

ULTRANOVA

USER GUIDE



Proszę przeczytaj:

Dziękujemy za pobranie tej instrukcji obsługi.

Skorzystaliśmy z tłumaczenia maszynowego, aby upewnić się, że mamy dostępną instrukcję obsługi w Twoim języku, przepraszamy za wszelkie błędy.

Jeśli wolisz zapoznać się z angielską wersją tego podręcznika użytkownika, aby skorzystać z własnego narzędzia do tłumaczenia, możesz je znaleźć na naszej stronie z plikami do pobrania:

downloads.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

Przegląd

angielski2

niemiecki46

FRANCUSKI.....91

Ważne bezpieczeństwo

Instrukcje

1. Przeczytaj te instrukcje.

2. Zachowaj te instrukcje.

3. Przestrzegaj wszystkich ostrzeżeń.

4. Postępuj zgodnie ze wszystkimi instrukcjami.

5. Czyścić tylko suchą szmatką.

6. Nie instaluj w pobliżu źródeł ciepła, takich jak kaloryfery, grzejniki, piece lub inne aparatura (w tym wzmocniacze) wytwarzająca ciepło.

7. Nie omijaj zabezpieczenia wtyczki spolaryzowanej lub uziemiającej. Wtyczka spolaryzowana ma dwa ostrza, z których jedno jest szersze od drugiego. Wtyczka uziemiająca ma dwa bolce i trzeci bolec uziemiający. Szerokie ostrze lub trzeci ząb są zapewnione dla twojego bezpieczeństwa. Jeśli dostarczona wtyczka nie pasuje do gniazdka, skonsultuj się z elektrykiem w celu wymiany przestarzałego gniazdka.

8. Chroń przewód zasilający przed nadeptaniem lub przyciśnięciem, szczególnie w przypadku wtyczek, wygodnych gniazdek i miejsca, w którym wychodzą z urządzenia.

9. Używaj wyłącznie przystawek/akcesoriów określonych przez producenta.

10. Używaj wyłącznie z wózkiem, stojakiem, statywem, wspornikiem lub stołem określonym przez producenta lub sprzedawanym z urządzeniem. Gdy używany jest wózek, należy zachować ostrożność podczas przenoszenia kombinacji wózek/urządzenie, aby uniknąć obrażeń spowodowanych przewróceniem.

11. Odłącz to urządzenie podczas burzy lub gdy nie jest używane przez dłuższy czas.

12. Wszelkie czynności serwisowe należy powierzyć wykwalifikowanemu personelowi serwisowemu. Serwis jest wymagany, gdy urządzenie zostało w jakikolwiek sposób uszkodzone, np. uszkodzony jest przewód zasilający lub wtyczka, rozlano płyn lub wpadły do niego przedmioty, urządzenie zostało wystawione na działanie deszczu lub wilgoci, nie działa normalnie lub został usunięty.



Na aparacie nie wolno stawiać nagich kulek, takich jak zapalone świece.

OSTRZEŻENIE: Nadmierny poziom ciśnienia dźwięku w słuchawkach i słuchawkach może spowodować utratę słuchu.

OSTRZEŻENIE: To urządzenie może być podłączone tylko do USB 1.0 , Raporty typu 1.1 lub 2.0.

środowiskowy

Deklaracja

Oświadczenie o zgodności: Procedura deklaracji zgodności	
Identyfikacja produktu:	Nowacja UltraNova
Odpowiedzialna impreza:	Amerykańska muzyka i dźwięk
Adres:	5304 Derry Avenue #C Wzgórza Agury, CA 91301
Telefon:	800-994-4984

To urządzenie jest zgodne z częścią 15 przepisów FCC. Działanie podlega następującym dwóm warunkom: (1) to urządzenie nie może powodować szkodliwych zakłóceń oraz (2) to urządzenie musi akceptować wszelkie odbierane zakłócenia, w tym zakłócenia, które mogą powodować niepożądane działanie.

Dla Stanów Zjednoczonych

Do Użytkownika:

1. Nie modyfikuj tego urządzenia! Ten produkt, po zainstalowaniu zgodnie z instrukcją zawartą w niniejszej instrukcji, spełnia wymagania FCC. Modyfikacje, które nie zostały wyraźnie zatwierdzone przez Novation, mogą unieważnić Twoje upoważnienie do używania tego produktu, przyznane przez FCC.

2. Ważne: Ten produkt jest zgodny z przepisami FCC, jeśli do połączenia z innymi urządzeniami używane są wysokiej jakości kable ekranowane. Niestosowanie wysokiej jakości ekranowanych kabli lub nieprzestrzeganie instrukcji instalacji zawartych w tym podręczniku może powodować zakłócenia magnetyczne w urządzeniach takich jak odbiorniki radiowe i telewizyjne oraz unieważnienie autoryzacji FCC na używanie tego produktu w USA.

3. Uwaga: To urządzenie zostało przetestowane i uznane za zgodne z ograniczeniami dla urządzeń cyfrowych klasy B, zgodnie z częścią 15 przepisów FCC. Limity te mają na celu zapewnienie rozsądnej ochrony przed szkodliwymi zakłóceniami w instalacji mieszkaniowej.

To urządzenie generuje, wykorzystuje i może emitować energię o częstotliwości radiowej i, jeśli nie zostanie zainstalowane i nie będzie używane zgodnie z instrukcjami, może powodować szkodliwe zakłócenia w komunikacji radiowej. Nie ma jednak gwarancji, że zakłócenia nie wystąpią w konkretnej instalacji. Jeśli to urządzenie powoduje szkodliwe zakłócenia w odbiorze radiowym lub telewizyjnym, co można określić wyłączając i włączając urządzenie, zachęca się użytkownika do próby usunięcia zakłóceń za pomocą co najmniej jednego z następujących środków:

- Zmień orientację lub położenie anteny odbiorczej.
- Zwiększ odległość między urządzeniem a odbiornikiem.
- Podłącz urządzenie do gniazdka w innym obwodzie niż ten, do którego podłączony jest odbiornik.
- Skonsultuj się ze sprzedawcą lub doświadczonym technikiem radio-telewizyjnym w celu uzyskania pomocy.

Dla Kanady

Do Użytkownika:

To urządzenie cyfrowe klasy B jest zgodne z kanadyjską normą ICES-003

To urządzenie cyfrowe klasy B jest zgodne z kanadyjską normą ICES-003.

Informacja RoHS

Firma Focusrite Audio Engineering Limited jest zgodna i [jej/ten produkt] jest zgodny, w stosownych przypadkach, z dyrektywą Unii Europejskiej 2002/95/WE w sprawie ograniczeń dotyczących substancji niebezpiecznych (RoHS), a także z następującymi sekcjami stanu Kalifornia prawo, które odnosi się do RoHS, a mianowicie sekcje 25214.10, 25214.10.2 i 58012, Kodeks BHP; Sekcja 42475.2, Kodeks Zasobów Publicznych.

PRAWA AUTORSKIE I INFORMACJA PRAWNA

Novation i Automap są zarejestrowanymi znakami towarowymi Focusrite Audio Engineering Limited. UltraNova jest znakiem towarowym firmy Focusrite Audio Engineering Limited.

Sony/Philips Digital Interface (SPDIF) jest znakiem towarowym Sony Corporation, a Philips Electronics VST jest znakiem towarowym Steinberg Media Technologies GmbH
Audio Units (AU) jest znakiem towarowym firmy Apple, Inc.
RTAS jest znakiem towarowym firmy Avid, Inc.

2010 © Focusrite Audio Engineering Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone

zawartość

Wstęp 3

 Kluczowe cechy: 3

 O tym podręczniku 3

Co jest w pudełku?3

Wymagania dotyczące zasilania3

Przegląd sprzętu4

 Widok z góry - elementy sterujące 4 Widok z tyłu - przyłącza 5

Pierwsze kroki6

 Praca samodzielna i komputerowa – przedmowa 6 Praca autonomiczna – połączenia audio i MIDI 6 Korzystanie ze słuchawek 6 Słowo o nawigacji w menu 6

Przewijanie latek7

Wyszukiwanie w kategoriach7

Porównanie lat7

Przechowywanie Patcha7

 Wprowadzanie nazwy poprawki (Strona 1)..... 7 Zapisywanie programu (Strona 2) 8 Aktualizacja systemu operacyjnego UltraNova (PC) 8

Samouczek syntezy8

 Poziom 8

 Ton 8

 Tom 9

 Oscylatory i mikser 9

 Koperty I Wzmocniacz 11

 LFO 12

 Streszczenie 12

Wykres niskiego sygnału UltraNova12

Sekcja edycji syntezatora13

 Nawigacja sprzętowa13

Oscylatory 1, 2 i 313

 Parametry na oscylator (strona 1) 13 Parametry na oscylator (strona 2) 14 Wspólne parametry oscylatora 14

Mikser14

 Parametry mieszadła (Strona 1) 14 Parametry mieszacza (Strona 2) 15

Filtry 1 i 2 16

 Parametry dla poszczególnych filtrów (Strona 1) 16 Parametry filtra ogólnego (strona 2)17

Głosy18

Koperty19

 Parametry obwiedni 1 (amplituda) (strona 1) 19 Parametry koperty 1 (amplituda) (strona 2) 20 Wspólny parametr obwiedni 21 Parametry koperty 2 (filtr) (strona 1) 21 Parametry koperty 2 (filtr) (strona 2) 22 Wspólny parametr obwiedni 22 Koperty od 3 do 6 parametrów (strona 1) 22 Parametry koperty 3 (strona 2) 23 Wspólny parametr obwiedni 23

LFO23

 Parametry LFO 1 (strona 1) 23 Parametry LFO 1 (Strona 2) 25 Matryca modulacji .. 25

 Menu matrycy modulacji 25

Sekcja Kontroli26

 Kontrolki programu Animate 26

 Dostosuj sterowanie 26

 Pokrętko dotknięcia/filtra 27

 Przycisk Filtruj 27

 Przycisk blokady 27

Arpeggiator27

Chorer28

Efekty (FX)28

 Strona menu FX 1 – Panoramowanie 28 Menu FX Strona 2 - Wytaczanie 29 Menu FX Strona 3 – Sterowanie poziomem FX 29 FX Menu Strona 4 – Parametry FX30 Menu korektora 30 Menu Sprężarki 30 Menu zniekształceń 31 Menu opóźnienia 31 Menu pogłosu 32 Menu Chóru32 Menu Gator 33

Wokoder 0,34

Automapa® 35

 Używanie UltraNova jako kontrolera oprogramowania 35 Strona menu Audio 1 – Wejścia 35 Routing audio w UltraNova35

 Strona menu audio 2 – Słuchawki 36 Strona menu Audio 3 – Wyjścia 1 i 2 oraz źródło hosta 36 Menu Audio Strona 4 – Wyjścia 3 i 4 36 Menu Audio Strona 5 – Wyjście SPDIF 37

Ustawienia ogólne37

 Strona menu globalnego 1 – MIDI i inne ustawienia 37 Strona 2 globalnego menu – Strojenie, prędkość, częstotliwość próbkowania i przełącznik nożny 37 Strona 3 globalnego menu – Zegar 38 Menu globalne Strona 4 – Przenoszenie poprawek 38 Menu globalne Strona 5 – Zrzut ustawień globalnych i audio 39 Menu globalne Strona 6 – Kalibracja .. 39 Menu globalne Strona 7 – Transmisja systemu operacyjnego 39

Tabela przebiegów40

Tabela wartości synchronizacji40

Tabela przebiegów LFO41

Tabela źródeł macierzy modulacji41

Tablica docelowa macierzy modulacji42

Dostosuj parametry42

Tabela filtrów44

Tabela wzorów Arp44

Tabela trybów aligatora44

Tabela typów efektów44

Wprowadzenie

Dziękujemy za zakup syntezatora UltraNova. UltraNova to potężny syntezytor cyfrowy, który sprawdzi się w domu zarówno podczas występów na żywo, jak i w środowisku nagraniowym.

UWAGA: UltraNova jest w stanie generować dźwięk o dużym zakresie dynamiki, którego skrajne wartości mogą spowodować uszkodzenie głośników lub innych komponentów, a także słuchu

Kluczowe cechy:

- Pełna polifonia, do 20 głosów
- Klasyczne analogowe przebiegi syntezytorowe
- 36 tablic falowych
- 14 typów iltrów
- Wbudowana cyfrowa sekcja FX z kompresją, panoramowaniem, korektorem, poglosem, opóźnieniem, zniekształceniem, chorem i efektami Gator
- 12-pasmowy Vocoder z dynamicznym mikrofonem na gęsiej szyi (w zestawie)
- 37-klawiszowa, dynamiczna klawiatura z funkcją aftertouch
- Pełna integracja z automatyczną mapą MIDI
- Wyświetlacz LCD z 8 dotykowymi, obrotowymi, wielofunkcyjnymi elementami sterującymi
- 2-wejściowy/4-wyjściowy interfejs audio USB (karta dźwiękowa)

Następujące funkcje są dostępne w połączeniu z odpowiednim oprogramowaniem UltraNova/Novation (do pobrania):

- Automap — kontrola przez wtyczkę urządzeń MIDI i cyfrowych stacji roboczych audio (DAW).
- Edytor UltraNova (wtyczka VSTTM, AUTM, RTASTM) dla DAW
- Oprogramowanie biblioteczne dla systemów Mac/Windows do zarządzania poprawkami

O tym podręczniku

Nie wiemy, czy masz wieloletnie doświadczenie z elektronicznymi klawiaturami, czy też jest to Twój pierwszy syntezytor. Najprawdopodobniej jesteś gdzieś pomiędzy tymi dwoma. Staraliśmy się więc, aby ten podręcznik był jak najbardziej pomocny dla wszystkich typów użytkowników, a to nieuchronnie oznacza, że bardziej doświadczeni użytkownicy będą chcieli pominąć pewne jego części, podczas gdy względni nowicjusze będą chcieli unikać niektórych jego części, dopóki nie są pewni, że opanowali podstawy.

Jest jednak kilka ogólnych kwestii, o których warto wiedzieć przed dalszą lekturą tego podręcznika. Przyjeliśmy w tekście pewne konwencje graficzne, które mamy nadzieję, że każdy typ użytkownika będzie pomocny w poruszaniu się po informacjach, aby szybko znaleźć to, co powinni wiedzieć:

Skróty, konwencje itp.

Ponieważ osiem enkoderów obrotowych jest wielokrotnie przywoływanych w instrukcji, skróciliśmy je do REN, gdzie n jest liczbą od 1 do 8, odnoszącą się do danego enkodera.

W przypadku odniesienia do kontrolki na panelu górnym lub złącza na panelu tylnym, użyliśmy liczby w następujący sposób: [x] w celu odniesienia do schematu panelu górnego, a zatem: (x) do odniesienia do schematu panelu tylnego. (Patrz strony 4 i 5)

Użyliśmy BOLD CAPS, aby nazwać elementy sterujące na górnym panelu lub złącza na tylnym panelu. Użyliśmy tekstu matrycy punktowej LCD do oznaczenia tekstu, który pojawia się na wyświetlaczu LCD na początku opisu każdego parametru i w tabelach parametrów, ale pogrubioną czcionką, aby wskazać ten tekst w głównych akapitach podręcznika.

Porady



Robią to, co jest napisane na puszcze: dołączamy porady dotyczące omawianego tematu, które powinny uprościć konfigurowanie UltraNova do robienia tego, co chcesz. Nie musisz ich przestrzegać, ale generalnie powinny ułatwić życie.

Informacje dodatkowe



Są to dodatki do tekstu, które mogą zainteresować bardziej zaawansowanego użytkownika i mogą być ogólnie pominięte przez nowicjusza. Mają one na celu wyjaśnienie lub wyjaśnienie konkretnego obszaru działania.

Co jest w pudełku?

UltraNova została starannie zapakowana w fabryce, a opakowanie zostało zaprojektowane tak, aby wytrzymać nieostrożne obchodzenie się. Jeśli wydaje się, że urządzenie zostało uszkodzone podczas transportu, nie wyrzucaj żadnych elementów opakowania i powiadom sprzedawcę muzyki.

Zachowaj wszystkie materiały opakowaniowe do wykorzystania w przyszłości, jeśli kiedykolwiek będziesz musiał wysłać urządzenie ponownie.

Proszę porównać poniższą listę z zawartością opakowania. Jeśli brakuje jakichkolwiek elementów lub są one uszkodzone, skontaktuj się ze sprzedawcą lub dystrybutorem Novation, u którego zakupiono urządzenie.

- syntezytor UltraNova
- Mikrofon na gęsiej szyi • Zasilacz prądu stałego (PSU)
- Przewodnik łatwego startu
- Niniejsza instrukcja
- kabel USB
- Kod odblokowujący Automap PRO
- Karta rejestracji gwarancyjnej

Wymagania dotyczące zasilania

UltraNova jest dostarczana z zasilaczem 12 V DC, 1250 mA. Środkowy pin złącza koncentrycznego jest dodatnią (+ve) stroną zasilania. UltraNova może być zasilany przez ten zasilacz sieciowy AC-DC lub przez połączenie USB z komputerem. Zasilacz jest dostarczany z odłączanymi adapterami do gniazd w większości krajów; podczas zasilania UltraNova z zasilacza sieciowego, upewnij się, że lokalne źródło zasilania AC mieści się w zakresie napięć wymaganych przez adapter – tj. 100 do 240 VAC – PRZED podłączeniem go do

sieć elektryczna.

Zdecydowanie zalecamy korzystanie wyłącznie z dostarczonego zasilacza. Niezastosowanie się do tego spowoduje unieważnienie gwarancji. Zasilacze do produktu Novation można kupić u sprzedawcy muzyki, jeśli je zgubisz.



W przypadku zasilania UltraNova przez złącze USB należy mieć świadomość, że chociaż specyfikacja USB uzgodniona przez branżę IT mówi, że port USB powinien być w stanie dostarczyć 0,5 A przy napięciu 5 V, niektóre komputery - zwłaszcza laptopy - nie są w stanie dostarczyć tego prądu. Skutkiem tego będzie zawodna praca syntezytoru. Podczas zasilania UltraNova z portu USB laptopa zdecydowanie zaleca się, aby laptop był zasilany z sieci prądu przemiennego, a nie z wewnętrznej baterii.

PRZEGLĄD SPRZĘTU

Widok z góry - sterowanie



[1] 37-klawiszowa (3 oktawy) klawiatura z wyczuwaniem dynamiki i aftertouch.

[2] Koła PITCH i MOD. Pokrętko PITCH jest mechanicznie dociskane, aby powrócić do pozycji środkowej po zwolnieniu.

[3] 2-wierszowy x 72-znakowy wyświetlacz LCD z matrycą punktową. W większości menu wyświetlacz jest podzielony na osiem stref od lewej do prawej, przy czym każda strefa odpowiada jednemu z enkoderów obrotowych [5].

Sekcja KONTROLA

[4] Przyciski STRONA WSTECZ i DALEJ: służą do przechodzenia do przodu i do tyłu między stronami menu. Świecą się, aby wskazać, że dostępne są dodatkowe strony. Nie pełnią żadnej funkcji, jeśli aktualne menu ma tylko jedną stronę.

[5] Enkodery obrotowe – 8 dotykowych, zapadkowych pokręteł dla parametrów wybór. Dotknięcie każdego elementu sterującego wybiera parametr do regulacji, przy czym parametry są wskazywane w górnym wierszu wyświetlacza LCD [3] bezpośrednio pod nim. W razie potrzeby można wybrać wiele parametrów do jednoczesnej regulacji. (Użycie enkodera obrotowego w tekście instrukcji jest oznaczone "REn", gdzie n jest numerem enkodera; np. "RE1" dotyczy enkodera obrotowego 1). Czułość na dotyk pokręteł przewodzących jest również wykorzystywana do uczynienia ich aktywnymi kontrolerami dotykowymi, a ponowne wywołanie obwiedni i inne efekty można wykonać po prostu przez dotknięcie pokręteł.

[6] Przyciski VALUE + i -: Służą do regulacji wartości aktualnie wybranego parametru – jak wskazuje dioda LED pod używanym enkoderem – w górę lub w dół. Wartość parametru pokazywana jest w dolnym wierszu wyświetlacza LCD.

[7] Sterowanie automapą: przyciski LEARN, VIEW, USER, FX, INST i MIXER są używane w połączeniu z enkoderami obrotowymi z oprogramowaniem Automap firmy Novation (patrz [26]).

[8] Przyciski LOCK i FILTER: działają w połączeniu z Pokrętko TOUCHED/FILTER [9]. FILTER przypisuje pokrętko do sterowania częstotliwością odcięcia filtra 1; LOCK ustala funkcję pokrętko do ostatnio dotykanego parametru.

[9] TOUCHED/FILTER: jest to duży, czuły na dotyk, płynnie działający element sterujący ma na celu pomóc w bardziej ekspresyjnym występie podczas grania na żywo. Albo powieli działanie ostatnio dotkniętego enkodera obrotowego, albo, jeśli wciśnięto przycisk FILTER [8], częstotliwość Filtra 1.

Sekcja EDYCJA SYNTH

Przyciski w obszarze Synth Edit panelu sterowania są ułożone w logicznej kolejności generowania i obróbki dźwięku.

[10] Przyciski SELECT K i j: kilka głównych bloków syntezy jest zduplikowanych: są 3 oscylatory, 6 generatorów obwiedni, 5 bloków FX, 3 LFO i 2 filtry. Każdy blok ma swoje własne menu, a przyciski SELECT pozwalają wybrać, który blok ma być kontrolowanym. Diody od 1 do 6 obok wskazują aktualnie wybrany blok.

[11] Przycisk OSCILLATOR: otwiera menu oscylatora (dwie strony). UltraNova ma 3 oscylatory, a oscylator, który ma być sterowany, można wybrać za pomocą SELECT K i j przycisk.

[12] Przycisk MIXER: otwiera menu miksera (dwie strony).

[13] Przycisk FILTER: otwiera menu filtra (dwie strony). UltraNova ma 2 filtry, każdy z własnym menu. Sterowany filtr wybiera się za pomocą SELECT K i j guziki.

[14] Przycisk VOICE: otwiera menu głosowe (jedna strona).

[15] przycisk KOPERTA; otwiera menu koperty (dwie strony). UltraNova ma 6 generatorów obwiedni, każdy z własnym menu. Generator obwiedni ma być kontrolowany jest wybierany za pomocą przycisków SELECT K i j.

[16] Przycisk LFO: otwiera menu LFO (dwie strony). UltraNova ma 3 LFO (niskie oscylatory częstotliwości), każdy z własnym menu. Sterowane LFO wybiera się za pomocą przycisków SELECT K i j. Zestaw 3 dedykowanych diod LED sąsiadujących z przyciskiem LFO miga, wskazując aktualną częstotliwość każdego LFO.

[17] Przycisk MODULATION: otwiera menu modulacji (jedna strona).

[18] Przycisk EFFECT: otwiera menu efektów (FX) (cztery strony). UltraNova ma 5 efektów sekcje, a sekcja, która ma być kontrolowana, może zostać wybrana za pomocą Select K i j guzik.

[19] Przycisk VOCODER: otwiera menu Vocoder (jedna strona). Dioda LED świeci, gdy Vocoder jest aktywny.

[20] Sterowanie ARP: przyciski ON, SETTINGS i LATCH sterują funkcjami Arpeggiatora UltraNova. Menu Arp (jedna strona) jest wyświetlane po naciśnięciu przycisku SETTINGS, przycisk ON włącza/wyłącza arpeggiator i

Przycisk LATCH stosuje efekt arpeggiatora do ostatniej nuty granej w sposób ciągły, aż do naciśnięcia kolejnego klawisza. LATCH może być wstępnie wybrany, aby działał natychmiast po włączeniu Arpeggiatora.

- [21] Sterowanie CHORD: UltraNova pozwala grać akordy za pomocą jednej nuty klawiatury. Przycisk ON włącza funkcję Chorder; przycisk EDIT otwiera menu edycji akordów, z którego można dokonać definicji akordów i transpozycji.
- [22] Sterowanie Animate: przyciski TWEAK i TOUCH umożliwiają korzystanie z alternatywnych trybów ośmiu obrotowych enkoderów, umożliwiając ich dynamiczne użycie podczas występu. TWEAK pozwala skonfigurować niestandardowy „panel sterowania” parametrów dźwięku dla każdej używanej poprawki, dzięki czemu możesz łatwo uzyskać dostęp do tych najbardziej potrzebnych; TOUCH aktywuje czułość na dotyk enkoderów, umożliwiając wprowadzenie zaprogramowanych zmian w dźwięku za pomocą jednego dotknięcia pokrętki.

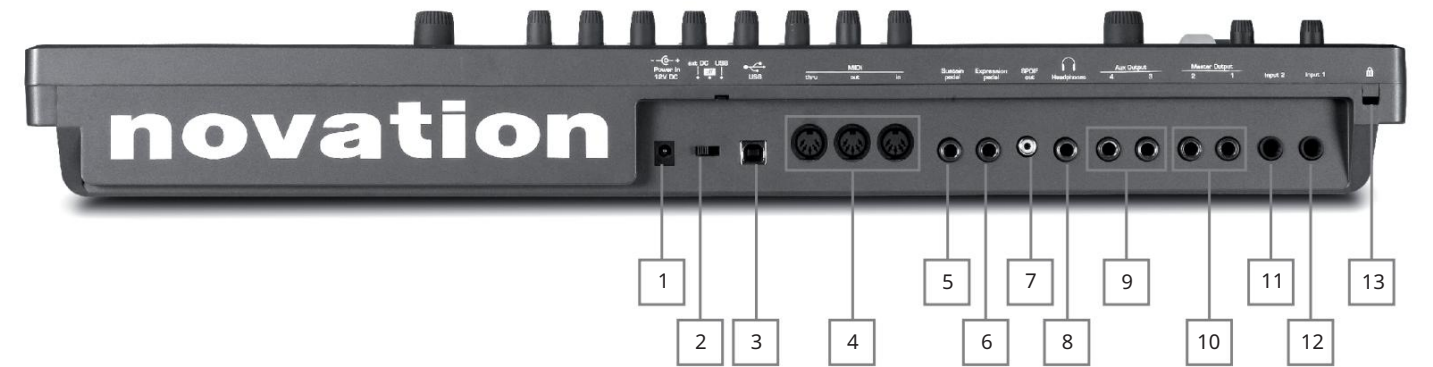
Sterowanie TRYBEM/DŹWIĘKIEM

- [23] Sterowanie łataniami: przycisk PATCH BROWSE wraz z przyciskami COMPARE i WRITE umożliwia odsłuchiwanie zapisanych łatek UltraNova i ich porównywanie z bieżącymi ustawieniami syntezy (szczególnie przydatne podczas modyfikowania dźwięków) i nadpisz patch bieżącymi ustawieniami, jeśli chcesz.
- [24] Pokrętko PATCH SELECT/SPEED DIAL: używane przy wyborze programu. Zwróć uwagę, że ta kontrolka ma funkcję pchania, a także funkcję obrotową.
- [25] PRZYCISK SYNTH: przełącza UltraNova w tryb Synth, umożliwiając wewnętrzne funkcje generowania dźwięku i karty dźwiękowej.
- [26] PRZYCISK AUTOMAP: Tryb Automap jest alternatywą dla trybu Synth i skutecznie wyłącza funkcje sterowania syntezy, umożliwiając UltraNova działanie jako kontroler Automap dla wtyczek i programów DAW. Korzystanie z tej funkcji wymaga pakietu oprogramowania Automap firmy Novation. Zwróć uwagę, że syntezy nadal będzie wyprodukował dźwięk, gdy zostanie wywołany przez MIDI z oprogramowania DAW.

