

MININOVA™

MANUALUL UTILIZATORULUI



novation®

Versiunea 1.01

Vă rog să citiți:

Vă mulțumim că ați descărcat acest ghid de utilizare.

Am folosit traducerea automată pentru a ne asigura că avem un ghid de utilizare disponibil în limba dvs., ne cerem scuze pentru eventualele erori.

Dacă preferați să vedeți o versiune în limba engleză a acestui ghid al utilizatorului pentru a utiliza propriul instrument de traducere, o puteți găsi pe pagina noastră de descărcări:

downloads.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

Nova ie
O divizie a Focusrite Audio Engineering Ltd.
Casa Windsor,
Drumul Turnpike,
Parcul de afaceri Cressex,
High Wycombe,
dolari,
HP12 3FX.
Regatul Unit

Tel: +44 1494 462246
Fax: +44 1494 459920
e-mail: sales@novationmusic.com
Web: novationmusic.com

Mărci comerciale
Marca comercială Novation este deținută de Focusrite Audio Engineering Ltd. Toate celelalte nume de mărci, produse și companii și orice alte nume înregistrate sau mărci comerciale menționate în acest manual aparțin proprietarilor respectivi.

Disclaimer
Novation a luat toate măsurile posibile pentru a se asigura că informațiile furnizate aici sunt atât corecte, cât și complete. În niciun caz, Novation nu poate accepta nicio răspundere sau responsabilitate pentru orice pierdere sau daune aduse proprietarului echipamentului, oricărei terțe părți sau oricărui echipament care ar putea rezulta din utilizarea acestui manual sau a echipamentului pe care îl descrie. Informațiile furnizate în acest document pot fi modificate în orice moment fără avertisment prealabil. Specificațiile și aspectul pot diferi de cele enumerate și ilustrate.

SIGURANȚĂ IMPORTANTĂ

INSTRUCȚIUNI

- Citiți aceste instrucțiuni.
- Păstrați aceste instrucțiuni.
- Respectați toate avertismentele.
- Urmați toate instrucțiunile.
- Curățați numai cu cârpă uscată.
- Nu instalați lângă nicio sursă de căldură, cum ar fi calorifere, registre de căldură, sobe sau alte aparate (inclusiv amplificatoare) care produc căldură.
- Nu înfrângeți scopul de siguranță al ștecherului polarizat sau cu împământare. Un ștecher polarizat are două lame, una mai lată decât cealaltă. O fișă de tip împământare are două lame și un al treilea ștecher de împământare. Lama lată sau al treilea vârf sunt prevăzute pentru siguranța dumneavoastră. Dacă ștecherul furnizat nu se potrivește în priză, consultați un electrician pentru înlocuirea prizei învechite.

- Protejați cablul de alimentare împotriva călcării sau ciupitului, în special la prize, prizele convenabile și punctul în care iese din aparat.
- Folosiți numai atașamente/accesorii specificate de producător.
- Utilizați numai cu câruciorul, suportul, trepiedul, suportul sau masa specificate de producător sau vândute împreună cu aparatul. Când se folosește un cârucior, fiți precauți când mutați combinația cârucior/aparat pentru a evita rănirea prin răsturnare.



- Deconectați acest aparat din priză în timpul furtunilor cu fulgere sau atunci când nu este utilizat pentru perioade lungi de timp.
- Adresați-vă personalului de service calificat pentru toate lucrările de întreținere. Întreținerea este necesară atunci când aparatul a fost deteriorat în vreun fel, cum ar fi cablul de alimentare sau ștecherul este deteriorat, s-a vărsat lichid sau au căzut obiecte în aparat, aparatul a fost expus la ploaie sau umezeală, nu funcționează normal, sau a fost abandonat. Nu trebuie plasate flăcări libere, cum ar fi lumânări aprinse, pe aparat.

AVERTISMENT: Nivelurile excesive ale presiunii sonore de la câști și câști pot cauza pierderea auzului.

AVERTISMENT: Acest echipament trebuie conectat numai la porturi de tip USB 1,1 sau 2.0.

DECLARAȚIA DE MEDIU

Declarație de informații de conformitate: Procedura de declarație de conformitate	
Identificarea produsului:	Novation MiniNova
Petrecere responsabilă:	Muzică și sunet american
Abordare:	4325 Executive Drive
	Suita 300
	Southhaven, MS 38672
Telefon:	(800) 431-2609

Acest dispozitiv respectă partea 15 din Regulile FCC. Funcționarea este supusă următoarelor două condiții: (1) Acest dispozitiv nu poate cauza interferențe dăunătoare și (2) acest dispozitiv trebuie să accepte orice interferență primită, inclusiv interferențe care pot cauza o funcționare nedorită.

Pentru Statele Unite
Pentru Utilizator:

1. Nu modificați această unitate! Acest produs, atunci când este instalat conform instrucțiunilor conținute în acest manual, îndeplinește cerințele FCC. Modificările neaprobate în mod expres de Novation vă pot anula autoritatea acordată de FCC de a utiliza acest produs.

2. Important: Acest produs îndeplinește reglementările FCC atunci când se folosesc cabluri ecranate de înaltă calitate pentru conectarea la alte echipamente. Neutilizarea cablurilor ecranate de înaltă calitate sau nerespectarea instrucțiunilor de instalare din acest manual poate cauza interferențe magnetice cu aparate precum radiourile și televizoarele și vă poate anula autorizația FCC de a utiliza acest produs în SUA.

3. Notă: Acest echipament a fost testat și sa constatat că respectă limitele pentru un dispozitiv digital de clasă B, în conformitate cu partea 15 din Regulile FCC. Aceste limite sunt concepute pentru a oferi o protecție rezonabilă împotriva interferențelor dăunătoare într-o instalație rezidențială. Acest echipament generează, utilizează și poate radia energie de frecvență radio și, dacă nu este instalat și utilizat în conformitate cu instrucțiunile, poate provoca interferențe dăunătoare comunicațiilor radio. Cu toate acestea, nu există nicio garanție că interferențele nu vor apărea într-o anumită instalație. Dacă acest echipament provoacă interferențe dăunătoare recepției radio sau televiziunii, ceea ce poate fi determinat prin oprirea și pornirea echipamentului, utilizatorul este încurajat să încerce să corecteze interferența prin una sau mai multe dintre următoarele măsuri:

- Reorientați sau mutați antena de recepție.
- Măriți distanța dintre echipament și receptor.
- Conectați echipamentul la o priză de pe un circuit diferit de cel la care este conectat receptorul.

- Consultați distribuitorul sau un tehnician radio/TV cu experiență pentru ajutor.

Pentru Canada
Pentru Utilizator:

Acest aparat digital de clasa B este în conformitate cu ICES-003 canadian

Acest aparat digital de clasa B este în conformitate cu ICES-003 canadian.

Notă RoHS
Focusrite Audio Engineering Limited s-a conformat și acest produs se conformează, acolo unde este cazul, Directivei Uniunii Europene 2002/95/EC privind restricțiile privind substanțele periculoase (RoHS), precum și următoarele secțiuni ale legii din California care se referă la RoHS, și anume secțiunile 25214.10, 25214.10.2, și 58012, Codul de sănătate și siguranță; Secțiunea 42475.2, Codul resurselor publice.

PRUDENȚĂ:
Funcționarea normală a acestui produs poate fi afectată de o descărcare electrostatică puternică (ESD). În cazul în care se întâmplă acest lucru, pur și simplu resetați unitatea prin oprirea și repornirea. Funcționarea normală ar trebui să revină.

COPYRIGHT ȘI MENȚIUNI LEGALE

Novation este o marcă înregistrată a Focusrite Audio Engineering Limited.
MiniNova este o marcă comercială a Focusrite Audio Engineering Limited.

VST este o marcă comercială a Steinberg Media Technologies GmbH.
Audio Units (AU) este o marcă comercială a Apple, Inc.
RTAS este o marcă comercială a Avid, Inc.

2012 © Focusrite Audio Engineering Limited. Toate drepturile rezervate.

CUPRINS

INTRODUCERE	4	Meniuri Synth – Secțiunea de referință	13
Caracteristici cheie:	4	Meniul de sus: Intrare audio.	13
Despre acest manual	4	Meniul de sus: Global.	13
Ce e in cutie?	4	Meniul de sus: Arp.	14
Înregistrarea MiniNova.	4	Meniul de sus: Acord.	15
Cerințe de putere.	4	Meniul de sus: Editare.	15
Prezentare generală hardware.	5	Meniul Editare - Submeniul 1: Tweaks.	15
Vedere de sus – comenzi.	5	Meniul Editare - Submeniul 2: Osc.	15
Vedere din spate – conexiuni.	6	Parametrii per-oscilator.	15
Noțiuni de bază	6	Parametri comuni ai oscilatorului.	16
Funcționare autonomă și pe computer – o prefață.	6	Meniul Editare - Submeniul 3: Mixer.	17
Operare autonomă – conexiuni audio și MIDI.	6	Meniul Editare - Submeniul 4: Filtru.	17
Folosind căști.	7	Parametrii per filtru.	18
Câteva cuvinte despre navigarea prin meniul.	7	Parametri comuni ai filtrului.	18
Derularea prin Patch-uri.	7	Meniul Editare - Submeniul 5: Voce.	20
Căutarea prin tipuri sau genuri.	7	Meniul Editare - Submeniul 6: Env.	21
Folosind butonul FAVORITE pentru a încărca Patch-uri.	7	Plicul de amplitudine.	21
Atribuirea unui Patch unui Pad.	7	Ce este Legato?	22
Încărcarea unui Patch de pe un Pad.	7	Parametru comun al plicului.	23
Modul demonstrativ.	7	Plic de filtrare.	23
Modificarea sunetelor - folosind controalele de performanță.	7	Plicuri de la 3 la 6.	24
Controale parametrilor.	7	Meniul Editare - Submeniul 7: LFO.	25
Rândurile 1 și 2 – comenzi Tweak și (FX) Tweak.	8	Meniul Editare - Submeniul 8: ModMatrix.	26
Rândurile de la 3 la 6 – Comenzi Tweak fixe.	8	Meniul Editare - Submeniul 9: Efecte.	27
Butonul Filtrului.	8	Meniul EQ.	29
Utilizarea Pad-urilor ca controale de performanță.	8	Meniul compresorului.	29
Arpeggiatorul.	8	Meniul Distorsiuni.	30
Vocoderul.	8	Meniul Întârziere.	30
Roți Pitch și Mod.	8	Meniul Reverb.	30
Deplasare de octave.	9	Meniul Refren.	31
Stocarea unui Patch.	9	Meniul Gator.	31
Actualizarea sistemului de operare al MiniNova.	9	Meniul Editare -Submeniul 10: VoxTune.	32
Tutorial de sinteză.	9	Meniul Editare - Submeniul 11: Vocoder.	33
		Submeniul: Vocoder.	33
		Meniul de sus: Dump.	34
		Tabel cu forme de undă.	35
		Tabel cu valori de sincronizare	35
		Tabelul formelor de undă LFO	36
		Tabelul surselor matricei de modulație	36
		Matricea de modulație Tabelul destinațiilor	37
		Tweak Parameters Table	37
		Tabel de filtrare.	39
		Tabelul modului Arp	39
		Tabelul modurilor Gator	39
		Tabel tip de efecte	39
		Actualizări de firmware.	39

INTRODUCERE

Vă mulțumim că ați achiziționat sintetizatorul MiniNova. MiniNova este un sintetizator digital compact și puternic, la fel de potrivit pentru spectacole live sau într-un mediu de înregistrare.

NOTĂ: MiniNova este capabil să genereze sunet cu o gamă dinamică mare, ale cărui extreme pot provoca daune difuzoarelor sau altor componente, precum și auzului dumneavoastră!

CARACTERISTICI CHEIE:

- Polifonie completă, cu până la 18 voci
- Forme de undă sintetizatoare analogice clasice
- 36 de tabele de unde
- 14 tipuri de filtre
- Secțiune digitală FX încorporată cu efecte de compresie, panning, EQ, reverb, delay, distortion, chorus și gator
- Patru comenzi rotative atribuibile pentru acces imediat la până la 24 de parametri sonori primari
- 8 pad-uri de performanță pentru controlul arpeggiatorului și adăugarea de expresie în timpul redării
- Vocoder cu 12 benzi cu microfon dinamic cu gât de gâină (furnizat)
- Procesor VocalTune
- Tastatură cu 37 de note sensibilă la viteză
- Intrare și ieșire MIDI
- Ecran LCD

Următoarele caracteristici sunt disponibile în plus față de MiniNova/Novation corespunzătoare software (descărcabil):

- Editor MiniNova (plug-in VST™, AU™, RTAS™) pentru DAW
- Software bibliotecar bazat pe Mac/Windows pentru gestionarea corecțiilor

DESPRE ACEST MANUAL

Nu știm dacă ai ani de experiență cu tastaturile electronice sau dacă acesta este primul tău synth. După toate probabilitățile, ești undeva între cele două. Așa că am încercat să facem acest manual cât mai util posibil pentru toate tipurile de utilizatori, iar acest lucru înseamnă inevitabil că utilizatorii mai experimentați vor dori să sări peste anumite părți ale acestuia, în timp ce rudele începători vor dori să evite anumite părți ale acestuia până când" sunteți încrezători că au stăpânit elementele de bază.

Cu toate acestea, există câteva puncte generale utile de știut înainte de a continua să citiți acest manual. Am adoptat câteva convenții grafice în text, pe care sperăm că toate tipurile de utilizatori le vor găsi utile în navigarea prin informații pentru a găsi rapid ceea ce trebuie să știe:

Abrevieri, convenții etc.

Deoarece cele patru comenzi rotative din zona PERFORM a panoului de control sunt menționate în manual, le-am prescurtat la RCn, unde n este un număr între 1 și 4, referindu-se la controlul în cauză.

În cazul în care se face referire la comenzile panoului superior sau la conectorii panoului din spate, am folosit un număr astfel: {x} pentru a face trimitere încrucișată la diagrama panoului superior și astfel: {x} pentru a face trimitere încrucișată la diagrama panoului din spate. (Vezi pagina 5 și pagina 6)

Am folosit MAJUSCULE GRADATE pentru a denumi comenzile panoului superior sau conectorii panoului din spate. Am folosit textul cu matrice de puncte LCD pentru a indica textul care apare pe ecranul LCD la începutul fiecărei descrieri a parametrilor și în tabelele cu parametri, dar albine pentru a indica acest text în paragrafele principale ale manualului.

Sfaturi

Acestea fac ceea ce scrie pe cutie: includem sfaturi, relevante pentru subiectul discutat, care ar trebui să simplifice configurarea MiniNova pentru a face ceea ce doriți. Nu este obligatoriu să le urmați, dar în general ar trebui să vă ușureze viața.

Informații suplimentare

Acestea sunt completări la textul de interes pentru utilizatorul mai avansat și poate în general, să fie evitate de novice. Acestea sunt menite să ofere o clarificare sau o explicație a unui anumit domeniu de operare.

Parametru de performanță

MiniNova are un grad fantastic de flexibilitate în adaptarea sunetelor, așa cum veți vedea în a doua parte a acestui manual, unde este descris fiecare parametru individual disponibil în sistemul de meniu. Cu toate acestea, pentru a evita navigarea prin meniuri în timpul spectacolului live, cei mai utili și mai necesari parametri sunt imediat disponibili pentru ajustare prin cele patru comenzi rotative din zona PERFORM a panoului de control. Am indicat clar acești parametri în descrierile parametrilor.

CE E IN CUTIE?

MiniNova a fost ambalat cu grijă în fabrică, iar ambalajul a fost proiectat pentru a rezista la manevrări dure. În cazul în care unitatea pare să fi fost deteriorată în timpul transportului, nu aruncați niciun material de ambalare și anunțați distribuitorul de muzică.

Păstrați toate materialele de ambalare pentru utilizare ulterioară dacă trebuie să expediați din nou unitatea.

Vă rugăm să verificați lista de mai jos cu conținutul ambalajului. Dacă unele articole lipsesc sau sunt deteriorate, contactați dealerul sau distribuitorul Novation de la care ați achiziționat unitatea.

- Sintetizator MiniNova
- Microfon cu gât de gâscă
- Unitate de alimentare DC (PSU)
- Cablu USB
- Card de descărcare software

Înregistrarea MiniNova

Vă puteți înregistra MiniNova online folosind cardul de înregistrare. Apoi veți putea descărca software-ul suplimentar la care aveți dreptul în calitate de cumpărător MiniNova.

Cerinte de putere

MiniNova este livrat cu o sursă de alimentare de 9 V DC, 900 mA. Pinul central al conectorului coaxial este partea pozitivă (+ve) a sursei. MiniNova poate fi alimentat fie de acest adaptor de rețea AC-DC, fie de conexiunea USB la un computer. Pentru a obține cea mai bună performanță audio posibilă de la MiniNova, vă recomandăm să utilizați adaptorul furnizat.

Există două versiuni ale PSU, MiniNova dumneavoastră va fi furnizată cu cea potrivită țării dumneavoastră. PSU vine cu adaptoare detașabile; utilizați-l pe cel care se potrivește prizei de curent alternativ din țara dvs. Când alimentați MiniNova de la sursa de alimentare, vă rugăm să vă asigurați că sursa locală de curent alternativ se află în intervalul de tensiuni cerute de adaptor – de exemplu, 100 până la 240 VAC - ÎNAINTE să o conectați la rețea.

Vă recomandăm să utilizați numai sursa de alimentare furnizată. În caz contrar, garanția dumneavoastră va fi anulată. Sursele de alimentare pentru produsul dvs. Novation pot fi achiziționate de la distribuitorul dvs. de muzică dacă l-ați pierdut pe al dvs.

Dacă alimentați MiniNova prin conexiunea USB, ar trebui să știți că, deși specificația USB agreează de industria IT prevede că un port USB ar trebui să poată furniza 0,5 A la 5 V, unele computere - în special laptopurile - nu pot furniza acest curent. Când alimentați MiniNova de la portul USB al unui laptop, se recomandă insistent ca laptopul să fie alimentat de la rețeaua de curent alternativ și nu de la bateria sa internă.

PREZENTARE GENERALĂ A HARDWARELOR



Vedere de sus – comenzi

1. Tastatură de 37 de note (3 octave) cu senzor de viteză.
2. Roțile PITCH și MOD : Roata PITCH se va întoarce în poziția centrală când este eliberată.

secțiunea SELECT/EDIT

3. Afășaj personalizat cu matrice de puncte LCD cu 2 rânduri x 8 caractere pentru selecția patch-urilor și acces la meniu. Ecranul LCD are, de asemenea, un bargraph-metru care arată nivelul semnalului audio de intrare, indicarea tempoului în BPM și alte informații de stare.
4. Selector TYPE/GEN : Folosiți-l pentru a selecta un subset de patch-uri disponibile.
5. Comutator SORT : vă permite să comandați setul de patch-uri după numărul de patch-uri sau alfabetic după nume.
6. Control rotativ cu blocare DATE : Folosit în selectarea patch-urilor și pentru a modifica parametrul valorile din meniuri.
7. Butoanele PAGINA I și H : acestea sunt folosite pentru a trece înainte și înapoi între ele paginile de meniu.
8. Buton MENU/BACK : Apăsați pentru a intra în sistemul de meniu; în cadrul sistemului de meniu, apăsând din nou se va reveni la nivelul de meniu anterior. O apăsare „lungă” (> 1 secundă) va ieși complet din sistemul de meniu.
9. Butonul OK : Folosit în sistemul de meniu pentru navigare (trece la meniul următor nivel) și pentru a confirma introducerea datelor.
10. Butonul SAVE : Folosit pentru a salva modificările la patch-uri.
11. Patch I și H : butoane dedicate pentru a parcurge cele disponibile în prezent petice. Apăsând ambele butoane simultan timp de cel puțin o secundă intră Modul DEMO.

secțiunea PERFORM

12. Comenzi rotative: 4 comenzi rotative „Tweak” pentru reglarea parametrilor. Funcția fiecărui control este determinată de setarea selectorului PERFORM ROW [13]. (Folosirea unui control rotativ în textul manual este indicată de „RCn”, unde n este numărul comenzii; de exemplu, „RC1” se referă la controlul rotativ 1).
13. Efectuați Row selector: Acest comutator cu 6 căi determină funcțiile patru comenzi rotative [12]. Un LED indică rândul selectat în prezent, iar parametrii disponibili atunci pentru ajustare sunt imprimați pe panoul superior al MiniNova. Mutarea comutatorului vă permite să selectați orice rând al tabelului imprimat pe panou. Primele două rânduri atribuie comenzile Tweak parametrilor care au fost selectați din fabrică de echipa de programare Novation pentru fiecare Patch, oferindu-vă acces imediat la cele mai utile și izbitoare variații sonore.
14. FILTRU: acesta este un control rotativ mare menit să ajute mai mult expresiv performanță când cântați live. Reglează întotdeauna frecvența de tăiere a filtrului 1.

Secțiunea PAD

15. PADS 1 până la 8: un set de opt tampoane multicolore, sensibile la presiune, iluminate din spate, care poate fi folosit în două moduri principale – Animate sau Arpeggiate. În plus, împreună cu butonul FAVORITE [17], acestea pot fi folosite ca butoane de „încărcare rapidă” pentru a reapele patch-urile preferate.
16. Comutator ANIMATE/ARPEGGIATE : Un comutator cu 2 poziții (încărcat cu arc pentru a reveni spre centru), care atribuie pad-urilor [15] să acționeze ca comenzi Animate sau pad-uri Arpeggiator.
17. Butonul FAVORITE : folosit pentru a stoca și a rechema patch-urile preferate împreună cu cele opt tampoane [15].
18. Buton HOLD : modifică acțiunea unui pad [15] în modul Animate prin „blocare” este într-o stare „Pornit”.

Secțiunea ARP

19. ON: buton iluminat din spate pentru a porni și opri Arpeggiatorul. Când este selectat „Pornit”, cele opt pad-uri [15] intră în modul Arpeggiator și LED-ul Arpeggiator în Secțiunea tampoane se aprinde.
20. Butonul LATCH : aplică efectul Arpeggiator ultimei note(e) redată continuu, până când o tastă ulterioară este apăsată. LATCH poate fi preselecționat, astfel încât să fie eficient de îndată ce arpeggiatorul este activat.
21. Control TEMPO : setează tempo-ul modelului Arpeggiator care este redat. Un LED-ul adiacent clipește pentru a oferi o indicație vizuală a tempo-ului, iar valoarea reală a BPM este afișată pe LCD.

Diverse

22. Intrare microfon dinamică: o mufă XLR pentru conectarea celui furnizat microfon cu gât de găină sau microfon dinamic alternativ (adică un microfon care nu necesită alimentare fantomă pentru a funcționa). Microfonul poate fi folosit cu vocoderul MiniNova și funcțiile VocalTune sau direcționat către ieșirile audio. Această intrare este anulată când o mufă jack este conectată la EXT IN (8) de pe panoul din spate.
23. MASTER VOLUME: controlul nivelului pentru principalele ieșiri audio și ieșire pentru căști.
24. Butoanele OCTAVE + și - : acestea transpun tastatura în sus sau în jos cu o octavă de fiecare dată când sunt apăstate. LED-urile multicolore asociate confirmă că a fost aplicată o transpunere.



Vedere din spate – conexiuni

25. Conector de alimentare DC : priză standard de 2,2 mm pentru conectarea externă PSU 9 V DC (furnizat). Consultați „Cerințe de alimentare” la pagina 4.

26. Întrerupător pornit/oprit: întrerupător cu 3 poziții:

POZIȚIE ACȚIUNE	
ext DC	Permite intrarea externă de 9 V DC
OFF	Off
USB	Permite alimentarea prin portul USB

27. Port USB: soclu USB tip B tip 1.1 (compatibil 2.0) pentru conectarea la PC sau Mac

28. Conectori MIDI: mufe standard MIDI In/Out (5-pini DIN)

29. Mufă pentru pedală sustain: mufă jack cu 2 poli (mono) ¼" pentru conectarea unui sustain pedala. Sunt compatibile ambele tipuri de pedale NO (normal deschis) și NC (normal închis); dacă conectați pedala când MiniNova este pornită, tipul va fi detectat automat în timpul pornirii (cu condiția să nu aveți piciorul pe pedală). Consultați „Parametru: Configurația comutatorului cu picior” la pagina 14 pentru mai multe informații.

30. Mufă pentru căști: mufă jack cu 3 poli ¼" pentru căști stereo. Volumul telefonului este reglat de comanda MASTER VOLUME [23].

31. IEȘIRE STÂNGA ȘI DREAPTA: 2 mufe jack de ¼" care transportă ieșirea stereo principală. Ieșirile sunt dezechilibrate, la nivelul maxim de +5 dBu.

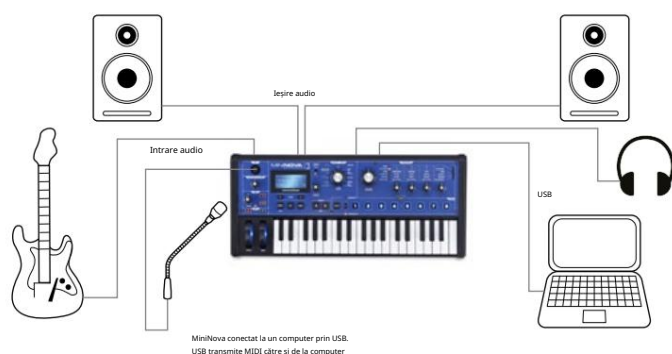
32. EXT IN: mufă jack de ¼" pentru instrumente externe sau intrări audio la nivel de linie. Această intrare suprascrie un conector XLR conectat la Intrarea Dynamic Mic [22] de pe panoul superior. Intrarea este echilibrată și poate accepta un nivel maxim de intrare de 0 dBu. Sensibilitatea intrării poate fi reglată prin intermediul sistemului de meniu (vezi „Parametru: Câștig de intrare” la pagina 13).

33. Port Kensington Lock: pentru a vă asigura sintetizatorul.

NOȚIUNI DE BAZĂ

Funcționare autonomă și pe computer – o prefață

Puteți utiliza MiniNova ca sintetizator independent, cu sau fără conexiuni MIDI la/de la alte module de sunet sau tastaturi. De asemenea, poate fi conectat - prin portul său USB - la un computer (Windows sau Mac) care rulează o aplicație DAW. MiniNova poate fi controlat în întregime de pe computer utilizând pluginul MiniNova Editor. MiniNova Librarian este o aplicație software separată, care ajută la organizarea, salvarea și retragerea patch-urilor.



Diversele moduri de conectare a MiniNova pentru a se adapta diferitelor metode de lucru sunt acoperite în documentația furnizată cu pachetele software MiniNova Editor și MiniNova Librarian. Programele de instalare pentru acest software și driverul USB aferent pot fi descărcat de la:

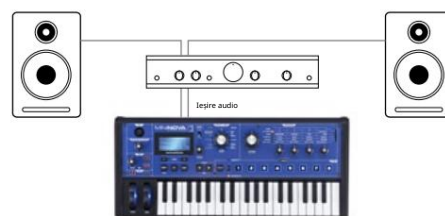
support.novationmusic.com

Când utilizați MiniNova cu Editorul MiniNova, pe ecranul LCD este afișat un steag EDITOR pentru a confirma conexiunea. De asemenea, rețineți că un semnal USB este afișat atunci când MiniNova este conectat la un computer prin USB și a fost stabilit un schimb de date valid.

Operațiune autonomă –

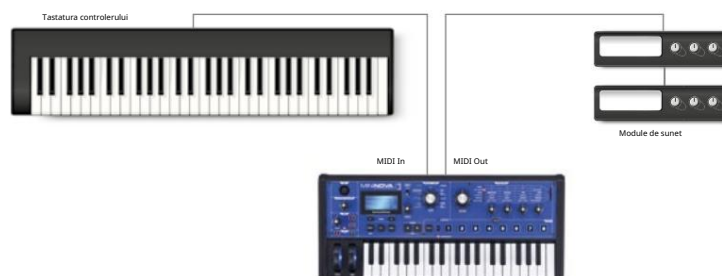
CONEXIUNI AUDIO SI MIDI

Cea mai simplă și mai rapidă modalitate de a începe cu MiniNova este să conectați cele două mufe de pe panoul din spate marcate OUTPUT LEFT și RIGHT (31) la intrările unui amplificator stereo, mixer audio, difuzoare amplificate, placă de sunet a unui computer terță parte sau altele. mijloace de monitorizare a ieșirii.



Notă: MiniNova nu este o interfață MIDI pentru computer. MIDI poate fi transmis între sintetizatorul MiniNova și computer prin conexiunea USB, dar MIDI nu poate fi transferat între computer și echipamentul extern prin porturile MIDI DIN ale MiniNova.

Dacă utilizați MiniNova cu alte module de sunet, conectați MIDI OUT {28} de pe MiniNova la MIDI IN de pe primul modul de sunet și puteți conecta alte module în mod obișnuit. Dacă utilizați MiniNova cu o tastatură master, conectați MIDI OUT a controlerului la MIDI IN pe MiniNova și asigurați-vă că tastatura master este setată la canalul MIDI 1 (canalul implicit al MiniNova).



Cu un amplificatorul sau mixerul oprit sau dezactivat, conectați adaptorul AC la MiniNova (25) și conectați-l la rețeaua de curent alternativ. Porniți MiniNova mutând comutatorul de pe panoul din spate (26) la ext DC. După finalizarea secvenței de pornire, afișajul LCD va indica Patch-ul care a fost încărcat. Dacă butonul TYPE/GENRE nu a fost mișcat de la ultima oprire, acesta va fi ultimul Patch utilizat. Dacă butonul TYPE/GENRE a fost mutat, Patch-ul încărcat va fi cel mai mic (sau cel mai mic sortat alfabetic, în funcție de setarea comutatorului SORT) din Tipul sau Genul selectat.

Porniți mixerul/amplificatorul/difuzoarele alimentate și măriți comanda Master Volume [23] până când obțineți un nivel de sunet sănătos de la difuzoare când cântați la tastatură.

Folosind căști

În loc de difuzoare printr-un amplificator și/sau un mixer audio, este posibil să doriți să utilizați o pereche de căști stereo. Acestea pot fi conectate la mufa de ieșire pentru căști de pe panoul din spate [30]. Ieșirile principale sunt încă active când căștile sunt conectate. NIVELUL MASTER controlul [23] reglează și nivelul căștilor.

NOTĂ: Amplificatorul pentru căști MiniNova este capabil să emită un nivel ridicat de semnal; Vă rugăm să aveți grijă când setați volumul.

NAVIGARE MENIU

MiniNova a fost proiectat pentru a oferi jucătorului control maxim asupra caracterului sunetului și a funcționării sistemului cu un minim de bătăi de cap. Sistemul de meniu este întotdeauna accesat prin apăsarea butonului MENU [8]. Sistemul de meniuri este format din șase meniuri individuale:

Intrare audio
Global
Arp
Coardă
Editați | ×
Dump

Trageți între meniuri cu butoanele PAGE I și H [7] și apăsați OK [9] pentru a intra în meniul dorit. Utilizați din nou butoanele PAGE pentru a accesa parametrul pe care doriți să îl modificați; utilizați controlul DATA [6] pentru a modifica valoarea parametrului.

Sistemul de meniu poate fi ieșit apăsând din nou butonul MENU/BACK ; în caz contrar, se va expira automat după o perioadă scurtă de timp, iar ecranul va reveni la afișarea informațiilor despre Patch încărcate în prezent.

Derularea prin Patch-uri

MiniNova dvs. vine preîncărcat cu un set de corecții din fabrică, care pot fi audiate în orice moment, cu condiția să nu vă aflați în sistemul de meniu. Patch-urile sunt aranjate ca 3 bancuri (de la A la C), fiecare cu 128 de patch-uri (de la 000 la 127). Bancile A și B vin pre-încărcate cu un set complet de corecții din fabrică, în timp ce Banca C conține 128 de copii ale unui patch inițial, pe care îl puteți suprascrie, fie îl puteți folosi ca bază pentru crearea propriilor sunete. Cu selectorul TYPE/GENRE [4] setat la ALL, fie rotiți comanda DATA [6], fie folosiți butoanele PATCH 1 și H [11] pentru a parcurge patch-uri. Noul sunet este încărcat de îndată ce datele patch-ului sunt afișate pe afișaj.

Setul de corecții poate fi răsfoit fie în ordine bancară și numerică, fie în ordine alfabetică după nume, în funcție de setarea comutatorului SORT [5].

Căutarea prin tipuri sau genuri

Pe langa faptul ca sunt dispuse in 3 banci, patch-urile sunt si categorizate pentru tine in functie de tipul de sunet; aceasta face mult mai usoara gasirea sunetelor potrivite. Fiecare patch apartine atat unui Gen, cat si unui Tip; Genul indica in linii mari zona muzicala pentru care patch-ul ar putea fi potrivit, Tipul aranjeaza alternativ patch-urile dupa caracteristicile sonore. Utilizați controlul TYPE/GENRE pentru a selecta tipul sau genul care vă interesează.

Odată ce tipul sau genul a fost specificat, setul de corecții poate fi din nou răsfoit fie în ordine numerică, fie în ordine alfabetică.

Genurile și tipurile sunt enumerate mai jos:

TIPURI	GENURI
Toate	
Vocoder/VocalTune	Rock/Pop
Bas	R&B/Hip Hop
Tastatură/Lead	Dubstep
Pad/Corzi	Casa/Tehno
Arp/Mișcare	D&B/Pauze
Sintetizatorul clasic	

Folosind butonul FAVORITE pentru a încărca Patch-uri

Puteti alocă până la opt patch-uri preferate celor opt Performance Pad-uri și apoi le puteți reîncărca rapid fără a fi nevoie să căutați în întreaga listă de corecții.

Atribuirea unui Patch unui Pad

Cu Patch-ul deja încărcat, apăsați și mențineți apăsat butonul FAVORITE [17] și, simultan, apăsați și mențineți apăsat butonul Pad. Afișajul va afișa AssignIn, cu un temporizator de numărătoare inversă de 3 secunde. După 3 secunde, afișajul se schimbă în Favorite Assigned, iar Patch-ul este acum alocat celui Pad. Rețineți că Padul devine roșu pentru a confirma atribuirea.

Încărcarea unui Patch de pe un Pad

Apăsăți și mențineți apăsat butonul FAVORITE ; toate Pad-urile vor clipi în albastru (cu excepția cazului în care Patch-ul încărcat în prezent este unul atribuit anterior unui Pad, caz în care, Pad-ul arată un roșu constant). În timp ce acestea clipeșc, apăsați tasta care are Patch-ul pe care doriți să-l alocați și acel Patch va fi acum încărcat. Ecranul LCD va confirma noul Patch după nume.

