Machine Translated by Google

User Guide

Версия 1.2

SUMMIT

novation

Machine Translated by Google

Моля Прочети:

Благодарим ви, че изтеглихте това ръководство за потребителя.

Използвахме машинен превод, за да сме сигурни, че имаме налично ръководство за потребителя на вашия език, извиняваме се за евентуални грешки.

Ако предпочитате да видите английска версия на това ръководство за потребителя, за да използвате свой собствен инструмент за превод, можете да го намерите на нашата страница за изтегляне:

downloads.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

Machine Translated by Google

новация

Подразделение на Focusrite Audio Engineering Ltd.
Къща Уиндзор

Turnpike Road
Бизнес парк Cressex

Хай Уикъмб

Бъкингамшир
HP12 3FX

Великобритания
Тел.: +44 1494 462246

Факс: +44 1494 459920

имейл: sales@novationmusic.com

Уебсайт: novationmusic.com

Търговски марки

Търговската марка Novation е собственост на Focusrite Audio Engineering Ltd. Всички други имена на марки, продукти и компании, както и всички други регистрирани имена или търговски марки, споменати в това ръководство, принадлежат на съответните им собственици.

Опровержение

Новейшън е предприела всички възможни стъпки, за да гарантира, че предоставената тук информация е както правилна, така и пълна. В никакъв случай Novation не може да поеме каквато и да е отговорност за каквато и да е загуба или повреда на собственика на оборудването, която и да е трета страна или каквото и да е оборудване, което може да е резултат от използването на това ръководство или оборудването, което то описва. Предоставената в този документ информация може да бъде променяна по всяко време без предварително предупреждение. Спецификациите и външният вид може да се различават от изброените и илюстрираните.

АВТОРСКИ ПРАВА И ПРАВНИ СЪОБЩЕНИЯ

Novation е регистрирана търговска марка на Focusrite Audio Engineering Limited.
Peak и New Oxford Oscillator са търговски марки на Focusrite Audio Engineering Limited.

2022 © Focusrite Audio Engineering Limited. Всички права запазени.

Machine Translated by Google

СЪДЪРЖАНИЕ

ВЪВЕДЕНИЕ 4

Основни функции 4

Относно това ръководство. 4

Какво има в кутията 4

Регистриране на вашия Novation Summit. 4

Изисквания към захранването 4

ПРЕГЛЕД НА ХАРДУЕРА. 5

Горен панел. 5

Контроли, секция по секция. 5

Заден панел 9

ПРИГОТВЯМЕ СЕ ДА ЗАПОЧНЕМ 10

Навигация в менюто. 12

Би-тембрален синтез. 12

Зареждане на корекции. 12

Сравняване на корекции. 13

Бърза инициализация. 13

Запазване на корекции. 14

Основна операция – промяна на звука. 14

OLED дисплеят. 14

Настройка на параметрите. 14

Копчето Филтър. 14

Клавиатурни контроли. 15

Арпеджиаторът. 15

MIDI контрол. 15

Анимираните бутони. 15

УРОК ЗА СИНТЕЗ 16

SUMMIT: ОПРОСТЕНА БЛОКОВА СХЕМА. 21

ВЪРХА В ПОДРОБНОСТИ 22

Гласове 22

Плъзгане 22

Гласовото меню. 23

Секцията на осцилатора. 25

Вълнова форма на осцилатор. 25

Стъпка на осцилатора. 25

Модулация на височината. 25

Форма на вълната. 25

Менюто на осцилатора. 25

Секцията миксер. 27

Филтърната секция. 27

Тип и наклон на филтъра. 27

Резонанс 28

Филтърна модулация. 28

Проследяване на филтъра. 29

Овърдрайв 29

Секцията за пликове. 29

Менюто за пликове. 30

Секцията LFO. 30

Хардуерни контроли на LFO 1 и LFO 2. 30

Форма на вълната на LFO 1 и 2. 31

Скорост на LFO 1 и 2. 31

Време за затихване на LFO 1 и 2. 31

Хардуерни контроли на LFO 3 и LFO 4. 31

LFO 3 & 4 Изберете. 31

Форма на вълната на LFO 3 и 4. 31

Скорост на LFO 3 и 4. 31

LFO 3 и 4 синхронизация. 31

Менюто LFO. 31

Арпеджиаторът. 33

Време 33

Режим Arp. 33

Арп ритъм. 33

Октавен диапазон. 33

Продължителност на бележката. 33

Резе за ключ. 33

Arp предаване на данни. 33

Менюто Arp/Clock 33

Секцията за ефекти. 35

Изкривяване 35

Припев 35

забавяне 35

Реверберация 35

Менюто FX. 35

Модулационната матрица. 38

FX модулационната матрица. 39

Менюто с настройки. 40

ПРИЛОЖЕНИЕ 45

Системни актуализации с помощта на Novation Components. 45

Импортиране на корекция чрез SysEx. 45

Синхронизиране на таблици със стойности. 45

Скорост на синхронизиране на Arp/часовник. 45

Скорост на синхронизиране на забавяне. 45

Скорост на синхронизиране на LFO. 45

Списък с вълнови таблици. 45

Работа с MIDI в режими Single и Multi Patch. 46

Модулационна матрица – източници. 46

Модулационна матрица – дестинации 46

Модулационна матрица – продължение на дестинациите. 46

FX Modulation Matrix – източници. 46

FX Modulation Matrix – дестинации. 46

Списък с MIDI параметри. 47

Звукови дизайнери. 49

Списък на фабричните корекции с дизайнерски кредити. 50

Machine Translated by Google

ВЪВЕДЕНИЕ

Благодарим ви, че закупихте този шестнадесет гласов полифоничен, двутембрален синтезатор Summit, най-добре звучащият синтезатор, който Novation някога е правил. Summit е естественото развитие на нашия настолен синтезатор Peak, който сам по себе си беше замислен като полифонична версия на аналоговия синтезатор Bass Station II. Summit е по същество хибриден инструмент от две части, многотембрален, изграден около двойно изпълнение на синтезаторното ядро на Peak. Базирана на новите оксфордски цифрово управлявани осцилатори на Peak, двучастната структура на Summit ви дава ненадминат контрол върху звуковия дизайн както в 16-гласов единичен режим, така и в 2 x 8-гласов двутембрален режим. Можете да внесете множество, наслоени звуци в микса, като същевременно запазите пълен контрол върху всеки аспект на всеки синтезатор. Също така сме включили страхотна секция с ефекти, за да добавим допълнителен цвят и дълбочина към звуците на Summit.

Освен превъзходно качество на звука, Summit ви дава два страхотни набора от специално създадени предварителни настройки – единични пачове, както са приложени на Peak, и някои зашеметяващи нови мулти пачове, които използват пълната мощ на би-тембралната архитектура на Summit.

Summit има висококачествена клавиатура с 61 ноти с Pitch и Mod колела. Можете да го използвате в студиото или на сцената, самостоятелно или с MIDI контролер по ваш избор, било то друга клавиатура, DAW или контролер за пада като Novation Launchpad Pro. Той има вход за CV (контролно напрежение), който ви позволява да взаимодействате с Eurorack и други CV синтезатори, които може би вече имате.

ЗАБЕЛЕЖКА: Summit е в състояние да генерира аудио с голям динамичен обхват, чиито крайности могат да причинят повреда на високоговорителите или други компоненти, а също и на слуха ви!!

Основни функции

- Двучастна многотембрална архитектура с режими Layer, Split и Dual клавиатура
- Базирани на FPGA цифрово управлявани осцилатори, работещи на 24 MHz, генерират вълнови форми, неразличими от тези, произведени от аналогови осцилатори
- Традиционни аналогови сигнални пътища
- Напълно аналогова филтърна секция
- Dual Peak архитектура: всички параметри за всяка част са независимо достъпни
- Традиционни, специални функционални въртящи се контроли
- 16-гласова полифония
- Три осцилатора на глас, на част
- Синусовидни, триъгълни, трионообразни и импулсни вълнови форми, плюс 60 вълнови таблици, на осцилатор
- 10 слота за вълнови таблици, конфигурируеми от потребителя
- Оформяне на вълнови форми на всички типове вълнови форми
- Функция Tuning Table – позволява създаване на нестандартни настройки на клавиатурата
- Два аналогови LP/BP/HP филтъра с променлив наклон, резонанс, овърдрайв и опции за модулация • Всеки два вида филтър могат да се използват едновременно: параметърът за разделяне позволява различни честоти
- Мощна 16-слотова модулационна матрица с два източника на слот
- Два пълни LFO с контроли на панела
- Два допълнителни LFO с основни контроли на панела плюс контрол от менюто на други параметри: напълно маршрутизиращи се чрез модулационната матрица
- Три секции Envelope (Amp и 2 x Mod) с шест фази: DAHDSR
- Традиционни фейдър контроли за ADSR фази на Amp и Mod обвивки
- Фазите на AHD обвивката могат да се повтарят многократно от панела
- Пръстенов модулатор (входове: Oscs 1 и 2)
- Гъвкав арпеджиатор с широк набор от модели и режими: първичните контроли са включени панел
- Плъзгане (портаменто) със специален контрол на времето
- Предварително заредени с чисто нови кръпки: 384 единични кръпки и 384 мулти кръпки, всяка подредена като три банки от 128 • Две допълнителни потребителски банки за 128 допълнителни единични кръпки и 128 допълнителни мулти

Кръпки

- Пълна съвместимост с пачове, създадени на Novation Peak: банки за корекции на Peak, или отделни кръпки, могат да бъдат импортирани в Summit чрез SysEx.
- Два бутона Animate за задействане на незабавни звукови модификации и ефекти изпълнение на живо
- Мощна FX секция: изкривяване, забавяне, припев и реверберация
- Отделна 4-слотова FX модулационна матрица
- Съвместим с класа USB порт (не са необходими драйвери), дъмп на корекция и MIDI
- OLED дисплей за избор на пластир и настройка на параметрите
- Вътрешен универсален PSU – захранван от мрежата
- Външен CV вход за интеграция с друго аналогово оборудване
- Два комплекта стерео изходи за маршрутизиране на главния и спомагателния изход: всяка част може да бъде насочена към единия/и двата
- Изход за слушалки: може да следва основния, допълнителния или и двата изхода
- Поддържа всеки два педала – поддържане или експресия
- Слот за сигурност Kensington

Относно това ръководство

> ВАЖНО:
>
> Това ръководство за потребителя е приложимо за синтезатори Summit с фърмуер v1.1. Ако вашият Summit има по-ранна версия на фърмуера, препоръчваме ви да го актуализирате до най-новата версия, което може да стане с помощта на Novation Components: моля, отидете на
>
> novationmusic.com/components.

Опитахме се да направим това ръководство възможно най-полезно за всички видове потребители и това неизбежно означава, че по-опитните потребители ще искат да пропуснат определени части от него, докато тези с малко по-малко опит в синтеза ще искат да избегнат определени части от докато не се убедят, че са усвоили основите. Както при други Ръководства за потребителя на синтезатори Novation, ние сме включили „Урок за синтезиране" (вижте страница 16), който обяснява принципите на генериране и обработка на звук, които са в основата на всички синтезатори. Смятаме, че това ще бъде от полза и интерес за всички.

Има няколко общи точки, които е полезно да знаете, преди да продължите да четете това ръководство. Приехме някои графични конвенции в текста, които се надяваме да ви бъдат полезни при навигирането в информацията, за да намерите бързо това, което трябва да знаете:

Съкращения, конвенции и др.

Там, където се споменават контролите на горния панел или съединителите на задния панел, ние използвахме число, както следва: 1 за препратка към диаграмата на горния панел и по този начин: 1 за препратка към диаграмата на задния панел. (Вижте страница 5 и страница 9).

Използвали сме BOLD TEXT (или Bold Text) , за да именуваме контролите на горния панел или конекторите на задния панел; поставихме за цел да използваме абсолютно същите имена, които се появяват на самата среща на върха. Използвахме матричен текст, за да илюстрираме текст и числа, които се появяват на дисплея на горния панел.

Съвети

> Те правят това, което пише на кутията: ние включваме малко съвети, подходящи за обсъжданата тема, които трябва да опростят настройването на Summit да прави това, което искате. Не е задължително да ги следвате, но като цяло трябва да улеснят живота ви.

Допълнителна информация

> Това са допълнения към текста, които ще представляват интерес за по-напредналите потребители и обикновено могат да бъдат избегнати от по-малко опитните.
> Те са предназначени да предоставят пояснение или обяснение на определена област на действие.

Какво има в кутията

Вашият синтезатор Summit е внимателно опакован във фабриката и опаковката е проектирана да издържа на грубо боравене. Ако изглежда, че устройството е било повредено при транспортиране, не изхвърляйте опаковъчния материал и уведомете вашия дилър на музика.

Ако е практично, запазете всички опаковъчни материали, в случай че някога трябва да транспортирате безопасно своя Summit.

Моля, проверете списъка по-долу спрямо съдържанието на опаковката. Ако някои елементи липсват или са повредени, свържете се с дилъра или дистрибутора на Novation, откъдето сте закупили устройството.

- Summit синтезатор
- IEC захранващ кабел с щепсел, подходящ за вашата територия
- USB кабел, A-тип към B-тип, 1,5м
- Информационен лист за безопасност
- Ръководство „Първи стъпки", предоставящо също онлайн достъп до Ableton Live Lite

Регистриране на вашата Novation Summit

Можете да регистрирате вашата Summit онлайн на novationmusic.com/register, като използвате информацията, предоставена в Началното ръководство. Това ще ви позволи да изтеглите допълнителния софтуер, на който имате право като собственик на Summit от вашия акаунт в Novation.

Изисквания към захранването

Summit се захранва от променливотокова мрежа: вътрешното захранващо устройство (PSU) е от „универсален" тип и синтезаторът ще работи на всички мрежови напрежения между 100 V и 240 V. IEC захранващ кабел се доставя с устройството.

Summit няма предпазители, достъпни за потребителя. В случай на очевидна повреда на PSU, Summit трябва да се ремонтира само от подходящо квалифициран техник.

Machine Translated by Google

ПРЕГЛЕД НА ХАРДУЕРА

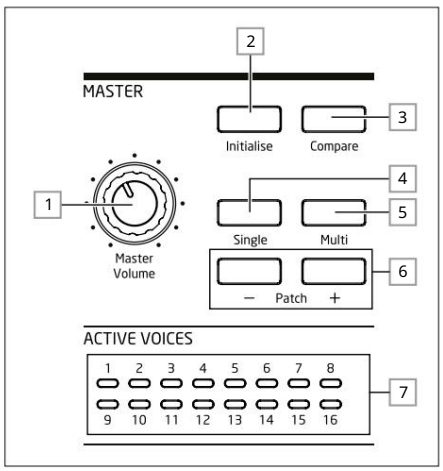
Горен панел

Контролната повърхност на Summit е разделена логически на функционални зони, като генерирането и обработката на сигнала като цяло следва последователност отляво надясно.

• MASTER – зарежда пачове и регулира общото ниво на звука; показване на активни гласове
• АКТИВНИ ГЛАСОВЕ – LED дисплей, показващ кои гласове генерират тока звук
• MULTIPART CONTROL – определя как са двете части на Multi Patch контролирани
• MULTIMODE – определя дали двете части на Multi Patch трябва да бъдат играят заедно или поотделно
• ANIMATES – моментни бутони за моментална промяна на звука • Контроли на изпълнението – Pitch/Mod колела, контрол на октавата • MENU – дисплей с 4 x 20 символа за избор/запазване на кръпка, разширен параметър контрол и настройка на глобалните настройки
• VOICE – избира гласов режим и позволява плъзгане между последователни ноти
• ARP – арпеджиаторна функция: генерира повтарящи се нотни модели
• ОСЦИЛАТОР 1 – Генератор на първичен звук
• ОСЦИЛАТОР 2 – Генератор на първичен звук
• ОСЦИЛАТОР 3 – Генератор на първичен звук
• FM – контролира междуосцилаторната честотна модулация • MIXER – сумира вълните на осцилатора, изхода на модулатора на пръстена и шума
• FILTER – променя честотното съдържание на сигнала • AMP ENVELOPE – контролира как амплитудата на сигнала варира с времето
• MOD ENVELOPES - контролира как другите параметри на синтезатора варират във времето • LFO 1 – нискочестотен осцилатор, модулира филтъра и формата на осцилатора
• LFO 2 – нискочестотен осцилатор, модулира височината на Oscs 1, 2 & 3
• LFO 3 & 4 – нискочестотен осцилатор, само глобални контроли (други чрез система от менюта)
• DISTORTION – контролира аналоговото изкривяване преди VCA
• ЕФЕКТИ – добавете забавяне, реверберация и ефекти на хорус към цялостния звук

Контроли, секция по секция

УЧИТЕЛ:



1 Master Volume – контрол на главния звук за MAIN и AUX аудио изходите на синтезатора; това също контролира изходното ниво на слушалките.

2 Инициализиране – по подразбиране можете да натиснете този бутон, за да нулирате всички параметри на синтезатора към стойностите по подразбиране на първоначалната корекция. Това осигурява бърз път обратно към гола „отправна точка“ за създаване на свеж звук. Функцията на Initialise може да бъде променена в менюто с настройки , така че всички текущи настройки на контролния панел да се прилагат към първоначалната корекция, когато се зареди: вижте страница 42.

3 Сравнете – натиснете (и задръжте) този бутон, за да чуете оригиналната версия на текущо заредения Patch. Това ви позволява да сравните ефектите от всяка промяна, която сте направили след зареждането му с оригиналната версия. Когато е избран Multi Patch, натиснете Compare ще ви позволи да чуете и двете части A и B на пластира, независимо от частта, избрана в момента от бутоните A и B 12 . Имайте предвид, че Сравняване може да бъде избрано само ако клавишите не се натискат едновременно.

4 Еднократно натискане за достъп до областта на паметта на корекцията, запазена за корекции на отделни части. Текущото местоположение и име на пластира ще бъдат показани на дисплея и алтернативни единични пластири могат да бъдат избрани с контрола на параметрите 4 .

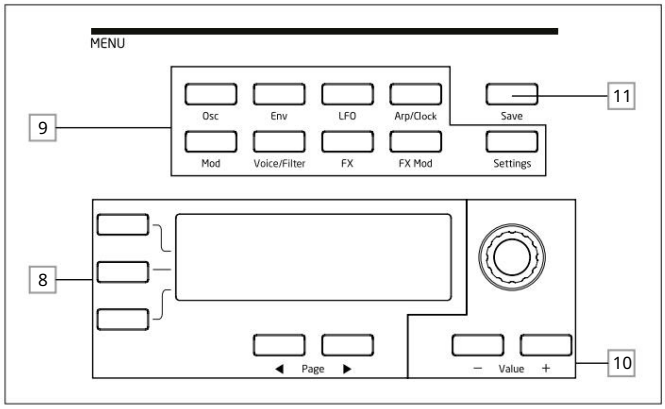
5 Multi – натиснете за достъп до зоната на паметта за корекция, запазена за корекции с много части. Текущото местоположение и име на кръпка ще се покажат на дисплея и алтернативни множествени кръпки могат да бъдат избрани с контрола на параметрите 5 .

6 Patch +/- – тези бутони предоставят алтернативен метод за превъртане през Patches – Single или Multi, в зависимост от избрания режим.

7 Активен глас – шестнадесет двуцветни светодиода, показващи кой от шестнадесетте гласа е активен в момента. Всички светодиоди са оранжеви в режим Single Patch, докато оранжево и синьо се използват в режим Multi Patch, за да покажат използването на глас за част.

Machine Translated by Google

МЕНЮ:



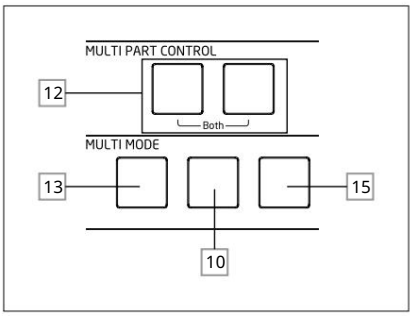
8 OLED дисплей с 20 знака x 4 реда. Показва едно от менютата, избрани от бутоните, или текущите подробности 9 , за корекцията. Страници във всяко меню могат да се избират с бутоните Page I и Page H под дисплея. Регулирането на който и да е от въртящите се контроли на Summit (с изключение на MASTER) извиква алтернативен дисплей, показващ стойността на параметъра, който се регулира, докато контролът не бъде освободен. Трите бутона отляво на дисплея присвояват управлението на параметъра 10 към конкретен ред от страницата, която се показва.

9 Девет бутона за избор на менюто, което да се покаже: Osc, Env, LFO, Arp/Clock, Mod, Voice, FX, FX Mod и Settings. Всички тези бутони са „превключватели“: натиснете ги втори път, за да излезете от менюто; дисплеят ще се върне към страницата с информация за корекцията.

10 Регулирането на параметъра може или да се направи бързо чрез въртящото се управление, или да се увеличи/намалява една по една стойност на параметър с бутоните Стойност + / Стойност - . Тези контроли могат също да се използват за превъртане през библиотеката с корекции (единична или множествена, както е активна в момента), ако дисплеят в момента показва данни за корекция и е избран ред 2 („Кръпка“).

11 Запазване – отваря първата от трите страници на менюто, които позволяват текущите настройки на синтезатора да бъдат запазени като User Patch в паметта.

МНОГОЧАСТНО и МНОГОРЕЖИМНО УПРАВЛЕНИЕ:



12 Бутоните A и B избират коя част – A или B – от Multi Patch е присвоена към контролите на синтезатора, а в режим Dual (вижте 15 по-долу), коя част чувате. A и B могат да бъдат натиснати заедно, за да изберете режим Both , когато контролите на синтезатора ще засегнат и двете части едновременно.

13 Layer - в режим Layer, клавиатурата възпроизвежда и двете части A и B на Multi Patch.

14 Разделяне – този режим ви позволява да играете част A с лявата ръка и част B с дясната. „Точката на разделяне“ по подразбиране е средно C (C3). Точката на разделяне може да бъде предефинирана чрез натискане и задържане на Split , докато натискате съответния клавиш на клавиатурата; новата точка на разделяне ще бъде запазена с корекцията.

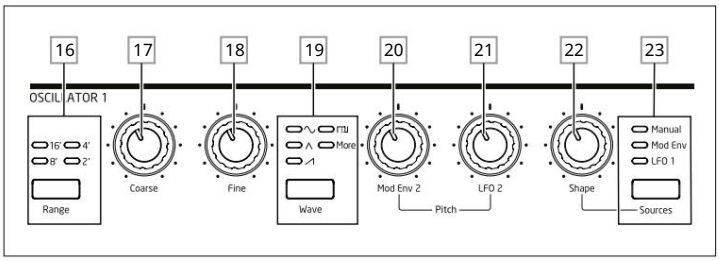
15 Dual – в този режим цялата клавиатура е присвоена или към Part A, или към Part B, избрани от бутоните A и B 12 . И двете части могат да бъдат избрани чрез натискане на A и B заедно; в този случай резултатът е същият като при избор на режим на слой. В този режим можете да контролирате параметрите на двете части на Multi Patch едновременно.

Можете да използвате двоен режим, за да възпроизведете само една от двете части, ако трябва да използвате секцията FX за другата част, за да обработите вместо това външен сигнал.

ЗАБЕЛЕЖКА: В режим Multi Patch, бутоните от 12 до 15 по-горе са вътрешно осветени: цветът отразява частта, която в момента е присвоена към контролите на синтезатора на Summit. Част A е обозначена със синьо, част B с оранжево, а A+B и двата режима с бяло.

ОСЦИЛАТОРИ:

Трите осцилатора имат идентични набори от контроли.



16 Range – преминава през диапазоните на основната височина на осцилатора. За стандартна концертна височина (A3 = 440 Hz), настройте на 8'.

17 Coarse – регулира височината на избрания осцилатор в диапазон от ±1 октава.

18 Fine – настройва височината на осцилатора в диапазон от ±100 цента (±1 полутон).

19 Wave – преминава през диапазона от налични вълнови форми на осцилатор – синусоидална, триъгълна, трионна, импулсна и други (менюто предлага обширен набор от допълнителни вълнови таблици за повече).

20 Mod Env 2 Depth – контролира количеството, с което височината на осцилатора се променя в резултат на модулация от Envelope 2. Всички контроли на дълбочината на модулация са „център-нула“ и по този начин положителните стойности ще увеличат височината на тона, а отрицателните стойности ще я намалят.

21 Дълбочина на LFO 2 – контролира количеството, с което височината на осцилатора се променя в резултат на модулация от LFO 2. Промените на височината са биполярни (нагоре и надолу); еднополярната модулация на височината е достъпна чрез използването на модулационната матрица.

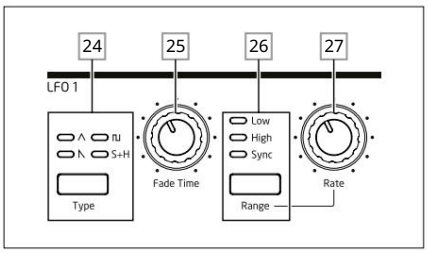
22 Shape Amount – контролира допълнителни модификации на формата на вълната и е активна за всички форми на вълната. При пулсови вълни регулира ширината на импулса; със синусовидни, триъгълни и зъбни вълни той произвежда вълнообразуване, което придава допълнителни хармоници на основната форма на вълната. Когато е избрано повече от превключвателя Wave 19 и Source 23 е настроено на Ръчно, управлението навигира непрекъснато през петте вълнови форми на вълновата таблица, избрана в момента за параметъра WaveMore в менюто Осцилатор.

23 Source – присвоява контрола Shape Amount 22 на един от трите източника, които допълнително променят формата на вълната. Опциите са: модулация чрез Envelope 1 (Mod Env 1), модулация чрез LFO 1 (LFO 1) и Manual, когато самият контрол на Shape Amount променя формата на вълната. Трите източника са адитивни: всички могат да се използват едновременно.

И трите осцилатора имат допълнителни параметри, достъпни за настройка чрез менюто Osc .

LFO 1 и LFO 2:

Двата LFO имат идентични набори от контроли.



Изходите на всеки LFO могат да се използват за модулиране на множество други параметри на синтезатора. Всички LFO на Summit са на глас; това означава, че модулиращият ефект на формата на вълната на LFO се прилага независимо към всеки от осемте гласа, съставляващи изхода на всеки осцилатор.

24 Тип – преминава през наличните вълнови форми: триъгълник, трион, квадрат, проба и задържане. Свързаните светодиоди дават визуална индикация за скоростта и формата на вълната на LFO.

25 Fade Time – настройва времето за действие на LFO: възможно е да „разширите“ LFO нагоре или надолу или да забавите неговия ефект. Опциите се задават в LFO менюто.

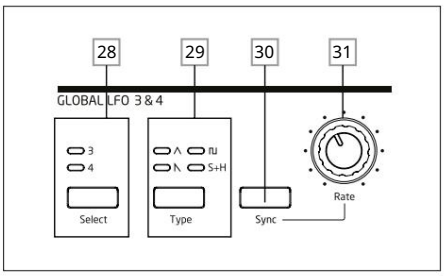
26 Range – избира High или Low; третата опция е Sync, която синхронизира честотата на LFO с вътрешния часовник arp или с външен MIDI часовник, ако има такъв.