- GLOBALNE sterowanie
- [27] Wejście mikrofonu dynamicznego: gniazdo XLR do podłączenia dostarczonego mikrofonu na gęsiej szyi lub alternatywnego mikrofonu dynamicznego (tj. mikrofonu niewymagającego zasilania fantomowego do działania). Sygnał z mikrofonu może być kierowany do wokodera, miksowany wewnętrznie z syntezy i kierowany do wyjść audio. Dodatkowo wejście mikrofonowe może być kierowane bezpośrednio do DAW za pomocą wewnętrznej karty dźwiękowej. To wejście jest zastępowane, gdy wtyczka jack jest podłączona do wejścia 1 [11] na tylnym panelu.
- [28] MONITOR: to pokrętko reguluje równowagę między dźwiękiem z hosta (PC lub Mac, jeśli jest podłączony) oraz połączony dźwięk z wejść syntezy i audio.
- [29] MASTER VOLUME: regulacja poziomu dla głównych wyjść audio (a także dla wyjścia słuchawkowego, jeśli zachowane jest domyślne ustawienie kontroli poziomu słuchawek w menu Audio).
- [30] PRZYCISK AUDIO: otwiera menu Audio (siedem stron), umożliwiając przekazywanie dźwięku i korekty poziomu, które należy wykonać.
- [31] PRZYCISK GLOBAL: otwiera menu globalne (siedem stron).
- [32] Przyciski OCTAVE + i -: te dwa przyciski transponują klawiaturę o jedną oktawę w górę lub w dół po każdym naciśnięciu, maksymalnie o pięć oktaw w dół lub cztery oktawy w górę. Gdy obie diody LED są wyłączone (stan domyślny), najniższa nuta na klawiaturze to jedna oktawa



Widok z tyłu – połączenia



- {1} Złącze zasilania DC: standardowe gniazdo 2,2 mm do podłączenia zewnętrznego 12 V Zasilacz prądu stałego (w zestawie). Patrz strona 3.
- {2} Włącznik/wyłącznik: Przełącznik 3-pozycyjny:
- | POZYCJA AKCJA | |
|---------------|--|
| Lewy | Umożliwia zewnętrzne wejście 12 V DC [1] |
| Centrum | Wyłączony |
| Dobrze | Umożliwia zasilanie przez port USB [3] |
- {3} Port USB: gniazdo USB 1.1 typu B (zgodne z USB 2.0) do podłączenia do komputera lub
- Prochowiec
- 4) złącza MIDI: standardowe gniazda MIDI In / Out / Thru (5-pinowe DIN)
- {5} Gniazdo pedału podtrzymania dźwięku: 2-biegunkowe (mono) gniazdo jack 1/4" do podłączenia podtrzymania pedału. Oba typy pedałów NO i NC są kompatybilne; jeśli pedał jest podłączony, gdy UltraNova jest włączony, typ zostanie automatycznie wykryty podczas uruchamiania (pod warunkiem, że Twój stopa nie znajduje się na pedale!).
- {6} Gniazdo pedału ekspresji: 3-tyrkowe (stereo) gniazdo jack 1/4" do podłączenia pedału ekspresji. Pełną listę obsługiwanych pedałów można znaleźć na Novation baza odpowiedzi na stronie www.novationmusic.com/answerbase
- {7} Wyjście SPDIF: gniazdo phono (gniazdo RCA) przenoszące cyfrową wersję głównych wyjść 1 i 2 w formacie S-SPDIF.
- {8} Gniazdo słuchawkowe: 3-biegunkowe gniazdo jack 1/4" do słuchawek stereo. Głośność i miks telefonów można regulować niezależnie od menu Audio.

- {9} Wyjścia Aux 3 i 4: 2 gniazda jack 1/4". Wyjścia są niezbalansowane, przy +6 dBu maksymalny poziom.
- {10} Główne wyjścia 1 i 2: 2 gniazda jack 1/4" z głównym wyjściem stereo. Wyjścia są niesymetryczne, przy maksymalnym poziomie +6 dBu.
- {11} Wejście 2: gniazdo jack 1/4" do zewnętrznych wejść mikrofonowych lub liniowych. Sygnał na wejściu 2 może być wewnętrznie miksowany z wejściem 1 za pomocą menu Audio. Wejścia są zbalansowane i mogą przyjąć maksymalny poziom wejściowy +2 dBu.
- {12} Wejście 1: gniazdo jack 1/4" dla zewnętrznych wejść mikrofonowych lub liniowych. To wejście zastępuje złącze XLR podłączone do wejścia mikrofonu dynamicznego [27] na górnym panelu. Wejścia są zbalansowane i mogą przyjąć maksymalny poziom wejściowy +2 dBu.
- {13} Port blokady Kensington: do zabezpieczenia syntezy.

Zapisywanie łatki (strona 2)

Bank PATCHSAVE
Dest+C&G

Miejsce docelowe poprawki
0

ZapiszCatg
Nic

ZapiszGatunek
Nic

DOSTRAJĄC

Tweak1
Nie używany.

Tweak2

RE1:

Ulepszenie3

Ulepszenie4

Ulepszenie5

Ulepszenie6

poprawka7

Ulepszenie8

RE2: Wybór banku

Użyj tego elementu sterującego, aby wybrać bank (A,B,C lub D), w którym ma zostać zapisany zestaw danych.
Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456
0 ----- 0 ----- 0 ----- 0 ----- 0 ----- 0 ----- 0 ----- 0 -----

DOTYKAĆ

RE3: Pozycja poprawki
0 0 Użyj tego

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

akt123456 akt123456 akt123456 akt123456 akt123456 akt123456 akt123456 akt123456 akt123456 akt123456
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

RE5 w celach informacyjnych, chociaż zostanie ona zastąpiona nową nazwą patcha, jeśli patch
zostanie zapisany bez zmiany pozycji.
Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456
0 R 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Użyj przycisku COMPARE, aby posłuchać brzmienia wybranego przez RE2 i RE3.

RE4 – RE5: Nie używane.

RE6: Wybór kategorii
Wybierz kategorię dla nowej poprawki. Na stronie 7 znajduje się lista kategorii.
RE7: Wybór gatunku
Wybierz gatunek dla nowej łatki. Na stronie 7 znajduje się lista dostępnych gatunków.
RE8: Nieużywane.

Użyj przycisku COMPARE, aby posłuchać brzmienia wybranego przez RE2 i RE3.

Aby wyjść z menu zapisu, naciśnij dowolny inny przycisk syntezy (np. SYNTH [25]).

Uwaga: Szybszą metodą zarządzania poprawkami (pisanie, ładowanie, zmiana nazwy, zmiana kolejności itp.) jest użycie dostępnego do pobrania UltraNova Librarian. Można go pobrać bezpłatnie ze strony <http://novationmusic.com/support/ultranova>.

Aktualizacja systemu operacyjnego UltraNova (PC)

Pliki aktualizacji systemu operacyjnego będą od czasu do czasu dostępne na stronie www.novationmusic.com/support/ultranova w formie pliku MIDI SysEx. Procedura aktualizacji wymaga podłączenia UltraNova przez USB do komputera, na którym na początku zainstalowano niezbędne sterowniki USB. Pełne instrukcje dotyczące przeprowadzania aktualizacji zostaną dostarczone wraz z pobraniem.

samouczek SyntheSIS

W tej części bardziej szczegółowo omówiono temat generowania dźwięku i omówiono różne podstawowe funkcje dostępne w blokach generowania i przetwarzania dźwięku UltraNova.

Zaleca się uważne przeczytanie tego rozdziału, jeśli analogowa synteza dźwięku jest nieznanym tematem. Użytkownicy zaznajomieni z tym tematem mogą pominąć ten rozdział i przejść do następnego.

Aby zrozumieć, w jaki sposób syntezytor generuje dźwięk, warto docenić komponenty, które składają się na dźwięk, zarówno muzyczny, jak i niemuzyczny.

Jedynym sposobem wykrycia dźwięku jest regularne, okresowe wibrowanie błony bębenkowej przez powietrze. Mózg interpretuje te wibracje (bardzo dokładnie) na jeden z nieskończonej liczby różnych rodzajów dźwięków.

Co ciekawe, każdy dźwięk można opisać w kategoriach zaledwie trzech właściwości, a wszystkie dźwięki zawsze je posiadają. Oni są:

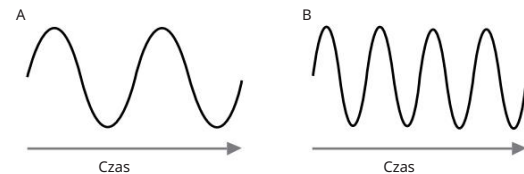
- Wysokość
- Ton
- Tom

To, co sprawia, że jeden dźwięk różni się od drugiego, to względna wielkość tych trzech właściwości początkowo obecnych w dźwięku oraz to, jak te właściwości zmieniają się w czas trwania dźwięku.

W przypadku syntezytora muzycznego celowo postanowiliśmy mieć precyzyjną kontrolę nad tymi trzema właściwościami, a w szczególności nad tym, jak można je zmieniać w trakcie „życia” dźwięku. Właściwościami często nadawane są różne nazwy: głośność może być określana jako amplituda, głośność lub poziom, wysokość tonu jako częstotliwość, a ton jako barwa.

Poziom

Jak wspomniano, dźwięk jest odbierany przez powietrze wibrujące bębenek uszny. Wysokość dźwięku zależy od szybkości wibracji. U dorosłego człowieka najwolniejsza wibracja odbierana jako dźwięk to około dwadzieścia razy na sekundę, co mózg interpretuje jako dźwięk typu basowego; najszybszy jest wiele tysięcy razy na sekundę, co mózg interpretuje jako dźwięk typu wysokich tonów.



Jeśli policzyć się liczbę szczytów w dwóch kształtach fali (drgania), okaże się, że w Fali B jest dokładnie dwa razy więcej szczytów w Fali B niż w Fali A. (Fala B jest w rzeczywistości o oktawę wyższa niż Fala A). To liczba drgań w danym okresie określa wysokość dźwięku. To jest powód, dla którego wysokość tonu jest czasami określana jako częstotliwość. Jest to liczba szczytów przebiegu zliczona w danym okresie czasu, która określa wysokość lub częstotliwość.

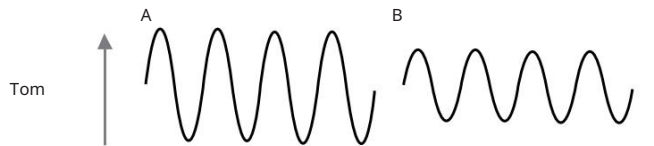
Ton

Dźwięki muzyczne składają się z kilku różnych, powiązanych ze sobą dźwięków występujących jednocześnie. Najgłośniejszy jest określany jako „podstawowa” wysokość i odpowiada odbieranej nucie dźwięku. Inne wysokości tworzące dźwięk, które są powiązane z podstawową w prostych matematycznych proporcjach, nazywane są harmonicznymi. Względna głośność każdej harmonicznej w porównaniu z głośnością podstawowej określa ogólny ton lub „barwę” dźwięku.

Rozważmy dwa instrumenty, takie jak klawesyn i pianino, grające tę samą nutę na klawiaturze iz taką samą głośnością. Mimo tej samej głośności i wysokości, instrumenty nadal brzmią wyraźnie inaczej. Dzieje się tak, ponieważ różne mechanizmy tworzenia nut obu instrumentów generują różne zestawy harmonicznych; harmoniczne obecne w brzmieniu fortepianu różnią się od tych występujących w brzmieniu klawesynu.

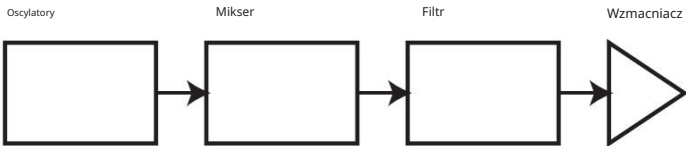
Tom

Głośność, często określana jako amplituda lub głośność dźwięku, zależy od tego, jak duże są vibracje. Mówiąc najprościej, słuchanie pianina z odległości metra brzmiałoby głośniejsze, niż gdyby było z odległości 50 metrów.



Pokazawszy, że tylko trzy elementy mogą zdefiniować dowolny dźwięk, teraz trzeba je odnieść do syntezatora muzycznego. Logiczne jest, że inna sekcja syntezatora „syntetyzuje” (lub tworzy) te różne elementy.

Jedną sekcją syntezatora, Oscylatory, dostarcza surowe sygnały falowe, które definiują wysokość dźwięku wraz z jego surową zawartością harmoniczną (ton). Sygnały te są następnie mieszane w sekcji zwanej mikserem, a powstała mieszanina jest następnie wprowadzana do sekcji zwanej filtrem. Wprowadza to dalsze zmiany w tonie dźwięku, usuwając (filtrując) lub wzmacniając niektóre harmoniczne. Na koniec przefiltrowany sygnał jest podawany do wzmacniacza, który określa końcową głośność dźwięku.



Dodatkowe sekcje syntezatora - LFO i Envelopes - zapewniają dalsze sposoby zmiany wysokości, tonu i głośności dźwięku poprzez interakcję z oscylatorami, filtrem i wzmacniaczem, zapewniając zmiany w charakterze dźwięku, które mogą ewoluować w czasie. Ponieważ jedynym celem LFO i Envelopes jest sterowanie (modulacja) innych sekcji syntezatora, są one powszechnie znane jako „modulatory”.

Te różne sekcje syntezatorów zostaną teraz omówione bardziej szczegółowo.

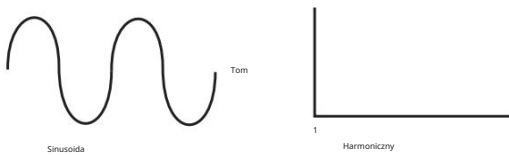
Oscylatory i mikser

Oscylator to tak naprawdę bicie serca syntezatora. Generuje falę elektroniczną (która wytwarza vibrację, gdy w końcu zostanie dostarczona do głośnika). Ten kształt fali jest wytwarzany z kontrolowaną tonacją muzyczną, początkowo określaną przez nutę graną na klawiaturze lub zawartą w odebranych komunikacji nutowym MIDI. Początkowy charakterystyczny ton lub barwa przebiegu jest w rzeczywistości określany przez kształt przebiegu.

Wiele lat temu pionierzy syntezy muzycznej odkryli, że zaledwie kilka charakterystycznych przebiegów zawiera wiele najbardziej użytecznych harmonicznym do tworzenia dźwięków muzycznych. Nazwy tych fal odzwierciedlają ich rzeczywisty kształt, gdy są oglądane na instrumencie zwanym oscyloskopem i są to: fale sinusoidalne, fale prostokątne, fale piłokształtne, fale trójkątne i szum.

Każdy kształt fali (oprócz szumu) ma specyficzny zestaw powiązanych z muzyką harmonicznym, którymi można manipulować za pomocą dalszych sekcji syntezatora.

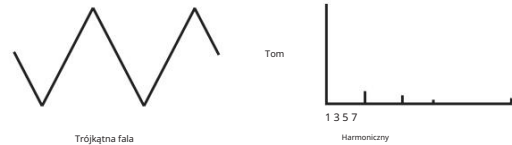
Poniższe diagramy pokazują, jak te przebiegi wyglądają na oscyloskopie i ilustrują względne poziomy ich harmonicznym. Pamiętaj, że to względne poziomy różnych harmonicznym obecnych w przebiegu fali określają ton dźwięku końcowego.



Fale sinusoidalne

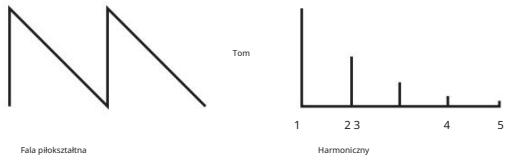
Mają one tylko jedną harmoniczną. Przebieg sinusoidalny wytwarza „najczystszy” dźwięk, ponieważ ma tylko jedną wysokość (częstotliwość).

Fale trójkątne



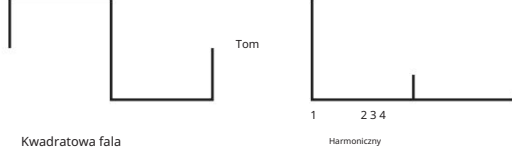
Zawierają one tylko nieparzyste harmoniczne. Objętość każdego maleje wraz z kwadratem jego pozycji w szeregu harmonicznym. Na przykład piąta harmoniczna ma głośność 1/25 głośności podstawowej.

Fale piłokształtne



Są one bogate w harmoniczne i zawierają zarówno parzyste, jak i nieparzyste harmoniczne zabawnej częstotliwości. Objętość każdego z nich jest odwrotnie proporcjonalna do jego pozycji w szeregu harmonicznym.

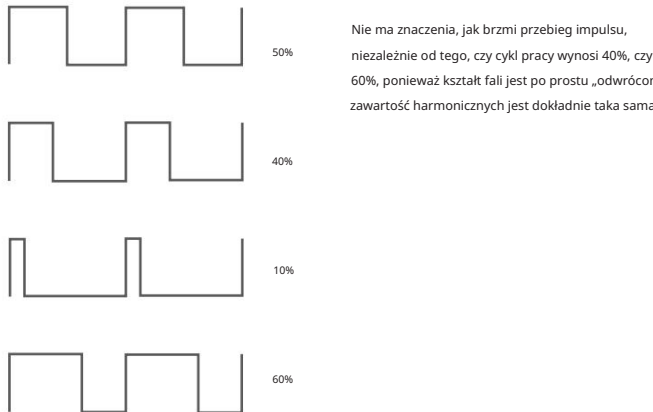
Fale kwadratowe / pulsacyjne



Mają one tylko nieparzyste harmoniczne, które mają taką samą głośność, jak nieparzyste harmoniczne w a fala piłokształtna.

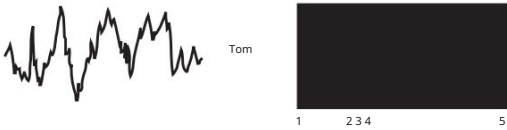
Można zauważyć, że przebieg prostokątny spędza tyle samo czasu w stanie „wysokim” i „niskim”. Ten stosunek jest znany jako „cykl pracy”. Fala prostokątna ma zawsze współczynnik wypełnienia 50%, co oznacza, że jest „wysoki” przez połowę cyklu i „niski” przez drugą połowę. W Ultranova możliwe jest dostosowanie cyklu pracy podstawowego prostokątnego kształtu fali, aby uzyskać kształt fali o bardziej „prostokątnym” kształcie. Są one często znane jako przebiegi impulsowe. W miarę jak kształt fali staje się coraz bardziej prostokątny, wprowadzane są bardziej wyrównane harmoniczne, a kształt fali zmienia swój charakter, stając się bardziej „nosowym” brzmieniem.

Szerokość przebiegu impulsu („Szerokość impulsu”) może być dynamicznie zmieniana przez modulator, co powoduje, że zawartość harmoniczna przebiegu stale się zmienia. Może to nadać przebiegowi bardzo „grubą” jakość, gdy szerokość impulsu zmienia się z umiarkowaną szybkością.



Nie ma znaczenia, jak brzmi przebieg impulsu, niezależnie od tego, czy cykl pracy wynosi 40%, czy 60%, ponieważ kształt fali jest po prostu „odwrotny”, a zawartość harmonicznym jest dokładnie taka sama.

Fale hałasu



Są to zasadniczo sygnały losowe i nie mają jednej częstotliwości podstawowej (a zatem nie mają właściwości wysokości tonu). Wszystkie częstotliwości mają tę samą głośność. Ponieważ nie posiadają tonacji, sygnały dźwiękowe są często przydatne do tworzenia efektów dźwiękowych i dźwięków typu perkusyjnego.

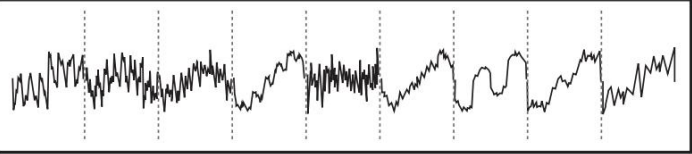
Przebiegi cyfrowe

Oprócz tradycyjnych typów przebiegów oscylatorów opisanych powyżej, UltraNova oferuje również zestaw starannie dobranych, generowanych cyfrowo przebiegów zawierających przydatne elementy harmoniczne, które zwykle trudno jest wytworzyć przy użyciu tradycyjnych oscylatorów.

Wavetables

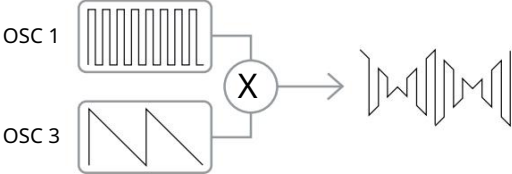
„Wavetable” to zasadniczo grupa przebiegów cyfrowych. Każda z 36 tabel falowych UltraNova zawiera 9 oddzielnych przebiegów cyfrowych. Zaletą tabeli falowej jest to, że kolejne przebiegi w tabeli falowej mogą być mieszane. Niektóre tablice falowe UltraNova zawierają przebiegi o podobnej zawartości harmonicznych, podczas gdy inne zawierają przebiegi o znacznie różniące się zawartości harmonicznych. Tablice falowe ożywiają, gdy „wskaźnik wavetable” – pozycja w tablicy falowej – jest modulowany, co skutkuje dźwiękiem, który nieustannie zmienia charakter, płynnie lub gwałtownie.

9 fal tworzą stół fal



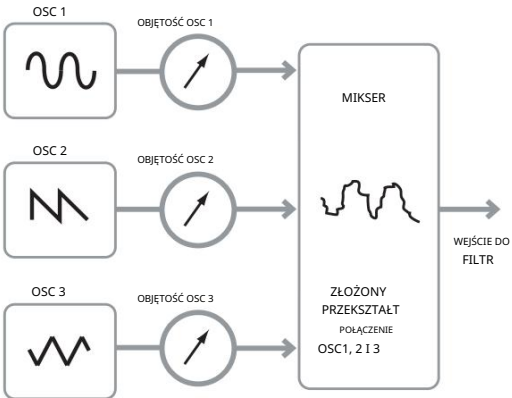
Modulacja pierścieniowa

Ring Modulator to generator dźwięku, który pobiera sygnały z dwóch oscylatorów UltraNova i skutecznie je „mnoży”. UltraNova ma 2 modulatory pierścieniowe, jeden przyjmuje Osc 1 i Osc 3 jako wejścia, a drugi przyjmuje Osc 2 i Osc 3. Wynikowe wyjście zależy od różnych częstotliwości i zawartości harmonicznych występujących w każdym z dwóch sygnałów oscylatora i będzie się składać szeregu częstotliwości sumarycznych i różnicowych, a także częstotliwości występujących w oryginalnych sygnałach.



Mikser

Aby rozszerzyć zakres dźwięków, które mogą być wytwarzane, typowe syntezatory analogowe mają więcej niż jeden oscylator. Używając wielu oscylatorów do tworzenia dźwięku, możliwe jest uzyskanie bardzo interesujących miksów harmonicznych. Możliwe jest również lekkie rozstrojenie poszczególnych oscylatorów względem siebie, co daje bardzo ciepły, „tłusty” dźwięk. Mikser UltraNova umożliwia miksowanie trzech niezależnych oscylatorów, oddzielnego oscylatora szumów i dwóch źródeł modulatora pierścieniowego.



Filtr

Ultranova to subtraktywny syntezytor muzyczny. Subtraktywny oznacza, że część dźwięku jest odejmowana gdzieś w procesie syntezy.

Oscylatory dostarczają surowe przebiegi z dużą zawartością harmonicznych, a sekcja filtra odejmuje niektóre harmoniczne w kontrolowany sposób.

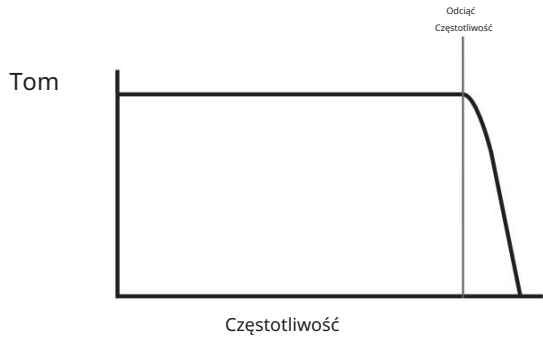
W UltraNova dostępnych jest 14 typów filtrów, chociaż są to odmiany trzech podstawowych typów filtrów: dolnoprzepustowy, pasmowy i górnoprzepustowy. Typ filtra najczęściej spotykany w syntezatorach to typ dolnoprzepustowy. W przypadku filtra dolnoprzepustowego wybierany jest punkt odcięcia (lub częstotliwość odcięcia) i wszelkie częstotliwości poniżej tego punktu są przepuszczane, a częstotliwości powyżej tego punktu są odfiltrowywane. Ustawienie parametru Filter Frequency określa punkt, poniżej którego częstotliwości są usuwane. Ten proces usuwania harmonicznych z przebiegów wpływa na zmianę charakteru lub barwy dźwięku. Gdy parametr częstotliwości jest maksymalny, filtr jest całkowicie „otwarty” i żadne częstotliwości nie są usuwane z surowych przebiegów oscylatora.

W praktyce następuje stopniowe (a nie nagłe) zmniejszenie głośności harmonicznych powyżej punktu odcięcia filtra dolnoprzepustowego. To, jak szybko te harmoniczne zmniejszają się w miarę wzrostu częstotliwości powyżej punktu odcięcia, określa nachylenie filtra. Nachylenie jest mierzone w „jednostkach objętości na oktawę”. Ponieważ głośność jest mierzona w decybelach, to nachylenie jest zwykle podawane jako tyle decybeli na oktawę (dB/okt.). Typowe wartości to 12 dB/okt. i 24 dB/okt. Im wyższa liczba, tym większe odrzucenie harmonicznych powyżej punktu odcięcia i wyraźniejszy efekt filtrowania.

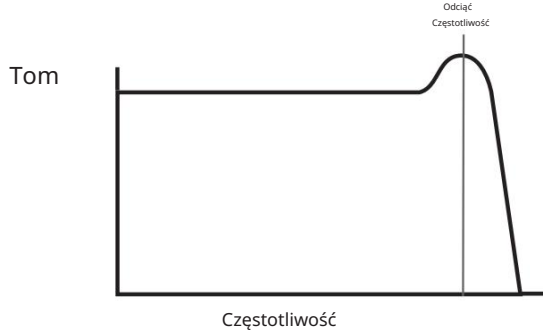
Kolejnym ważnym parametrem filtra jest jego rezonans. Częstotliwości w punkcie odcięcia można zwiększyć za pomocą regulatora rezonansu filtra. Jest to przydatne do podkreślenia pewnych harmonicznych dźwięku.

Wraz ze wzrostem Resonance, dźwięk przechodzący przez iter będzie miał świszczącą jakość. Kiedy jest ustawiony na bardzo wysoki poziom, Resonance faktycznie powoduje, że filtr wpada w samo-oscylację za każdym razem, gdy przechodzi przez niego sygnał. Powstający w ten sposób świszczący dźwięk jest w rzeczywistości czystą falą sinusoidalną, której wysokość zależy od ustawienia pokrętki częstotliwości (punkt odcięcia filtru). Ta fala sinusoidalna wytworzona w rezonansie może w rzeczywistości być używany do niektórych dźwięków jako dodatkowe źródło dźwięku, jeśli chcesz.

Poniższy diagram pokazuje reakcję typowego filtra dolnoprzepustowego. Częstotliwości powyżej punktu odcięcia są redukowane objętościowo.

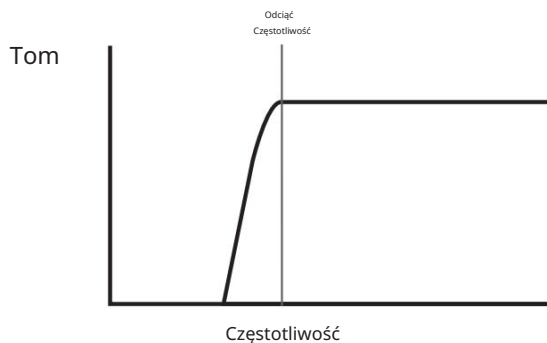


Po dodaniu rezonansu częstotliwości w punkcie odcięcia są wzmacniane.

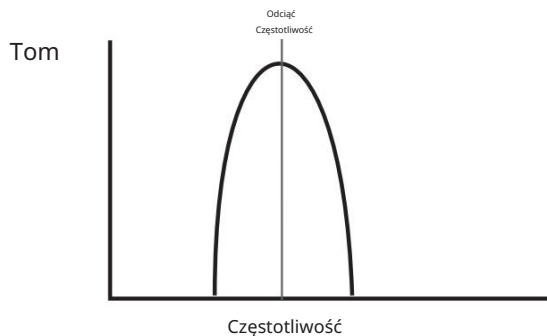


Oprócz tradycyjnego filtra dolnoprzepustowego istnieją również typy górnoprzepustowe i pasmowoprzepustowe. Typ używanego filtra jest wybierany za pomocą parametru Typ filtra.

Filtr górnoprzepustowy jest podobny do filtra dolnoprzepustowego, ale działa w „odwrotnym sensie”, dzięki czemu częstotliwości poniżej punktu odcięcia są usuwane. Przekazywane są częstotliwości powyżej punktu odcięcia. Gdy parametr Częstotliwość filtra jest ustawiony na zero, filtr jest całkowicie otwarty i żadne częstotliwości nie są usuwane z surowych przebiegów oscylatora.



Kiedy używany jest filtr pasmowoprzepustowy, przepuszczane jest tylko wąskie pasmo częstotliwości wyśrodkowane wokół punktu odcięcia. Usuwane są częstotliwości powyżej i poniżej pasma. Nie jest możliwe pełne otwarcie tego typu filtra i przepuszczenie wszystkich częstotliwości.



Koperty I Ampliier

We wcześniejszych akapitach opisano syntezę wysokości i barwy dźwięku.

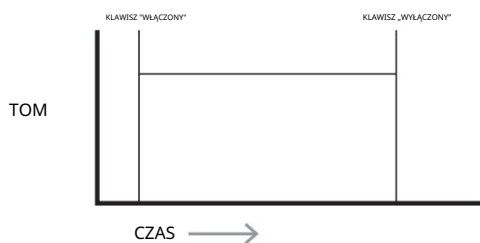
W kolejnej części samouczka syntezy opisano sposób kontrolowania głośności dźwięku.

Głośność nuty tworzonej przez instrument muzyczny często zmienia się znacznie w czasie trwania nuty, w zależności od typu instrumentu.