Modul Demo

Apăsând simultan cele două butoane PATCH I și H [11] și MiniNova va intra în Modul Demo. Utilizarea oricărui control va face ca o scurtă descriere a funcției sale să fie afișată pe ecranul LCD. Rețineți că niciuna dintre comenzi (cu excepția volumului principal) sau tastatura nu sunt active în modul Demo.

MODIFICAREA SUNETELOR - UTILIZAREA SUNETELOR CONTROLUL PERFORMANTEI

MiniNova este echipat cu un set de comenzi special concepute pentru a fi utilizate în spectacole live. Acestea vă permit să modificați sunetul patch-ului încărcat într-o varietate de moduri interesante și uneori surprinzătoare!

Aceste comenzi se găsesc în zonele PERFORM, PADS și ARP ale panoului de control (vezi articolele 12 - 21 de la pagina 5).

Controale parametrilor

În timpul cântărilor live, este așa cum doriți să reglați manual un aspect sau altul al sunetului – adică „ajustați” un anumit parametru. Deși designul MiniNova vă permite să accesați toți parametrii care definesc un anumit sunet, este util dacă cei mai importanți parametri de care aveți nevoie în timp ce cântați live sunt ușor disponibili pe un set convenabil de comenzi. Acestea sunt cele patru comenzi rotative din dreapta panoului de control, vezi articolul 12 de la pagina 5.

Utilizati aceste patru butoane împreună cu comutatorul Perform Row Selector [13]. Un LED se va aprinde pentru a vă arăta cărora dintre cele șase bănci de parametri disponibili sunt alocate butoanele. Rețineți că rândurile de la 3 la 6 controlează întotdeauna aceiași parametri, indiferent de patch-ul pe care l-ați încărcat – deși efectul real al controlului va suna foarte probabil diferit! Rândurile 1 și 2 plasează cele patru butoane în modul „Tweak”, unde parametrii pe care îi controlează variază în funcție de patch (vezi mai jos).



Nu vă faceți griji prea mult în această etapă ce înseamnă cuvinte precum „Rezonanță” și „Sustținere” – toți acești termeni (și mulți alții) sunt explicați mult mai detaliat în continuare în manual.

Încercați doar să vă familiarizați cu efectul sonic real pe care îl auziți când reglați fiecare dintre parametrii pe rând, pentru diferite categorii de patch-uri.

Cele patru butoane folosite pentru „tweaking” nu vor fi aproape nicodată în poziția corectă în raport cu valoarea parametrilor pe care îi controlează și care sunt stocați ca parte a Patch-ului încărcat în prezent. De exemplu, în Patch-ul A000 („BassIsWet DC”), valoarea parametrului Filter Envelope Decay Time este 27. Dacă controlul Tweaker pentru aceasta (RC2 în rândul 4) este setat la – să zicem – ora 2, poziția butonului implică o valoare complet diferită. Afișajul LCD include două săgeți care vă spun în ce direcție să rotiți butonul pentru a face ca poziția butonului să „potrivească” valoarea parametrului stocat. Atâta timp cât Pot Pickup este setat pe On (în meniul global), butonul nu va avea efect până când ambele săgeți sunt dezactivate. Dacă Pot Pickup este dezactivat, rotirea butonului va modifica imediat parametrul, ceea ce poate produce un „salt”. Consultați pagina 14 pentru mai multe informații despre ridicarea oală.

Rândurile 1 și 2 – comenzi Tweak și (FX) Tweak

Cu rândurile 1 sau 2 selectate, butoanele vor avea un efect diferit în funcție de patch-ul încărcat. Acest lucru se datorează faptului că alocarea reală a controalelor face parte din Patch. Veți găsi că toate patch-urile din fabrică au unele Tweak Controls preasignate, dar le puteți schimba funcția sau adăuga altele dacă doriți.

Cel mai bun mod de a înțelege comenzile Tweak este să încărcați un patch și să vă jucați cu ele. Încercați să încărcați Patch-ul „Synchromatic 1 PS”, care poate fi găsit în Arp/Movement TYPE*. Selectați rândul TWEAK cu comutatorul Perform Row Selector [13]. Pe măsură ce jucați, reglați fiecare dintre cele patru comenzi TWEAK pe rând pentru a le auzi efectul. Veți descoperi că puteți introduce alte variații la sunet. Acum selectați rândul (FX) TWEAK; vei găsi TWEAK -ul comenzile fac acum ceva diferit și sunetul poate fi modificat în alte moduri – în acest caz, prin modificarea procesării efectelor audio aplicate sunetului.

Punctul important de înțeles aici este efectul fiecărui control TWEAK asupra sunetului, specific patch-ului. Cu diferite patch-uri încărcate, comenzile TWEAK vor modifica diferite caracteristici sonore.

Grup de rânduri	RC1	RC2	RC3	RC4
	Parametru	Parametru	Parametru	Parametru
3 Filtru	Rezonanță	Pagina F1Track 18	Tip	F1Type 18
4 Filtru plic	Atac	F1tAtt pagina 23 Degradare		Pagina F1tSus 23
5 Amplitudine Plic	Atac	AmpAtt pagina 21 Decay		Pagina AmpSus 21
6 Oscilator	Sincronizare virtuală Osc1	Pagina O1VSync 15	Osc 1 Density O1Dense pagina 16 Osc 2 Virtual Sync	Pagina O2VSync 15

Butonul Filtrului

Ajustarea frecvenței filtrului primar al sintetizatorului (Filtrul 1) este probabil cea mai folosită metodă de modificare a sunetului. Din acest motiv, Filter 1 Frequency are propriul său control dedicat sub forma unui control rotativ mare [14] lângă comenzile parametrilor. Experimentați cu diferite tipuri de patch-uri pentru a auzi cum schimbarea frecvenței filtrului modifică caracteristicile diferitelor tipuri de sunet.

Utilizarea Pad-urilor ca controale de performanță

Cele opt Pad-uri de sub comenzile parametrilor au o serie de funcții pe MiniNova. În această secțiune, ne preocupăm doar utilizarea lor ca controale de performanță. Pentru a activa Pad-urile pentru utilizarea performanței, setați comutatorul ANIMATE/ARPEGGATE [16] la ANIMATE.

La fel ca controalele TWEAK , efectul precis pe care îl va avea fiecare Pad asupra caracteristicii sunetului depinde de Patch. Din nou, cel mai bun mod de a înțelege ce pot face este să încărcați un Patch și să vă jucați cu ei. Încărcați Patch-ul „Cry4Moon DF” - care poate fi găsit în Keyboard/Lead TYPE* - și atingeți ușor fiecare dintre pad-uri pe rând în timp ce jucați normal. Veți descoperi când atingeți un pad, ceva distinctiv se întâmplă cu sunetul. Încercați să încărcați diferite tipuri de Patch pentru a vedea ce efect au Pad-urile în fiecare. Rețineți că nu toate Patch-urile au toate cele opt Pad-uri alocate.

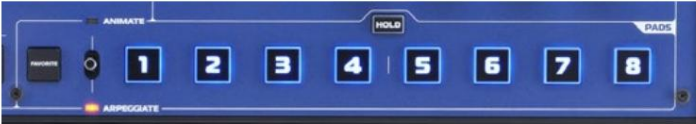
Mai târziu, în manual, veți descoperi cum să reatribuiți Pad-urile pentru a face modificări specifice ale parametrilor oricărui patch dat. Aceste atribuții rămân cu patch-ul pentru utilizare ulterioară.

* Veți putea găsi mai rapid acesta – sau orice Patch pe care îl cunoașteți după nume – setând SORT la AZ și derulând prin Patch-urile listate în ordine alfabetică.

Arpeggiatorul

MiniNova are o funcție Arpeggiator puternică, care permite ca arpegii de complexitate și ritm diferite să fie redată și manipulate în timp real. Dacă este apăsată o singură tastă, nota va fi redeclanșată de Arpeggiator. Dacă cântați un acord, Arpeggiatorul le cântă individual în secvență (acesta se numește un model de arpeggi sau „secvență de arpe”); astfel, dacă cântați o triadă C major, notele selectate vor fi C, E și G.

Arpeggiatorul MiniNova este activat prin apăsarea butonului ARP ON [19]; iluminarea sa de fundal va confirma și cele opt Pad-uri vor deveni roșii. Ținând apăsată o notă, veți repeta nota în secvență și veți vedea iluminarea Padurilor schimbându-se în violet pe măsură ce modelul progresează. Inițial, toate bătăile activate din secvență sunt auzite, dar dacă apăsați un Pad, ritmul corespunzătoare poziției respective Pad va fi acum omis din secvență, generând un model ritmic. Tampoanele „deselectate” nu se vor aprinde. Un pad „deselectat” poate fi reactivat atingându-l a doua oară.



Funcționarea arpeggiatorului în MiniNova este controlată de cele trei butoane ARP [19], [20] și [21]: ON, LATCH și TEMPO. Butonul ON activează sau dezactivează Arpeggiatorul.

NOTĂ: RC4 este presetat pentru a controla nivelul nivelului FX atunci când este selectat rândul 2 ((FX) TWEAK). Totuși, acest lucru poate fi schimbat în submeniul TWEAK din meniul EDITARE.

* Veți putea găsi mai rapid acesta – sau orice Patch pe care îl cunoașteți după nume – setând SORT la AZ și derulând prin Patch-urile listate în ordine alfabetică.

Rândurile de la 3 la 6 – Comenzi Tweak fixe

Funcția celor patru comenzi rotative este predeterminată atunci când este selectat oricare dintre rândurile de la 3 la 6. Tabelul de mai jos listează funcțiile și vă spune unde să căutați în Ghidul utilizatorului pentru a afla mai multe informații despre parametrul controlat în fiecare caz.

Detalii complete despre parametrii fiecărui control Tweak din rândurile 3 până la 6 sunt disponibile la numărul de pagină indicat în tabelul de mai jos.

Butonul LATCH redă secvența arp selectată în mod repetat fără ca tastele să fie apăstate. LATCH poate fi de asemenea apăsat înainte ca Arpeggiatorul să fie activat. Când arpeggiatorul este activat, MiniNova va reda imediat secvența arp definită de ultimul set de note jucate și va face acest lucru pe termen nelimitat. Tempou- ul secvenței arp este stabilit de controlul TEMPO ; puteți face ca secvența să se joace mai rapid sau mai lent modificând acest lucru. Consultați pagina 14 pentru mai multe detalii.

Vocoderul

MiniNova vine cu o secțiune Vocoder, care vă permite să creați niște sunete cu adevărat grozave combinând sunete de sintetizator fie cu o voce, fie cu un alt instrument, cum ar fi o chitară.

Pentru a utiliza Vocoder, conectați mai întâi un microfon (unul este furnizat împreună cu MiniNova) la mufa MIC [22] de pe panoul superior. Alternativ, puteți conecta o chitară sau un alt instrument la mufa EXT IN {8} de pe panoul din spate (acest lucru va deconecta mufa microfonului). Apoi, trebuie să setați câștigul audio al microfonului sau al instrumentului. Pentru a face acest lucru, apăsați MENU [8], selectați Audio In utilizând roțița DATA [6], apoi apăsați OK [9]. Aceasta va deschide sistemul de meniu, iar Audio In este primul meniu afișat. Primul element de meniu din meniul audio este Input Gain (InptGain); reglați câștigul de intrare cu roțița DATA [6], notând în același timp nivelul semnalului, așa cum este afișat în partea de sus a ecranului LCD ca un contor bargraph orizontal. Asigurați-vă că cel mai puternic nivel audio nu provoacă iluminarea segmentului OVER .

Setați controlul TYPE/GENRE [4] la VOCODER/VOCALTUNE și selectați un patch din subsetul disponibil. Acum țineți apăsată una sau mai multe taste și cântați în microfon (sau cântați la instrumentul conectat la EXT IN). Veți auzi sunetul sintetizatorului, modificat de intrarea audio externă. Ca și în cazul oricărui alt patch, puteți modifica diverși parametri cu FILTER și patru codificatoare rotative din secțiunea PERFORM , sau puteți utiliza funcțiile Animate așa cum este descris mai sus.

Ca și în cazul tuturor celorlalte controale de performanță, vă recomandăm să nu existe un substitut pentru experimentare pentru a înțelege cum interacționează diferitele controale.

Rețineți că două dintre patch-urile Vocoder din fabrică, „Aaah 1” (B073) și „Aaah 2” (B074), nu folosesc microfonul încorporat. Deși acestea folosesc funcțiile Vocoder ale MiniNova, ele folosesc formați fixe care sunt stocați împreună cu Patch-urile.

Roți Pitch și Mod

MiniNova este echipat cu o pereche standard de roți de control a sintetizatorului adiacente tastaturii, PITCH și MOD (Modulation). Controlul PITCH este încărcat cu arc și revine întotdeauna în poziția centrală.

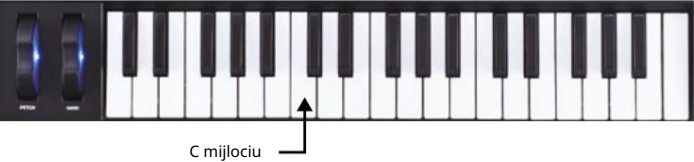
Mișcarea PITCH va ridica sau scade întotdeauna înălțimea notei (notelor) redată. Gama de operare poate fi setată prin intermediul sistemului de meniu, de la un semiton la o octava, în pași de semiton.

Funcția precisă a roții MOD variază în funcție de Patch-ul încărcat; este folosit în general pentru a adăuga expresie sau diverse elemente unui sunet sintetizat. O utilizare comună este adăugarea de vibrato la un sunet; altul este controlul vitezei unui difuzor rotativ „virtual”.

Este posibil să atribuiți roțiței MOD să controleze orice parametru care constituie sunetul – sau o combinație de parametri simultan. Acest subiect este discutat mai detaliat în altă parte a manualului. Consultați „Ce este Legato? 22” la pagina 3.

Deplasare de octave

Aceste două butoane iluminate din spate [24] transpun tastatura în sus sau în jos o octavă de fiecare dată când sunt apăsată, până la maximum patru octave. Culoarea afișată de butoane indică numărul de octave deplasate: când ambele LED-uri sunt stinse (starea implicită), cea mai joasă notă de pe tastatură este cu o octavă sub Do mijlociu.



SCHIMB	CULOARE
(nu este apăsat niciun buton)	LED-urile stinse
± 1 octava	roșu
± 2 octave	Magenta
± 3 octave	Violet
± 4 octave	Albastru

Tonul normal al tastaturii poate fi restabilit oricând apăsând ambele butoane Octave împreună.

Stocarea unui Patch

Am muncit din greu pentru a crea un set util și cu sunet grozav de patch-uri din fabrică și suntem siguri că multe dintre ele vă vor satisface nevoile fără modificări. Cu toate acestea, posibilitatea de a modifica – sau de a crea complet noi – sunete în MiniNova este aproape nelimitată, iar când ați făcut acest lucru, probabil că veți dori să salvați sunetele pentru o utilizare viitoare.

Este posibil să stocați sau să scrieți propriile patch-uri direct în MiniNova fără a utiliza aplicațiile software MiniNova Editor și Librarian. Odată ce oricare dintre parametrii unui Patch a fost modificat, steagul SAVE se va aprinde pe LCD, pentru a vă aminti că nu mai lucrați cu un Patch nemodificat. Pentru a salva Patch-ul modificat:

1. Apăsați butonul SAVE [10], care va afișa numele pe care l-a avut Patch-ul când a fost încărcat prima dată.

NOTĂ: Funcția Memory Protect este activă în mod implicit, așa că este posibil să vedeți cuvintele Memory Protect! flash pe ecran. Nu va fi posibil să salvați o versiune modificată a patch-ului curent, fără a dezactiva această opțiune. Consultați „Parametru: Protecție memorie” la pagina 13.



Ecranul vă va solicita un nume nou pentru versiunea modificată (Nume?) și numele actual va apărea ca sugestie, cu primul caracter clipind. Utilizați DATE controlul [6] sau butoanele PATCH IH [11] pentru a selecta un alt caracter alfanumeric.

- Utilizați butoanele PAGINA I și H [7] pentru a trece la următorul caracter și continuați în acesta mod până când noul nume a fost introdus.
- Apăsați din nou SALVAȚI . Acum vi se va solicita să alegeți locația în care va fi salvat noul Patch. Locația Patch-ului original va fi oferită ca implicită; dacă alegeți acest lucru, datele originale ale patch-ului vor fi suprascrise. Utilizați comanda DATA [6] sau butoanele PATCH I și H [11] pentru a selecta o altă locație. Rețineți că Banca C (128 de locații) a fost lăsată goală pentru a vă salva propriile patch-uri; acest lucru evită suprascrierea oricăreia dintre versiunile originale.
- Apăsați din nou SALVARE și vi se va cere acum să alegeți Categoria TIP pentru a permite sistemului de sortare al MiniNova să o recupereze. Utilizați controlul DATE pentru a selecta cel mai potrivit și apăsați din nou SALVAȚI .
- În cele din urmă, vi se va solicita să alegeți GENUL pentru înregistrare. Utilizați DATE control pentru a selecta cel mai potrivit și apăsați din nou SALVAȚI .
- Ecranul va confirma acum noul Patch cu mesajul Patch Saved. Rețineți că, indiferent de locația aleasă pentru noul Patch, toate datele Patch-ului deja salvate în acea locație se vor pierde.

NOTĂ: O metodă mai rapidă de gestionare a corecțiilor (scriere, încărcare, redenumire, reordonare etc.) este utilizarea MiniNova Librarian care poate fi descărcată. Acesta poate fi descărcat gratuit de la:

support.novationmusic.com

Actualizarea sistemului de operare al MiniNova

Fișierele de actualizare a firmware-ului vor fi disponibile din când în când la support.novationmusic.com. Procedura de actualizare necesită conectarea MiniNova prin USB la un computer care a avut mai întâi instalate driverele USB necesare. Instrucțiuni complete despre efectuarea actualizării vor fi furnizate odată cu descărcarea.

TUTORIAL DE SINTEZA

Această secțiune acoperă subiectul generării sunetului mai detaliat și discută diferitele caracteristici de bază disponibile în blocurile de generare și procesare a sunetului MiniNova.

Vă recomandăm să citiți cu atenție acest capitol dacă nu sunteți familiarizat cu sinteza sunetului analogic. Utilizatorii familiarizați cu acest subiect pot trece la capitolul următor.

Pentru a înțelege modul în care un sintetizator generează sunet, este util să aveți o apreciere a componentelor care alcătuiesc un sunet, atât muzical, cât și non-muzical.

Singurul mod în care un sunet poate fi detectat este prin vibrarea timpanului de aer în mod regulat, periodic. Creierul interpretează aceste vibrații (foarte precis) într-unul dintr-un număr infinit de tipuri diferite de sunet.

În mod remarcabil, orice sunet poate fi descris în termeni de doar trei proprietăți și toate sunetele le au întotdeauna. Sunt:

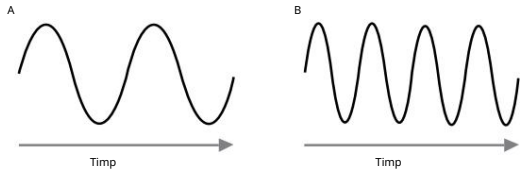
- Ton •
- Ton
- Volumul

Ceea ce face ca un sunet să fie diferit de altul este mărimea relativă ale celor trei proprietăți, așa cum sunt prezente inițial în sunet, și modul în care proprietățile se schimbă pe parcursul durată sunetului.

Cu un sintetizator muzical, ne-am propus în mod deliberat să avem control precis asupra acestor trei proprietăți și, în special, asupra modului în care pot fi modificate pe parcursul „duratei de viață” a sunetului. Proprietățile primesc adesea denumiri diferite: volumul poate fi denumit Amplitudine, Loudness sau Level, Pitch ca Frecvență și Ton ca Timbre.

Pas

După cum sa menționat, sunetul este perceput de aerul care vibrează timpanul. Înălțimea sunetului este determinată de cât de rapide sunt vibrațiile. Pentru un om adult, cea mai lentă vibrație percepută ca sunet este de aproximativ douăzeci de ori pe secundă, pe care creierul o interpretează ca un sunet de tip bas; cel mai rapid este de multe mii de ori pe secundă, pe care creierul îl interpretează ca un sunet de tip înalte înalte.



În diagrama de mai sus, dacă numărați numărul de vârfuri din cele două forme de undă (vibrații), veți fi văzut că există exact de două ori mai multe vârfuri în Unda B decât în Unda A. (Unda B este cu o octavă mai mare în înălțime decât Unda A.). Numărul de vibrații într-o anumită perioadă determină înălțimea unui sunet. Acesta este motivul pentru care înălțimea este uneori denumită frecvență. Numărul de vârfuri ale formei de undă numărate într-o anumită perioadă de timp definește înălțimea sau frecvența.

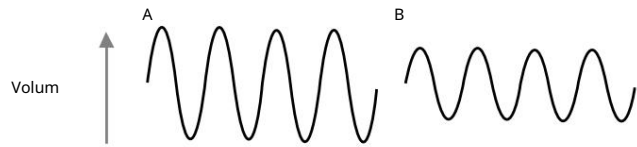
Ton

Sunetele muzicale constau din mai multe tonuri diferite, înrudite, care apar simultan. Cea mai joasă este denumită înălțimea „fundamentală” și corespunde notei percepute a sunetului. Alte tonuri care alcătuiesc sunetul care sunt legate de fundamentală în rapoarte matematice simple sunt numite armonice. Intensitatea relativă a fiecărei armonici în comparație cu intensitatea fundamentală determină tonul general sau „timbrul” sunetului.

Luați în considerare două instrumente, cum ar fi un clavecin și un pian, cântând aceeași notă la tastatură și la volum egal. În ciuda faptului că au același volum și înălțime, instrumentele încă sună distinct diferit. Acest lucru se datorează faptului că diferitele mecanisme de creare a notelor ale celor două instrumente generează seturi diferite de armonici; armonicile prezente într-un sunet de pian sunt diferite de cele găsite într-un sunet de clavecin.

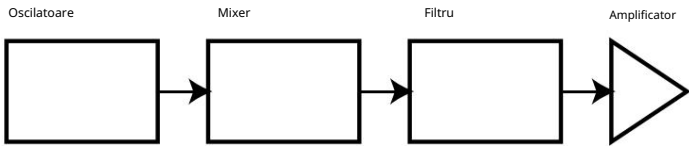
Volum

Volumul, care este adesea denumit amplitudinea sau intensitatea sunetului, este determinat de cât de mari sunt vibrațiile. Foarte simplu, ascultarea unui pian de la un metru distanță ar suna mai tare decât dacă ar fi la cincizeci de metri distanță.



După ce am arătat că doar trei elemente pot defini orice sunet, aceste elemente trebuie acum să fie legate de un sintetizator muzical. Este logic ca o secțiune diferită a Sintetizatorului „sintetizează” (sau creează) aceste elemente diferite.

O secțiune a sintetizatorului, oscilatoarele, furnizează semnale brute de formă de undă care definesc înălțimea sunetului împreună cu conținutul său armonic brut (tonul). Aceste semnale sunt apoi amestecate într-o secțiune numită Mixer, iar amestecul rezultat este apoi introdus într-o secțiune numită Filtru. Acest lucru face alte modificări ale tonului sunetului, prin eliminarea (filtrarea) sau îmbunătățirea anumitor armonici. În cele din urmă, semnalul filtrat este introdus în amplificator, care determină volumul final al sunetului.



Secțiuni suplimentare de sintetizator - LFO-uri și Envelope - oferă modalități suplimentare de a modifica înălțimea, tonul și volumul unui sunet prin interacțiunea cu oscilatorii, filtrul și amplificatorul, oferind modificări ale caracterului sunetului care pot evolua în timp. Deoarece singurul scop al LFO-urilor și plicurilor este de a controla (modula) celelalte secțiuni de sintetizator, acestea sunt cunoscute în mod obișnuit ca „modulatoare”.

Aceste diferite secțiuni ale sintetizatorului vor fi acum acoperite mai detaliat.

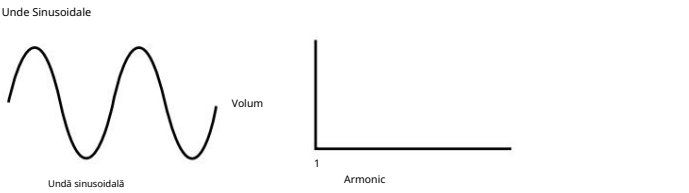
Oscilatorii și mixerul

Oscilatorul este cu adevărat ritmul inimii sintetizatorului. Acesta generează o undă electronică (care creează vibrații atunci când în cele din urmă este transmisă unui difuzor). Această formă de undă este produsă la o înălțime muzicală controlabilă, determinată inițial de nota jucată pe tastatură sau conținută într-un mesaj de notă MIDI primit. Tonul sau timbrul distinctiv inițial al formei de undă este de fapt determinat de forma formei de undă.

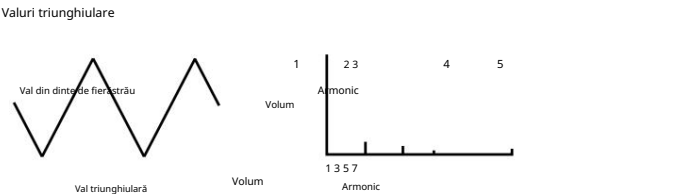
Cu mulți ani în urmă, pionierii sintezei muzicale au descoperit doar câteva forme de undă distinctive Triangle Wave conține multe dintre cele mai utile armonice pentru a produce sunete muzicale. Numele acestor unde reflectă forma lor reală atunci când sunt privite pe un instrument numit Osciloscop și acestea sunt: unde sinusoidale, unde pătrate, unde dinți de fierăstrău, unde triunghiulare și zgomot.

Fiecare formă de undă (cu excepția zgomotului) are un set specific de armonici muzicale care pot fi manipulate de secțiuni suplimentare ale sintetizatorului.

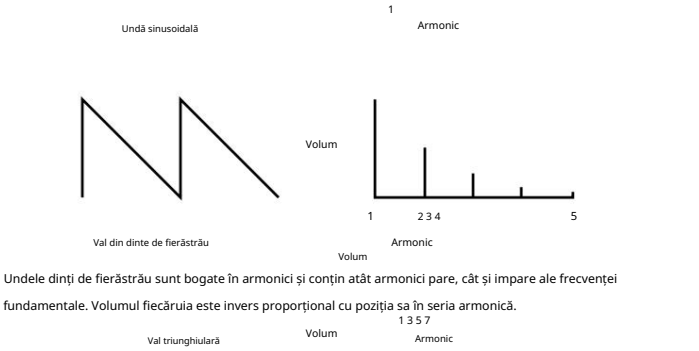
Diagramele de mai jos arată cum arată aceste forme de undă pe un osciloscop și ilustrează nivelurile relative ale armoniilor lor. Amintiți-vă, nivelurile relative ale diferitelor armonici prezente într-o formă de undă determină tonul sunetului final.



Undele sinusoidale au doar o singură armonică. O formă de undă sinusoidală produce cel mai „pur” sunet, deoarece are o singură înălțime (frecvență).

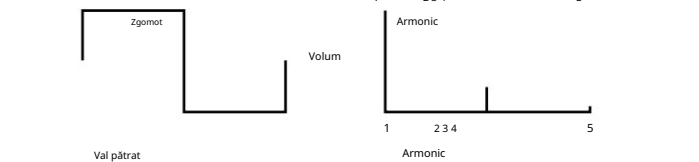


Undele triunghiulare conțin doar armonici impare. Volumul fiecăruia scade pe măsură ce pătratul poziției sale în seria armonică. De exemplu, a 5-a armonică are un volum de 1/25 din volumul fundamentalului.



Undele dinți de fierăstrău sunt bogate în armonici și conțin atât armonici pare, cât și impare ale frecvenței fundamentale. Volumul fiecăruia este invers proporțional cu poziția sa în seria armonică.

Unde pătrate/pulse

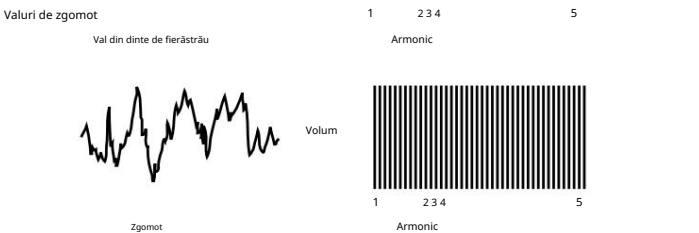
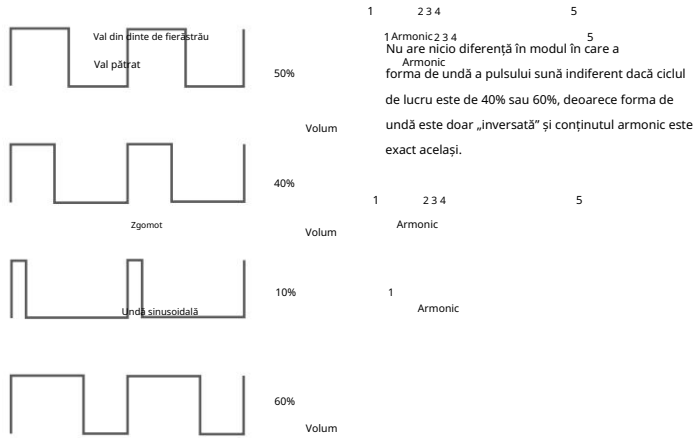


Undele pătrate sau pulse au doar armonici impare, care sunt la același volum cu cele impare armonici într-o undă cu dinți de fierăstrău.

Veți observa că forma de undă pătrată petrece cantități egale de timp în starea sa „înaltă” și în starea „scăzută”. Acest raport este cunoscut sub numele de „ciclul de funcționare”. Un val pătrat are întotdeauna un ciclu de lucru de 50%, ceea ce înseamnă că este „înalt” pentru jumătate din ciclu și „scăzut” pentru cealaltă jumătate.

În MiniNova, puteți ajusta ciclul de lucru al formei de undă pătrate de bază pentru a produce o formă de undă care are o formă mai „dreptunghiulară”. Acestea sunt cunoscute sub denumirea de forme de undă de puls. După cum forma de undă devine din ce în ce mai dreptunghiulară, sunt introduse mai multe armonici uniforme și forma de undă își schimbă caracterul, devenind un sunet mai „nazal”.

Lățimea formei de undă a impulsului („Pulse Width”) poate fi modificată dinamic printr-o modulator, care are ca rezultat modificarea constantă a conținutului armonic al formei de undă. Acest poate da formei de undă o calitate foarte „grasă” atunci când lățimea impulsului este modificată la o rată moderată.



Acestea sunt practic semnale aleatorii și nu au o frecvență fundamentală (și, prin urmare, nicio proprietate de înălțime). Toate frecvențele sunt la același volum. Deoarece nu au înălțime, semnalele de zgomot sunt adesea utile pentru a crea efecte sonore și sunete de tip percție.

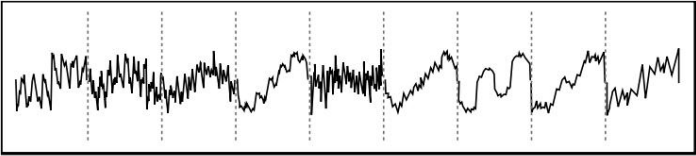
Forme de undă digitale

Pe lângă tipurile tradiționale de forme de undă oscilatoare detaliate mai sus, MiniNova oferă, de asemenea, un set de forme de undă aalese cu grijă, generate digital, care conțin elemente armonice utile, în mod normal, greu de produs folosind oscilatoarele tradiționale.

Wavetables

Un „wavetable” este în esență un grup de forme de undă digitale. Cele 36 de tabele de undă ale MiniNova conțin fiecare 9 forme de undă digitale separate. Beneficiul unui wavetable este consecutiv formele de undă din tabelul de undă pot fi amestecate. Unele dintre tabele de unde ale MiniNova conțin forme de undă cu conținut armonic similar, în timp ce altele conțin forme de undă cu conținut armonic foarte diferit. Wavetables prind viață atunci când „indicele wavetable” – poziția în interiorul wavetable – este modulată, rezultând un sunet care își schimbă continuu caracterul, fie ușor, fie brusc.

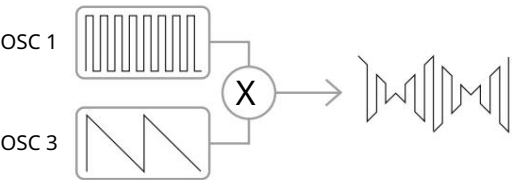
9 Valurile alcătuiesc o masă cu valuri



Modularea inelului

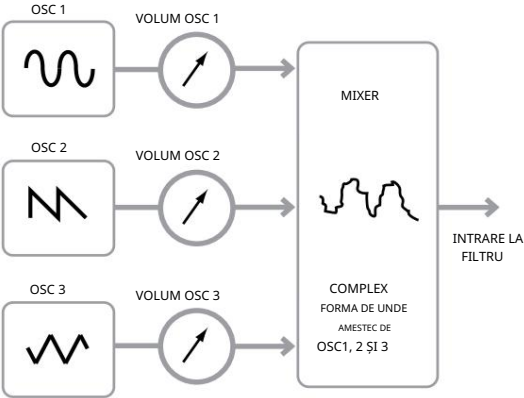
Un Ring Modulator este un generator de sunet care preia semnale de la două dintre oscilatoarele MiniNova și le „multiplică” împreună.

MiniNova are 2 Ring Modulatoare, unul ia Osc 1 și Osc 3 ca intrări, iar celălalt ia Osc 2 și Osc 3. Ieșirea rezultată depinde de diferitele frecvențe și conținut armonic prezent în fiecare dintre cele două semnale oscilatoare și va consta a unei serii de frecvențe de sumă și diferență precum și frecvențele prezente în semnalele originale.



Mixerul

Pentru a extinde gama de sunete produse, sintetizatoarele analogice tipice au mai mult de un oscilator. Folosind mai multe oscilatoare pentru a crea un sunet, este posibil să se obțină mixuri armonice foarte interesante. De asemenea, este posibil să detonezi ușor oscilatoarele individuale unul față de celălalt, ceea ce creează un sunet foarte cald, „gros”. Mixerul MiniNova permite amestecarea a trei oscilatoare independente, un oscilator de zgomot separat și două surse de modulator inel.



Filtrul

MiniNova este un sintetizator muzical substractiv. Scădere implică că o parte din sunet este scăzută undeva în procesul de sinteză.