27 Rate – задава честотата на LFO.

И двата LFO имат допълнителни параметри, достъпни за настройка чрез LFO менюто: те са описани подробно по-късно в Ръководството на потребителя.

Machine Translated by Google

ГЛОБАЛЕН LFO 3 и 4:



28 Select – присвоява контролите в тази област на LFO 3 или LFO 4.

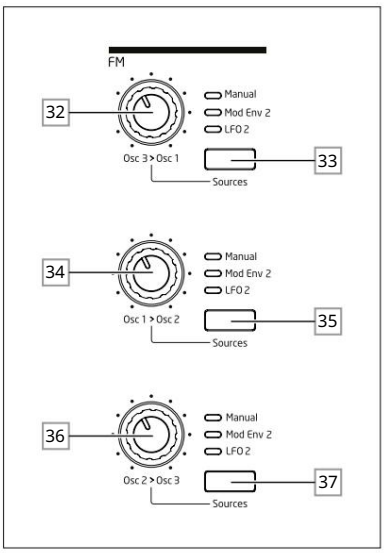
29 Type – преминава през наличните вълнови форми; както 24 по-горе.

30 Rate – задава честотата на LFO.

31 Натискането на Sync синхронизира честотата на LFO с вътрешния часовник на arp или с външен MIDI часовник, ако има такъв.

И двата LFO имат допълнителни параметри, достъпни за настройка чрез LFO менюто: те са описани подробно по-късно в Ръководството на потребителя.

FM:



32 Osc 3 > Osc 1 – контролира дълбочината на честотната модулация, приложена към височината на осцилатор 1 от осцилатор 3.

33 Източник – присвоява контрола на дълбочината на модулация Osc 3 > Osc 1 32 към един от трите източника. Опциите са: модулация чрез обвивка 2 (Mod Env 2), модулация чрез LFO 2 (LFO 2) и ръчно, когато управлението Osc 3 > Osc 1 задава дълбочината на модулация.
Трите опции са допълнителни: всички могат да се използват едновременно, като дълбочината на модулация за всеки източник се задава независимо.

34 Osc 1 > Osc 2 - контролира дълбочината на честотната модулация, приложена към височината на осцилатор 2 от осцилатор 1

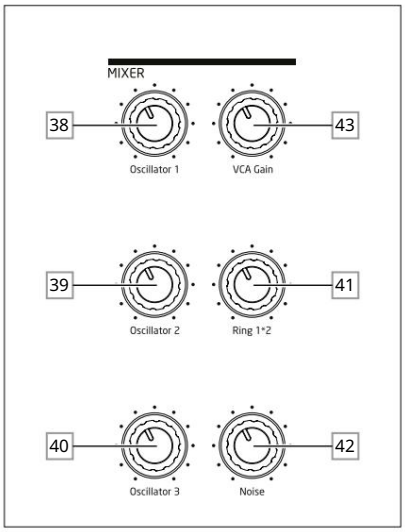
35 Източник – изпълнява съответната функция като бутон Източник 33 за управлението Osc 1 > Osc 2 34 .

36 Osc 2 > Osc 3 - контролира дълбочината на честотната модулация, приложена към височината на осцилатор 3 от осцилатор 2.

37 Източник – изпълнява съответната функция като бутон Източник 33 за управлението Osc 2 > Osc 3 36 .

Summit има допълнителни опции за FM (честотна модулация), които могат да бъдат конфигурирани чрез системата от менюта: те са описани подробно по-късно в Ръководството за потребителя.

СМЕСИТЕЛ:



38 Osc 1 – контролира силата на звука на осцилатор 1.

39 Osc 2 – контролира силата на звука на осцилатор 2.

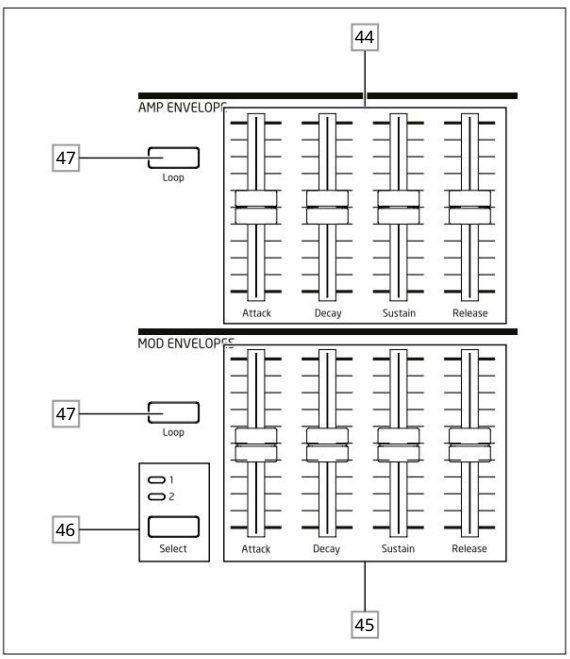
40 Osc 3 – контролира силата на звука на осцилатор 3.

41 Пръстен 1*2 – контролира изходното ниво на модулатора на пръстена: входовете към пръстена Модулаторите са Osc 1 и Osc 2.

42 Шум – контролира силата на звука на генератора на бял шум.

43 VCA усилване – това ефективно контролира изходното ниво на миксера: настройва аналоговото усилване, приложено към сумираните сигнали. Вижте страница 21.

AMP ПЛИКОВЕ, MOD ПЛИКОВЕ:



44 Amp Envelope контроли – набор от четири 45 mm плъзгача, регулиращи стандартните ADSR параметри (Attack, Decay, Sustain и Release) на амплитудната обвивка.

45 Контроли на Mod Envelope – идентичен набор от плъзгачи, регулиращи параметрите на двете модулационни обвивки (вижте 46] по-долу).

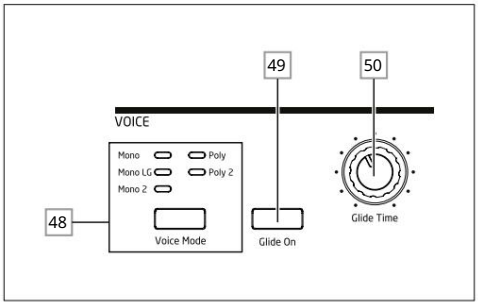
46 Select – Summit генерира два независими Mod Envelopes; този бутон избира кой от тях (Mod 1 или Mod 2) управлява плъзгачите 45 на Mod Envelope.

47 Loop – активира функцията за зацикляне на плика. Това кара AHD фазите на обвивката да се задействат отново няколко пъти, като броят се определя от параметъра Repeats в менюто Env .

И трите плика имат допълнителни параметри, достъпни за настройка чрез Env Menu; те са описани подробно по-късно в Ръководството за потребителя. Те включват допълнителни фази на забавяне и задържане на обвивката.

Machine Translated by Google

ГЛАС:

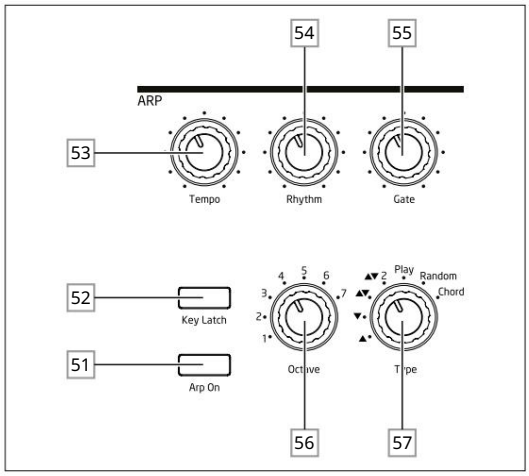


48 Гласов режим – избира един от пет гласови режима, три монофонични и два полифонични

49 Glide On – активира/деактивира функцията Glide.

50 Glide Time – задава времето за плъзгане на портаменто.

ARP:



51 Arp On – включва и изключва арпеджиатора.

52 Key Latch – ако е избрано Key Latch, докато държите клавишите натиснати, Summit ще свири задържаните ноти непрекъснато, докато не бъде отменен изборът. Това може да се използва за автоматично поддържане на arp последователност, но Key Latch може да се използва независимо от Arpeggiator за задържане на изсвирени ноти за произволен период от време.

53 Tempo – задава скоростта на arp модела.

54 Ритъм – избира един от 33 различни модела въз основа на изсвирените ноти.

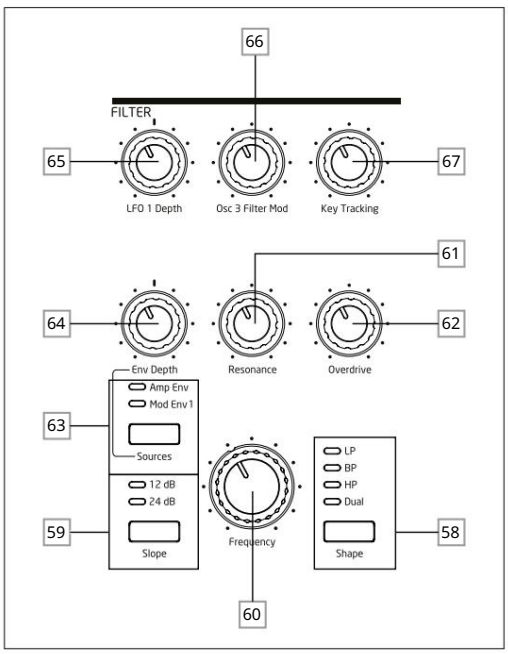
55 Gate – задава продължителността на нотите, изсвирени от арпеджиатора.

56 Octave – задава броя на октавите, върху които се простира arp шаблонът; увеличаването на обхвата на октавите увеличава дължината на модела.

57 Тип – възможни са допълнителни варианти на модела arp чрез промяна на Типа. Това ви позволява да изберете посоката и/или реда на нотите, съставляващи модела, като нагоре или надолу, произволно или формиране на акорди.

Арпеджиаторът има допълнителни параметри, достъпни за настройка чрез менюто Arp ; те включват настройки като източник на часовник, скорост на синхронизиране и люлка. Те са описани подробно по-късно в Ръководството за потребителя. Повечето контроли на панела са дублирани в Arp/
Меню часовник .

ФИЛТЪР:



58 Shape – преминава през трите основни вида филтър: нискочестотен (LP), лентов (BP) или високочестотен (HP); избирането на Dual отваря страница с меню (страница Voice Menu 4), където могат да бъдат избрани още девет опции, базирани на последователни или паралелни комбинации от два типа филтър, работещи едновременно.

59 Наклон – настройва наклона на филтъра на 12 dB или 24 dB на октава.

60 Frequency – голямо въртящо се копче, контролиращо граничната честота на филтъра (LP или HP) или неговата централна честота (BP).

61 Резонанс – добавя резонанс (повишена реакция при честотата на филтъра) към характеристиката на филтъра.

62 Overdrive – добавя степен на изкривяване на предфилтъра към изхода на миксера.

63 Source – присвоява контрола Env Depth 64 на един от двата източника, които могат да модулират честотата на филтъра. Опциите са модулация чрез обвивката на амплитудата (Amp Env) или една от модифицираните обвивки (Mod Env 1). Двата източника са допълнителни: и могат да се използват едновременно.

64 Env Depth – контролира количеството, с което честотата на филтъра се променя от обвивката, избрана в момента от Source 63. Двата източника могат да имат различни стойности на дълбочина. Дълбочината на Env е контрол на централната нула и по този начин както положителни, така и отрицателни вариации могат да бъдат наложени на честотата на филтъра от всеки модулиращ източник.

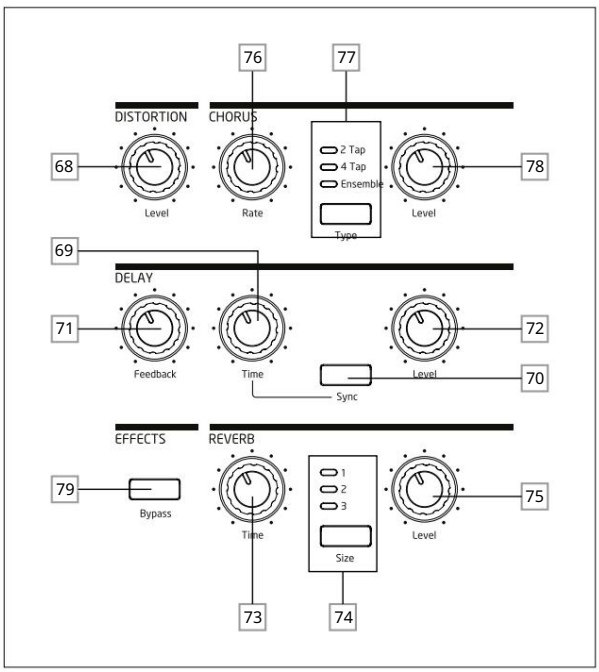
65 Дълбочина на LFO 1 – контролира количеството, с което честотата на филтъра се променя от LFO 1. Дълбочината на LFO 1 е централно-нулева контрола и по този начин честотата на филтъра може да бъде направена да варира както положително, така и отрицателно.

66 Osc 3 Filter Mod – позволява честотата на филтъра да бъде модулирана директно от осцилатор 3.

67 Key Tracking – контролира степента, с която позицията на клавиатурата на свирената нота променя честотата на филтъра между 0 и 100%.

ЕФЕКТИ:

Разделът с ефекти за всяка от двете части на Summit се състои от три различни процесора, базирани на DSP, произвеждащи ефекти във времева област, плюс аналогов генератор на изкривяване.



68 DISTORTION: Ниво – контролира количеството аналогово изкривяване, приложено към сумата от всички активни гласове за всяка част.

69 DELAY: Time – задава времето на забавения сигнал (ехо), добавен към оригинала.
Максималното забавяне е прибл. 1,4 секунди.

70 DELAY: Sync – избирането на Sync позволява времето за забавяне да бъде синхронизирано с вътрешния часовник или входящия MIDI часовник.

71 DELAY: Обратна връзка – позволява забавеният сигнал да бъде върнат обратно към входа на процесора за забавяне, създавайки множество ехо сигнали.

72 DELAY: Ниво – контролира силата на звука на забавения сигнал.

73 REVERB: Време – регулира времето за затихване на реверберацията. (Максималното време е по-дълго от всичко, което някога ще ви трябва!)

74 REVERB: Размер – емулира пространства с три различни размера: 3 е най-големият.

75 REVERB: Ниво – контролира „количеството“ на реверберацията.

76 CHORUS: Скорост – настройва скоростта на модулация на припева.

77 CHORUS: Тип – позволява ви да изберете един от три различни алгоритъма на припева.

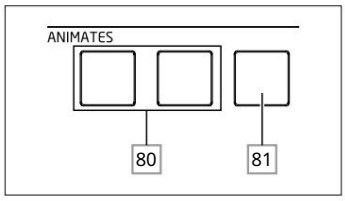
78 CHORUS: Ниво – контролира степента на ефекта на хоруса.

79 ЕФЕКТИ: Байпас – трите времеви ефекта (закъснение, реверберация и хор) могат да се включват или изключват с този бутон. Байпасът не влияе на аналоговото изкривяване.

Machine Translated by Google

Ефектите Delay, Reverb и Chorus имат допълнителни параметри, достъпни за настройка чрез менюто FX ; те са описани подробно по-късно в Ръководството за потребителя. Summit също така има специална матрица за модулация на FX с четири слота със собствено меню: това позволява широка гама от параметри на FX да бъдат модулирани от различни източници на синтез.

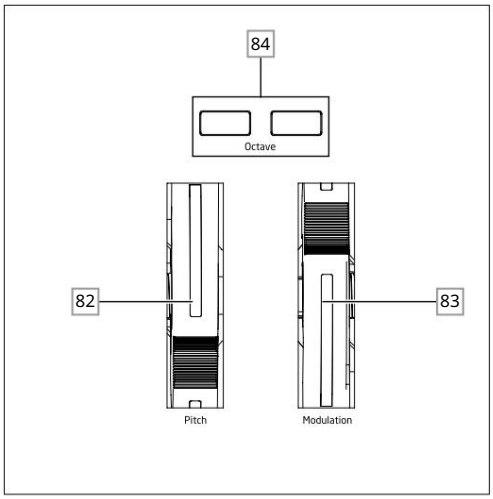
ANIMATE:



80 ANIMATES 1 и 2 – добавете „незабавен“ ефект към звука, генериран в момента, чрез активиране на допълнителна, предварително програмирана модулация и маршрутизиране на ефекти, които са зададени в модулационната матрица. Тези бутони са страхотни при изпълнение на живо: повечето от фабричните корекции на Summit включват Animate функции.

81 Задържане – натискането на Задържане ще „заключи“ функцията Animate в състояние „Включено“. Можете или да натиснете Задържане , преди да натиснете ANIMATE, или обратното. Натискането на ANIMATE втори път освобождава функциите Animate и Hold.

КОНТРОЛ НА ИЗПЪЛНЕНИЕТО:



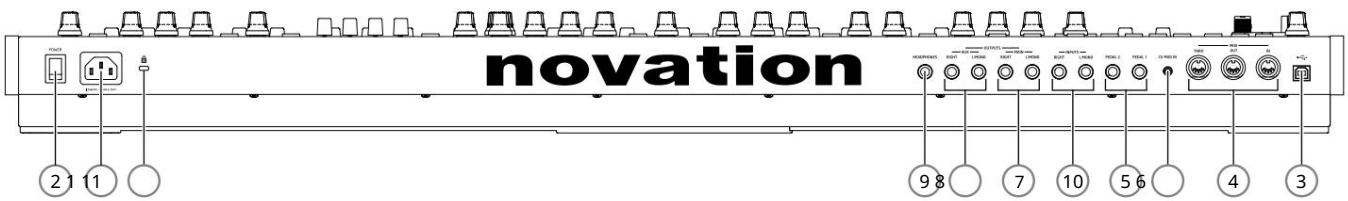
82 Меко гумено колело с положително връщане към централната позиция. Диапазонът по подразбиране е +/- една октава, но параметърът Bend Range в менюто на осцилатора позволява диапазон от до +/- две октави за всеки осцилатор независимо.

83 Меко гумено модулиращо колело, чийто специфичен ефект ще варира в зависимост от пластира. Може също да бъде зададен като източник на модулационна матрица, за да модифицира един или повече параметри.

Обърнете внимание, че колелата Pitch и Modulation имат вътрешно осветление, кодирано в цвят, за да следва текущата селекция A/B MULTIPART [12].

84 Бутони Octave + и Octave – – преместват клавиатурата нагоре или надолу с октава с всяко натискане: максималният диапазон е +/-3 октави. Осветяването на бутоните се увеличава със степента на смяна; и двата бутона са тъмни, когато няма активна промяна в октавата.

Заден панел



1 IEC мрежов вход – свържете предоставения AC кабел тук.

2 POWER – ключ за включване/изключване на мрежата.

3 стандартен тип 'B' USB 2.0 порт. Свържете към USB порт тип A на компютър с помощта на предоставения кабел. Имайте предвид, че USB портът носи само MIDI данни, не и аудио. Можете да използвате USB порта, за да изпращате MIDI данни към вашия компютър от клавиатурата или контролите на горния панел (въртящи се контроли и фейдъри).

4 MIDI IN, OUT и THRU – стандартни 5-пинови DIN MIDI гнезда за свързване на Summit към клавиатура или друг хардуер, оборудван с MIDI.

5 ПЕДАЛ 1 и ПЕДАЛ 2 – два 3-полюсни (TRS) ¼" жака за свързване на превключвател (напр. сустейн) и/или експресионни педали. Гнездата автоматично разпознават полярността на педала на превключвателя. Педалите за експресия също се откриват автоматично и могат да бъдат насочени директно като източници, достъпни за модулационната матрица. Функциите на педала за превключване се конфигурират в настройките меню.

6 CV MOD IN – 3,5 mm жак за свързване на външен източник на контролно напрежение в диапазона от +/-5 V. Това позволява на други аналогови инструменти (оборудвани със съвместим CV изход) да модулират звуците на Summit.

7 ОСНОВНИ ИЗХОДА – два ¼" 3-полюсни (TRS) жака, носещи основния изходен сигнал на Summit. Използвайте както L/MONO , така и RIGHT за пълно стерео: ако RIGHT не е свързан, моно (L+R) сбор е наличен при L/MONO. Изходите са псевдо-балансирани.

8 AUX ИЗХОДА – Summit е оборудван с втори стерео изход; Части A и B могат да бъдат независимо присвоени към всеки изход, което е мощна функция при използване на Multi Patches. Също така е възможно да присвоите (мокрите) изходи на FX секцията за част A и B към главните или спомагателните изходи. Моно/стерео опциите на AUX ИЗХОДИТЕ са идентични с тези на ОСНОВНИТЕ ИЗХОДИ.

9 СЛУШАЛКИ – 3-полюсен (TRS) ¼" жак за стерео слушалки. Силата на звука на телефона се регулира от главния контрол на силата на звука 1 .

10 ВХОДА – два ¼" 3-полюсни (TRS) жака за подаване на сигнали към FX процесорите на Summit от външни източници. Опция от менюто (Гласово меню, страница 3) позволява избор на вмъкване на външния сигнал във веригата за обработка преди или след филтърната секция. Използвайте както L/MONO , така и RIGHT за пълно стерео (само след филтър): ако RIGHT не е свързан, сигналът ще се третира като моно вход.

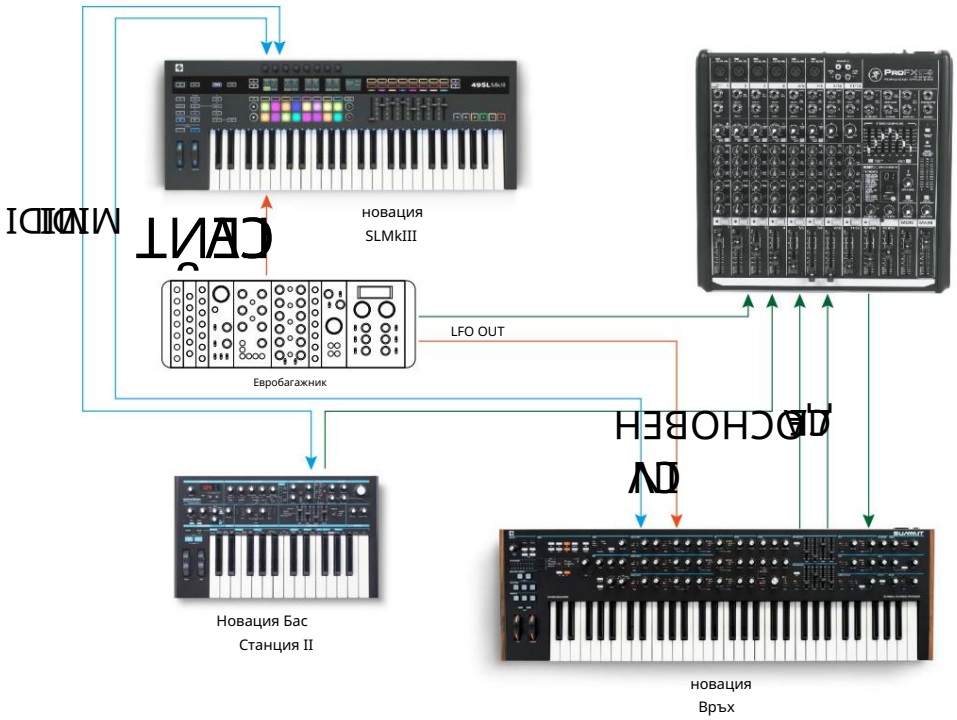
11 Kensington Security Slot – за защита на вашия синтезатор.

Machine Translated by Google

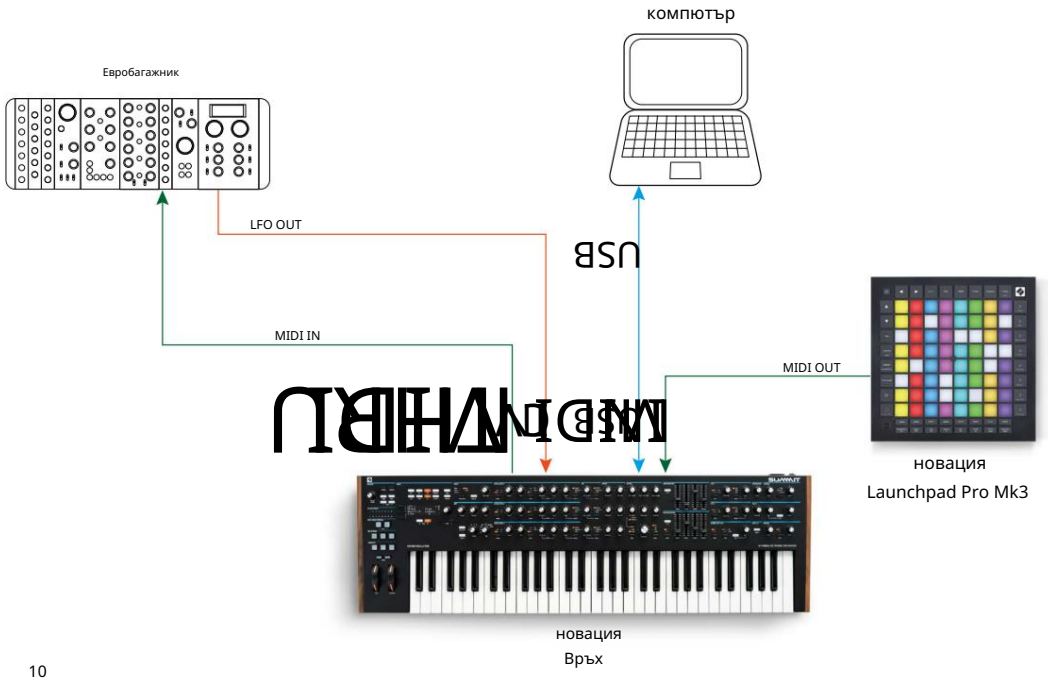
ПРИГОТВЯМЕ СЕ ДА ЗАПОЧНЕМ

Summit може, разбира се, да се използва просто като самостоятелен синтезатор. Въпреки това, има много повече възможности и как ще изберете да го интегрирате в съществуващата си настройка за синтезатор/запис ще се определи от другото оборудване, което имате, и собственото ви въображение!

По-долу има три примера, илюстриращи как Summit може да бъде част от настройка на синтезатор. Ние сме използвали продукти Novation или Focusrite навсякъде (бихме, нали?), но разбира се, можете да използвате каквото оборудване имате във вашата система, при условие че е функционално еквивалентно, разбира се.