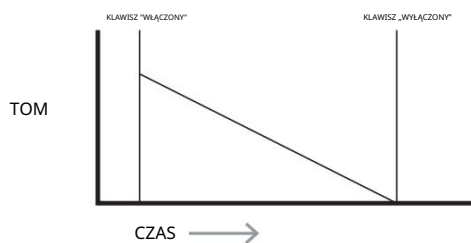
Na przykład nuta grana na organach szybko osiąga pełną głośność po naciśnięciu klawisza.

Utrzymuje pełną głośność do momentu zwolnienia klawisza, kiedy to poziom głośności natychmiast spada do zera.

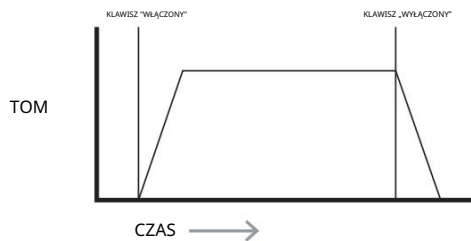
Nuta fortepianu szybko osiąga pełną głośność po naciśnięciu klawisza i stopniowo spada do zera po kilku sekundach, nawet jeśli klawisz jest przytrzymany.



Emulacja sekcji smyczkowej osiąga pełną głośność dopiero stopniowo po naciśnięciu klawisza. Pozostaje na pełnej głośności, gdy klawisz jest wciśnięty, ale po zwolnieniu klawisza głośność spada do zera dość powoli.



W syntezatorze analogowym zmiany charakteru dźwięku zachodzące w czasie trwania nuty są kontrolowane przez sekcję zwaną generatorem obwiedni. UltraNova ma 6

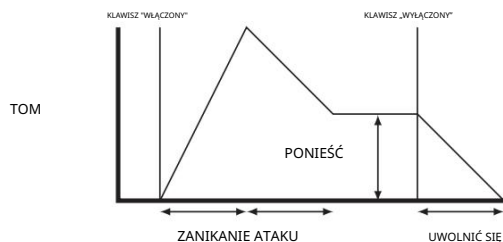


Generatory kopert (nazywane Env 1 do Env 6). Env 1 jest zawsze powiązany z Ampliier, który kontroluje amplitudę nuty – tj. głośność dźwięku – kiedy nuta jest grana.

Każdy generator obwiedni ma cztery główne kontrolki, które służą do dostosowywania kształtu obwiedni.

Czas ataku

Reguluje czas, jaki po naciśnięciu klawisza zajmuje zwiększenie głośności od zera do pełnej głośności. Może być używany do tworzenia dźwięku z powolnym narastaniem.



Czas rozpadu

Ustawia czas, po którym głośność spada z początkowej pełnej głośności do poziomu ustawionego przez kontrolkę Sustain, gdy klawisz jest wciśnięty.

Poziom utrzymania

Różni się to od innych kontrol Envelope, ponieważ określa poziom, a nie przedział czasu.

Ustawia poziom głośności, na którym pozostaje obwiednia, gdy klawisz jest wciśnięty, po upływie czasu zanikania.

Czas wydania

Ustawia czas, po którym głośność spada z poziomu Sustain do zera po zwolnieniu klawisza. Może być używany do tworzenia dźwięków, które mają jakość „zanikania”.

Typowy syntezator będzie miał jedną lub więcej obwiedni. Jedna obwiednia jest zawsze stosowana do wzmacniacza, aby kształtować głośność każdej granej nuty. Dodatkowe obwiednie mogą być użyte do dynamicznej zmiany innych sekcji syntezatora w czasie trwania każdej nuty.

Drugi generator obwiedni (Env 2) w UltraNova służy do modyfikowania częstotliwości odcinka filtra przez cały czas życia banknotu.

W UltraNova generatory obwiedni od 3 do 6 mogą być używane do specjalnych celów, takich jak modulowanie indeksu Wavetable lub poziomów FX.



LFO

Podobnie jak generatory obwiedni, sekcja LFO syntezatora jest modulatorem. Dlatego zamiast być częścią samej syntezy dźwięku, służy do zmiany (lub modulacji) innych sekcji syntezatora. Na przykład LFO może być używany do zmiany wysokości oscylatora lub częstotliwości odcięcia filtra.

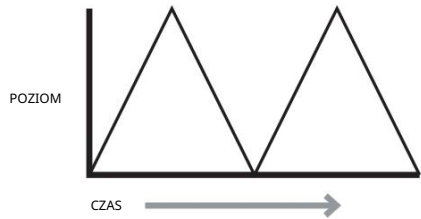
Wielkość instrumentów muzycznych wydaje dźwięki, które zmieniają się w czasie zarówno pod względem głośności, jak i wysokości oraz barwy. Czasami te wariacje mogą być dość subtelne, ale nadal w znacznym stopniu przyczyniają się do scharakteryzowania dźwięku końcowego.

Podczas gdy Envelope jest używany do kontrolowania jednorazowej modulacji podczas życia pojedynczej nuty, LFO modulują za pomocą powtarzającego się, cyklicznego kształtu fali lub wzoru. Jak wspomniano wcześniej, oscylatory wytwarzają stały przebieg, który może przybrać kształt powtarzającej się fali sinusoidalnej, fali trójkątnej itp. LFO wytwarzają przebiegi w podobny sposób, ale zwykle o częstotliwości, która jest zbyt niska, aby wytworzyć dźwięk, który ludzkie ucho mogłoby postrzegać. (W rzeczywistości LFO oznacza oscylator niskiej częstotliwości.)

Podobnie jak w przypadku Envelope, przebiegi generowane przez LFO mogą być przesyłane do innych części syntezatora w celu wywołania pożądanych zmian w czasie – lub „ruchów” – dźwięku.

UltraNova ma trzy niezależne LFO, które mogą być używane do modulowania różnych sekcji syntezatora i mogą działać z różnymi prędkościami.

Typowy kształt fali dla LFO to fala trójkątna.



Wyobraź sobie, że fala o bardzo niskiej częstotliwości jest przyłożona do wysokości oscylatora. W rezultacie wysokość tonu Oscylatora powoli podnosi się i opada powyżej i poniżej oryginalnego tonu. Symulowałoby to, na przykład, skrzypka poruszającego palcem w górę i w dół struny instrumentu podczas smyczkowania. Ten subtelny ruch wysokości tonu w górę i w dół jest określany jako efekt „Vibrato”.

Alternatywnie, gdyby ten sam sygnał LFO modulował częstotliwość odcięcia filtra zamiast wysokości tonu oscylatora, powstałby znany efekt chybota zany jako „wah-wah”.

Oprócz ustawiania różnych sekcji syntezatora, które mają być modulowane przez LFO, dodatkowe obwiednie mogą być jednocześnie używane jako modulatory. Oczywiście im więcej oscylatorów, filtrów, obwiedni i LFO jest w syntezatorze, tym jest on potężniejszy.

Streszczenie

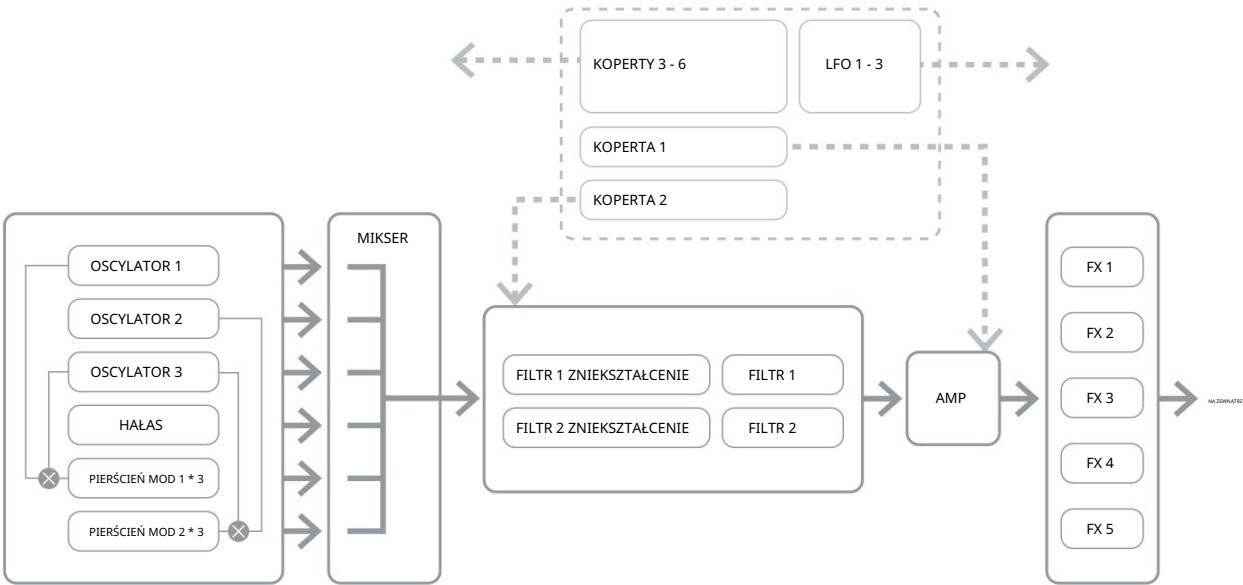
Syntezator można podzielić na pięć głównych bloków generujących lub modyfikujących (modulujących) dźwięk.

- 1 Oscylatory generujące przebiegi o różnych wysokościach.
- 2 Mikser, który łączy ze sobą wyjścia z oscylatorów.
- 3 filtry, które usuwają określone harmoniczne, zmieniając charakter lub barwę dźwięku.
- 4 Wzmacniacz sterowany przez generator Envelope, który zmienia głośność dźwięku w czasie, gdy nuta jest grana.
- 5 LFO i kopert, których można użyć do modulowania dowolnego z powyższych.

Wiele radości z syntezatora polega na eksperymentowaniu z fabrycznie ustawionymi dźwiękami i tworzeniu nowych. Nic nie zastąpi „praktycznego” doświadczenia.

Eksperymenty z dostosowaniem wielu parametrów UltraNova ostatecznie doprowadzą do pełniejszego zrozumienia, w jaki sposób różne elementy sterujące zmieniają i pomagają kształtować nowe dźwięki. Uzbrojony w wiedzę zawartą w tym rozdziale i zrozumienie tego, co faktycznie dzieje się w maszynie, gdy wprowadzane są poprawki do pokręteł i przełączników, proces tworzenia nowych i ekscytujących dźwięków stanie się łatwy – baw się dobrze.

SCHEMAT PRZEPŁYWU SYGNAŁU ultranowej



SEKCJA EDYTUJĄCA SYNTETYK

Nawigacja sprzętowa

Na stronie 4 znajduje się przegląd UltraNova i krótki opis działania każdego z elementów sterujących na górnym panelu.

W UltraNova wszystkie menu kontrolujące generowanie dźwięku i bloki przetwarzania dźwięku są dostępne za pomocą przycisków w obszarze Synth Edit na górnym panelu.

Po wywołaniu menu wyświetlane wartości parametrów są wartościami aktualnie wybranego programu.

Każde menu jest dostępne za pomocą własnego dedykowanego przycisku i ma od jednej do czterech stron. Jeśli menu ma więcej niż jedną stronę, jeden z dwóch przycisków PAGE [4] będzie podświetlony i można ich używać do przewijania dodatkowych stron. Na wyświetlacz LCD wyświetlanych jest do ośmiu parametrów menu, a każdy z nich jest zmieniany za pomocą enkodera obrotowego bezpośrednio nad tekstem parametru.

Za pomocą przycisków menu [11] do [22] można przechodzić bezpośrednio z jednego menu do drugiego za pomocą jednego naciśnięcia przycisku. Niektóre bloki generowania/przetwarzania dźwięku są zduplikowane (np. Oscylator), a przyciski SELECT [10] służą do wybrania, który konkretny blok tego typu ma być sterowany. UltraNova pamięta, który blok był ostatnio otwierany, a także do której strony menu, a kiedy to menu zostanie przywołane, otwiera się ponownie z widocznymi ostatnimi ustawieniami.

OSCYLATORY 1, 2 i 3

UltraNova ma trzy identyczne oscylatory i źródła hałasu; to są generatory dźwięku syntezatora. Naciśnięcie przycisku OSCILLATOR [11] otwiera menu oscylatora, które zawiera dwie strony dla każdego oscylatora. Jeden z przycisków SELECT i jeden z przycisków PAGE zaświadcza się, wskazując, że więcej niż jeden oscylator jest dostępny do sterowania i że dostępne są dalsze strony menu. Do regulacji wyświetlanych jest 16 parametrów na oscylator, osiem na stronę. Należy jednak pamiętać, że pięć z nich jest wspólnych dla wszystkich trzech oscylatorów, a jeden dla źródła hałasu; to sześć parametrów pojawia się w menu Strona 2 dla każdego oscylatora.

Parametry na oscylator (strona 1)

ILLATORY O1Semi	O1Cents	O1VSync	O1Wave	O1PW / Idx	O1Hard	O1Dense	O1DnsDtn
0	0	0	0	Zab pily 127	0	0	0

[illegible]

LTRY	Zobacz	FreqLink RestLink	Track F1Type F1DAmnt F1DTType F1QNorm LP24	0	Dioda	64
p2B	-64	Równoległy	Wyłączony	Wyłączony		
Wyswietlane jako:			O1 centy			
Warunki testowe:	F2Res 0	F2Env2 F2Track F2Type F2DAmnt F2DTType F2QNorm LP24	0	127	LP24	0
						Dioda
						64
Zakres regulacji:	-50 do +50					
FBalance RfRouting FreqLink RestLink						
Ten parametr pozwala na dynamiczne wyłączenie i włączenie zasilania dla każdego z kanałów.						
między dwoma półkami.						

VELOPEs AmpAtt AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloC AmpRpt AmpTrig AmpMTrg

2 90 127 0 0 WFL Ponownie wyzwalanie 40

RE3: Synchronizacja wirtualnego oscylatora

AmpAtSlp AmpDcSlp AmpAttTk AmpDcTk AmpSusRt AmpSfm AmpLvtK LvltKnte

Wyzwalanie jako: 127 0 0 0 127 0 C 3

Wartość początkowa: 0

FIAT2.2 Flt Dec 0 FltRel FltVeloC FltRpt FltTrg FltMTrg

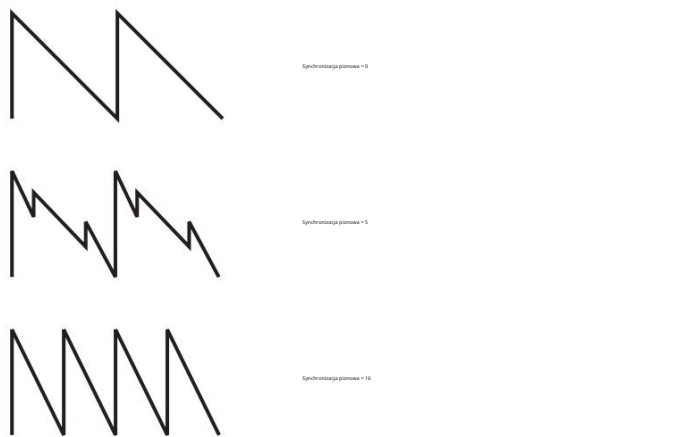
Zakres regulacji: 0 do 127

FltSus 35 45 0 0

Przebieg sygnału wirtualnego oscylatora, „wirtualnego” oscylatora w celu dodania do ponownego wyzwolenia 127 harmonicznych do pierwszego, poprzez użycie przebiegu wirtualnego oscylatora

Re-Trig

Ta technika daje interesujący zakres efektów dźwiękowych. Charakterystycznym jest EMTR –
dźwięk zmienia się wraz ze zmianą wartości parametru, ponieważ częstotliwość wirtualnego oscylatora wzrasta
jaśniejsze i ostrzejsze brzmienie. Wzrost wartości parametru powoduje wzrost wartości parametru.
Gdy wartość Vsync jest wielokrotnością 16, częstotliwość wirtualnego oscylatora jest muzyczną harmonią
częstotliwości głównego oscylatora. Ogólny efekt jest transpozycją oscylatora, który przesuwa się w górę szeregu
harmonicznego, z wartościami pomiędzy wielokrotnościami 16, co daje bardziej rozbite efekty.



Aby jak najlepiej wykorzystać Vsync, spróbuj modulować go za pomocą LFO. Spróbuj przypisać go do koła MOD w celu praktycznego sterowania.

RE4: przebieg oscylatora

Wyświetlane jako:	O1Fala
Wartość początkowa:	Piłokształtny

Zakres regulacji: szczegółowe informacje znajdują się w tabeli na stronie 40

To wybiera kształt fali oscylatora z zakresu 72 opcji. Oprócz analogowych przebiegów typu syntezy, takich jak sinus, kwadrat, piłokształtny, impuls i 9 współczynników miksów piłokształtnego/impulsowego, istnieją różne przebiegi cyfrowe i 36 przebiegów falowych składających się z dziewięciu indywidualnych przebiegów falowych na jedną falę plus dwa źródła wejściowe audio.



Jeśli wybrane są źródła wejścia audio, żadne dodatkowe parametry oscylatora nie będą miały wpływu na dźwięk. Wejście audio będzie używane jako źródło do późniejszej manipulacji (np. filtry, modulacja itp.).

Aby usłyszeć jedno z wejść audio, należy zagrać nutę na klawiaturze.



Możliwe jest stworzenie efektu bramki MIDI na wokalu za pomocą wejść audio jako źródło.

RE5: Szerokość impulsu/Indeks tablicy fal

Wyświetlane jako: O1Pw/Idx
Wartość początkowa: 0

Zakres regulacji: -64 do +63

Ta kontrolka ma dwie funkcje, w zależności od przebiegu wybranego przez RE4. W przypadku przebiegów impulsowych zmienia szerokość impulsu wyjścia oscylatora. Ten podstawowy efekt można najłatwiej usłyszeć, ustawiając RE5 z RE4 ustawionym na PW; zauważysz, jak zmienia się zawartość harmonicznych i przy wysokich ustawieniach dzwięk staje się dość cienki i metaliczny. Fala pulsacyjna jest zasadniczo asymetryczną falą prostokątną; po ustawieniu na zero przebieg jest normalną falą prostokątną. (Patrz strona 9.) RE5 ma inną funkcję, jeśli przebieg oscylatora jest ustawiony na jedną z 36 tabel fal (patrz RE4 powyżej). Każda tabela przebiegu składa się z dziewięciu powiązanych przebiegów, a ustawienie RE5 określa, który jest używany. Całkowity zakres wartości parametru wynoszący 128 jest podzielony na 9 (w przybliżeniu) równych segmentów po 14 jednostek wartości, więc ustawienie wartości od -64 do -50 wygeneruje pierwszy z 9 przebiegów, od -49 do -35 drugi, i tak dalej. Zobacz także parametr interpolacji tabeli fal (RE2)

na stronie 2) Oscillator Menu, które można wykorzystać do wprowadzenia dalszych zmian w sposobie wykorzystania tablic falowych.

RE6: Twardość

Wyświetlane	O1Twardy
jako: Wartość	127

początkowa: Zakres 0 do 127

regulacji: Parametr Twardość modyfikuje zawartość harmonicznych przebiegu, zmniejszając poziom wyższych harmonicznych w miarę zmniejszania wartości. Jego działanie jest podobne do działania filtra dolnoprzepustowego, ale działa na poziomie oscylatora. Zauważył, że nie ma to wpływu na przebieg sinusoidalny, ponieważ jest to jedynie przebieg bez harmonicznych.

RE2: Poziom oscylatora 2			
Wyświetlane jako:	Poziom O2		
Wartość początkowa:	0		
Zakres regulacji: 0 do 127			
Ten parametr określa ilość sygnału Oscillator 2 obecnego w całym dźwięku.			GŁOS
RE3: Poziom oscylatora 3			
Wyświetlane jako:	Poziom O3		
Wartość początkowa:	0		LFO 1-3
Zakres regulacji: 0 do 127			
Ten parametr określa ilość sygnału Oscillator 3 obecnego w całym dźwięku.			
RE4: Poziom źródła hałasu			
Wyświetlane jako:	HałasLvI		VOCODER
Wartość początkowa:	0		
Zakres regulacji: 0 do 127			
Ten parametr określa ilość Szumu obecnego w całym dźwięku.			EDYCJA ARP
RE5: Poziom modulatora pierścieniowego (Osc. 1 * 3)			
Wyświetlane jako:	RM1 * 3LvI		AKORD EDYCJA
Wartość początkowa:	0		początkowa: MOD
Zakres regulacji: 0 do 127			
W swojej najprostszej postaci modulator pierścieniowy to blok przetwarzania z dwoma wejściami i jednym wyjściem, który skutecznie „możemy” dwa sygnały wejściowe. W zależności od względnych częstotliwości i zawartości harmonicznych dwóch wejść, wynikowy wynik będzie zawierał szereg sum i częstotliwości różnicowych, a także podstawy. UltraNova ma dwa modulatory pierścieniowe; oba wykorzystują Oscylator 3 jako jedno wejście, jedno łączy go z Oscylatorem 1, a drugie z Oscylatorem 2. Wyjścia Ring Modulator są dostępne jako dwa dodatkowe wejścia miksera, sterowane przez RE5 i RE6. Parametr kontrolowany przez re5 określa wielkość Osc. 1			FX-PAN początkowa: FX-
* 3 wyjście Ring Modulator obecne w całym dźwięku.			FX - KWOTY FWO
	Wypróbuj następujące ustawienia, aby mieć dobre pojęcie o tym, czym jest Ring Modulator brzmi jak. Na stronie 1 miksera zmniejsz poziomy Oscs 1, 2 i 3 i zwiększ RM1*3LvI. Następnie przejdź do strony Menu oscylatora. Ustaw Osc3 na interwał +5, +7 lub +12 półtonów powyżej Osc1, a dźwięk będzie harmonijny. Zmiana wysokości tonu Osc 1 na inne wartości półtonowe tworzy niezgodne, ale interesujące dźwięki. Centy 01 można zmieniać, aby wprowadzić efekt „bicia”.		
RE6: Poziom modulatora pierścieniowego (Osc. 2 * 3)			
Wyświetlane jako:	RM2*3Poziom		
Wartość początkowa:	0		
Zakres regulacji: 0 do 127			
Parametr kontrolowany przez RE6 określa wielkość Osc. 2 obecne w ogólnym brzmieniu.		*	Wyjście modulatora 3 pierścieniowego
RE7: Wysyłanie na poziomie przed efektami			
Wyświetlane jako:	PreFXLvI		
Wartość początkowa:	0dB		
Zakres regulacji: -12dB do +18dB			
Zsumowane wejścia miksera są kierowane przez blok efektów (nawet jeśli żadne efekty nie są aktywne) na poziomie określonym przez RE7. Ta kontrolka powinna być regulowana z ostrożnością, aby uniknąć przeciążenia przetwarzania FX.			
RE8: Zwrot poziomu po FX			
Wyświetlane jako:	PstFXLvI		
Wartość początkowa:	0dB		
Zakres regulacji: -12dB do +12dB			
Ten parametr reguluje poziom zwracany z wyjścia procesora FX. W ten sposób zarówno RE7, jak i RE8 zmieniają poziom sygnału, nawet gdy wszystkie sloty FX w bloku FX zostaną pominięte.			
	PreFXLvI i PstFXLvI to krytyczne elementy sterujące, a nieprawidłowa regulacja może powodować przycinanie w sekcji przetwarzania efektów i innych miejscach. Zawsze dobrze jest najpierw ustawić parametry efektów, które uważasz za potrzebne (w menu efektów, patrz strona 28), a następnie ostrożnie zwiększać te dwa parametry, aż uzyskasz pożądaną ilość efektów.		

MIKSER

127

0

0

0

0

0

0dB

0dB

Parametry miksera (strona 2)

O1Solo O2Solo O3Solo NoisSolo RM13Solo RM23Solo

Wyłączony

Wyłączony

Wyłączony

Wyłączony

Wyłączony

Wyłączony

Wyłączony

GŁOS

Funkcje Solo na stronie 2 Mixer Menu działają tak samo, jak przyciski Solo na sprzętowym (a właściwie programowym) mikserze. Aktywacja Solo umożliwia wyciszenie samego wkładu tego wejścia w ogólny dźwięk. Możesz także solo więcej niż jedno wejście, jeśli chcesz, a to, co usłyszysz, będzie sumą wejść.

LFO

L1Rate L1RSync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Conn L1OneSht

68

Wyłączony

Sinus

0

0

Wyłączony

Wyłączony

Wyłączony

Istnieją dwie metody włączania Solo: dotknięcie odpowiednich pokręteł na wyświetlaczu LCD tego nie odzwierciedla).

Przekręcenie pokręta aktywuje tryb solo do momentu ponownego przekręcenia pokręta.

VOCODER

Wyłączony

WłWył. Równowaga Szerokość SibilType

v67 m 0 127 40

HighPass

EDYCJA ARP

16

Wyłączony

1

64

1

Wyłączony

Wyłączony

120

Ustawienia solo nie są zapisywane z Patchem.

KORD EDYCJA Trans

0

POCZĄTEK

ZAKRES REGULACJI

bas 11

12 13

14 15 16 17

18 19

Wyświetlane jako:

Wartość początkowa:

1

Wyłączony

01Solo

Wyłączony

kowa: MODULATION MATRIX

Number Source1 Source2 TouchSel Destin Direct

1

Wyłączony

On

Wyłączony

O123Ptch

Głębokość

0

n, który

Wyświetlane jako:

Wartość początkowa:

1

Wyłączony

01Solo

Wyłączony

Wycisza wszystkie wejścia miksera z wyjątkiem Oscillator 1.

EX-PAN

RE2: Oscylator 2 Solo

PanPosn PanRate PanSync PanDepth

0

40

Wyłączony

0

Wyświetlane jako:

Wartość początkowa:

02Solo

Wyłączony

E6.

Wyświetlane jako:

Wartość początkowa:

1

Wyłączony

01Solo

Wyłączony

czątkowa: FX-ROUTING Routing Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX

Zakres regulacji: wyłączony lub włączony

Obejście

Obejście

Obejście

Obejście

Wycisza wszystkie wejścia miksera z wyjątkiem Oscillator 2.

KWOTY FXWetDry

RE3: Oscylator 3 Solo

FX1Omno FX2Oto FX3Omno FX4Oto FX5Oto FXFedbck

0

64

64 64

64

64

0

Wyświetlane jako:

Wartość początkowa:

03Solo

Wyłączony

Zakres regulacji: wyłączony lub włączony

Wycisza wszystkie wejścia miksera z wyjątkiem Oscillator 3.

RE4: Źródło hałasu Solo

Wyświetlane jako:

Wartość początkowa:

NoisSolo

Wyłączony

Zakres regulacji: wyłączony lub włączony

Wycisza wszystkie wejścia miksera z wyjątkiem źródła szumu.

RE5: Modulator pierścieniowy (Oscs 1 i 3) Solo

Wyświetlane jako:

Wartość początkowa:

RM13Solo

Wyłączony

Zakres regulacji: wyłączony lub włączony

Wycisza wszystkie wejścia miksera oprócz tego z modulatora pierścieniowego (oscylatory 1 i 3).

RE6: Modulator pierścieniowy (Oscs 2 i 3) Solo

Wyświetlane jako:

Wartość początkowa:

RM23Solo

Wyłączony

Zakres regulacji: wyłączony lub włączony

Wycisza wszystkie wejścia miksera oprócz tego z modulatora pierścieniowego (oscylatory 2 i 3).

RE7/8: nieużywany

Wspólne parametry filtra (strona 2)

Pozostałe parametry w menu filtrów są wspólne dla wszystkich obu filtrów. Są one dostępne niezależnie od tego, który filtr zostanie wybrany przyciskiem SELECT [10].

FBalance	FRouting	FreqLink	ResLink
-64	Równoległy	☐ Wyłączony	☐ Wyłączony

F2Freq	F2Res	F2Env2	F2Track	F2Type	F2DAmnt	F2DType	F2QNorm		
RE1: 2200	2200	0	127			LP24	0		Dioda

Wyświetlane jako: FBalance FRouting FreqLink ResLink FBalance
Wartość początkowa: Równoległy Wyłączony -64

Zakres regulacji: -64 do +63

Dwie sekcje filtrów UltraNova mogą być używane jednocześnie, tak skonfigurowane na różne sposoby AmpRel AmpVelo (patrz RF2 poniżej). Filtry dolnoprzepiętowe i pasmowo-przepiętowe można łączyć równolegle, aby tworzyć dźwięki

Przy pomiarach stosując w porównaniu poniżej. W przypadku konfiguracji wykorzystujących oba filtry, RE1 pozwala mieszać ze sobą większą ilość sekcji filtrów w dowolnej kombinacji. Minimalna wartość parametru -64 reprezentuje maksymalną możliwą liczbę sekcji filtrów. W przypadku konfiguracji wykorzystujących tylko jeden filtr, RE1 pozwala mieszać ze sobą większą ilość sekcji filtrów w dowolnej kombinacji. Minimalna wartość parametru -64 reprezentuje maksymalną możliwą liczbę sekcji filtrów. W przypadku konfiguracji wykorzystujących tylko jeden filtr, RE1 pozwala mieszać ze sobą większą ilość sekcji filtrów w dowolnej kombinacji. Minimalna wartość parametru -64 reprezentuje maksymalną możliwą liczbę sekcji filtrów.