Oscilatoarele oferă formelor de undă brute mult conținut armonic, iar secțiunea Filtru scade unele dintre armonici într-un mod controlat.

Pe MiniNova sunt disponibile 14 tipuri de filtre, deși acestea sunt variante de trei tipuri de filtre de bază: • Low Pass, • Band Pass și • High Pass.

Tipul de filtru cel mai frecvent întâlnit pe sintetizatoare este tipul Low Pass. Cu un filtru Low Pass, un punct de tăiere (sau frecvență de tăiere) este ales și toate frecvențele de sub punct sunt trecute, iar frecvențele de deasupra sunt filtrate. Setarea parametrului Filter Frequency dictează punctul sub care sunt eliminate frecvențele.

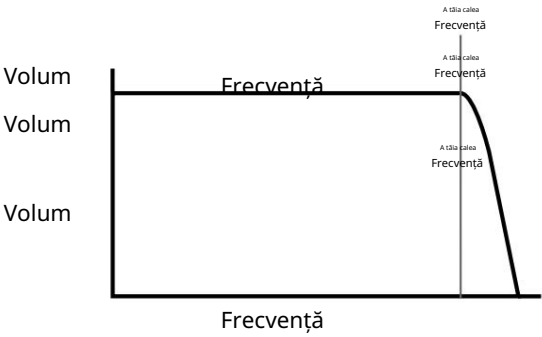
Acest proces de eliminare a armonicilor din formele de undă are ca efect schimbarea caracterului sau a timbrului sunetului. Când parametrul Frecvență este la maxim, filtrul este complet „deschis” și nicio frecvență nu este eliminată din formele de undă brute ale oscilatorului.

În practică, există o reducere treptată a volumului armonicilor deasupra punctului de tăiere al unui filtru trece-jos. Cât de rapid reduc volumul acestor armonici pe măsură ce frecvența crește peste punctul de tăiere este determinat de panta filtrului. Panta este măsurată în „unități de volum pe octava”. Deoarece volumul este măsurat în decibeli, această pantă este de obicei citată ca atât de mulți decibeli pe octava (dB/oct). Valorile tipice sunt 12 dB/oct și 24 dB/oct. Cu cât numărul este mai mare, cu atât este mai mare respingerea armonicilor deasupra punctului de tăiere și cu atât efectul de filtrare este mai pronunțat.

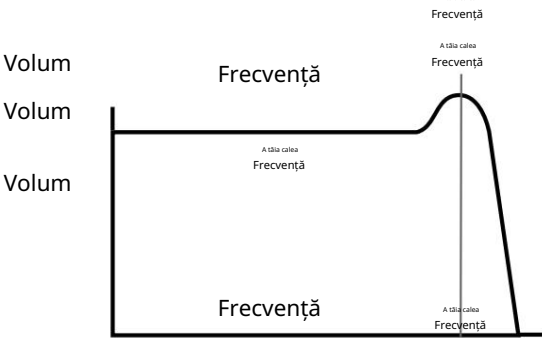
Un alt parametru important al filtrului este rezonanța acestuia. Frecvențele la punctul de tăiere pot fi mărite în volum prin controlul Rezonanței filtrului. Acest lucru este util pentru accentuarea anumitor armonici ale sunetului.

Pe măsură ce rezonanța crește, sunetul care trece prin filtru va fi introdusă o calitate asemănătoare șuieratului. Când este setată la niveluri foarte ridicate, Rezonanța determină de fapt filtrul la Frecvență auto-oscilează ori de câte ori trece un semnal prin el. Tonul de fluier rezultat este de fapt o undă sinusoidală pură, a cărei înălțime depinde de setarea volumului. Controlul frecvenței (punctul de tăiere al filtrului). Această undă sinusoidală produsă de rezonanță poate fi folosită pentru unele sunete ca sursă suplimentară de sunet, dacă se dorește.

Diagrama de mai jos arată răspunsul unui filtru trece-jos tipic. Frecvențele peste punctul de tăiere sunt reduse în volum.

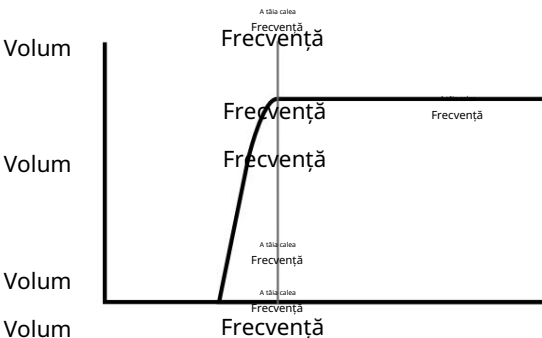


Când se adaugă rezonanță, frecvențele la punctul de tăiere sunt mărite în volum.

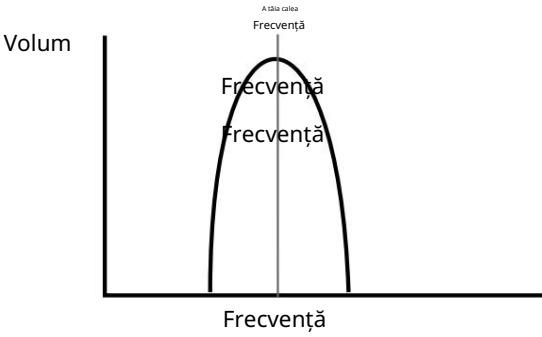


Pe lângă tipul tradițional de filtru Low Pass, există și High Pass și Band Pass Volume tipuri. Tipul de filtru utilizat este selectat cu parametrul Tip filtru.

Un filtru de trecere înaltă este similar cu un filtru de trecere jos, dar funcționează în „sens opus”, astfel încât frecvențele sub punctul de tăiere sunt eliminate. Frecvențele de deasupra punctului de tăiere sunt trecute. Când parametrul Filter Frequency este setat la zero, filtrul este complet deschis și nicio frecvență nu este eliminată din formele de undă brute ale oscilatorului.



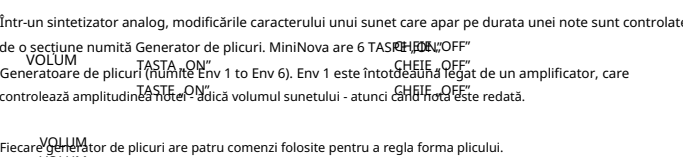
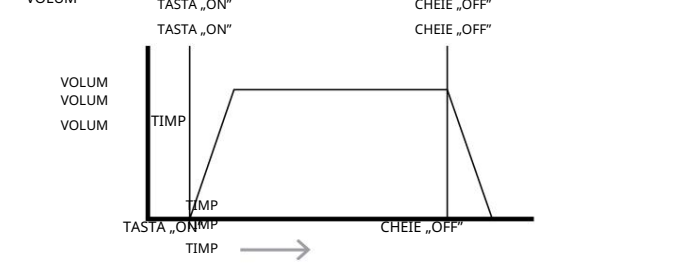
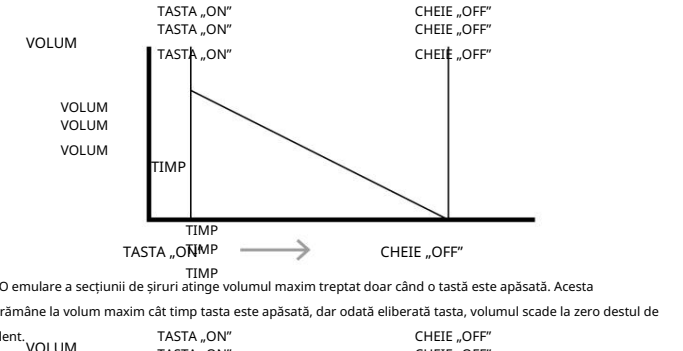
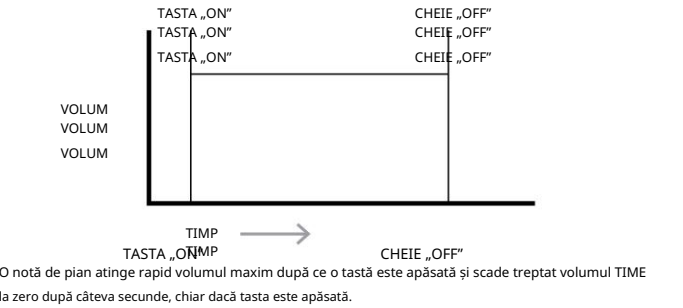
Când se folosește un filtru de trecere a benzii, este trecută doar o bandă îngustă de frecvențe centrate în jurul punctului de tăiere. Frecvențele de deasupra și dedesubtul benzii sunt eliminate. Nu este posibil să deschideți complet acest tip de filtru și să lăsați toate frecvențele să treacă.



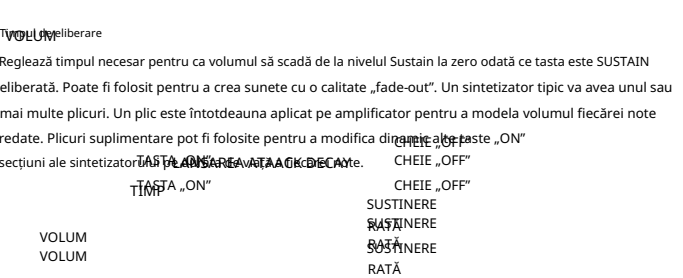
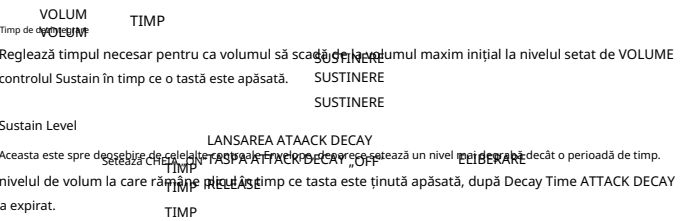
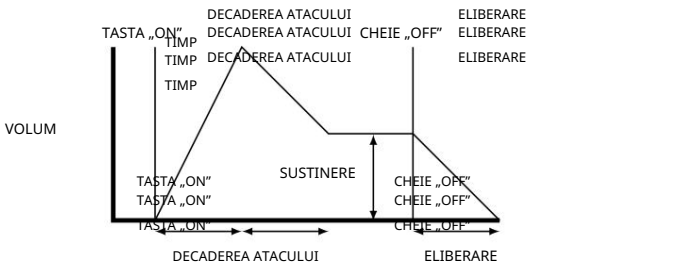
Plicuri și amplificator

În paragrafele anterioare, au fost descrise sinteza înălțimii și timbrul unui sunet. Următoarea parte a Tutorialului de sinteză descrie modul în care este controlat volumul sunetului. Volumul unei note create de un instrument muzical variază adesea foarte mult pe durata notei, în funcție de tipul de instrument.

De exemplu, o notă interpretată pe o orgă atinge volumul maxim atunci când o tastă este apăsată. Acesta rămâne la volum maxim până când tasta este eliberată, moment în care nivelul volumului scade instantaneu la zero.

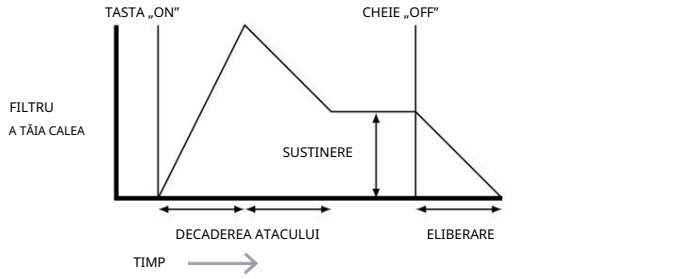


Reglează timpul necesar după apăsarea unei taste pentru ca volumul să urce de la zero la SUSTAIN volum. Poate fi folosit pentru a crea un sunet cu o atenuare lentă.



CEL DE-AL DOILEA GENERATOR DE Plicuri al MiniNova (Env 2) este folosit pentru a modifica frecvența de tăiere a filtrului pe durata de viață a unei note.

În MiniNova, generatoarele de plicuri de la 3 la 6 pot fi utilizate în scopuri speciale, cum ar fi modularea indicelui Wavetable sau a nivelurilor FX.



LFO-uri

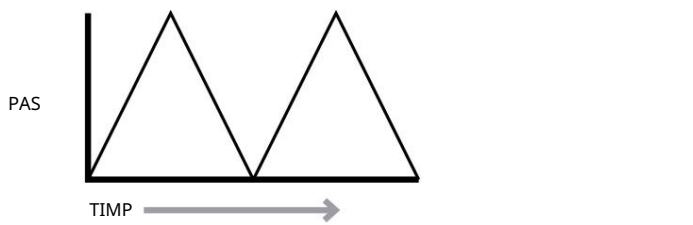
La fel ca generatoarele de plic, secțiunea LFO a unui sintetizator este un modulator. Astfel, în loc să facă parte din sinteza sunetului în sine, este folosit pentru a schimba (sau modula) alte secțiuni ale sintetizatorului. De exemplu, un LFO poate fi folosit pentru a modifica înălțimea oscilatorului sau frecvența de tăiere a filtrului.

Majoritatea instrumentelor muzicale produc sunete care variază în timp atât ca volum, cât și ca înălțime și timbru. Uneori, aceste variații pot fi destul de subtile, dar totuși contribuie foarte mult la caracterizarea sunetului final.

În timp ce un Envelope este folosit pentru a controla o modulație unică pe durata de viață a unei singure note, LFO-urile modulează folosind o formă de undă sau un model ciclic care se repetă. După cum sa discutat mai devreme, oscilatorii produc o formă de undă constantă care poate lua forma unei undă sinusoidale care se repetă, undă triunghiulară etc. LFO-urile produc forme de undă într-un mod similar, dar în mod normal la o frecvență care este prea joasă pentru a produce un sunet pe care urechea umană l-ar putea percepe. (De fapt, LFO înseamnă Low Frequency Oscillator.)

Ca și în cazul unui plic, formele de undă generate de LFO-uri pot fi transmise altor părți ale sintetizatorului pentru a crea modificările dorite în timp - sau „mișcări” - ale sunetului. MiniNova are trei LFO independente, care pot fi folosite pentru a modula diferite secțiuni de sintetizator și pot rula la viteze diferite.

O formă de undă tipică pentru un LFO ar fi o undă triunghiulară.



Imaginați-vă că această undă de frecvență foarte joasă este aplicată la înălțimea unui oscilator. Rezultatul este că înălțimea oscilatorului crește și scade încet deasupra și sub pasul său original. Acest lucru ar simula, de exemplu, un violonist care mișcă un deget în sus și în jos pe coarda instrumentului în timp ce acesta este înclinat. Această mișcare subtilă de înălțime în sus și în jos este denumită efectul „Vibrato”.

Dacă același semnal LFO ar modula frecvența de tăiere a filtrului în loc de înălțimea oscilatorului, ar avea ca rezultat un efect de balansare cunoscut sub numele de „wah-wah”. Pe lângă configurarea diferitelor secțiuni ale sintetizatorului pentru a fi modulate de LFO-uri, plicurile pot fi folosite și ca modulatori în același timp. Cu cât există mai multe oscilatoare, filtre, plicuri și LFO într-un sintetizator, cu atât este mai puternic.

rezumat

Un sintetizator poate fi împărțit în cinci blocuri principale generatoare de sunet sau de modificare (modulare) a sunetului.

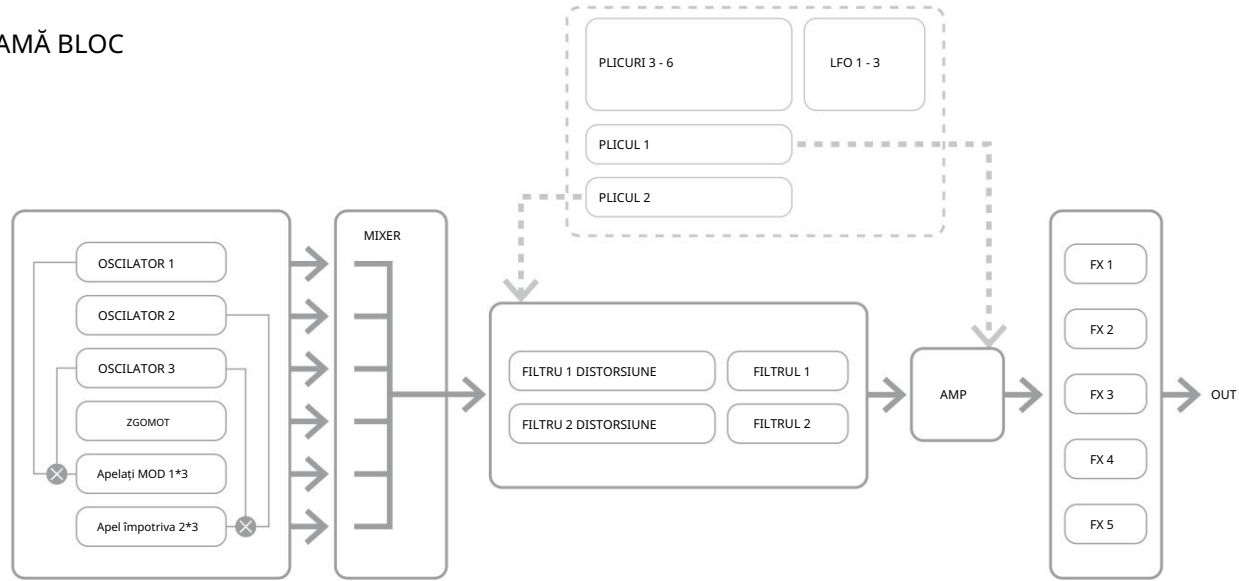
- 1. Oscilatorii generează forme de undă la diferite înălțimi.
- 2. Un mixer amestecă ieșirile de la oscilatoare împreună.
- 3. Filtrele elimină anumite armonice, schimbând caracterul sau timbrul sunetului.
- 4. Un amplificator controlat de un generator de plicuri, care modifică volumul unui sunet în timp atunci când este redată o notă.
- 5. LFO-urile și plicurile pot fi folosite pentru a modula oricare dintre cele de mai sus.

O mare parte din plăcerea cu un sintetizator este experimentarea cu sunete prestabilite din fabrică și crearea altora noi. Nu există niciun substitut pentru experiența „practică”. Experimentele de ajustare a numeroșilor parametri ai MiniNova vor duce la o înțelegere mai deplină a modului în care controalele modifică și ajută la modelarea noilor sunete.

Cu cunoștințele din acest capitol și cu înțelegerea a ceea ce se întâmplă de fapt în mașină atunci când se efectuează modificări ale butoanelor și comutatoarelor, procesul de creare a sunete noi și incitante va deveni ușor - Distrează-te.

MININOVA SIMPLIFICATĂ

DIAGRAMĂ BLOC



MENIU SINTETIZARE – REFERINȚĂ
SECȚIUNE

Această parte a Ghidului utilizatorului vă oferă o descriere detaliată a fiecărui parametru disponibil pentru ajustare în MiniNova. După cum s-a explicat anterior, toate ajustările patch-urilor – altele decât cele efectuate prin controalele din secțiunile Perform și Pads din panoul superior – sunt făcute prin structura cuprinzătoare de meniu a MiniNova. Meniurile includ, de asemenea, „Sistem” sau opțiuni de configurare, cum ar fi descărcarea patch-urilor, configurarea tastaturii și așa mai departe.

Structura este „sensibilă la context” – aceasta înseamnă că vi se va oferi o gamă de opțiuni care depinde de ceea ce încercați să faceți.

Sistemul de meniu este întotdeauna accesat prin apăsarea butonului MENU [8]. Sistemul de meniuri constă din șase meniuri individuale:

- Intrare audio
- Global
- Arp
- Coardă
- Editați | ×
- Dump

Treceți între meniuri cu butoanele PAGE I și H [7] și apăsați OK [9] pentru a intra în meniul dorit. Utilizați din nou butoanele PAGE pentru a accesa parametrul pe care doriți să îl modificați; utilizați controlul DATA [6] pentru a modifica valoarea parametrului.

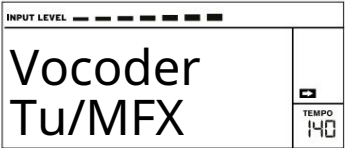
Ieșiți din sistemul de meniu apăsând din nou butonul MENU/BACK ; în caz contrar, se va expira automat după o perioadă scurtă de timp, iar ecranul va reveni la afișarea informațiilor despre Patch încărcate în prezent.

NOTĂ: Valorile implicite afișate pentru fiecare parametru se aplică patch-urilor inițiale ; alte Patch-uri din fabrică vor avea valori diferite ca parte a definiției Patch-ului.

Meniul de sus: Intrare audio

Parametru:	Câștig de intrare
Afișat ca:	InptGain
Valoare implicită:	+20 dB
Gama de reglare:	-10 dB până la +65 dB, oprit

Acest control reglează câștigul pentru intrarea audio. Câștigul este afișat direct în dBs. Pe măsură ce câștigul crește, semnalul de la intrare va fi văzut pe contorul bargraph din partea de sus a afișajului LCD. Câștigul ar trebui ajustat astfel încât contorul să ajungă la două sau trei segmente sub cea mai din dreapta în pasajele cele mai zgomotoase. Contorul include, de asemenea, un steag OVER; urmăriți să vă setați nivelul semnalului, astfel încât acest lucru să nu se aprindă niciodată! Rețineți că dacă InptGain este setat la Off, intrarea audio este inoperabilă.



Parametru:	Nivel FX de intrare
Afișat ca:	InputFX
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	0 – 127

Acest parametru ajustează cantitatea semnalului de intrare trimis către procesorul FX pentru Patch-ul selectat în prezent.

Meniul de sus: Global

Parametru:	Versiunea sistemului de operare
Afișat ca:	OS Vezi

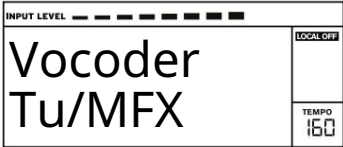
Afișează versiunea de firmware instalată în prezent în MiniNova. Poate fi necesar să știți acest lucru în cazul apariției unei probleme tehnice sau să verificați dacă este disponibilă o versiune mai nouă de pe site-ul Novation.

Parametru:	Protecția memoriei
Afișat ca:	Proteja
Valoare implicită:	Pe
Gama de reglare:	Pornit, Oprit

Aceasta este o caracteristică de siguranță, utilizată pentru a preveni ștergerea accidentală a memoriilor și pierderea datelor. Când este setată la Activat, scrierea Patch-urilor sau a datelor globale în memorie va fi împiedicată și va fi afișat un scurt mesaj de avertizare (Memory Protect!) pe afișajul MiniNova. Se recomandă ca Protect să fie lăsat Activat , cu excepția cazului în care se editează corecțiile pentru stocare în memorie sau nu trebuie să se primească o descărcare exclusivă de sistem de la un computer.

Parametru:	Control local activat/dezactivat
Afișat ca:	Local
Valoare implicită:	Pe
Gama de reglare:	Pornit, Oprit

Acest control determină dacă MiniNova poate fi redată de la propria sa tastatură sau dacă poate răspunde la controlul MIDI de la un dispozitiv extern, cum ar fi un secvențator MIDI sau o tastatură principală. Setati Local la Activat pentru a utiliza tastatura și la Off dacă doriți să controlați sintetizatorul extern prin MIDI sau să utilizați tastatura MiniNova ca tastatură principală. Când este selectat Oprit, pe afișajul LCD apare un indicator LOCAL OFF .





Local Control On/Off poate fi folosit pentru a evita buclele MIDI cu echipamente externe. Setată la Off, tastatura MiniNova și toate comenzile transmit în continuare mesaje MIDI de la portul MIDI OUT. Dacă orice echipament extern este setat să retransmită MIDI înapoi la MiniNova, sintetizatorul va funcționa în continuare. Acest lucru evită ca notele să sune de două ori, o reducere a polifoniei sau orice alte efecte imprevizibile.

Parametru:	Atribuiți canal MIDI
Afișat ca:	MIDI Ch
Valoare implicită:	1
Gama de reglare:	1-16

Protocolul MIDI oferă 16 canale, permițând până la 16 dispozitive să coexiste într-o rețea MIDI, dacă fiecare este atribuit să opereze pe un canal MIDI diferit. MIDI Ch vă permite să setați MiniNova să primească și să transmită date MIDI pe un anumit canal, astfel încât să poată interfața corect cu echipamentele externe.

Parametru:	Maestru reglaj fin
Afișat ca:	TuneCent
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	-50 până la +50

Acest control ajustează frecvențele tuturor oscilatoarelor cu aceeași valoare, permițându-vă să reglați fin sintetizatorul la un alt instrument. Creșterile sunt de cenți (1/100 dintr-un semiton), setând astfel la ±50 de tonuri sintetizatorul un sfer de ton între două semitoni. O setare de ±0 acordă tastatura cu A deasupra Doului mijlociu la 440 Hz – adică, înălțimea de concert standard.

Parametru:	Transpunerea cheii
Afișat ca:	Transpse
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	-24 până la +24

Transpunerea este o setare globală foarte utilă care „schimbă” întreaga tastatură câte un semiton în sus sau în jos. Diferă de reglarea oscilatorului prin faptul că modifică datele de control de la tastatură, mai degrabă decât oscilatoarele reale. Astfel, setarea Transpose la +4 înseamnă că puteți cânta cu alte instrumente în tonul real de mi major, dar trebuie să cântați doar note albe, ca și cum ați cânta în do major.

Parametru:	Preluare oală (potrivire valorii rotative Perform Control)
Afișat ca:	PotPckup
Valoare implicită:	Off
Gama de reglare:	Pornit, Oprit

Funcționează cu cele patru comenzi rotative PERFORM și butonul FILTER pentru a potrivi valoarea parametrului stocat în Patch cu poziția controlului Tweak. Dacă PotPckup este setat pe On, controlul rotativ nu are efect până când nivelul său se potrivește cu cel stocat în Patch, evitând modificările bruște ale valorii parametrului. De asemenea, afișajul arată ->Pickup până la atingerea valorii. Cu PotPckup dezactivat, parametrul se va schimba de îndată ce controlul este rotit.

Parametru:	Viteza tastaturii
Afișat ca:	VelCurve
Valoare implicită:	Normal
Gama de reglare:	Scăzut, Normal, Ridicat, Comutare, Fix de la 4 la 127

Selectează valoarea MIDI NoteOn Velocity care leagă răspunsul cheie Velocity cu forța aplicată pe măsură ce sunt redate. Valorile de la 4 la 127 corespund valorilor reale ale vitezei. Normal este setarea implicită și ar trebui să fie acceptabilă pentru majoritatea stilurilor de joc.



Folosiți Low dacă jocați cu atingere puternică și High dacă aveți o atingere mai ușoară. Comutatorul este util pentru a accentua o schimbare a atingerii, unde o atingere mai ușoară va scoate o valoare a vitezei de 90 și o atingere mai puternică va scoate o valoare de 127. Încercați diferite curbe pentru a se potrivi stilului(lor) dvs. de joc.

Parametru:	Configurația comutatorului cu picior
Afișat ca:	FootSwth
Valoare implicită:	Auto
Gama de reglare:	Auto, N/Deschis, N/Închis

La MiniNova poate fi conectat un comutator de sustain cu picior prin priza SUSTAIN { 29}. Dacă pedala de sustain este Normal deschisă sau Normal închisă și setați acest parametru pentru a se potrivi. Dacă nu sunteți sigur care este, conectați comutatorul cu picior la MiniNova f și apoi porniți-l (fără piciorul pe pedală!) Cu condiția ca setarea implicită a Auto să fie încă selectată, polaritatea va fi acum detectată corect.

Parametru:	Sursa ceasului
Afișat ca:	CikSourc
Valoare implicită:	Intern
Gama de reglare:	Intern, USB, MIDI, Auto

MiniNova folosește un ceas MIDI principal pentru a seta tempo (rata) arpeggiatorului și pentru a oferi o bază de timp pentru sincronizarea cu un tempo general. Acest ceas poate fi derivat intern sau furnizat de un dispozitiv extern capabil să transmită ceasul MIDI. CikSourc _ setarea determină dacă funcțiile sincronizate cu tempo ale MiniNova (Arpeggiator, Chorus Sync, Delay Sync, Gator Sync, LFO Delay Sync, LFO Rate Sync și Pan Rate Sync) vor urma tempo-ul unei surse externe de ceas MIDI sau vor urma tempo-ul setat de către TEMPO butonul [21].

- Internal – MiniNova se va sincroniza cu ceasul MIDI intern, indiferent de ce surse externe de ceas MIDI pot fi prezente.
- USB – sincronizarea va fi setată numai la ceasul MIDI extern primit prin intermediul conexiunea USB. Dacă nu ceasul este detectat, tempo-ul „volează” ultima frecvență de ceas cunoscută.
- Midi – sincronizarea se va face numai cu un ceas MIDI extern conectat la mufa de intrare MIDI. Dacă nu este detectat niciun ceas, tempo-ul „volează” la ultima frecvență de ceas cunoscută.
- Auto – când nu este prezentă nicio sursă externă de ceas MIDI, MiniNova va face acest lucru implicit la ceasul MIDI intern. Tempo (BPM) va fi setat de TEMPO butonul. Dacă este prezent un ceas MIDI extern, MiniNova se va sincroniza cu acesta.

Când este setat la oricare dintre sursele externe de ceas MIDI, tempo-ul va fi la rata de ceas MIDI primită de la sursa externă (de exemplu, un secvențior). Asigurați-vă că secvențiatorul extern este setat să transmită ceasul MIDI. Dacă nu sunteți sigur de procedură, consultați manualul secvențiatorului pentru Detalii.

Cele mai multe secvențiere nu transmit MIDI Clock în timp ce sunt oprite. Sincronizarea MiniNova cu ceasul MIDI va fi posibilă numai în timp ce secvențiatorul înregistrează sau redă efectiv. În absența unui ceas extern, tempo-ul va rula și va prelua ultima valoare cunoscută a ceasului MIDI.

Parametru:	Iluminarea roților
Afișat ca:	WhelLeds
Valoare implicită:	Pe
Gama de reglare:	Pornit, Oprit

Roțile PITCH și MOD [2] sunt iluminate intern; această setare le permite să fie pornite sau dezactivate.

Parametru:	MiniNova Economie de energie
Afișat ca:	PwrSave
Valoare implicită:	Pe
Gama de reglare:	Pornit, Oprit, 10 minute

Aceasta este o opțiune de economisire a energiei. Setarea PwrSave la Pornit va face ca MiniNova să se oprească (salvând setările curente) când computerul intră în modul de repaus. Acest lucru se aplică numai dacă este alimentat prin conexiunea USB. Dacă este setată la 10 minute, tastatura se va opri după această perioadă, indiferent de modul în care este alimentată. În ambele cazuri, apăsarea oricărei taste va restabili alimentarea. Dacă este setată la Off, tastatura va rămâne pornită.

Meniul de sus: Arp

Parametru:	Sincronizarea ratei arpeggiatorului
Afișat ca:	ArpSync
Valoare implicită:	al 16-lea.
Gama de reglare:	Consultați tabelul Valorii de sincronizare „,” la pagina 35

Acest parametru determină efectiv ritmul secvenței arp, pe baza tempo-ului curent. Consultați „Parametru: Sursă ceas” la pagina 14.

Parametru:	Arpeggiator Gate Time
Afișat ca:	Poarta Arp
Valoare implicită:	64
Gama de reglare:	de la 1 la 127

Acest parametru setează durata de bază a notelor redate de Arpeggiator (deși aceasta va fi modificată în continuare atât de setările Arp Ptn , cât și de Arp Sync). Cu cât valoarea parametrului este mai mică, cu atât durata notei jucate este mai scurtă. La valoarea sa maximă, o notă din secvență este urmată imediat de următoarea fără decalaj. La valoarea implicită de 64, durata notei este exact jumătate din intervalul de bătai (pe baza tempoului curent), iar fiecare notă este urmată de o pauză de lungime egală.

Parametru:	Modul Arpeggiator
Afișat ca:	Modul Arp
Valoare implicită:	Sus
Gama de reglare:	Consultați tabelul modului Arp „Tabelul modului Arp” la pagina 39

Când este activat, Arpeggiatorul va reda toate notele ținute apăseate într-o secvență care este determinată de parametrul Arp Mode . A treia coloană a tabelului descrie natura secvenței în fiecare caz.

Parametru:	Octave de arpeggiator
Afișat ca:	Arp Octv
Valoare implicită:	1
Gama de reglare:	1 la 4

Această setare adaugă octave superioare secvenței arp. Dacă Arp Octv este setat la 2, secvența este redată normal, apoi este redată din nou cu o octavă mai sus. Valorile mai mari ale Arp Octv extind acest lucru prin adăugarea de octave suplimentare suplimentare. Arp Octv valori mai mari de 1 dublu sau triplu etc., lungimea secvenței. Notele suplimentare adăugate dublează secvența originală completă, dar deplasate în octavă. Astfel, o secvență de patru note jucată cu Arp Octv setat la 1, va consta din opt note când Arp Octv este setat la 2.

Parametru:	Model de arpeggiator
Afișat ca:	Arp Ptnn
Valoare implicită:	Arp Edit
Gama de reglare:	Arp Edit, UN pat 2 to 33

Pe MiniNova, secvențele Arpeggiator pot fi configurate până la opt note în lungime prin setarea Arp Ptnn la Arp Edit. Puteți edita secvența Arp folosind cele opt Pad-uri în modul ARPEGGIATE . Este posibil să modificați o secvență Arp cu Pad-urile numai când Arp Ptnn este setat la Arp Edit.

UN pat 2 până la 33 sunt modele Arp prealocate de diferite lungimi (mai mare de opt note) și timpi și sunt derivate din UltraNova. Acestea nu sunt modificabile.

 Ar trebui să petreceți ceva timp experimentând diferite combinații de Arp Mode și Arp Ptnn. Unele modele funcționează mai bine în anumite moduri.

Parametru:	Lungimea arpeggiatorului
Afișat ca:	ArpLen
Valoare implicită:	8
Gama de reglare:	1 la 8

Acest parametru este disponibil numai când Arp Ptnn este setat la Arp Edit. Acest parametru reprezintă numărul de pași care formează secvența.

Parametru:	Arpeggiator Swing
Afișat ca:	ArpSwing
Valoare implicită:	50
Gama de reglare:	1 până la 100

Acest parametru este disponibil numai când Arp Ptnn este setat la Arp Edit. Dacă acest parametru este setat la altceva decât valoarea implicită de 50, pot fi obținute și alte efecte ritmice interesante. Valorile mai mari ale Swing prelungesc intervalul dintre notele pare și impare, în timp ce intervalele par la impar sunt scurtate corespunzător. Valorile mai mici au efectul opus. Acesta este un efect cu care este mai ușor de experimentat decât de descris!