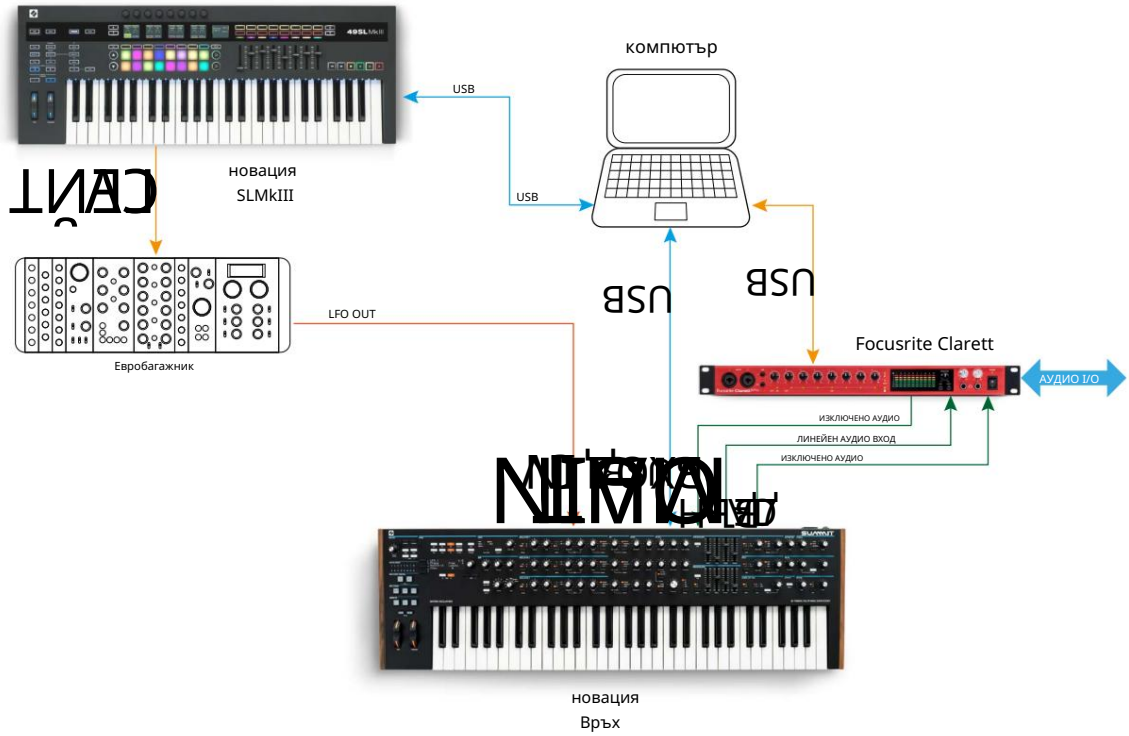
Тази настройка не използва DAW и следователно би била подходяща за изпълнение на живо, а не за запис. Тук можете да използвате MIDI контролер - Novation SL MkIII - за задействане на звуци както в Summit, така и в друг синтезатор, като Novation Bass Station II през MIDI, и в Eurorack чрез CV+GATE. Външен модулен LFO в Eurorack може да модулира един или повече параметри в Summit чрез своята CV IN връзка. И двата аудио изхода на Summit, плюс тези на Bass Station II и Eurorack се изпращат към външния миксер. Можете също така да използвате FX секцията на Summit в цикъл изпращане и връщане от миксера, за да добавите забавяне или реверберация и т.н.



10

Във втория пример Launchpad Pro в самостоятелен режим е свързан чрез MIDI към Summit. Това би позволило Summit да бъде задействан от Launchpad Pro, като се възползва от неговата полифонична способност за последващо докосване. MIDI данните също могат да бъдат пренасочени към Eurorack, който отново осигурява LFO изход към CV входа на Summit. Обърнете внимание, че аудио сигналите са пропуснати от диаграмата, за да се подобри яснотата. Компютърът е свързан към Summit чрез USB.

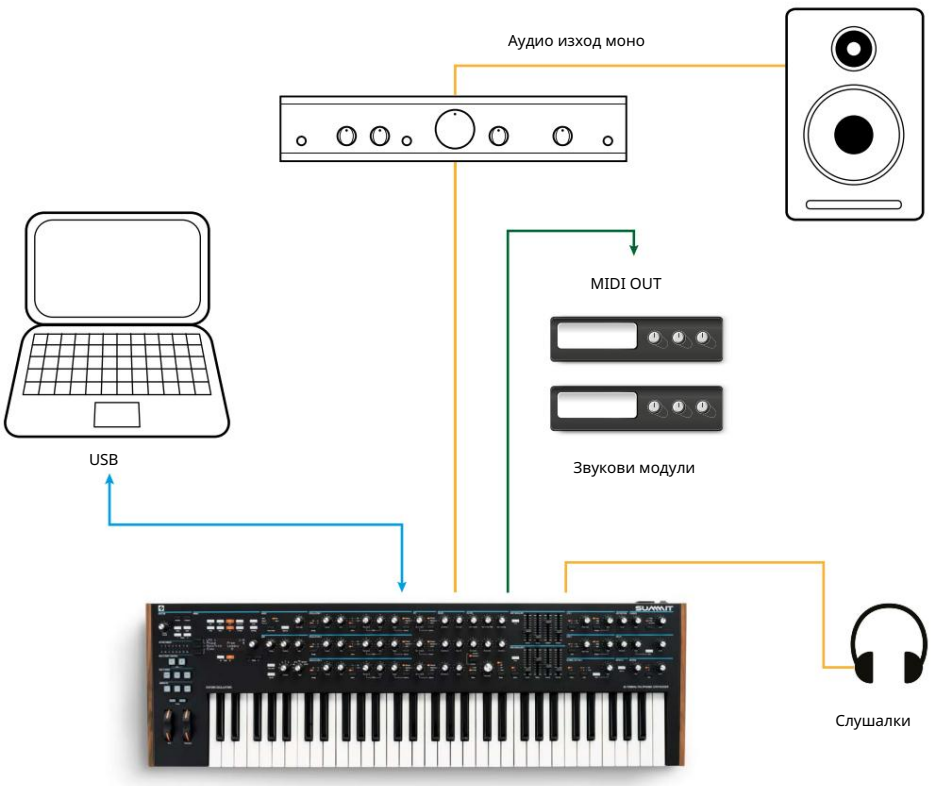
Machine Translated by Google



В този пример компютърът е основният елемент. Цялото аудио се сумира в аудио интерфейс на Focusrite Clarett и се изпраща до DAW на компютъра. Clarett също позволява други инструменти на живо да бъдат записвани в DAW едновременно. Както в Пример 1, една от двете FX секции на Summit може да се използва за обработка на външен сигнал в цикъл от Line In и Line Out на Clarett. USB връзката от Clarett към компютъра позволява конфигурация на Clarett със софтуера Focusrite Control.

Най-лесният и бърз начин да разберете какво може да направи Summit е да свържете главните изходи на задния панел 7 – моно или стерео – към входа на усилвател на мощност, аудио миксер, активиран високоговорител или друго средство за наблюдение на изхода.

Ако използвате Summit с други звукови модули, свържете MIDI THRU 4 към MIDI IN на следващия звуков модул и последователно свържете следващите модули по обичайния начин. По подразбиране Summit предава MIDI данни по канал 1: имайте предвид, че данните за част A и част B се предават едновременно отделно по канали 2 и 3 съответно. MIDI предаването/получаването се различава между режимите Single Patch и Multi Patch: моля, вижте таблицата на страница 46 за повече подробности.



Machine Translated by Google

С изключен или заглушен усилвател или миксер, свържете AC мрежата към Summit 1. Включете синтезатора 2 : след завършване на последователността му за стартиране, Summit ще зареди Single Patch 000* и LCD дисплеят ще потвърди това:

```
антиутопичен          1/1
Кръпка      000        3
банка       A
Категория Всички
```

„Dystopian“ е името на фабричната единична лепенка в банка A, място в паметта 000.

Включете миксера/усилвателя/активираните високоговорители и увеличете главния контрол на звука 1 , докато получите здравословно ниво на звука от високоговорителя, когато играете.

*Това се отнася за първия път, когато Summit се захранва „извън кутията“. За да запазите нова корекция при стартиране:

1. Отидете до корекцията, която искате да използвате като стартова корекция
2. Натиснете бутона Настройки, за да отворите страницата с настройки.
3. Натиснете бутона Запиши.

Корекцията, на която сте били преди да натиснете бутона Настройки, сега ще бъде вашата корекция за стартиране.

Използване на слушалки

Вместо високоговорител и/или аудио миксер може да пожелаете да използвате чифт слушалки.
Те могат да бъдат включени в изхода за слушалки на задния панел 9 . Основните изходи са все още активни, когато слушалките са включени. Основният контрол на звука 1 също регулира нивото на слушалките. По подразбиране изходът за слушалки следва главния изход, който – отново по подразбиране – носи както части A, така и B на Multi Patch. Можете да промените това, което чувате в слушалките на страница A от менюто Настройки .

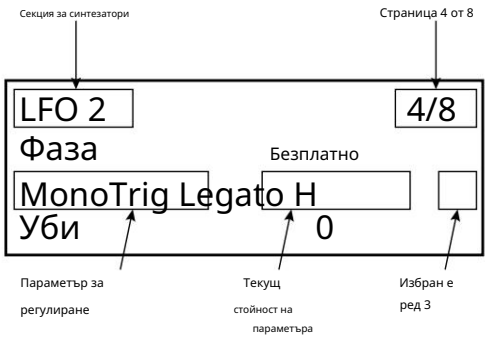
ЗАБЕЛЕЖКА: Усилвателят за слушалки на Summit е в състояние да изведе високо ниво на сигнала; моля, внимавайте, когато настройвате силата на звука.

Навигация в менюто

Въпреки че повечето от ключовите параметри, засягащи естеството на звука, генериран от Summit, са достъпни чрез специални въртящи се контроли и превключватели „за всяка функция“, много допълнителни параметри и настройки на синтезатора могат да бъдат модифицирани с помощта на OLED дисплея и свързаните с него контроли. Системата от менюта е проектирана така, че всички параметри и настройки да могат да бъдат достъпни на едно „ниво“ на менюто – няма многостепенни подменюта за навигация.

Системата от менюта на Summit е проектирана да бъде възможно най-проста и последователна.
Бутоните 9 над дисплея, плюс Настройки и двата бутона Patch 4 и изберете едно от единадесет менюта. Всички параметри, свързани с Single Patch имат няколко страници: 5 , използвайте бутоните Page I и H, за да преминете през страниците.

На всяка страница ред 1 е ред „заглавие“ и остава фиксиран. Всеки ред 2, 3 и 4 показва параметър за промяна; някои страници не представят данни във всички редове. Използвайте трите бутона отляво на дисплея, за да изберете реда за редактиране: активният ред е обозначен със символ H. Стойността на параметъра може да се регулира или чрез въртящия се бутон, или чрез бутоните Стойност +/- .



Би-тембрален синтез

Summit може ефективно да бъде два синтезатора в един. Всеки контрол на панела и всяка функция на менюто може да повлияе на съответния параметър в един или в двата, в зависимост от използвания режим.

Когато се използва един пач, двата синтезатора работят „в тандем“: и двата работят, но правят точно едно и също нещо. Когато преместите контрола на панела или коригирате параметър в меню, вие правите една и съща настройка и на двата синтезатора, с една и съща стойност. Всеки синтезатор има 8 гласа, така че разполагате с общо 16 гласа. The

Бутоните MULTIPART CONTROL и MULTIMODE (12 до 15) няма да светят.

Когато се използва Multi Patch, двата синтезатора работят независимо. Multi Patch ще се състои от два отделни единични пача, единият – част A – генериран от един синтезатор, а другият – част B – от другия. Възможността да комбинирате два различни звука ви дава значително разширена звукова палитра, с която да работите, тъй като всеки параметър във всяка част може да се регулира независимо, ако желаете.

Когато е избран (или създаден) Multi Patch, MULTIPART CONTROL и
Бутоните MULTIMODE стават достъпни и цветът им отразява режима на работа на Summit:

АКТИВНИ ЧАСТИ	ЦВЕТОВЕ
Част А	Син
Част Б	портокал
Части А и Б	Бяло

Когато част A е избрана в MULTIPART CONTROL, контролите на Summit ще засягат само синтезатора, генериращ част A: по подобен начин, с избрана част B, контролите засягат синтезатора на част B. Можете да натиснете бутони A и B заедно, за да извикате третото състояние на управление – И двете.
Сега контролният панел – копчета, бутони, плъзгачи и менюта – ще засяга и двата синтезатора едновременно.

Можете да изберете как да възпроизвеждате Multi Patches с трите бутона MULTIMODE , въпреки че фабричният Multi Patch ще използва по подразбиране режима, който звуковият дизайнер е имал предвид, когато е разработил Patch.

- В Layer Mode ще чуете части A и B смесени заедно (първоначално 1:1, но действителният микс може да се регулира в менютата) и можете да свирите Multi Patch по цялата дължина на клавиатурата.

- В разделен режим, част A се присвоява към долната част на клавиатурата, а част B към горната. „Точката на разделяне“ по подразбиране е в средата C (C3). Можете да преместите точката на разделяне навсякъде другаде на клавиатурата, като задържите бутона Split и след това натиснете клавиша, обозначаващ новата точка на разделяне, или като промените параметъра SplitPoint за Multi Patch на страница 3 от МНОГО НАСТРОЙКИ
  Меню. Имайте предвид, че избраната точка на разделяне е специфична за всеки пластир: различните пластири може да имат различни точки на разделяне.
- В двоен режим това, което чувате, следва избраното МНОГОРЕЖИМНО УПРАВЛЕНИЕ бутон, така че можете да свирите част A или част B самостоятелно по цялата дължина на клавиатурата. Ако натиснете едновременно A и B , за да извикате състоянието Both , ще чуете и двете части A и B заедно: това е точно същата конфигурация като избирането на Layer Mode: в този случай контролният панел и менютата ще засегнат и двете части едновременно.

Зареждане на корекции

Summit има 1024 места в паметта за кръпки:

- 512 за единични лепенки •
512 за множество лепенки.

Тъй като всеки Multi Patch е съставен от два Patches - които могат да се играят независимо, ако желаете - всъщност имате 1536 индивидуални Patches на ваше разположение!

Двата блока от 512 имат еднакво разположение: всеки се състои от четири банки от 128; банките са обозначени от A до D. Паметта е предварително заредена със 768 фабрични кръпки: те са създадени специално за Summit и се надяваме, че ще ви вдъхновят и ще ви бъдат полезни във вашите композиции.

Пълен списък на фабричните корекции и кредитите за звуков дизайнер може да се намери в края на това ръководство, вижте страница 50

Има по 384 единични лепенки и множество лепенки. Те заемат банки A, B и C и в двата случая; и двете банки D са предоставени като удобни места в паметта за съхраняване на вашите собствени корекции, въпреки че можете да съхранявате вашите собствени корекции във всяко място в паметта, ако нямате нищо против да презапишете фабрична корекция (те лесно могат да бъдат възстановени с помощта на Novation Components). Всяко място в паметта на Bank D е предварително заредено със същата „първоначална“ корекция по подразбиране: за единични корекции това се нарича Init Patch, а за множество корекции се нарича Init Multi.

Първоначалният пач винаги ще бъде отправна точка за създаване на нови звуци „от нулата“.

Кръпка се зарежда чрез просто избиране на нейния номер с въртящото се управление или бутоните Value +/- 10 или бутоните Patch +/- 6, ако в момента е избран ред 2 на OLED. Веднага е активен.

Machine Translated by Google

Неженен Кръпки

Когато се зареди единична корекция, се показва страницата с информация за корекцията:

```
антиутопичен                1/1
Кръпка          000          з
банка           A
Категория Всички
```

Най-горният ред на страницата показва името на корекцията; под това са номерът на корекцията и името на банката (A, B, C или D).

Долният ред, Категория, показва кой „тип“ е корекцията. Настройката по подразбиране е Всички, но ако изберете една от дванадесетте други налични категории (плюс две допълнителни категории „Потребител“), след което преминавате през кръпките - или с въртящия се контрол 10, или с бутоните Patch +/- [6] - ще предлага само кръпки от тази категория; това е полезно за ускоряване на избора на корекция.

Мулти Кръпки

Когато се зареди Multi Patch, се показва първата от четирите страници с информация за корекцията:

```
Газови вентили              1/4

Мултипач 005                з
Мултибанк A
```

Както при единичните корекции, името на корекцията, номерът и банката се показват. Имайте предвид, че префиксът Multi е добавен към етикетите Patch и Bank, за да ги разграничите от информацията за Single Patch.

Натиснете страница H, за да покажете страница 2:

```
FlintTinder                 2/4
Пач 000                      з
банка           A
Категория Всички
```

Част A

```
Бу Крийпс                   2/4
Кръпка          000          з
банка           A
Категория Всички
```

Част Б

Тази страница ви дава подробности за двата единични корекции, които са комбинирани, за да се създаде Multi Patch. Натиснете бутоните MULTIPART CONTROL A или B , за да видите корекцията за

всяка част. Обърнете внимание, че всички те са показани като заемащи Банка A, Patch 000. Това позволява да изберете алтернативен единичен Patch (или Init Patch), за да промените цялостния звук на Multi Patch. Полето Category работи по същия начин, както при Single Patches.

Натиснете страница H, за да се покаже страница 3:

```
МНОГО НАСТРОЙКИ 3/4
Ниво A 60                    з
Ниво B 127
SplitPoint F 3
```

Тази страница ви позволява да зададете относителния обем на части A и B на Multi Patch.
Ниво A и Ниво Б работят независимо дали части A и Б са насочени към един и същ изход (настройката по подразбиране) или отделно към главния и AUX изхода.
Това алтернативно маршрутизиране може да бъде направено на страница A от менюто с настройки (вижте страница 43).

В разделен режим, част A се изпълнява от долната част на клавиатурата, а част B от горната. Точката на разделяне може да бъде навсякъде на клавиатурата и ще откриете, че нейната позиция варира между няколко пачове. За Init Patch „точката на разделяне“ е в средата C (C3): в примера за корекция, показан по-горе, дизайнерът на корекцията реши да я постави на F3. Можете да промените точката на разделяне, като изберете ред 4 и изберете друга нота, от C-2 до G8.
Този диапазон е по-голям от размера на клавиатурата, защото позволява октавно изместване на клавиатурата или на MIDI Note данни, получени от Summit от външен източник.

Ако искате само да преместите точката на разделяне в обхвата на физическата клавиатура, задръжте натиснат бутона Split 14 и след това натиснете клавиша, обозначаващ новата точка на разделяне.

Натиснете страница H, за да се покаже страница 4:

```
МНОГО НАСТРОЙКИ 4/4
Октава A        +0           з
Октава Б        +0
```

Параметрите Octave A и Octave B ви позволяват да измествате двете части на Multi Patch независимо една от друга, с една или две октави, нагоре или надолу.

Сравняване на корекции

Бутонът Compare 3 ви позволява да чуете корекцията, която сте заредили, в нейното „фабрично“ състояние, игнорирайки всички промени или настройки, които сте правили. Задръжте бутона натиснат, за да чуете оригиналната корекция: когато я пуснете, ще се върнете към вашата модифицирана версия. Обърнете внимание, че не можете да изберете Сравнение , докато държите клавишите натиснати. Това е полезна функция, която да използвате, когато сте на път да запишете нова корекция в място в паметта, което може вече да съдържа корекция, която искате да запазите – можете да натиснете Сравнение по време на процеса на запазване, за да проверите какво има в предвиденото място в паметта.

Бърза инициализация

Можете да натиснете Initialise 2 по всяко време, за да заредите копие на първоначалната корекция по подразбиране на Summit. Зареденият Patch ще бъде Init Patch. Ако сте в режим Multi Patch, Init Patch
ще се зареди или за Част A, или за Част B, в зависимост коя част е била избрана последна.

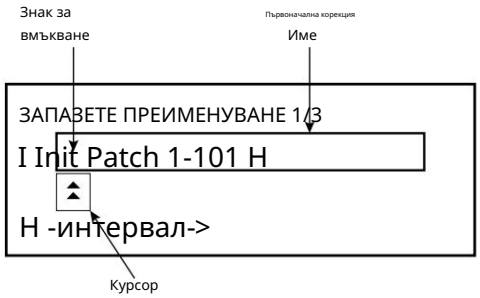
Зареждането на първоначалната корекция не презаписва предишната корекция, въпреки че ще загубите всички модификации, които сте направили в предишната корекция, ако вече не сте я запазили.

Имайте предвид, че когато промените Patch, губите текущите настройки на синтезатора. Ако текущите настройки са били модифицирана версия на съхранена корекция, тези модификации ще бъдат загубени. Затова винаги е препоръчително да запазите настройките си, преди да заредите нова корекция. Вижте „Запазване на корекции“ по-долу.

Machine Translated by Google

Запазване на корекции

Единичните корекции могат да бъдат записани във всяко от запазените 512 места в паметта; по подобен начин Multi Patches могат да бъдат запазени на всяко от техните 512 местоположения. Въпреки това, ако запишете вашия Patch на което и да е място в банки A, B или C и в двата случая, вие ще презапишете една от фабричните настройки. За да запазите корекция, натиснете бутона Запиши 11 . OLED дисплеят се променя, както е показано по-долу:



Вече можете да дадете име на корекцията, която искате да запазите. Първоначално се показва съществуващото име; използвайте бутона Ред 2 (H), за да преместите курсора до позицията на знака, който трябва да се промени, и след това използвайте въртящия се контролен бутон 10 , за да изберете новата буква. Повторете този процес един знак наведнъж. Главни, малки букви, цифри, препинателни знаци и знаци за интервал са достъпни последователно от въртящото се управление. Използвайте бутона Ред 4, за да вмъкнете интервал вместо знак. Когато сте въвели новото име, натиснете Page H, за да преминете към страница 2, където решавате в коя памет ще бъде записан модифицираният Patch.

ЗАПАЗЕТЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕТО 2/3
Кръпка 101 з
банка д
Init Patch

Сега можете да въведете мястото на паметта по банка и номер. Обърнете внимание, че името на кръпката в момента в избраното от вас местоположение на паметта се показва на ред 4, за да ви напомни какво вече е съхранено там, в случай че е нещо, което не искате да презапишете.
Натиснете Страница H отново, за да изберете Страница 3, и можете (ако желаете) да присвоите своя Пач към една от няколкото предварително определени категории.

ЗАПАЗИ КАТЕГОРИЯТА 3/3
Категория Няма з

Когато направите това, натиснете отново Запазване и дисплеят ще потвърди, че корекцията е запазена.

Можете да запишете модифицирана корекция на същото място, ако сте доволни по-ранната версия да бъде презаписана. Това може лесно да се постигне чрез натискане на Save четири пъти последователно.

Пачовете на Summit Factory могат да бъдат изтеглени с помощта на Novation Components, ако случайно са били презаписани. Вижте страница 12

Основна операция – промяна на звука

След като заредите кръпка, чийто звук ви харесва, можете да промените звука по много различни начини, като използвате контролите на синтезатора. Всяка област на контролния панел е разгледана по-задълбочено по-късно в ръководството, но първо трябва да се отбележат няколко основни точки.

OLED дисплей

OLED дисплеят ще показва последната избрана страница от менюто, докато не се премести ротационен контрол или плъзгач на контролния панел. Това незабавно променя дисплея, за да покаже контролата, която се премества: ще покаже и новата стойност на параметъра заедно със стойността на параметъра, която е била запазена за текущо заредения Patch:

O1 Фин
ток -17
запазена стойност +0

Много въртящи се контроли имат диапазон на параметрите от 0 до +127. Други, например контролът Env Depth на филтъра или контролите Mod Env 2 на осцилаторите , са ефективно „централна нула“ и имат диапазон на параметрите от -64 до + 63 или от -128 до +127.

Дисплеят се връща към предишната страница на менюто за кратко време (дефинирано от потребителя) след отпускане на контрола. Ако в продължение на 10 минути не се докосне контрол, дисплеят се изключва, но ще се възобнови незабавно, когато се избере контрол или бутон на менюто.

Изключения от горното са въртящият се контрол Master Volume , настройката more на трите бутона Oscillator Wave и двойната настройка на бутона Filter Shape .
Когато регулирате контрола за главна сила на звука , той не променя OLED дисплея по никакъв начин, но избирането на Oscillator Wave на повече ще промени дисплея на страница 3, 5 или 7 от менюто Osc (номерът на страницата зависи от осцилатора, който се настройва), тъй като тези страници включват параметъра WaveMore за избор на вълнова таблица. По същия начин, настройването на Filter Shape на Dual променя дисплея на страница 4 от менюто Voice , където са налични параметрите FltShpMore и FltFreqSep, които се използват за множество конфигурации на филтъра.

Настройка на параметрите

Както при традиционните аналогови синтезатори, повечето от основните контроли за модификация на звука на Summit са специални, физически въртящи се контроли или превключватели, осигуряващи незабавен достъп до най-често необходимите звукови параметри.

Много повече параметри са достъпни за настройка в повечето от секциите на синтезатора чрез системата от менюта; това обикновено са параметри, до които няма да имате нужда от незабавен достъп по време на изпълнение на живо. Тези в Osc, Env, LFO, Arp/Clock, Voice и FX
всички менюта влияят директно върху съответните секции на генериране и обработка на звук, докато менютата Mod и FX Mod ви позволяват да свържете различни секции на синтезатора с модулационната матрица или независимата FX модулационна матрица, която е посветена на контрола на FX параметрите.

Копчето филтър

Регулирането на честотата на филтрите на синтезатора е може би най-често използваният метод за модификация на звука при изпълнение на живо. Поради тази причина Filter Frequency има голям въртящ се контрол 60 непосредствено над клавиатурата. Експериментирайте с различни типове пачове, за да чуете как промяната на честотата на филтъра променя характеристиките на различните видове звук. Чуйте също различния ефект на трите основни типа филтри, след което опитайте да изберете конфигурации на двойни филтри, като зададете Shape на двоен.

Machine Translated by Google

Клавиатурни контроли

Клавиатурата на Summit е снабдена със стандартен чифт колела за управление на синтезатора, Pitch и Mod (модулация). Стъпката е натоварена с пружина и ще се върне в централната си позиция. Диапазонът на контрол на височината се регулира независимо за всеки осцилатор (с параметъра BendRange - вижте страница 26) на стъпки от полутон до +/-2 октави; настройката по подразбиране за Initial Patch е +/-1 октава, но много пачове ще имат различни диапазони на огъване.

Функцията на колелото Mod варира в зависимост от заредената корекция; обикновено се използва за добавяне на израз или различни елементи към звук. Обичайна употреба е да добавите вибрато към звук.

Възможно е да назначите колелото Mod за промяна на различни параметри, съставляващи звука - или комбинация от параметри едновременно. Тази тема е разгледана по-подробно на друго място в ръководството. Вижте страница 46.

Също така сме оборудвали клавиатурата с чифт бутони за преместване на октави 84 . Те ефективно изместват цялата клавиатура нагоре или надолу по октава с всяко натискане, до максимум три октави. Когато се използва, бутон Octave ще свети в бяло на едно от трите различни нива на яркост, за да покаже, че е активно изместване на октавата: яркостта се увеличава с приложената степен на изместване.

По подразбиране C е приблизително в средата на клавиатурата (точно под формата на осцилатора контроли) е средно C (спрямо A = 440 Hz).