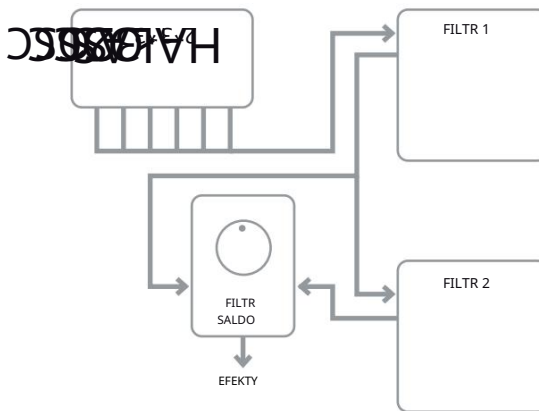
z Filtra 2, a maksymalna wartość +63 reprezentuje maksymalną moc wyjściową z Filtra 2 i FitAtSlp FitDcSlp FitAttTk FitDecTk FitSstRt FitSstTm FitLvtK FitLvtKnte brak wyjścia z Filtra 1. Przy wartości 0, wyjścia dwóch sekcji filtra są mieszane w równych proporcjach 0 127.

E3Att E3Dec 10 70 RE2:	E3Sus 64	E3Rel 40	E3Delay	E3Powtórz	E3Trig	E3MTrig	Re-Trig
Filtrowanie routingu			0	0			

Wyszukiwanie: 127

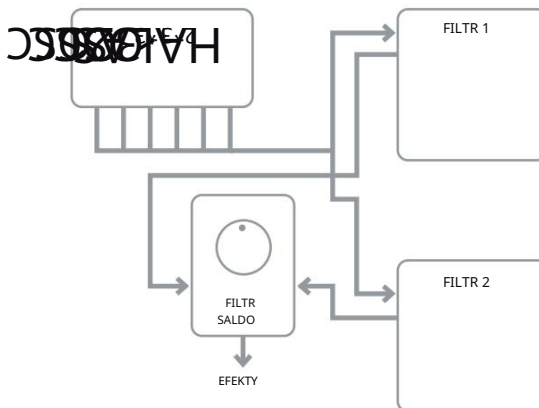
Zakres regulacji: Bypass, Single, Series, Parallel, Paral2, Bęben

UltraNova zapewnia pięć możliwych kombinacji dwóch bloków filtrowych oraz obejście. Tryb Pojedynczy wykorzystuje tylko Filtr 1, pozostałe tryby łączą dwie sekcje filtrowe na różne sposoby.



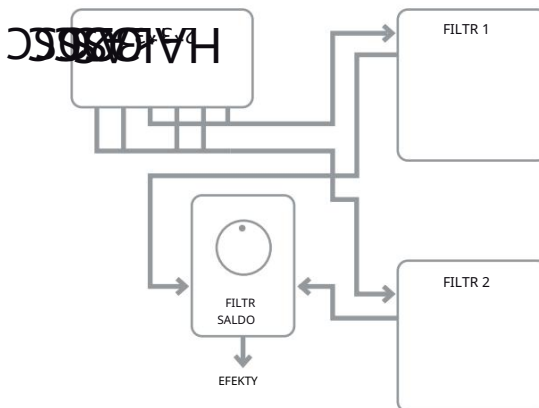
Seria

Filtr 1 zasila Filtr 2, ale dane wyjściowe są nadal uzyskiwane z Filtra Kontrola równowagi



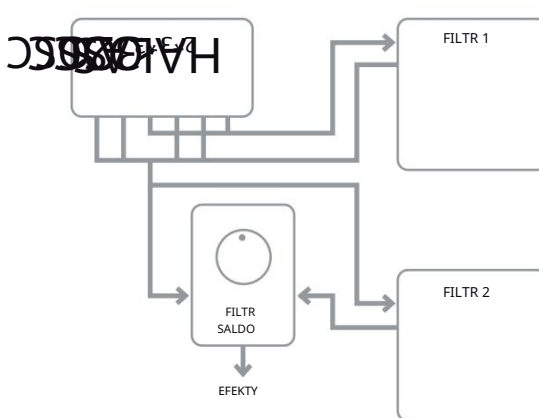
Równoległy

Sekcje filtrów są prowadzone z tym samym sygnał wejściowy, a ich balans wyjściowy jest regulowany przez RE1



Równoległy 2

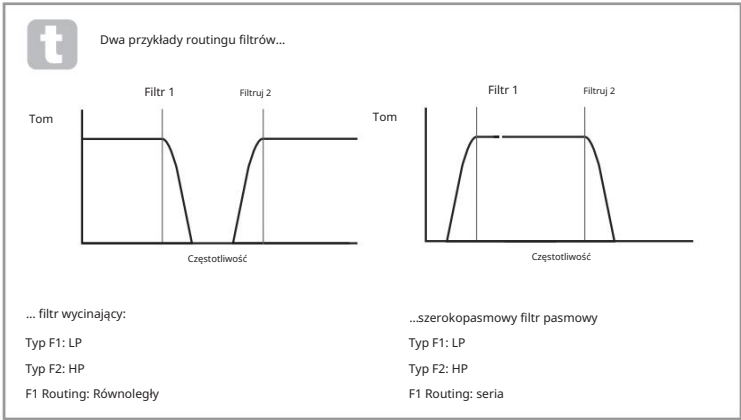
W trybie równoległym, ale filtr 1 jest sterowany przez Osc 3 i źródło szumu, pozostałe źródła zasilają filtr 2.



Beben

Jak w trybie równoległym
2, ale wyjście filtra 1
jest dodany do filtra 2
sygnały wejściowe.

Zwróć uwagę, że tryby Parallel 2 i Drum różnią się pod istotnym względem od pozostałych tym, że Filter 1 i Filter 2 są zasilane z różnych źródeł. Pozwala to na filtrowanie źródła szumu i Osc 3 w inny sposób niż oscylatorów 1 i 2 oraz wyjść modulatora pierścieniowego, co jest ważnym wymogiem przy tworzeniu niektórych dźwięków perkusyjnych.



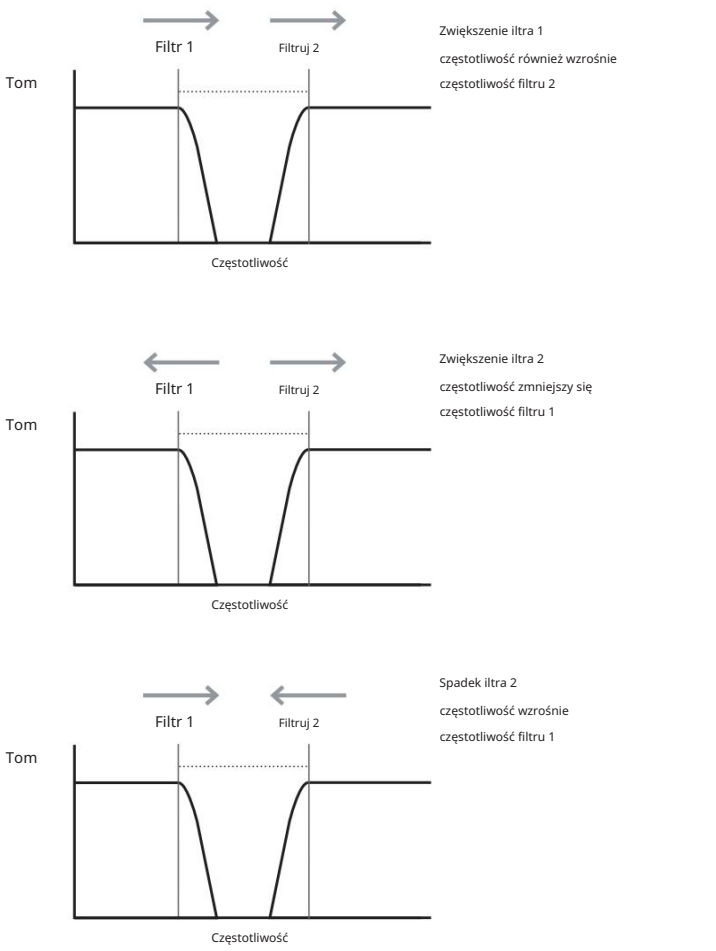
RE3: Łączę częstotliwości filtra

Wyświetlane jako: FreqLink

Wartość początkowa: Wyłączony

Zakres regulacji: Ustawienie Wyłącz lub Włącz

Łączenia częstotliwości na Włączone tworzy relację między częstotliwościami dwóch sekcji filtrów i ponownie przypisuje funkcję RE1 dla Filtra 2 z częstotliwości na przesunięcie częstotliwości (patrz strona menu filtrów 1, RE1, powyżej). Przesunięcie filtra 2 jest zależne od częstotliwości filtra 1.



RE4: Łączę rezonansowe filtra

Wyświetlane jako: ResLink

Wartość początkowa: Wyłączony

Zakres regulacji: wyłączony lub włączony

Ustawienie opcji Resonance Linking na On powoduje zastosowanie tej samej wartości parametru Resonance do filtra 1 i filtra 2. Kontrola rezonansu filtra (RE2, strona 1) wpływa na oba filtry, niezależnie od tego, który filtr jest aktualnie wybrany do regulacji.

RE5-RE8: Nieużywane

głosy

UltraNova to wielogłosowy, polifoniczny syntezator, co w zasadzie oznacza, że możesz grać akordy na klawiaturze, a każda przytrzymana nuta zabrzmi. Każda nuta jest nazywana „głosem”, a silnik DSP UltraNova jest wystarczająco potężny, aby zapewnić, że zawsze zabraknie Ci ingerów, zanim zabraknie Ci głosów! (Ale to zależy od tego, ile głosów jest przypisanych do każdej nuty – zobacz parametr Unison w menu Voice poniżej).

Jednakże, jeśli sterujesz UltraNova z sekwencera MIDI, teoretycznie możliwe jest wyczerpanie się (wewnętrznie jest maksymalnie 20 głosów). Choć zdarza się to rzadko, użytkownicy mogą czasami zaobserwować to zjawisko, które określa się mianem „kradzieży głosu”.

Alternatywą dla dźwięczności polifonicznej jest mono. W przypadku dźwięczności mono słychać tylko jedną nutę na raz; naciśnięcie drugiego klawisza przy jednoczesnym przytrzymaniu pierwszego spowoduje anulowanie pierwszego i odtworzenie drugiego – i tak dalej. Słyszysz zawsze ostatnią zagrąną nutę. Wszystkie wczesne syntezatory były monofoniczne, a jeśli próbujesz naśladować analogowy syntezator z lat 70., możesz chcieć ustawić brzmienie na mono, ponieważ tryb ten nakłada pewne ograniczenia na styl gry, które dodadzą autentyczności.

Naciśnięcie przycisku VOICE [14] otwiera menu głosowe, które jest pojedynczą stroną. Oprócz wyboru brzmienia polifonicznego lub mono, menu pozwala również ustawić portamento i inne powiązane parametry brzmienia.

Unison UnDetune	PortTime	PortMode	PreGlide	PolyMode
Wyłączony 25	Wyłączony	Wystawa	0	Poli1

RE1: Głosy unisono

Wyświetlane jako: Unisono

Wartość początkowa: Wyłączony

Zakres regulacji: Unison Wyłączony, 2, 3, 4

może być użyty do „pogrubienia” dźwięku poprzez przypisanie dodatkowych głosów (łącznie do 4) dla każdej nuty. Należy pamiętać, że „rezerwuuar” głosów jest nieograniczony i przy wielu przypisanych głosach polifonia jest odpowiednio zmniejszona. Przy 4 głosach na nutę czterodźwiękowy akord zbliża się do limitu UltraNova, a jeśli do akordu zostaną dodane kolejne nuty, zaimplementowana zostanie „kradzież głosu” i początkowe zagrane nuty mogą zostać anulowane.

Jeśli ograniczenie polifonii narzucone przez Unison Voices jest restrykcyjne, podobny efekt można uzyskać, używając wielu oscylatorów i dostosowując ich parametry Density i Detune. W rzeczywistości większość fabrycznych latek korzysta z funkcji Density i Detune zamiast Unison, aby osiągnąć efekt wielobarwny.

RE2: Unison Detune

Wyświetlane jako: Rozstrojenie

Wartość początkowa: 25

Zakres regulacji: 0 do 127

Unison Detune ma zastosowanie tylko wtedy, gdy opcja Unison Voices jest ustawiona na wartość inną niż Off. Parametr określa, jak bardzo każdy głos jest odstrojony w stosunku do innych; będziesz w stanie usłyszeć różnicę w brzmieniu tej samej nuty z różną liczbą głosów nawet jeśli Unison Detune jest ustawione na zero, ale dźwięk staje się bardziej interesujący, im większa jego wartość.

Zmiana ustawień brzmień Unison lub Unison Detune podczas przytrzymywania nuty nie ma wpływu na dźwięk. Nowe ustawienia będą obowiązywać tylko wtedy, gdy zostanie zagrana nowa nuta.

RE5: Prędkość filtra
Wyświetlane jako: FltVeloc
Wartość początkowa: 0
Zakres regulacji: -64 do +63
Jako że Amplitude Velocity zwiększa czułość na dotyk do głośności, tak więc Filter Velocity można ustawić tak, aby działanie filtra było czułe na dotyk. Przy dodatnich wartościach parametrów, im mocniej wciskasz klawisze, tym większy będzie efekt filtrowania. Gdy funkcja Filter Velocity jest ustawiona na zero, charakterystyka dźwięku jest taka sama, niezależnie od sposobu grania klawiszy. Zauważ, że negatywne wartości mają efekt odwrotny.

RE6: Powtórzenie filtra
Wyświetlane jako: FltRepeat
Wartość początkowa: 0
Zakres regulacji: od 0 do 126, nieskończoność
Gdy Filter Repeat jest ustawiony na wartość inną niż zero, fazy Attack i Decay obwiedni są powtarzane przed zainicjowaniem fazy Sustain. Ma to podobny efekt do powtarzania amplitudy, a użycie obu parametrów powtarzania może stworzyć całkiem uderzające dźwięki.

RE7: Filtr dotykowy spust
Wyświetlane
jako: Wartość
Wykazany
początkowa: Zakres regulacji: Off, T1ReTrig do T8ReTrig, T1Trig do T8Trig, T1Enable do T8Enable
W przeciwieństwie do wyzwalacza dotykowego Amplitudy, wyzwalacz dotykowy filtra ma trzy opcje na sterowanie dotykowe: wyzwalanie, ponowne wyzwalanie i włączanie. Jednak, podobnie jak w przypadku Amplitude Touch Trigger, konieczne jest włączenie trybu Animate Touch poprzez naciśnięcie przycisku TOUCH przycisk [22], aby skorzystać z funkcji.
Re-Trigger – działa podobnie jak Amplitude Re-Trigger, z tą różnicą, że ilter jest ponownie wyzwalany przez dotknięcie wybranego pokrętkła enkodera. Nuta jest odtwarzana normalnie po naciśnięciu klawisza, dotknięcie pokrętkła ponownie wyzwała całą obwiednię. Tryb ponownego wyzwalania jest potwierdzany na stronie 1 menu Animate Touch przez literę „R” w odpowiedniej pozycji.

Oscylatory

Oscylatory O1Cents O2VSync O3Wave O4P3W/IIdx O5Hd O6Dense O7Dns Dtn
Trigger = w tym trybie litr wywołany obwiednią jest inicjowany przez naciśnięcie 127 0 0

Sawtooth, a nuta początkowo zabrzmi bez obwiedni działającej na liter. Dotknięcie pokręta O1PtrchWh O1WTInt FixUlwaga ModVib
= w tym trybie litr wywołany obwiednią jest inicjowany przez klawiatyrę, ale tylko podczas naciskania pokrętła.

MvRate OscDrift OscPhase NoiseTyp można bardzo łatwo przeskalować oscylatory C.
(gdy klawisz jest wcisnięty) animacja potwierdzana przez literę "F" w odpowiedzi na przyciski

O2semi O2cents O2Vsync O2wave O2PW/Iidx O2Hd O2dense O2DnsDtn
Włącz = w tym trybie litr wywołany obwiednią jest inicjowany przez klawiatyrę, ale tylko podczas naciskania pokrętła.

Dzięki O2PtrchWh O2WTInt FixNote ModVib MvBRate OscDrift OscPhase NoiseTyp można bardzo łatwo przeskalować
między dźwiękami

i bez działania pokręteł i trybu Tryb Włącz jest potwierdzany w menu Animate Touch przez literę "E" w odpowiedzi

O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave O3PW/IIdx O3Hd O3Dense O3DnsDtn
0 0 0 Pilokształtany 0 127 0 0 0

R6: Filtry z wieloma wyzwalaczami
O3PtrchWh O3WTInt FixNote ModVib MvBRate OscDrift OscPhase NoiseTyp

Wyświetlane jako: 127 FiltMTrig 0 65 0 0deg Białe

Wartość początkowa: Re-Trim

Zakres regulacji: Legato lub Re-Trim
F1eq F1res F1m2z F1Track F1AdmntT F1QNorm

Działło to bardzo podobny sposób do Amplitude Multi-Trimmer. Po ustawieniu na Re-Trim, 127 0 127 0 Diada 64
każda zagrana nuta uruchomi pełną obwiednie ADSR, nawet jeśli inne klawisze zostaną przytrzymaane.

Gdy obwiednia jest resetowana za pomocą diady 127 0 127 0, nie będzie działać z dźwięcznością polifoniczną. Patrz strona 18.

F2Eqy2 F2Track F2Type F2Admnt F2DTYpe F2QNorm
F2Freq 0 127 0 127 Diada 64 LP24 0

naciśnięciu wygeneruje nutę z pełną kopertą, a tym samym wyda efekt filtrowania. Wszystkie kolejne nuty FILTERS będą pozbawione dynamicznego filtrowania. Pamiętaj, że aby trybem Legato był FBalance Floating ReqLink ResLink

wybierać dźwięcznie mono, działającą równolegle – nie będzie działać z dźwięcznością polifoniczną. Patrz strona 18.

[illegible]

E3-E6	E3Att	E3Cnc	E3Sus	E3Rel	E3Opóźnienie	E3Powtór	E3Trig	E3MTrig		
	RE1: Nachwileśnie ataku filtra			40	0	0				Re-Trig
	Wyświetlane jako: E3AttSlp	E3DcSlp	E3AttTk	E3DecTk	E3SusRat	E3SusTim	E3LwTk	LvlTkNte		
	Wartość	127	0	0	0	0	127	0		C 3
początkowa: 0 Zakres regulacji: 0 do 127										
Ten parametr kontroluje „kształt” charakterystyki ataku zastosowanej do filtrów.										
Przy wartości 0 każdy efekt filtrowania zastosowany w fazie Ataku zwiększa się liniowo – to znaczy zwiększa się o równe wartości w równych odstępach czasu, jako alternatywę można wybrać nieliniową charakterystykę ataku, w przypadku której efekt filtracji początkowo wzrasta szybko.										E3-E6

RE2: Nachylenie zaniku filtra

Wyświetlane jako:	FltDcSlp
Wartość początkowa:	127

Zakres regulacji: 0 do 127

Odpowiada to Nachyleniu Ataku Filtra w ten sam sposób, w jaki Nachylenie Zaniku Amplitudy odpowiada Nachyleniu Ataku Amplitudy. W ten sposób liniowość reakcji sekcji filtra podczas fazy rozpadu obwiedni może być zróżnicowana, od liniowego do bardziej wykładniczego, gdzie każdy efekt filtra jest bardziej wyraźny podczas pierwszej części fazy rozpadu.

RE3: Filtruj tor ataku

Wyświetlane jako:	FltAttTk
Wartość początkowa:	0

Zakres regulacji: -64 do +63

Podobnie jak Amplitude Attack Track, ten parametr wiąże czas ataku nuty z jej pozycją na klawiaturze. Gdy Filter Attack Track ma wartość dodatnią, efekt filtrowania podczas fazy Ataku nuty jest skracany, gdy idziesz w górę klawiatury. I odwrotnie, czas ataku niższych nut jest wydłużony. Gdy stosowana jest wartość ujemna, relacje są

wywrócony.

RE4: Ścieżka zaniku filtra

Wyświetlane jako: FltDecTk

Wartość początkowa: 0

Zakres regulacji: -64 do +63

Ten parametr działa dokładnie tak samo, jak Attack Track, z wyjątkiem tego, że jest to efekt filtrowania podczas fazy Decay nuty, który jest zależny od pozycji na klawiaturze.

RE5: Filtruj współczynnik podtrzymania

Wyświetlane jako: FltSustRt

Wartość początkowa: Miejsce na wartość

Zakres regulacji: -64 do Flat do +63

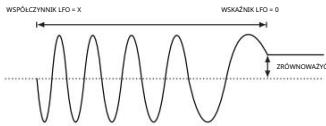
Przy wartości Flat, częstotliwość filtracji pozostaje stała podczas fazy Sustain nuty.

Jeśli Filter Sustain Rate przyjmie wartość dodatnią, częstotliwość filtrowania będzie nadal wzrastać podczas fazy Sustain, dzięki czemu charakter nuty będzie się słyszalnie zmieniał przez dłuższy czas. Przy niskich wartościach Filter Sustain Rate zmiana jest powolna i rośnie szybko wraz ze wzrostem wartości. Przy wartościach ujemnych częstotliwość filtrowania spada podczas fazy Sustain. Zobacz ilustrację na stronie 21.

[illegible]

prawdopodobnie użyją wartości z zakresu 40–70, chociaż wyższe lub niższe wartości mogą być odpowiednie dla niektórych efektów dźwiękowych.

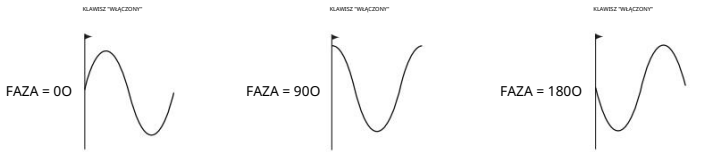
Gdy szybkość LFO jest ustawiona na zero, LFO jest „zatrzymany”, ale nadal będzie stosował przesunięcie do parametru, który moduluje, o wielkość zależną od tego, gdzie zatrzymało się w swoim cyklu.



RE2: Synchronizacja szybkości LFO 1
Wyświetlane jako: L1RSync
Wartość: Wyłączony
początkowa: Zakres regulacji: Patrz tabela na stronie 40.
Ta kontrola umożliwia synchronizację częstotliwości LFO z wewnętrznym/zewnętrznym zegarem MIDI. Po ustawieniu na Off, LFO pracują z częstotliwością ustawioną przez parametr Rate (RE1). Przy wszystkich innych ustawieniach RE1 przestaje działać, a szybkość LFO jest określana przez Rate Sync, która z kolei jest uzyskiwana z zegara MIDI. Podczas korzystania z wewnętrznego zegara MIDI, tempo można ustawić w menu Arp Edit za pomocą RE8.

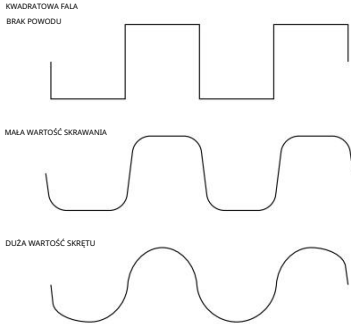
RE3: Przebieg LFO 1
Wyświetlane jako: L1Fala
Wartość początkowa: Sinus
Zakres regulacji: patrz tabela na stronie 41.
LFO UltraNova są w stanie generować nie tylko znane przebiegi sinusoidalne, piłokształtne, trójkątne i kwadratowe do celów modulacji, ale są również w stanie wytworzyć szeroką gamę wstępnie ustawionych sekwencji o różnych długościach i losowych kształtach fal. Częstym zastosowaniem LFO jest modulacja głównego oscylatora(ów), a w przypadku wielu zsekwencjonowanych przebiegów, ustawienie parametru Depth w menu Modulation na 30 lub 36 (patrz tabela) zapewni, że wynikowe tony oscylatora będą muzycznie powiązane w jakiś sposób.

RE4: LFO 1 Faza
Wyświetlane jako: Faza L1
Wartość początkowa: 0
Zakres regulacji: 0deg do 357deg
Ta kontrola jest aktywna tylko wtedy, gdy L1KSync (RE6) jest ustawione na On. Określa punkt początkowy przebiegu LFO po naciśnięciu klawisza. Kompletny przebieg ma 360°, a przyrosty regulatora są w krokach co 3°. Tak więc ustawienie w połowie drogi (180 stopni) spowoduje, że przebieg modulujący rozpocznie się w połowie cyklu.

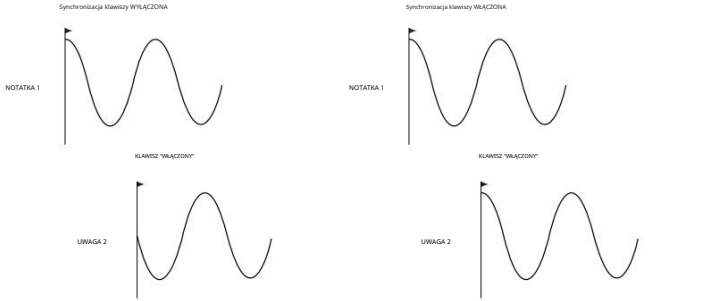


RE5: LFO 1 obrót
Wyświetlane jako: L1Slew
Wartość początkowa: Wyl
Zakres regulacji: wyłączony, 1 do 127
Slew ma wpływ na modyfikację kształtu fali LFO. Ostre krawędzie stają się mniej ostre, gdy zwiększa się Zabicie. Efekt tego można łatwo zaobserwować, wybierając kwadrat jako kształt fali LFO i ustawiając dość niską szybkość, tak aby sygnał wyjściowy po naciśnięciu klawisza zmieniał się między tylko dwoma tonami. Zwiększenie wartości Slew spowoduje, że przejście między dwoma tonami stanie się „poślizgiem”, a nie gwałtowną zmianą. Jest to spowodowane odchyleniem pionowych krawędzi prostokątnego kształtu fali LFO.

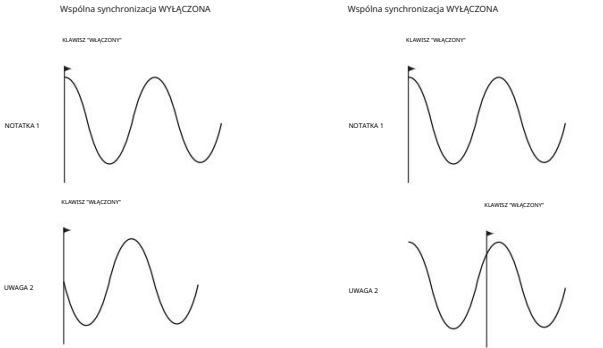
Zauważ, że Slew ma wpływ na wszystkie przebiegi LFO, w tym sinusoidalne. Efekt LFO Slew różni się nieco w zależności od różnych przebiegów LFO. Wraz ze wzrostem Slew zwiększa się czas potrzebny do osiągnięcia maksymalnej amplitudy i ostatecznie może to spowodować, że nigdy nie zostanie ona osiągnięta, chociaż ustawienie, w którym osiąga się ten punkt, będzie się różnić w zależności od kształtu fali.



RE6: Synchronizacja klawiszy LFO 1 wł./wyl.
Wyświetlane jako: L1KSync
Wartość początkowa: Wyl
Zakres regulacji: wł. lub wyl.
Każdy LFO działa w sposób ciągły, „w tle”. Jeśli ustawienie Key Sync jest wyłączone, nie ma możliwości przewiedzenia, gdzie przebiegnie przebieg po naciśnięciu klawisza. Kolejne naciśnięcia klawisza nieuchronnie przyniosą różne rezultaty. Ustawienie Key Sync na On powoduje ponowne uruchomienie LFO w tym samym punkcie przebiegu za każdym naciśnięciem klawisza. Rzeczywisty punkt jest ustawiany przez parametr Faza (RE3).



RE7: Wspólna synchronizacja LFO 1
Wyświetlane jako: L1Comn
Wartość początkowa: Wyłączony
Zakres regulacji: wł. lub wyl.
Funkcja Common Sync ma zastosowanie tylko do głosów polifonicznych. Zapewnia synchronizację fazy przebiegu LFO dla każdej granej nuty. Kiedy ustawić Off, nie ma takiej synchronizacji, a zagranie drugiej nuty, gdy ta jest już wciśnięta, spowoduje niesynchronizowany dźwięk, ponieważ modulacje będą poza czasem.



Ustaw LFO Common Sync na On, aby emulować wczesne analogowe syntezatory polifoniczne.

RE8: LFO 1 One-Shot
Wyświetlane jako: L1OneSht
Wartość początkowa: Wyłączony
Zakres regulacji: wł. lub wyl.
Jak sama nazwa wskazuje, ustawienie tego parametru na On powoduje, że LFO generuje tylko jeden cykl swojego przebiegu. Należy zauważyć, że zawsze generowany jest pełny cykl przebiegu niezależnie od ustawienia fazy LFO; jeśli faza LFO jest ustawiona na 90 ¼, przebieg jednorazowy rozpocznie się w punkcie 90 ¼, wykona pełny cykl i zakończy się na 90 ¼.

RE2: Źródło 1

Wyświetlane jako: Źródło1

Wartość początkowa: Bezpośredni

Zakres regulacji: patrz tabela na stronie 41

Wybiera źródło sterowania (modulator), które będzie kierowane do miejsca docelowego ustawionego przez RE5.