Meniu de sus: Acord

Acordul MiniNova este o caracteristică utilă care vă permite să cântați acorduri de până la zece note prin apăsarea unei singure taste. Acordul rezultat folosește nota cea mai joasă interpretată ca rădăcină; toate celelalte note din acord vor fi deasupra rădăcinii.

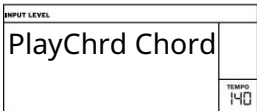
Parametru:	Mod acorduri
Afișat ca:	ChrdMode
Valoare implicită:	Off
Interval de reglare:	Pornit, Oprit
Activează sau dezactivează modul Chord.	

Parametru:	Transpunerea acordurilor
Afișat ca:	ChrdTrns
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	-11 până la +11

Controlul transpoziției este calibrat în intervale de semiton, iar înălțimea acordului poate fi deplasată până la 11 semitonuri, fie în sus, fie în jos.

Parametru:	Salvați acordul
Afișat ca:	SalvareChrd

Pentru a salva un acord, setați ChrdMode la Activat și selectați această opțiune de meniu (SaveChrd). Afișajul va afișa OK?; apăsați butonul OK [9]. Afișajul se va schimba în PlayChrd redați acordul; îl poți juca în orice cheie sau inversare. Apoi apăsați butonul OK . După o scurtă întârziere, afișajul va confirma acțiunea cu Chord SAVED!



 Rețineți că Arpeggiatorul precede Chorder-ul în motorul de sintetizator al MiniNova. Acest lucru are drept consecință că, dacă atât Arpeggiatorul, cât și Acordul sunt în uz, întregul acord rezultat din fiecare apăsare de tastă va fi arpeggiat.

Meniul de sus: Editare

Acest meniu este unde puteți modifica sunetul unui Patch sau puteți crea unul nou din primele principii. Meniul Editare este împărțit în alte submeniuuri după cum urmează:

Tweaks
Osc
Mixer
Filtru
Voce
Env
LFO
ModMatrx
Efecte
Vox Tune
Vocoder

Meniul Editare - Submeniul 1:	Tweaks
Parametru:	Tweak Number
Afișat ca:	Tweak n (unde n este de la 1 la 8)
Valoare implicită:	(nealocat)
Gama de reglare:	Consultați tabelul Tweak Parameters de la pagina 37.

Folosiți butoanele PAGE I și H [7] pentru a selecta care dintre cele opt comenzi Tweak doriți să configurați, iar controlul DATA [6] pentru a selecta parametrul pe care controlul Tweak selectat va varia.

Meniul Editare - Submeniul 2:	Osc
Cu acest submeniu, este mai întâi necesar să selectați oscilatorul al cărui parametri urmează să fie ajustați. Această selecție se face cu butoanele PAGE I și H [7].	

Afișat ca:	Osc n (unde n este de la 1 la 3)
Valoare implicită:	Osc 1
Interval de reglare:	Osc 1 la 3, OscComn
MiniNova are trei oscilatoare identice și o sursă de zgomot; acestea sunt generatoarele de sunet ale sintetizatorului.	

Parametrii per-oscilator

În următoarele descrieri ale parametrilor, textul se referă la Oscilator 1; cu toate acestea, se aplică în mod egal oricărui oscilator este selectat. Un set separat de parametri aplicabili tuturor celor trei oscilatoare este disponibil atunci când submeniul Oscilator este selectat la OscComn (vezi „Parametri comuni ai oscilatorului” la pagina 16).

Parametru:	Reglaj grosier
Afișat ca:	O1Semi
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	-64 până la +63

Acest parametru setează reglajul de bază per-oscilator. Creșterea valorii sale cu 1 crește înălțimea fiecărei note de pe tastatură cu un semiton numai pentru oscilatorul selectat, astfel setarea acesteia la +12 schimbă efectiv acordarea oscilatorului cu o octavă. Valorile negative se detonează în același mod. Consultați și „Parametru: Transpunerea tastelor” la pagina 14.

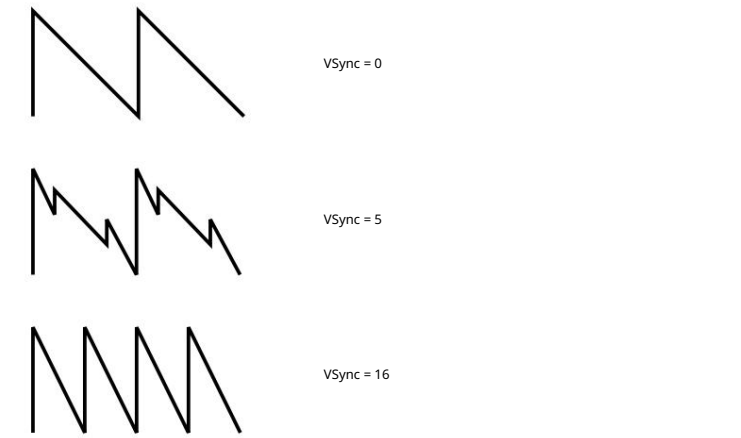
Parametru:	Reglaj fin
Afișat ca:	O1Centi
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	-50 până la +50

Acest parametru vă permite să faceți ajustări mai fine ale acordării. Creșterile sunt de centi (1/100 dintr-un semiton) și astfel setarea valorii la ±50 acordă oscilatorul la un sfert de ton la jumătatea distanței dintre două semitonuri.

Parametru:	Sincronizarea oscilatorului virtual
Afișat ca:	O1VSync
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Sincronizarea oscilatorului este o tehnică de utilizare a unui oscilator „virtual” suplimentar pentru a adăuga armonici la primul, folosind forma de undă a oscilatorului virtual pentru a re-declanșa primul. Această tehnică produce efecte sonore interesante. Natura sunetului rezultat variază pe măsură ce parametrul este modificat deoarece frecvența oscilatorului virtual crește ca multiplu al frecvenței oscilatorului principal pe măsură ce valoarea parametrului crește.

Când valoarea Vsync este un multiplu de 16, frecvența oscilatorului virtual este o armonică muzicală a frecvenței oscilatorului principal. Efectul general este o transpunere a oscilatorului care se deplasează în sus în seria armonică, cu valori între multiplii de 16 producând efecte mai discordante.



O1VSync poate fi, de asemenea, ajustat direct din rândul 6 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC1.

O2VSync poate fi, de asemenea, ajustat direct din rândul 6 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC3.

Pentru a obține cele mai bune rezultate din Vsync, încercați să-l modulați folosind un LFO. Alternativ, selectați Rândul 6 din secțiunea PERFORM și variați-l în timp ce jucați cu Tweak Control RC1.

Parametru:	Forma de undă oscilator
Afișat ca:	O1Wave
Valoare implicită:	Dinți de ferăstrău
Gama de reglare:	Consultați tabelul cu forme de undă de la pagina 35.

Aceasta selectează forma de undă a oscilatorului dintr-o gamă de 72 de opțiuni. Pe lângă formele de undă de tip sintetizator analogic, cum ar fi sinus, pătrat, dinte de ferăstrău, puls și 9 rapoarte de amestec de dinte de ferăstrău/ puls, există diverse forme de undă digitale și 36 de tabele de undă constând din nouă forme de undă individuale per tabel de undă, plus două surse de intrare audio.

Două surse audio sunt incluse în tabelul Forme de undă; deși MiniNova are doar o singură intrare audio (AudInL/M), AudioInR este inclus pentru compatibilitate cu patch-urile UltraNova.

Dacă sunt selectate surse de intrare audio, atunci orice parametri suplimentari ai oscilatorului nu vor avea niciun efect asupra sunetului. Intrarea audio va fi folosită ca sursă pentru manipularea ulterioară (de exemplu, filtre, moduleare etc.).

Când intrarea externă este selectată ca sursă de oscilator, aceasta este într-adevăr selectată în locul celui oscilator și alimentată prin calea semnalului sintetizatorului din acest punct. Pentru a auzi intrarea audio atunci când este selectată ca sursă de oscilator, o notă trebuie să fie redată pe tastatură.

Este posibil să creați un efect de poartă MIDI pe voce folosind intrările audio ca sursă.

Parametru:	Indexul tabelului pentru lățimea pulsului/unda
Afișat ca:	O1PW/Idx
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	-64 până la 63

Acest control are două funcții, în funcție de forma de undă selectată de O1Wave. Cu formele de undă a impulsurilor, variază lățimea impulsului ieșirii oscilatorului. Acest efect de bază poate fi auzit cel mai ușor prin ajustarea acestui parametru cu O1Wave setat la PW; veți auzi că conținutul armonic variază și la setări înalte sunetul devine destul de subțire și metalic.

O undă de puls este o undă pătrată asimetrică; când este setată la zero, forma de undă este o undă pătrată. (Consultați pagina 10.) Acest parametru are o funcție diferită dacă forma de undă a oscilatorului este setată să fie una dintre cele 36 de tabele de unde (vezi O1Wave mai sus). Fiecare tabel de undă constă din nouă forme de undă asociate, iar setarea O1PW/Idx determină care este în uz.

Intervalul total de valori ale parametrilor de 128 este împărțit în 9 (aproximativ) segmente egale de 14 unități de valoare, astfel încât setarea valorii la orice între -64 și -50 va genera prima dintre cele 9 forme de undă, -49 la -35 a doua, și așa mai departe. A se vedea, de asemenea, parametru de interpolare a tabelului de unde (O1WTInt), care poate fi utilizat pentru a introduce variații suplimentare în modul în care sunt utilizate tabelele de undă.

Parametru:	Duritate
Afișat ca:	O1 Greu
Valoare implicită:	127
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Parametrul Duritate modifică conținutul armonic al formei de undă, reducând nivelul armonicilor superioare pe măsură ce valoarea scade. Efectul său este similar cu un filtru trece jos, dar funcționează la nivel de oscilator. Veți observa că nu are niciun efect asupra formei de undă sinusoidală, deoarece aceasta este singura formă de undă fără armonici.

Parametru:	Densitate
Afișat ca:	O1 Dens
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Parametrul de densitate adaugă copii ale formei de undă a oscilatorului. Pentru acestea sunt utilizați până la opt oscilatoare virtuale suplimentare, în funcție de valoarea parametrului. Acest lucru produce un sunet „mai gros” la valori mici spre medii, dar dacă oscilatoarele virtuale sunt ușor detonate (vezi O1DnsDtn mai jos), se obține un efect mai interesant.

O1Dense poate fi ajustat și direct din rândul 6 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC2.

O2Dense poate fi ajustat și direct din rândul 6 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC4.

Parametru:	Dezaccordarea densității
Afișat ca:	O1DnsDtn
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru trebuie utilizat cu controlul Density . Detonează oscilatorii virtuali de densitate și veți observa nu doar un sunet mai gros, ci și efectul de bătaie.

Parametrii Density și Density Detune pot fi utilizați pentru a „îngroșa” sunetul și pentru a simula efectul adăugării de voci suplimentare. Parametrii Unison și Unison Detune din meniul Voce pot fi utilizați pentru a crea un efect foarte similar, dar folosirea Density și Density Detune au avantajul de a nu necesita folosirea vocilor suplimentare, care sunt în număr finit.

Parametru:	Gama de roți de pas
Afișat ca:	O1PtcWh
Valoare implicită:	+12
Gama de reglare:	-12 până la +12

Roata de înălțime variază înălțimea oscilatorului cu până la o octavă, în sus sau în jos. Unitățile sunt în semitonuri, așa că, cu o valoare de +12, deplasarea roții de înălțime în sus crește înălțimea notelor jucate cu o octavă, deplasând-o în jos, le duce în jos cu o octavă. Setarea parametrului la o valoare negativă inversează funcționarea roții de pas. Veți găsi că multe dintre patch-urile din fabrică sunt setate la +2, permițând o gamă de ±1 ton. Această valoare poate fi setată independent pentru fiecare oscilator.

Parametru:	Interpolarea tabelului undelor
Afișat ca:	O1WTInt
Valoare implicită:	127
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru stabilește cât de lină este tranziția între formele de undă adiacente din aceeași tabelă de undă. O valoare de 127 va crea o tranziție foarte lină, cu formele de undă adiacente amestecându-se. Cu o valoare de zero tranzițiile vor fi abrupte și evidente. Cu o valoare mare O1Wint setată, este posibil să se păstreze un amestec de forme de undă adiacente dacă valoarea modulației rămâne fixă. La modularea indicelui wavetable (prin LFO, etc.), parametrul de interpolare wavetable stabilește cât de lină (sau nul) este tranziția.

Parametri comuni ai oscilatorului
Restul parametrilor din meniul Oscillator sunt comuni tuturor celor 3 oscilatoare. Sunt disponibil când Oscillator Number este setat la OscComm.

Parametru:	Adancime vibrato
Afișat ca:	ModVib
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Adăugarea de vibrato la un oscilator modulează (sau variază) înălțimea notei în mod ciclic, adăugând un „oscilare” tonului. Acest parametru determină adâncimea vibratoului și, prin urmare, cât de evidentă este „balanțul”. Roata de mod este utilizată pentru a aplica vibrato, valoarea parametrului ModVib reprezentând adâncimea maximă de vibrato care poate fi obținută cu roata de mod în poziția sa complet „în sus”. Pe MiniNova, VibMod și MVibRate sunt parametri comuni care afectează toate oscilatoarele și nu necesită utilizarea secțiunii LFO.

Parametru:	Vibrato Rate
Afișat ca:	MVibRate
Valoare implicită:	65
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru setează viteza vibratoului de la lent (valoare=0) la foarte rapid (valoare=127).

Parametru:	Deriva oscilator
Afișat ca:	OscDrift
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Când oscilatoarele sunt setate la același acord, formele lor de undă sunt perfect sincronizate. Vechile sintetizatoare analogice nu au putut să rămână perfect în ton, Oscillator Drift „emulează” acest lucru prin aplicarea unei cantități controlate de detonare, astfel încât oscilatoarele să fie ușor detonate între ele. Acest lucru adaugă un caracter „mai plin” sunetului.

Parametru:	Faza oscilatorului
Afișat ca:	OscPhase
Valoare implicită:	0°
Gama de reglare:	Liber, 0° până la 357°

Aceasta ajustează punctul din forma de undă de la care pornesc oscilatorii și este reglabil în trepte de 3° pe parcursul unui ciclu întreg al formei de undă (360°). Efectul acestui lucru este de a adăuga un ușor „clic” sau „margină” la începutul notei, deoarece tensiunea de ieșire instantanee atunci când tasta este apăsată nu este zero. Setarea parametrului la 90° sau 269° produce cel mai evident efect. Cu parametrul setat la 0°, oscilatorii pornesc exact în pas. Dacă este setat Free, relația de fază a formelor de undă nu are legătură cu atunci când o tastă este apăsată.

Parametru:	Notă fixă unică
Afișat ca:	FixNote
Valoare implicită:	Off
Gama de reglare:	Oprit, C#-2 până la G8

Unele sunete nu trebuie să fie dependente cromatic. Exemple ar fi sunete de percuție (de exemplu, tobe) și efecte sonore, cum ar fi un pistol cu laser. Puteți atribui o notă fixă unui patch, redarea oricărei taste de pe tastatură generează același sunet. Înălțimea pe care se bazează sunetul poate fi orice notă de semiton într-un interval de peste zece octave. Cu parametrul setat Off, tastatura se comportă normal. Cu aceasta setată la orice altă valoare, fiecare tastă redă sunetul la înălțimea corespunzătoare valorii.

Parametru:	Tip sursă de zgomot
Afișat ca:	NoiseType
Valoare implicită:	alb
Gama de reglare:	White, High, Band, HiBand

Pe lângă cele trei oscilatoare principale, MiniNova are un generator de zgomot. Zgomotul alb este definit ca un semnal cu „putere egală la toate frecvențele” și este un sunet familiar de „sășăit”. Restricționarea lățimii de bandă a zgomotului modifică caracteristica „sășăitului”, iar celelalte trei opțiuni pentru acest parametru aplică filtrarea. Rețineți că generatorul de zgomot are propria sa intrare la mixer și, pentru a-l auzi izolat, intrarea sa va trebui mărită și intrările oscilatorului reduse. (Consultați „Parametrul: Nivelul sursei de zgomot” la pagina 17.)

Meniul Editare - Submeniul 3:	Mixer
-------------------------------	-------

Ieșirile celor trei oscilatoare și sursa de zgomot sunt transmise unui mixer audio simplu, unde contribuțiile lor individuale la ieșirea generală a sunetului pot fi ajustate. Majoritatea patch-urilor din fabrică folosesc fie două, fie toate cele trei oscilatoare, dar cu ieșirile lor însumate în diferite combinații de niveluri. Un total de 6 intrări și două trimiteri FX sunt disponibile pentru ajustare.



Ca și în cazul oricăruia alt mixer audio, nu fi tentat să măriți toate intrările. Mixerul trebuie folosit pentru a echilibra sunetele. Dacă sunt utilizate mai multe surse, atunci fiecare setare de intrare ar trebui să fie aproximativ la jumătate - aproximativ 64 sau cam așa ceva, și cu cât aveți mai multe intrări folosind, cu atât trebuie să fii mai atent. Dacă înțelegeți greșit, riști tăierea internă a semnalului, care va suna extrem de neplăcut.

Parametru:	Oscilator 1 Nivel
Afișat ca:	O1Level
Valoare implicită:	127
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru setează cantitatea de semnal al oscilatorului 1 prezentă în sunetul general.

Parametru:	Oscilator 2 Nivel
Afișat ca:	Nivelul O2
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru setează cantitatea inițială a semnalului Oscilatorului 2 prezentă în sunetul general.

Parametru:	Oscilator 3 Nivel
Afișat ca:	O3Level
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru setează cantitatea inițială a semnalului Oscilatorului 3 prezentă în sunetul general.

Parametru:	Nivel modulator inel (Oscs. 1 * 3)
Afișat ca:	RM1*3Niv
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Un Ring Modulator este un bloc de procesare cu două intrări și o ieșire, care „multipește” cele două semnale de intrare împreună. În funcție de frecvențele relative și conținutul armonic al celor două intrări, ieșirea rezultată va conține o serie de frecvențe de sumă și diferență, precum și elemente fundamentale. MiniNova are două modulatori de învelire; ambele folosesc Oscilatorul 3 ca o singură intrare, unul îl combină cu Oscilatorul 1, celălalt cu Oscilatorul 2. Ieșirile Ring Modulator sunt disponibile ca două intrări suplimentare pentru mixer, controlate de RM1*3Lvl și RM2*3Lvl. Parametrul controlat de RM1*3Lvl stabilește valoarea Osc. Ieșire 1 * 3 Ring Modulator prezentă în sunetul general.



Încercați următoarele setări pentru a vă face o idee despre cum sună un Ring Modulator. În meniul Mixer, reduceți nivelurile Oscs 1, 2 și 3 și creșteți RM1*3Lvl. Apoi accesați Meniul Oscilator. Setăți Osc3 la un interval de +5, +7 sau +12 semitonuri mai sus

Osc1 și sunetul va fi plăcut din punct de vedere armonic. Schimbarea înălțimii lui Osc 1 la alte valori de semiton creează sunete discordante, dar interesante. O1 Cents poate fi variat pentru a introduce un efect de „bătăie”.

Parametru:	Nivel modulator inel (Oscs. 2 * 3)
Afișat ca:	RM2*3Niv
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Parametrul controlat de RM2*3Lvl stabilește valoarea Osc. Ieșire 2 * 3 Ring Modulator prezentă în sunetul general.

Parametru:	Nivelul sursei de zgomot
Afișat ca:	ZgomotLvl
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru setează cantitatea de zgomot prezentă în sunetul general.

Parametru:	Trimitere la nivel pre-FX
Afișat ca:	PreFXLvl
Valoare implicită:	0 dB
Gama de reglare:	-12 dB până la +18 dB

Intrările însumate ale mixerului sunt direcționate prin blocul FX (chiar dacă nu sunt efecte active) la un nivel determinat de PreFXLvl. Acest control trebuie ajustat cu grijă pentru a evita supraincărcarea procesării FX.

Parametru:	Trimitere la nivel post-FX
Afișat ca:	PostFXLv
Valoare implicită:	0 dB
Gama de reglare:	-12 dB până la +18 dB

Acest parametru reglează nivelul returnat de la procesorul FX. Atât PreFXLvl , cât și PostFXLv vor modifica nivelul semnalului chiar și atunci când toate sloturile FX din blocul FX sunt ocolite.



PreFXLvl și PostFXLv sunt controale critice, iar ajustarea incorectă poate produce tăiere în secțiunea de procesare FX și în alte părți. Este întotdeauna o idee bună să configurați mai întâi parametrii FX de care credeți că aveți nevoie (consultați „



Ce este Legato?” la pagina 22), apoi creșteți acești doi parametri până când cu grijă obțineți cantitatea de FX pe care o căutați.

Meniul Editare - Submeniul 4:	Filtru
-------------------------------	--------

Cu acest submeniul, este mai întâi necesar să selectați filtrul ai cărui parametri urmează să fie ajustați.

Afișat ca:	Filtru n (unde n este 1 sau 2)
Valoare implicită:	Filtrul 1
Gama de reglare:	Filtrul 1, Filtrul 2, FiltruCmn

MiniNova are două secțiuni de filtru identice, care modifică conținutul armonic al ieșirilor oscilatoarelor. Ele pot fi considerate controale de ton elaborate, cu capacitatea suplimentară de a fi controlabile dinamic de către alte părți ale sintetizatorului. Un total de 8 parametri per filtru sunt disponibili pentru ajustare.

Rețineți că unii parametri sunt comuni pentru ambele filtre (găsiți în submeniul FiltrCmn). Este posibilă utilizarea celor două blocuri de filtrare împreună, plasându-le în diverse configurații în serie/paralel, prin reglarea parametrului comun FRouting.

Parametrii per filtru

Filtrul 1 este folosit ca exemplu în descrierile care urmează, dar cele două sunt identice în funcționare, cu excepția cazului în care este indicat.

Parametru:

Frecvența filtrului

Afișat ca:

F1Freq

Valoare implicită:

127

Interval de reglare: Acest

de la 0 la 127

parametru setează frecvența la care funcționează tipul de filtru selectat de F1Type .

În cazul filtrelor de trecere înaltă sau trece jos, este frecvența de „cut-off”; pentru filtrele trece-bandă, este frecvența „centrică”. Măturarea manuală a filtrului va impune o caracteristică „greu de moale” pentru aproape orice sunet.

Dacă Filter Frequency Link este activat (vezi FreqLink mai jos), F2Freq își asumă o funcție diferită:

Parametru:

Compensarea frecvenței filtrului 2

Afișat ca:

Fq1<>Fq2

Valoare implicită:

+63

Gama de reglare:

-64 până la +63

Consultați „Parametrul:

Filter Frequency Link” la pagina 20 pentru mai multe informații.

Parametru:

Rezonanța filtrului

Afișat ca:

F1Rez

Valoare implicită:

0

Interval de reglare: Acest

de la 0 la 127

parametru adaugă un câștig semnalului într-o bandă îngustă de frecvențe în jurul frecvenței stabilite de F1Freq. Poate accentua în mod considerabil efectul de filtru măturat. Creșterea parametrului de rezonanță este bună pentru îmbunătățirea modulării frecvenței de tăiere, creând un sunet atrăgător. Creșterea rezonanței accentuează și acțiunea parametrului Frecvența filtrului, astfel încât pe măsură ce mișcați butonul FILTER [14], veți auzi un efect mai pronunțat.

F1Res poate fi, de asemenea, ajustat direct din rândul 3 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC1.

Dacă Filter Resonance Link este setat pe On (vezi ResLink pagina 20), valorile rezonanței filtrului pentru Filtrele 1 și 2 devin egale și sunt variate de oricare dintre comenzi.

Parametru:

Filtrul 1 și 2 de rezonanță

Afișat ca:

F1&F2Rez

Valoare implicită:

Nu se aplică

Gama de reglare:

de la 0 la 127

Parametru:

Controlul filtrului după Plicul 2

Afișat ca:

F1Env2

Valoare implicită:

0

Interval de ajustare:

de la 0 la 127

Acțiunea filtrului poate fi declanșată de Generatorul de plicuri 2. Meniul propriu al Plicului 2 oferă un control complet asupra modului în care este derivată această formă a plicului, consultați „Filter Envelope” la pagina 23. F1Env2 vă permite să controlați „adâncimea” și „direcția” acestui control extern; cu cât valoarea este mai mare, cu atât este mai mare intervalul de frecvențe peste care va trece filtrul. Valorile pozitive și negative fac ca filtrul să măture în direcții opuse, dar rezultatul audibil al acestuia va fi modificat în continuare de tipul de filtru utilizat.

F1Env2 poate fi ajustat și direct din rândul 4 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC4.

Parametru:

Urmărirea filtrului

Afișat ca:

F1 Track

Valoare implicită:

127

Gama de ajustare:

de la 0 la 127

Înălțimea notei redată poate fi făcută pentru a modifica frecvența de tăiere a filtrului. La valoarea maximă (127), această frecvență se mișcă în pași de semiton cu notele redată pe tastatură – adică, filtrul urmărește modificările de înălțime într-un raport de 1:1 (de exemplu, când se redă două note la o octavă distanță, filtrul tăiat frecvența oprită se va schimba și cu o octavă). La setarea minimă (valoarea 0), frecvența filtrului rămâne constantă, oricare ar fi notele redată pe tastatură.

F1Track poate fi ajustat și direct din rândul 3 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC2.

Parametru:

Tip filtru

Afișat ca:

F1Type

Valoare implicită:

LP24

Interval de reglare: Consultați Tabelul de filtre la pagina 38

Secțiunile de filtrare MiniNova oferă 14 tipuri diferite de filtre: patru de trecere înaltă și patru de trecere jos (cu pante diferite) și 6 filtre de trecere a benzii de diferite tipuri. Fiecare tip de filtru diferențiază benzile de frecvență într-un mod diferit, respingând unele frecvențe și trecând pe altele și astfel fiecare impune sunetului un caracter subtil diferit.

Parametru:

Suma Drive

F1Type poate fi, de asemenea, ajustat direct din rândul 3 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC3.

Afișat ca:

F1DAmnt

Valoare implicită:

0

Gama de reglare:

de la 0 la 127

Secțiunea de filtru include un generator de unitate (sau distorsiune) dedicat; acest parametru reglează gradul de tratament al distorsiunii aplicat semnalului. „Tipul” de bază de unitate adăugat este setat de F1DType (vezi mai jos). Unitatea este adăugată înainte de filtru (dar vezi mai jos).

F1DAmnt poate fi ajustat și direct din rândul 3 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC4.

Filter Drive este întotdeauna adăugat înaintea filtrului și, prin urmare, frecvența filtrului afectează cantitatea de drive pe care o auzi. Dacă doriți să filtrați sunetul înainte ca acesta să fie tratat de procesorul unității, încercați setări similare cu următoarele:

PARAMETRU	ÎN MENU	VALOARE
FRouting	FiltrCmn	Serie
FBalance	FiltrCmn	63
F1DAmnt	Filtrul 1	0
F2DAmnt	Filtrul 2	După cum este necesar

Parametru:

Tip de unitate

Afișat ca:

F1DType

Valoare implicită:

Dioda

Interval de reglare: Diodă, Supapă, Clipper, XOver, Rectify, BitsDown, RateDown

Procesorul de unitate pentru fiecare filtru este situat imediat înaintea secțiunii de filtru în sine. Tipul de unitate (sau distorsiunea) generat poate fi selectat cu parametrul F1DType .

Parametru:

Filtru Q Normalizare

Afișat ca:

F1QNorm

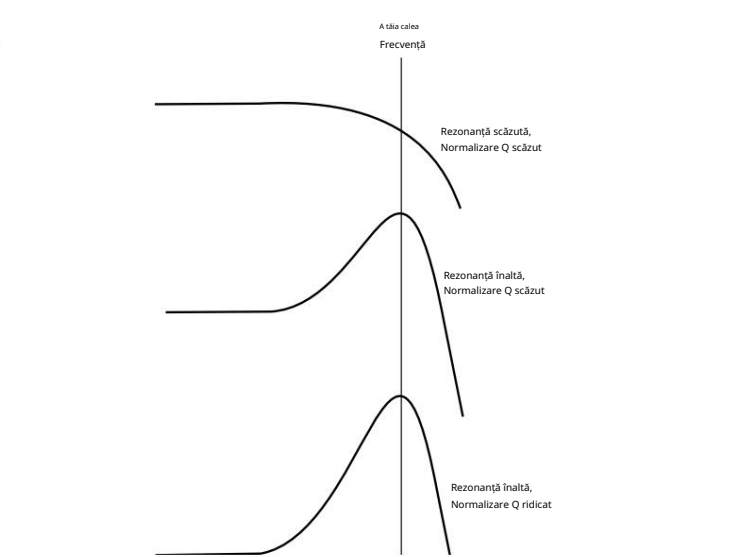
Valoare implicită:

64

Gama de reglare:

de la 0 la 127

Acest parametru modifică lățimea de bandă a vârfului creat de controlul de rezonanță F1Res. Valoarea lui F1Res trebuie setată la altceva decât zero pentru ca acest parametru să aibă vreun efect. Această caracteristică permite secțiunii Filtre să emuleze multe dintre răspunsurile de filtrare găsite pe diferite sintetizatoare clasice analogice și digitale.



Parametri comuni ai filtrului

Cu numărul filtrului setat la FiltrCmn, parametrii afișați în meniul Filter sunt comune ambelor filtre.

Parametru:

Balanța filtrului

Afișat ca:

FBalance

Valoare implicită:

-64

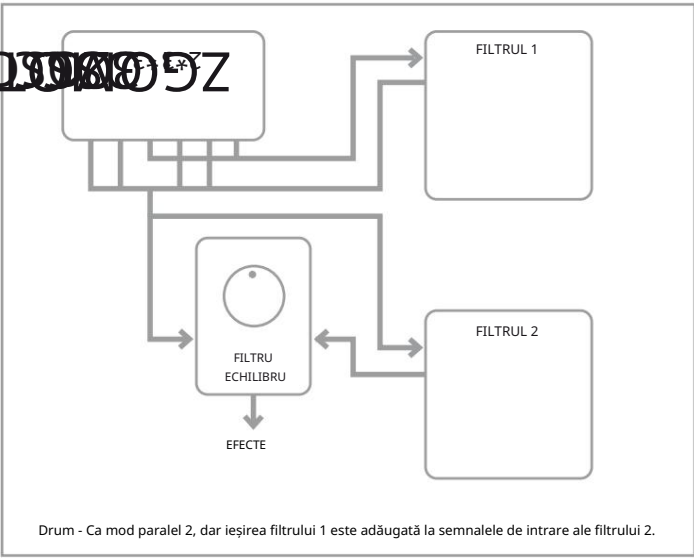
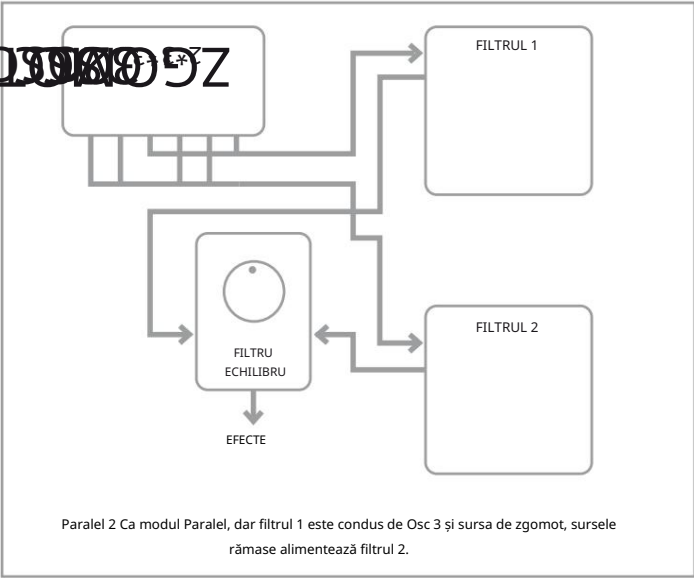
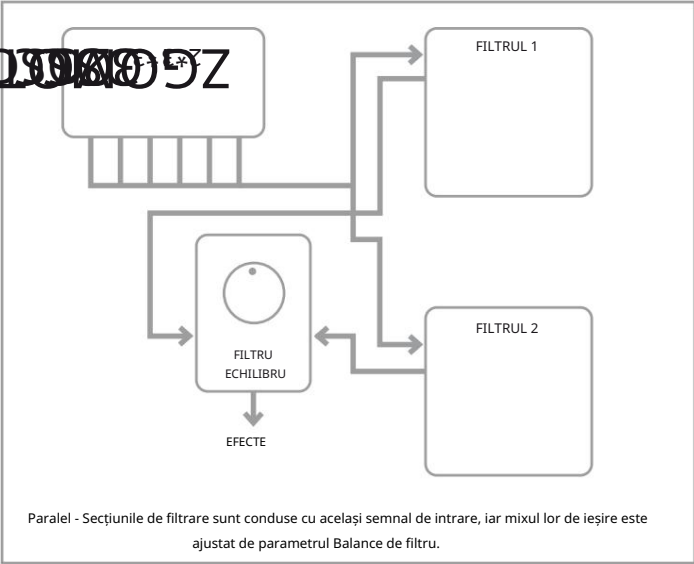
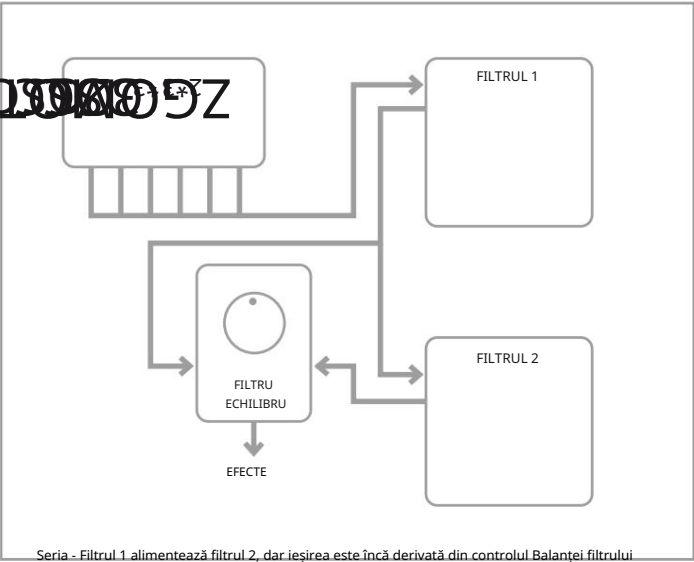
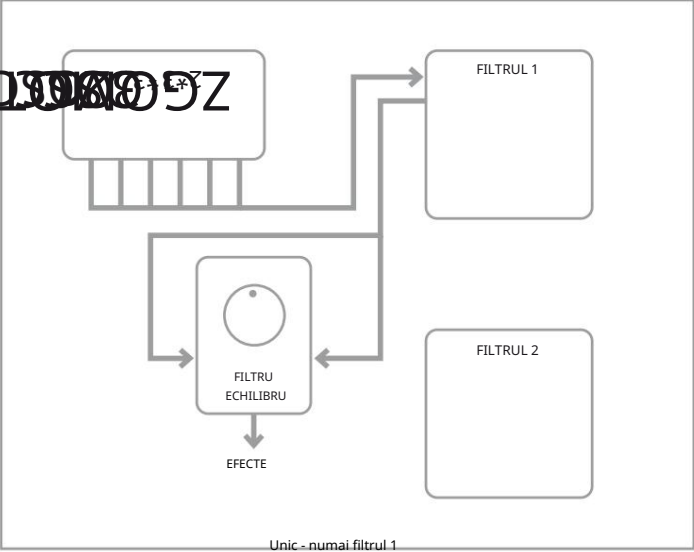
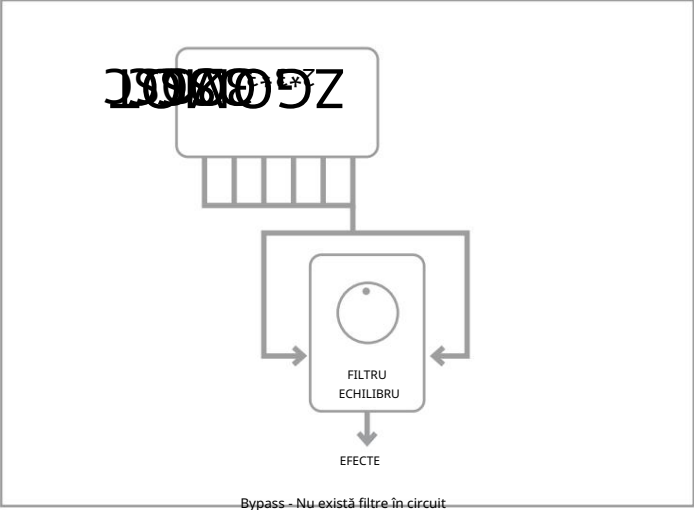
Gama de reglare:

-64 până la +63

Cele două secțiuni de filtrare ale MiniNova pot fi utilizate simultan, dar configurate în moduri diferite (vezi FRouting de mai jos). Filtrele low-pass și band-pass pot fi combinate în paralel pentru a crea sunete asemănătoare vorbirii (vezi pagina 20). Pentru configurațiile care utilizează ambele filtre, FBalance vă permite să amestecați ieșirile celor două secțiuni de filtre împreună în orice combinație doriți. Valoarea minimă a parametrului de -64 reprezintă ieșirea maximă de la filtrul 1 și nicio ieșire de la filtrul 2, iar valoarea maximă de +63 reprezintă ieșirea maximă de la filtrul 2 și nicio ieșire de la filtrul 1. Cu o valoare de 0, ieșirile două secțiuni de filtru sunt amestecate în proporție egală.