Арпеджиаторът

Summit включва мощен арпеджиатор ("Arp"), който позволява арпеджио с много различна сложност и ритъм да се възпроизвеждат и манипулират в реално време. Арпеджиаторът се активира чрез натискане на бутона Arp On 51 .

В най-основната си конфигурация, когато се натисне един клавиш, нотата ще се задейства отново от арпеджиатора със скорост, определена от Tempo контрола или ClockRate параметър на страница 1 от менюто Arp . Ако свирите акорд, арпеджиаторът идентифицира неговите ноти и ги възпроизвежда поотделно в последователност със същата скорост (това е известно като арпеджио модел или „arp последователност"); следователно, ако свирите до мажорно тризвучие, арпеджираните ноти ще бъдат до, ми и сол, съставляващи акорда.

Arp темпото може също да се синхронизира с входящ MIDI часовник, така че можете лесно да заключите arp модели към секвенсери, дръм машини или други звукови генератори.

Настройването на контролите Gate 55, Type 57, Rhythm 54 и Octave 56 ще промени ритъма на модела (начина, по който се възпроизвежда последователността и диапазона на нотите) по различни начини. Повечето от тези параметри и няколко други могат да се регулират и от страница 2 на менюто Arp . Вижте страница 33 за пълни подробности.

MIDI контрол

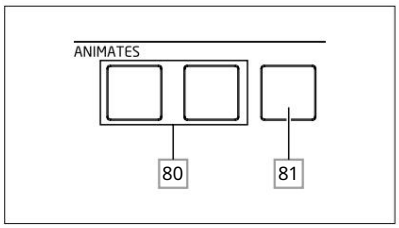
Summit има висока степен на внедряване на MIDI и почти всеки контролен и синтезаторен параметър е в състояние да предава MIDI данни към външно оборудване и по подобен начин синтезаторът може да се контролира в почти всяко отношение чрез входящи MIDI данни от DAW, секвенсер или главен контрол клавиатура. Освен това, синтезаторните данни за всяка от двете двутембрални части могат да бъдат предавани и получавани по различни MIDI канали, позволявайки огромен набор от възможности за външен MIDI интерфейс.

Менюто с настройки има три страници, посветени на конфигурацията на MIDI, и предоставя множество опции за активиране на различни аспекти на управлението на MIDI. Освен настройката за MIDI канал на част, те включват Arpeggio MIDI Out, Aftertouch, CC/NRPN предаване/получаване и предаване/получаване на програма/Bank Change. Моля, вижте страница 46
за пълни подробности.

Фабричната настройка по подразбиране е всички опции за предаване/получаване на MIDI да са включени, а MIDI канал 1 е зададен като активен канал за глобални синтезаторни данни, канал 2 за данни от част A и канал 3 за данни от част B. Вижте таблицата на страница 40 за повече подробности.

Анимираните бутони

Всеки от двата бутона ANIMATE 80 може да бъде програмиран да осигурява незабавна промяна на звука на синтезатора, който продължава, докато бутонът е натиснат.
Това е чудесен начин за добавяне на звукови ефекти „в движение" при изпълнение на живо.



Много от фабричните пачове на Summit включват програмиране за бутоните ANIMATE .
Когато е налична функция Animate, бутонът свети. Бутоните ANIMATE се програмират с помощта на модулационната матрица и се показват в списъците с източници в модула
и менюта FX Mod . Всеки бутон може да бъде зададен като източник на модулация за всяка от дестинациите, налични във (или и двете) Mod Matrix и FX Mod Matrix. Вижте страница 38 и страница 39 за повече подробности.

Machine Translated by Google

УРОК ЗА СИНТЕЗ

Този раздел обхваща по-подробно общите принципи на електронното генериране и обработка на звук, включително препратки към съоръженията на Summit, където е приложимо.
Препоръчва се тази глава да се прочете внимателно, ако аналоговият звуков синтез е непозната тема. Потребителите, запознати с тази тема, могат да пропуснат този раздел и да преминат към следващия.

За да разберете как синтезаторът генерира звук, е полезно да оцените компонентите, които изграждат звука, както музикален, така и немузикален.

Единственият начин, по който звукът може да бъде открит, е чрез въздушна вибрация на тъпанчето по регулярен, периодичен начин. Мозъкът интерпретира тези вибрации (много точно) в един от безкраен брой различни видове звук.

Забележително е, че всеки звук може да бъде описан по отношение на три свойства и всички звуци винаги ги имай. Те са:

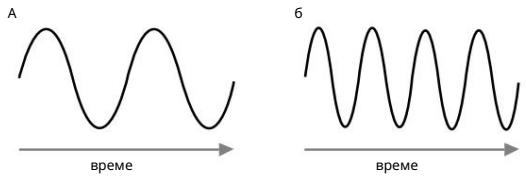
- Стъпка
- Тембър
- Сила на звука

Това, което прави един звук различен от друг, са относителните величини на трите свойства, които първоначално присъстват в звука, и как свойствата се променят с продължителността на звука.

С музикалния синтезатор ние умишлено се стремим да имаме прецизен контрол върху тези три свойства и по-специално как те могат да бъдат променяни по време на „живота“ на звука. На свойствата често се дават различни имена, например силата на звука може да се нарича амплитуда, гръмкост или ниво, височината като честота и понякога тембър като тон.

Стъпка

Както беше посочено, звукът се възприема от въздуха, който вибрира тъпанчето. Височината на звука се определя от това колко бързи са вибрациите. За възрастен човек най-бавната вибрация, възприемана като звук, е около двадесет пъти в секунда, която мозъкът интерпретира като нисък басов звук; най-бързият е много хиляди пъти в секунда, който мозъкът интерпретира като висок звук.



Ако броят на пиковете в двете форми на вълната (вибрации) се преброи, има точно два пъти повече пикове във вълна B, отколкото във вълна A. (Вълна B всъщност е с една октава по-висока височина от вълна A.) Броят на вибрациите в даден период определя височината на звука. Това е причината височината понякога да се нарича честота. Това е броят на пиковете на формата на вълната, преброени през даден период от време, който определя височината или честотата.

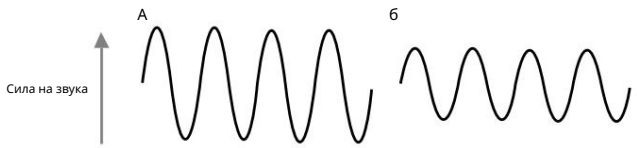
Тембър

Музикалните звуци се състоят от няколко различни, свързани височини, които се появяват едновременно. Най-ниската обикновено се нарича "фундаментална" височина и съответства на възприеманата нотка на звука. Други височини, съставляващи звука, които са свързани с основния в прости математически съотношения, се наричат хармоници. Относителната сила на звука на всеки хармоник в сравнение със силата на звука на фундамента определя общия тон или „тембър“ на звука.

Помислете за два инструмента като клавесин и пиано, които свирят една и съща нота на клавиатурата и с еднаква сила на звука. Въпреки че имат еднакъв обем и височина, инструментите все още звучат ясно различно. Това е така, защото различните механизми за създаване на ноти на двата инструмента генерират различни набори от хармоници; хармониците в звука на пиано са различни от тези в звука на клавесина.

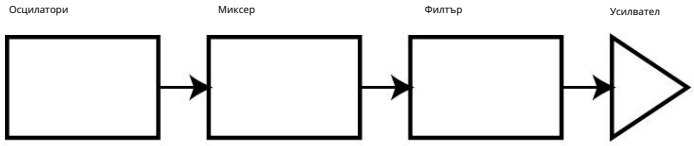
Сила на звука

Силата на звука, която често се нарича амплитуда или сила на звука, се определя от това колко големи са вибрациите. Много просто, слушането на пиано от един метър ще звучи по-силно, отколкото ако е на петдесет метра.



След като показахте само три елемента, които могат да дефинират всеки звук, тези елементи сега трябва да бъдат реализирани в музикален синтезатор. Логично е различните секции на синтезатора да „синтезират“ (или създават) всеки от тези различни елементи.

Една секция на синтезатора, осцилаторите, генерира необработени вълнови сигнали, които определят височината на звука заедно с неговото необработено хармонично съдържание (тон). След това тези сигнали се смесват заедно в секция, наречена миксер, и получената смес се подава в секция, наречена филтър. Това прави допълнителни промени в тона на звука чрез премахване (филтриране) или подобряване на определени хармоници. Накрая филтрираният сигнал се подава в усилвателя, който определя крайната сила на звука.



Допълнителните секции на синтезатора - LFOs и Envelopes - предоставят допълнителни начини за промяна на височината, тона и силата на звука чрез взаимодействие с осцилаторите, филтъра и усилвателя, осигурявайки промени в характера на звука, който може да се развива с течение на времето. Тъй като единствената цел на LFO и Envelopes е да контролират (модулират) другите секции на синтезатора, те са известни като "модулатори".

Тези различни секции на синтезатора сега ще бъдат разгледани по-подробно.

Осцилатори и миксер

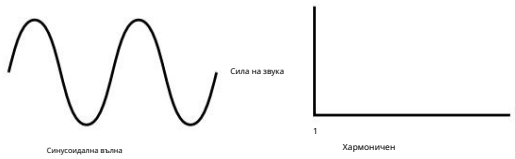
Осцилаторната секция е сърцето на синтезатора. Той генерира електронна вълна (която създава вибрации, когато в крайна сметка се подаде към високоговорител). Тази форма на вълната се създава на контролируема музикална височина, първоначално определена от нотата, изсвирена на клавиатурата или съдържаща се в получено MIDI нотно съобщение. Отличителният тон или тембър на формата на вълната всъщност се определя от формата на вълната.

Преди много години пионерите на музикалния синтез откриха, че само няколко отличителни вълнови форми съдържат много от най-полезните хармоници за създаване на музикални звуци.
Имената на тези вълни отразяват действителната им форма, когато се гледат на инструмент, наречен осцилоскоп, и те са: синусоидални вълни, квадратни вълни, вълни на трион, триъгълни вълни и шум. Всяка от осцилаторните секции на Summit може да генерира всички тези вълнови форми и може да генерира и нетрадиционни синт вълнови форми. (Имайте предвид, че шумът всъщност се генерира независимо и се смесва с другите вълнови форми в секцията Mixer.)

Всяка форма на вълната (с изключение на Noise) има специфичен набор от музикално свързани хармоници, които могат да бъдат манипулирани от други секции на синтезатора.

Диаграмите по-долу показват как тези вълнови форми изглеждат на осцилоскоп и илюстрират относителните нива на техните хармоници. Не забравяйте, че относителните нива на различните хармоници, присъстващи във формата на вълната, определят тоналния характер на крайния звук.

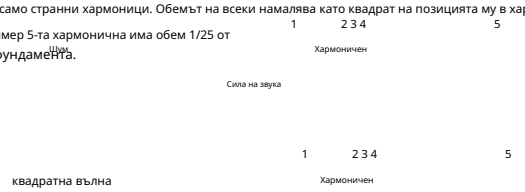
Синусоидални вълни



Те притежават само един хармоник. Синусоидалната форма на вълната произвежда „най-чистия“ звук, защото има само тази единична височина (честота).

Триъгълни вълни

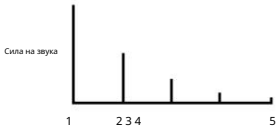
Те съдържат само странни хармоници. Обемът на всеки намалява като квадрат на позицията му в хармоничната серия. Например 5-та хармонична има обем 1/25 от обемът на фундамента.



Machine Translated by Google

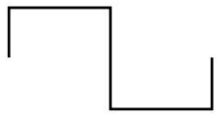
Sawtooth вълни

Sawtooth вълна

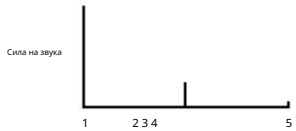


Трионообразните вълни са богати на хармоници и съдържат както четни, така и нечетни хармоници на основната честота. Обемът на всеки е обратно пропорционален на позицията му в хармоничната серия.

Квадратни / пулсови вълни



квадратна вълна

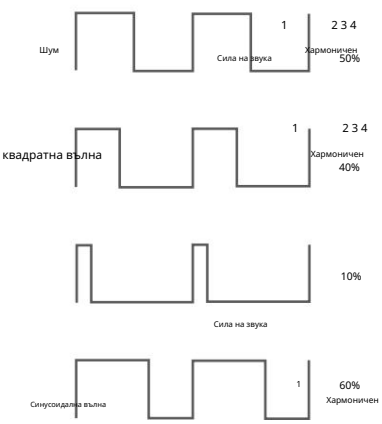


Правоъгълните/импулсните вълни съдържат само нечетни хармоници, които са със същия обем като нечетните хармоници в трионообразна вълна.

Квадратната форма на вълната прекарва еднакво време в своето „високо“ състояние и в своето „ниско“ състояние. Това съотношение е известно като „работен цикъл“. Правоъгълната вълна винаги има работен цикъл от 50%, което означава, че е „висока“ за половината от цикъла и „ниска“ за другата половина. Summit ви позволява да регулирате работния цикъл на основната квадратна вълнова форма (чрез контролите Shape), за да създадете вълнова форма, която е с по-„правоъгълна“ форма. Те често са известни като пулсови вълни. Тъй като формата на вълната става все по-правоъгълна, се въвеждат по-равномерни хармоници и формата на вълната променя характера си, като звучи по-назално.

Широчината на импулсната форма на вълната („ширината на импулса“) може да се променя динамично от модулатор, което води до постоянно променящо се хармонично съдържание на вълновата форма.
Това може да придаде на формата на вълната „дебело“ качество, когато ширината на импулса се променя умерено процент.

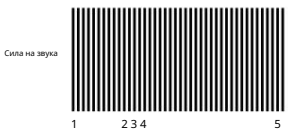
Формата на импулсната вълна звучи еднакво, независимо дали работният цикъл е – например – 40% или 60%, тъй като формата на вълната е просто „обърната“ и хармоничното съдържание е точно един и същ.



Шум

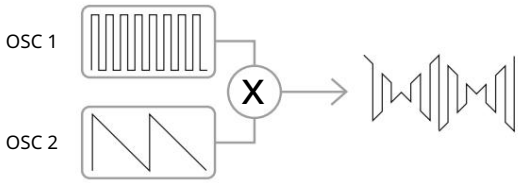
Шумът е случаен сигнал и няма основна честота (и следователно няма свойство на височина). Шумът съдържа всички честоти и всички са с еднакъв обем.
Тъй като не притежава височина, шумът често е полезен за създаване на звукови ефекти и звуци от перкусионен тип.

Шум



Пръстенова модулация

Модулаторът на пръстена е звуков генератор, който приема сигнали от два осцилатора и ефективно ги „умножава“ заедно. Пръстеновият модулатор на Summit използва осцилатор 1 и осцилатор 2 като входове. Полученият изход зависи от различните честоти и хармонично съдържание, присъстващо във всеки от двата осцилаторни сигнала, и ще се състои от поредица от честоти на сумата и разликата, както и честотите, присъстващи в оригиналните сигнали.



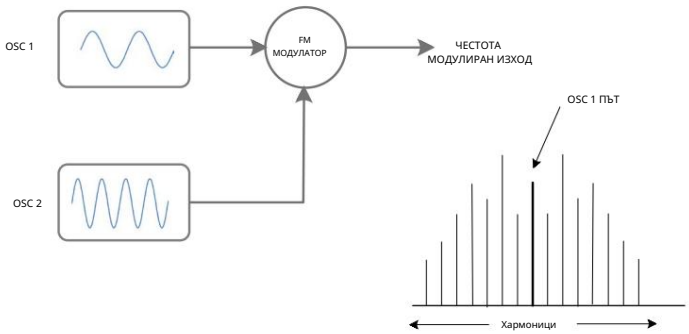
Честотна модулация (FM)

Друг метод за комбиниране на сигналите от два източника е честотната модулация или FM. При тази техника честотата на един осцилатор – понякога наричана „носеща“ – се променя динамично около неговата номинална „централна“ стойност с количество, съответстващо на моментната амплитуда на сигнала от втория осцилатор.

Summit има набор от контроли на панела, предназначени за добавяне на FM ефекти.

Точният звуков резултат ще зависи от формите на вълните на всеки осцилатор, тяхната относителна височина и максималната амплитуда на модулиращия сигнал: на Summit последният параметър може да се контролира ръчно и може допълнително да се променя както от LFO, така и от Envelope.

Резултатът от честотната модулация е генерирането на широк диапазон от допълнителни хармоници (всъщност, теоретично безкрайни), както над, така и под височината на тона на осцилатора, който се модулира. На FM език тези хармоници често се наричат странични ленти.
Броят на „значимите“ странични ленти е пропорционален на амплитудата на модулиращия сигнал и обратно пропорционален на честотната разлика между носещата и модулаторната честота. Ако модулаторът вече е богат на хармоници, например нещо различно от обикновена синусоида, всеки хармоник създава свой собствен набор от странични ленти, допълнително обогатявайки спектралното съдържание на резултата.

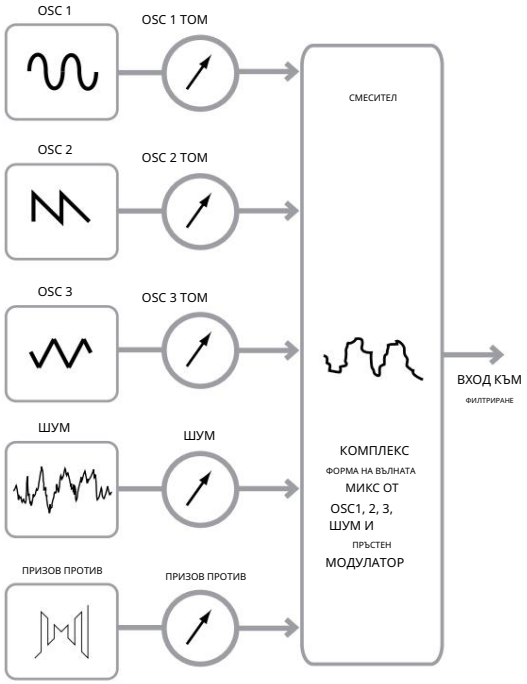


Machine Translated by Google

Миксерът

За да разширите диапазона от звуци, които можете да възпроизвеждате, типичните аналогови синтезатори имат повече от един осцилатор (Summit има три за част A и три за част B). Чрез използването на множество осцилатори за създаване на звук е възможно да се постигнат интересни хармонични миксове. Възможно е също така леко да разстроите отделните осцилатори един срещу друг, което създава топъл, „дебел“ звук.

Миксерът на Summit ви позволява да създадете звук, състоящ се от вълновите форми на осцилатори 1, 2 и 3, източник на шум и изход на модулатора на пръстена, всички смесени заедно, ако е необходимо.



Филтърът

Срещата на върха е а субтрактивен синтезатор. Субтрактивен означава, че част от звука се изважда някъде в процеса на синтез.

Осцилаторите осигуряват необработените вълнови форми с много хармонично съдържание, а секцията за филтри изважда някои от хармониците по контролиран начин.

Има три основни типа филтри, всички от които са налични в Summit: нискочестотен, честотен и високочестотен. Типът филтър, който най-често се използва при синтезаторите, е нискочестотен. В нискочестотен филтър се избира „честота на срязване“ и всички честоти под нея се пропускат, докато честотите по-горе се филтрират или премахват.

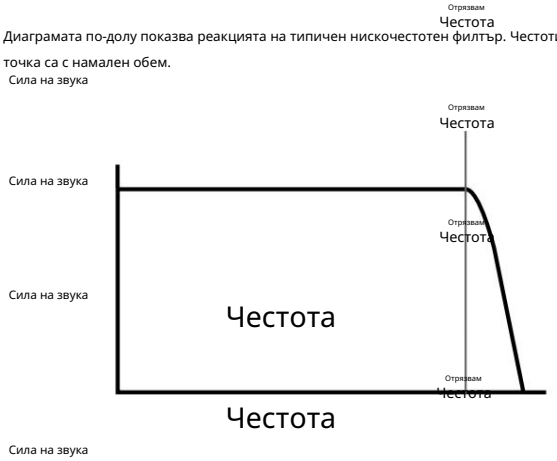
Настройката на параметъра Filter Frequency диктува точката, над която се премахват честотите. Този процес на премахване на хармоници от вълновите форми има ефект на промяна на характера или тембъра на звука. Когато параметърът Frequency е на максимум, филтърът е напълно „отворен“ и никакви честоти не се премахват от необработените вълнови форми на осцилатора.

На практика има постепенно (а не внезапно) намаляване на силата на звука на хармониците над точката на прекъсване на нискочестотен филтър. Колко бързо тези хармоници намаляват обема си, когато честотата се увеличава над точката на прекъсване, се определя от параметъра Slope на филтъра. Наклонът се измерва в „обемни единици на октава“. Тъй като обемът се измерва в децибели, този наклон обикновено се цитира като много децибели на октава (dB/oct). Колкото по-голямо е числото, толкова по-голямо е отхвърлянето на хармоници над точката на прекъсване и толкова по-изразен е ефектът на филтриране. Всяка от филтърните секции на Summit има наклон от 12 dB/окт, но два от същия тип могат да бъдат каскадно разположени (поставени последователно), за да се получи наклон от 24 dB/окт. Summit също така позволява два различни вида филтър да бъдат каскадни или дори да бъдат поставени „паралелно“, така че изходът на миксера да се обработва и от двата.

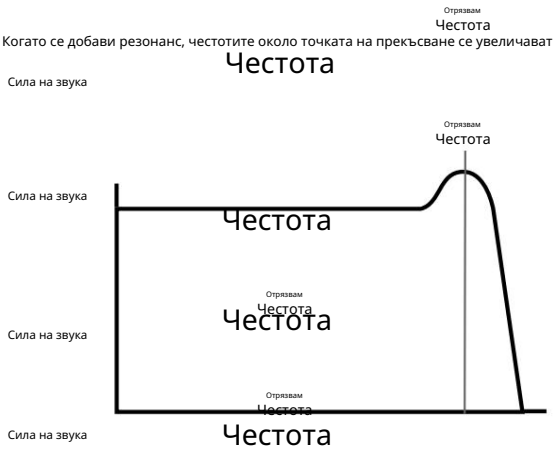
Друг важен параметър на филтъра е резонансът. Честотите в точката на прекъсване могат да бъдат увеличени по обем чрез напредване на контрола на резонанса на филтъра . Това е полезно за подчертаване на определени хармоници на звука.

Когато резонансът се увеличи, звукът, преминаващ през филтъра, ще получи качество, подобно на свистене. Когато е настроен на много високи нива, резонансът всъщност кара филтъра да се самоосцилира всеки път, когато през него преминава сигнал. Полученият свистящ тон, който се произвежда, всъщност е чиста синусоида, чиято височина зависи от настройката на контрола на честотата (точката на прекъсване на филтъра). Тази генерирана от резонанс синусоида всъщност може да се използва за някои звуци като допълнителен източник на звук, ако желаете.

Диаграмата по-долу показва реакцията на типичен нискочестотен филтър. Честотите над граничната точка са с намален обем.

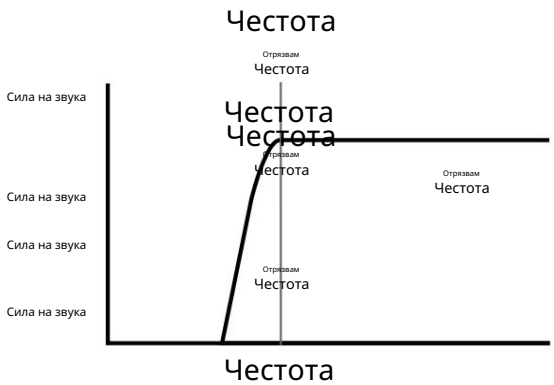


Когато се добави резонанс, честотите около точката на прекъсване се увеличават по обем.

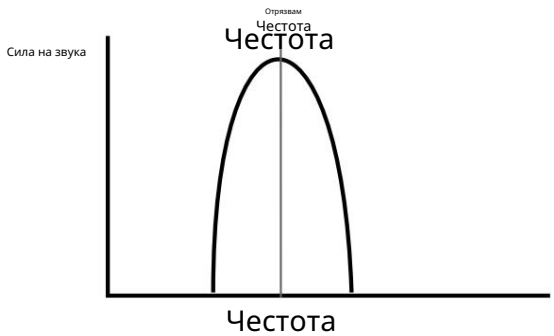


В допълнение към традиционния тип нискочестотен филтър, има и високочестотен и лентов тип. На Summit типът филтър се избира с превключвателя Shape 58 .

Високочестотният филтър е подобен на нискочестотния филтър, но работи в „обратния смисъл“, така че честотите под граничната точка се премахват. Преминават се честоти над точката на прекъсване. Когато параметърът Filter Frequency е настроен на минимум, филтърът е напълно отворен и никакви честоти не се премахват от необработените вълнови форми на осцилатора.



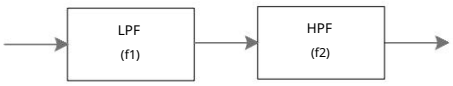
С лентов филтър се пропуска само тясна лента от честоти, центрирана около точката на прекъсване. Честотите над и под лентата се премахват. Не е възможно Честота за да отворите напълно този тип филтър, за ще бъдат всички честоти да преминат.



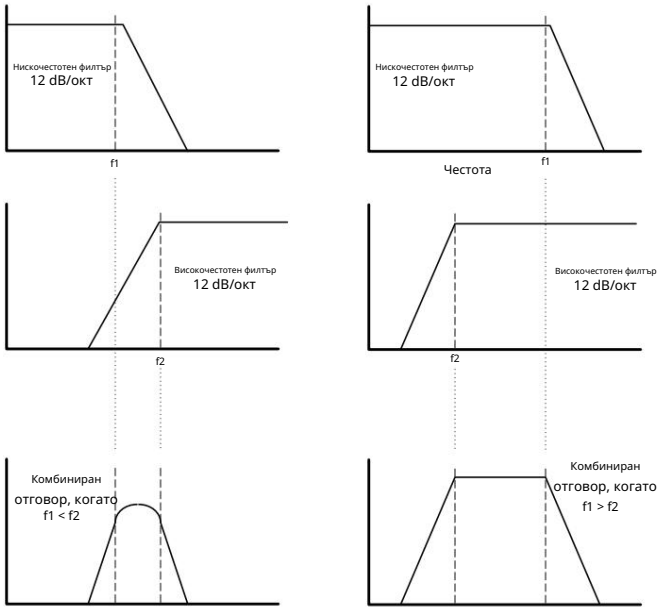
Machine Translated by Google

По-сложни връзки между силата на звука и честотата могат да бъдат получени чрез използване на прости филтри от видовете, описани по-горе, в комбинация. Summit ви позволява да „каскадите“ два филтъра от различни типове, създавайки комбинация от „серия“. Такава комбинация обикновено ще доведе до премахване на повече честоти, отколкото с единична филтърна секция, тъй като и двата филтъра са субтрактивни. Интересни резултати обаче могат да възникнат, ако двата филтъра имат различни гранични честоти.