Ustawienie zarówno RE2 jak i RE3 na Direct oznacza, że modulacja nie jest zdefiniowana.

RE3: Źródło 2

Wyświetlane jako: Źródło2

Wartość początkowa: Bezpośredni

Zakres regulacji: patrz tabela przy 41

Powoduje to wybranie drugiego źródła sterowania dla wybranego miejsca docelowego. Jeśli używane jest tylko jedno źródło na patch, ustaw RE3 na Direct.

RE4: Włącz kontroler dotykowy

Wyświetlane jako: TouchSel

Wartość początkowa: Wyłączony

DOTYKAC

Zakres regulacji: Off, Touch1 do Touch8

Czułe na dotyk pokrętał osmiu obrotowych enkoderów można zaprogramować jako kontrolery dotykowe, inicjujące zmianę wartości parametru (określonej przez Destination - RE5), gdy wzruszony. Należy pamiętać, że tryb Animate Touch musi być włączony, aby kontrolery dotykowe były aktywne. Menu Animate Touch potwierdzi, że do kontrolera został przypisany odpowiedni numer M, inny niż zero. Więcej informacji na temat korzystania z kontrolerów dotykowych znajdziesz w następnym rozdziale. Zwróć uwagę, że gdy zarówno kontroler dotykowy, jak i inne źródła (Źródło 1 i/lub Źródło 2) są przypisane do tego samego gniazda, kontroler dotykowy działa jako przełącznik dla innych źródeł, którego efekt będzie słyszalny tylko wtedy, gdy dotyk kontrola jest aktywna.

 Należy pamiętać, że sterowanie dotykowe można również bezpośrednio przypisać do ponownego wyzwalania/wyzwalania obwiedni za pomocą menu obwiedni (RE7 na stronie 2 każdego menu)

RES: Cel podróży

Wyświetlane jako:	Przeznaczenie
Wartość początkowa:	0123Pcth

Zakres regulacji: patrz tabela na str. 42

Ustawia to, który parametr UltraNova ma być kontrolowany przez wybrane źródło (lub źródła) w bieżącej latce.

Wachlarz możliwości obejmuje:

Parametry wpływające bezpośrednio na dźwięk:

- wszystkie skoki oscylatora (0123Pcth)
- cztery parametry na oscylator
- sześć wejść miksera z oscylatorów, źródła szumu i modulatorów pierścieniowych
- ilość zniekształceń na każdy filtr, częstotliwość i rezonans, plus balans filtrów
- 34 różne parametry efektów, w tym chorus, delay, EQ itp.

Parametry, które mogą również działać jako źródła modulujące (a tym samym umożliwiają modulację rekurencyjną):

- Wskaźnik LFO 1 do 3
- Fazy zaniku Obwiedni 1 (amplituda) i Obwiedni 2 (filtr)

RE6: Głębokość

Wyświetlane jako:	Głębokość
Wartość początkowa:	0

Zakres regulacji: -63 do +64

Kontrolka Depth określa poziom kontroli stosowanej do miejsca docelowego – tj. modulowanego parametru. Jeśli zarówno Źródło 1, jak i Źródło 2 są aktywne w danym gnieździe, Depth kontroluje ich łączny efekt.

 Głębokość skutecznie określa „ilość”, o jaką kontrolowany parametr zmienia się pod kontrolą modulacji. Pomyśl o tym jako o „zakresie” kontroli. Określa również „sens” lub polaryzację kontroli – wartość dodatnia Głębokość zwiększy wartość kontrolowanego parametru i ujemna głębokość zmniejszy ją, dla tego samego wejścia sterującego. Zwróć uwagę, że po zdefiniowaniu źródła i miejsca docelowego w łacie, modulacja nie nastąpi, dopóki kontrolka Depth nie zostanie ustawiona na wartość inną niż zero.

 Gdy oba źródła są ustawione na Direct i TouchSel ustawione na Off, kontrola głębokości staje się „ręczną” kontrolą modulacji, która zawsze będzie miała wpływ na dowolny parametr ustawiony jako miejsce docelowe.

RE7-RE8: Nieużywane

	n/a	oraz	w	w	on	eacy / e	Na	16	Na	64 0
	Na		16th							
		Wyposażony								
GATOR	GtMode EditGroup EEEE	-----								
SEKCYJA KONTROLI										
Sterowanie Animate										
EatA	Nazwać									
Program startowy A000										
Sterowanie dotykowe										
Nazwa poprawki	Kategoria	Gatunek								
osięgnięcia w yebam i/lub jak już wspominałem w poprzednich rozdziałach instrukcji,										
Encodery są wyposażone w przewodzące gumowe pokrętła, dzięki czemu są wrażliwe na dotyk. Możesz PATCH										
W Response tuje, aby wykonać Patch Numer Przycisków, aby wywołać zmiany w programie Init 0 w										
A										przetznz
Bank PATCHSAVE Patch Destination Init ZapisCatg ZapisGatunek										
Dest-C&G	A	0	Program To,	Nic	Nic					
co faktycznie robi każdy Touch Control, jest zaprogramowane w menu Envelope i/lub										
Modulation, a co jest niesamowicie ważne, ponieważ również pomocą dotyku są omówione w										
odpowiednie sekcje podręcznika (patrz strony 20 i 25). Jednak sterowanie dotykowe jest aktywne tylko wtedy, gdy tryb										
dotykowy został włączony przez naciśnięcie przycisku TOUCH [22].....										

Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456
 0 ----- 0 ----- 0 ----- 0 ----- 0 ----- 0 -----
 NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods
 W przeciwieństwie do innych menu UltraNova, menu dotykowe nie zawiera żadnych parametrów
 reg123456123456123456123456123456123456123456123456123456
 123456123456123456123456123456123456123456123456123456

Podczas gry górny rząd wysłanym pozostaje spół, dolny rząd zawiera dwie pozycje

Jeśli przyski dotykowe zostały przypisane do wyzwalania modulacji skonfigurowanych w Matrycy modulacji, liczba przypisań modulacji pojawi się pod literą „M”. Wyświetlana wartość reprezentuje, ile pojedynczych gniazd modulacji zostało ustawionych do wyzwolenia przez każde sterowanie dotykowe. Korzystanie z Touch Controls z Modulation Matrix zostało szczegółowo opisane na tej stronie.

Jesli do jednej z kopert przypisano sterowanie dotykowe, pod jedna z cyfr od 1 do 6 pojawia sie litera „R”, „T” lub „E”, czyli numer odpowiadajacy numerowi koperty. Korzystanie z przyciskow dotykowych z kopertami zostalo szczegolowo opisane na stronie 20.

Tak więc, jeśli Touch Control 1 został przypisany do ponownego wyzwalania Envelope 1 (amplituda) i Touch Control 2, aby uruchomić Envelope 2 (filtry), wyświetlacz wygląda tak:

Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 0 R----- 0 T----- 0 ----- 0 ----- 0 ----- 0 -----
Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 0 R----- 0 T----- 0 ----- 0 ----- 0 ----- 0 -----
Jesli w matrycy modulacji dokonano dwóch dalszych przypisań parametrów do sterowania dotykowego, pod literą „M” np.: Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 0 R----- 0 T----- 2 ----- 0 ----- 0 ----- 0 -----
Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 Z 123456 0 R----- 0 T----- 2 ----- 0 ----- 0 ----- 0 -----

Zwróć uwagę, że w przypadku Obwiedni 1 (Amplituda) jedyną dostępną opcją jest ponowne wyzwalanie (R) obwiedni.
Koperty od 2 do 5 umożliwiają wybór funkcji ponownego wyzwalania (R), wyzwalania (T) lub włączania (E).

Dostosuj sterowanie

Podczas grania na żywo często żądane jest ręczne dostosowanie jakiegoś aspektu dźwięku – np. „podrasowanie” określonego parametru. Chociaż konstrukcja UltraNova umożliwia dostęp do większości parametrów przy minimalnej liczbie nacisknięć przycisków, jeszcze bardziej eleganckim rozwiązaniem jest zorganizowanie tak, aby główne parametry, które możesz potrzebować dostroić, były dostępne jednocześnie, niezależnie od tego, w którym menu są normalnie zainicjowane. Przekonasz się, że wszystkie fabryczne łatkı mają już przypisane pewne elementy sterujące dostrajaniem, ale możesz zmienić ich funkcję lub dodać inne, jeśli chcesz.

Osiem obrotowych enkoderów może pełnić rolę regulatorów dostrajania i można do nich przypisać dowolnie ze 127 parametrów w dowolnej kolejności. Co więcej, przypisania i ustawienia Tweak są zapisywane wraz z wszelkimi innymi zmianami parametrów, więc są zawsze dostępne po ich skonfigurowaniu i ponownym zapisaniu Przetw. Pamiętaj, że zapisanie latek w niektórych kategoriach spowoduje automatyczne dodanie niektórych przypisów funkcji Tweak Control. Ale jeśli w ramach tworzenia latek wykonałeś własne zadania związane z podkręcaniem, będą one miały pierwszeństwo.

Tweak Controls są aktywowane przez naciśnięcie przycisku TWEAK [22], który otwiera menu Tweak. Menu ma dwie strony: Strona 2 służy do ustawiania elementów sterujących Tweak, natomiast Strona 1 jest używana podczas wykonywania i wyświetla nazwę parametru i wartość podpisaną do każdego enkodera obrotowego.

Strona menu dostrajania 2:

Ulepszenie1	Ulepszenie2	Ulepszenie3	Ulepszenie4	Ulepszenie5	Ulepszenie6	Ulepszenie7	Ulepszenie8
Osc1Cents	Osc2Cents	F1Freq	F1Res	F1Dec	L1Rate	FX1Amnt	FX2Amnt

Do każdego enkodera można przypisać dowolny z dostępnych parametrów (patrz lista na stronie 42) w celu regulacji. Wyświetlone zostaną wszelkie przypisania Tweak Control, które stanowią część ustalonej poprawki.

Strona menu dostrajania 1:

Osc1Cents	Osc2Cents	F1Częst -25	F1Res 45	F1trgu 76	L1Rate	FX1Amnt	FX2Amnt
+25		13			4	64	4

Gdy parametr jest przypisany do enkodera obrotowego – albo jako część Patcha, albo poprzez przypisanie ręczne – górny wiersz pokazuje nazwę parametru, a dolny wiersz wartość parametru, tak jak są one wyświetlane w ich „natywnym” menu.

Zwróć uwagę, że tryby Tweak i Touch wzajemnie się wykluczają – kodery nie mogą być przypisane do obu funkcji jednocześnie, ani globalnie, ani indywidualnie.

Dotknął/pokręcił filtra

Duże pokrętkę TOUCHED/FILTER [9] to kolejna bardzo użyteczna kontrola podczas występów na żywo, szczególnie jeśli używane są funkcje TOUCH lub TWEAK. Jest używany w połączeniu z sąsiednimi przyciskami FILTER i LOCK [8].



Funkcją pokrętki jest naśladowanie ostatnio dotykanego enkodera obrotowego (w tym trybu Tweak). Zasada ta obowiązuje nawet po zmianie aktualnie otwartego menu lub strony menu. Tak więc, jeśli masz otwarte menu Mix i używasz RE6 do zmiany poziomu szumu, zauważysz, że możesz również zmieniać poziom szumu za pomocą pokrętki Touched/Filter. Ale jeśli przejdziesz do menu filtra, pokrętkę Touched/Filter przejmie kontrolę nad wartością zniekształcenia filtra 1 (zakładając, że menu filtra otwiera się na stronie 1) bez dotykania żadnego z enkoderów obrotowych, ponieważ pozostaje ono przypisane do naśladowania RE6. Pomyśl o Touched/Filter jako „kopii” ostatnio dotkniętego enkodera obrotowego, gdy jesteś w trybie regulacji parametrów, używając menu w normalny sposób.

Jeśli używasz trybu Tweak lub Touch, enkodery obrotowe nie są już dostępne do kontrolowania parametrów dźwięku w „normalny” sposób, ale nadal możesz kontrolować ostatni parametr wyregulowany za pomocą pokrętki Touched/Filter. Ta funkcja jest zawsze dostępna, o ile obie funkcje FILTR i BLOKADA [8] nie są włączone.

Przycisk Filtruj

Parametrem najczęściej potrzebnym do dynamicznej regulacji jest prawdopodobnie częstotliwość Filter 1, a naciśnięcie przycisku FILTER [8] przypisuje sterowanie tym pojedynczym parametrem do pokrętki Touched/Filter (stąd jego nazwa). Zatem cokolwiek się dzieje, zawsze możesz mieć kontrolę nad swoją główną częstotliwością filtrowania.

Funkcja pokrętki TOUCHED/FILTER może mieć stałe sterowanie częstotliwością odcięcia Filtra 1, jeśli sobie tego życzysz. Można to ustawić na stronie 1 menu globalnego za pomocą RE6. Więcej informacji na stronie 37.

Przycisk blokady

Jak opisano powyżej, funkcja pokrętki TOUCHED/FILTER zmieni się wraz z aktualnie wybranym menu, ponieważ pokrętkę naśladuje fizyczny enkoder, a nie parametr, którym aktualnie enkoder steruje. Jeśli LOCK jest aktywny, to aktualnie ustawiany parametr, a nie fizyczny enkoder, jest przypisany do pokrętki. Tak więc, jeśli istnieje parametr, do którego chcesz mieć dostęp w sposób ciągły, jednocześnie być może zachowując dostęp do innych parametrów w innych menu, użycie LOCK spowoduje kontrolę tego parametru na DOTYKANY/

FILTR i pozostanie tak, dopóki LOCK nie zostanie odznaczony.

Zwróć uwagę, że niektóre fabryczne poprawki zawierają aktywację przycisku LOCK; będzie to sygnalizowane podświetleniem przycisku. Oznacza to, że parametr jest już przypisany do pokrętki TOUCHED/FILTER. Spróbuj go wyregulować, aby zobaczyć, co się stanie!

arpeggiator

UltraNova ma potężną funkcję Arpeggiator, która umożliwia arpeggia o różnych poziomach O1Level O2Level O3Level RM1*3Lvl złożoności i rytm do grania. Jeśli naciśniesz jeden klawisz, nuta zostanie ponownie wyzwalona przez arpeggiator. Jeśli naciśniesz drugi, zagrasz akord. Arpeggiator rozpoznaje jego nuty i zagra je O2Solo O3Solo NoiseSolo RM13Solo RM23Solo pojedynczo w sekwencji (nazywa się to wzorem arpeggio lub „sekwencją arp”); więc jeśli zagrasz triadę C-dur, wybrane nuty będą C, E i G.

PortTime PortMode PreGlide PolyMode Unison UnDetune
Działanie arpeggiatora w UltraNova jest kontrolowane przez trzy przyciski AR[P], ON, SETTING+PATCH. Przycisk ON włącza lub wyłącza Arpeggiator, podczas gdy przycisk LATCH wielokrotnie odtwarza aktualnie wybraną sekwencję arp bez klawiszy L1Rate L1RSync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Conn L1OneSht trzymając LATCH można również nacisnąć smuśd włączeniem Arpeggiatora. Gdy Arpeggia tor jest włączony, UltraNova natychmiast odtworzy sekwencję arp określoną przez ostatni zestaw L1Delay L1DSync L1InOut L1DTrig zagranych nut i będzie to robić w nieskończoność.

Edycja wszystkich funkcji Arpeggiatora odbywa się w menu Arpeggiator, które otwiera się poprzez naciśnięcie przycisku SETTINGS. Wyt. v67 m 0 40 Górnoprzepustowy 127

ArpMode	ArpPatt	ArpGTime	ArpOctve	ArpKsync	ArpVel	ClockBPM
16	Wgłw	1	64	1	Wybierany	Wybierany 120

AKORD EDIT Transpozycja 0
START ARPEGGIATOR RE1: Synchronizacja
Wyświetlane jako: MODULATION MATRIXNumber Source1 Source2 TouchSel Destin Wartość początkowa: 16
1 Direct Direct Zakres regulacji: Ten Off 0123Pch Głębokość 0
parametr skutecznie określa takt sekwencji arpeggia na stronie 40
oparcu o tempo PAN ustawione przez RE8.
PanPosn PanRate PanSync PanDepth
0 40 Wybierany 0

RE2: Tryb arpeggiatora
Wyświetlane jako: ArpMode
Wartość początkowa: 1
1-2-3-4-5
Zakres regulacji: patrz tabela na stronie 44
Po włączeniu Arpeggiator będzie odtwarzał wszystkie przypisane nuty de klawiszy, które zostały wcześniej zdefiniowane w każdym przypadku.

RE3: wzór arpeggiatora
Wyświetlane jako: ArpPatt
Wartość 1
początkowa: Zakres 1 do 33
regulacji: Oprócz możliwości ustawienia podstawowego taktowania i trybu sekwencji arp (z RE1 i RE2), możesz również wprowadzić dalsze wariacje rytmiczne za pomocą parametru Arpeggiator Pattern.

Powinienes poświęcić trochę czasu na eksperymentowanie z różnymi kombinacjami Arp Mode i Arp Pattern. Niektóre wzory działają lepiej w niektórych trybach.

RE4: Czas bramki arpeggiatora
Wyświetlane jako: ArpGTime
Wartość początkowa: 64
Zakres regulacji: 1 do 127
Ten parametr określa podstawowy czas trwania nut granych przez Arpeggiator (choć zostanie to dodatkowo zmienione przez ustawienia ArpPatt i ArpSync). Im niższa wartość parametru, tym krótszy czas trwania granej nuty. Przy maksymalnej wartości po jednej nucie w sekwencji natychmiast następuje następna bez przerwy. Przy domyślnej wartości 64, czas trwania nuty wynosi dokładnie połowę interwału miary (ustawionego przez RE8 Tempo Clock), a po każdej nucie następuje reszta o równej długości.

RE5: Oktawy arpeggiatora
Wyświetlane jako: ArpOctve
Wartość 1
początkowa: Zakres 1 do 8
regulacji: To ustawienie dodaje górne oktawy do sekwencji arp. Jeśli ArpOctve jest ustawione na 2, sekwencja jest odtwarzana normalnie, a następnie natychmiast odtwarzana jest ponownie o oktawę wyżej. Wyższe wartości ArpOctve rozszerzają ten proces o dodatkowe wyższe oktawy. Wartości ArpOctve większe niż 1 powodują podwojenie, potrójnienie itp. długości sekwencji. Dodatkowe nuty powielają całą oryginalną sekwencję, ale są przesunięte o oktawę. Tak więc sekwencja czterech nut grana z ArpOctve ustawionym na 1 będzie składać się z ośmiu nut, gdy ArpOctve jest ustawione na 2.

RE6: Synchronizacja klawiszy arpeggiatora

Wyświetlane jako: ArpKSync

Wartość początkowa: Wyłączony

Zakres regulacji: wyłączony lub włączony

Arpeggiator Key Sync określa zachowanie sekwencji po zagraniu dodatkowej nuty.

Gdy jest wyłączone, nowa nuta jest po prostu dodawana do sekwencji w odpowiednim miejscu. Po włączeniu sekwencja jest uruchamiana ponownie za każdym razem, gdy zostanie zagrana nowa nuta. Zauważ, że ArpKSync działa tylko wtedy, gdy LATCH [20] jest włączony.

RE7: Prędkość arpeggiatora

Wyświetlane jako: ArpVel

Wartość początkowa: Wyl

Zakres regulacji: wyłączony lub włączony

Po ustawieniu na On, prędkości nut używane dla każdej nuty w sekwencji arp będą tymi, które MIXER zaprogramował z wzorcem. Po ustawieniu na Off, prędkość nut podczas ich grania jest wykorzystywana przez Arpeggiator. Pozwala to na uwzględnienie dynamiki w Arpeggiatorze sekwencja.

i Aby Arpeggiator Velocity działał, musisz ustawić AmpVeloc (RE5 na stronie menu Envelope 1 1) na wartość większą niż 0, w przeciwnym razie nie będzie zmian w dynamice.

t Spróbuj przypisać Velocity do innych parametrów w macierzy modulacji, aby uzyskać interesujące wyniki.

RE8: Zegar tempa VOCODER

Wyświetlane jako: ZegarBPM

Wartość początkowa: 120

MIKSER 01Pozom 02Pozom 03Pozom RM1*3Lvl RM2*3Lvl HalasLvl PrFXLvl PstFXLvl

40 120 0 0dB 0 0 0 0 0 0 0 0dB

Ten parametr określa tempo w BPM (uderzenia na minutę), w którym sekwencja arp jest ustawiona **CHORD EDIT**

w oparciu o wewnętrzny zegar. Definiuje, również tempo dla wszystkich zsynchronizowanych aspektów **0 Wyl Wyl Wyl**

Patcha, dlatego jego ustawienie będzie używane przez różne parametry synchronizacji w menu FX i Sync.

PortTime PortMode PreGlide PolyMode Unison UnDetune na odbiór zewnętrznego zegara MIDI, ustawienie ClockBPM zostanie zignorowane. Zauważ również, że wyświetlana wartość ClockBPM pozostanie na ostatniej wartości „wewnętrznej” FX-PAN, jeśli wybrana zostanie synchronizacja zewnętrzna.		25
LFO 1-3	L1Rate L1RstOr L1Wave L1Phase L1Slw L1Fz L1Cv L1Com L1OnOff Więcej informacji na temat synchronizacji znajdziesz na stronie 38.	

L1Delay L1DSync
akord

Chorder UltraNova to bardzo przydatna funkcja, która pozwala grać akordy zawierające wartość początkową: FX - AMOUNTS FX nacisnąć je

Wynikowy akord wykorzystuje najniższą nutę On/Off Balance Width SibLevel SibType

graj jakbyś nie używał przycisku, a pozostaje nuty w akordzie będą powyżej basu.

ArpMode ArpRate ArpPitch ArpOctave ArpSync ArpSpeed ArpDerem [21]; ON po prostu włącza lub wyłącza RP EDIT ArpSync EDIT otwiera menu edycji akordów. 64 Off wyłącza funkcję Chorder, 120

ORD EDYTUJ Transpozycja 0 11 12 13 14 15 16 17 18 19

POCZĄTEK ZAKRĘCAJĄCY

TION MATRIX **Naciśnięcie przycisku** Sel Przeczenie 1
 Mając otwarte menu edycji akordów, naciśnij przycisk VIEW [7] (wskazywany przez START na wyświetlaczu). Jego dioda LED będzie migać, ale zgaśnie po naciśnięciu przycisku, a zamiast tego zacnie migać dioda LED w sąsiednim przycisku USER (wskazywana przez ACCEPT na wyświetlaczu).

FX-PAN 0 40 Węchenny 0

Teraz zagraj akord, który chcesz zaprogramować; możesz grać w dowolnej tonacji lub inwersji, jaką chcesz.

Chorder zidentyfikuje naciśkane klawisze i wskaże je w dolnym rzędzie ROUTING Routing Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX

wyświetlacz, z najniższą nutą akordu za **Obejmuje Obejmuje Obejmuje Obejmuje Obejmuje**: (2+3+4+5)

pozostałe nuty akordu zostaną pokazane, licząc od lewej. Tak więc, jeśli zagrasz akord septymowy z spółką, wyświetlacz

KWOTY FXWetpółki:

FX1Omno	FX2Oto	FX3Omno	FX4Oto	FX5Oto	FXFeedbk
64	64	64	64	64	0

Transpozycja 0	POCZĄTEK	OKOŁO	Bas 11 0 4	12 13 7	14 15	16 17	18 19
	POCZĄTEK	ZAKCEPTOWAĆ		10			

Teraz naciśnij klawisz USER, aby zaakceptować swój wybór. Funkcję akordów można teraz wyłączyć, naciskając przycisk ON. Przekonasz się, że naciśnięcie dowolnego klawisza na klawiaturze otwiera teraz akord septymowy z latteną, przy czym wciśnięty klawisz tworzy najniższą nutę akordu.

Należy pamiętać, że wyświetlane interwały półtonowe to te z całej gamy dwunastotonowej, a nie te z ośmiódźwiękowego sol-fa tonicznego zwykle używanego do opisu nut składających się na akord – stąd tercja wielka w powyższym przykładzie pojawia się jako „4” ponieważ jest o cztery półtony powyżej prymy, naturalna piąta to „7”, ponieważ jest o 7 półtonów powyżej, i tak dalej.

 Zauważ, że Arpeggiator poprzedza Chorder w silniku syntezy UltraNova. Skutkuje to tym, że jeśli używany jest zarówno Arpeggiator, jak i Chorder, cały akord wynikający z każdego naciśnięcia klawisza będzie arpeggiowany.

RE1: Kontrola transpozycji

Wyświetlane jako: Transponować

Wartość początkowa: 0

Zakres regulacji: -11 do +11

Sterowanie transpozycją jest kalibrowane w odstępach półtonowych, a wysokość akordu można przesunąć do 11 półtonów, w górę lub w dół.

RE2 do RE8: Nie używane.

O1Poziom O2Poziom O3Poziom RM1*3Lvl RM2*3Lvl HałasLvl PrefXlLvl PstFXlLvl

127 0 0 0 0 0 0 0 0 dB 0 dB

Menu efektów otwiera się przyciskiem EFFECT [18]. Dostępne są trzy lub cztery strony menu On/Off Balance , w zależności od tego, czy gniazdo zasilania jest sterowane dwustanowo (dwie strony) czy czterestanowo (cztery strony). Pierwszą stronę OfF w67 m0 zawiera elementy sterujące panowaniem i kontrastem, drugą OfF w67 m1 – kolorystyką, trzecią OfF w67 m2 – korekcją barwy, a czwartą OfF w67 m3 – korekcją kolorów. W każdej stronie znajdują się one scale i kilka przycisków. W menu OfF w67 m0 znajdują się przyciski: ArpOkwArpSynArpVelCIndePmIzEzEzEzARPEDITArpSyncArpModeArpPatArpTime

wybrane przyciskami SELECT [10], więc w przypadku korzystania z wielu gniazd to dodatkowe menu Zakres regulacji:

dostęp do stron można uzyskać za pomocą przycisków SELECT.