Parametru:	Rutarea filtrului
Afișat ca:	FRouting
Valoare implicită:	Paralel
Gama de reglare:	Bypass, Single, Series, Paralel, Paral2, Drum

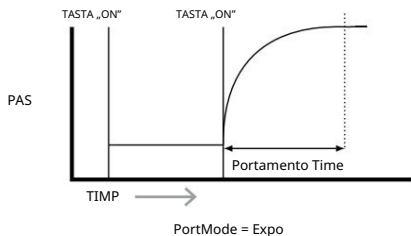
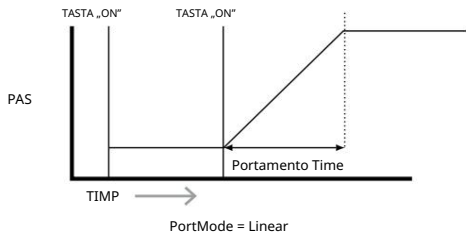
MiniNova are cinci combinații posibile ale celor două blocuri de filtrare, plus bypass. Modul unic folosește numai filtrul 1, celelalte moduri interconectează cele două secțiuni de filtru în diferite moduri.



Rețineți că modurile Paral2 și Drum diferă într-un aspect important de celelalte prin faptul că filtrul 1 și filtrul 2 sunt alimentate din surse diferite. Acest lucru permite sursei de zgomot și Osc 3 să fie filtrate într-un mod diferit de Oscilatoarele 1 și 2 și de ieșirile Ring Modulator, o cerință importantă atunci când se creează anumite sunete de percuzie.



20



Parametru:	TASTA „ON” Pre-Alunecare	CHEIE „OFF”
Afișat ca:	PreGlide	
Valoare implicită:	0	
Gama de reglare:	VOLUM	-12 până la +12

PreGlide are prioritate față de Portamento, deși folosește parametrul PortTime pentru a-și seta durata. PreGlide este calibrat în semitonuri și fiecare notă jucată va începe de fapt a pe o notă legată cromatic până la o octavă deasupra (valoare = +12) sau sub (valoare = -12) nota corespunzătoare tastei apăsată și alunecă spre nota „țintă”. Acest lucru diferă de Portamento prin faptul că, de exemplu, două note jucate în secvență vor avea fiecare propriul PreGlide, legat de notele jucate și nu va exista nicio alunecare „între” note.

TASTA „ON” CHEIE „OFF”

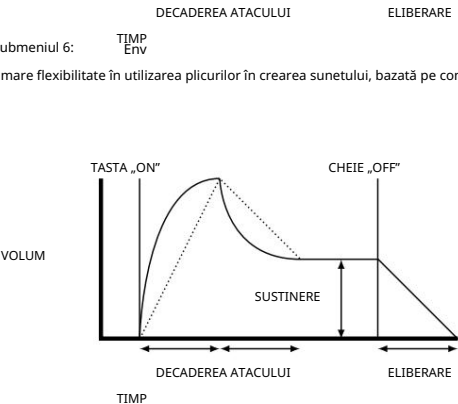


Deși utilizarea Portamento nu este recomandată în modurile Poly când se redă mai mult de o notă la un moment dat, această restricție nu se aplică PreGlide, care VOLUME poate fi foarte eficient cu acorduri complete.

Parametru:	Modul polifonie
Afișat ca:	TIMP PolyMode
Valoare implicită:	Poli1
Gama de reglare:	Mono, MonoAG, Poly1, Poly2, Mono2

După cum sugerează și numele, trei dintre modurile posibile sunt mono și două sunt polifonice.

1. Mono – acesta este modul monofonic standard; se aude o singură notă la un moment dat, iar se aplică regula „unul la un timp”.
2. MonoAG – AG înseamnă Auto-Glide. Acesta este un mod mono alternativ, care diferă de Mono prin modul în care funcționează Portamento și Pre-Glide. În modul Mono, Portamento și PreGlide se aplică ambele dacă notele sunt redare separat sau într-un stil legato (când o notă este redată când alta este deja apăsată). În modul MonoAG, Portamento și Pre-Glide funcționează numai dacă tastele sunt interpretate în stil legato; redarea notelor separat nu produce efect de alunecare.
3. Poly1 – în acest mod polifonic, redarea succesivă a aceluiași note folosește voci separate și, prin urmare, notele sunt „stivuite”, astfel încât sunetul devine mai puternic pe măsură ce mai multe note TASTA sunt jucate. Efectul va fi evident doar pe patch-urile cu o eliberare de amplitudine lungă timp.
4. Poly2 – în acest mod alternativ, redarea succesivă a aceluiași note folosește VOLUME voci originale, astfel încât creșterea volumului inerentă în modul Poly1 este evitată.
5. Mono 2 – acesta diferă de Mono prin felul în care sunt fazele de atac ale plicurilor declanșat. În modul Mono, când se joacă stilul Legato, plicurile sunt declanșate o singură dată, prin apăsarea inițială a tastei. În modul Mono 2, fiecare apăsare de tastă va declanșa din nou toate plicurile.



Meniul Editare - Submeniul 6:
MiniNova oferă o mare flexibilitate în utilizarea plicurilor în crearea sunetului, bazată pe conceptul familiar ADSR.

Plicul ADSR poate fi vizualizat cel mai ușor luând în considerare amplitudinea (volumul) unei note în timp. Plicul care descrie „durata de viață” a unei note poate fi împărțit în patru faze distincte și sunt prevăzute ajustări pentru fiecare dintre acestea:

- Attack – timpul necesar pentru ca nota să crească de la zero (de exemplu, când este apăsată tasta) la nivelul maxim. Un timp lung de atac produce un efect de „fade-in”.
- Decay – timpul necesar pentru ca nota să scadă în nivel de la valoarea maximă atinsă la sfârșitul fazei de atac la un nou nivel, definit de Sustain.
- Sustain – aceasta este o valoare a amplitudinii și reprezintă volumul notei după fazele inițiale de atac și decay – adică în timp ce țineți apăsată tasta. Setarea unei valori scăzute pentru Sustain poate da un efect de percucie foarte scurt (cu condiția ca timpii de atac și de dezintegrare să fie scurți).

- Eliberare – Acesta este timpul necesar pentru ca volumul notei să scadă înapoi la zero după eliberarea tastei. O valoare ridicată a lui Release va face ca sunetul să rămână audibil (deși scad în volum) după eliberarea tastei.

Deși cele de mai sus discută ADSR în ceea ce privește volumul, rețineți că MiniNova este echipat cu șase generatoare de anvelope separate, permițând controlul altor blocuri de sinteză, precum și amplitudinea – de exemplu, filtre, oscilatoare etc. Rețineți că generatoarele de anvelope 1 și 2 sunt dedicate la controlul amplitudinii și, respectiv, filtrului și sunt denumite Amp Env și Fitr Env. Un total de 16 parametri per plic sunt disponibili pentru ajustare.

Cu acest submeniu, este mai întâi necesar să selectați plicul ai cărui parametri urmează să fie ajustați:

Afișat ca:	xxx Env sau Env n (vezi intervalul de mai jos)
Valoare implicită:	Amp Env
Gama de reglare:	Amp Env, Fitr Env, Env 3, Env 4, Env 5, Env 6

Plicul de amplitudine
Următorii parametri se aplică numai pentru Amplitude Envelope și vor fi disponibili dacă Env n (mai sus) este setat la Amp Env.

Parametru:	Timp de atac de amplitudine
Afișat ca:	AmpAtt
Valoare implicită:	2

Interval de ajustare: de la 0 la 127
Acest parametru setează timpul de atac al notei. Cu o valoare de 0 nota este la nivelul maxim imediat ce tasta este apăsată; cu o valoare de 127, nota durează peste 20 de secunde pentru a atinge nivelul maxim. La mijlocul setării (64), timpul este de aprox. 250 ms (cu condiția ca Amplitude Attack Slope (AmpAtSlp) să aibă o valoare zero).



AmpAtt poate fi, de asemenea, ajustat direct din rândul 5 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC1.

Parametru:	Timp de scădere a amplitudinii
Afișat ca:	AmpDec
Valoare implicită:	90

Interval de ajustare: de la 0 la 127
Acest parametru setează timpul de decădere a notelor. Timpul de decay are semnificație doar dacă AmpSus (vezi mai jos) este setat la mai puțin de 127, deoarece faza de decay va fi inaudibilă dacă nivelul sustain este același cu nivelul atins în timpul fazei de atac. La mijlocul setării (64), timpul este de aprox. 150 ms (cu condiția ca AmpDcSlp să aibă o valoare de 127).



AmpDec poate fi, de asemenea, ajustat direct din rândul 5 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC2.

Parametru:	Amplitudine Sustain Level
Afișat ca:	AmpSus
Valoare implicită:	127

Interval de ajustare: de la 0 la 127
Valoarea parametrului Sustain setează volumul notei după finalizarea fazei de decădere. Setarea unei valori mici va avea evident ca efect accentuarea începutului notei; setarea la zero va face nota silențioasă după ce faza de decădere a trecut.



AmpSus poate fi, de asemenea, ajustat direct din rândul 5 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC3.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Gama de reglare:

Temp de eliberare a amplitudinii

AmpRel

40

de la 0 la 127

Multe sunete capătă o parte din caracterul lor din notele care rămân audibile după eliberarea tastei; acest efect de „atârănare” sau „fade-out”, cu nota care se stinge ușor în mod natural (ca și în cazul multor instrumente reale) poate fi foarte eficient. O setare de 64 oferă un timp de lansare de aprox. 360 ms. MiniNova are un timp maxim de eliberare de peste 20 de secunde (cu AmpRel setat la 127), dar timpii mai scurți vor fi probabil mai folositori! Rețineți că relația dintre valoarea parametrului și timpul de eliberare nu este liniară.

AmpRel poate fi, de asemenea, ajustat direct din rândul 5 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC4.

Rețineți că atunci când redați polifonic cu sunete cu timpi de eliberare lungi, este posibil să apară „furtul vocii”. Aceasta înseamnă că unele note care încă sună (în faza de lansare) s-ar putea întrerupe brusc atunci când sunt redată alte note. Este mai probabil să se întâmple atunci când sunt utilizate mai multe voci. Consultați „Parametru: Voci unison” la pagina 20 pentru mai multe informații despre acest subiect.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Gama de reglare:

Viteza de amplitudine

AmpVeloc

0

-64 până la +63

AmpVeloc nu modifică în niciun fel forma anvelopei de amplitudine ADSR, dar adaugă sensibilitate la atingere volumului general, astfel încât, cu valori pozitive ale parametrilor, cu cât cântați mai greu tastele, cu atât sunetul va fi mai puternic. Cu AmpVeloc setat la zero, volumul este același, indiferent de modul în care sunt jucate tastele. Relația dintre viteza la care se cântă o notă și volum este determinată de valoare. Rețineți că valorile negative au efect invers.

Pentru cel mai „natural” stil de joc, încercați să setați Amplitude Velocity la aproximativ +40.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Gama de reglare:

Repetarea plicului de amplitudine

AmpRept

Off

Oprit, de la 1 la 126, KeyOff

Folosind Amplitude Repeat, este posibil să repetați fazele de Attack și Decay ale anvelopei înainte ca faza Sustain să fie inițiată. Acest lucru poate produce un efect de „bălbăială” interesant la începutul notei dacă timpii de atac și decaiere sunt setați corespunzător. Valoarea parametrului Repeat (de la 1 la 126) este numărul real de repetări, deci dacă îl setați la, de exemplu, 3, veți auzi un total de patru faze de atac/decădere ale anvelopei – cea inițială, plus trei repetări. Dacă este setată la Off, nu există repetări. Setarea maximă a KeyOff generează un număr infinit de repetări.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Gama de reglare:

Amplitudine Touch Trigger

AmpTTrig

Off

Off, T1ReTrig....T8ReTrig

Veți fi observat că cele opt performanțe ale MiniNova sunt sensibile la atingere. Padurile pot fi folosite în timp real pentru a oferi control creativ asupra sunetului, ceea ce este util în special atunci când se cântă live.

Amplitude Touch Trigger atribuie oricăror Pad-uri să acționeze ca un buton de re-declanșare – de îndată ce atribuirea este făcută, Pad-ul se aprinde. Când Pad este atins, învelișul de amplitudine este re-declanșat. După efectuarea sarcinii, pentru a utiliza funcția, este necesar să puneți Pad-urile în modul Animate (consultați „Folosirea Pad-urilor ca comenzi de performanță” la pagina 8) .

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Gama de reglare:

Amplitudine Multi-trigger

AmpMTrig

Re-Trig

Legato, Re-Trig

Când acest parametru este setat la Re-Trig, fiecare notă redată va declanșa întreaga sa amplitudine ADSR, chiar dacă alte taste sunt ținute apăsată. În modul Legato , doar prima tastă care trebuie apăsată va produce o notă cu plicul complet, toate notele ulterioare vor omite fazele de atac și dezintegrare și vor suna doar de la începutul fazei de susținere. „Legato” înseamnă literal „liniște”, iar acest mod ajută acest stil de joc.

Este important de apreciat ca modul Legato să fie operativ, trebuie selectată vocea mono – nu va funcționa cu vocea polifonică. Consultați „Meniul Editare - Submeniul 5: Voce” la pagina 20.

VOLUM

TIMP

Ce este Legato?

După cum s-a menționat în secțiunea de Legato, dacă se apasă o tastă în timpul unei note, se va produce o notă suplimentară care se va suprapune celei anterioare. Aceasta înseamnă că, pe măsură ce redați melodia, păstrați nota anterioară (sau o anterioară) să sune pe măsură ce redați o altă notă. Odată ce acea notă sună, apoi eliberați-o din nou.

Jocul în stilul Legato este relevant pentru unele dintre posibilitățile sonore ale MiniNova. În cazul Amplitude Multi-Trigger, de exemplu, este important de apreciat că TIME plicul se va declanșa din nou dacă rămâne vreun „spațiu” între note.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Gama de reglare:

TASTA „ON”

Panta de atac de amplitudine

CHEIE „OFF”

AmpAtSlp

0

VOLUM

de la 0 la 127

Acest parametru controlează „forma” caracteristicii de atac. Cu o valoare de 0, volumul crește liniar în timpul fazei de atac – crește în cantitate egală în intervale de timp egale. O caracteristică de atac neliniară poate fi selectată ca alternativă, unde volumul crește mai rapid la început. Diagrama de mai jos ilustrează acest lucru.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Gama de reglare:

TASTA „ON”

Panta de scădere a amplitudinii

CHEIE „OFF”

AmpDcSlp

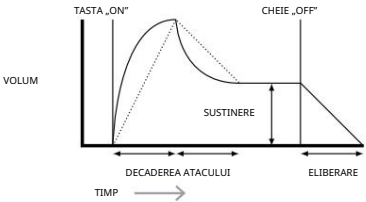
127

VOLUM

de la 0 la 127

SUSTINERE

Acest parametru aplică aceeași funcție ca și Amplitude Attack Slope fazei de Decay a anvelopei. Cu o valoare de 0, volumul scade liniar de la valoarea maximă definită de parametrul Sustain, dar setarea Decay Slope la o valoare mai mare va face ca volumul să se reducă mai rapid inițial. Diagrama de mai jos ilustrează acest lucru:



Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Gama de reglare:

Amplitudine Attack Track

AmpAtTk

0

TASTA „ON”

CHEIE „OFF”

-64 până la +63

Acest parametru leagă timpul de atac al unei note de poziția sa pe tastatură. Când Amplitude Attack Track are o valoare pozitivă, timpul de atac al unei note scade mai sus la tastatură se cântă. Dimpotrivă, notele inferioare au un timp de atac mai lung. Acest lucru ajută la simularea efectului unui instrument cu coarde real (cum ar fi un pian cu coadă), unde masa corzilor de pe notele inferioare are un timp de răspuns mai lent atunci când este lovită. Când se aplică o valoare negativă, relațiile sunt inversate.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Gama de reglare:

Pista de scădere a amplitudinii

AmpDecTk

0

TASTA „ON”

CHEIE „OFF”

-64 până la +63

SUSTAIN TIMPUL

Acest parametru funcționează exact în același mod ca Attack Track, cu excepția timpului de Decay al a nota devine dependentă de poziția sa pe tastatură.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Gama de reglare:

DECADEREA ATACULUI

Amplitudine Sustain Rate

ELIBERARE

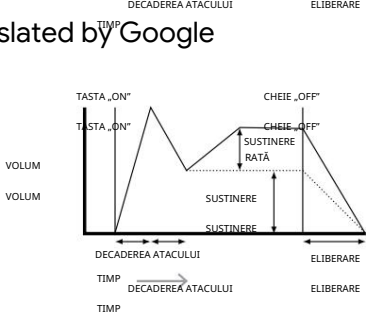
TIMP

AmpSusRt

Aparat

-64 la -1, plat, +1 la +63

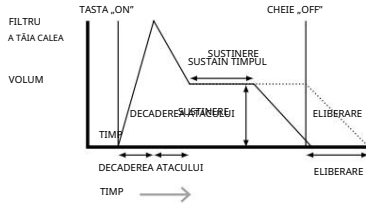
Cu acest parametru setat la Flat, volumul în timpul fazei Sustain și plicul rămâne constant. Puteți obține variații suplimentare ale unei note, făcând ca nota să devină mai tare sau mai silențioasă în timp ce tastele sunt apăsată. O valoare pozitivă a Sustain Rate va cauza volumul să crească în timpul fazei de susținere și va continua să crească până la maxim nivelul este atins. Parametrul controlează rata la care volumul crește, iar cu cât valoarea este mai mare, cu atât este mai rapidă rata de creștere. Orice timp de eliberare setat va acționa normal atunci când tastele sunt eliberate, indiferent dacă volumul maxim a fost atins sau nu. Dacă este negativ valoarea este setată, volumul în timpul fazei Sustain scade și dacă tastele nu sunt eliberate, nota va deveni în cele din urmă inaudibilă.



Valorile mai mici (pozitive sau negative) ale Amplitude Sustain Rate sunt în general mai utile.

Parametru:
Afîșat ca: Valoare
implicită: VOLUME

Interval de ajustare: Acest parametru setează durata fazei de susținere, cu o valoare KeyOn, nota va rămâne audibilă continuu până când tasta este eliberată (cu excepția cazului în care a fost aplicată o valoare negativă a Sustain Rate pentru a-și reduce volumul). Orice altă valoare a Sustain Time va reduce durata fazei de susținere. O valoare de 126 setează timpul de eliberare se aplică în continuare dacă cheia este eliberată mai devreme. O valoare de 126 setează timpul de susținere la KEY „ON” aprox. 10 secunde, în timp ce valoarea în jur de 60 îl setează la aproximativ 1 secundă.



Parametru:
Afîșat ca:
Valoare implicită:
Gama de reglare:

Acest parametru funcționează în mod similar cu ceilalți parametri de „urmărire” Attack Track și Decay Track, dar volumul notei este modificat, în funcție de interval între acesta și Nota Track Level (vezi mai jos). Cu o valoare pozitivă, notele mai mari decât Track Note devin progresiv mai puternice cu cât sunt mai departe de Track Note și invers. Cu o valoare negativă, notele mai mari decât Track Note devin progresiv mai silențioase cu cât mai departe din Track Note sunt, și din nou, invers. Rețineți că această modificare a volumului se aplică tuturor fazelor anvelopei de amplitudine în mod egal; este volumul general al notei care se modifică cu Amp Level Track. Efectul trebuie utilizat cu moderație; valorile scăzute au un efect mai bun.

Rețineți că, deși Amplitude Level Track pare să funcționeze într-un mod foarte similar cu Amplitude Attack Track și Amplitude Decay Track, numai Amplitude Level Track folosește o notă definibilă de utilizator ca referință (setată de Level Track Note), peste care, pentru valori pozitive, notele devin mai tare, iar sub care devin mai moi. În cazul valorilor negative, se va aplica relația inversă.

Parametru comun al plicului
Parametru:
Afîșat ca:
Valoare implicită:
Interval de ajustare: Acest parametru este comun tuturor plicurilor. Aceasta setează nota de referință utilizată pentru toți parametrii Level Track, inclusiv Amp Level Track. Când este activ, acest parametru mărește volumul pentru notele de deasupra piesei alese și îl reduce pentru notele de sub aceasta. C 3, valoarea implicită, este Middle C pe tastatură; acesta este C cu o octava deasupra notei celei mai joase de pe tastatură (tot C), cu condiția ca butoanele OCTAVE [24] să nu fie selectate.

Plic de filtrare
Următorii parametri se aplică numai pentru plicul de filtrare și vor fi disponibili dacă Env n (pagina 21) este setat la Filtr Env.

Cei 16 parametri disponibili pentru ajustare cu Filter Envelope se potrivesc îndeaproape cu cei pentru Amplitude Envelope. În timp ce Amplitude Envelope se preocupă de modificarea amplitudinii sunetului, Filter Envelope vă oferă o filtrare „dinamică”, prin stabilirea unei relații între secțiunea de filtru și ADSR Filter Envelope, rezultând ca frecvența filtrului să fie variată în funcție de forma anvelopei.

Pentru a auzi efectul oricăruia dintre parametrii Filter Envelope, va trebui mai întâi să accesați meniurile Filter și să configurați unele filtre. Apoi setați F1Env2 sau F2Env2 la o valoare inițială de aprox. +30 și asigurați-vă că filtrul nu este complet deschis – adică setați F1Freq la intervalul mediu.

Parametru:
Afîșat ca:
Valoare implicită:
Gama de reglare:

Acest parametru stabilește modul în care acționează secțiunea de filtru în timpul fazei de atac a notei. Cu cât valoarea este mai mare, cu atât este nevoie de mai mult timp pentru ca filtrul să reacționeze în această fază.



FitAtt poate fi, de asemenea, ajustat direct din rândul 4 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC1.

Parametru:
Afîșat ca:
Valoare implicită:
Interval de ajustare: Acest parametru stabilește modul în care secțiunea filtrului acționează în timpul fazei de Decay a notei. Din nou, cu cât valoarea parametrului este mai mare, cu atât este mai lungă perioada pentru care se aplică filtrarea.



FitDec poate fi, de asemenea, ajustat direct din rândul 4 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC2.

Parametru:
Afîșat ca:
Valoare implicită:
Interval de reglare:

frecvența filtrului (decupare sau centru, în funcție de tipul de filtru) „se stabilește” la o valoare setată de Nivelul de susținere a filtrului. Astfel, odată ce etapele de Attack și Decay ale anvelopei sunt finalizate, conținutul armonic cel mai evident în sunet va fi determinat de acest parametru. Amintiți-vă dacă parametrul frecvenței filtrului (așa cum este setat în meniul Filter) este setat la o valoare prea scăzută sau prea mare, efectul anvelopei va fi limitat.



FitSus poate fi, de asemenea, ajustat direct din rândul 4 al secțiunii PERFORM a panoului de control cu Tweak Control RC3.

Parametru:
Afîșat ca:
Valoare implicită:
Gama de reglare:

Pe măsură ce eliberarea filtrului crește în valoare, nota este supusă din ce în ce mai multă acțiune de filtrare odată ce tasta este eliberată.



Rețineți că timpul de eliberare a amplitudinii (ajustat în submeniul Amplitude Envelope) trebuie setat suficient de mare pentru a produce un „fade-out” audibil înainte ca efectul de filtrare pe „coada” notei să fie evident.

Parametru:
Afîșat ca: Valoare
implicită: Interval
de ajustare: Deoarece

Amplitude Velocity adaugă sensibilitate la atingere la volum, astfel încât Filter Velocity poate fi setat pentru a face ca acțiunea filtrului să fie sensibilă la atingere. Cu valori pozitive ale parametrilor, cu cât cântați mai greu tastele, cu atât efectul filtrului va fi mai mare. Cu Filter Velocity setată la zero, caracteristicile sunetului sunt aceleași, indiferent de modul în care sunt rediate tastele. Rețineți că valorile negative au efect invers.

Parametru:
Afîșat ca: Valoare
implicită: Interval
de ajustare: Când Filter

Repeat este setată la o altă valoare decât Off, fazele Attack și Decay ale anvelopei sunt repetate înainte ca faza Sustain să fie inițiată. Acest lucru are un efect similar cu Amplitude Repeat și utilizarea unuia sau a ambilor parametri de repetare poate crea niște sunete destul de izbitoare.

Parametru:
Afîșat ca:
Valoare implicită:
Interval de reglare:

Spre deosebire de Amplitude Touch Trigger, Filter Touch Trigger are trei opțiuni pentru fiecare control Pad: Trigger, Re-trigger și Enable. Totuși, ca și în cazul Amplitude Touch Trigger, este necesar să activați modul ANIMATE pentru ca pad-urile să fie operaționale (consultați „Folosirea Pad-urilor ca comenzi de performanță” la pagina 8).

1. Re-Trigger – acționează într-un mod similar cu Amplitude Re-Trigger, cu excepția faptului că acțiunea de filtru este re-declanșată prin atingerea Pad-ului selectat. Nota este redată normal atunci când tasta este apăsată, apăsarea Pad re-declanșează întregul plic.
2. Trigger - în acest mod, acțiunea de filtru declanșată de plic nu este inițiată prin apăsarea unei taste, iar nota va suna inițial fără ca niciun plic să acționeze asupra filtrului. Apăsarea butonului (în timp ce tasta este apăsată) va declanșa învelișul filtrului.
3. Activare – în acest mod, acțiunea de filtru declanșată de plic este inițiată de tastatură, dar numai în timp ce Pad este apăsat. Astfel, poți să răsfăiești foarte ușor între sunet cu și fără acțiunea plicului pe filtru.

Parametru: Filtru Multi-trigger
Afîșat ca: Valoare FltMTrig
implicită: Interval Re-Trig
de reglare: Acesta Re-Trig sau Legato

funcționează într-un mod similar cu Amplitude Multi-trigger. Când este setată la Re-Trig, fiecare notă redată își va declanșa plicul complet ADSR, chiar dacă celelalte taste sunt ținute apăseate. Cu plicul aplicat secțiunii de filtrare, aceasta înseamnă că efectul oricărei filtre declanșate de plic va fi auzit pe fiecare notă. Când este setată la Legato, doar prima tastă care trebuie apăsată va produce o notă cu plicul complet și va produce orice efect de filtrare. Toate notele ulterioare vor lipsi orice filtrare dinamică. Amintiți-vă, pentru ca modul Legato să fie operativ, trebuie selectată vocea mono – nu va funcționa cu vocea polifonică. Consultați „Meniul Editare - Submeniul 5:

Voce" la pagina 20.



Vedeți "Ce este Legato?" la pagina 22 pentru mai multe detalii despre stilul Legato.



Parametru: Filter Attack Slope
Afîșat ca: FltAtSlp
Valoare implicită: 0
Interval de ajustare: Acest de la 0 la 127

parametru controlează „forma” caracteristicii de atac, așa cum este aplicată filtrelor. Cu o valoare zero, orice efect de filtrare aplicat fazei de atac crește liniar – adică crește în cantități egale în intervale de timp egale. O caracteristică de atac neliniar poate fi selectată ca alternativă, unde efectul de filtru crește mai rapid la început.

Parametru: Panta de degradare a filtrului
Afîșat ca: FltDcSlp
Valoare implicită: 127
Interval de ajustare: de la 0 la 127

acesta corespunde pantei de atac al filtrului în același mod. corespunde cu Amplitude Attack Slope. Liniaritatea reacției secțiunii filtrului în timpul fazei de Decay a anvelopei poate fi variată, de la liniar la o pantă mai exponențială, unde orice efect de filtru este mai pronunțat în prima parte a fazei de Decay.

Parametru: Filter Attack Track
Afîșat ca: FltAtTk
Valoare implicită: 0
Interval de ajustare: la fel -64 până la +63
ca Amplitude Attack Track, acest parametru leagă timpul de atac al unei note de poziția sa pe tastatură. Când Filter Attack Track are o valoare pozitivă, efectul de filtrare în timpul fazei de atac a unei note este scurtat pe măsură ce urcați pe tastatură. Dimpotrivă, notele inferioare au timpul de atac crescut. Cu o valoare negativă, relațiile sunt inversate.

Parametru: Filter Decay Track
Afîșat ca: FltDecTk
Valoare implicită: 0
Gama de ajustare: Acest -64 până la +63
parametru funcționează exact în același mod ca Attack Track, cu excepția faptului că este efectul de filtru în timpul fazei de Decay a unei note care devine dependent de poziția sa de la tastatură.

Parametru: Filter Sustain Rate
Afîșat ca: FltSusRt
Valoare implicită: Apăsare
Interval de ajustare: Cu o -64 la -1, plat, de la 1 la 63
valoare Flat, frecvența filtrului rămâne constantă în timpul fazei Sustain a notei. Dacă Filter Sustain Rate primește o valoare pozitivă, frecvența filtrului continuă să crească în timpul fazei Sustain, caracterul notei continuă să se modifice audibil pentru mai mult timp. Cu valori scăzute ale Filter Sustain Rate, schimbarea este lentă și crește în rapiditate pe măsură ce valoarea crește. Cu valori negative, frecvența filtrului scade în timpul fazei Sustain. Consultați „Parametru: Rata de susținere a amplitudinii” la pagina 22 pentru o ilustrare.

Parametru: Filter Sustain Time
Afîșat ca: FltSusTm
Valoare implicită: KeyOff
Interval de reglare: 0 – 126, KeyOff
Acest parametru se aplică și fazei de susținere și stabilește cât timp rămâne activă orice filtrare declanșată de plic. Când este setată la KeyOff, filtrarea rămâne aplicată continuu până când tasta este eliberată. Orice valoare mai mică a Sustain Time va face ca efectul de filtrare să se oprească brusc înainte ca nota să se încheie și veți rămâne cu faza de eliberare a plicului. Acest lucru se întâmplă, desigur, numai dacă timpul de susținere a amplitudinii este mai lung decât timpul de susținere a filtrului, altfel nota va înceta să sune complet înainte ca filtrul să se oprească.

Parametru: Urmărirea nivelului filtrului
Afîșat ca: Valoare FltLvTtk
implicită: Interval 0
de ajustare: Acest -64 până la +63
parametru funcționează în mod similar cu ceilalți parametri de „urmărire”, dar adâncimea cu care este aplicată anvelopa filtrului este cea care se modifică, în raport cu intervalul dintre nota redată și nota piesei de nivel (vezi mai jos). Cu o valoare pozitivă, efectul de filtrare declanșat de plic devine progresiv mai pronunțat pentru notele mai mari decât nota de pistă cu cât sunt mai îndepărtate de nota de pistă și invers. Cu o valoare negativă, notele mai mari decât Track Note suferă o filtrare progresiv mai mică cu cât sunt mai îndepărtate de Track Note și, din nou, invers.

Parametru: Level Track Note
Afîșat ca: Valoare LvTtkNte
implicită: Interval C3
de ajustare: Acest C-2 până la G8
parametru este comun tuturor plicurilor. Consultați „Parametru: Level Track” Amplitudine la pagina 23.

Plicuri de la 3 la 6
Pe lângă plicurile dedicate Amplitude și Filter, MiniNova este echipată cu alte patru plicuri atribuibile, plicuri 3 până la 6. Aceste plicuri au practic același set de parametri ca și plicurile Amplitude și Filter, dar pot fi alocate după bunul plac pentru a controla multe alte funcții de sinteză, inclusiv majoritatea parametrilor oscilatorului, filtre, EQ și panning, printre altele. Acești parametri vor fi disponibili dacă Env n (pagina 21) este setat la Env 3 to Env 6 .