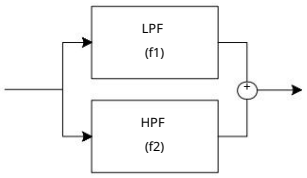
Например, ако нискочестотен филтър е последван от високочестотен филтър, нискочестотният филтър ще пропусне само много високи честоти към високочестотния филтър, което ще премахне някои от тях, оставяйки тясна лента от честоти “ между” граничните честоти на двата филтъра. Широчината на тази лента зависи от разликата между или „отделянето на“ двете гранични честоти.

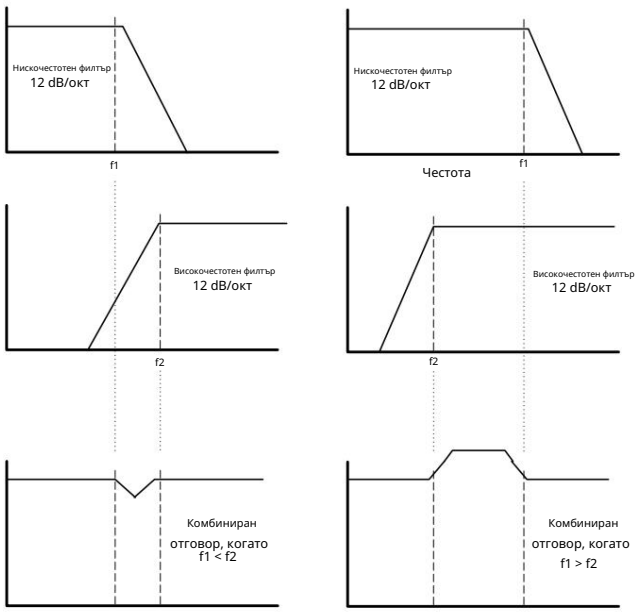


LP > HP



Комбинирането на същите филтри паралелно води до доста различен резултат, тъй като отговорите на двата раздела ефективно се сумират заедно. Ниските честоти ще бъдат пропуснати от нискочестотния филтър, а високите честоти от високочестотния филтър, което води до спад или гърбица в отговора в областта между двете гранични честоти.

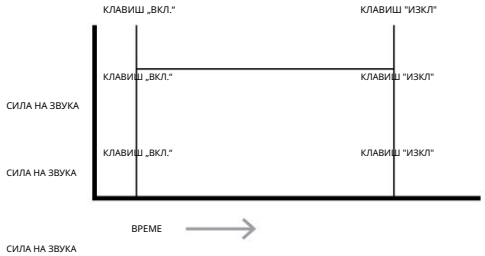




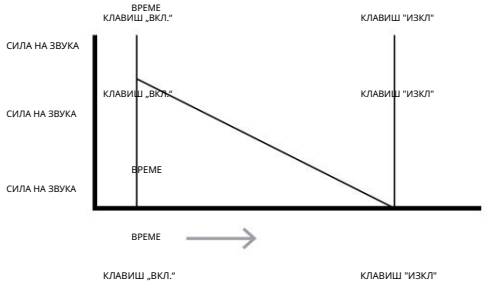
Пликове и усилвател

В по-ранните параграфи беше описан синтезът на височината и тембъра на звука. Следващата част от Урока за синтез описва как се контролира силата на звука. Силата на звука на нота, създадена от музикален инструмент, често варира значително в зависимост от продължителността на нотата, в зависимост от вида на инструмента.

Например, нота, изсвирена на орган, бързо достига пълна сила при натискане на клавиш. Той остава на пълна сила на звука, докато клавишът бъде освободен, след което нивото на звука пада моментално до нула.

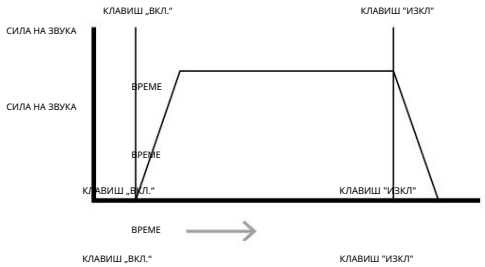


Нотата за пиано бързо достига пълна сила на звука след натискане на клавиш, но постепенно намалява във силата на звука до нула след няколко секунди, дори ако клавишът се задържи.



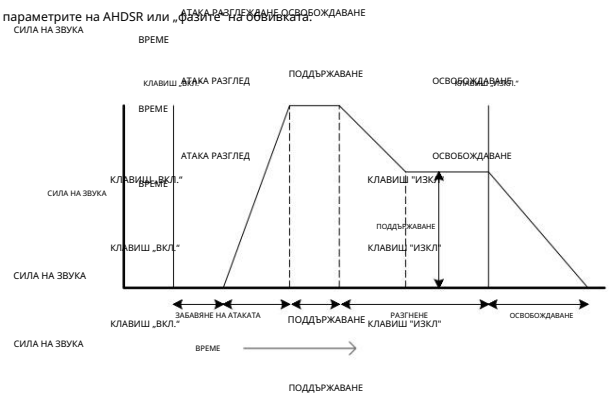
Емулацията на низова секция достига пълен обем постепенно само при натискане на клавиш.

Той остава на пълна сила на звука, докато клавишът е натиснат, но след като клавишът бъде освободен, силата на звука KEY "ON" пада до нула доста бавно.



В аналоговия синтезатор промените в характера на звука, които се случват по време на нотата, се контролират от секции, наречени Генератори на обвивки. Един от тях (Amp SUSTAIN Env) винаги е свързан с усилвателя, който контролира амплитудата на нотата – т.е. силата на звука – когато нотата се изсвири. В Summit всеки генератор на плик има пет основни параметъра, които определят формата на плика; те се отнасят до SUSTAIN

като параметрите на AHDSR или „фазите“ на обвивката.



Време за атака

Регулира времето, необходимо след натискане на клавиш, за да се увеличи силата на звука от нула до пълна сила на звука. Може да се използва за създаване на звук с бавно затихване.

Време за задържане

Този параметър не се намира на много синтезатори, но е наличен в Summit. Това АТАКУВА РАЗГЛЕЖДАНЕ определя колко дълго силата на звука на бележката остава на максимално ниво след TIME Attack Time, преди да започне намаляването на звука, зададено от Decay Time.

Machine Translated by Google

Време на разпадане

Регулира времето, необходимо на звука да спадне от първоначалния си пълен обем до нивото, зададено от

Поддържайте контрола, докато клавишът е натиснат.

Ниво на поддържане

Това е различно от другите контроли на Envelope, тъй като задава ниво, а не период от време.
Той задава нивото на силата на звука, на което обвивката остава, докато клавишът се задържи натиснат, след като времето за затихване е изтекло.

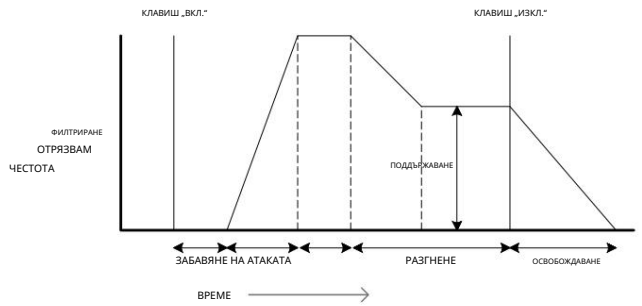
Време за освобождаване

Регулира времето, необходимо на силата на звука да спадне от нивото на Sustain до нула, след като клавишът бъде освободен. Може да се използва за създаване на звуци, които имат качество на „изчезване“.

Закъснение

Ще забележите, че диаграмата включва и допълнителна, начална фаза, забавяне. Това е колко време отнема времето за атака – и следователно цялата AHDSR последователност – да започне след натискане на клавиша. Това е друга фаза на обвивка, която обикновено не се среща в други синтезатори, но е налична в Summit. Добавянето на време на забавяне ни кара да преименуваме последователността на обвивката DAHDSR за пълнота (въпреки че много потребители ще продължат да я наричат с по-традиционния термин ADSR).

Повечето съвременни синтезатори могат да генерират множество обвивки. Summit има три генератора на обвивки: Amp Env има специален набор от хардуерни ADSR контроли на плъзгача (Delay и Hold се контролират отделно чрез менюто) и винаги се прилага към усилвателя, за да оформи силата на звука на всяка изсвирена нота, както е описано по-горе. Двете модулационни обвивки (Mod Env 1 и Mod Env 2) споделят идентичен набор от контроли, с превключвател за присвояване, който избира управляваната обвивка. Модулационните обвивки могат да се използват за динамична промяна на други секции на синтезатора по време на живота на всяка нота. Генераторите Mod Env на Summit могат да се използват например за модифициране на честотата на прекъсване на филтъра или ширината на импулса на изходите на квадратна вълна на осцилаторите.



LFO

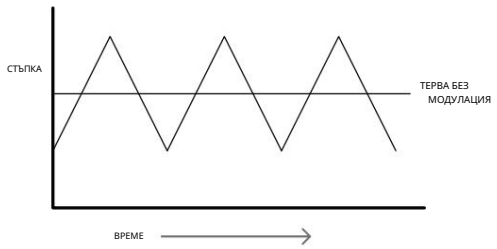
Подобно на генераторите на обвивки, секцията LFO (нискочестотен осцилатор) на синтезатора е модулатор. Вместо да бъде част от самия звуков синтез, той се използва за промяна (или модулиране) на други секции на синтезатора. В Summit, например, LFO могат да се използват за промяна на височината на осцилатора или граничната честота на филтъра, както и много други параметри.

Повечето музикални инструменти издават звуци, които варират във времето както по обем, така и по височина и тембър. Понякога тези вариации могат да бъдат доста фини, но все пак допринасят значително за характеризиране на крайния звук.

Докато Envelope се използва за контролиране на еднократна модулация през целия живот на една нота, LFO модулират чрез използване на повтаряща се циклична вълнова форма или модел. Както беше обсъдено по-рано, осцилаторите произвеждат постоянна вълна, която може да приеме формата на повтаряща се синусоида, триъгълна вълна и т.н. LFO произвеждат вълни по подобен начин, но обикновено на честота, която е твърде ниска, за да произведе звук, който човешкото ухо би могло възприемат директно. Както при Envelope, формите на вълните, генерирани от LFO, могат да бъдат подавани към други части на синтезатора, за да създадат желаните промени във времето – или „движения“ – на звука. Summit има четири LFO, два от които са напълно независими, със собствен пълен набор от хардуерни контроли. Всички LFO могат да се използват за модулиране на различни секции на синтезатора и могат да работят с различни скорости.

Представете си, че тази нискочестотна вълна се прилага към височината на осцилатора. Резултатът е, че височината на осцилатора бавно се повишава и пада над и под първоначалната си височина. Това би симулирало, например, цигулар, който движи пръст нагоре и надолу по струната на инструмента, докато се клати. Това фино движение на височина и надолу се нарича "вибрато" ефект.

Формата на вълната, често използвана за LFO, е триъгълна вълна.



Като алтернатива, ако същият LFO сигнал трябваше да модулира граничната честота на филтъра вместо височината на осцилатора, резултатът би бил познат люлеещ се ефект, известен като "wah-wah".

Резюме

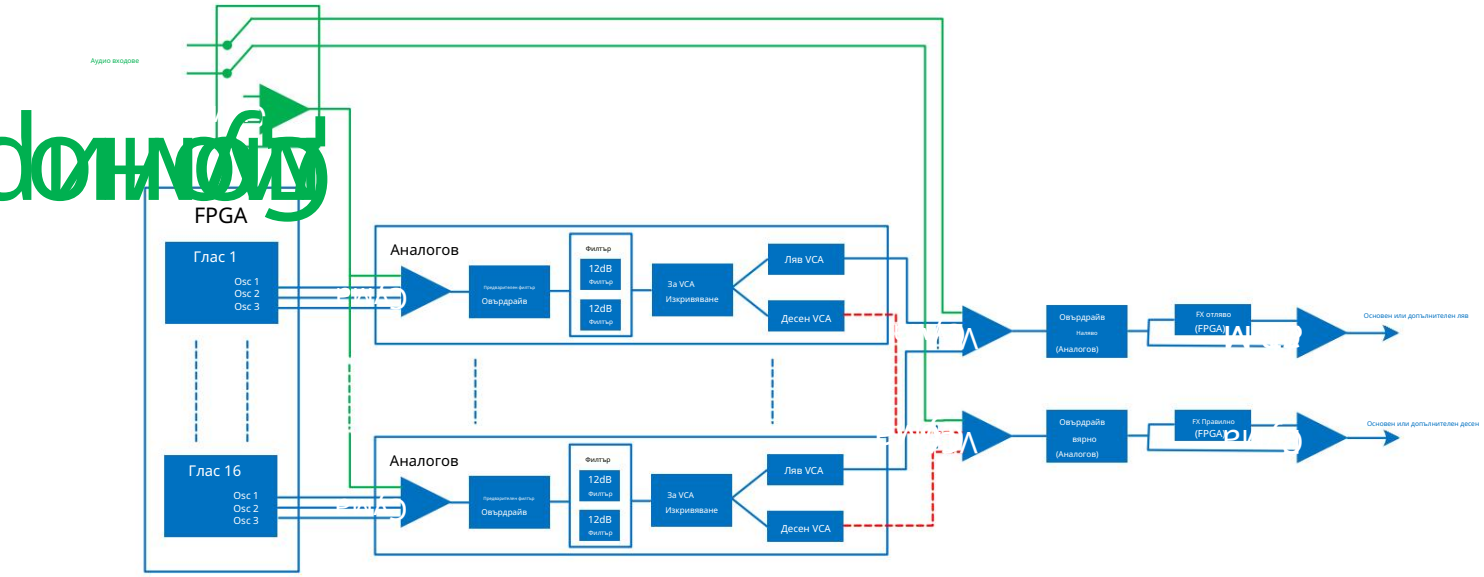
Синтезаторът може да бъде разделен на пет основни звукогенериращи или модифициращи (модулиращи) звук блока:

1. Осцилатори, които генерират вълнови форми на различни височини.
2. Миксер, който смесва заедно изходите от осцилаторите (и добавя шум и други сигнали).
3. Филтри, които премахват определени хармоници, променяйки характера или тембъра на звук.
4. Усилвател, управляван от генератор на обвивки, който променя силата на звука с течение на времето, когато се изсвири нота.
5. LFOs и Envelopes, които могат да се използват за модулиране на всяко от горните.

Голяма част от удоволствието, което можете да изпитате със синтезатора, е да експериментирате с фабрично зададените звуци (пачове) и да създавате нови. Няма заместител на „практическия“ опит. Експериментите с регулирането на различните контроли на Summit в крайна сметка ще доведат до по-пълно разбиране за това как различните секции на синтезатора променят и помагат за оформянето на нови звуци. Въоръжени със знанията в тази глава и разбирането на това какво всъщност се случва в синтезатора, когато се правят настройки на копчетата и превключвателите, процесът на създаване на нови и вълнуващи звуци ще стане лесен. Забавлявай се!

Machine Translated by Google

SUMMIT: ОПРОСТЕНА БЛОКОВА СХЕМА



Архитектурата на Summit по същество се състои от два пълни, идентични, но напълно отделни синтезатора с един набор от контроли. В зависимост от вида на използваната корекция – единична или множествена – двата синтезатора или работят по идентичен начин, като всяка контрола засяга един и същ параметър и в двата синтезатора едновременно (единични корекции), или работят по различен начин, за да генерират части A и B на Multi Patch, като всяка контрола засяга своя параметър само в един от двата синтезатора наведнъж.

Всяка от двете части на Summit използва осем отделни гласа, които се третират независимо в цялата останала сигнална верига. Гласовете се синтезират цифрово в Field Programmable Gate Array (FPGA), използвайки цифрово управлявани осцилатори, работещи с изключително висока тактова честота, което води до вълнови форми, които са неразличими от тези, използващи традиционен аналогов синтез.

Всеки глас е микс от изходите на трите осцилатора; когато регулирате един от контролите за ниво на осцилатора 38 , 39 или 40, вие ефективно регулирате нивото на осем гласа едновременно. Следващите елементи във веригата за обработка на сигнала са изцяло в аналоговата област. Обърнете внимание, че изкривяването може да се добави на няколко места – преди филтъра (Overdrive 62), след филтъра (FltPostDrv в гласовото меню) и след окончателното гласово сумиране (Distortion Level 68). Звуковият ефект може да бъде доста различен във всеки случай.

Обърнете внимание, че ефектите във времевия домейн (FX) – хор, забавяне и реверберация – също се генерират цифрово в рамките на FPGA. Стерео ефектите, изпратени в секцията за обработка на FX, се вземат от post the main VCA, така че всички изкривявания, добавени към сигналите, се обработват от FX. Обратният FX сигнал се добавя обратно към същата точка в пътя на сигнала.

Външни входове

Summit също има двойка аудио входове (вижте 10 на страница 9): те ви позволяват да свържете външни аудио източници – например от други синтезаторни модули – и след това да използвате обширните възможности за обработка на Summit, за да обработите техните звуци. Двата ¼" жака са предназначени за левия и десния сигнал на стерео двойка, но можете да свържете моно източник към ЛЯВИЯ вход само ако желаете.

Страница 3 от менюто Voice активира тези входове и ви позволява да изберете дали свързаните външни сигнали да бъдат смесени с всеки от 16-те гласа на входа на аналоговата филтърна секция, или да бъдат добавени към звука на синтезатора „post-VCA" на изхода на филтърната секция. Първата опция – PreFilt в менюто – ефективно добавя външните сигнали към собствените вътрешно генерирани звуци на Summit и следователно те ще бъдат подложени на същата обработка на сигнала като звуците на родния синтезатор, включително аналогов Pre Filter Overdrive и Pre-VCA Distortion.

Втората опция – PostFilt в менюто – ви позволява да насочвате външните сигнали директно към FX секцията на Summit, където те могат или да бъдат добавени към естествените звуци на синтезатора, или да имат една от FX секциите, разпределена изключително за тях: този избор се прави на Страница C от менюто Настройки . Тъй като изходите на FX секциите могат да бъдат насочени или към главните, или към допълнителните изходи, това ви позволява да добавяте FX към външни сигнали напълно независимо от функциите на синтезатора.

Machine Translated by Google

ВЪРХА В ПОДРОБНОСТИ

В този раздел на ръководството всеки раздел на синтезатора е разгледан по-подробно. Секциите са подредени по ред на „поток на сигнала“ – вижте блоковата диаграма по-горе. Във всеки раздел първо са описани повърхностните физически контроли, последвани от ръководство за справка към менюто на дисплея, свързано с раздела. Като цяло менютата предлагат параметри за „фин контрол“, до които достъпът е по-малко необходим. „Първоначалната стойност“, дадена за всеки параметър, е тази за фабричната Init Patch: те ще се различават, когато се зареди друг Patch.

ЗАБЕЛЕЖКА:

Поради битимбралната архитектура на Summit, описанието на контролите и менюто на всяка секция се отнася еднакво и за двете части на Multi Patch. Описанията могат да се приемат като еднакво приложими както за Част A, така и за Част B, въпреки че корекциите ще бъдат направени само за една част в даден момент, освен ако MULTIPART CONTROL е зададено на Both.

Трябва да подчертаем, че нищо не може да замени експериментирането. Настройването на контролите и настройването на отделни параметри, докато слушате различни пачове, ще ви каже повече за това какво прави всеки параметър, отколкото това Ръководство за потребителя някога би могло. По-конкретно, бихме ви насърчили да експериментирате с ефекта, който промяната на даден параметър има върху различни пачове – ще откриете, че може да има значителни разлики между пачовете, в зависимост от това как се генерира звукът.

Гласове

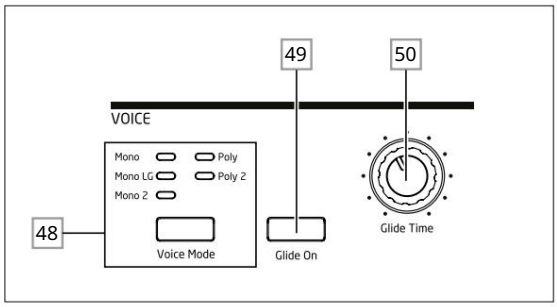
Summit е двутембрален, 16-гласов, полифоничен инструмент. „Полифонично“ означава, че можете да свирите няколко ноти на клавиатурата и всяка нота, която задържите, ще звучи.
„Двутембрален“ означава, че крънките на Summit имат две отделни части, които могат да се регулират, сякаш са една, или напълно независимо. Когато изберете Single Patch, Summit става единичен синтезатор с шестнадесет гласа. С Multi Patches все още имате шестнадесет гласа, но сега осем са разпределени за генериране на част A и осем за част B.

Докато свирите, на всяка нота се присвояват един или повече „гласове“ и тъй като Summit поддържа осем гласа на част, често ще ви свършат пръстите, преди да ви свършат гласовете! Но това зависи от това колко гласа са присвоени на всяка нота – вижте параметъра Unison в менюто Voice страница 23). Въпреки това, ако контролирате Summit от MIDI секвенсер или DAW, е възможно да се изчерпите: секвенсорите нямат човешкото ограничение от краен брой пръсти. Въпреки че е вероятно това да се случва рядко, потребителите може понякога да наблюдават това явление, което се нарича „кражба на глас“.

Алтернативата на полифоничното озвучаване е моно. При моно озвучаване звучи само една нота наведнъж; натискането на втори клавиш, докато държите първия натиснат, ще отмени първия и ще възпроизведе втория – и така нататък. Последната изсвирена нота винаги е единствената, която чувате. Всички ранни синтезатори бяха моно и ако се опитвате да емулирате аналогов синтезатор от 1970 г., може да пожелаете да настроите озвучаването на моно, тъй като режимът налага известно ограничение върху стила на свирене, което ще добави към автентичността.

Всеки от двата синтезатора на Summit може да има свой собствен режим на полифония: докато избирате различни фабрични мулти пачове, ще откриете, че някои създават част A, използвайки един режим, и част B, използвайки друг. Други пачове използват един и същ режим и за двете части.

Изборът на част от режима на полифония на Summit се прави с бутона Voice Mode 48 . Допълнителни параметри за озвучаване и плъзгане са достъпни за регулиране в гласа
меню (вижте отсреща), което също включва настройки, свързани с някои други функции на синтезатора.



Както подсказват имената, три от възможните режими са моно и два са полифонични.

1. Моно – това е стандартен монофоничен режим; звучи само една нота наведнъж и се прилага правилото за „последно изсвирена“ - ако свирите повече от един клавиш, ще се чуе само последният натиснат. Един и същи глас или гласове се използват за всяка нота: това означава, че всяка изсвирена нота ще задейства отново гласовете, дори ако предишната нота все още звучи. Когато плъзгането е включено, плъзгане на портаменто винаги се появява между последователни ноти.

2. Mono 2 – този режим работи по същия начин като Mono, с изключение на това, че гласовете се присвояват „в ротация“, докато всяка нота се изпълнява. За разлика от Mono или MonoLG, това има ефект (в зависимост от скоростта на възпроизвеждане) като позволява на всяка нота да завърши своя индивидуален плик. Основното предимство на гласовия режим Mono 2 е при използване на обвивки със значителна дължина на фазата на атака: обвивката винаги се нулира, когато се натисне нов клавиш. Аналоговите генератори на пликове не работят по този начин, но много генератори на цифрови пликове работят на този принцип.

3. MonoLG – LG означава Legato Glide. Това е алтернативен моно режим, който се различава от Mono по начина, по който работят Glide и Pre-Glide. В режим MonoLG Glide и Pre-Glide работят само ако клавишите се свирят в легато стил, т.е. с припокриване на нотите; свиренето на ноти отделно не води до ефект на плъзгане. Както при Mono, същите гласове се използват повторно за всяка нота.

4. Poly – в полифоничен режим до 16 гласа от един пач могат да звучат едновременно: в зависимост от това колко гласа са зададени в пача, това означава, че можете да свирите до 16 ноти едновременно (може да нямате достатъчно пръсти за това , но външен MIDI секвенсер вероятно има!). Ако свирите една и съща нота многократно, на всяка нота ще бъде присвоен различен глас и ще чуете отделните обвивки на всяка нота.

5. Poly2 – в този алтернативен полифоничен режим последователното свирене на една и съща нота(и) използва едни и същи гласове, като гласовете се задействат отново от нови ноти. Това може да промени поведението при кражба на глас. Например, в режим Poly, когато свирите форми на акорд с подобни ноти (напр. Amin7 до Cmaj), нотите C, E и G ще бъдат изсвирени два пъти по-добре от A и B, т.е. общо осем гласа. Ако свирите мелодия в другата ръка, един глас от първия акорд ще бъде откраднат, което може да е най-ниското A. В режим Poly 2 C, E и G ще бъдат изсвирени само веднъж, което ще остави три гласа свободни за свирене на мелодия.

Ефектът от различните режими на полифония може да бъде доста фин, в зависимост от използвания пластир и стила на свирене, и ние ви препоръчваме да експериментирате!

Плъзгане

Функцията Glide на Summit кара нотите, изсвирени последователно, да се плъзгат от една към друга, вместо веднага да скачат от една височина на друга. Активира се с Glide
Бутон за включване 49 . Синтезаторът запомня последната изсвирена нота на глас и плъзгането – нагоре или надолу – ще започне от последната задействана височина на този глас дори след като ключът е бил освободен. Продължителността на плъзгането се настройва от контрола Glide Time 50: максималното налично време за плъзгане е приблизително 5 секунди.

Glide е предназначен основно за използване в моно режим, където е особено ефективен.
Може да се използва и в режими Poly, но работата му може да бъде малко непредсказуема, тъй като плъзгането ще бъде от предишната нота, използвана от гласа, който сега е присвоен на нотата, която се изпълнява. Това може да е особено очевидно при акордите. Обърнете внимание на PreGlide
параметърът (на страница 2 от гласовото меню) трябва да бъде зададен на нула, за да може Glide да работи.

Machine Translated by Google

Гласовото меню

Натиснете Voice 9 , за да отворите менюто Voice. Това има четири страници: Страници 1 и 2 съдържат параметри за озвучаване, докато Страници 3 и 4 съдържат различни други параметри на синтезатора (те са описани тук за логическа последователност).

Гласово меню Страница 1:

```
ГЛАС                    1/4
Унисон 1                  3
UniDeTune 25
UniSpread 0
```

Унисон

Показва се като:	Унисон
Първоначална стойност:	1
Диапазон на регулиране:	1, 2, 3, 4, 8

Унисонът може да се използва за „удебеляване“ на звука чрез присвояване на допълнителни гласове (общо до осем) за всяка нота. Имайте предвид, че броят на гласовете е ограничен и при зададени няколко гласа, полифоничните възможности на активната част може да бъдат намалени. С четири гласа на нота, само две ноти могат да бъдат изсвирени заедно напълно полифонично, ако се изсвирят още ноти, се прилага „кражба на глас“ и първата изсвирена нота ще бъде отменена. Когато Unison е настроен на 8, текущо избраната част на Summit става многогласов монофоничен синтезатор.

> Ако ограничението върху полифонията, наложено от Unison Voices, е ограничително и осцилаторите са настроени на Sawtooth, подобен ефект може да се получи чрез използване на параметрите SawDense и DenseDet в менюто на осцилатора. (Всъщност някои от фабричните корекции използват тази техника.)
> SawDense и DenseDet нямат влияние върху полифонията.