S1 S11 I2 I3 O1Solo O2Solo O3Solo ONoisSolo RM13Solo RM23Solo RM33Solo RM43Solo R53Solo R63Solo R73Solo R83Solo R93Solo R103Solo R113Solo R123Solo R133Solo R143Solo R153Solo R163Solo R173Solo R183Solo R193Solo R203Solo R213Solo R223Solo R233Solo R243Solo R253Solo R263Solo R273Solo R283Solo R293Solo R303Solo R313Solo R323Solo R333Solo R343Solo R353Solo R363Solo R373Solo R383Solo R393Solo R403Solo R413Solo R423Solo R433Solo R443Solo R453Solo R463Solo R473Solo R483Solo R493Solo R503Solo R513Solo R523Solo R533Solo R543Solo R553Solo R563Solo R573Solo R583Solo R593Solo R603Solo R613Solo R623Solo R633Solo R643Solo R653Solo R663Solo R673Solo R683Solo R693Solo R703Solo R713Solo R723Solo R733Solo R743Solo R753Solo R763Solo R773Solo R783Solo R793Solo R803Solo R813Solo R823Solo R833Solo R843Solo R853Solo R863Solo R873Solo R883Solo R893Solo R903Solo R913Solo R923Solo R933Solo R943Solo R953Solo R963Solo R973Solo R983Solo R993Solo R1003Solo R1013Solo R1023Solo R1033Solo R1043Solo R1053Solo R1063Solo R1073Solo R1083Solo R1093Solo R1103Solo R1113Solo R1123Solo R1133Solo R1143Solo R1153Solo R1163Solo R1173Solo R1183Solo R1193Solo R1203Solo R1213Solo R1223Solo R1233Solo R1243Solo R1253Solo R1263Solo R1273Solo R1283Solo R1293Solo R1303Solo R1313Solo R1323Solo R1333Solo R1343Solo R1353Solo R1363Solo R1373Solo R1383Solo R1393Solo R1403Solo R1413Solo R1423Solo R1433Solo R1443Solo R1453Solo R1463Solo R1473Solo R1483Solo R1493Solo R1503Solo R1513Solo R1523Solo R1533Solo R1543Solo R1553Solo R1563Solo R1573Solo R1583Solo R1593Solo R1603Solo R1613Solo R1623Solo R1633Solo R1643Solo R1653Solo R1663Solo R1673Solo R1683Solo R1693Solo R1703Solo R1713Solo R1723Solo R1733Solo R1743Solo R1753Solo R1763Solo R1773Solo R1783Solo R1793Solo R1803Solo R1813Solo R1823Solo R1833Solo R1843Solo R1853Solo R1863Solo R1873Solo R1883Solo R1893Solo R1903Solo R1913Solo R1923Solo R1933Solo R1943Solo R1953Solo R1963Solo R1973Solo R1983Solo R1993Solo R2003Solo R2013Solo R2023Solo R2033Solo R2043Solo R2053Solo R2063Solo R2073Solo R2083Solo R2093Solo R2103Solo R2113Solo R2123Solo R2133Solo R2143Solo R2153Solo R2163Solo R2173Solo R2183Solo R2193Solo R2203Solo R2213Solo R2223Solo R2233Solo R2243Solo R2253Solo R2263Solo R2273Solo R2283Solo R2293Solo R2303Solo R2313Solo R2323Solo R2333Solo R2343Solo R2353Solo R2363Solo R2373Solo R2383Solo R2393Solo R2403Solo R2413Solo R2423Solo R2433Solo R2443Solo R2453Solo R2463Solo R2473Solo R2483Solo R2493Solo R2503Solo R2513Solo R2523Solo R2533Solo R2543Solo R2553Solo R2563Solo R2573Solo R2583Solo R2593Solo R2603Solo R2613Solo R2623Solo R2633Solo R2643Solo R2653Solo R2663Solo R2673Solo R2683Solo R2693Solo R2703Solo R2713Solo R2723Solo R2733Solo R2743Solo R2753Solo R2763Solo R2773Solo R2783Solo R2793Solo R2803Solo R2813Solo R2823Solo R2833Solo R2843Solo R2853Solo R2863Solo R2873Solo R2883Solo R2893Solo R2903Solo R2913Solo R2923Solo R2933Solo R2943Solo R2953Solo R2963Solo R2973Solo R2983Solo R2993Solo R3003Solo R3013Solo R3023Solo R3033Solo R3043Solo R3053Solo R3063Solo R3073Solo R3083Solo R3093Solo R3103Solo R3113Solo R3123Solo R3133Solo R3143Solo R3153Solo R3163Solo R3173Solo R3183Solo R3193Solo R3203Solo R3213Solo R3223Solo R3233Solo R3243Solo R3253Solo R3263Solo R3273Solo R3283Solo R3293Solo R3303Solo R3313Solo R3323Solo R3333Solo R3343Solo R3353Solo R3363Solo R3373Solo R3383Solo R3393Solo R3403Solo R3413Solo R3423Solo R3433Solo R3443Solo R3453Solo R3463Solo R3473Solo R3483Solo R3493Solo R3503Solo R3513Solo R3523Solo R3533Solo R3543Solo R3553Solo R3563Solo R3573Solo R3583Solo R3593Solo R3603Solo R3613Solo R3623Solo R3633Solo R3643Solo R3653Solo R3663Solo R3673Solo R3683Solo R3693Solo R3703Solo R3713Solo R3723Solo R3733Solo R3743Solo R3753Solo R3763Solo R3773Solo R3783Solo R3793Solo R3803Solo R3813Solo R3823Solo R3833Solo R3843Solo R3853Solo R3863Solo R3873Solo R3883Solo R3893Solo R3903Solo R3913Solo R3923Solo R3933Solo R3943Solo R3953Solo R3963Solo R3973Solo R3983Solo R3993Solo R4003Solo R4013Solo R4023Solo R4033Solo R4043Solo R4053Solo R4063Solo R4073Solo R4083Solo R4093Solo R4103Solo R4113Solo R4123Solo R4133Solo R4143Solo R4153Solo R4163Solo R4173Solo R4183Solo R4193Solo R4203Solo R4213Solo R4223Solo R4233Solo R4243Solo R4253Solo R4263Solo R4273Solo R4283Solo R4293Solo R4303Solo R4313Solo R4323Solo R4333Solo R4343Solo R4353Solo R4363Solo R4373Solo R4383Solo R4393Solo R4403Solo R4413Solo R4423Solo R4433Solo R4443Solo R4453Solo R4463Solo R4473Solo R4483Solo R4493Solo R4503Solo R4513Solo R4523Solo R4533Solo R4543Solo R4553Solo R4563Solo R4573Solo R4583Solo R4593Solo R4603Solo R4613Solo R4623Solo R4633Solo R4643Solo R4653Solo R4663Solo R4673Solo R4683Solo R4693Solo R4703Solo R4713Solo R4723Solo R4733Solo R4743Solo R4753Solo R4763Solo R4773Solo R4783Solo R4793Solo R4803Solo R4813Solo R4823Solo R4833Solo R4843Solo R4853Solo R4863Solo R4873Solo R4883Solo R4893Solo R4903Solo R4913Solo R4923Solo R4933Solo R4943Solo R4953Solo R4963Solo R4973Solo R4983Solo R4993Solo R5003Solo R5013Solo R5023Solo R5033Solo R5043Solo R5053Solo R5063Solo R5073Solo R5083Solo R5093Solo R5103Solo R5113Solo R5123Solo R5133Solo R5143Solo R5153Solo R5163Solo R5173Solo R5183Solo R5193Solo R5203Solo R5213Solo R5223Solo R5233Solo R5243Solo R5253Solo R5263Solo R5273Solo R5283Solo R5293Solo R5303Solo R5313Solo R5323Solo R5333Solo R5343Solo R5353Solo R5363Solo R5373Solo R5383Solo R5393Solo R5403Solo R5413Solo R5423Solo R5433Solo R5443Solo R5453Solo R5463Solo R5473Solo R5483Solo R5493Solo R5503Solo R5513Solo R5523Solo R5533Solo R5543Solo R5553Solo R5563Solo R5573Solo R5583Solo R5593Solo R5603Solo R5613Solo R5623Solo R5633Solo R5643Solo R5653Solo R5663Solo R5673Solo R5683Solo R5693Solo R5703Solo R5713Solo R5723Solo R5733Solo R5743Solo R5753Solo R5763Solo R5773Solo R5783Solo R5793Solo R5803Solo R5813Solo R5823Solo R5833Solo R5843Solo R5853Solo R5863Solo R5873Solo R5883Solo R5893Solo R5903Solo R5913Solo R5923Solo R5933Solo R5943Solo R5953Solo R5963Solo R5973Solo R5983Solo R5993Solo R6003Solo R6013Solo R6023Solo R6033Solo R6043Solo R6053Solo R6063Solo R6073Solo R6083Solo R6093Solo R6103Solo R6113Solo R6123Solo R6133Solo R6143Solo R6153Solo R6163Solo R6173Solo R6183Solo R6193Solo R6203Solo R6213Solo R6223Solo R6233Solo R6243Solo R6253Solo R6263Solo R6273Solo R6283Solo R6293Solo R6303Solo R6313Solo R6323Solo R6333Solo R6343Solo R6353Solo R6363Solo R6373Solo R6383Solo R6393Solo R6403Solo R6413Solo R6423Solo R6433Solo R6443Solo R6453Solo R6463Solo R6473Solo R6483Solo R6493Solo R6503Solo R6513Solo R6523Solo R6533Solo R6

PanelaDA	PanPosn	PanRate	PanSync	PanDepth	
	0	40			Wykresy
					0

outing: 12 Sterowanie panoramowaniem

1>(2+3+4+5)

Wyświetlany jako:

Wetny głosięciu

dnego klawisza.

Zakres Regulacji: -64 do +63

0

FX10mno FX20mo FX30mo FX40to FX50to FXFeedback

64 64 64 64 64 64 0

Jest to główne ręczne sterowanie panoramą i umieszcza suchy (pre-FX) dźwięk syntezatora/wejście audio w obrazie stereo między wyjściami 1 i 2, a także między wyjściami 3 i 4, jeśli są używane. Ujemne wartości PanPosn przesuwają dźwięk w lewo, a wartości dodatnie w prawo. Zwróć uwagę, że niektóre efekty (np. pogłos, chorus) są z natury stereofoniczne i są dodawane po panoramowaniu. Tak więc, jeśli używasz dźwięku, który używa efektów takich jak te, PanPosn będzie się wydawał, że nie będzie w pełni lokalizował dźwięku całkowicie w lewo lub w prawo w jego skrajnych ustawieniach.

RE3: Szybkość panoramowania

Wyświetlane jako:	PanRate
Wartość	40

początkowa: Zakres regulacji: 0 do 127

Możliwe jest również automatyczne panoramowanie, a sekcja Pan ma dedykowany sinusoidalny LFO, który to kontroluje. Parametr PanRate kontroluje częstotliwość LFO, a tym samym szybkość przemieszczania się dźwięku pomiędzy lewą i prawą stroną oraz z powrotem. Przy wartości 40 dźwięk trwa ok. 1 godz. 3 sekundy na ukończenie pełnego cyklu, a zakres sterowania umożliwia niezwykle powolne lub bardzo szybkie panoramowanie.

OKODER

RE: Głębokość panoramy

Wyświetlane jako: v57 m 0

PanDepth

40

HighPass

Wartość początkowa: 0

P EDIT ArpSync ArpMode ArpPatt ArpTime ArpOvte ArpKsync ArpVel ClockBPM

zakres regulacji: 0 do 127

1

1

Wyłączony

Ten element sterujący określa wielkość przesunięcia obrazu zastosowanego przez funkcję automatycznego

zarówno w poziomie, jak i w pionie. Wykresy poniżej przedstawiają zakresy przesunięcia dla różnych wartości parametru. Wykresy te są

0 niższych wartości będzie panoramować mniej ekstremalnie, a dźwięk pozostanie bardziej centralnie

zlokalizowany. Auto-panner jest skutecznie wyłączony, gdy wartość parametru wynosi zero (ale ręczna kontrola panoramy)

TION MATRIXNumer ŹródłaŹródło2 TouchSel Przeznaczenie

RE2 naciska działa). Bezpośrednie bezpośrednio

Wyłączony

O123Pch

Głębokość

0

X-PAN

PATELNA

PanPosn PanRate PanSync PanDepth

0

40

Wyłączony

0

FX Menu Strona 2 – Routing

ROUTING Transmisja 1>(2+3+4+5)

Gniazdo1FX Gniazdo2FX Gniazdo3FX Gniazdo4FX Gniazdo5FX

Obejście Obejście Obejście Obejście Obejście

KWOTY FXWetLvl

Na tej stronie menu możesz przypisać potrzebne efekty. Możesz także określić ich konfigurację – czy są „połączone” szeregowo, z wyjściem jednego zasilania wejście drugiego, czy równolegle, gdzie dźwięk syntezatora jest podawany na wejścia więcej niż jednego urządzenia FX jednocześnie, wyjścia urządzenia są następnie mieszane.

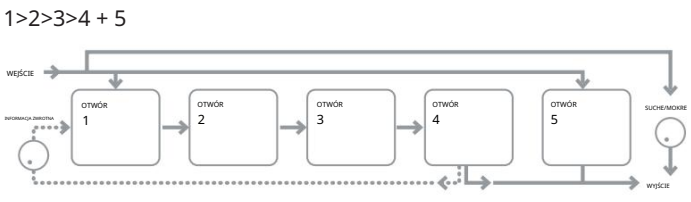
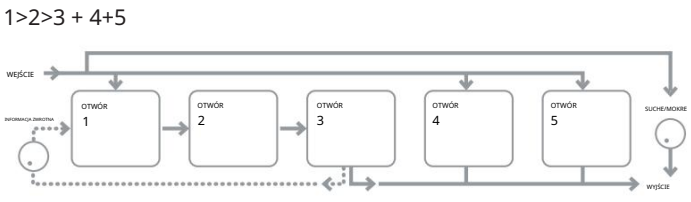
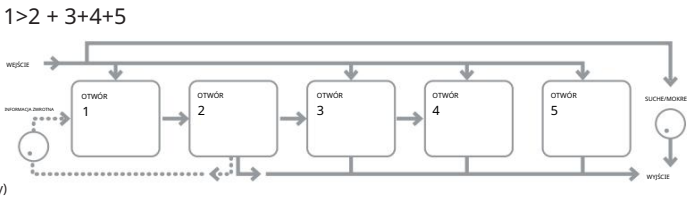
RE1: Routing FX Slot

Wyświetlane jako: Wytaczanie

Wartość 1¼(2+3+4+5)

początkowa: Zakres regulacji: patrz wykresy poniżej

Ten parametr umożliwia skonfigurowanie połączenia między gniazdami FX. Pięć szczelin może być połączonych szeregowo, równolegle lub w różnych kombinacjach szeregowo i równoległego.



t Rodzaje efektów można podzielić na różne kategorie: niektóre są oparte na czasie (chorus, opóźnienie), inne są statyczne (EQ, zniekształcenia). Niektóre powinny być używane jako wysyłka FX/ pętla powrotna (co oznacza połączenie równoległe), inne jako wkładka (co oznacza połączenie szeregowe).

W zależności od samego brzmienia syntezatora i rzeczywistych efektów, niektóre konfiguracje będą działać wyraźnie lepiej niż inne. Używając wielu efektów, wypróbuj kilka różnych połączeń, aby zobaczyć, które działają najlepiej.

RE2: Nieużywane.

RE3 do RE7: Wybór efektu szczeliny

Wyświetlane jako: SlotnFX (gdzie n=1 do 5)

Wartość początkowa: Objazd

Zakres regulacji: patrz tabela na stronie 44

Każdy z pięciu slotów może być załadowany jednym z dostępnych procesorów FX. Użyj enkodera obrotowego dla dowolnego gniazda, aby wybrać efekt z listy dostępnych. Tabela pokazuje „pule” dostępnych urządzeń FX. Ponieważ pojemność procesora DSP jest nieograniczona, każde urządzenie na liście może być załadowane tylko do jednego gniazda, a po jego załadowaniu nie będzie już wyświetlane na liście dostępnych procesorów dla innych gniazd. Zobaczysz, że dostarczono wielokrotności większości urządzeń FX, aby umożliwić najbardziej kreatywne wykorzystanie FX.

RE8: Nieużywane.

Menu FX Strona 3 – Sterowanie poziomem FX

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

RE1: sprzężenie zwrotne efektu

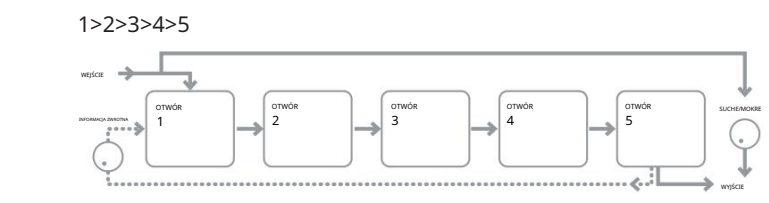
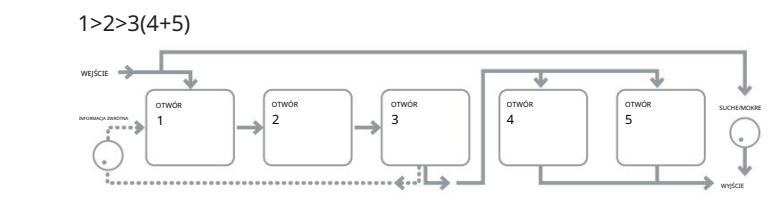
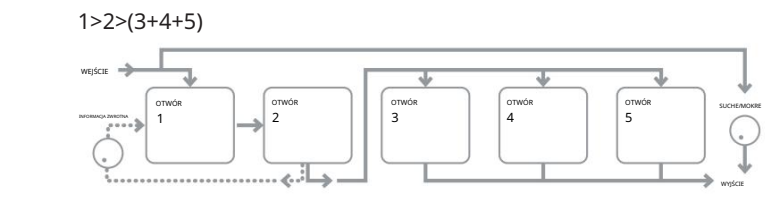
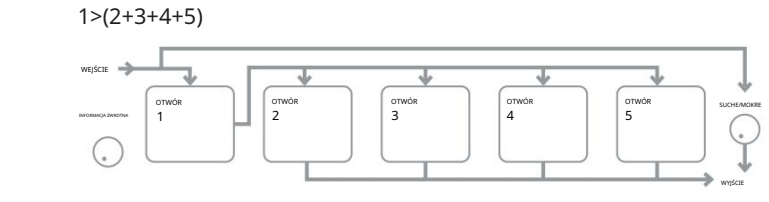
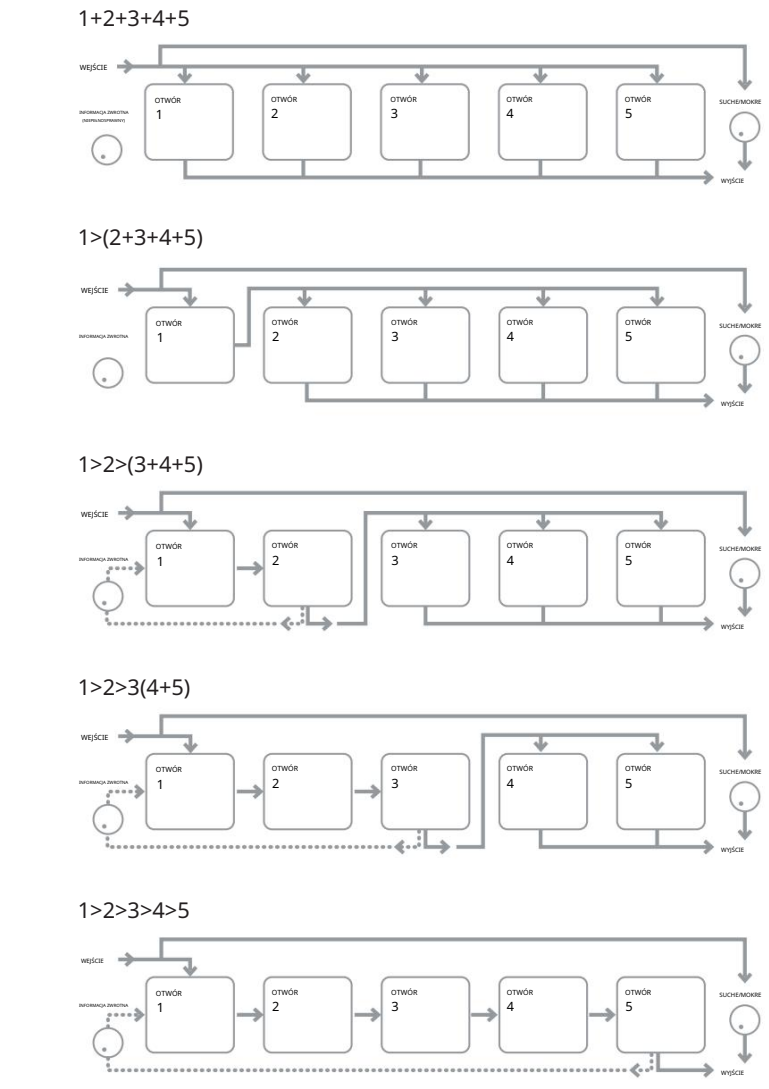
Wyświetlane jako: FXFedbck

Wartość początkowa: 0

Zakres regulacji: 0 do 127

Ten parametr kontroluje, ile sygnału jest przesyłane z powrotem na wejście łańcucha efektów z jego wyjścia. Gniazdo FX, z którego pochodzi informacja zwrotna, różni się w zależności od używanej konfiguracji routingu FX – patrz diagram. Jednak w przypadku wszystkich konfiguracji routingu sprzężenie zwrotne jest dodawane z powrotem do łańcucha w gnieździe FX 1. Należy zauważyć, że nie wszystkie konfiguracje wykorzystują sprzężenie zwrotne.

RE2 Nie używany.



RE3: Chór 1 prędkość

Wyświetlane jako:Ch1Rate

Wartość początkowa:20

Zakres regulacji: 0 do 127

Parametr Rate kontroluje częstotliwość dedykowanego LFO procesora Chorus.

Niższe wartości dają niższą częstotliwość, a co za tym idzie dźwięk, którego charakterystyka zmienia się bardziej stopniowo. Wolne tempo jest ogólnie bardziej efektywne.

RE4: Synchronizacja Chóru 1

Wyświetlane jako:Ch1Sync

Wartość początkowa:Wyłączony

Zakres regulacji: patrz tabela na stronie 40

Chorus Rate może być zsynchronizowany z wewnętrznym lub zewnętrznym zegarem MIDI, przy użyciu szerokiej gamy temp.

RE5: Informacja zwrotna refrenu 1

Wyświetlane jako:Ch1Fbck

Wartość początkowa:+10

Zakres regulacji: -64 do +63

Procesor Chorus ma własną ścieżkę sprzężenia zwrotnego między wyjściem a wejściem, a aby uzyskać skuteczny dźwięk, zwykle trzeba zastosować pewną ilość sprzężenia zwrotnego. Wyższe wartości będą generalnie potrzebne, gdy zostanie wybrany tryb Phaser. Ujemne wartości sprzężenia zwrotnego oznaczają, że sygnał zwrotny ma odwróconą fazę.

RE6: Głębokość chóru 1

Wyświetlane jako:Ch1 Głębokość

Wartość początkowa:64

Zakres regulacji: 0 do 127

Parametr Depth określa ilość modulacji LFO zastosowanej do czasu opóźnienia Chorus, a tym samym ogólną głębię efektu. Wartość zero nie daje żadnego efektu.

RE7: Opóźnienie refrenu 1

Wyświetlane jako:Ch1Opóźnienie

Wartość początkowa:64

Zakres regulacji: 0 do 127

Chorus Delay to rzeczywiste opóźnienie używane do generowania efektu chorus/phaser. Dynamiczna zmiana tego parametru da ciekawe efekty, chociaż różnica w dźwięku między różnymi ustawieniami statycznymi nie jest znacząca, chyba że sprzężenie zwrotne Chorus ma wysoką wartość. Ogólny efekt Chorus Delay jest bardziej wyraźny w trybie Phaser.



Modulowanie efektu Chorus Delay za pomocą LFO daje znacznie bogatszy, podwójny efekt chorus.

RE8: Nieużywane.

Menu aligatora

Wbudowany Gator to bardzo potężny efekt Novation. W istocie jest podobny do bramki szumów, wyzwalanej przez powtarzający się wzorzec wywodzący się z wewnętrznego lub zewnętrznego zegara MIDI. To przerywa rytmicznie nutę. Jednak oprócz możliwości kontrolowania bardziej „tradycyjnych” aspektów dźwiękowych bramek szumów, możesz również edytować wzory, aby stworzyć sekwencję o długości do 32 nut, z których każda ma własną głośność, jeśli chcesz. Wzór jest zapisywany wraz z innymi zmianami wprowadzonymi w Patchu, więc możesz myśleć o Gator jako o 32-krokovym sekwencerze głośności.



Zwróć uwagę, że aby Gator działał w pełni, ustawienie FX Amount dla slotu, do którego jest załadowany, musi wynosić maksymalnie 127. Dodatkowo FX EQBasLvl EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFrq EQMidFrq EQTrbFrq konfiguracja routingu będzie miała również wpływ na jej słyszalność.

FX - CHORUS 1-4

DELAY 1/2 DELAY1 GATOR ma dwie strony.

CHORUS 1-4 CHORUS1 Ch1Type Ch1Rate Ch1Sync Ch1Fbck Ch1Depth Ch1Delay Gator Menu Page 1 parametry bramy

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

NaWyłączony16

Na16640

GATOR

GtMode EditGroup EEEE

PATCH PRZEGLĄDAJ Patch

RE1: Nieużywane.

LataNazwaćProgram startowy A000

PATCH ZAPISZ PATCHSAVE Posng *

H PRZEGLĄDAJ Latka

NazwaćProgram startowy A000

Znajdź według A000-D127

Kategoria Gatunek

CH ZAPISZ LATKÉ ZAPISZ Posng *

A

Program początkowy

A

Niżej a

Liczba interpunkcyjna 0

przestrzeń

Bank PATCHSAVE

Miejsce docelowe poprawki

ZapiszCatg ZapiszGatunek

RE2: Gator wł./wyl.

Wyświetlane jako:Gt Wł/Wył

Wartość początkowa:Wyłączony

Zakres regulacji: Włacza lub Wyłącza lub Wyłącza efekt Gator.

RE3: Zatrask aligatora

Wyświetlane jako:GtLatch

Wartość początkowa:Wyłączony

Zakres regulacji: Przy Wyłącz lub Włącz

wyłączonym zatrasku nuta brzmi tylko wtedy, gdy jej klawisz jest wciśnięty. Gdy funkcja Latch On jest włączona, naciśnięcie klawisza spowoduje, że nuta, zmodyfikowana przez jej wzór Gator, będzie brzmiała w sposób ciągły. Można to zrobić, ustawiając ponownie GtLatch na Off.

RE4: Synchronizacja szybkości aligatora

Wyświetlane jako:GtRSync

Wartość16

początkowa: Zakres regulacji: Patrz tabela na stronie 40

Zegar sterujący wyzwalaczem Gator pochodzi z głównego zegara tempa UltraNova, a BPM można regulować za pomocą RE8 w menu Arpeggiator. Gator Rate można zsynchronizować z wewnętrznym lub zewnętrznym zegarem MIDI przy użyciu szerokiej gamy temp.

RE5: Synchronizacja klawiszy Gator

Wyświetlane jako:GtKSync

Wartość początkowa:Na

Zakres regulacji: Gdy funkcja Wyłącz lub Włącz

Key Sync jest włączona, za każdym razem, gdy naciśniesz klawisz, wzorzec Gator rozpoczyna się od początku. Przy wyłączonej synchronizacji klawiszy wzór jest kontynuowany niezależnie w tle.

RE6: Obrót krawędzi aligatora

Wyświetlane jako:GtSlew

Wartość początkowa:16

Zakres regulacji: 0 do 127

Edge Slew kontroluje czas narastania zegara wyzwalającego. To z kolei kontroluje, jak szybko bramka się otwiera i zamyka, a tym samym czy nuta ma ostry atak, czy też lekkie „zanikanie” i „zanikanie”. Wyższe wartości GtSlew wydłużają czas narastania, a tym samym spowalniają odpowiedź bramki.

RE7: Warownia aligatora

Wyświetlane jako:GtHold

Wartość początkowa:64

Zakres regulacji: 0 do 127

Parametr Gator Hold kontroluje, jak długo bramka szumów jest otwarta po jej wyzwoleniu, a tym samym czas trwania słyszanej nuty. Zauważ, że ten parametr jest niezależny od tempa zegara lub parametru Rate Sync, a czas trwania nuty ustawiony przez GtDecay jest stały, bez względu na prędkość, z jaką przebiega wzorzec.

RE8: Opóźnienie lewo-prawo aligatora

Wyświetlane jako:GtL/RDel

Wartość początkowa:0

Zakres regulacji: -64 do +63

Aby jeść ze bard EQMidFrq EQTrbFrq EQBasLvl EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFrq EQMidFrq EQTrbFrq Gator zawiera dedykowane opóźnienie EQBasLvl 0 64 procesor. 0 64 ustawieniu 0 64 zero nuty we 64 64 wzorze znajdują się centralnie w obrazie stereo. Przy wartościach dodatnich nuty są przesuwane mocno w lewo, a opóźnione powtarzanie nuty jest przesuwane mocno w prawo. Wartość parametru kontroluje czas opóźnienia. Przy Dly1Time Dly1Sync Dly1Fbck Dly1L/R Dly1Wdth Dly1Slew wartościach ujemnych powstaje echo wstępne (echo poprzedzające nutę). Obrazowanie stereo jest takie samo, z samą nutą wzorca czasowego po lewej stronie i echem wstępnym po prawej stronie.

GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSync GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel Gator Menu Page 2 – Edytor wzorców Wyłączony 16. Na 16 64 0

GATOR

GtMode EditGroup EEEE

Mono161

Wzór jest przedstawiany za pomocą pełnych białych znaków po prawej stronie wyświetlacza, z których każdy reprezentuje poziom dla tego kroku. Istnieją dwa rzędy po 16 znaków (patrz tabela na stronie 44) odpowiednio jako {A} i {B}. 16 nut w każdym rzędzie jest dalej podzielonych na 4 Edytuj Grupę, które tworzą Grupę. Wysokość znaku reprezentuje jego głośność. Znajdź według Znajdź według All All nuta w sekwencji, która również jest regulowana. Zobacz RE5-8, aby uzyskać więcej informacji.