Atribuirea plicurilor de la 3 la 6 la alți parametri de sintetizat este efectuată în meniul Modulation Matrix (ModMatrix) (vezi „Ce este Legato? 22” la pagina 3 pentru detalii complete). Pentru a audia efectele acestora, trebuie mai întâi să deschideți meniul ModMatrix și să setați o sursă pentru slotul mod la Env3 și Destinația la un parametru la alegere (de exemplu, Global Oscillator Pitch – 0123Ptch).

Aranjamentul parametrilor pentru Plicurile 3 la 6 este identic, iar aranjamentul urmează îndeaproape Plicurile 1 și 2 (Amplitudine și Filtre). Deși sunt notate ca Plic 3, rezumatele parametrilor de mai jos se aplică în mod egal pentru Plicurile 4, 5 și 6, deci nu sunt repetate.

Funcția reală a plicurilor 3 până la 6 va depinde în mod evident de ceea ce sunt direcționate pentru a controla în meniul Modulation Matrix. Totuși, derivarea parametrilor anvelopei în sine urmează pe cei deja descriși pentru plicurile Amplitude și Filter, cu excepția parametrului Delay (de exemplu, E3Delay), a cărui funcție este descrisă mai jos.

Parametru: Plicul 3 Timp de atac
Afîșat ca: E3Att
Valoare implicită: 10
Gama de reglare: de la 0 la 127

Parametru: Plicul 3 Timp de degradare
Afîșat ca: E3Dec
Valoare implicită: 70
Gama de reglare: de la 0 la 127

Parametru: Plicul 3 Sustain Level
Afîșat ca: E3Sus
Valoare implicită: 64
Gama de reglare: de la 0 la 127

Parametru: Timpul de eliberare plic 3
Afîșat ca: E3Release
Valoare implicită: 40
Gama de reglare: de la 0 la 127

Parametru: Întârziere plicul 3
Afîșat ca: E3 Întârziere
Valoare implicită: 0
Gama de reglare: de la 0 la 127

Acest parametru întârzie începutul întregului plic. Când o tastă este apăsată, nota sa sună normal, plicurile 1 și 2 acționând așa cum sunt programate. Dar orice alte efecte de modulație declanșate de plicurile 3 până la 6 vor fi întârziate de un timp stabilit de Delay . parametru. Valoarea maximă de 127 reprezintă o întârziere de 10 secunde, în timp ce o valoare de aproximativ 60–70 reprezintă o întârziere de aproximativ 1 secundă.

Parametru: Plicul 3 Repetați
Afîșat ca: E3Rept
Valoare implicită: Oprit
Gama de reglare: Oprit, de la 1 la 126, KeyOff

Parametru: Plicul 3 Atingeți Declanșare
Afîșat ca: E3TTrig
Valoare implicită: Off
Gama de reglare: Off, T1ReTrig...T8ReTrig, T1Triggr...T8Triggr, T1Enable...T8 Activare

Parametru: Plicul 3 Multi-declanșare
Afîșat ca: E3MTrig
Valoare implicită: Re-Trig
Gama de reglare: Re-Trig sau Legato

Parametru: Plicul 3 Panta de atac
Afîșat ca: E3AtSlp
Valoare implicită: 0
Gama de reglare: de la 0 la 127

Parametru: Plicul 3 Panta de degradare
Afîșat ca: E3DcSlp
Valoare implicită: 127
Gama de reglare: de la 0 la 127

Parametru: Plicul 3 Pista de atac
Afîșat ca: E3AtTk
Valoare implicită: 0
Gama de reglare: de la 0 la 127

Parametru: Plicul 3 Decay Track
Afîșat ca: E3DecTk
Valoare implicită: 0
Gama de reglare: -64 până la +63

Parametru: Plicul 3 Sustain Rate
Afîșat ca: E3SusRt
Valoare implicită: Ajustament
Gama de reglare: -64 la -1, plat, +1 la +63

Parametru: Plicul 3 Sustain time
Afîșat ca: E3SusTm
Valoare implicită: 0
Gama de reglare: 0 la 126, KeyOff

Parametru: Plic 3 Level Track
Afîșat ca: E3LvITk
Valoare implicită: 0
Gama de reglare: -64 până la +63

Parametru: Level Track Note
Afîșat ca: Valoare implicită: Interval
de ajustare: Acest C3
parametru este comun tuturor plicurilor.

Consultați „Parametru: Track Level Amplitude” la pagina 23.

Meniul Editare - Submeniul 7: LFO

MiniNova are trei oscilatoare de joasă frecvență (LFO) separate. Acestea sunt desemnate LFO1, 2 și 3, sunt identice în ceea ce privește caracteristicile și pot fi utilizate în mod liber pentru a modifica mulți alți parametri de sinteză, cum ar fi pitch-ul sau nivelul oscilatorului, filtrele, panoul etc.

Alocarea LFO-urilor de la 1 la 3 la alți parametri de sinteză este efectuată în Meniul Matrice de modulare (vezi „Ce este Legato? 22” la pagina 3 pentru detalii complete).

Pentru a audia efectele acestora, deschideți Meniul Matrice de modulare și setați Sursa unui slot de modulare la Lfo1+/- sau Lfo1+* și Destinația la un parametru la alegere. Rețineți, de asemenea, controlul Depth din acest meniul determină cantitatea de modulație LFO aplicată parametrului Destination, iar creșterea acestei valori va avea un efect diferit în funcție de care este parametrul Destination, dar poate fi considerat în general „mai mult efect”. Interpretarea valorilor negative ale Adâncimii va depinde și de parametrul Destinație ales.

*Selectarea Lfo1+ ca sursă face ca LFO să varieze parametrul controlat doar într-un sens pozitiv (adică, crescând). Selectarea acestuia ca Lfo1+/- o variază atât în sens pozitiv, cât și în sens negativ.

Cu acest submeniu, este mai întâi necesar să selectați LFO ai cărui parametri urmează să fie ajustați:

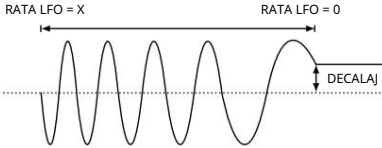
Afișat ca: LFO n (unde n este de la 1 la 3)
Valoare implicită: LFO 1
Gama de reglare: LFO 1, LFO 2, LFO 3

Un total de 12 parametri per LFO sunt disponibili pentru ajustare. Deoarece cele trei LFO-uri sunt identice, sunt descrise doar funcțiile LFO1.

Parametru: Rata LFO 1
Afîșat ca: L1Rate
Valoare implicită: 68
Gama de reglare: de la 0 la 127

Rata este frecvența LFO. O valoare de zero oprește LFO și majoritatea efectelor muzicale sunt probabil să utilizeze valori în intervalul 40–70, deși valori mai mari sau mai mici pot fi potrivite pentru anumite efecte sonore.

Când rata LFO este setată la zero, LFO este „oprit”, dar va aplica totuși un offset parametrului pe care îl modulează de o magnitudine în funcție de locul în care s-a oprit în ciclul său.



Parametru: LFO 1 Rate Sync
Afîșat ca: L1Sync
Valoare implicită: Off
Gama de reglare: Consultați Tabelul cu valori de sincronizare la pagina 35.

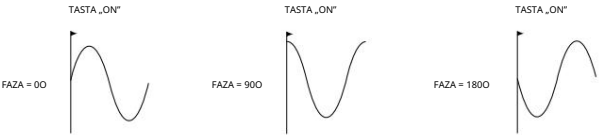
Acest control permite ca frecvența LFO să fie sincronizată cu un ceas MIDI intern/extern. Când sunt setate la Off, LFO-urile rulează la o frecvență stabilită de parametrul L1Rate. La toate celelalte setări, L1Rate devine inoperant, iar rata LFO este determinată de L1Sync, care la rândul său este derivat din ceasul MIDI. Când utilizați ceasul MIDI intern, rata poate fi setată folosind controlul TEMPO [21].

Parametru: Forma de undă LFO 1
Afîșat ca: L1 Wave
Valoare implicită: A lui
Gama de reglare: Consultați Tabelul formelor de undă LFO la pagina 36.

LFO-urile MiniNova sunt capabile să genereze nu numai formele de undă familiare sinusoidale, dinți de ferăstrău, triunghiular și pătrate în scopuri de modulare, dar sunt și capabile să producă o gamă largă de secvențe prestabilite de diferite lungimi și forme de undă aleatoare. O utilizare obișnuită a unui LFO este modularea oscilatorului (oscilatorilor) principal(i) și, cu multe dintre formele de undă secvențiale, setarea parametrului Adâncime din meniul Matricea de modulare la 30 sau la 36 (vezi tabelul) va asigura că înălțimea oscilatorului rezultat va fi asociată muzical într-un fel.

Parametru: LFO 1 Faza
Afîșat ca: Faza L1
Valoare implicită: Gratuit
Gama de reglare: Liber, 0° - 357°

Acest control este activ numai dacă L1KSync (același meniul) este setat pe On. Acesta determină punctul de pornire al formei de undă LFO atunci când tasta este apăsată. O formă de undă completă are 360°, iar incrementele controlului sunt în pași de 3°. Astfel, o setare la jumătate (180°) va face ca forma de undă de modulare să înceapă la jumătatea ciclului său.

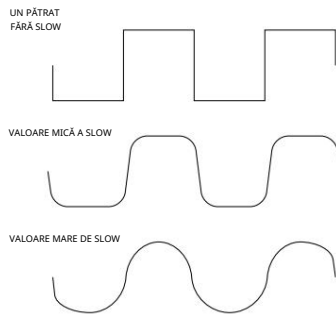


Parametru: LFO 1 Slew
Afîșat ca: L1 Slew
Valoare implicită: Off
Gama de reglare: Oprit, de la 1 la 127

Slew modifică forma formei de undă LFO. Marginile ascuțite devin mai puțin ascuțite pe măsură ce Slew crește. Acest efect poate fi auzit selectând Square ca formă de undă LFO și setând o rată scăzută, astfel încât ieșirea atunci când este apăsată o tastă să alterneze între două tonuri. Creșterea valorii Slew va face ca tranziția dintre tonuri să „alunece” mai degrabă decât o schimbare bruscă. Acest lucru este cauzat de deplasarea marginilor formei de undă LFO pătrate.

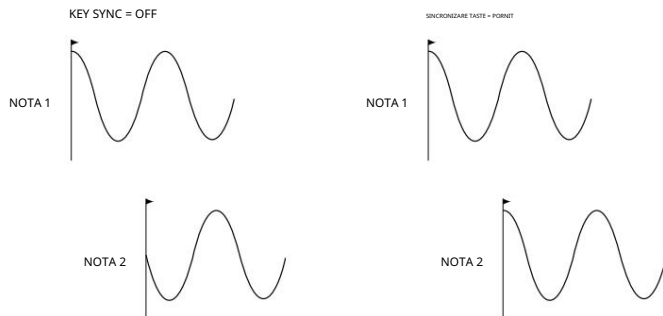


Rețineți că Slew are un efect asupra tuturor formelor de undă LFO, inclusiv sinusoidale. Efectul LFO Slew diferă oarecum cu diferite forme de undă LFO. Pe măsură ce Slew crește, timpul necesar pentru a atinge amplitudinea maximă crește și, în cele din urmă, poate avea ca rezultat să nu se realizeze deloc, deși setarea la care este atins acest punct va varia în funcție de forma de undă.



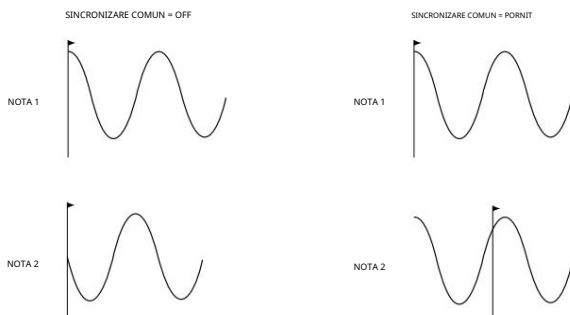
Parametru: LFO 1 Key Sync On/Off
Afășat ca: L1KSync
Valoare implicită: Off
Gama de reglare: Oprit sau Pornit

Fiecare LFO rulează continuu, „în fundal”. Dacă setarea Key Sync este Dezactivată, nu există nicio modalitate de a prezice unde va fi forma de undă atunci când o tastă este apăsată. Apăsările consecutive ale unei taste vor produce inevitabil rezultate diferite. Setarea Key Sync la On repornește LFO în același punct de pe forma de undă de fiecare dată când o tastă este apăsată. Punctul real este setat de parametrul Phase (L1Phase).



Parametru: Sincronizare comună LFO 1
Afășat ca: L1Comm
Valoare implicită: Off
Gama de reglare: Oprit sau Pornit

Când LFO-urile sunt utilizate pentru modularea înălțimii (cea mai comună aplicație), Common Sincronizarea este aplicabilă numai vocilor polifonice. Se asigură că faza formei de undă LFO este sincronizată pentru fiecare notă redată. Când să setați Off, nu există o astfel de sincronizare, iar redarea unei a doua notă în timp ce una este deja apăsată va avea ca rezultat o nesincronizare, sunet deoarece modulațiile vor fi expirate.



Setați LFO Common Sync la Activat pentru o emulare a sintetizatoarelor polifonice analogice timpurii.

Parametru: LFO 1 One-Shot
Afășat ca: L1OneSat
Valoare implicită: Off
Gama de reglare: Oprit sau Pornit

După cum sugerează și numele, setarea acestui parametru la On face ca LFO să genereze doar un singur ciclu al formei sale de undă. Rețineți că un ciclu complet al formei de undă este întotdeauna generat, indiferent de setarea fazei LFO; dacă LFO Phase este setată la 90°, forma de undă one-shot va începe la 90° punct, executată un ciclu complet și terminată la 90°.

Parametru: LFO 1 Întârziere
Afășat ca: L1 Întârziere
Valoare implicită: 0
Gama de reglare: de la 0 la 127

LFO Delay este un parametru de timp a cărui funcție este determinată de L1InOut (vezi mai jos).

Parametru: LFO 1 Delay Sync
Afășat ca: L1DSync
Valoare implicită: Off
Interval de ajustare: Consultați Tabelul cu valori de sincronizare la pagina 35.

Când acest parametru este setat la Off, întârzierea LFO este controlată de parametrul Delay (L1Delay). La toate celelalte setări, L1Delay devine inoperant, iar întârzierea LFO este derivată din ceasul MIDI intern/extern.

Parametru: LFO 1 Fade In/Fade Out
Afășat ca: L1InOut
Valoare implicită: FadeIn
Gama de reglare: FadeIn, FadeOut, GateIn, GateOut

Funcția celor patru setări posibile ale L1InOut este după cum urmează:

1. FadeIn - modulația LFO-ului este crescută treptat în perioada de timp stabilită de Parametrul de întârziere (L1Delay).
2. GateIn - debutul modulației LFO este întârziat de perioada de timp stabilită de parametrul L1Delay, iar apoi începe imediat la nivelul maxim.
3. FadeOut - modulația LFO-ului este scăzută treptat în perioada de timp setată de parametrul L1Delay, lăsând nota fără modulație LFO.
4. GateOut - nota este complet modulată de LFO pentru perioada de timp stabilită de L1 Întârziere. În acest moment, modulația se oprește brusc.

Parametru: LFO 1 Delay Trigger
Afășat ca: L1DTrig
Valoare implicită: Legat
Gama de reglare: Legato sau Re-Trig

Acest parametru funcționează împreună cu parametrii Fade/Gate setați de L1InOut. În modul Re-Trig, fiecare notă redată are propriul timp de întârziere, așa cum este setat de L1Delay (sau ceasul MIDI dacă L1Dsync este activ). În modul Legato, doar prima notă a unui pasaj în stil legato este cea care declanșează întârzierea - adică, a doua și notele ulterioare nu declanșează din nou funcția Delay. Pentru ca setarea Legato a Delay Trigger să fie operațională, trebuie selectată vocea mono - nu va funcționa cu vocea polifonică. Consultați „Meniul Editare - Submeniul 5: Voce” la pagina 20.



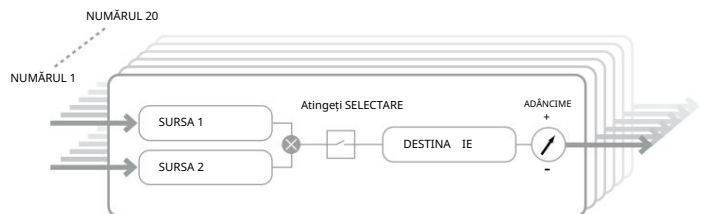
Vedeți "



Ce este Legato?" la pagina 22 pentru mai multe detalii despre stilul Legato.

Meniul Editare - Submeniul 8: ModMatrix

Înima unui sintetizator versatil constă în capacitatea de a interconecta diferitele controlere, generatoare de sunet și blocuri de procesare, astfel încât unul să controleze - sau „moduleze” - altul, în cât mai multe moduri posibil. MiniNova oferă o flexibilitate extraordinară în rutarea controlului și există un meniu dedicat pentru aceasta, Modulation Matrix Menu (ModMatrix).



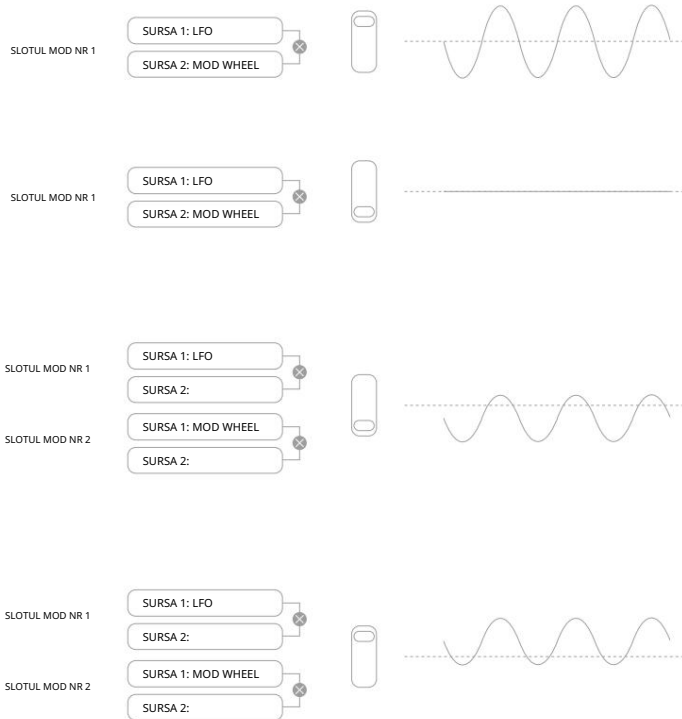
Meniul poate fi vizualizat ca un sistem pentru conectarea surselor de control la o anumită zonă a sintetizatorului. Fiecare astfel de atribuire a conexiunii este denumită slot și există 20 de astfel de sloturi, accesate de ModSlt (vezi mai jos). Fiecare slot definește modul în care una sau două surse de control sunt direcționate către un parametru controlat. Posibilitățile de rutare disponibile în fiecare dintre cele 20 de sloturi sunt identice, iar descrierea de control de mai jos este aplicabilă tuturor.



Matricea de modulație este atât variabilă, cât și aditivă. Ce înțelegem prin matrice „variabilă” și „aditivă”?

„Variabilă” înseamnă că nu este doar direcționarea unei surse de control către un parametru controlat care este definit în fiecare slot, ci și „magnitudinea” controlului. Astfel, „cantitatea” de control – sau „intervalul” de control – utilizat depinde de dvs.

„Aditiv” înseamnă că un parametru poate fi modificat de mai multe surse. Fiecare slot permite ca două surse să fie direcționate către un parametru, iar efectele lor sunt multiplicative împreună. Această înseamnă că dacă oricare dintre ele este la zero, nu va exista nicio modulare. Ca toate acestea, nu există niciun motiv pentru care nu puteți avea alte sloturi care direcționează aceste surse sau alte surse către același parametru. În acest caz, semnalele de control din diferite sloturi „se adaugă” pentru a produce efectul general.



Trebuie să fiți atenți când configurați patch-uri ca acesta pentru a vă asigura că efectul combinat al tuturor controlerelor care acționează simultan creează în continuare sunetul dorit.

În plus, Meniul Modulation Matrix vă permite să atribuiți Pad-uri ca controlere suplimentare, atâta timp cât modul Animate este activat („Folosirea Pad-urilor ca controale de performanță” la pagina 8).

Cu acest submeniu, este mai întâi necesar să selectați Slot de modulare ai cărui parametri urmează să fie ajustați:

Afișat ca:	ModSltn (unde n este de la 1 la 20)
Valoare implicită:	ModSlt1
Gama de reglare:	ModSlt1...ModSlt20

Modulation Matrix are 20 de „sloturi” („sloturi de mod”), fiecare definind o atribuire de rutare a uneia (sau două) surse către o destinație. Toate sloturile au aceeași selecție de surse și destinații și pot fi folosite oricare sau toate. Aceeasi sursă poate controla mai multe destinații, iar o destinație poate fi controlată de mai multe surse.

Deoarece cele 20 de sloturi de modulație sunt identice, sunt descrise doar funcțiile slotului 1.

Parametru:	Prima sursă
Afișat ca:	Sursa 1
Valoare implicită:	Direct
Gama de reglare:	Consultați Tabelul surselor matricei de modulație la pagina 36.

Aceasta selectează o sursă de control (modulator), care va fi direcționată către destinația stabilă de Destin. Setarea atât Sursă1 cât și Sursă2 la Direct înseamnă că nu este definită nicio modulație.

Parametru:	Sursa secundara
Afișat ca:	Sursa 2
Valoare implicită:	Direct
Gama de reglare:	Consultați Tabelul surselor matricei de modulație la pagina 36.

Aceasta selectează o a doua sursă de control pentru destinația aleasă. Dacă este utilizată o singură sursă per patch, setați Source2 la.

Parametru:	Activare controler tactil
Afișat ca:	TouchSel
Valoare implicită:	Off
Gama de reglare:	Atingeți 1... Atingeți 8

Cele opt pad-uri ANIMATE pot fi programate ca controlere tactile, astfel încât acestea inițiază o modificare a valorii unui parametru (definit de Destin, vezi mai jos) atunci când sunt apăstate. Rețineți că modul Animate trebuie să fie activat pentru ca Pad-urile să fie active. Tampoanele ANIMATE se vor lumina violet dacă a fost atribuit un controler. Consultați „Folosirea Pad-urilor la comenzi de performanță” la pagina 8 pentru mai multe detalii despre utilizarea Pad-urilor. Rețineți că atunci când atât un Pad, cât și alte surse (Source1 și/sau Source2) sunt alocate în același slot, Pad-ul acționează ca un comutator pentru celelalte surse, al căror efect va fi auzit doar când Pad este apăsat.



Rețineți că Pad-urile pot fi, de asemenea, atribuite direct pentru a declanșa oricare dintre cele șase plicuri într-un fel (AMPTTrig, FltTrig, E3Trig,...E6Trig). Când este setat să declanșeze un plic, nu este nevoie să configurați o atribuire între declanșatorul tactil într-un slot pentru mod. Desigur, dacă doriți să reutilizați același pad pentru lteva în același timp, mergeți mai departe și folosiți-l și într-un slot pentru mod!

Parametru:	Destinație
Afișat ca:	Destin
Valoare implicită:	O123Ptch
Gama de reglare:	Consultați Tabelul de destinație a matricei de mod la pagina 36.

Aceasta setează ce parametru MiniNova va fi controlat de sursa (sau sursele) selectate în configurația actuală a matricei. Gama de posibilități cuprinde:

- Parametrii care afectează direct sunetul:
 - patru parametri per oscilator
 - pitch global (0123Ptc)
 - cele șase intrări ale mixerului de la oscilatoare, sursa de zgomot și modulatoarele inelare, plus nivelul de ieșire al mixerului
 - cantitatea de unitate per filtru, frecvența și rezonanța, plus echilibrul filtrului
 - 34 de parametri FX asortati, inclusiv chorus, delay, EQ etc.
 - 3 parametri Vocoder
 - Schimbarea tonului de acordare vocală
- Parametri care pot acționa și ca surse de modulare (permițând astfel modularea recursivă):
 - Rată LFO 1 până la 3
 - fazele de dezintegrare ale anvelopei de amplitudine (Env1Dec) și ale anvelopei de filtru (Env2Dec)

Parametru:	Adâncime
Afișat ca:	Adâncime
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	-64 până la +63

Controlul Adâncime setează nivelul controlului aplicat Destinației - adică parametrul care este modulat.
Dacă atât Sursa1 cât și Sursa2 sunt active în slotul curent, Depth controlează efectul lor combinat.



Adâncimea definește efectiv „cantitatea” cu care parametrul controlat variază atunci când este sub controlul modulatorului. Gândiți-vă la asta ca la „gamă” de control. De asemenea, determină „simțul” sau polaritatea controlului – voință de adâncime pozitivă în direcția creșterii alorei parametrului controlat și Adâncimea negativă o va scădea, pentru aceeași intrare de Rețineți că având definite sursa și destinația într-un patch, nu va avea loc nicio modulare până la atingerea adâncimii setate la cel puțin zero.



Cu ambele surse setate la Direct și TouchSel setat la Off, controlul Depth devine un control de modulare „manual”, care va afecta întotdeauna oricare parametru este setat ca Destinație.

Meniul Editare - Submeniul 9: Efecte

MiniNova este echipat cu un set cuprinzător de procesoare de efecte bazate pe DSP, care pot fi aplicate atât sunetului de sinteză, cât și oricărui sunet aplicat intrărilor audio ale MiniNova.

Secțiunea FX cuprinde cinci sloturi de procesare, fiecare dintre acestea putând fi „încărcat” cu un procesor FX dintr-un grup de dispozitive care include efecte panning, egalizare, compresie, delay, chorus, distorsiune, reverb și gator. În plus față de sloturi, sunt furnizate și controale pentru parametrii FX globali, cum ar fi panning, nivel FX, feedback FX etc.

Controlarele FX sunt accesate din submeniul Efecte . Aceasta oferă șase opțiuni: PanRoute și FXSlot1 la FXSlot5. PanRoute oferă o selecție de configurație de panoramă și slot. Introducerea FXSlot1 în FXSlot5 vă permite să alegeți dispozitivul FX și parametrii săi asociați pentru fiecare dintre cele cinci sloturi.

Următorii parametri se aplică numai opțiunii PanRoute :

Parametru:	Poziția Pan
Afișat ca:	PanPosn
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	-64 până la +63

Acesta este principalul control manual al panoului și poziționează sunetul sintetizator uscat (pre-FX)/audio de intrare în imaginea stereo între ieșirile din stânga și din dreapta. Valorile negative ale PanPosn mută sunetul spre stânga, iar valorile pozitive spre dreapta. Rețineți că unele FX (de exemplu, reverb, chorus) sunt în mod inerent stereo, iar acestea sunt adăugate post-panning. Astfel, dacă utilizați un sunet folosind FX ca acestea, PanPosn va părea că nu localizează complet sunetul la stânga sau la dreapta la setările sale extreme.

Parametru:	Pan Rate
Afișat ca:	PanRate
Valoare implicită:	40
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Panarea automată este, de asemenea, posibilă, iar secțiunea Pan are un LFO sinusoid dedicat care controlează acest lucru. Parametrul PanRate controlează frecvența LFO și, prin urmare, cât de rapid se mișcă sunetul între stânga și dreapta și înapoi. Cu o valoare de 40, sunetul durează aprox. 3 secunde pentru a finaliza un ciclu complet, iar intervalul de control permite o panoramă extrem de lentă sau extrem de rapidă.



Pentru cele mai eficiente rezultate cu Pan Rate, asigurați-vă că PanPosn este setat la 0 (adică, central panning)

Parametru:	Pan Sync
Afișat ca:	PanSync
Valoare implicită:	Off
Gama de reglare:	Consultați Tabelul cu valori de sincronizare la pagina 35.

Rata de panning automată poate fi sincronizată cu ceasul MIDI intern sau extern, folosind o mare varietate de tempo-uri.

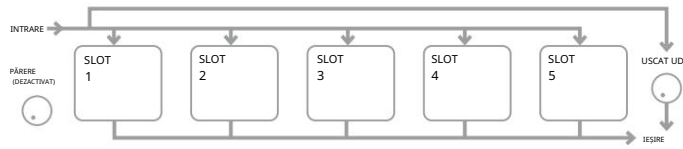
Parametru:	Adâncimea panoului
Afișat ca:	PanDepth
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest control determină cantitatea de deplasare a imaginii aplicată de panoul automat. La valoarea sa maximă de 127, panoul automat va deplasa sunetul atât la stânga, cât și la dreapta; valorile mai mici vor deplasa mai puțin extrem, sunetul rămânând mai central situat. Pannerul automat este efectiv oprit când valoarea parametrului este zero (dar parametrul „manual” PanPosn este încă operativ).

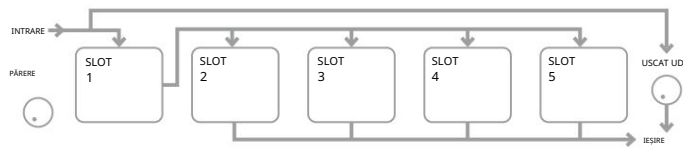
Parametru:	Rutare slot FX
Afișat ca:	FXRouting
Valoare implicită:	1
Gama de reglare:	0 la 7

Acest parametru vă permite să configurați interconectarea sloturilor FX. Cele cinci sloturi pot fi interconectate în serie, în paralel sau în diferite combinații de serie și paralele.

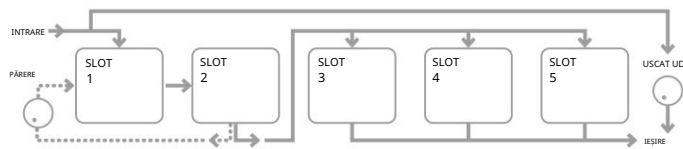
FXRouting = 0



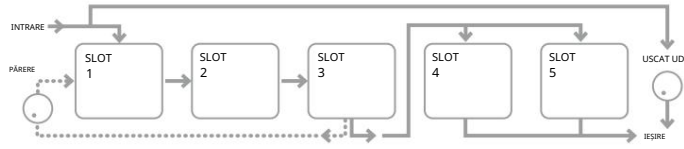
FXRouting = 1



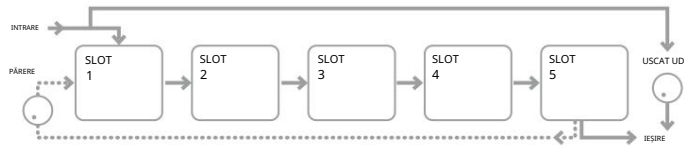
FXRouting = 2



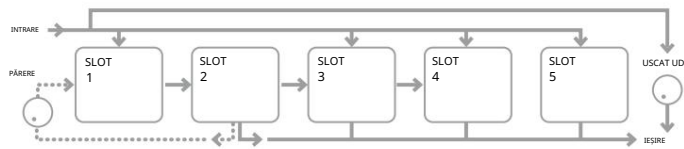
FXRouting = 3



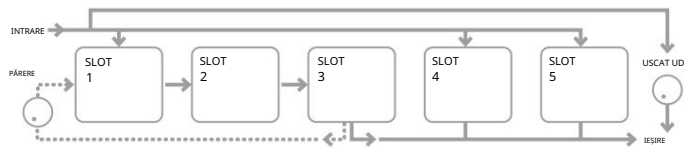
FXRouting = 4



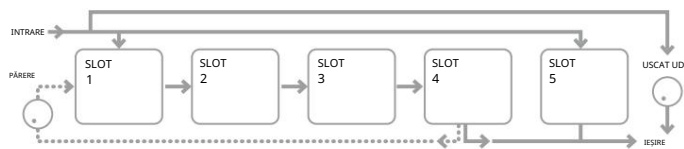
FXRouting = 5



FXRouting = 6



FXRouting = 7



Parametru:	Feedback de efect
Afișat ca:	FXFeedback
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru controlează cât de mult semnal este transmis înapoi la intrarea lanțului de efecte de la ieșire. Slot FX din care este derivat feedback-ul variază în funcție de configurația FX Routing utilizată – vezi diagramele de mai sus. Cu toate acestea, cu toate configurațiile de rutare, feedback-ul este adăugat înapoi în lanț la FX Slot 1. Rețineți că nu toate configurațiile folosesc feedback.

Sloturi FX

Fiecare dintre opțiunile de slot FX (accesate din submeniul inițial Efecte) sunt identice și pot fi încărcate cu unul dintre diferitele procesoare FX disponibile. Descrierile parametrilor care urmează se referă la primul slot FX; funcționarea celorlalte patru sunt identice.



Tipurile FX pot fi clasificate în diferite moduri: unele sunt bazate pe timp (refren, întârziere), altele sunt statice (EQ, distorsiune). Unele ar trebui folosite ca o buclă de trimitere/retur FX (implicând o conexiune paralelă), altele ca o inserție (implicând o conexiune serială). În funcție de sunetul sintetizatorului în sine și de efectele reale utilizate, unele configurații vor funcționa în mod clar mai bine decât altele. Când utilizați mai multe efecte, încercați câteva interconexiuni diferite pentru a vedea care funcționează cel mai bine.

Parametru:	Tip FX1
Afișat ca:	Tip FX1
Valoare implicită:	Bypass
Gama de reglare:	Consultați Tabelul tipurilor de efecte la pagina 39.

Tabelul arată „grupul” de dispozitive FX disponibile. Deoarece capacitatea DSP este finită, fiecare dispozitiv din listă poate fi încărcat doar într-un singur slot, iar odată ce a fost încărcat, nu va mai apărea în lista de procesoare disponibile pentru celelalte sloturi. Veți vedea că sunt furnizați mulți din majoritatea dispozitivelor FX, pentru a permite cea mai creativă utilizare a FX.

Parametru: Valoarea efectului

Afișat ca: Valoare FX1 Amnt

implicită: Interval 64

de reglare: Funcția precisă de la 0 la 127

a acestui parametru depinde de dispozitivul FX încărcat în slot.

Consultați tabelul de mai jos pentru un rezumat.