глас DeTune

Показва се като:	UniDeTune
Първоначална стойност:	25
Диапазон на регулиране:	0 до 127

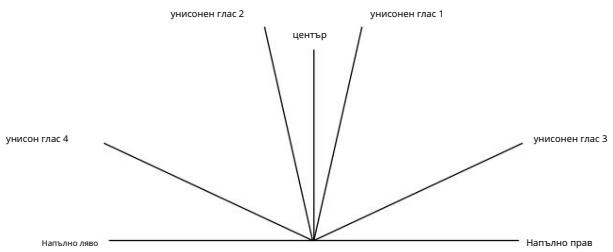
Unison Detune е ефективен само когато Unison е настроен на нещо различно от 1. Параметърът определя колко всеки глас е разстроен спрямо другите; разстройването обикновено е желателно, тъй като добавянето на допълнителни „идентични“ гласове има много по-малък ефект.

Гласово панорамиране

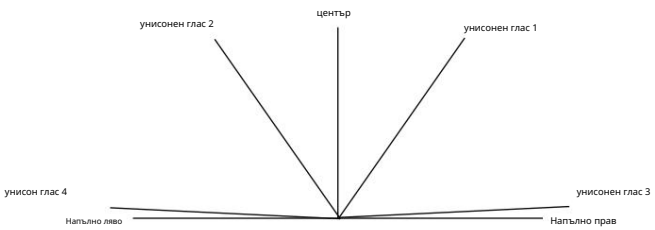
Показва се като:	UniSpread
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	0 до 127

UniSpread ви дава метод за контролиране на това как отделните гласове са позиционирани в стерео изображението. С UniSpread, зададен на нула, всички гласове се панорамират централно, като ефективно осигуряват моно изображение. Тъй като стойността на UniSpread се увеличава, множество гласове се панорамират все повече наляво и надясно – нечетни гласове отляво и четни отдясно.

Диаграма за поставяне на стерео изображение за 4-гласов унисон с UniSpread, настроен по средата



Диаграма за поставяне на стерео изображение за 4-гласов унисон с увеличаване на UniSpread



Забележка UniSpread все още е ефективен дори с унисонни гласове, зададени на 1: в този случай една изсвирена нота е разположена централно в стерео изображението, докато възпроизвеждането на множество ноти води до ляво или дясно панорамиране, в зависимост от това дали използваният глас е нечетен или дори номерирани. Когато се използва по този начин, най-добри резултати се получават с умерени количества UniSpread.

Гласово меню Страница 2:

```
ГЛАС                    2/4
PreGlide +0               3
Ниво на корекция 64
```

Предварително плъзгане

Показва се като:	PreGlide
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	-12 до +12

Ако е зададена на стойност, различна от нула, Pre-Glide има приоритет пред Glide, въпреки че използва настройката на контролата Glide Time 50 , за да определи продължителността си. Имайте предвид, че Glide On 49 трябва да бъде избран, за да работи Pre-Glide. PreGlide е калибриран в полутонове и всяка изсвирена нота всъщност ще започне с хроматично свързана нота до октава над (стойност = +12) или под (стойност = -12) нотата, съответстваща на натисналия клавиш, и се плъзга към бележка за целта, за време, зададено от контролата Glide Time . Това се различава от Glide по това, че например две ноти, изсвирени последователно, ще имат собствен Pre-Glide, свързан с изсвирените ноти, и няма да има плъзгане "между" нотите.

> Въпреки че използването на Glide не се препоръчва в режимите Poly, когато се свири повече от една нота наведнъж, това ограничение не се отнася за Pre-Glide, което може да бъде много ефективно с пълни акорди.

Кръпка Ниво

Показва се като:	Ниво на кръпка
Първоначална стойност:	64
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Това е допълнителен трим контрол на ниво, чиято настройка се запазва с корекцията. Това ви позволява да зададете общата сила на звука на всеки пач, така че всички използвани пачове да са на желаните от вас нива. При стойност 0 обемът на кръпката е наполовина; със стойност 127 се удвоява.

Гласово меню Страница 3:

```
ГЛАС                    3/4
FltPostDrv 0              3
FltDiverge 0
Аудио входът е изключен
```

Публикувай Филтър Изкривяване

Показва се като:	FltPostDrv
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Този параметър контролира колко изкривяване преди обвивката се добавя към звука след филтъра, но (което е изключително важно) преди усилвателя. По този начин това изкривяване ще остане постоянно, когато усилвателят постепенно се отваря и затваря от обвивката на амплитудата, за разлика от това, добавено от раздела за ефекти DISTORTION Level control [68], който следва усилвателя във веригата на сигнала. Обърнете внимание също така, че това изкривяване е различно от изкривяването, което е резултат от регулирането на контрола Overdrive [62] в секцията за филтър: то се прилага само към честотите, преминали през филтрите, докато Filter Overdrive прилага изкривяване към пълния честотен спектър на звука преди филтъра .

Филтър Разминаване

Показва се като:	FltDiverge
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Този параметър пресъздава финия ефект от лошото калибриране на филтъра, открит при ранните аналогови синтезатори. Филтърът за всеки глас е умишлено разстроен с различна, фиксирана стойност. Ефектът ще бъде по-очевиден, когато филтърът е близо до резонанс.

Machine Translated by Google

Външен аудио Вход Маршрутизиране

Показва се като:	Аудио вход
Първоначална стойност:	Изкл
Диапазон на регулиране:	Изкл., PreFilt, PostFilt

Стерео аудио от външно оборудване, свързано към външните входове на Summit 10 може да бъдат вмъкнати в пътищата за обработка на сигнала на всеки синтезатор преди (PreFilt) или след (PostFilt) филтърната секция. Стерео звукът, изпратен през филтъра, ще бъде сумиран в моно. Аудиото, изпратено директно към FXs (в менюто Global Settings), няма да бъде сумирано и чуто в пълно стерео.

Когато е избран Multi Patch, можете независимо да изберете как външният сигнал да бъде насочен към Част A или Част B, или и двете. Имайте предвид, че външен аудио сигнал няма да бъде чут, ако VCA не се задейства. Ако не се възпроизвеждат ноти, VCA не се отваря от клавиатурата и не може да премине звук.

Когато използвате Summit за обработка на външно аудио по същия начин, както бихте използвали FX процесор, можете да намалите входовете на миксера (осцилатори, шум и Ring Mod), така че техните звуци да не се комбинират с външния сигнал. Ако след това задържите бележка и натиснете Key Latch, VCA ще остане отворен през цялото време, позволявайки външният сигнал да бъде непрекъснато обработван.

Когато използвате Summit за обработка на външно аудио, важно е да запомните, че броят гласове, държани отворени, може да повлияе на входното ниво на външното аудио. Колкото повече гласове се държат отворени, толкова повече „случаи“ на външния сигнал преминават през синтезатора обработка.
Въпреки това, ако се използват твърде много гласове, това може да причини нежелано изрязване на нивото. Трябва да експериментирате, но за най-добри резултати една или две ноти често осигуряват достатъчно желан сигнал за обработка.

Обърнете внимание, че външните аудио входове също могат да бъдат насочени към секцията FX. Това маршрутизиране е напълно независимо от активираното от AudioInput и е активирано в менюто Настройки . Вижте страница 42.

Гласово меню Страница 4:

ГЛАС 4/4
FltShpMore LP > HP H
FltFreqSep +0

Двойна Филтър Настройки

Показва се като:	FltShpMore
Първоначална стойност:	LP > HP
Диапазон на регулиране:	LP > HP, LP > BP, HP > BP, LP + HP, LP + BP, HP + BP, LP + LP, BP + BP, HP + HP

Както е обяснено в описанието на секцията за филтър (вижте страница 27), Summit предлага два отделни филтъра, всеки от които може да бъде конфигуриран като нискочестотен, лентов или високочестотен от контрола Shape 58 на секцията филтър . За трите настройки LP, BP и HP, контролът на наклона 59 вмъква или един филтър (12dB) или два идентични филтъра последователно (24dB) в пътя на сигнала. Когато наклонът е настроен на Dual, страницата с менюто Voice по-горе се показва и наклонът е фиксиран на 12 dB.

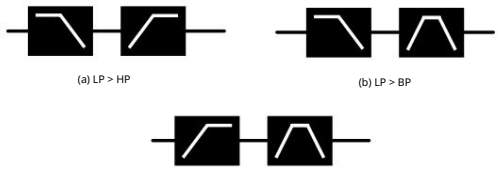
Параметърът FltShpMore предлага девет допълнителни комбинации от двата филтъра. Първите три, които включват символа „>“, поставят два различни филтъра последователно, докато другите шест, тези, които включват символ „+“, поставят два филтъра успоредно. Имайте предвид, че в случай на паралелни конфигурации, двата филтъра може да са от един и същи тип.

Тези опции за двоен филтър дават на филтърните секции значително по-голяма гъвкавост в сравнение с конвенционалните дизайни, използващи един филтър, който може да се конфигурира. Докато основната честота контрола 60 продължава да регулира граничната (или централната) честота на двата филтъра, вторият параметър на тази страница, FltFreqSep, позволява двете гранични (или централни) честоти да бъдат различни или „разделени“.

Последователните и паралелни комбинации от два филтъра водят до радикално различни общи честотни характеристики. При серийни филтри комбинираният ефект е: хармоничното съдържание на сигнала след първия филтър вече ще е намалено от неговото действие и след това ще бъде допълнително намалено от втория. Следователно честотите ще бъдат премахнати и от двата филтъра.

Обратно, комбинираният ефект на паралелни филтри може да се разглежда като тъй като към филтрите се прилага един и същ сигнал, така че честотите, премахнати от единия филтър, могат да бъдат предадени от другия. И двете добавка , тип и гранични (или централни) честоти.

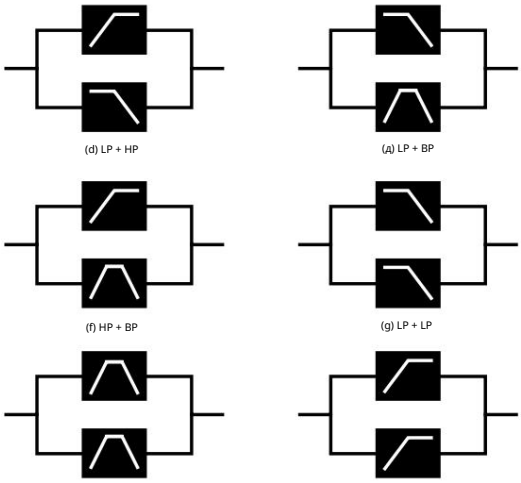
Като цяло комбинирането на паралелни филтри вероятно ще доведе до форма на реакция с пик или спад между честотите на двата филтъра, но широк диапазон от форми може да бъде създаден чрез комбиниране на два филтъра от различни типове. Стойността на параметъра "разделяне", FltFreqSep (вижте по-долу), също има голям ефект върху резултантната честотна характеристика.



(a) LP > HP (b) LP > BP

(c) HP > BP

ФИЛТРИ В СЕРИИ



(d) LP + HP (д) LP + BP

(f) HP + BP (g) LP + LP

(h) BP + BP (i) HP + HP

ФИЛТРИ ПАРАЛЕЛНО

Филтърно честотно разделяне

Показва се като:	FltFreqSep
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	-64 до +63

Два филтъра, конфигурирани последователно или паралелно чрез избиране на една от опциите за двоен филтър, може да имат различни честоти. Разликата – или разделянето – на двете честоти на филтъра се задава от параметъра FltFreqSep. Когато разделянето е нула, двата филтъра имат еднаква честота.

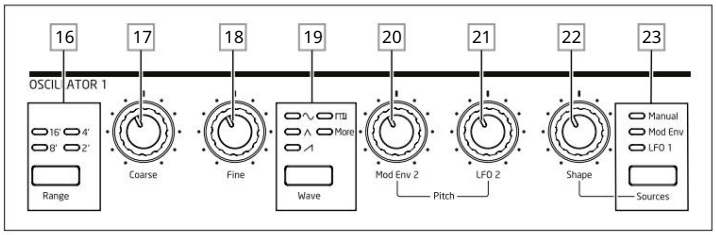
Положителните стойности на FltFreqSep ще намалят честотата на първия филтър, докато увеличават тази на втория, като по този начин „разделят“ кривите на отговор на двете филтърни секции. Обратното се прилага при отрицателни стойности: честотата на първия филтър се увеличава, докато тази на втория намалява, така че честотите ефективно се „пресичат“.

Звуковият ефект на тези опции до голяма степен ще зависи от двата вида филтър, избрани от FltShpMore. „Първият“ и „вторият“ филтър, посочени в предишния параграф, са двата, изброени в настройката FltShpMore, напр., когато FltShpMore е зададен на HP + BP, „първият“ филтър ще бъде тип високочестотен, а вторият а лентов тип.

Във всички опции с двоен филтър резултантната честотна характеристика от комбинацията ще има две повратни точки, ако FltFreqSep е настроен на нещо различно от нула, като по този начин дава на двата филтъра различни честоти. Честотата винаги настройва цялостната филтърна комбинация, независимо от разделянето, но ще поддържа „отместването“ между двете гранични (или централни) честоти – като постоянна октавна стойност – тъй като тя се променя.

Machine Translated by Google

Секцията на осцилатора



Секцията за осцилатори за всеки от двата синтезатора на Summit се състои от три идентични осцилатора, всеки със собствен набор от контроли. Следователно следните описания се отнасят еднакво за всеки от осцилаторите.

Форма на вълната на осцилатор

Бутонът Wave 19 избира една от петте опции за форма на вълната: четири са общите основни вълни, триъгълник, квадрат/импулс. ∿ неговият, ∧ ◿ (надига се) Трион и ⊓

Петата опция, повече, позволява избор от диапазон от 60 допълнителни вълнови таблици, достъпни от параметъра WaveMore в менюто Osc . Светодиодите потвърждават текущо избраната опция за форма на вълната. Обърнете внимание, че дисплеят незабавно се променя към менюто Osc , показвайки параметъра WaveMore за осцилатора, който се настройва, веднага щом повече
е избрано. Последните 10 слота в секцията WaveMore са конфигурируеми от потребителя и могат да бъдат заредени от софтуера Novation Components.

Стъпка на осцилатор

Трите контроли Range 16, Coarse 17 и Fine 18 задават основната честота (или Pitch) на осцилатора. Бутонът за обхват избира с помощта на традиционни единици „орган-стоп“, където 16' дава най-ниската честота, а 2' най-високата. Всяко удвояване на дължината на спиране намалява наполовина честотата и по този начин транспонира височината на нота, изсвирена на същата позиция на клавиатурата, една октава надолу. Когато Range е настроен на 8', клавиатурата ще бъде на концертна височина със Средно C в центъра. Светодиодите потвърждават текущо избраната дължина на спиране.

Въртящите се контроли Coarse и Fine регулират височината в диапазон съответно от 1 октава и 1 полутон. OLED дисплеят показва стойността на параметъра за грубо в полутонове (12 полутона = 1 октава) и фино в центове (100 цента = 1 полутон).

Summit не се ограничава до традиционните "западни" нотни интервали, нито до стандартната равнотемперирана гама. Можете да препрограмирате клавиатурата по почти всеки начин, като използвате таблици за настройка; те са описани подробно на страница 26.

Модулация на височината

Честотата на всеки осцилатор може да варира чрез модулирането му с (или и двете) LFO 2 или обвивката на Mod Env 2. Двата контрола Pitch , Mod Env 2 Depth 20 и LFO 2 Depth 21 контролират дълбочината – или интензитета – на модулационните източници. (Много други възможности за модулация на височината са налични чрез използване на модулационната матрица – вижте страница 38.)

Всеки осцилатор има контрол на дълбочината за модулация чрез Modulation Envelope 2. Добавянето на модулация на обвивката може да даде някои интересни ефекти, като височината на осцилатора се променя през времетраенето на нотата, докато се възпроизвежда. Стойност на параметър Mod Env 2 от 30 измества височината на тона с една октава за максималното ниво на модулационната обвивка (напр. ако поддържането е максимално). Отрицателните стойности обръщат смисъла на промяната на височината; т.е. височината ще падне по време на фазата на атака на обвивката, ако Mod Env 2 има отрицателна стойност.

Всеки осцилатор също има контрол на дълбочината за модулация от LFO 2. Добавянето на LFO модулация може да добави приятно вибрато, когато се използва триъгълна форма на вълната на LFO и скоростта на LFO не е зададена нито твърде висока, нито твърде ниска. Формата на вълната на трион или квадрат LFO ще доведе до доста по-драматични и необичайни ефекти. Височината на осцилатора може да се променя с до пет октави, но контролът на дълбочината на LFO 2 е калибриран, за да даде по-фина разделителна способност при по-ниски стойности на параметрите (по-малко от ±12), тъй като те обикновено са по-полезни за музикални
цели.

Отрицателните стойности на дълбочината на LFO 2 „инвертират“ модулиращата форма на вълната на LFO; ефектът ще бъде по-очевиден с несинусоидални LFO форми на вълната, напр. с положителни стойности на дълбочината, падащата форма на вълната на трион на LFO ще накара височината на осцилатора да се понижи и след това да се повиши рязко, преди да се понижи отново, но ако дълбочината има отрицателна стойност, промяната на височината ще бъде обратното.

Форма на вълната

Summit ви позволява да променяте формата на избраната форма на вълната; това ще промени хармоничното съдържание и по този начин тембъра на генерирания звук. Степента на модификация – или отклонение от оригиналната форма на вълната – може да се променя както ръчно, така и като модулация. Източниците на модулация, достъпни чрез контролите на панела, са Mod Env 1 и LFO 1; всеки друг мод източник може да бъде избран с помощта на модулационната матрица – вижте страница 38

Бутонът Source 23 присвоява контрола Shape Amount 22 за регулиране на степента на промяна на формата на вълната от един от трите източника. Имайте предвид, че и трите възможни източника – Manual, Mod Env 1 и LFO 1 могат да се използват във всяка комбинация, всеки с различна стойност на Shape: техният ефект е адитивен.

Когато е зададено на Manual, Shape ви позволява директно да променяте формата на вълната; диапазонът на параметъра е от -63 до +63, където 0 води до немодифицирана форма на вълната. Звуковият ефект на Shape ще зависи от формата на вълната, която се използва.

Когато е избрана синусоидална форма на вълната, ненулев параметър на формата кара синусоидалната вълна да стане асиметрична, което води до добавяне на горни хармоници. Променлива форма
с вълнови форми на триъгълник или трион също променя формата на вълната и хармоника
съдържание.

Когато Square/Pulse е избрано като форма на вълната, Shape ще променя ширината на импулса: стойност 0 създава правоъгълна вълна 1:1. Тембърът на „острия“ правоъгълен звук може да бъде модифициран чрез промяна на ширината на импулса или работния цикъл на формата на вълната. Екстремните настройки на Shape по посока на часовниковата стрелка и обратно на часовниковата стрелка произвеждат много тесни положителни или отрицателни импулси, като звукът става по-тънък и по-„тръстиков“ с напредването на контрола.
Когато е изцяло обратно на часовниковата стрелка (стойност на параметъра -64), квадратната вълна приема работен цикъл от 0% и по този начин е „изключена“. Когато се променя до тази степен чрез, например, добавяне на LFO модулация, може да се добави ритмичен характер към формата на вълната на осцилатора.

Когато вълна 19 е настроена на повече, Shape преминава през формата на вълната на вълновата таблица (избрана от параметъра WaveMore в менюто Osc) чрез интерполиране през петте индекса на избраната вълнова таблица, за да произведе „морфинг“ на два съседни индекса: звуковият ефект на това ще варира значително в зависимост от активния пластир и използваната вълнова таблица. Всяка вълнова таблица всъщност е банка от пет вълнови форми, между които можете да интерполирате с контролата Shape . Препоръчваме ви да експериментирате с промяна на Shape с различни вълнови форми, за да чуете ефекта. Вижте също опцията от менюто WaveMore, описана по-долу.

Формата на вълната може да бъде модулирана допълнително чрез (или и двете) Mod Env 1 или LFO 1, като степента на модификация на формата на вълната, дължаща се на всяка индивидуално регулируема от Shape, в съответствие с настройката на Source. При импулсните форми на вълната звуковият ефект на LFO модулацията зависи от формата на LFO вълната и използваната скорост, докато използването на модулация на обвивката може да произведе някои добри тонални ефекти, като хармоничното съдържание на нотата се променя по време на нейната продължителност.

Менюто на осцилатора

Следните допълнителни параметри на осцилатора са налични в менюто Osc . Всеки от трите осцилатора има две страници с менюта; наличните параметри за всеки осцилатор са идентични. Има и две допълнителни страници (OSC COMN страници, 1/8 и 2/8), с контроли на параметрите, общи за трите осцилатора.

Общи страници на осцилатора:
Параметрите, налични на страниците на общото меню, засягат и трите осцилатора.
Дисплеят на менюто по подразбиране е показан по-долу:

```
ОБЩ CSO 1                    1/8
Разминаване 0                  3
Дрифт 0
Таблица за настройка 0
```

```
CSO ОБЩО 2                   2/8
KeySync          Изкл          3
Шум LPF 127
Шум LPF 0
```

Разминават се

Показва се като:	Разминават се
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Всеки глас се генерира от три осцилатора в FPGA, което дава на Summit общо 48 осцилатора. Diverge прилага малки вариации на височината независимо към всеки от тези 48 осцилатора. Ефектът от прилагането на това е, че всеки глас ще има своя собствена характеристика за настройка. Това добавя допълнително интересно оцветяване към качеството на звука и може да се използва за оживяване на синтезатора. Параметърът задава степента на вариация.

Опитайте да зададете BendRange на различни стойности за всеки от трите осцилатора. Това може да доведе до някои интересни тризвучни акорди, когато колелото за височина се движи.

Machine Translated by Google

Осцилатор Дрейф

Показва се като:	Дрейф
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Summit има специален нискочестотен осцилатор, който може да се използва за прилагане на леко криволичещо разстройване към трите осцилатора. Това е за емулиране на дрейфа на осцилатора на традиционните аналогови синтезатори с контролирано напрежение: чрез прилагане на контролирано количество разстройване, осцилаторите леко се разминават един с друг, добавяйки „по-пълен“ характер към звука. За разлика от Diverge, ефектът на дрейфа се променя с времето.

Настройка Таблица

Показва се като:	TuningTable
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	0 до 16

Summit обикновено работи с настройка на стандартна клавиатура на пиано. Данните, които свързват нотите на клавиатурата (или друго MIDI предаващо устройство, свързано към Summit) с интервалите на височина на осцилатора, се наричат таблица за настройка: по подразбиране е таблица 0, която не може да се редактира. Параметърът TuningTable ви позволява да изберете една от 16 алтернативни таблици за настройка, които можете да изпратите на Summit чрез Novation Components или да създадете сами. Вижте страница 26 за подробности как да създадете таблица за настройка. Имайте предвид, че всичките 16 таблици за настройка първоначално са копия на таблица за настройка 0, така че техният ефект няма да бъде видим, докато не бъде създадена друга таблица.

Ключ Синхр

Показва се като:	KeySync
Първоначална стойност:	Изкл
Диапазон на регулиране:	Изкл. или Вкл

Когато KeySync е изключен, трите осцилатора на Summit работят свободно и дори когато са настроени точно на една и съща височина, може да не са във фаза един с друг. Това често няма значение, но ако се използват Ring Modulator или FM ефекти, ефектът извън фазата може да не доведе до необходимия резултат. За да се преодолее това, KeySync може да бъде избрано на On, което гарантира, че осцилаторите винаги започват да генерират своите вълнови форми в началото на цикъла, когато се натисне клавиш.

Нискочестотеншумов филтър

Показва се като:	Шум LPF
Първоначална стойност:	127
Диапазон на регулиране:	0 до 127

В допълнение към трите осцилатора, Summit има и генератор на шум. Шумът е сигнал, включващ широк диапазон от честоти, и е познат „съскащ“ звук. Този шумов филтър е тип нискочестотен: ограничаването на честотната лента на шума променя характеристиката на „съскането“ и можете да регулирате честотата на прекъсване на филтъра, за да направите това. Стойността по подразбиране на параметъра от 127 задава филтъра „напълно отворен“. Обърнете внимание, че генераторът на шум има собствен вход към миксера и за да го чуете изолирано, неговият вход трябва да бъде увеличен, а осцилаторните входове намалени. (Вижте „Секцията на миксера“ на страница 27)

Високочестотен шумфилтър

Показва се като:	Шум HPF
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Този филтър изпълнява същата функция като NoiseLPF, с изключение на това, че е високочестотен филтър и следователно, когато стойността на параметъра се увеличава, по-високите честоти на филтъра се пропускат и по-нискочестотното съдържание на шумовия сигнал се отхвърля. Стойността по подразбиране на параметъра от нула задава филтъра „напълно отворен“. Ефектът от прилагането на това е, че всеки глас ще има своя собствена характеристика за настройка.

Страници за всеки осцилатор:

Менюто по подразбиране за осцилатор 1 е показано по-долу:

ОСЦИЛАТОР 1 3/8
WaveMore BS синус H
FixedNote Изкл
BendRange +12

ОСЦИЛАТОР 1		4/8
vsync	0	з
SawDense	0	
DenseDet	64	

| Повече Вълнови форми

Показва се като:	WaveMore
Първоначална стойност:	BS
Диапазон на регулиране:	Вижте списък на страница 45 за списък с вълнови таблици

Summit включва набор от вълнови таблици, за генериране на по-широка палитра от звуци, отколкото обикновените синусовидни, триъгълни, трионообразни и импулсни вълнови форми. Всяка вълнова таблица е банка от пет персонализирани вълнови форми, които можете да интерполирате с контролата Shape 22 .

Параметърът WaveMore избира вълновата таблица на осцилатора, когато вълна 19 е настроена на повече. Името на вълновата таблица се появява на ред 2 на дисплея и дава представа за природата на звука. Както при много други аспекти на Summit, вие ще придобиете разбиране за вълновите таблици чрез експериментиране и коригиране на контролата Shape . В много случаи това ще промени доста драстично звуковия характер на избраната форма на вълната.

Последните 10 слота в менюто с още вълнови форми съдържат вълнови форми, които можете да генерирате в софтуера за компоненти. Можете да проектирате, съхранявате и управлявате вълнови форми, които създавате.

Неженен Фиксирана Забележка

Показва се като:	FixedNote
Първоначална стойност:	Изкл
Диапазон на регулиране:	Изключено, C -2 до D# 5

Някои звуци не е необходимо да са зависими от хроматична височина. Примери за това са перкусионни звуци (напр. бас барабани) и звукови ефекти, като лазерен пистолет. Възможно е да присвоите фиксирана нота към пластир, така че свиренето на произволен клавиш да генерира същия звук. Височината, на която се основава звукът, може да бъде всяка нота на полутон в диапазон от над осем октави. При зададен параметър Off, клавиатурата се държи нормално. Когато е зададена на всяка друга стойност, всеки клавиш възпроизвежда звука на височината, съответстваща на стойността.