PATCH ZAPISZ PATCHSAVE Posng *

A

Program początkowy

A

Niżej a

Liczba interpunkcyjna 0

przestrzeń

Ulepszenie1

Ulepszenie2

Ulepszenie3

Ulepszenie4

Ulepszenie5

Ulepszenie6

Ulepszenie7

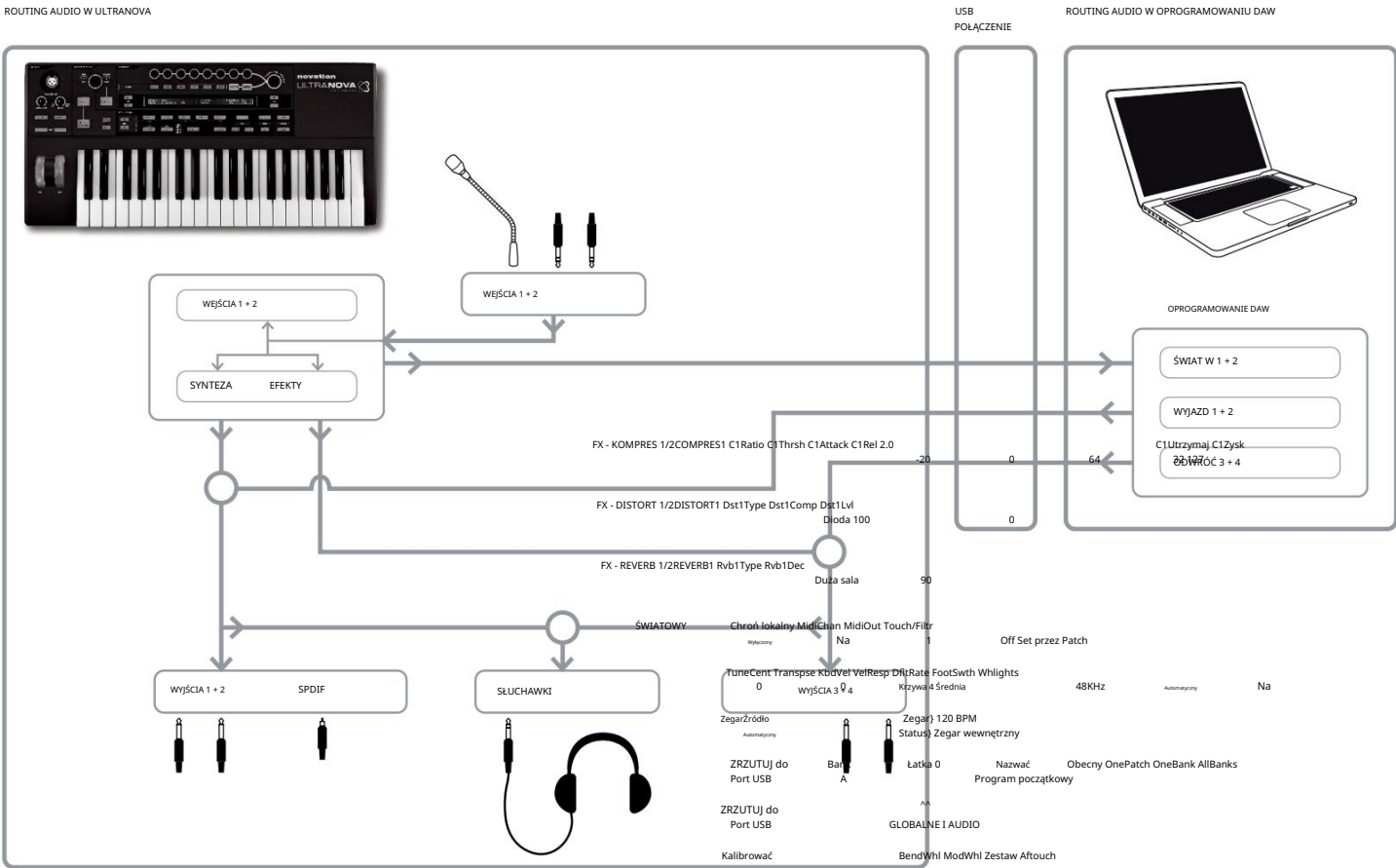
Ulepszenie8

automap®

Używanie UltraNova jako kontrolera oprogramowania

Automap to aplikacja, która jest dostarczana ze wszystkimi nowymi klawiaturami i kontrolerami Novation. Automap powinien być zainstalowany na twoim komputerze i będzie działał jako interfejs między twoim oprogramowaniem DAW a UltraNova. Komunikuje się bezpośrednio z DAW i wtyczkami, dzięki czemu masz pełną kontrolę nad innymi instrumentami i efektami z UltraNova.

rutowanie audio w ultranowej



UltraNova może być również używany jako komputerowa karta dźwiękowa/interfejs audio. Możesz podłączyć sygnały audio z mikrofonów, instrumentów i źródeł o poziomie liniowym (maksymalnie +2 dBu) i skierować je do komputera przez USB. Co więcej, do czterech kanałów audio z komputera (np. wyjścia twojego DAW – „Host”) mogą być kierowane przez UltraNova do jego wyjść audio. Kanały 1 i 2 DAW mogą zasilać wyjścia 1 i 2, podczas gdy kanały 3 i 4 DAW mogą zasilać wyjścia 3 i 4. Kombinacja elementów sterujących sprzętowych i programowych pozwala na miksowanie wejść audio, dźwięków syntezatora i kanałów audio DAW w różnych nych wyjść.

Zwróć uwagę, że ustawienia dokonane w menu Audio nie są zapisywane wraz ze zmianami Patcha. Jednak możliwe jest zapisanie ustawień menu audio (wraz z ustawieniami menu globalnego w tym samym czasie), naciskając WRITE [23] w menu Audio (lub globalnym). Zapewni to, że przy następnym uruchomieniu UltraNova ustawienia te zostaną przywrócone zamiast oryginalnych ustawień fabrycznych.

Menu Audio otwiera się przyciskiem AUDIO [30]. Menu ma 5 stron; strony od 1 do 5 zawierają elementy sterujące odpowiednio wejściami, słuchawkami, wyjściami 1 i 2, wyjściami 3 i 4 oraz wyjściami SPDIF.

Naciśnij przycisk AUTOMAP [26], aby przejść do trybu Automap. Syntezator nie będzie już reagował na elementy sterujące, których akcje zostaną zamiast tego zapisane w . LEARN, VIEW, USER, FX, INST i MIXER [7] są używane w połączeniu z oprogramowaniem Automap.

Pełne instrukcje korzystania z programu Automap są dostępne na stronie www.novationmusic.com/support.

Aktualna transmisja systemu operacyjnego ^^ Aktualna wersja systemu operacyjnego 1.0.00
Strona menu audio 1 – Wejścia Uruchomienie wersji systemu operacyjnego 1.0.00

We12Link	Wzmocnienie We1	Wzmocnienie We2	Wzmocnienie We1 -60	Wzmocnienie We1 -60	In1	FX In2	FX
Niezdolny	Wspierany	Wspierany	In2 -60	0dB	0	0	0
Kontrola poziomu słuchawek							
Podajaj za głośnością główną (tylko 1+2)							
RE1: Łączenie wejść							
Wyświetlanie jako:							
Domyślna wartość:							
Zakres regulacji: Indep lub Stereo							

W trybie niezależnym (niezależnym) dostępna jest osobna regulacja wzmocnienia dla dwóch wejść audio (wejścia 1 i 2). W trybie Stereo ta sama regulacja wzmocnienia jest stosowana do obu wejść jednocześnie (patrz RE2 i RE3 poniżej). Wysyłki FX z wejść audio są połączone w podobny sposób (patrz RE7 i RE8 poniżej).

Nowacja UltraNova

RE2: Wzmocnienie wejścia 1

Wyświetlane jako: W1Zysk

Domyślna wartość: Wspierany

Zakres regulacji: -10 do +65

Gdy Input Linking (RE1) jest ustawiony na Indep, ta kontrolka reguluje wzmocnienie tylko dla wejścia 1. Przy opcji Input Linking ustawionej na Stereo, wzmocnienie obu wejść 1 i 2 będzie regulowane jako para. Wartość parametru jest kalibrowana bezpośrednio w dBs wzmocnienia. W miarę zwiększania wzmocnienia sygnał na wejściu będzie widoczny na bargrafach (poniżej RE5). Wzmocnienie należy wyregulować tak, aby mierniki osiągały dwa lub trzy segmenty poniżej „0dB” w najgłośniejszych fragmentach.

RE3: Wzmocnienie wejścia 2	
Wyświetlane jako:	In2Gin
Domyślna wartość:	Wyłączony
Zakres regulacji: -10 do +65	
Ustawia wzmocnienie wejścia dla wejścia 2 z Input Linking (RE1) ustawionym na Indept oraz dla obu wejść 1 i 2 z Input Linking ustawionym na Stereo. Poza tym działanie jest identyczne z RE2.	
RE4 do RE6: Nie używane.	

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrs C1Attk C1Rel RE: Wejście 1 FX Send C1Utrzymaj C1Zysk

2.0 -20 0 64 32 127

Wyświetlane jako: Wartość W1 ~ Fx

Dst1Type Dst1Comp Dst1T1 1/2DISTORT1 0

regulacji: 0 do 127 Dioda 100 Zakres 0

Ten parametr dostosowuje ilość sygnału z wejścia 1 wysłanego do procesora FX dla cur

REVERB 1/2REVERB1 Re1Type Re1Dec Input Linking jest ustawiony na Stereo, jednocześnie dostosowuje FX 90

poziom wysyłania dla wejścia 1 i wejścia 2.

GLOBALNY	Chron lokalny Midichan MidiOut Touch/Filt				
	Wybrał Na 1 Off Set przez Patch				
Spróbuj przewijać fabryczne Patche, aby poeksperymentować z różnymi efektami, które zawierają,					
	TimeCentrals Klocki w sekcji Patcha, aby zobaczyć jak wypróbuj jedną z lat z Kategorii ExtInPut.	Wieloletnia synval wejściowy. Alternatywnie, Curve 4 Medium 48KHz	Na		FX - DISTORT 1/2DTS
	Zegar ClockSource) 120 BPM				
	Stan automatyyczny Zegar wewnętrzny				
	ZRZUTUJ do Bank	Łatka 0	Nazwać	Obečný OnePatch oneBank AllBanks	FX - REVERB 1/2F
	REGULACJE 2 Wyślij FX		Program początkowy		
	Wyświetlane jako:	In2 ~ Fx			
	ZRZUTUJ do				ŚWIĄTOWY
	Dopasuj wartość:	GLOBALNE I AUDIO			
	Zakres regulacji: 0 do 127				
	Kalibracja Benchwili modułowi Atouch SetAtouch				
	Ten parametr reguluje ilość sygnału z wejścia 2 wysyłanego do przetwarzania efektów. Jeśli Input				
	Istnieje możliwość ustalenia poziomu sygnału dla obrotu 1 Current O/				
	i Wejście 2.				

AUDIO

Stereo menu audio 2 - Słuchawki

Kontrola poziomu słuchawk	Poziom Saldo 1+2/3+4
Podążaj za głośnością główną (tylko 1+2)	127 0

WYŚCIGA Syntezytor 1+2 127 0 0	Wejście1 Wejście2	Tryb NAGRYWANIA Syntezytor
Wyświetlenie opcji: 4 Kontrola poziomów słuchawk Równowaga poziomów (Host+3/4/Synth=Inps)		
Domyślna wartość: 0	127 0 0 127	
SPDIF Zakres regulacji: Podążaj za głośnością główną (tylko 1+2) lub Użyj poziomu i balansu 1+2/3+4		

Po wybraniu opcji Follow master volume (tylko 1+2) poziom sygnału w gnieździe słuchawek stereo [8] będzie regulowany za pomocą regulatora Master Volume [29]. Elementy sterujące głośnością słuchawek (RE6) i balansem słuchawek (RE7) nie będą działać. To, co slyszysz w sluchawkach, bedzie tym samym miksem i balansem, które jest podawane na wyjścia 1 i 2. Po wybraniu opcji Użyj poziomu i balansu 1+2/3+4, głośność słuchawek i mieszanka źródła mogą być regulowane niezależnie przez RE6 i RE7.

RE2 do RE5: Nie używane.

RE6: Głośność słuchawek

Wyświetlane jako:	Poziom
Domyślna wartość:	127

Zakres regulacji: 0 do 127

Reguluje głośność słuchawek, gdy Użyj poziomu i balansu 1+2/3+4 jest wybrane przez RE1.

RE7: balans słuchawek

Wyświetlane jako:	Saldo
Domyślna wartość:	0

Zakres regulacji: -64 do +63

Gdy opcja Użyj poziomu i balansu 1+2/3+4 jest wybrana przez RE1, dźwięk w gnieździe słuchawkowym jest mieszaną sygnału na wyjściach 1 i 2 (para stereo) oraz na wyjściach 3 i 4 (inne stereo para). Na kolejnych stronach menu znajdują się szczegółowe informacje na temat konfiguracji wyjść 1 i 2 oraz 3 i 4.

RE8: Nieużywane.

Menu Audio Strona 3 – Wyjścia 1 i 2 oraz źródło hosta

Wyjścia 1 i 2 mogą przenosić miks dźwięków syntetycznych, źródła dźwięku podłączone do wejść 1 i/ub 2 oraz kanały DAW 1 i 2. Domyślne ustawienie dla miksu wyjściowego 1+2 to dźwięk syntetyczny na pełnym poziomie i bez audio, z wyjątkiem dowolnego kierowanego do procesora FX. Pokrętło MONITOR [28] na górnym panelu zapewnia równowagę między kanałami DAW 1 i 2 oraz miksem dźwięku syntezy i wejść audio skonfigurowanych za pomocą RE3, RE4 i RE5.

Port USB może dodatkowo przesyłać kolejny miks bezpośrednio do komputera.

Kontrola poziomu słuchawk		Poziom	Saldo 1+2/3+4
Podajaj za głośnością główną (tylko 1+2)		127	0
WYŚCISZA Syntezator 1+2 127	Wejście 0	Wejście 0	Tryb NAGRYWANIA Syntezator
RE1: Nie używaj, ale wyświetlacz LCD potwierdza że to strona dotycząca wyjścia 1+2			
0	127	127	0
RE2: Poziom syntezytor			
Wyświetlane jako: Syntezytor			
Domyślna wartość:		127	
Zakres regulacji: 0 do 127		Nowacja UltraNova	
RE2 dostosowuje poziom dźwięków generowanych przez syntezytor obecny w miksie na wyjściach 1 i 2.			
RE3: Poziom wejścia 1			
Wyświetlane jako:		Wejście 1	
Wartość domyślna:		0	
Zakres regulacji: Dźwięk z wejścia		0 do 127	
1 może być mieszany z wyjściami 1 i 2 poprzez regulację RE3. Gdy powiązanie wejścia (RE1 na stronie menu Audio 1) jest ustawione na Indept, RE3 reguluje poziom tylko dla wejścia 1. Z FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1ThrsH C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain			
Input Linking ustawione na Stereo, poziom obu wejść 1 i 2 będzie regulowany jako para.			

Wyświetlana jako: Wejście2 0

Wartość domyślna: 0

RB1 Rvb1Type Rvb1Dec

Zakres regulacji: 0.00-10.70

Dźwięk z wejścia 2 można mieszać z wyjściami 1 i 2, regulując RE4. Gdy powiążanie wejścia (RE1 na stronie menu Audio) będzie ustawione na Niezależne, RE4 reguluje poziom tylko dla wejścia 2. Z Protect Local MidiChan MidiOut Input Linking ustawiony na Stereo, poziom obu wejść 1 i 2 będzie regulowany jako para.

TuneCent Transpose KbdVel VclRes DfrRate FootSwth Whlrights

0 Kryzwa 4 Średnia RES1 RE6: Nieuzywane. 48KHz Automatyczny Na

Zegar ClockSource) 120 BPM

Stan automatyczny) Zegar wewnętrzny

RE7: Tryb nagrywania

DUMP to Bank Wyświetlane Łata Nazwa Obecny OnePatch OneBank All Banks

jak do Sbank Wyświetlane Tryb NAGRYWANIA Wzrost początkowy

DUMP do

Port USB GLOBALNA I/O AUDIO

Załącznik: Wyświetlane Wyjście, Syntezator+Wejścia

Operacja: Wyświetlane Wyjście, Syntezator+Wejścia

przez USB bezpośrednio do aplikacji audio komputera w celu ponownego przesłania bieżącego systemu operacyjnego ^^ Startup O/S Version 1.0.0 Aktualna wersja systemu operacyjnego 1.0.00

nieuruchomienie (lub w jakimkolwiek innym celu. RE7 pozwala wybrać, czy ten kanał zawiera tylko dźwięki syntezatora, tylko sygnały na wejściach audio, czy miks tych dwóch.

Wejście1 Wzmocnienie We2 Wzmocnienie We1 -60 [-----] 0dB Wył Wył We2 -60 In1 Fx In2 Fx

Niezdolny [-----] 0dB 0 0

RE5: Nieuzywane

Kontrola poziomu słuchawek

Podajaj za głośnością główną (tylko 1+2)

Poziom Saldo 1+2+3+4

127 0

Menu Audio Strona 4 - Wejścia 3 i 4

Wejście1 Wejście2 0

Syntezator

Wyjścia Syntezator 3+4 Wejście1 Wejście2 0 Równowaga poziomów (Host3+4/Synth+Inps)

0 127 127 0

Menu Audio Strona 4 – Wyjścia 3 i 4

Wyjścia Syntezator 3+4	Wejście1	Wejście2 0	Równowaga poziomów (Host3+4/Synth+Inps)
0	127	127	0

SPDIF

Wybierany

Wyjścia 3 i 4 mogą również przenosić miks dźwięków syntezatora, źródła dźwięku podłączone do wejść 1 i/lub 2 oraz kanały DAW 3 i 4.

Domyślne ustawienie dla miksu wyjścia 3+4 Novation UltraNova

nie ma dźwięku syntezatora i dźwięku zewnętrznego na pełnym poziomie. RE6 zapewnia równowagę między kanałami 3 i 4 DAW oraz miksem wejść audio i dźwięków syntezatora skonfigurowanych za pomocą RE3, RE4, RE5 i RE6.

RE1: Nieużywane, ale wyświetlacz LCD potwierdza, że ta strona dotyczy wyjść 3 i 4.

RE2: Poziom syntezatora

Wyświetlane jako: Syntezator

Domyślna wartość: 0

Zakres regulacji: 0 do 127

RE2 reguluje poziom dźwięków generowanych przez syntezator na wyjściach 3 i 4.

RE3: Poziom wejścia 1

Domyślna wartość: 127

Zakres regulacji: 0 do 127

Dźwięk z wejścia 1 można mieszać z wyjściami 3 i 4, regulując RE3. Gdy powiązanie wejścia (RE1 na stronie menu Audio 1) jest ustawione na Indept, RE3 reguluje poziom tylko dla wejścia 1. Przy opcji Input Linking ustawionej na Stereo, poziom obu wejść 1 i 2 będzie regulowany jako para.

RE4: Poziom wejścia 2

Wyświetlane jako: Wejście2

Domyślna wartość: 0

Zakres regulacji: 0 do 127

Dźwięk w wejścia 2 można mieszać z wyjściami 3 i 4, dostosowując RE4. Gdy powiązanie wejścia (RE1 na stronie menu Audio 1) jest ustawione na Niezależne, RE4 reguluje poziom tylko dla wejścia 2. Przy opcji Input Linking ustawionej na Stereo, poziom obu wejść 1 i 2 będzie regulowany jako para.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrs C1Atak C1Rel

RES: Wyjścia 3 i 4 Poziom

Wyświetlane jako: Poziom

Domyślna wartość: 127

Zakres regulacji: 0 do 127

Jest to niezależna kontrola poziomu, która reguluje głośność wyjściową na wyjściach 3 i 4 at cały czas. (Jest to odpowiednik sprężarki kontroli głośności MASTER VOLUME na wyjściu 1/2).

LOBALNY

RE6: Zrównoważenie wyjść 3 i 4

Wyświetlane jako: Na

Domyślna wartość: 0

Zakres regulacji: -64 do +63

Zegar ClockSource) 120 BPM

Mikś dostępny na wyjściach 3 i 4 może również zawierać dźwięk z kanałów DAW 3+4 i Auto Status) Wewnętrzny zegar

ta kontrolka zapewnia równowagę między tym dźwiękiem a miksem dźwięku syntezatora i dźwięku Nazwa Aktualny OnePatch OneBank

ZRZUTUJ do Bank Łatka 0 AllBanks

wejdź i skonfiguruj RE3, RE4 i RE5. Przy wartości -64, tylko kanały DAW będą programem Init

usłyszaj, przy wartości +63 będzie słyszany tylko miks syntezatora/wejść. Ustawienie zera daje ZRZUTUJ do równowagi.

Kalibracja BendWhl ModWhl Zestaw Aftouch

RE8: Nieużywane.

Aktualna transmisja systemu operacyjnego ^^

Aktualna wersja systemu operacyjnego 1.0.00

Uruchomienie wersji systemu operacyjnego 1.0.00

UDZIAŁ

Jeśli chcesz użyć silnika FX Ultranova do przetwarzania dźwięku z DAW In1In2Link In1Gain In2Gain In1 -60 |-----| 0dB

We1 FX We2 FX

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

2. Możesz teraz dodawać przetwarzanie efektów do ścieżki rytmicznej w taki sam sposób, jak w słuchawkach Kontrola poziomu Balans 1+2/3+4

Podążaj za głośnością główną (tylko 1+2) dowolnego innego wejścia.

Wyjścia Syntezator 1+2 127

Wejście1 0

Wejście2 0

Tryb NAGRYWANIA

Syntezator

Menu Audio Strona 5 – Wyjście SPDIF

SPDIF

Wyłączyć

RE1: Wyjście SPDIF

Wyświetlane jako: SPDIF

Wartość domyślna: Wyłączyć

Zakres regulacji: Wł, Wył

Wyjście SPDIF można włączyć lub wyłączyć.

ustawienia ogólne

Naciśnięcie przycisku GLOBAL [31] otwiera menu globalne (siedem stron). To menu zawiera zestaw funkcji syntezatora i systemu audio, które po skonfigurowaniu zwykle nie wymagają regularnego dostępu. Menu globalne zawiera również procedury aktualizacji systemu operacyjnego UltraNova. Zwróć uwagę, że ustawienia dokonane w menu globalnym są

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrs C1Atak C1Rel

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl

Dioda 100

0

GLOBAL

Jeśli chcesz użyć silnika FX Ultranova do przetwarzania dźwięku z DAW In1In2Link In1Gain In2Gain In1 -60 |-----| 0dB

We1 FX We2 FX

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

2. Możesz teraz dodawać przetwarzanie efektów do ścieżki rytmicznej w taki sam sposób, jak w słuchawkach Kontrola poziomu Balans 1+2/3+4

Podążaj za głośnością główną (tylko 1+2) dowolnego innego wejścia.

Strona menu globalnego 1 MIDI i inne ustawienia

LOBALNY

Chroń lokalny MidiChan MidiOut Touch/Filter

Wyłączyć

Na

1

Off Set przez Patch

TuneCent Transpase KbdVel VelResp DftrRate FootSwth Whlrights

0 RE1: Ochrona pamięci

Wyświetlane jako: 0

Domyślna wartość: 0

Zakres regulacji: Wyłączony lub Włączony

Jest to funkcja bezpieczeństwa, służąca do zapobiegania przypadkowemu skasowaniu pamięci i utracie danych.

Podstawienie na Włączone, zapisywanie łatek lub danych globalnych do pamięci będzie uniemożliwione, a na ekranie kalibracji pojawi się krótki komunikat ostrzegawczy (NIE MOŻNA ZAPISAĆ – OCHRONA PAMIĘCI JEST WŁĄCZONA !).

Wyświetlacz UltraNova. Zaleca się, aby funkcja Memory Protect była włączona, chyba że poprawki są edytowane w celu przechowywania w pamięci lub zrzut systemu Exclusive z komputera ma być. Bieżący system operacyjny w wersji 1.0.00 Startowy system operacyjny w wersji 1.0.00

Aktualna transmisja systemu operacyjnego ^^

0dB

UDZIAŁ

We12Link Wzmocnienie We1 Wzmocnienie We2 Wzmocnienie We1 -60 |-----| 0dB

Niezdolny

Wyłączyć

Wyłączyć

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

In1 FX In2 FX

0 0

Kontrola poziomu słuchawek

Podążaj za głośnością główną (tylko 1+2)

Poziom

Saldo 1+2/3+4

0

Nowacja UltraNova

RE2: Włączanie/wyłączanie sterowania lokalnego

Wyświetlane jako: Lokalny

Domyślna wartość: Na

Zakres regulacji: wyłączony lub włączony

Ten element sterujący określa, czy UltraNova ma być odtwarzany z własnej klawiatury, czy ma reagować na sterowanie MIDI z urządzenia zewnętrznego, takiego jak sekwencer MIDI lub klawiatura główna. Ustaw Local na On, aby używać klawiatury, i na Off, jeśli zamierzasz sterować syntezatorem zewnętrznym przez MIDI lub używać klawiatury UltraNova jako klawiatury głównej.

i

Podstawowym zastosowaniem funkcji Local Control On/Off jest unikanie niepożądanych pętli MIDI przez urządzenia zewnętrzne. Po ustawieniu na Off klawiatura UltraNova i wszystkie inne elementy sterujące nadal przesyłają komunikaty MIDI z portu MIDI OUT, jeśli MIDI OUT jest włączone/ Wyłączone (RE4) jest włączone. Jeśli jakikolwiek sprzęt zewnętrzny jest ustawiony na retransmisję MIDI z powrotem do UltraNova, syntezator nadal będzie działał. Pozwoli to uniknąć podwójnych dźwięków, zmniejszenia polifonii lub innych nieprzewidywalnych efektów.

RE3: Przypisz kanał MIDI

Wyświetlane jako: MidiChan

Domyślna wartość: 1

Zakres regulacji: 1 do 16

Protokół MIDI zapewnia 16 kanałów umożliwiających współistnienie do 16 urządzeń w sieci MIDI, jeśli każde z nich jest przypisane do działania na innym kanale MIDI. Przypisz kanał MIDI umożliwia ustawienie UltraNova do odbierania i przesyłania danych MIDI na określonym kanale, dzięki czemu może poprawnie współpracować z urządzeniami zewnętrznymi.

RE4: Włączanie/wyłączanie wyjścia MIDI

Wyświetlane jako: MidiOut

Domyślna wartość: Wyłączyć

Zakres regulacji: wyłączony lub włączony

Ta kontrola umożliwia UltraNova przesyłanie komunikatów MIDI Out z MIDI OUT port [4] podczas odtwarzania syntezatora. Ustaw ten parametr na On, jeśli chcesz nagrywać dane MIDI lub wyzwalać dodatkowy zewnętrzny sprzęt MIDI z klawiatury UltraNova za pośrednictwem MIDI Port wyjściowy. Należy jednak pamiętać, że dane MIDI są zawsze przesyłane przez USB.

RE5: Sterowanie pokrętelem/filtrem

Wyświetlane jako: Dotknij/Filtruj

Domyślna wartość: Ustawione przez Patch

Zakres regulacji: Ustaw przez Patch lub Zawsze filtruj

To ustawienie określa sposób działania pokrętła TOUCHED/FILTER [9]. Przy domyślnym ustawieniu Set by Patch, pokrętło działa zgodnie z opisem na stronie 27, działając jako kopia ostatnio dotkniętego pokrętła lub, przy włączonym FILTER [8], do zmiany częstotliwości odcięcia Filtra 1 Ponieważ ustawienie przycisku FILTER jest zapisane w Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrs C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain dane, funkcja pokrętła jest określona przez Patch. Jeśli RE5 jest ustawione na Zawsze filtruj, 2,0 0 32 127 pokrętło TOUCHED/FILTER jest ustawione na stałą kontrolę częstotliwości filtrowania.

Strona menu globalnego 2 – Tuning, Velocity, częstotliwość próbkowania i przełącznik nożny

TuneCent Transpase KbdVel VelResp DftrRate FootSwth Whlrights

0

0

0

48KHz

Automatyczny

Na

ZegarZródło

Zegar) 120 BPM

RE1: Mistrzowskie dostrajanie

Status) Zegar wewnętrzny

Wyświetlane jako: Bank

TuneCent

Domyślna wartość: A

Imię 0

Obecny OnePatch OneBank AllBanks

0

Program początkowy

Zakres regulacji: -50 do +50

portu USB GLOBALNE I AUDIO

Ta kontrolka dostosowuje częstotliwości wszystkich oscylatorów o tę samą niewielką wartość, Kalibracja BendWhl ModWhl Aftouch

chroniła na dostrajanie całego syntezatora do innego instrumentu, jeśli to konieczne.

Przyrosty to centy (1/100 półtonu), a tym samym ustawienie wartości na ¼50 melodii Current O/S Transmit ^^ Current O/S Version 1.0.00 syntezatora na ćwierć tonu w polowie między dwoma półtonami. Ustawienie zerowych melodii Startup O/S Version 1.0.00

klawiatura z A nad środkowym C przy 440 Hz – czyli standardowy strój koncertowy.

We12Link Wzmocnienie We1 Wzmocnienie We2 Wzmocnienie We1 -60 |-----| 0dB

Niezdolny

Wyłączyć

Wyłączyć

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

In1 FX In2 FX

0 0

Kontrola poziomu słuchawek

Podążaj za głośnością główną (tylko 1+2)

Poziom

Saldo 1+2/3+4

0

Nowacja UltraNova

SPDIF

Wyłączyć

37

RE2: Kluczowa transpozycja

Wyświetlane jako: Transponować

Domyślna wartość: 0

Zakres regulacji: -24 do +24

Transpozycja to bardzo przydatne globalne ustawienie, które „przesuwa” całą klawiaturę o pół tonu w górę lub w dół. Różni się od strojenia oscylatorów tym, że modyfikuje dane sterujące z klawiatury, a nie z samych oscylatorów. Zatem ustawienie Transpozycji na +4 oznacza, że możesz grać z innymi instrumentami w rzeczywistej tonacji E-dur, ale musisz grać tylko białe nuty, tak jakbyś grał w C-dur.

RE3: Szybkość klawiatury

Wyświetlane jako: KbdVel

Domyślna wartość: Krzywa 4

Zakres regulacji: Krzywa 1 do Krzywa 7; Naprawiono 7 do Naprawiono 127

Wybiera jedną ze 128 tabel Velocity, które wiążą reakcję Velocity klawiszy z siłą przyłożoną do nich podczas grania. Krzywa 4 jest ustawieniem domyślnym i powinna być akceptowalna dla większości stylów gry.



Użyj krzywej 1, jeśli grasz z lekkim dotykiem, a krzywej 7, jeśli potrzebujesz mocniejszego dotyku.

Wypróbuj różne krzywe, aby dopasować je do swojego indywidualnego stylu gry.