TIP FX	PARAMETRI AJUSTAT
Compresor	Nivel
EQ	Nivel
Deformare	Reducerea cantității sau a ratei de biți/eșantionare
Întârziere	Niveluri de trimitere și returnare
Cor	Nivel
Reverb	Niveluri de trimitere și returnare
Gator	Nivel

Restul parametrilor disponibili pentru ajustare în submeniul FXSLOTn sunt determinați de ce dispozitiv de efecte a fost încărcat în slot. Un slot care nu are încărcat niciun dispozitiv FX nu are alte opțiuni de meniu disponibile.

Fiecare dispozitiv FX are propriul său meniu; acestea sunt descrise pe rând mai jos. Toate referințele la FX1 poate fi considerat ca fiind aplicabil în mod egal și celorlalte patru sloturi FX.

Meniul EQ

Egalizatorul este de tip „swept” cu trei benzi, cu control/cut/boost și frecvență pentru fiecare bandă. Secțiunile LF și HF sunt filtre de rafturi de ordinul doi (pantă de 12 dB/octavă), iar secțiunea MF este un filtru de răspuns clopot.



Rețineți că parametru FX1 Amnt ar trebui să fie setat la 127 pentru ca întreaga gamă de tăiere sau amplificarea (±12 dB) să fie disponibilă. Setările mai mici ale FX1 Amnt vor duce la aplicarea unei reduceri sau amplificări mai mici la valorile minime sau maxime ale parametrilor EQ Level

Parametru: LF Cut/Boost

Afișat ca: EQBasLvl

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: Acest -64 până la +63

parametru controlează răspunsul LF al egalizatorului; o valoare de 0 dă un răspuns plat în regiunea LF, valorile pozitive vor da o creștere a răspunsului LF – adică mai mult bas, iar valorile negative vor avea efectul opus. Intervalul de ajustare este de ±12 dB (cu FX1 Amnt setat la 127).

Parametru: MF Cut/Boost

Afișat ca: EQMidLvl

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: Acest -64 până la +63

parametru controlează răspunsul MF al egalizatorului; o valoare de 0 dă un răspuns plat în regiunea MF, valorile pozitive vor da o creștere a răspunsului MF – adică mai multe frecvențe medii (regiunea vocii a spectrului audio), iar valorile negative vor reduce în consecință răspunsul MF. Intervalul de ajustare este de ±12 dB (cu FX1 Amnt setat la 127).

Parametru: HF Cut/Boost

Afișat ca: EQTrbLvl

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: Acest -64 până la +63

Acest parametru controlează răspunsul HF al egalizatorului; o valoare de 0 dă un răspuns plat în regiunea HF, valorile pozitive vor da o creștere a răspunsului HF – adică mai multe înalte, iar valorile negative mai puțin înalte. Intervalul de ajustare este de ±12 dB (cu FX1 Amnt setat la 127).

Parametru: Frecvența LF

Afișat ca: EQBasFre

Valoare implicită: 64

Gama de reglare: de la 0 la 127

Egalizatorul este de tip „swept”, ceea ce înseamnă că, pe lângă faptul că puteți crește sau micșora înalte, medii sau bass, puteți controla și banda de frecvență pe care sunt eficiente comenzile Cut/Boost – de exemplu, exact ce se înțelege prin „bas”, „mid” și „înalte”.

Acest lucru vă oferă un control mult mai precis asupra răspunsului în frecvență. Creșterea valorii EQBasFre crește frecvența sub care EQBasLvl este eficient, așa că, în general, EQBasLvl va avea mai mult efect asupra sunetului cu cât valoarea EQBasFre este mai mare.

Scăderea valorii EQBasFre va scădea frecvența sub care controlul cut/boost este efectiv cu o valoare de 0 corespunzătoare la cca. 140 Hz. Valoarea maximă de 127 corespunde la aproximativ 880 Hz. Valoarea implicită este 64 Hz.

Parametru: Frecvența MF

Afișat ca: EQMidFre

Valoare implicită: 64

Interval de reglare: de la 0 la 127

Creșterea valorii acestui parametru crește frecvența „centrică” a răspunsului MF.

Frecvența centrală este cea care primește cantitatea maximă de tăiere sau amplificarea pe măsură ce ajustați

EQMidLvl, iar acest control va avea un efect proporțional descreșcător asupra frecvențelor deasupra și sub frecvența centrală. Intervalul de reglare este de la 440 Hz (valoare = 0) la 2,2 kHz (valoare = 127). Valoarea implicită de 64 corespunde la aproximativ 1,2 kHz.

Parametru: Frecvența HF

Afișat ca: EQTrbFre

implicită: Interval 64

de ajustare: Scăderea de la 0 la 127

valorii EQTrbFre scade frecvența peste care EQTrbLvl este eficient, așa că, în general, EQTrbLvl va avea mai mult efect asupra sunetului cu cât valoarea EQTrbFre este mai mică. Creșterea valorii EQTrbFre va crește frecvența peste care tăierea/

controlul boost este eficient, cu o valoare de 127 corespunzând la aproximativ 4,4 kHz. O valoare de 0 corespunde la aproximativ 650 Hz și valoarea implicită de 64 la aproximativ 2 kHz.

Meniul compresorului

Sunt disponibile două dispozitive compresoare. Facilitățile lor sunt identice; exemplul de mai jos ilustrează compresorul 1.

Compressoarele pot fi folosite pentru a reduce intervalul dinamic al sunetului de sintetizator (sau a intrării audio externe), ceea ce dă efectul de „îngroșare” a sunetului și/sau de a-i oferi mai mult „punch” sau impact.

Sunt deosebit de eficiente pe sunete cu o percuție puternică

con inut.

Parametru: Rata compresiei

Afișat ca: Raportul C1

Valoare implicită: 1.0

Interval de reglare: 1,0 până la 13,7 (0,1 trepte)

Cu valoarea minimă de 1,0 setată, compresorul nu are efect, deoarece 1,0 înseamnă că fiecare modificare a nivelului de intrare are ca rezultat o modificare egală a nivelului de ieșire. Parametrul stabilește gradul în care sunetele care sunt mai puternice decât nivelul setat de parametrul Threshold level sunt reduce în volum. Dacă Raportul este setat la 2,0, o modificare a nivelului de intrare are ca rezultat o modificare a nivelului de ieșire de numai jumătate din mărime, astfel intervalul dinamic general al semnalului este redus. Cu cât setarea raportului de compresie este mai mare, cu atât se aplică mai multă compresie acelor părți ale sunetului care se află peste nivelul pragului.

Parametru: Nivel de prag

Afișat ca: C1Thrsh

Valoare implicită: -16

Interval de reglare: pragul -60 la 0

definește nivelul semnalului la care începe acțiunea compresorului. Semnalele sub prag (adică părțile mai silențioase ale sunetului) sunt nealterate, dar semnalele care depășesc pragul (secțiunile mai puternice) sunt reduce în nivel - în raportul setat cu C1Ratio - rezultând o reducere generală a intervalului dinamic al sunetului . Rețineți că valoarea parametrului reprezintă aproximativ nivelul real al semnalului analogic – adică numărul de dB sub nivelul maxim al clipului digital de 0 dB.



Rețineți că orice modificare a volumului rezultată din acțiunea compresorului nu are nimic de-a face cu modul în care este setat nivelul de ieșire al sintetizatorului. Indiferent dacă utilizați controlul MASTER VOLUME al MiniNova sau o pedală de expresie pentru a vă controla volumul general, orice compresie din secțiunea FX este aplicată „înapoi” acestor metode de control al volumului și, astfel, va rămâne constantă.

Parametru: Timp de atac

Afișat ca: C1Atac

Valoare implicită: 0

Interval de ajustare: de la 0 la 127

parametrul Attack Time determină cât de repede compresorul aplică reducerea câștigului unui semnal care depășește pragul. Cu sunete de percuție - cum ar fi tobe lovite sau bas ciupit - poate fi de dorit să comprimați anvelopa principală a sunetului, păstrând în același timp marginea frontală distinctă sau „faza de atac” a sunetului. O valoare scăzută oferă un timp de atac rapid, iar compresia va fi aplicată pe marginea frontală a semnalului. Valorile ridicate dau timpi de răspuns lenți, iar marginile inițiale de percuție nu vor fi comprimate, pentru a oferi un sunet mai „percutant”. Intervalul de timpi de atac disponibil este de la 0,1 ms la 100 ms.

Parametru: Timpul de eliberare

Afișat ca: C1Rel

Valoare implicită: 64

Interval de reglare: Acest de la 0 la 127

parametru trebuie ajustat împreună cu parametrul Hold Time (vezi C1Hold mai jos). Timpul de eliberare determină perioada de timp în care reducerea câștigului este eliminată (care nu are ca rezultat compresie) după încheierea timpului de reținere. Valorile scăzute dau un timp de eliberare scurt, valorile ridicate un timp lung. Gama de timpi de lansare disponibil este de la 25 ms la 1 secundă.

Parametru: Oprește timpul

Afișat ca: C1Țineți

Valoare implicită: 32

Interval de ajustare: de la 0 la 127

Timpul de menținere determină cât timp orice reducere a câștigului aplicată unui semnal care depășește nivelul pragului rămâne aplicată după ce nivelul semnalului scade sub nivelul pragului.

La sfârșitul timpului de reținere, cantitatea de reducere a câștigului este redusă de-a lungul timpului de eliberare. Valorile scăzute dau un timp de reținere scurt, valorile ridicate un timp lung. Intervalul de timpi de reținere disponibil este de la 2,5 ms la 500 ms.

t Timpii compresorului sunt de o importanță deosebită cu sunete repetitive, ritmice. De exemplu, setarea unui timp de menținere prea scurt poate duce la „pomparea” audibilă a zgomotului de fundal între note, ceea ce poate fi destul de neplăcut. Ține, eliberează și timpii de atac sunt, de obicei, cel mai bine ajustați unul cu altul, după ureche, pentru a obține un efect optim cu sunetul pe care îl utilizați.

Parametru: Câștig automat
Afîșat ca: C1 Câștig
Valoare implicită: 127
Gama de reglare: O de la 0 la 127
consecință a compresiei este că volumul total al sunetului poate fi redus. Compresoarele MiniNova „compensează” automat această pierdere de nivel și asigură că nivelul semnalului comprimat rămâne cât mai aproape de intrare. Auto Gain oferă un câștig suplimentar, care poate fi util în situațiile în care este utilizată compresie puternică.

Meniul Distorsiuni
Distorsiunea este de obicei privită ca ceva nedorit și, deși toți ne străduim de cele mai multe ori să o evităm, există circumstanțe în care adăugarea unor distorsiuni atent controlate vă oferă exact sunetul pe care îl căutați.

Distorsiunea apare atunci când un semnal este trecut printr-un canal neliniar de un fel, neliniaritatea producând modificări ale formei de undă pe care o auzim ca distorsiune. Natura circuitului care prezintă neliniaritatea dictează natura precisă a distorsiunii. Algoritmii de distorsiune ai MiniNova sunt capabili să simuleze diferite tipuri de circuite neliniare, cu rezultate variind de la o ușoară îngroșare a sunetului la ceva cu adevărat destul de urât.

t Trebuie avut grijă atunci când selectați diferite tipuri de distorsiuni, deoarece aceeași setare a parametrului FX1 Amnt va produce volume foarte diferite în funcție de tipul de distorsiune utilizat .

MiniNova are două dispozitive cu efect de distorsiune. Acestea pot fi încărcate în oricare două sloturi FX. Facilitățile lor sunt identice; exemplul de mai jos ilustrează Distorsiunea 1.

Parametru: Tip distorsiune
Afîșat ca: Dist1Type
Valoare implicită: Dioda
Gama de reglare: Diodă, Supapă, Clipper, XOver, Rectify, BitsDown, RateDown (vezi mai jos)

- Diodă - Simularea circuitelor analogice care produc distorsiuni în care forma de undă este progresiv „la pătrat” pe măsură ce cantitatea de distorsiune crește.
- Supapă - Simularea circuitelor analogice producând distorsiuni similare cu Diode, dar la setări extreme semiciclurile alternative ale formei de undă sunt inversate.
- Clipper - Simularea unei suprasarcini digitale.
- XOver - Simularea distorsiunii de încrucișare generată de circuitele analogice bipolare, de exemplu, treptele de ieșire ale amplificatorului.
- Rectificare - Toate semiciclurile negative sunt inversate, simulând efectul redresării.

- BitsDown - Reproduce calitatea „granulată” asociată cu rate de biți mai mici, așa cum se găsește la dispozitivele digitale mai vechi.
- RateDown - Oferă efectul unei definiții reduse și pierderi HF, similar cu utilizarea a

rata de eșantionare scăzută.

Parametru: Compensarea distorsiunii
Afîșat ca: Dist1Type
Valoare implicită: 100
Gama de reglare: de la 0 la 127
Compensarea distorsiunii are efect numai asupra tipurilor de distorsiuni ale diodelor și supapei . Creșterea compensării reduce duritatea efectului de distorsiune.

Meniu Întârziere
Procesorul Delay FX produce una sau mai multe repetări ale notei jucate. Deși cele două sunt strâns legate în sens acustic, delay nu trebuie confundat cu reverb în ceea ce privește un efect. Gândiți-vă la întârziere pur și simplu ca „Ecou”.

MiniNova are două procesoare de întârziere. Facilitățile lor sunt identice; exemplul de mai jos ilustrează Întârzierea 1.

Parametru: Timp de intarziere
Afîșat ca: Dly1Time
Valoare implicită: 64
Interval de reglare: Acest parametru setează timpul de întârziere de bază. Cu Dly1Sync (vezi mai jos) setat la Off, nota redată se va repeta după un timp fix. Valorile mai mari corespund unei întârzieri mai mari, valoarea maximă de 127 echivalând cu aprox. 700 ms. Dacă timpul de întârziere este modificat (fie

manual sau prin module), în timp ce o notă este redată, va rezulta o schimbare a înălțimii. Vezi și Delay Slew.

Parametru: Sincronizare Întârziată
Afîșat ca: Dly1Sync
Valoare implicită: Off

Interval de ajustare: Consultați Tabelul cu valori de sincronizare la pagina 35.
Timpul de întârziere poate fi sincronizat cu ceasul MIDI intern sau extern, folosind o mare varietate de divizoare/multiplicatori de tempo pentru a produce întârzieri de la aproximativ 5 ms la 1 secundă.

i Rețineți că timpul total de întârziere disponibil este finit. Utilizarea diviziilor de tempo mari la o rată de tempo foarte lent poate depăși limita de timp de întârziere.

Parametru: Întârzierea feedback-ului
Afîșat ca: Dly1Fbck
Valoare implicită: 64
Gama de reglare: Ieșirea de la 0 la 127
procesorul de întârziere este conectată înapoi la intrare, la un nivel redus; Dly1Fbck stabilește nivelul. Acest lucru are ca rezultat ecouri multiple, deoarece semnalul întârziat se repetă în continuare. Cu Dly1Fbck setat la zero, niciun semnal întârziat nu este transmis înapoi, deci rezultă doar un singur ecou. Pe măsură ce creșteți valoarea, veți auzi mai multe ecouri pentru fiecare notă, deși ele încă dispar în volum. Setarea controlului în centrul intervalului său (64) are ca rezultat aproximativ 5 sau 6 ecouri audibile; la setarea maximă, repetările vor fi încă audibile după un minut sau mai mult.

Parametru: Întârzierea raportului stânga-dreapta
Afîșat ca: Dly1L/R
Valoare implicită: 1/1
Gama de reglare: 1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1, 1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4, 1/OFF, OFF/ 1

Valoarea acestui parametru este un raport și determină modul în care fiecare notă întârziată este distribuită între ieșirile din stânga și din dreapta. Setarea Dly1L/R la valoarea implicită 1/1 plasează toate ecourile central în imaginea stereo. Cu alte valori, numărul mai mare reprezintă timpul de întârziere și un ecou va fi produs în acest moment doar pe un canal, în funcție de faptul că numărul mai mare este la stânga barei oblice sau la dreapta. Acesta va fi însoțit de un ecou mai rapid pe celălalt canal, la un moment definit de raportul dintre cele două numere. Valorile cu OFF pe o parte a barei oblice au ca rezultat ca toate ecourile să fie pe un singur canal.

i Parametrul PanPosn (primul parametru din submeniul PanRoute) stabilește poziționarea stereo generală atât a notei inițiale, cât și a repetărilor ei întârziate și are prioritate. Aceasta înseamnă, de exemplu, că dacă selectați 1/OFF ca raport L/R, astfel încât toate ecourile să fie în stânga, aceste ecouri se vor diminua treptat dacă setați o valoare pozitivă pentru PanPosn, care rotește semnalul către dreapta. Când PanPosn este la +63 (pe deplin dreapta), nu veți auzi deloc ecouri. Totuși, toate acestea se aplică doar pentru FX Slot 1 , când FXRouting este setat la 1! Cu alte sloturi FX și/sau configurații de slot, este posibil să descoperiți că panoearea funcționează ușor diferit.

Parametru: Întârziere lățimea imaginii stereo
Afîșat ca: Dly1Widt
Valoare implicită: 127
Interval de ajustare: de la 0 la 127
parametrul Delay Stereo Image Width este relevant doar pentru setările Delay Left-Right Ratio , care duc la împărțirea ecourilor în imaginea stereo. Cu valoarea sa implicită de 127, orice plasare stereo a semnalelor întârziate va fi complet stânga și complet dreapta. Scăderea valorii Dly1Wdth reduce lățimea imaginii stereo, iar ecourile panoramice sunt într-o poziție intermediară între centru și complet stânga sau dreapta.

Parametru: Delay Slew Rate
Afîșat ca: Dly1Slew
Valoare implicită: Off
Interval de reglare: Oprit, de la 1 la 127
Delay Slew Rate are un efect asupra sunetului numai atunci când timpul de întârziere este modulat. Modularea timpului de întârziere produce pitch-shifting. Cu întârzierile generate de DSP, sunt posibile modificări foarte rapide ale timpului de întârziere, dar acestea pot produce efecte nedorite, inclusiv erori digitale și clicuri. Delay Slew Rate încetinește efectiv modulația aplicată, astfel încât orice defecțiune rezultată din încercarea de a modifica prea rapid timpul de întârziere poate fi evitată. Valoarea implicită a Off corespunde ratei maxime de modificare, iar timpul de întârziere va încerca să urmărească cu acuratețe orice module. Valorile mai mari vor produce un efect mai fin.

Meniul Reverb
Algoritmii Reverb adaugă efectul unui spațiu acustic unui sunet. Spre deosebire de întârziere, reverberația este creată prin generarea unui set dens de semnale întârziate, de obicei cu diferite relații de fază și egalizări aplicate pentru a recrea ceea ce se întâmplă cu sunetul într-un spațiu acustic real.

MiniNova are două procesoare reverb. Facilitățile lor sunt identice; exemplul de mai jos ilustrează Reverb 1.
Parametru: Tip de reverb

Afișat ca:	Rvb1Type
Valoare implicită:	LrgHall
Gama de reglare:	Camera, camera mica, camera mare, sala mica, sala mare, Sala mare

MiniNova oferă șase algoritmi de reverb diferiți, proiectați pentru a simula reflexiile care apar în încăperi și holuri de diferite dimensiuni.

Parametru:	Reverb Decay
Afișat ca:	Rvb1Dec
Valoare implicită:	90
Interval de ajustare:	de la 0 la 127
Parametrul Reverb Decay setează timpul de reverb de bază al spațiului selectat. Poate fi considerat ca setarea dimensiunii camerei.	

Meniul Refren

Chorus este un efect produs prin amestecarea unei versiuni continuu întârziate a semnalului cu originalul. Efectul de vârtje caracteristic este produs de propriul LFO al procesorului Chorus care face modificări foarte mici în întârzieri. Întârzierea în schimbare produce, de asemenea, efectul de voci multiple, dintre care unele sunt deplasate în ton; acest lucru se adaugă la efect.

Procesorul Chorus poate fi, de asemenea, configurat ca un Phaser, unde se aplică o schimbare de fază variată semnalului în benzi de frecvență specifice, iar rezultatul este remixat cu semnalul original. Efectul familiar de „swishing” este rezultatul.

MiniNova are patru procesoare Chorus. Facilitățile lor sunt identice; exemplul de mai jos ilustrează Chorus 1. Rețineți că, deși parametrii sunt numiți „Chorus”, toți sunt eficienți atât în modurile Chorus, cât și în modul Phaser.

Parametru:	Tip de refren
Afișat ca:	Ch1Type
Valoare implicită:	Cor
Gama de reglare:	Phaser sau Chorus

Configura procesorul FX ca Chorus sau Phaser.

Parametru:	Viteza corului
Afișat ca:	Ch1Rate
Valoare implicită:	20
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Parametrul Chorus Rate controlează frecvența LFO-ului dedicat procesorului Chorus. Valorile mai mici dau o frecvență mai mică și, prin urmare, un sunet a cărui caracteristică se schimbă mai treptat. O rată lentă este în general mai eficientă.

Parametru:	Sincronizarea corului
Afișat ca:	Sincronizare Ch1
Valoare implicită:	Off
Gama de reglare:	Consultați Tabelul cu valori de sincronizare la pagina 35.

Chorus Rate se poate sincroniza cu ceasul MIDI intern sau extern, folosind o mare varietate de tempo-uri.

Parametru:	Feedback de cor
Afișat ca:	Ch1Fbck
Valoare implicită:	10
Gama de reglare:	-64 până la +63

Procesorul Chorus are propria cale de feedback între ieșire și intrare și, de obicei, va trebui aplicată o anumită cantitate de feedback pentru a obține un sunet eficient. În general, vor fi necesare valori mai mari atunci când este selectat modul Phaser. Valorile negative ale Feedback înseamnă că semnalul care este alimentat este inversat de fază.

Parametru:	Adâncimea corului
Afișat ca:	Ch1 Adâncime
Valoare implicită:	64
Gama de ajustare:	de la 0 la 127
parametrul Depth determină cantitatea de modulație LFO aplicată timpului de întârziere Chorus și, prin urmare, profunzimea generală a efectului. O valoare de zero nu produce niciun efect.	

Parametru:	Întârzierea corului
Afișat ca:	Ch1 Întârziere
Valoare implicită:	64
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Chorus Delay este întârzierea efectivă utilizată pentru a genera efectul chorus/phaser. Modificarea dinamică a acestui parametru va produce unele efecte interesante, deși diferența de sunet între diferite setări statice nu este marcată, cu excepția cazului în care Feedback-ul Chorus este la o valoare ridicată. Efectul general al Chorus Delay este mai pronunțat în modul Phaser .

 Modularea Chorus Delay cu un LFO oferă un efect de chorus dual mult mai bogat.

Meniul Gator

Gator încorporat este un efect Novation foarte puternic. În esență, este similar cu un Noise Gate, declanșat de un model repetat derivat din ceasul MIDI intern sau extern. Aceasta rupe o notă ritmic. Unul dintre cele șase modele este disponibil prin setarea modului Gator parametru; modelele de bază au 16 pași, dar combinând acestea în diferite moduri, setarea Mod Gator produce modele mai lungi și mai complexe.

 Gator este compatibil cu patch-urile pregătite pe Novation UltraNova. UltraNova permite utilizatorului să creeze și să editeze liber modele în 32 de pași, inclusiv definirea volumului pe pas și să salveze aceste modele ca parte a unui Patch. Deoarece patch-urile UltraNova sunt pe deplin compatibile cu MiniNova, aceste modele Gator vor fi redată corect dacă sunt importate într-un MiniNova.

 Modelele Gator din MiniNova pot fi editate „off-line” folosind software-ul MiniNova Editor.

 Rețineți că pentru ca Gator să aibă efectul maxim, setarea FX Amount pentru slotul în care este încărcat trebuie să fie la maximum - 127. În plus, configurația FX Routing va avea, de asemenea, o influență asupra audibilității sale.

Parametru:	Gator Pornit/Oprit
Afișat ca:	GtOn/Off
Valoare implicită:	Pe
Interval de ajustare:	Oprit sau Pornit
Aceasta activează sau dezactivează efectul Gator.	

Parametru:	Gator Latch
Afișat ca:	GtLatch
Valoare implicită:	Pe
Interval de reglare: cu	Oprit sau Pornit

Latch Off, o notă se aude numai în timp ce tasta ei este apăsată. Cu Latch On, apăsarea unei taste va face ca nota, modificată de modelul său Gator, să sune continuu. Este anulat setând din nou GtLatch la Off .

Parametru:	Sincronizarea ratei Gator
Afișat ca:	GtRSync
Valoare implicită:	al 8-lea
Gama de reglare: Ceasul	Consultați Tabelul cu valori de sincronizare la pagina 35.

care acționează declanșatorul lui Gator este derivat din ceasul de tempo principal al MiniNova, iar BPM-ul poate fi ajustat de controlul ARP TEMPO [21]. Gator Rate se poate sincroniza cu ceasul MIDI intern sau extern, folosind o mare varietate de tempo-uri.

Parametru:	Gator Key Sync
Afișat ca:	GtKSync
Valoare implicită:	Pe
Interval de ajustare:	Oprit sau Pornit

Când Key Sync este Activat, de fiecare dată când apăsați o tastă, modelul Gator repornește la începutul său. Cu Key Sync Off, modelul continuă independent în fundal.

Parametru:	Gator Edge Slew
Afișat ca:	GtSlew
Valoare implicită:	16
Gama de reglare: Gator	de la 0 la 127

Edge Slew controlează timpul de creștere al ceasului de declanșare. Aceasta, la rândul său, controlează cât de repede se deschide și se închide poarta și, prin urmare, dacă nota are un atac ascuțit sau un ușor „fade in” și „fade-out”. Valorile mai mari ale GtSlew prelungesc timpul de creștere și, astfel, încetinesc răspunsul la poartă.

Parametru:	Gator Hold
Afișat ca:	GtHold
Valoare implicită:	64
Gama de ajustare:	de la 0 la 127

Parametrul Gator Hold controlează cât de mult timp este deschisă Noise Gate odată ce a fost declanșată și, prin urmare, durata notei auzite. Rețineți că acest parametru este independent de tempo-ul ceasului sau de parametrul Gator Rate Sync , iar durata notei setată de GtHold este constantă, indiferent de viteză la care rulează modelul.

Parametru:	Gator Stânga-Dreapta Întârziere
Afișat ca:	GtL/RDel
Valoare implicită:	0
Gama de ajustare: Pentru	-64 până la +63

a spori efectul modelelor secvențiale, Gator include un procesor de întârziere dedicat. Când se setează la zero, notele din model sunt situate central în imaginea stereo. Cu valori pozitive, notele sunt rotite tare la stânga și o repetare întârziată a notei este rotită la dreapta. Valoarea parametrului controlează timpul de întârziere. Cu valori negative, rezultă un pre-eco (un eco care precede nota). Imaginile stereo sunt aceleași, cu nota de model cronometrat în sine în stânga și pre-ecoul în dreapta.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Interval de reglare:

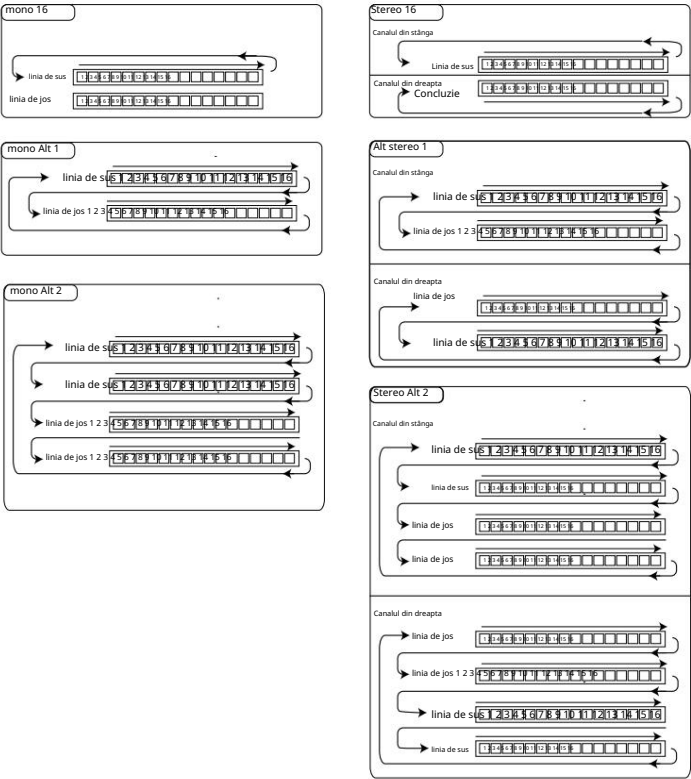
Modul Gator

GtMode

Mono16

vezi Tabelul modurilor Gator la pagina 39.

Parametrul Mode vă permite să selectați una dintre cele 6 metode de combinare a celor două seturi de 16-Grupuri de pași, {A} și {B}. Trei dintre moduri sunt mono și trei sunt stereo, în care notele din setul {A} sunt direcționate către ieșirea din stânga și cele din setul {B} către ieșirea din dreapta.



Parametrii principali FX Pan din primul submeniu al meniului Efecte vor suprascrie modurile Gator stereo. Modulile stereo vor funcționa doar așa cum este descris dacă comenzile principale FX Pan sunt setate central.

Meniul Editare -Submeniul 10: VoxTune

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Interval de reglare:

Modul VocalTune

VT Fashion

Oprit

Off, ScalCorr, KBCtrl, Pitch

VocalTune este o caracteristică puternică MiniNova, care vă permite să modificați înălțimea unui semnal la intrarea audio/microfon (de exemplu, vocea prin microfonul MiniNova). Există trei metode de furnizare a scalei muzicale pe care VocalTune o folosește ca referință atunci când schimbă înălțimea semnalului audio.

- ScalCorr - Corecție la scară. O scară fixă este selectată cu parametrul VT Scale (mai jos) și o tastă cu cheia VT. Această setare va seta înălțimea intrării microfonului pentru a se potrivi cu acea scară.
- KBCtrl - Controlul tastaturii. Tastatura setează înălțimea de ghidare pe baza ultimei note redată. Dacă redați un acord, intrarea audio va prelua înălțimea celui mai apropiat nota în acord.
- Pitch - Pitch Shift. Aduagă o cantitate fixă de schimbare a tonului la sunetul primit. Cantitatea de schimbare este setată utilizând parametrul PtchShft . Schimbarea de înclinare suplimentară în timp real poate fi controlată utilizând roata Pitch (gama fiind setată folosind BendShft parametrul).

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Gama de ajustare:

Cântare VocalTune

Scala VT

Jucat

Redat, Chrmatic, Major, RelMinor, HarMinor, MelMinor

Când vă aflați în modul de corectare a scării (cu modul VT setat la ScalCorr) , puteți selecta scala pe care o folosește Vocal Tune ca referință. Dacă VT Scale este setată la Played, VocalTune va face referire la notele din acordul interpretat cel mai recent.

Cu cât sunt mai multe note în ultimul acord, cu atât mai multe note trebuie să se fixeze VocalTune. O triadă de trei note nu dă rezultate grozave.

Încearcă să rezolvi toate notele care alcătuiesc o melodie simplă și cântă-le pe toate odată ca un acord. Apoi, dacă cânti melodia, VocalTune îți va transpune vocea doar la acelea note.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Interval de reglare:

Tasta VocalTune

Cheia VT

C

Interval de reglare: C la B (scara standard de 12 note)

Setează cheia în care funcționează Vocal Tune (cu Modul VT setat la ScalCorr și Scale VT nu setat la Redat).

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Interval de ajustare:

Viteza VocalTune

Viteza VT

64

de la 0 la 127

Setează timpul pentru Vocal Tune pentru a ajusta înălțimea sunetului de intrare la înălțimea țintă. O valoare este 0 este lentă și 127 este rapidă.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Interval de reglare:

Rutarea VocalTune

VTIsert

PreFX

Acest

parametru controlează direcționarea ieșirii Vocal Tune în cadrul sintetizatorului.

- PreFilt – Prefiltru; inserează sunetul cu pitch-shifted (înainte de filtru) în același canal audio al mixerului ca și oscilatorul. Prin urmare, semnalul vocal va fi auzit numai atunci când este apăsată o tastă (sau când este primită o comandă MIDI Note On).
- PostFilt – Post Filter; inserează sunetul cu pitch-shifted (după filtru) în același canal audio al mixerului ca și oscilatorul. Semnalul vocal va apărea în continuare numai atunci când o tastă este apăsată (sau printr-o comandă MIDI Note On).
- PreFX – Inserează sunetul cu pitch-shift direct în stadiul FX al MiniNova.

Cu această setare, nu este nevoie să apăsați o tastă pentru a auzi vocea.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Interval de reglare:

Nivel de ieșire VocalTune

Nivelul VT

127

de la 0 la 127

Level setează nivelul de ieșire al sunetului cu pitch-shifted.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Interval de ajustare:

Nivelul Vibrato VocalTune

VibAmont

0

-12 până la +12

Caracteristica VocalTune are un efect de vibrato, care adaugă autenticitate suplimentară sunetului cu înălțimea deplasată. VibAmont setează cantitatea de vibrato aplicată sunetului cu pitch-shift.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Gama de ajustare:

Nivelul Vibrato VocalTune prin roata MOD

VibModWI

0

-12 până la +12

lângă VibAmont, aveți posibilitatea de a modifica cantitatea de vibrato aplicată sunetului cu pitch-shifted în timp real, folosind roata MOD. VibModWI stabilește intervalul.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Interval de ajustare:

VocalTune Vibrato Rate

VibRate

80

de la 0 la 127

implicită: Interval de ajustare: Rata (viteza) vibratoului aplicat atât la VibAmont , cât și la VibModWI.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Interval de ajustare:

VocalTune Pitch Shift

PtchShft

0

-24 până la +24

implicită: Interval de ajustare: VocalTune aplică atât deplasarea tonului fix, cât și dinamică. PtchShft setează cantitatea de deplasare fixă a tonului aplicată semnalului audio de intrare. Aceasta va fi în plus față de orice schimbare de înălțime aplicată ca urmare a utilizării VocalTune pentru a modifica înălțimea unui semnal audio de intrare în timp real (de exemplu, setările VTMode ale ScalCorr și KBCtrl). Intervalele PtchShft sunt în semitonuri.

Parametru:

Afișat ca:

Valoare implicită:

Interval de reglare:

VocalTune Pitch Wheel Range

BendShft

12

-24 până la +24

BendShft setează intervalul de schimbare suplimentară a pasului disponibil prin utilizarea roții Pitch . Intervalele Bend Shift sunt, de asemenea, în semitonuri. Modulile VT ScalCorr și KBCtrl aplică o corecție suplimentară înainte de etapa de schimbare a îndoirii.