Стъпка Колело Обхват

Показва се като:	BendRange
Първоначална стойност:	+12
Диапазон на регулиране:	-24 до +24

Колелото за височина на звука на клавиатурата може да променя височината на всеки от осцилаторите с до две октави, нагоре или надолу: BendRange може да има различна стойност за всеки осцилатор. Единиците са полутонове, със стойност по подразбиране +12, преместването на колелото за височина нагоре ще увеличи височината на нотите с една октава, а преместването му надолу ги сваля с една октава надолу.
Настройването на параметъра на отрицателна стойност обръща работата на колелото на стъпката.
Много от фабричните пачове или имат този параметър настроен на +12, което дава диапазон на колелото на височината от ±1 октава, или на +2 за диапазон от 1 тон.

Опитайте да зададете BendRange на различни стойности за всеки от трите осцилатора. Това може да доведе до някои интересни тризвучни акорди, когато колелото за височина се движи.

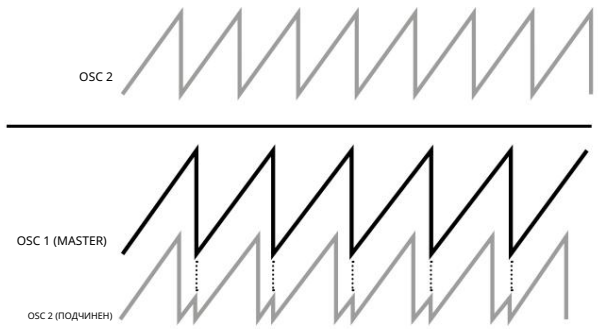
Осцилатор Синхр

Показва се като:	VSync
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Oscillator Sync е техника за използване на един осцилатор (главния) за добавяне на хармоници към друг (подчинения). Summit осигурява осцилаторна синхронизация чрез използване на виртуален осцилатор за всеки от трите основни осцилатора. Виртуалните осцилатори не се чуват, но честотата на всеки се използва за повторно задействане на тази на главния осцилатор.

Параметърът Vsync контролира отместването на честотата на виртуалния осцилатор спрямо (звуковия) основен осцилатор. Природата на получения звук варира, тъй като стойността на параметъра се променя, тъй като честотата на виртуалния осцилатор се увеличава пропорционално на честотата на основния осцилатор, когато стойността на параметъра се увеличава.

Когато стойността на Vsync е кратна на 16, честотата на виртуалния осцилатор е музикална хармонична честота на основния осцилатор. Ефектът е транспониране на осцилатора, който се движи нагоре по хармоничната серия, като стойностите между кратни на 16 предизвикват по-несъответстващи ефекти.



Machine Translated by Google

Vsync може да се управлява за всеки или всички осцилатори с помощта на модулационната матрица. Вижте страница 38 за подробности как да използвате Matrix.

За да извлечете най-доброто от Vsync, опитайте да го модулирате с помощта на LFO. Опитайте да го присвоите на MOD колелото за контрол в реално време.

Трион Плътност

Показва се като:	SawDense
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Sawtooth Density засяга само вълновите форми на трион. Той добавя към себе си копия на вълновата форма на осцилатора. За това се използват два допълнителни виртуални осцилатора, произвеждащи „по-плътен" звук при ниски до средни стойности, но ако виртуалните осцилатори са леко разстроени (вижте Денастройване на плътността по-долу), може да се получи по-интересен ефект.

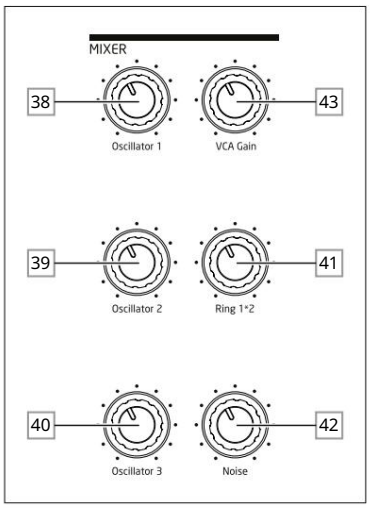
Плътност Разстройване

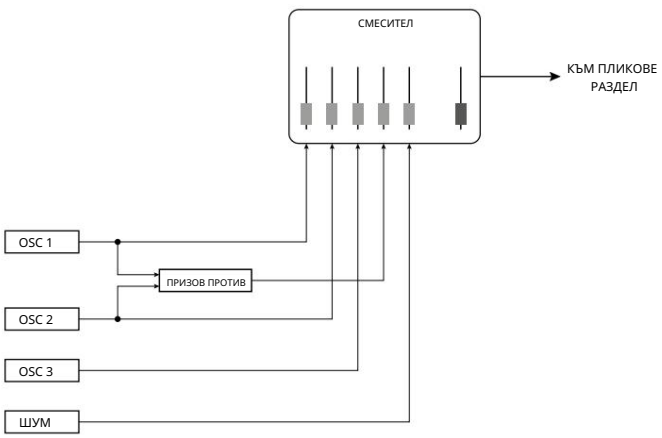
Показва се като:	DenseDet
Първоначална стойност:	64
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Разстройването на плътността трябва да се използва заедно с плътността на трион. Той разстройва осцилаторите на виртуалната плътност и ще забележите не само по-плътен звук, но и биене.

Можете да използвате параметрите Sawtooth Density и Density Detuning, за да „удебелите" звука и да симулирате ефекта от допълнителни гласове. Можете да използвате параметрите Unison и Unison Detune в гласовото меню, за да създадете подобен ефект, но използването на Density и Density Detune има предимството, че не е необходимо да използвате допълнителни гласове.

Секция миксер



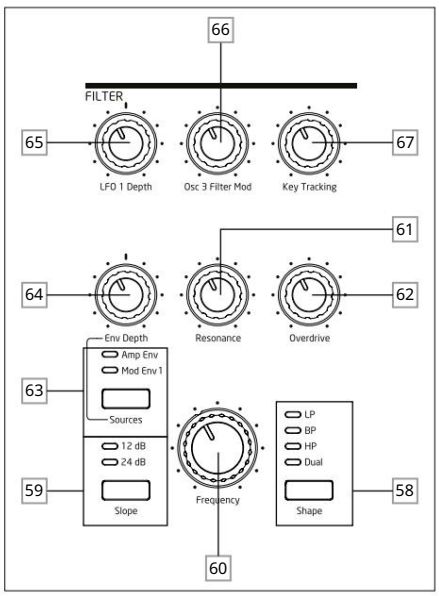


Изходите на различните звукови източници могат да бъдат смесени заедно във всякакво съотношение, за да се получи цялостният звук на синтезатор, като се използва това, което по същество е стандартен моно миксер 5 в 1.

Всеки от трите осцилатора, източникът на шум и изходът на модулатора на пръстена имат контроли на нивото, Osc 1 38 , Osc 2 39, Osc 3 40, Noise 42 и Ring 1*2 41 съответно.
Има и „главно" управление на нивото, VCA Gain 43, което задава изходното ниво на миксера. Тъй като секцията на миксера предхожда секцията Envelopes, тази контрола мащабира обвивката на амплитудата на DAHDSR.

Summit е в състояние да произведе нива в секцията на миксера, които могат да се отрежат, ако всички източници са настроени на максимум. Може да е необходимо да се балансират нивата или чрез намаляване на източниците, или чрез намаляване на контрола на усилването на VCA 43, за да се гарантира, че няма да се получи звуково изрязване.

Филтърната секция



Сумата от звуците от миксера, плюс всякакви външни аудио входове, се подава към секцията за аналогов филтър. Филтърът се използва за модифициране на хармоничното съдържание на този комбиниран звук. В режим Single филтърът засяга всички гласове: в режим Multi можете да приложите различни характеристики на филтриране към всяка от двете части. Филтрите на Summit са с аналогов дизайн и имат богат набор от опции за конфигурация, модулация и контрол.

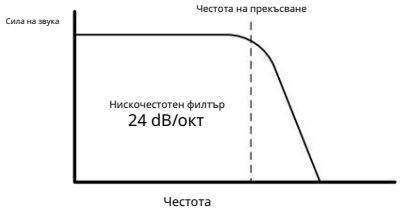
Тип и наклон на филтъра

Бутонът Shape 58 избира един от три типа филтър: нискочестотен (LP), честотен (BP) или високочестотен (HP). Четвъртата опция, Dual, дава достъп до широк набор от допълнителни опции за конфигуриране на филтъра чрез менюто Voice.

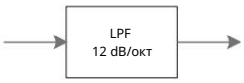
Machine Translated by Google

Филтърната секция на всеки от двата вътрешни синтезатора на Summit е създадена около аналогови филтри с наклон от 12 dB/октава: всеки възпроизведен глас включва два такива филтъра.

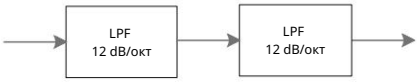
Бутонът Slope 59 задава степента на отхвърляне, приложена към честоти извън обхвата; при настройка от 12 dB само един филтър е поставен във веригата, но когато е настроен на 24 dB, две филтърни секции са каскадни (поставени последователно), което води до по-стръмен наклон. Честотата извън обхвата ще бъде отслабена по-сериозно с настройката от 24 dB .



Настройките за наклон имат значение само когато нискочестотен, лентов или високочестотен филтър е избран от бутона Форма . Диаграмите по-долу илюстрират ефекта на наклона с форма , зададена на LP (същият принцип се прилага за BP и HP):



Наклон = 12 dB



Наклон = 24 dB

Ако Shape е зададено на Dual, страница 4 от менюто Voice се показва на OLED и Slope е настроен на 12 dB (Забележка - светодиодите за наклон може все още да показват 24 dB , ако това е последната настройка с избрана конфигурация на един филтър). Тази страница на менюто ви позволява да комбинирате двата филтърни раздела по няколко други начина; по-специално, като позволява комбинации от два различни типа филтри.

Много допълнителни конфигурации на филтъра са достъпни чрез менюто Voice .
Вижте Опции за двоен филтър и Разделяне на честотата на филтъра на страница 24

Честота

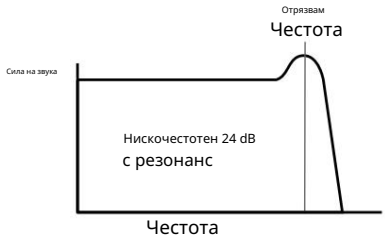
Големият въртящ се контрол на честотата 60 задава граничната честота на филтъра, когато Shape е настроен на HP или LP. Когато е избран BP , Frequency задава централната честота на лентата на пропускане на филтъра.

Ръчното преместване на честотата на филтъра ще наложи характеристика „твърд към мек“ на почти всеки звук.

Честотата е по-сложна, когато Shape е настроен на Dual и изберете една от комбинациите с двоен филтър. Вижте раздела в менюто Глас на страница 22 за повече подробности.

Резонанс

Контролът на резонанса 61 добавя усилване към сигнала в тясна лента от честоти около честотата, зададена от контрола на честотата . Може значително да подчертае ефекта на филтъра. Увеличаването на резонансния параметър е добро за подобряване на модулацията на граничната честота, създавайки остър звук. Увеличаване на резонанса
също подчертава действието на контрола на честотата , като му придава по-изразен ефект.



Задаването на Resonance на висока стойност може значително да увеличи нивото на изходния сигнал – силата на звука на синтезатора – и в някои случаи може да причини нежелано изрязване. Това може да се компенсира чрез регулиране на VCA Gain 24 .

Филтърна модулация

Честотният параметър на филтъра може да бъде модулиран - с помощта на физическите контроли - чрез изхода на LFO 1, амплитудната обвивка, модулационната обвивка 1, осцилатор 3 или всяка комбинация от тях.

Модулацията от LFO 1 се управлява от контрола на дълбочината на LFO 1 65 и от контрола на дълбочината на Env 64 за всяка от двете обвивки. Контролът Env Depth се присвоява на Amplitude Envelope чрез избиране на Amp Env с бутона Source 63 и на Modulation Envelope 2 чрез настройка на Source на Mod Env. И двата източника на мод могат да се използват едновременно, като контролът Env Depth настройва само текущо избраната обвивка.

Както при много други контролни маршрути между секциите на синтезатора, много повече опции за модулиране на филтъра могат да бъдат изследвани с помощта на модулационната матрица (вижте страница 38).

Обърнете внимание, че само един LFO – LFO 1 – е достъпен за филтърна модулация с помощта на контролите на панела. (LFOs 2 -4 могат да бъдат коригирани, за да модулират филтъра с помощта на модулационната матрица.) Честотата на филтъра може да се променя с до осем октави.

Отрицателните стойности на LFO 1 Дълбочина „инвертират“ модулиращата форма на вълната на LFO; ефектът от това ще бъде по-очевиден при несинусоидални форми на вълната на LFO и ниски скорости на LFO. При положителни стойности на дълбочината, падаща форма на вълната на трион на LFO ще доведе до спадане на честотата на филтъра и след това рязко покачване, преди да се понижи отново, но ако дълбочината има отрицателна стойност, промяната на честотата на филтъра ще бъде обратното.

Модулирането на честотата на филтъра с LFO може да доведе до някои необичайни ефекти от типа "wah-wah". Настройването на LFO 1 на бавна скорост може да добави постепенно втвърдяване и след това омекотяване на звука.

Когато действието на филтъра се задейства от плик, действието на филтъра се променя по време на продължителността на бележката. Чрез внимателно регулиране на контролите на Envelope, това може да произведе някои много приятни звуци, като например спектралното съдържание на звука може да бъде направено да се различава значително по време на фазата на атака на нотата в сравнение с нейното „изчезване“. Env Depth ви позволява да контролирате „дълбочината“ и „посоката“ на модулацията; колкото по-висока е стойността, толкова по-голям е обхватът от честоти, върху който филтърът ще премине. Положителните и отрицателните стойности карат филтъра да се движи в противоположни посоки, но звуковият резултат от това ще бъде допълнително модифициран от използвания тип филтър.

Summit също така позволява директна модулация на честотата на филтъра с помощта на осцилатор 3: това се управлява от управлението Osc 3 Filter Mod 66 . Интензитетът на резултатния ефект зависи от контролната настройка, но също така почти всички параметри на Osc 3 - обхват, височина, форма на вълната, ширина на импулса, плюс всяка модулация, приложена към осцилатора - могат да имат дълбок ефект върху поведението на филтъра.

Опитайте да добавите Osc 3 Filter Mod, докато метете Osc 3 pitch с колелото на pitch.

Machine Translated by Google

Проследяване на филтъра

Височината на изсвирената нота може да бъде направена така, че да променя граничната честота на филтъра. Тази връзка се контролира от настройката на контролата за проследяване на ключове 67 . При максималната стойност (127), граничната честота на филтъра се движи на стъпки от полутон с нотите, изсвирени на клавиатурата – т.е. филтърът проследява промените на височината в съотношение 1:1. Това означава, че когато свирите две ноти на една октава една от друга, честотата на срязване на филтъра също ще се промени с една октава. При минимална настройка (стойност 0), честотата на филтъра остава постоянна, независимо от нотите, които се изпълняват на клавиатурата.

Когато използвате филтърния резонанс като допълнителен осцилатор, задайте Key Tracking до максимум (127), за да позволите на филтъра да се възпроизвежда „в синхрон“.

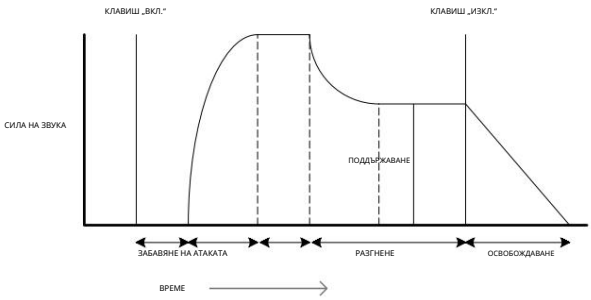
Овърдрайв

Филтърната секция включва специален генератор на задвижване (или изкривяване); Overdrive _ контрол 62 регулира степента на обработка на изкривяване, приложена към сигнала. Задвижването се добавя преди филтъра.

Два допълнителни параметъра, свързани с филтъра – Filter Post Drive и Filter Divergence – също са достъпни за регулиране в менюто Voice.
Вижте страница 23.

Секцията за пликове

Всеки от двата вътрешни синтезатора на Summit генерира три обвивки при всяко натискане на клавиш, което може да се използва за промяна на звука на синтезатора по много начини. Контролите на обвивката са базирани на познатата ADSR концепция, въпреки че Summit добавя още две фази на обвивката, забавяне и задържане, които се регулират в менюто Env . Затова в това ръководство за потребителя се позоваваме на DAHDSR последователността.



Обвивката на DAHDSR може да се визуализира най-лесно, като се вземе предвид амплитудата (силата на звука) на нотата във времето. Пликът, описващ „живота“ на една банкнота, може да бъде разделен на шест отделни фази:

- Закъснение – времето от натискането на клавиша до началото на фазата Attack на плика. Бележката не се чува по време на тази фаза. За повечето обикновени стилове на игра Delay ще бъде зададено на нула, но това е полезен параметър при настройване на специални звукови ефекти.

- Атака – времето, необходимо на нотата да се увеличи от нула (т.е. от края на фазата на забавяне) до максималното си ниво. Дългото време на атака създава ефект на „затихване“.

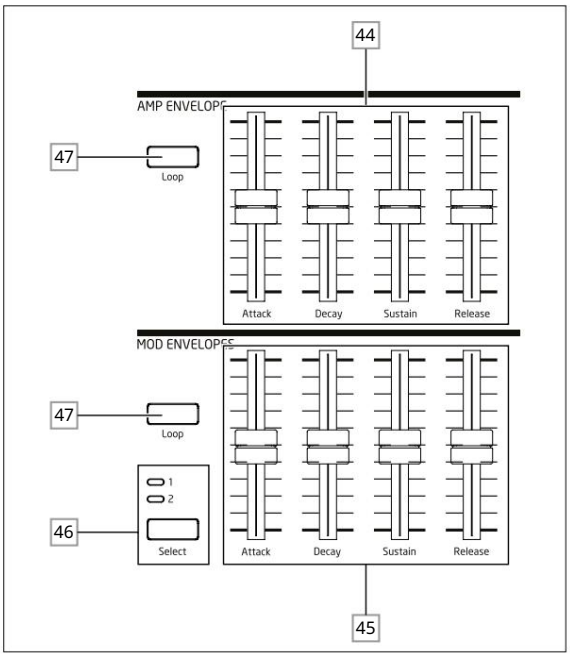
- Hold – времето, за което нотата остава на достигнатото ниво във фаза Attack.
- Затихване – времето, необходимо на нотата да спадне в нивото от максималната стойност, достигната в края на фазата на атака (и поддържана през цялата фаза на задържане) до ново ниво, определено от параметъра Sustain.
- Sustain – това е стойност на амплитудата и представлява силата на звука на нотата след фазите Attack, Hold и първоначалното Decay – т.е., докато държите клавиша натиснат.
  Задаването на ниска стойност на Sustain може да даде кратък ударен ефект (при условие, че времето за атака, задържане и затихване е кратко).
- Освобождаване – Това е времето, необходимо за силата на звука на нотата да спадне обратно до нула след отпускане на клавиша. Високата стойност на Release ще накара звукът да остане чут (въпреки че намалява силата му) след отпускане на клавиша.

Въпреки че по-горе се обсъжда DAHDSR по отношение на обема, имайте предвид, че всяка от двете части на Summit има съоръженията на три отделни генератора на пликове, наричани Amp Envelope, Mod Envelope 1 и Mod Envelope 2. И трите плика на част се генерират всеки път, когато ключ е ударен, въпреки че всеки може да има напълно различен набор от параметри.

- Amp Env контролира амплитудата на сигнала на синтезатора и винаги се насочва към VCA в изходния етап (вижте страница 21). Summit също позволява на Amp Env директно да модулира честотата на филтърната секция с помощта на контролите на панела.
- Mod Env 1 & 2 – двете модулационни обвивки – се насочват към различни други секции на Summit, където могат да се използват за промяна на други параметри на синтезатора по време на бележката. Това са:

  - Mod Env 1 може да модулира формата на вълната на всеки от трите осцилатора, на степен, зададена от контролите за форма 22 , когато свързаният източник бутон 23 е настроен на Mod Env 1.
  - Mod Env 1 може също да модулира честотата на филтъра в степен, зададена от контрола Env Depth 64, когато бутонът Source 63 е настроен на Mod Env 1.
  - Mod Env 2 може да модулира височината на всеки от трите осцилатора на степен, зададена от контролите за дълбочина на Mod Env 2 20 .

Трябва да се подчертае, че горните маршрути са само тези, които са достъпни директно чрез контролите на горния панел на Summit: много повече опции за маршрути са налични с помощта на модулационната матрица (вижте страница 38).



Секцията Envelope на Summit има два набора от четири плъзгащи се контроли, единият е зададен за Amp Env, а другият за Mod Env 1 или Mod Env 2, както е избрано от бутона Select 46 .
Плъзгачите са предназначени за четири от параметрите на DAHDSR (атака, затихване, поддържане и освобождаване); описанията по-долу описват ефекта от контролите на Amp Envelope , тъй като вариациите на амплитудата се визуализират по-лесно, въпреки че ефектът на съответните контроли на Mod Envelope е идентичен. Двете оставащи фази на обвивката, забавяне и задържане се регулират в менюто обвивки.

- Атака - задава времето за атака на бележката. Когато плъзгачът е в най-ниската си позиция, нотата достига максимално ниво веднага след натискане на клавиша; с плъзгача в най-горната си позиция, бележката отнема над 18 секунди, за да достигне максималното си ниво. • Затихване - задава времето, необходимо на нотата, за да затихне от нивото, достигнато във фазата на атака и поддържано през цялата фаза на задържане, до това, дефинирано от параметъра Sustain. Максималното време на разпадане е прибл. 22 секунди.

- Sustain - задава силата на звука на нотата след фазата на затихване. Ниска стойност на Sustain с по-висока фаза на Decay ще има ефект на подчертаване на началото на нотата; когато плъзгачът е напълно надолу, нотата не се чува, когато времето за затихване е изтекло.

- Освобождаване - Много звуци придобиват част от характера си от нотите, които остават чути след отпускане на клавиша; този „висящ“ или „изчезващ“ ефект, при който нотата леко изчезва естествено (както при много истински инструменти), може да бъде много ефективен. Summit има максимално време за освобождаване от над 24 секунди, но по-кратките времена вероятно ще бъдат по-полезни! Връзката между стойността на параметъра и времето за освобождаване не е линейна: това означава, че е наличен много по-фин контрол за по-кратки времена на освобождаване.

С висока настройка на Sustain и нулеви Attack, Decay и Release, обвивката ще действа като On/Off контрола, когато клавишът бъде натиснат и отпуснат: нотата ще започне веднага след натискането на клавиша и ще спре веднага, когато бъде освободен. Това може да напомня за стила на управление на клавишите, който се среща при традиционните органи.

Machine Translated by Google

Менюто Пликове

Следните параметри на Envelope са налични в менюто Env . Всеки плик има две страници с менюта; наличните параметри за всеки Envelope са идентични, с изключение на това, че стойността по подразбиране на параметъра MonoTrig за Mod Envelopes е Re-Trig.

Дисплеите на менюто по подразбиране за Amp Envelope са показани по-долу:

```
AMP ПЛИК          1/6
Скорост +0          3
MonoTrig Legato
```

```
AMP ПЛИК          2/6
Закъснение        0
Време на задържане 0
Повтаря се        3
```

Скорост

Показва се като:	Скорост
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	-64 до +63

Velocity не променя формата на обвивката на DAHDSR по никакъв начин, но добавя чувствителност на допир към звука. В случая на обвивката на амплитудата, задаването на положителна стойност на параметъра ще означава, че колкото по-силно свирите на клавишите, толкова по-силен ще бъде звукът. Ако е зададена на нула, силата на звука е една и съща, независимо от това как се свирят клавишите. Връзката между скоростта, с която се възпроизвежда нотата, и силата на звука се определя от стойността. Имайте предвид, че отрицателните стойности имат обратен ефект.

За най-„естествен“ стил на игра, опитайте да зададете Amplitude Velocity на около +40.

Звуковият ефект на съответния параметър на скоростта за двете модулационни обвивки ще зависи от това за какво се използват обвивките: например, ако се използват за модулиране на честотата на филтъра (често срещано приложение), положителен параметър на скоростта ще доведе до по-голяма степен на филтърно действие при по-силно натискане на клавишите.

Допълнителен контрол на чувствителността на клавиатурата при докосване е достъпен чрез регулиране на параметъра VelCurve, който може да бъде намерен на страница F от менюто Настройки . Вижте страница 44 за повече подробности.

Многократно задействане

Показва се като:	MonoTrig
Първоначална стойност:	Завързан
Диапазон на регулиране:	Legato или Re-Trig

Когато този параметър е зададен на Re-Trig, всяка изсвирена нота ще задейства пълната си DAHDSR обвивка, дори ако други клавиши са задържани. В режим Legato само първият натиснат клавиш ще произведе нота с пълна обвивка, всички следващи ноти ще пропуснат фазите Attack и Decay и ще звучат само от началото на фазата Sustain. “Legato” буквално означава “плавно” и този режим подпомага този стил на игра.

Важно е да се оцени режимът Legato да бъде оперативен, Mono или MonoLG режимите трябва да бъдат избрани в зоната за управление VOICE на панела – няма да работи с полифонично озвучаване или режим Mono2. Вижте страница 22.

Какво е Legato?
Музикалният термин Legato означава „плавно“. Клавиатурният стил Legato е този, при който поне две ноти се припокриват. Това означава, че докато свирите мелодията, запазвате предишната (или по-ранна) нота да звучи, докато свирите друга нота. След като тази нота звучи, вие освобождавате по-ранната нота.

Закъснение

Показва се като:	Закъснение
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Summit добавя две допълнителни фази към традиционния ADSR пакет: първата от тях е Delay. Когато Delay има стойност по подразбиране 0, пликовете започват своята фаза Attack веднага щом бъде ударен клавиш. Закъснението вмъква променливо времево забавяне между натискането на клавиша и началото на остатъка от обвивката на AHDSR. При максималната си стойност от 127 обвивката не започва до 10 секунди след натискане на клавиша. Закъсненията, много по-кратки от това, вероятно ще представляват по-голям интерес и връзката между стойността на параметъра и времето на забавяне е умишлено направена експоненциална, за да позволи това: стойност от около 85 въвежда забавяне от една секунда.

Задръстване

Показва се като:	Време на задържане
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Параметърът Hold е допълнителна допълнителна фаза на обвивката: много синтезатори предлагат само контрол на обвивката на ADSR, но Summit позволява допълнителен контрол на „живота“ на нотата. След като бележката завърши фазата Attack, пликът ще остане на максималното си ниво за определено от HoldTime. По отношение на обвивката на амплитудата, ако HoldTime не е настроено на нула, нотата ще остане на максималната си сила на звука за крайно време, преди да намали силата на звука през времето, зададено от Decay. Ако HoldTime

е настроен на нула, фазата на разпадане започва незабавно, максималното ниво се достига в края на фазата на атака. Максималната стойност от 127 съответства на време на задържане от 500 mS.