RE4: Reakcja na prędkość

Wyświetlane jako: VelResp

jako: Wartość Średni

domyślna: Zakres regulacji: Miękki, Średni, Twardy

Za pomocą tej funkcji można ustawić odpowiedź na informacje o prędkości MIDI z klawiatury lub urządzenia zewnętrznego, takiego jak klawiatura kontrolera MIDI lub sekwencer. Ustawienie SOFT wskazuje, że mniejsze zmiany prędkości (lżejszy styl gry) spowodują duże zmiany w odpowiedzi na prędkość, niezależnie od tego, czy będzie to głośność, czy jakiegokolwiek inne miejsce docelowe modulacji, do którego kierowana jest prędkość. Ustawienie HARD wskazuje, że większe zmiany prędkości – znacznie trudniejszy styl gry – spowodują duże zmiany w odpowiedzi na prędkość. MEDIUM to oczywiście kompromis między tymi dwoma.

RE5: Częstotliwość próbkowania

Wyświetlane jako: Dflt Rate

Domyślna wartość: 48KHz

Zakres regulacji: 44,1 KHz, 48 KHz

To ustawienie wpływa na cyfrowe sygnały wyjściowe audio wysyłane przez porty S/PDIF i USB urządzenia UltraNova. Dostępne częstotliwości próbkowania 44,1 kHz i 48 kHz to dwie najczęściej spotykane w cyfrowych systemach audio. Jeśli UltraNova jest używany z DAW, częstotliwość próbkowania zostanie określona przez DAW, a nie UltraNova. Ustawienie RE5 jest ważne tylko wtedy, gdy UltraNova jest używany w trybie „samodzielnym”.



Jeśli zamierzasz ostatecznie nagrać wyjście UltraNova na płytę audio CD, należy użyć 44,1 kHz i ustawić na DAW lub UltraNova, jako opisane.

RE6: Konfiguracja przełącznika nożnego

Wyświetlane jako: FootSwth

Domyślna wartość: Automatyczny

Zakres regulacji: Auto, N/Otwarty, N/Zamknięty

Przełącznik nożny Sustain (pedał) można podłączyć do UltraNova przez gniazdo pedału Sustain [5]. Sprawdź, czy Twój pedał podtrzymywania jest typu Normally-open, czy Normally closed, i odpowiednio ustaw ten parametr. Jeśli nie masz pewności, który to jest, podłącz stopę z urządzeniem UltraNova bez zasilania, a następnie włącz go (bez stopy na pedale!)

Zakładając, że domyślna wartość Auto jest nadal ustawiona, polaryzacja będzie teraz prawidłowo wykrywana.

RE7: Światła na kołach

Wyświetlane jako: WheelLights

Domyślna wartość: Na

Zakres regulacji: wł., wyl.

Pokręta pitch i modulacji mogą być podświetlone niebieskimi diodami LED. To ustawienie umożliwia: włącz lub wyłącz te diody LED.

RE8: Nieużywane.

ŚWIATOWY

Chroń lokalny MidiChan MidiOut Touch/Filtr

Wybierz Na 1 Off Set przez Patch

Strona menu globalnego 3 – Zegar

TuneCent Transps KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlghts

0 0 Krzywa 4 Średnia 48KHz Automatyczny Na

ZegarŹródło	ZegarŹródło
Automatyczny	Status) Zegar wewnętrzny

ZRZUTUj do Bank Łatka 0 Nazwać Obecny OnePatch OneBank AllBanks

Port USB A Program początkowy

ZRZUTUj do Bank Łatka 0 Nazwać Obecny OnePatch OneBank AllBanks

Port USB A Program początkowy

Wyświetlane jako: ZegarŹródło

Domyślna wartość: GLOBALNE I AUDIO

Kalibrować BendWhi ModWhi Zestaw Aftouch

Zakres regulacji: Auto, Internal, Ext-Auto, Midi, USB

UltraNova używa głównego zegara MIDI w celu ustawienia tempa (szybkości) arpeggia Current O/S Transmit ^^

Current O/S Version 1.0.00 Startup O/S Version 1.0.00

tor i zapewnienie podstawy czasu do synchronizacji z ogólnym tempem. Zegar ten może być wyprowadzony wewnętrznie lub dostarczony przez urządzenie zewnętrzne zdolne do przesyłania zegara MIDI. Ustawienie Clock

Source to wybór zegara, który zostanie użyty do synchronizacji UltraNova (Arpeggiator, Chorus Synth, Delay Synth, Gator

Niezdolny Wzrost Wzrost In2 -60 |-----| odb 0 0

Sync, LFO Delay Sync, LFO Rate Sync i Pan Rate Sync) będą podążać za tempem zewnętrznego źródła zegara MIDI,

czyli zegara, który jest słyszalny. Kontrola poziomu słuchawek Poziom Saldo 1+2/3+4

głośności głównej (tylko 1+2) 127 ustawiony przez parametr ClockBPM w menu Arp Edit (RE8).

WyjścieA Wejście syntezatora 1 Tryb nagrywania Wejście2 0

1+2 127 0 Syntezator

Auto – gdy nie ma zewnętrznego źródła zegara MIDI, UltraNova domyślnie ustawi się na 120 BPM. W tym trybie zegar MIDI będzie ustawiony przez parametr ClockBPM w menu Arp Edit (RE8). Jeśli obecny jest zewnętrzny zegar MIDI, UltraNova zsynchronizuje się z nim. Wewnętrzny – UltraNova zsynchronizuje się z wewnętrznym zegarem MIDI, niezależnie od tego, co jest wyłączone mogą być obecne zewnętrzne źródła zegara MIDI.

Ext-Auto — jest to tryb automatycznego wykrywania, w którym UltraNova synchronizuje się z dowolną Novation zewnętrzną źródło zegara MIDI (poprzez połączenie USB lub MIDI). Jeśli nie zostanie wykryty żaden zewnętrzny zegar, tempo „koła zamachowe” do ostatniej znanej częstotliwości zegara.

Midi – synchronizacja będzie odbywać się tylko z zewnętrznym zegarem MIDI podłączonym do gniazda wejściowego MIDI. Jeśli żaden zegar nie zostanie wykryty, tempo „koła zamachowe” do ostatniej znanej częstotliwości zegara.

Usb – synchronizacja zostanie ustawiona tylko na zewnętrzny zegar MIDI odbierany przez połączenie USB. Jeśli żaden zegar nie zostanie wykryty, tempo „koła zamachowe” do ostatniej znanej częstotliwości zegara.

Po ustawieniu na dowolne zewnętrzne źródło zegara MIDI tempo będzie zgodne z częstotliwością zegara MIDI odebraną z zewnętrznego źródła (np. sekwencera). Upewnij się, że zewnętrzny sekwencer jest ustawiony na przesyłanie sygnału MIDI Clock. Jeśli nie masz pewności co do procedury, zapoznaj się ze szczegółami w instrukcji sekwencera.

Większość sekwencerów nie wysyła sygnału MIDI Clock, gdy są zatrzymane. Synchronizacja UltraNova z zegarem MIDI będzie możliwa tylko podczas nagrywania lub odtwarzania sekwencera. W przypadku braku zewnętrznego zegara tempo zmieni się w lywheel i przyjmie ostatnią znaną przychodzącą wartość zegara MIDI. (Zauważ, że UltraNova NIE powraca do tempa ustawionego przez parametr ClockBPM ustawiony w menu Arp Edit (RE8)).

ZegarŹródło	ZegarŹródło
Zewn.-Auto	Status) Koło zamachowe

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1ThrsH C1Attack C1Rel 2.0 RE2 do RE8: Nieużywane.

-20 0 64 C1Utrzymaj C1Zysk 32 127

Strona 4 – Przenoszenie poprawek

Dane poprawki mogą być przesyłane między UltraNova a komputerem w dowolnym kierunku. Ta sekcja menu globalnego umożliwia przesyłanie danych do komputera lub z komputera. Aby utworzenie kopii zapasowych poprawek zewnętrznie na komputerze. Zwykle do tego celu będzie używane oprogramowanie UltraNova Librarian, które umożliwia również organizowanie latek na różne sposoby. Transfer patcha odbywa się w formie komunikatów MIDI SysEx. Ta strona menu to „panel sterowania” do przesyłania danych poprawek z UltraNova do komputera, proces znany jako „rzut danych”. Zobacz UltraNova TuneCent Transps KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlghts

Dokumentacja biblioteczka zawiera informacje o przenoszeniu danych Patch z komputera do UltraNova.

ZegarŹródło	ZegarŹródło
Automatyczny	Status) Zegar wewnętrzny

ZRZUTUj do Bank Łatka 0 Nazwać Obecny OnePatch OneBank AllBanks	
Port USB A Program początkowy	

ZRZUTUj do Bank Łatka 0 Nazwać Obecny OnePatch OneBank AllBanks

Port USB A Program początkowy

ZRZUTUj do Bank Łatka 0 Nazwać Obecny OnePatch OneBank AllBanks

Port USB A Program początkowy

Wyświetlane jako: ZegarŹródło

Domyślna wartość: GLOBALNE I AUDIO

Kalibrować BendWhi ModWhi Zestaw Aftouch

Zakres regulacji: Auto, Internal, Ext-Auto, Midi, USB

UltraNova używa głównego zegara MIDI w celu ustawienia tempa (szybkości) arpeggia Current O/S Transmit ^^

Current O/S Version 1.0.00 Startup O/S Version 1.0.00

tor i zapewnienie podstawy czasu do synchronizacji z ogólnym tempem. Zegar ten może być wyprowadzony wewnętrznie lub dostarczony przez urządzenie zewnętrzne zdolne do przesyłania zegara MIDI. Ustawienie Clock

Source to wybór zegara, który zostanie użyty do synchronizacji UltraNova (Arpeggiator, Chorus Synth, Delay Synth, Gator

Niezdolny Wzrost Wzrost In2 -60 |-----| odb 0 0

Sync, LFO Delay Sync, LFO Rate Sync i Pan Rate Sync) będą podążać za tempem zewnętrznego źródła zegara MIDI,

czyli zegara, który jest słyszalny. Kontrola poziomu słuchawek Poziom Saldo 1+2/3+4

głośności głównej (tylko 1+2) 127 ustawiony przez parametr ClockBPM w menu Arp Edit (RE8).

WyjścieA Syntezator 1+2 127 Wejście1 0 Wejście2 0 Tryb NAGRYWANIA Syntezator

WyjścieA Syntezator 3+4 0 Wejście1 127 Wejście2 0 Równowaga poziomów (Host3+4/Synth+Inps) 0

SPDIF

Włączony

Tabela przebiegów

WYŚWIETLACZ	FORMULARZ
Sinus	Sinus
Trójkąt	Trójkąt
Piłokształtny	Piłokształtny
Piła 9:1PW	Szerokość impulsu piłokształtnego 9:1 stosunek
Piła8:2PW	Szerokość impulsu Sawtooth Stosunek 8:2
Piła7:3PW	Szerokość impulsu piłokształtnego 7:3 stosunek
Piła6:4PW	Szerokość impulsu Sawtooth stosunek 6:4
Piła5:5PW	Szerokość impulsu piłokształtnego 5:5 stosunek
Piła4: 6PW	Szerokość impulsu piłokształtnego 4:6 stosunek
Piła3: 7PW	Szerokość impulsu piłokształtnego 3: 7 stosunek
Piła2: 8PW	Szerokość impulsu Sawtooth Stosunek 2:8
Piła1: 9PW	Szerokość impulsu piłokształtnego 1:9 stosunek
PW	Szerokość impulsu
Kwadrat	Kwadrat
BassCamp	Obóz basowy
Bass_FM	Bas z modulacją częstotliwości
EP_Dull	Nudne piano elektryczne
EP_Dzwon	Piano elektryczne dzwonek
Clav	Clavinova
DoubReed	Podwójny Reed
Retro	Retro
StrnMch1	Maszyna strunowa 1
StrnMch2	Maszyna strun 2
Organ_1	Organy 1
Organ_2	Organy 2
EvilOrg	Zły organ
HiStuff	Wysokie rzeczy
Dzwonek_FM1	Dzwonek o modulowanej częstotliwości 1
Dzwonek_FM2	Dzwonek o modulowanej częstotliwości 2
DigBell1	Cyfrowy dzwonek 1
DigBell2	Cyfrowy dzwonek 2
DigBell3	Cyfrowy dzwonek 3
DigBell4	Cyfrowy dzwonek 4
DigiPad	Tablet graficzny
WTabela 1	Falowa 1
Stół	Wavetable
Stół	Wavetable
Stół36	Falowy 36
AudioInL	Lewe wejście audio (lub mikrofon na gęsiej szyi)
AudioInR	Prawe wejście audio

Tabela wartości synchronizacji

WYŚWIETLACZ	DETALE	SYNCHRONIZACJA CHÓRU SYNCHRONIZACJA STAWEK LFO SYNCHRONIZACJA OPÓŹNIENIA LFO PAN SYNC	SYNCHRONIZACJA ARP SYNCHRONIZACJA GATORA FX DELAY SYNC
32. T	48 cykli na 1 bar	a	a
32.	32 cykle na 1 bar	a	a
16. T	24 cykle na 1 bar	a	a
16	16 cykli na 1 bar	a	a
8 T	12 cykli na 1 bar	a	a
16 miejsce	8 cykli na 3 uderzenia / 32 cykle na 3 bary	a	a
ósmym	8 cykli na 1 bar	a	a
4. T	6 cykli na 1 bar	a	a
8. D	4 cykle na 3 uderzenia / 16 cykli na 3 bary	a	a
4.	4 cykle na 1 bar	a	a
1 + 1/3	3 cykle na 1 bar	a	a
4. D	2 cykle na 3 uderzenia / 8 cykli na 3 bary	a	a
2.	2 cykle na 1 bar	a	a
2 + 2/3	3 cykle na 2 bary	a	a
3 uderzenia	1 cykl na 3 uderzenia / 4 cykle na 3 bary	a	a
4 uderzenia	1 cykl na 1 bar	a	a
5 + 1/3	3 cykle na 2 bary	a	a
6 uderzeń	1 cykl na 6 uderzeń / 2 cykle na 3 bary	a	a
8 uderzeń	1 cykl na 2 batony	a	a
10 + 2/3	3 cykle na 4 bary	a	
12 uderzeń	1 cykl na 12 uderzeń /1 cykl na 3 takty	a	
13 + 1/3	3 cykle na 10 barów	a	
16 uderzeń	1 cykl na 4 batony	a	
18 uderzeń	1 cykl na 18 uderzeń /2 cykle na 9 barów	a	
18 + 2/3	3 cykle na 8 barów	a	
20 uderzeń	1 cykl na 5 batonów	a	
21 + 1/3	3 cykle na 16 barów	a	
24 uderzenia	1 cykl na 6 barów	a	
28 uderzeń	1 cykl na 7 barów	a	
30 uderzeń	2 cykle na 15 barów	a	
32 uderzenia	1 cykl na 8 barów	a	
36 uderzeń	1 cykl na 9 barów	a	
42 uderzenia	2 cykle na 21 barów	a	
48 uderzeń	1 cykl na 12 barów	a	
64 uderzenia	1 cykl na 16 barów	a	

TABELA PRZEKROJÓW LFO

WYŚWIETLACZ	PRZEKSZTAŁT	INFORMACJE DODATKOWE
Sinus	Tradycyjne kształty LFO	
Trójkąt		
Piłokształtny		
Kwadrat		
Rand S/H		Przeskakuje do losowych wartości w każdym cyklu LFO
Czas S/H		Przeskakuje do minimalnej i maksymalnej wartości, każdy trzymany za losową kwotę czasu
PianoEnv		Zakrzywiony kształt piłokształtny
Sek. 1	Są to sekwencje, które przeskakują do różnych wartości, utrzymując każdą przez szesnaście część cyklu LFO wskaznik.	
Sekw. 2		
Sekw. 3		
Sekw. 4		
Sekw. 5		
Sekw. 6		
Sekw. 7		
starzenie 1	Są to sekwencje, które przeskakują między wartością minimalną i maksymalną, przy czym każda wartość jest utrzymywana przez inny przedział czasu.	
starzenie 2		
starzenie się 3		
starzenie się 4		
starzenie 5		
starzenie się 6		
starzenie się 7		
starzenie się 8		
Chromat	Są to sekwencje „melodyczne” różnego rodzaju. Kiedy modulować Aby uzyskać wyniki chromatyczne, należy ustawić głębokość modulacji na ±30 lub ±36.	
Główny		
Major 7		
Mniejsza 7		
MinArp 1		
MinArp 2		
Zmniejszać		
DecMinor		
Młodszy3rd		
Pedał		
Czwarte		
Czwarte x12		
1625 Maja		
1625 min		
2511		

Tabela źródeł macierzy modulacji

WYŚWIETLACZ	ŹRÓDŁO	UWAGI
Bezpośredni		Nie wybrano źródła modulacji.
ModWheel	Koło modów	Mod Wheel jest kontrolerem.
Po dotknięciu	Aftertouch	Modulacja jest proporcjonalna do nacisku wywieranego na klawisz, gdy jest on wciśnięty. (Dotyk monofoniczny).
Wyrazić	Pedał ekspresji Zewnętrzny	pedał nożny zapewnia kontrola.
Prędkość	Prędkość kłucza	Modulacja jest proporcjonalna do ciężkości grania w klawisz.
Klawiatura	Kluczowa pozycja	Modulacja jest proporcjonalna do pozycji kłucza.
Lfo1+	LFO 1	'+' = LFO zwiększa wartość kontrolowany parametr tylko w pozytywnym sensie. '+'/' = LFO wzrasta i zmniejsza wartość kontrolowanego parametr jednakowo.
Lfo1+/-		
Lfo2+	LFO 2	
Lfo2+/-		
Lfo3+	LFO 3	
Lfo3+/-		
Env1Amp Env2Filt Koperta 3 - Koperta 6	Koperty od 1 do 6	Wszystkie sześć obwiedni jest wyzwalanych przez naciśnięcie klawisza, a dowolne/wszystkie mogą być używane do zmiany parametrów ponad czas. Zauważ, że Env1 i Env 2 są „okablowane” do kontrolowania Am parametry plitude i Filter, ale nadal są dostępne do kontrolowania innych parametry.

MOD MATRIX TABELA DOCELOWA

WYŚWIETLACZ	MIEJSCE DOCELOWE	UWAGI
	Oscylatory:	
Globalny skok oscylatora O123Ptch		Wszystkie oscylatory: transpozycja skoku
O1Pitch	Skok na oscylator	Oscylator 1: Transpozycja wysokości tonu
O2Pitch		Oscylator 2: Transpozycja wysokości tonu
O3Pitch		Oscylator 3: Transpozycja wysokości dźwięku
O1Vsync	Oscylator zmiennej synchronizacji na oscylator 1: Wirtualna synchronizacja	
O2Vsync		Oscylator 2: Wirtualna synchronizacja
O3Vsync		Oscylator 3: Wirtualna synchronizacja
O1PW/Idx	Szerokość impulsu na oscylator/ Indeks tabeli fal	Oscylator 1: Szerokość impulsu / Wavetable Indeks
O2PW/Idx		Oscylator 2: Szerokość impulsu / Wavetable Indeks
O3PW/Idx		Oscylator 3: Szerokość impulsu / Wavetable Indeks
O1Twardy	Twardość na oscylator	Oscylator 1: Twardość
O2Twardy		Oscylator 2: Twardość
O3Twardy		Oscylator 3: Twardość
	Miksery:	
Poziom 1	Poziomy wejściowe miksera	Mikser: Oscylator 1 Poziom
Poziom O2		Mikser: Oscylator 2 Poziom
Poziom O3		Mikser: Oscylator 3 Poziom
HałasLvl		Mikser: poziom hałasu
RM1 * 3Lvl		Mikser: Ring Mod 1*3 poziom
RM2*3Poziom		Mikser: Ring Mod 2*3 poziom
	Filtry:	
F1DAmnt	Zniekształcenie przed filtrem, per filtrować	Filtr 1: Kwota zniekształceń
F2DAmnt	Filtr 2: Kwota zniekształceń	
F1Freq	Częstotliwość na filtr	Filtr 1: Częstotliwość
F2Freq		Filtr 2: Częstotliwość
F1Res	Rezonans na filtr	Filtr 1: rezonans
F2Res		Filtr 2: rezonans
FBalance Filtr 1/Filtr 2 balans		Balans filtra
	LFO:	
L1rate	Częstotliwość na LFO	LFO 1: Oceń
L2Rate		LFO 2: Oceń
L3Rate		LFO 3: Oceń
	Koperty:	
Env1 Dec	Czas rozpadu koperty	Koperta 1 (wzmocniacz): czas zaniku
Env2Dec		Koperta 2 (filtr): czas rozpadu
	FX:	
FX1Amnt		FX1: Kwota FX
FX2Amnt		FX2: Kwota FX
FX3Amnt		FX3: Kwota FX
FX4Amnt		FX4: Kwota FX
FX5Amnt		FX5: Kwota FX
FXFeedback		FX: sprzężenie zwrotne FX
FXWetDry		FX: Poziom mokry
Ch1Rate	Parametry chóru	Refren 1: Oceń
Ch1 Głębokość		Refren 1: Głębokość
Ch1Opóźnienie		Refren 1: Opóźnienie
Ch1Fback		Refren 1: Informacja zwrotna

Ch2Rate		Refren 2: Oceń
Ch2 Głębokość		Refren 2: Głębokość
Ch2Opóźnienie		Refren 2: Opóźnienie
Ch2Fback		Refren 2: Informacja zwrotna
Ch3Rate		Refren 3: Oceń
Głębokość Ch3		Refren 3: Głębokość
Ch3Opóźnienie		Refren 3: Opóźnienie
Ch3Fback		Refren 3: Informacje zwrotne
Ch4Rate		Refren 4: Oceń
Ch4Depth		Refren 4: Głębokość
Ch4Delay		Refren 4: Opóźnienie
Ch4Fback		Refren 4: Informacje zwrotne
Dly1Time	Parametry opóźnienia	Opóźnienie 1: Czas opóźnienia
Dly1Fbak		Opóźnienie 1: Informacje zwrotne
Dly2Time		Opóźnienie 2: Czas opóźnienia
Dly2Fbak		Opóźnienie 2: Informacje zwrotne
EQBasLvl	Ustawienia korektora	EQ: poziom basu
EQBasFrq		EQ: częstotliwość basów
EQMidLvl		Korektor: średni poziom
EQMidFrq		Korektor: częstotliwość środkowa
EQTrbLvl		EQ: poziom tonów wysokich
EQTrbFrq		EQ: częstotliwość tonów wysokich
PanPosn	Pozycja panoramowania	Pan: Pozycja Pan

TABELA PARAMETRÓW DOSTRAJANIA

WYŚWIETLACZ	POWIERZCHNIA	SZCZEGÓŁ

PortTime		Głos: Czas Portamento
FXWetLvl		FX: Poziom mokry
PstFXLvl		Mikser: poziom po FX
PanPosn		FX: Pozycja panoramowania
Rozstrojenie		Głos: Unison Detune
	Oscylatory:	
O1WTInt	Parametry oscylatora 1	Oscylator 1: Interpolacja falowa
O1PW/Idx		Oscylator 1: Szerokość impulsu / Wavetable Indeks
O1VSync		Oscylator 1: Wirtualna synchronizacja
O1Twardy		Oscylator 1: Twardość
O1Gęsty		Oscylator 1: Gęstość
O1DnsDtn		Oscylator 1: Rozstrojenie gęstości
O1Semi		Oscylator 1: Transpozycja półtonów
O1 centy		Oscylator 1: Centy Transpozycja
O2WTInt	Parametry oscylatora 2	Oscylator 2: Interpolacja falowa
O2PW/Idx		Oscylator 2: Szerokość impulsu / Wavetable Indeks
O2Vsync		Oscylator 2: Wirtualna synchronizacja
O2Twardy		Oscylator 2: Twardość
O2Gęsty		Oscylator 2: Gęstość
O2DnsDtn		Oscylator 2: Odstrojenie gęstości
O2Semi		Oscylator 2: Transpozycja półtonów
O2 centy		Oscylator 2: Centy Transpozycja

Oscylator O3WTInt 3	parametry	Oscylator 3: Interpolacja falowa
O3PWIdx		Oscylator 3: Szerokość impulsu / Wavetable Indeks
O3Vsync		Oscylator 3: Wirtualna synchronizacja
O3Twardy		Oscylator 3: Twardość
O3Gęsty		Oscylator 3: Gęstość
O3DnsDtn		Oscylator 3: Odstrojenie gęstości
O3Semi		Oscylator 3: Transpozycja półtonów
O3 centy		Oscylator 3: Centy Transpozycja
	Mikser:	
Poziom 1		Mikser: Oscylator 1 Poziom
Poziom O2		Mikser: Oscylator 2 Poziom
Poziom O3		Mikser: Oscylator 3 Poziom
RM1 * 3Lvl		Mikser: Ring Mod 1*3 poziom
RM2*3Poziom		Mikser: Ring Mod 2*3 poziom
HałasLvl		Mikser: poziom hałasu
	Filtry:	
Równowaga równowagi		Balans filtra
F1Freq		Filtr 1: Częstotliwość
F1Res		Filtr 1: rezonans
F1Cholera		Filtr 1: Kwota zniekształceń
F1Track		Filtr 1: Śledzenie klawiatury
F2Freq		Filtr 2: Częstotliwość
F2Res		Filtr 2: rezonans
F2Damnt		Filtr 2: Kwota zniekształceń
F2Track		Filtr 2: Śledzenie klawiatury
F1Env2		Filtr 1: Koperta 2 Kwota
F2Env2		Filtr 2: Koperta 2 Kwota
	Koperta 1:	
AmpAtt		Koperta 1 (wzmocniacz): czas ataku
AmpDec		Koperta 1 (wzmocniacz): czas zaniku
AmpSus		Koperta 1 (wzmocniacz): poziom podtrzymania
AmpRel		Koperta 1 (wzmocniacz): czas wydania
	Koperta 2:	
FltAtt		Koperta 2 (filtr): czas ataku
Flt Dec		Koperta 2 (filtr): czas rozpadu
FltSust		Koperta 2 (Filtr): Poziom podtrzymania
FltRel		Koperta 2 (Filtr): Czas wydania
	Koperta 3:	
E3Opóźnienie		Koperta 3: Opóźnienie
E3Att		Koperta 3: Czas ataku
E3Dec		Koperta 3: Czas rozpadu
E3Sus		Koperta 3: Poziom podtrzymania
E3Wydanie		Koperta 3: Czas wydania
	LFO:	
L1rate		LFO 1: Oceń
L1RSync		LFO 1: Szybkość synchronizacji
L1Slew		LFO 1: Zabił kwotę
L2Rate		LFO 2: Oceń
L2RSync		LFO 2: Szybkość synchronizacji
L2Slew		LFO 2: Kwota zabicia
L3Rate		LFO 3: Oceń
L3RSync		LFO 3: Szybkość synchronizacji

L3Slew		LFO 3: Zabił ilość
	FX:	
FX1Amnt		FX1: Kwota FX
FX2Amnt		FX2: Kwota FX
FX3Amnt		FX3: Kwota FX
FX4Amnt		FX4: Kwota FX
FX5Amnt		FX5: Kwota FX
FXFdbck		FX: sprzężenie zwrotne FX
Skryty		
Skryty		
Parametry opóźnienia czasowego Dly1		Opóźnienie 1: Czas opóźnienia
Dly1Sync		Opóźnienie 1: Opóźnienie czasu synchronizacji
Dly1Fbck		Opóźnienie 1: Informacje zwrotne
Dly1Slew		Opóźnienie 1: Zabił kwotę
Dly2Time		Opóźnienie 2: Czas opóźnienia
Dly2Sync		Opóźnienie 2: Opóźnienie czasu synchronizacji
Dly2Fbck		Opóźnienie 2: Informacje zwrotne
Dly2Slew		Opóźnienie 2: Zabił kwotę
Ch1Rate	Parametry chóru	Refren 1: Oceń
Ch1Fbck		Refren 1: Informacja zwrotna
Ch1 Głębokość		Refren 1: Głębokość
Ch1Opóźnienie		Refren 1: Opóźnienie
Ch2Rate		Refren 2: Oceń
Ch2Fbck		Refren 2: Informacja zwrotna
Ch2 Głębokość		Refren 2: Głębokość
Ch2Opóźnienie		Refren 2: Opóźnienie
Ch3Rate		Refren 3: Oceń
Ch3Fbck		Refren 3: Informacje zwrotne
Głębokość Ch3		Refren 3: Głębokość
Ch3Opóźnienie		Refren 3: Opóźnienie
Ch4Rate		Refren 4: Oceń
Ch4Fbck		Refren 4: Informacje zwrotne
Ch4Depth		Refren 4: Głębokość
Ch4Delay		Refren 4: Opóźnienie
GtSlew	Parametry aligatora	Gator: Zabił ilość
GtDecay		Gator: czas rozpadu
GtL/RDel		Gator: lewy/prawy czas opóźnienia
Parametry Arpeggiatora ArpGTime		Arpeggiator: Czas bramki
Skryty		
	Głębokość modulacji:	
M1 Głębokość		Matryca modulacji: głębokość gniazda 1
M...Głębokość		Matryca modulacji: Slot ... Głębokość
M20 Głębokość		Matryca modulacji: głębokość gniazda 20