Parametru: VocalTune Gate Threshold

Afișat ca: Valoare GateThr

implicită: Interval -50

de reglare: Canalul de -96 la 0

intrare al caracteristicii VocalTune include o Poartă de zgomot pentru a ajuta la respingerea zgomotului nedorit al microfonului. Setati GateThr pentru a se potrivi sursei audio de intrare. Valorile sunt în dBs.

Parametru: Timpul de lansare VocalTune Gate

Afișat ca: GateRel

Valoare implicită: 64

Interval de reglare: Acest de la 0 la 127

parametru setează cât timp poarta rămâne deschisă după ce nivelul semnalului a scăzut sub valoarea setată de GateThr. Valoarea implicită de 64 ar trebui să fie suficientă pentru multe scopuri, dar timpi mai lungi sau mai scurți pot fi mai potriviți pentru anumite tipuri de materiale.

Meniul Editare - Submeniul 11: Vocoder

Un Vocoder este un dispozitiv care analizează frecvențele selectate prezente într-un semnal audio (numit Modulator) și suprapune aceste frecvențe pe un alt sunet (numit Purtător).

Face acest lucru prin alimentarea semnalului Modulator într-un banc de filtre trece-bandă. Fiecare dintre aceste filtre (12 dintre ele în MiniNova) acoperă o anumită bandă din spectrul audio, iar banca de filtre „împarte” astfel semnalul audio în 12 benzi de frecvență separate. Rezultatul acestui aranjament este conținutul spectral – adică „caracterul” semnalului audio este „împus” sunetului de sinteză, iar ceea ce auziți este un sunet de sinteză care simulează intrarea audio (de obicei o voce).

Caracterul final al sunetului vocodat va depinde în mare măsură de armonicile prezente în sunetul sintetizator folosit ca purtător. Patch-urile foarte bogate în armonici (de exemplu folosind Sawtooth Waves) vor da în general cele mai bune rezultate.

De obicei, semnalul modulator utilizat de un Vocoder ar fi o voce umană care vorbește sau cântă într-un microfon. Acest lucru creează sunete distinctive de tip robotic sau „vorbitor” care au revenit recent la popularitate și sunt acum folosite în multe genuri muzicale actuale.

Totuși, rețineți că semnalul Modulator nu trebuie limitat la vorbirea umană. Se pot folosi și alte tipuri de semnal Modulator (de exemplu, o chitară electrică sau tobe) și pot da adesea rezultate destul de neașteptate și interesante.

Cel mai obișnuit mod de a utiliza Vocoder este cu microfonul dinamic cu gât de găină furnizat cu MiniNova (sau orice alt microfon dinamic) conectat la mufa XLR de pe panoul superior [22].

Alternativ, semnalele modulatorului pot fi de la un instrument sau altă sursă conectată la mufa EXT IN (32), situată pe panoul din spate, dar rețineți că o mufă jack conectată la această intrare va suprascrie intrarea XLR din panoul superior. Intrarea Modulator la Vocoder este întotdeauna mono.

Tonul sunetului final vocodat va depinde de notele pe care Carrier-ul (patch-ul selectat în prezent) le joacă. Notele pot fi fie redată pe tastatura MiniNova, fie primite prin MIDI de la o tastatură sau un seconvențier extern. Ambele semnale Carrier și Modulator trebuie să fie prezente simultan pentru ca efectul Vocoder să funcționeze, așa că notele trebuie redată în timp ce semnalul Modulator este prezent. Vocoderul este activat prin selectarea unui Patch de tip VOCODER/MIC FX cu butonul TYPE/GENRE [4] și controlat din submeniul VOCODER .

Submeniul: Vocoder

Parametru: Vocoder Pornit/Oprit

Afișat ca: Valoare Pornit/Oprit

implicită: Interval Oprit

de ajustare: Activează/ dezasactivează funcția Vocoder.

Parametru: Nivelul Vocoder

Afișat ca: Valoare VocodeLvl

implicită: Interval 0

de reglare: Sunetele de la 0 la 127

caracteristice Vocoder sunt obținute prin amestecarea ieșirii Vocoder cu unul sau altul dintre cele două semnale sursă. MiniNova vă permite să amestecați ieșirea vocoderului fie cu semnalul Modulator, fie cu semnalul Carrier, sau cu ambele. VocodLvl ajustează nivelul ieșirii Vocoder în acest mix.

Parametru: Nivelul operatorului

Afișat ca: CarriLvl

Valoare implicită: 0

Interval de ajustare: Carrilvl de la 0 la 127

reglează nivelul semnalului Carrier (Patch-ul de sinteză selectat în prezent) în mixul de ieșire Vocoder.

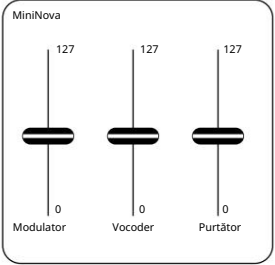
Parametru: Nivelul modulatorului

Afișat ca: Valoare ModulLvl

implicită: Interval 0

de reglare: ModulLvl de la 0 la 127

reglează nivelul microfonului (sau al altei intrări externe) amestecat cu semnalul de ieșire Vocoder.



Parametru: Lățimea vocoderului

Afișat ca: VocWidth

Valoare implicită: 127

Gama de reglare: de la 0 la 127

Ieșirile fiecărei benzi de filtru Vocoder sunt direcționate către canalele stânga și dreapta alternativ pentru a produce o imagine stereo cu profunzime bună. Scăderea valorii Lățimii va direcționa progresiv toate ieșirile filtrului către ambele ieșiri, astfel încât cu Width setată la zero, ieșirea Vocoder va fi mono și situată central în imaginea stereo.

Parametru: Modul Vocoder

Afișat ca: VocMode

Valoare implicită: Normal

Gama de reglare: Normal, AllMax

Setarea Normal produce o funcționare standard a vocoderului. Semnalul modulatorului (de obicei intrarea microfonului) este analizat pentru a produce niveluri de conducere pentru benzile de sinteză a purtătorului vocoder . Utilizați acest mod dacă doriți tipul de sunet tipic „robot vorbitor”.

Dacă VocMode este setat la AllMax, nu se efectuează nicio analiză. Toate benzile de sinteză purtătoare sunt setate la un nivel ridicat și acest lucru permite ca vocoderul să fie utilizat ca efect puternic multi-filtru.

Folosit împreună cu ceilalți parametri vocoder, în special Resonate , VocShift și VocSpreed (vezi mai jos), pot fi găsite efecte care variază de la filtrare subtilă cu pieptene stereo și fazare până la texturi ciudate de tip clopot. Experiment!

Parametru: Modul de înghețare a vocoderului

Afișat ca: VocFreez

Valoare implicită: Oprit

Interval de reglare: Cu Oprit sau Pornit

VocFreez setat la Off, este disponibilă funcționarea normală a vocoderului. În acest mod, intrarea modulatorului (în mod normal microfonul) va fi analizată constant de către vocoder .

Dacă VocFreez este setat la On, nivelurile curente ale filtrelor de analiză a modulatorului vocoder vor fi înghețate și stocate. (Imaginați-vă că luați un singur cadru dintr-un film ca o analogie.) Aceasta poate fi folosită pentru a „capta” semnalul microfonului. Patch-urile din fabrică „Aaah1” (B073) și „Aaah2” (B074) folosesc acest mod de înghețare. Rețineți că formantul înghețat este stocat ca parte a datelor Patch.

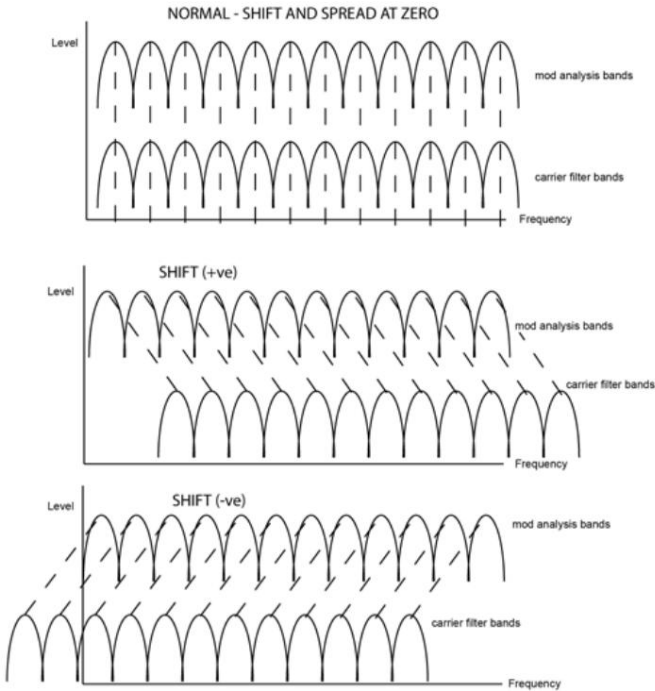
Parametru: Schimbarea vocoderului

Afișat ca: VocShift

Valoare implicită: 0

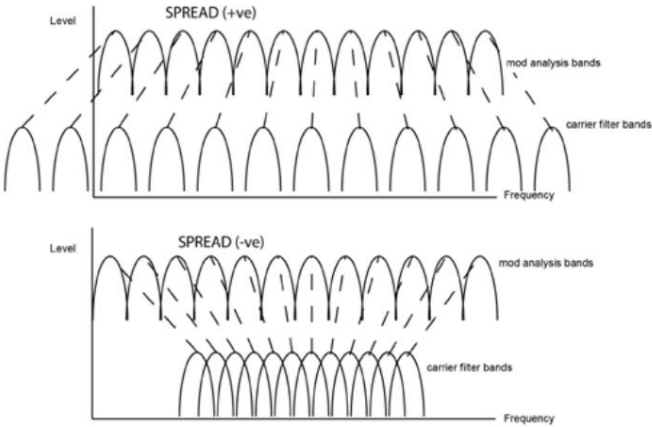
Gama de reglare: -64 până la +63

Parametrul VocShift modifică modul în care frecvențele benzii de filtru de analiză a modulatorului vocoder sunt mapate la frecvențele benzii de sinteză purtătoare . VocShift compensează toate benzile de analiză cu aceeași cantitate în raport cu benzile de sinteză. O valoare pozitivă deplasează benzile purtătoare în sus pe spectrul de frecvență, în timp ce valorile negative se deplasează le în jos.



Parametru: Vocoder Spread
Afisat ca: VocSpred
Valoare implicita: 0
Gama de reglare: -64 până la +63

VocSpred modifică în continuare modul în care frecvențele benzii de filtru de analiză a modulatorului vocoder sunt mapate la frecvențele benzii de sinteză purtătoare. Mărește sau scade gama de frecvențe implicate (gândiți-vă la „întindere” și „strângere”). Valori pozitive ale VocSpred întindeți modul în care sunt mapate frecvențele, valorile negative au efectul opus.



Atât VocShift , cât și VocSpred modifică drastic ieșirea tonală a vocoderului. Schimbarea lor pe scară largă față de valorile implicite poate avea un efect dăunător asupra inteligibilității ieșirii vocoderului , dar sunt instrumente creative foarte utile. Rețineți că ambele sunt, de asemenea, destinații pentru sloturi de mod în Matricea de modulare. Prin utilizarea acestor destinații pot fi obținute sunete grozave de vocoder „în mișcare”.

Parametru: Rezonanță Vocoder
Afisat ca: rezonează
Valoare implicita: 0
Gama de reglare: de la 0 la 127

Resonate stabilește rezonanța pe care o au benzile filtrului de sinteză vocoder. Mai multă rezonanță oferă un sunet de apel la ieșirea vocoderului. O rezonanță mai mică oferă un sunet mai uscat.

Parametru: Dezintegrarea vocoderului
Afisat ca: VocDecay
Valoare implicita: 0
Gama de reglare: de la 0 la 127

Controlează cât durează benzile de analiză pentru a se închide odată ce pragul lor a fost depășit. Timpii scurți de dezintegrare ajută la inteligibilitatea vocoderului. Timpi de lansare mai lungi sunt folositori pentru efecte vocoder mai creative.

Parametru: Tip sibilance Vocoder
Afisat ca: sibType
Valoare implicita: Trecere inalta
Gama de reglare: HighPass sau Noise

În setarea implicită HighPass , sibilanța este preluată din modulator (vocea naturală a vocalistului) prin filtrare. Această setare va permite să se audă un anumit semnal de modulator. Dacă doriți să adăugați sibilance la vocea vocoded, dar vocea interpretului nu este sibilantă în mod natural, puteți selecta Zgomot ca tip de sibilanță pentru a simula artificial sibilance. Acest lucru va adăuga un nivel mic de zgomot la semnalul modulator și vocoderul va trata conținutul suplimentar HF în același mod în care ar fi sibilanța naturală.

Parametru: Nivelul Sibilance Vocoder
Afisat ca: SibLevel
Valoare implicita: 40
Gama de reglare: de la 0 la 127

Acest parametru determină sibilanța prezentă în semnalul vocoded final și poate face ca Vocoderul să sublinieze sunetele „S” și „T” în vorbire. Sibilance poate fi adăugată pentru a oferi Vocoderului să ofere un sunet mai distinctiv și pentru a face vocea vocoded mai inteligibilă.

Parametru: Vocoder Noise Gate Threshold
Afisat ca: GateThr
Valoare implicita: -96
Gama de reglare: -96 la 0

Semnalul modulator (de la intrările externe) are o poartă de zgomot pentru a respinge semnalele de nivel scăzut nedorite. GateThr stabilește pragul porții. Acest lucru este valoros atunci când utilizați Vocoder în spectacole live, deoarece ajută la prevenirea declanșării sunetelor străine de Vocoder. Calibrarea este aproximativ în dB sub nivelul cliplui intern (0 dB).

Parametru: Vocoder Noise Gate Release Time
Afisat ca: GateRel
Valoare implicita: 0
Gama de reglare: de la 0 la 127

GateRel setează timpul de lansare a Noise Gate; cât de mult rămâne Gaterul deschis după ce nivelul semnalului Modulator scade sub nivelul setat de GateThr (adică cât timp rămâne microfonul activ după ce încetați să cântați).

Meniul de sus: Dump

Meniul final este locul în care transferați Patch și alte date între MiniNova și un dispozitiv compatibil MIDI (hardware sau software) care poate stoca date MIDI SysEx.

Parametru: Dump Current Patch
Afisat ca: DmpCrPch

Apăsati butonul OK în timp ce DmpCrPch OK? este afișat, trimite Patch-ul încărcat în prezent (adică toți parametrii actuali a Patch-ului synth) prin ambele porturi USB și MIDI OUT. Puteți apăsa alternativ MENU/BACK dacă decideți să nu continuați cu descărcarea.

Parametru: Set Bank
Afisat ca: Set Bank

Utilizați butonul DATA pentru a selecta Banca A, B sau C; la apăsarea OK, vi se va cere să confirmați dacă doriți să continuați și să descărcați datele Patch-urilor pentru toate patch-urile din actualul banca selectată.

Parametru: Setări Patch să dump
Afisat ca: SetPatch

Această opțiune vă permite să aruncați orice Patch în MiniNova – nu neapărat pe cel încărcat în prezent. Numele Patch-ului de dump este afișat pe al doilea rând al ecranului LCD. Folosiți butonul DATA pentru a selecta Patch-ul de descărcat după nume, apoi utilizați butonul PAGE H pentru a selecta următoarea opțiune de meniu:

Parametru: Eliminați patch-ul selectat
Afisat ca: DumpPtch

Apăsati OK pentru a descărca Patch-ul selectat de SetPatch.

Parametru: Eliminați toate patch-urile
Afisat ca: Dump All

Apăsând pe OK în timp ce acest ecran este afișat, vor elimina toate cele 384 de corecții (128 x 3 bănci). Acest dump nu va include setările globale ale MiniNova (vezi mai jos).

Parametru: Eliminați setările globale
Afisat ca: DumpGlobal

Această funcție este complementul pentru Dump All; setările globale curente (adică, nivelurile audio, setările de transpunere etc.) vor fi descărcate ca o procedură de scriere separată.

Tabel cu forme de undă

AFI A	FORMĂ
A lui	A lui
Triunghi	Triunghi
Dinți de ferăstrău	Dinți de ferăstrău
Saw9:1PW	Lățimea pulsului din dinți de ferăstrău 9:1
Saw8:2PW	Lățimea pulsului din dinți de ferăstrău, raport de 8:2
Saw7:3PW	Lățimea pulsului din dinți de ferăstrău, raport de 7:3
Saw6:4PW	Lățimea pulsului din dinți de ferăstrău, raport de 6:4
Saw5:5PW	Lățimea pulsului din dinți de ferăstrău, raport de 5:5
Saw4:6PW	Lățimea pulsului din dinți de ferăstrău, raport 4:6
Saw 3:7PW	Lățimea pulsului din dinți de ferăstrău, raport de 3:7
Saw2:8PW	Lățimea pulsului din dinți de ferăstrău, raport de 2:8
Saw 1:9PW	Lățimea pulsului din dinți de ferăstrău, raport de 1:9
PW	Lățimea pulsului
Pătrat	Pătrat
BassCamp	Camp Bass
Bass_FM	Bas modulat în frecvență
EP_DuIII	Pian electric plictisitor
EP_Bell	Bell pian electric
Clav	Clavinova
DouReed	Stuf dublu
Retro	Retro
StrnMch1	Mașină cu corzi 1
StrnMch2	Mașină cu corzi 2
Organ_1	Organul 1
Organ_2	Organul 2
EvilOrg	Organul Rău
Lucrurile lui	Chestii înalte
Bell_FM1	Clopot modulat în frecvență 1
Bell_FM2	Clopot modulat în frecvență 2
DigBell1	Clopot digital 1
DigBell2	Digital Bell 2
DigBell3	Digital Bell 3
DigBell4	Digital Bell 4
DigiPad	Pad digital
Tabelul 1	Wavetable 1
Wtable....	Wavetable....
Wtable....	Wavetable....
Wtable36	Wavetable 36
AudioInL/M	Intrare audio din stânga (sau microfon cu gât de gâscă)
AudioInR	Intrare audio dreapta

Tabel cu valori de sincronizare

AFI A	DETALII	SINCRONIZARE CORUL LFO RATE SYNC LFO DELAY SYNC PAN SYNC	ARP SYNC GATOR SYNC FX DELAY SYNC
32 T	48 de cicluri pe 1 bar	A	A
32	32 de cicluri pe 1 bar	A	A
16 T	24 de cicluri pe 1 bar	A	A
al 16-lea	16 cicluri pe 1 bar	A	A
al 8-lea T	12 cicluri pe 1 bar	A	A
16 D	8 cicluri la 3 bătăi / 32 de cicluri la 3 bare	A	A
al 8-lea	8 cicluri pe 1 bar	A	A
al 4-lea T	6 cicluri pe 1 bar	A	A
8 D	4 cicluri la 3 bătăi / 16 cicluri la 3 bare	A	A
al 4-lea	4 cicluri pe 1 bar	A	A
1 + 1/3	3 cicluri la 1 bar	A	A
al 4-lea D	2 cicluri la 3 bătăi / 8 cicluri la 3 bare	A	A
al 2-lea	2 cicluri la 1 bar	A	A
2 + 2/3	3 cicluri la 2 bari	A	A
3 batai	1 ciclu la 3 bătăi / 4 cicluri la 3 bare	A	A
4 batai	1 ciclu la 1 bar	A	A
5 + 1/3	3 cicluri la 2 bari	A	A
6 batai	1 ciclu la 6 bătăi / 2 cicluri la 3 bare	A	A
8 batai	1 ciclu la 2 bare	A	A
10 + 2/3	3 cicluri la 4 bari	A	
12 batai	1 ciclu la 12 bătăi/1 ciclu la 3 bare	A	
13 + 1/3	3 cicluri la 10 bari	A	
16 batai	1 ciclu la 4 bari	A	
18 batai	1 ciclu la 18 bătăi/2 cicluri la 9 bare	A	
18 + 2/3	3 cicluri la 8 bari	A	
20 de bătăi	1 ciclu la 5 bari	A	
21 + 1/3	3 cicluri la 16 bari	A	
24 de bătăi	1 ciclu la 6 bari	A	
28 de bătăi	1 ciclu la 7 bari	A	
30 de bătăi	2 cicluri la 15 bari	A	
32 de bătăi	1 ciclu la 8 bari	A	
36 de bătăi	1 ciclu la 9 bari	A	
42 de bătăi	2 cicluri la 21 de bari	A	
48 de bătăi	1 ciclu la 12 bari	A	
64 de bătăi	1 ciclu la 16 bari	A	

Tabelul formelor de undă LFO

AFI A	FORMA DE UNDE	INFORMATII SUPLEMENTARE
A lui	Forme LFO tradiționale	
Triunghi		
Dinți de ferăstrău		
Pătrat		
Rand S/H		Salt la valori aleatorii în fiecare ciclu al LFO
Ora S/H		Salt la valoarea minimă și maximă fiecare reținută pentru o perioadă de timp aleatorie
PianoEnv		O formă curbată de dinți de ferăstrău
Secv 1	Acestea sunt secvențe care sar la valori diferite, menținând fiecare pentru o șaisprezece parte din rata ciclului LFO.	
Secv 2		
Secv 3		
Secv 4		
Secv. 5		
Secv. 6		
Secv. 7		
îmbătrânire 1	Acestea sunt secvențe care sar intre un minim si a valoare maximă, fiecare valoare deținută pentru un interval de timp diferit.	
îmbătrânire 2		
îmbătrânire 3		
îmbătrânire 4		
îmbătrânire 5		
îmbătrânire 6		
îmbătrânire 7		
îmbătrânire 8		
Cromat	Acestea sunt secvențe „melodice” de diferite tipuri. Când modulați înălțimea oscilatorului, pentru a obține rezultate cromatice, setați Modulation Adâncime la ±30 sau ±36.	
Major		
Maior 7		
Minor 7		
MinArp 1		
MinArp 2		
Diminua		
DecMinor		
Minor3rd		
Pedala		
al patrulea		
al patrulea x12		
1625 Maj		
1625 min		
2511		

Tabelul surselor matricei de modulație

AFI A	SURSĂ	COMENTARII
Direct		Nicio sursă de modulație selectată.
ModWheel	Roata de mod	Mod Wheel este controlerul.
AftTouch	Aftertouch	Modulația este proporțională cu presiunea aplicată unei taste în timp ce aceasta este ținută apăsată. (Aftertouch monofonic).*
Expres	Pedala de expresie	O pedală externă asigură controlul.
Viteză	Viteza tastei	Modulația este proporțională cu greu de redat cheia.
Tastatură	Poziția cheie	Modulația este proporțională cu poziția cheii.
Lfo1+	LFO 1	„+” = LFO crește valoarea de parametru controlat numai în sens pozitiv.
Lfo1+/-		
Lfo2+	LFO 2	„+/-” = LFO crește și scade valoarea controlate parametru în mod egal.
Lfo2+/-		
Lfo3+	LFO 3	
Lfo3+/-		
Env1Amp Env2Filt Env3 - Env6	Plicuri de la 1 la 6	Toate cele șase plicuri sunt declanșate de o apăsare de tastă și orice/toate pot fi folosite pentru a modifica parametrul timp. Rețineți că Env1 și Env 2 sunt „cablat” pentru a controla parametrul Amplitudine și Filtru, dar sunt încă disponibili pentru a controla alții parametrul.
AudiInEnv	Intrare audio Plic	Ieșirea Envelope Follower în calea semnalului de intrare Mic/Audio.

* Rețineți că tastatura MiniNova nu trimite date Aftertouch, dar motorul de sinteză va răspunde corect la orice date Aftertouch primite prin MIDI (prin DIN sau USB).

Tabelul Destinații Matricea de Modulație

AFI A	DESTINA IE	COMENTARII
	Oscilatoare:	
O123Ptch	Înălțimea globală a oscilatorului	Toate oscilatoarele: Pitch Transpose
O1 Pitch	Pitch per-oscilator	Oscilator 1: Pitch Transpose
O2 Pitch		Oscilator 2: Pitch Transpose
O3Pitch		Oscilator 3: Pitch Transpose
O1Vsync	Sincronizare variabilă per oscilator	Oscilator 1: Sincronizare virtuală
O2Vsync		Oscilator 2: Sincronizare virtuală
O3Vsync		Oscilator 3: Sincronizare virtuală
O1PW/Idx	Lățimea impulsului per-oscilator/ Indexul Tabelului Valurilor	Oscilator 1: Pulsewidth / Wavetable Index
O2PW/Idx		Oscilator 2: Pulsewidth / Wavetable Index
O3PW/Idx		Oscilator 3: Pulsewidth / Wavetable Index
O1 Greu	Duritatea per-oscilator	Oscilator 1: Duritate
O2 Hard		Oscilator 2: Duritate
O3Hard		Oscilator 3: Duritate
	Mixere:	
O1Level	Nivelurile de intrare ale mixerului	Mixer: Oscilator 1 Level
Nivelul O2		Mixer: Oscilator 2 Level
O3Level		Mixer: Oscilator 3 Level
ZgomotLvl		Mixer: Nivel de zgomot
RM1*3Niv		Mixer: Ring Mod 1*3 Nivel
RM2*3Niv		Mixer: Ring Mod 2*3 Nivel
	Filtre:	
F1DAmnt	Distorsiunea prefiltrului, per filtru	Filtrul 1: Cantitatea distorsiunii
F2DAmnt	Filtrul 2: Cantitatea distorsiunii	
F1Freq	Frecvență per filtru	Filtrul 1: Frecvență
F2Freq		Filtrul 2: Frecvență
F1Rez	Rezonanță pe filtru	Filtrul 1: Rezonanță
F2Res		Filtrul 2: Rezonanță
FBalance	Balanță filtru 1/filtru 2	Balanța filtrului
	LFO-uri:	
L1Rata	Frecvență per-LFO	LFO 1: Rata
L2Rate		LFO 2: Rată
L3Rate		LFO 3: Rata
	Plicuri:	
Env1Dec	Timp de degradare a plicului	Plicul 1 (Amp): Timp de decădere
Env2Dec		Plicul 2 (Filtru): Timp de degradare
	FX:	
FX1Amnt		FX1: Sumă FX
FX2Amnt		FX2: Sumă FX
FX3Amnt		FX3: Sumă FX
FX4Amnt		FX4: Sumă FX
FX5Amnt		FX5: Sumă FX
FXFedbac		FX: Feedback FX
FXWetLvl		FX: Nivel umed
Ch1Rate	Parametrii corului	Refren 1: Rata
Ch1 Adâncime		Refren 1: Adâncime
Ch1 Întârziere		Refren 1: Întârziere
Ch1Fback		Refren 1: Feedback
Ch2Rate		Refren 2: Rata
Ch2 Adâncime		Refren 2: Adâncime
Ch2 Întârziere		Refren 2: Întârziere

Ch2Fback		Refren 2: Feedback
Ch3Rate		Refren 3: Rata
Ch3Adancime		Refren 3: Adâncime
Ch3 Întârziere		Refren 3: Întârziere
Ch3Fback		Refren 3: Feedback
Ch4Rate		Refren 4: Rata
Ch4Adancime		Refren 4: Adâncime
Ch4 Întârziere		Refren 4: Întârziere
Ch4Fback		Refren 4: Feedback
Dly1Time	Parametrii de întârziere	Întârziere 1: Timp de întârziere
Dly1Fbak		Întârziere 1: Feedback
Dly2Time		Întârziere 2: Timp de întârziere
Dly2Fbak		Întârziere 2: Feedback
EQBasLvl	Setări EQ	EQ: Nivel de bas
EQBasFrq		EQ: Frecvență bas
EQMidLvl		EQ: Nivel mediu
EQMidFrq		EQ: Frecvență medie
EQTrbLvl		EQ: Treble Level
EQTrbFrq		EQ: Frecvență înaltă
PanPosn	Poziția Pan	Pan: Pan Position
VocShift Vocoder Shift		
VocSpreD Vocoder Spread		
Tu	Rezonanță Vocoder	
PreFXLvl	Nivelul pre FX	Nivelul de leșire al mixerului
PitShift	Pitch Shift	Controlează schimbarea dinamică a tonului în Vocal Procesor de reglare

Tweak Parameters Table

AFI A	ZONĂ	DETALIU

PortTime		Voce: Portamento Time
FXWetLvl		FX: Nivel umed
PstFXLvl		Mixer: Post FX Level
PanPosn		FX: Pan Position
UniDetune		Voce: Unison Detune
	Oscilatoare:	
O1WTInt	Parametrii oscilatorului 1	Oscilator 1: Interpolare Wavetable
O1Pw/Idx		Oscilator 1: Pulsewidth / Wavetable Index
O1VSync		Oscilator 1: Sincronizare virtuală
O1 Greu		Oscilator 1: Duritate
O1 Dens		Oscilator 1: Densitate
O1DnsDtn		Oscilator 1: Density Detune
O1Semi		Oscilator 1: Transpunere semiton
O1Cenți		Oscilator 1: Cents Transpose
O2WTInt	Parametrii oscilatorului 2	Oscilator 2: Interpolare Wavetable
O2Pw/Idx		Oscilator 2: Pulsewidth / Wavetable Index
O2Vsync		Oscilator 2: Sincronizare virtuală
O2 Hard		Oscilator 2: Duritate
O2Dense		Oscilator 2: Densitate
O2DnsDtn		Oscilator 2: Density Detune
O2Semi		Oscilatorul 2: Transpunerea semitonului
O2Cents		Oscilator 2: Cents Transpose

Tweak Parameters Table - Continuare

O3WTInt	Oscilator 3 parametri	Oscilator 3: Interpolare Wavetable
O3PwIdx		Oscilator 3: Pulsewidth / Wavetable Index
O3Vsync		Oscilator 3: Sincronizare virtuală
O3Hard		Oscilator 3: Duritate
O3Dense		Oscilator 3: Densitate
O3DnsDtn		Oscilator 3: Density Detune
O3Semi		Oscilatorul 3: Transpunerea semitonului
O3Cenți		Oscilator 3: Cents Transpose
	Mixer:	
O1Level		Mixer: Oscilator 1 Level
Nivelul O2		Mixer: Oscilator 2 Level
O3Level		Mixer: Oscilator 3 Level
RM1*3Niv		Mixer: Ring Mod 1*3 Nivel
RM2*3Niv		Mixer: Ring Mod 2*3 Nivel
ZgomotLvl		Mixer: Nivel de zgomot
	Filtre:	
f echilibru		Balanța filtrului
F1Freq		Filtrul 1: Frecvență
F1Rez		Filtrul 1: Rezonanță
F1DAmnt		Filtrul 1: Cantitatea distorsiunii
F1 Track		Filtrul 1: Urmărirea tastaturii
F2Freq		Filtrul 2: Frecvență
F2Res		Filtrul 2: Rezonanță
F2DAmnt		Filtrul 2: Cantitatea distorsiunii
F2Track		Filtrul 2: Urmărirea tastaturii
F1Env2		Filtrul 1: Cantitatea plicului 2
F2Env2		Filtrul 2: Cantitatea plicului 2
	Plicul 1:	
AmpAtt		Plicul 1 (Amp): Timp de atac
AmpDec		Plicul 1 (Amp): Timp de decădere
AmpSus		Plicul 1 (Amp): Sustain Level
AmpRel		Plicul 1 (Amp): Timp de lansare
	Plicul 2:	
FltAtt		Plicul 2 (Filtru): Timp de atac
FltDec		Plicul 2 (Filtru): Timp de degradare
FltSus		Plicul 2 (Filtru): Sustain Level
FltRel		Plicul 2 (Filtru): Timp de eliberare
	Plicul 3:	
E3 Întârziere		Plicul 3: Întârziere
E3Att		Plicul 3: Timpul de atac
E3Dec		Plicul 3: Timp de degradare
E3Sus		Plicul 3: Sustain Level
E3Release		Plicul 3: Timpul de lansare
	LFO-uri:	

L1Rata		LFO 1: Rata
L1RSync		LFO 1: Rata de sincronizare
L1 Slew		LFO 1: Slew Cantitate
L2Rate		LFO 2: Rată
L2RSync		LFO 2: Rata de sincronizare
L2 Slew		LFO 2: Slew Cantitate
L3Rate		LFO 3: Rata
L3RSync		LFO 3: Rata de sincronizare
L3 Slew		LFO 3: Slew Cantitate
	FX:	
FX1Amnt		FX1: Sumă FX
FX2Amnt		FX2: Sumă FX
FX3Amnt		FX3: Sumă FX
FX4Amnt		FX4: Sumă FX
FX5Amnt		FX5: Sumă FX
FXFedbck		FX: Feedback FX
Dst1Lvl	Deformare	Distorsiunea: Distorsiunea 1 Nivel
Dst2Lvl		Distorsiunea: Distorsiunea 1 Nivel
Parametrii Dly1Time Delay		Întârziere 1: Timp de întârziere
Dly1Sync		Întârziere 1: Timp de sincronizare întârziat
Dly1Fbck		Întârziere 1: Feedback
Dly1Slew		Întârziere 1: Slew Cantitate
Dly2Time		Întârziere 2: Timp de întârziere
Dly2Sync		Întârziere 2: Timp de sincronizare întârziat
Dly2Fbck		Întârziere 2: Feedback
Dly2Slew		Întârziere 2: Slew Cantitate
Ch1Rate	Parametrii corului	Refren 1: Rata
Ch1Fbck		Refren 1: Feedback
Ch1 Adâncime		Refren 1: Adâncime
Ch1 Întârziere		Refren 1: Întârziere
Ch2Rate		Refren 2: Rata
Ch2Fbck		Refren 2: Feedback
Ch2 Adâncime		Refren 2: Adâncime
Ch2 Întârziere		Refren 2: Întârziere
Ch3Rate		Refren 3: Rata
Ch3Fbck		Refren 3: Feedback
Ch3Adancime		Refren 3: Adâncime
Ch3 Întârziere		Refren 3: Întârziere
Ch4Rate	Parametrii Gator	Refren 4: Rata
Ch4Fbck		Refren 4: Feedback
Ch4Adancime		Refren 4: Adâncime
Ch4 Întârziere		Refren 4: Întârziere
GtSlew	Parametrii Gator	Gator: Slew Cantitate
GtDecay		Gator: Timp de decădere
GtL/RDeI		Gator: Timp de întârziere stânga/dreapta
Parametrii Arpeggiatorului ArpGTime		Arpeggiator: Gate Time
ArpSwing		Arpeggiator: Swing
	Adâncimea de modulație:	
M1 Adâncime		Matricea de modulație: Adâncimea slotului 1
M...Adâncime		Matrice de modulație: Slot... Adâncime
M20 Adâncime		Matrice de modulație: Slot 20 Depth