Повтаря се

Показва се като:	Повтаря се
Първоначална стойност:	На
Диапазон на регулиране:	1 до 126, Вкл

Повторенията ви позволяват да зададете „лупинг обвивки“: когато се удари нота, фазите Attack, Hold и Decay на обвивката могат да се повторят произволен брой пъти до 126, преди да започнат фазите на поддържане и освобождаване на обвивката. Тази функция за цикъл се активира (и забранява) с бутона Loop 47 . При изключени Loops обвивката на DAHDSR се следва нормално. Когато Loop е включен, стойността на Repeats задава броя на прилагането на фазите на обвивката Attack, Hold и Decay.

Когато е зададена стойността по подразбиране On, фазите Attack, Hold и Decay се повтарят непрекъснато, докато бележката бъде пусната, когато започне фазата на освобождаване.

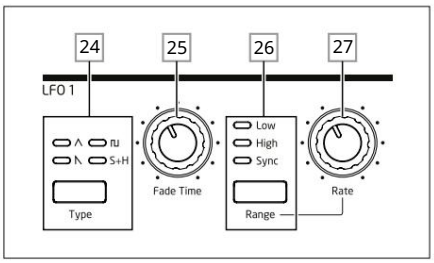
Секцията LFO

Summit има четири нискочестотни осцилатора (LFO), обозначени от LFO 1 до LFO 4. LFO 1 и LFO 2 са за всеки глас; това означава, че модулиращият им ефект се прилага независимо към всеки от гласовете. Основните им параметри са незабавно регулируеми от потребителя чрез контролите на панела: има множество допълнителни параметри в менюто LFO .

LFO 3 и LFO 4 са „глобални“, тъй като техният модулиращ ефект се прилага към осемте гласа, след като са били смесени заедно. Това е особено полезно, тъй като тези LFO могат да се използват за модулиране на FX параметри чрез FX Modulation Matrix. Формата на вълната и управлението на скоростта за LFO 3 и LFO 4 са предоставени на панела; отново, допълнителни параметри са налични в менюто LFO.

И четирите LFO също са налични за маршрутизиране към други части на Summit чрез модулационната матрица.

Хардуерни контроли на LFO 1 и LFO 2



LFO 1 и LFO 2 са идентични по отношение на характеристиките, но техните изходи могат да бъдат директно насочени с помощта на контролите на панела към различни части на синтезатора и по този начин се използват по различен начин, както е посочено по-долу:

Machine Translated by Google

LFO 1:

- може да променя формата на вълната на всеки осцилатор, когато LFO1 е избран от бутон Source на осцилатора 23 ;
- може да модулира честотата на филтъра; количеството на модулацията се регулира в Филтърна секция с LFO 1 Контрол на дълбочината 65 .

LFO 2:

- може да модулира височината на всеки осцилатор; количеството модулация се регулира в осцилаторната секция с LFO 2 Depth control 21 . Това е методът за добавяне на "вибрато" към звук.

Всеки LFO може допълнително да бъде залепен в модулационната матрица, за да модулира много други параметри на синтезатора.

Форма на вълната LFO 1 & 2

Бутонът Type 24 избира една от четирите форми на вълната – Триъгълник, трион, квадрат или проба и задържане. Светодиодите над бутона потвърждават избраната форма на вълната.

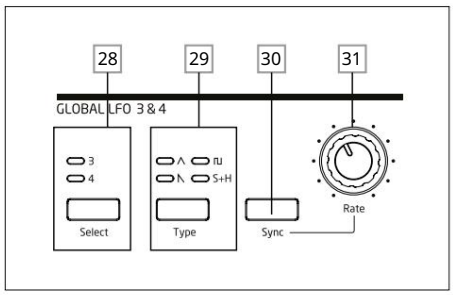
Скорост на LFO 1 и 2

Скоростта (или скоростта, или честотата) на всеки LFO се настройва от бутона Range 26 и въртящия се контрол Rate 27. Бутонът Range има три настройки: Low, High и Sync.
Избирането на Sync преназначава функцията на контрола Rate , позволявайки скоростта на LFO да бъде синхронизирана с вътрешен или външен MIDI часовник, въз основа на стойност за синхронизиране, избрана от контрола. Когато е избрано синхронизиране , OLED показва RateSync на LFO параметър, когато контролата Rate е преместена: това ви позволява да изберете необходимото разделяне на темпото. Вижте таблицата LFO Sync Rate на страница 45

Време за затихване на LFO 1 и 2

Ефектите на LFO често са по-ефективни, когато са забавени, отколкото просто „включени“; параметърът Fade Time задава колко време е необходимо на LFO изхода да се увеличи, когато се изсвири нота. Въртящият се контрол 25 се използва за регулиране на това време. Вижте също Fade Mode (страница 32), където можете също така да накарате LFO да заглъхне след Fade Time, или като използвате Gate настройка, да започнете или свършите внезапно след Fade Time.

Хардуерни контроли на LFO 3 и LFO 4



LFO 3 и LFO 4 споделят набор от контроли на панела, които могат да бъдат присвоени на всеки LFO и всеки има своя собствена страница в менюто на LFO с допълнителни параметри. Изходите на LFO не могат да се маршрутизират с помощта на директни контроли на панела по начина, по който са LFO 1 и LFO 2, но могат да бъдат маршрутизирани към всяка от дестинациите на модулационната матрица.

LFO 3 & 4 Изберете

Бутонът за избор 28 присвоява другите контроли в секцията на панела GLOBAL LFO 3 & 4 съответно на LFO 3 или LFO 4.

Форма на вълната LFO 3 & 4

Бутонът Type 29 избира една от четирите форми на вълната - Triangle, Square или трион, Sample and Hold. Светодиодите над бутона потвърждават текущо избраната форма на вълната. Изборът на форма на вълната може да бъде направен и от менюто LFO.

Скорост на LFO 3 и 4

Скоростта (или скоростта, или честотата) на избрания LFO (LFO 3 или LFO 4) се задава от Rate контрол 30 Избирането на Sync 31 преназначава функцията на контрола Rate , позволявайки скоростта на LFO да бъде синхронизирана с вътрешен или външен MIDI часовник, въз основа на стойност за синхронизиране, избрана от контрола. Когато е избрано синхронизиране , OLED показва параметъра RateSync на LFO, когато контролът Rate се премести: това ви позволява да изберете необходимото разделяне на темпото. Вижте таблицата LFO Sync Rate на страница 45. LFO 3/4 Rate може също да бъде зададена от LFO менюто.

LFO 3 & 4 Sync

Натискането на Sync 31 заключва скоростта на LFO към външен или вътрешен MIDI часовник, за да може да бъде синхронизиран с външно оборудване. Коефициентът на разделяне на синхронизацията се регулира от параметъра LxRateSync (където x=3 или 4) в менюто LFO.

Менюто LFO

LFO1 и LFO 2 са „на глас“. Това е много мощна характеристика на Summit (и други синтезатори Novation). Например, когато LFO е зададен за създаване на вибрато и се изсвири акорд, всяка нота от акорда ще се променя със същата скорост, но не непременно в същата фаза. Има различни настройки в LFO менюто, които контролират как LFO реагират и се заключват заедно.

LFO 1 и LFO 2 имат по три страници с менюта; наличните параметри за LFO 1 и LFO 2 са идентични.

Тъй като LFO 3 и LFO 4 са предназначени за създаване на допълнителни модулационни ефекти, а не за генериране на основен тон, те са „глобални“, за разлика от „на глас“, което означава, че могат да се използват и за модулиране на FX параметри чрез FX модулация Матрица. Те имат по една страница с менюто; наличните параметри за LFO 3 и LFO 4 са идентични.

LFO 1 и LFO 2: Менюто по подразбиране за LFO 1 е показано по-долу:

```
LFO 1                          1/8
Фаза          Безплатно         3
MonoTrig Legato
Уби                0
```

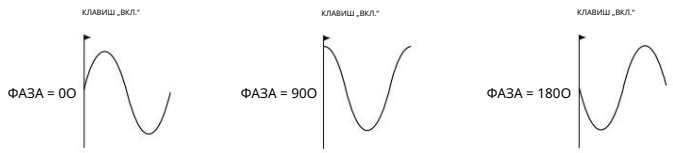
```
LFO 1 2/8
FadeMode FadeIn H
FadeSync включен
```

```
LFO 1                          3/8
Повтаря се      Изкл            3
често срещани   Изкл
```

LFO Фаза

Показва се като:	Фаза
Първоначална стойност:	Безплатно
Диапазон на регулиране:	Безплатно; 0 градуса до 357 градуса (на стъпки от 3 градуса)

Всеки LFO работи непрекъснато „на заден план“. Ако Phase е зададено на Free (по подразбиране), няма начин да се предскаже къде ще бъде формата на вълната при натискане на клавиш.
Последователните натискания на клавиш неизбежно ще доведат до различни резултати. С всички други стойности на Phase, LFO ще се рестартира в същата точка на формата на вълната всеки път, когато се натисне клавиш, като действителната точка се определя от стойността на параметъра. Пълната форма на вълната има 360°, а стъпките на управлението са на стъпки от 3°. По този начин настройката на половината път (180 градуса) ще накара модулиращата форма на вълната да започне на средата на своя цикъл.



MonoTrig

Показва се като:	MonoTrig
Първоначална стойност:	Завързан
Диапазон на регулиране:	Legato или Re-Trig

MonoTrig се прилага само за монофонични гласови режими (вижте страница 22). Ако LFO Phase не е зададен на Free, LFO се задействат отново всеки път, когато се натисне нова нота.
Но ако свирите в легато стил (буквално „плавно“ – свирене на допълнителни клавиши, докато един клавиш все още е задържан), LFO ще се задействат повторно само ако MonoTrig е настроен на Re-Trig. Ако е зададено на Legato, ще чуете ефекта от повторното задействане само на първата нота.

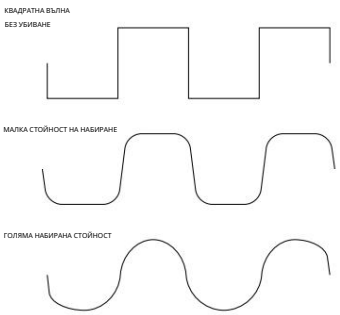
Machine Translated by Google

LFO Уби

Показва се като:	Уби
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Slew има ефект на модифициране на формата на вълната на LFO. Острите ръбове стават по-малко остри с увеличаване на Slew. Ефектът от това върху модулацията на височината може да се чуе, като изберете Square като форма на вълната на LFO и зададете скоростта сравнително ниска, така че при натискане на клавиш изходът се редува между два тона. Увеличаването на стойността на Slew ще накара прехода между двата тона да се превърне в „плъзгане“, а не в рязка промяна. Това се дължи на завъртането на вертикалните ръбове на квадратната форма на вълната на LFO.

Обърнете внимание, че Slew има ефект върху всички форми на вълната на LFO, но звуковият ефект се различава в зависимост от скоростта и типа на вълната. Тъй като Slew се увеличава, времето, необходимо за достигане на максимална амплитуда, се увеличава и в крайна сметка може да доведе до никога да не бъде постигнато, въпреки че настройката, при която се достига тази точка, ще варира в зависимост от формата на вълната.



Избледняват Режим

Показва се като:	FadeMode
Първоначална стойност:	Избледнява
Диапазон на регулиране:	FadeIn, FadeOut, GateIn, GateOut

Функцията на четирите възможни настройки на FadeMode е както следва:

1. FadeIn – модулацията на LFO постепенно се увеличава през зададения период от време от контрола Fade Time 25 .
2. FadeOut – модулацията на LFO постепенно намалява през периода от време зададен от контрола Fade Time , оставяйки нотата немодулирана.
3. GateIn – началото на модулацията на LFO се забавя с периода от време, зададен от параметъра Fade Time , и след това започва незабавно на пълно ниво.
4. GateOut – контролираният параметър е напълно модулиран от LFO за периода от време, зададен от параметъра Fade Time . По това време модулацията спира внезапно.

Имайте предвид, че който и от режимите на избледняване да е избран, той винаги е активен; ако не искате да чуете ефекта му, завъртете контролата Fade Time 25 надолу до нула.

LFO Избледняват Синхр

Показва се като:	FadeSync
Първоначална стойност:	На
Диапазон на регулиране:	Изкл. или Вкл

Настройката на FadeSync се прилага само за монофонични гласови режими (вижте страница 22).
FadeSync определя дали времето за забавяне, зададено от Fade Time , се рестартира при всяко натискане на клавиш. Когато FadeSync е настроен на On (по подразбиране), времето за затихване на LFO започва отново; когато е изключено, то се задейства само от първата нота. Това ще бъде от значение само когато играете в легато стил.

Повтаря се

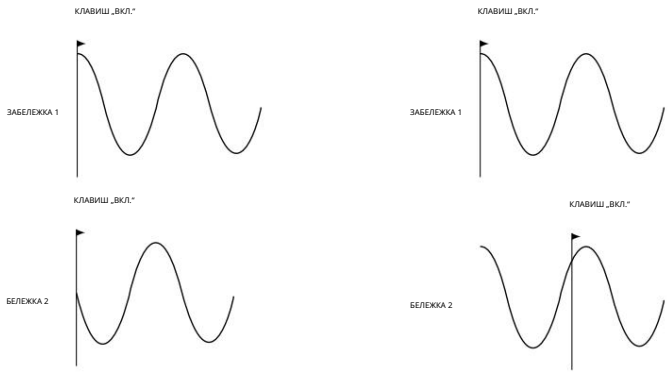
Показва се като:	Повтаря се
Първоначална стойност:	Изкл
Диапазон на регулиране:	Off, 1 - 127

Repeats задава колко цикъла на LFO форма на вълната ще бъдат генерирани всеки път, когато LFO се задейства. Така че, ако е настроено на 1, вие ще чуете само ефекта от всяка LFO модулация за единичен цикъл и следователно за кратко време (в зависимост от настройката на Rate).

LFO често срещани Синхр

Показва се като:	често срещани
Първоначална стойност:	Изкл
Диапазон на регулиране:	Изкл. или Вкл

Common Sync е приложим само за полифонични гласове. Когато Common е On, това гарантира, че фазата на формата на вълната на LFO е синхронизирана за всяка нота, която се изпълнява. Когато е настроено Off, няма такава синхронизация и свиренето на втора нота, докато една вече е натисната, ще доведе до несинхронизиран звук, тъй като модулациите ще бъдат извън времето.
Когато LFO се използват за модулация на височината (тяхното най-често срещано приложение), настройката на Common на Off ще даде по-естествени резултати.



Задайте Common на On за емулация на ранни аналогови полифонични синтезатори.

LFO 3 и LFO 4: Менюто по подразбиране за LFO 3 е показано по-долу:

LFO 3	7/8
L3 Форма на вълната Триъгълник H	
L3Rate 64	
L3RateSync 8 удара	

LFO 3/4 Форма на вълната

Показва се като:	LxWaveform (където x=3 или 4)
Първоначална стойност:	Триъгълник
Диапазон на регулиране:	Триъгълник, Sawtooth, Square, Rand S/H

Този параметър е базиран на меню еквивалент на бутона за тип на панела 29 и изпълнява същата функция: настройка на основната форма на вълната за LFO 3 или LFO 4.

LFO 3/4 Оценете

Показва се като:	LxRate (където x=3 или 4)
Първоначална стойност:	64
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Този параметър е базиран на менюто еквивалент на въртящия се контрол 30 на скоростта на панела , и изпълнява същата функция: настройка на скоростта (честотата) на LFO 3 или LFO 4.

LFO 3/4 Оценете Синхр

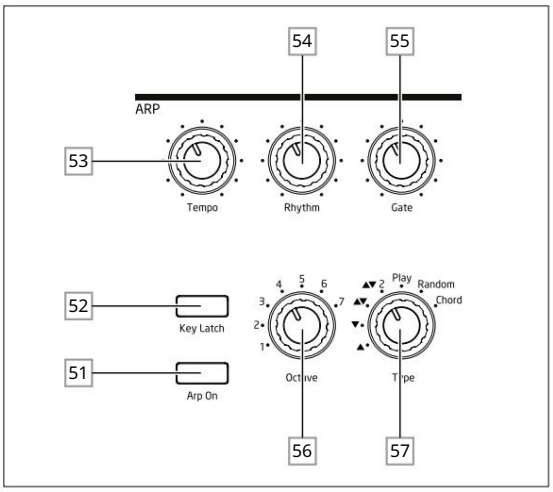
Показва се като:	LxRateSync (където x=3 или 4)
Първоначална стойност:	8 удара
Диапазон на регулиране:	Вижте таблицата на страница 45 за пълни подробности

LFO Rate Sync позволява скоростта на LFO да бъде синхронизирана с вътрешен или външен MIDI часовник: параметърът избира коефициента на разделяне на синхронизацията. За да работи LFO Sync Rate, той трябва първо да бъде активиран с бутона Sync 30 .

Machine Translated by Google

Арпеджиаторът

Summit има универсален арпеджиатор (Arp), който позволява арпеджио с различна сложност и ритъм да се възпроизвеждат и манипулират в реално време. Когато арпеджиаторът е активиран и се натисне един клавиш, неговата нота ще се задейства отново. Ако свирите акорд, арпеджиаторът идентифицира неговите ноти и ги възпроизвежда поотделно в последователност (това се нарича арпеджио модел или „arp последователност"); по този начин, ако свирите до мажорно тризвучие, нотите, съставляващи модела, ще бъдат до, ми и сол.



Основните контроли за арпеджиатора са на панела: други, вторични arp параметри – включително източник на часовник, суинг и скорост на синхронизиране – се настройват в Arp/Clock меню (вижте по-долу). Арпеджиаторът се активира чрез натискане на бутона Arp On 51 .

време

Контролът Tempo 53 задава основната честота на arp последователността: диапазонът е от 40 до 240 BPM. Ако Summit се синхронизира с външен MIDI часовник (вижте страница 33), той автоматично ще открие входящото темпо и ще деактивира вътрешния часовник. След това темпото на arp последователността ще бъде определено от външния MIDI часовник.

Обърнете внимание, че Tempo задава тактовата честота за всички темпо-синхронизирани функции на Summit: напр. Delay Sync и LFO Rate Sync, както и скоростта на арпежиатора.

Контролът на темпото също е достъпен на страница 1 от менюто Arp/Clock като ClockRate параметър.

> Ако външният MIDI часовников източник бъде премахнат, арпеджиаторът ще продължи да „върти маховик" в последното известно темпо. Въпреки това, ако сега регулирате Tempo, вътрешният часовник ще поеме и ще отмени скоростта на маховика.

Arp режим

Когато е активиран, арпеджиаторът ще изсвири всички ноти, задържани натиснати в последователност, която се определя от настройката на контрола Type 57 . Наличните опции са обобщени в таблицата по-долу. Третата колона на таблицата описва естеството на последователността във всеки случай.

ТИП	ОПИСАНИЕ КОМЕНТАРИ	
K	Възходящ	Последователността започва с най-ниската изсвирена нота
Дж	Спускане	Последователността започва с най-високата изсвирена нота
KJ	Изкачване/слизане	Последователността се редува
KJ2		Като KJ, но най-ниската и най-високата нота се изпълняват два пъти
Играйте	Ключов ред	Последователността включва ноти в реда, в който са изсвирени
Случаен	Случаен	Задържаните ноти се възпроизвеждат в непрекъснато променяща се произволна последователност
Акорд	Акорд	Нотите, съставляващи последователността, се изпълняват едновременно като акорд

Изборът на тип също е достъпен на страница 2 от менюто Arp/Clock като тип параметър.

Арп ритъм

Освен че можете да зададете основното време и режим на arp последователността (с Type и параметъра SyncRate в менюто Arp/Clock), можете също да въведете допълнителни ритмични вариации, като регулирате контрола Rhythm 57 . Arpeggiator идва с 33 предварително дефинирани arp последователности; използвайте контрола за ритъм , за да изберете един. Най-общо казано, последователностите нарастват в ритмична сложност с нарастването на числата; Ритъм 1 е поредица от последователни крошети, а ритмите с по-голям номер въвеждат по-сложни модели, ноти с по-кратка продължителност (полуквавери) и синкопиране.

> Трябва да прекарате известно време в експериментиране с различни комбинации от ритъм и тип. Някои шаблони работят по-добре с определени избори на Тип.

Ритъмен модел може също да бъде избран на страница 2 от менюто Arp/Clock с параметъра Rhythm.

Октавен диапазон

Контролът Octave 56 позволява да се добавят горни октави към arp последователността. Настроена на 1, последователността ще съдържа само изсвирените ноти. Когато е зададено на 2, последователността се възпроизвежда както преди, след което веднага се възпроизвежда отново с октава по-високо. По-високите стойности разширяват този процес чрез добавяне на допълнителни по-високи октави. Имайте предвид, че настройки, различни от 1, имат ефект на удвояване [illegible] последователност, но изместени на октава. По този начин поредица от четири ноти, изсвирена с Octaves , настроена на 1, ще се състои от осем ноти, когато Octaves е настроена на 2. Наличният диапазон е от една до седем октави.

Диапазонът на октавите Arp също може да бъде избран на страница 2 от менюто Arp/Clock като параметър за октави.

Продължителност на бележката

Контролът Gate 55 задава основната продължителност на нотите, изсвирени от Arpeggiator (въпреки че това ще бъде допълнително изменено от контрола Rhythm и настройката на менюто SyncRate). Дължината на вратата е процент от дължината на стъпката, така че времето, през което вратата е отворена, зависи от скоростта на главния часовник. Колкото по-ниска е стойността на параметъра, толкова по-кратка е продължителността на изсвирената нота. При максималната си стойност (127), една нота в последователността е непосредствено последвана от следващата без пауза. При стойност 63, продължителността на нотата е точно половината от интервала на тактовете (както е зададено от контрола Tempo) и всяка нота е последвана от почивка с еднаква дължина.

Резе за ключ

Бутонът Key Latch 52 възпроизвежда текущо избраната arp последователност многократно, без да се задържат клавишите. Ако бъдат натиснати допълнителни клавиши, докато първоначалните клавиши са задържани, допълнителните ноти ще бъдат добавени към последователността. Ако бъдат натиснати още клавиши след освобождаване на всички ноти, ще бъде възпроизведена нова последователност, състояща се само от новите ноти.

Arp предаване на данни

Summit може да предава MIDI нотни данни от арпежиатора и може също така да принуди арпежиатора да свири ноти според получените MIDI нотни данни. Вижте страница 42 за повече информация.

Менюто Arp/Clock

Следните настройки на арпежиатора са налични в менюто Arp/Clock , което има четири страници. Обърнете внимание, че някои от тези настройки дублират физически контроли в панела ARP раздел.

<u>Arp Меню Страница 1:</u>

ЧАСОВНИК 1/4
Тактова честота 120 BPM H
Източник Авто
Състояние INT 120.00bpm

време

Показва се като:	ClockRate
Първоначална стойност:	120 BPM
Диапазон на регулиране:	40 до 240 BPM

Този параметър задава вътрешната тактова честота на Summit в BPM. Той осигурява часовника за темпо-синхронизираните функции на Summit: арпеджиатор, синхронизиране на закъснението и синхронизиране на скоростта на LFO. Този параметър дублира физическия контрол на темпото 53 .

Източник на часовник

Machine Translated by Google

Показва се като: Източник

Първоначална стойност: Автоматичен

Диапазон на регулиране: Автоматично, вътрешно, външно автоматично, MIDI, USB

Summit използва главен MIDI часовник, за да настрои темпото на арпеджиатора и да осигури времева база за синхронизиране с общото темпо. Този часовник може да бъде получен вътрешно или предоставен от външно устройство, което може да предава MIDI часовник. Източникът настройката определя дали функциите за синхронизиране на темпото на Summit (включително арпеджиатора) ще следват темпото на външен MIDI часовников източник или следват темпото, зададено от параметъра ClockRate. Опциите са:

- Auto – когато няма външен MIDI часовник, Summit ще използва по подразбиране вътрешния MIDI часовник. Темпото ще бъде зададено от параметъра ClockRate. Ако има външен MIDI часовник, Summit ще се синхронизира с него.
- Вътрешен – Summit ще се синхронизира с вътрешния MIDI часовник, независимо какво може да има външни MIDI източници на часовник.
- Ext-Auto – това е режим на автоматично откриване, при който Summit ще се синхронизира с всеки външен MIDI часовников източник (чрез USB или MIDI връзка). Докато не бъде открит външен часовник, Summit ще работи с вътрешната си тактова честота. Когато бъде открит външен часовник, Summit автоматично се синхронизира с него. Ако външният часовник впоследствие бъде загубен (или спрян), темпото на Summit след това „се движи“ до последната известна тактова честота.

- MIDI – синхронизирането ще бъде към външен MIDI часовник, свързан към (DIN) MIDI входен контакт. Ако не бъде открит часовник, темпото се движи към последната известна тактова честота.
- USB – синхронизиране с външен MIDI часовник, получен чрез USB връзка. Ако не бъде открит часовник, темпото се движи към последната известна тактова честота.

Когато е зададено на някой от външните MIDI часовникови източници, темпото ще бъде на MIDI Clock rate, получено от външния източник (напр. секвенсер). Уверете се, че външният секвенсер е настроен да предава MIDI Clock. Ако не сте сигурни в процедурата, вижте ръководството на секвенсера за подробности.

Четвъртият ред на страница 1 потвърждава текущото състояние на източника на часовника, включително точния BPM. Този ред е само за четене.

Повечето секвенсери не предават MIDI Clock, докато са спрени. Синхронизирането на Summit с MIDI Clock ще бъде възможно само докато секвенсерът действително записва или възпроизвежда. При липса на външен часовник, темпото може да се завърти и ще приеме последната известна входяща стойност на MIDI Clock. В тази ситуация четвъртият ред на OLED ще покаже FLY. (Имайте предвид, че Summit HE се връща към темпото, зададено от ClockRate

параметър, освен ако не е избрано Автоматично.)

Статус

Ред 4 на страница 1 потвърждава текущия източник на часовник и използван BPM. Не може да се избира от потребителя за настройка.

- Състоянието ще показва INT, когато Summit работи на вътрешния часовник за темпото. Показаното темпо ще съответства на зададеното от параметъра ClockRate в ред 2.
- Статусът ще покаже USB, когато Summit получи валиден часовник на USB порт 3 и Източник е зададен на Автоматично, Разширено Автоматично или USB. Показаното темпо ще бъде това на входящия външен часовник.
- Състоянието ще показва MDI, когато Summit получи валиден часовник на MIDI IN (DIN) конектор 4 и източникът е настроен на Auto, Ext-Auto или MIDI. Показаното темпо ще бъде това на входящия външен часовник.

~~Arp Меню Страница 2:~~

```
ARP                    2/4
Тип                    3
ритъм      Нагоре
Октавите   1
```

Arp Режим

Показва се като: Тип

Първоначална стойност: нагоре

Диапазон на регулиране: Вижте таблицата в “Режим Arp” на страница 33

Този параметър дублира физическия тип контрол 57 .

Arp ритъм

Показва се като: ритъм

Първоначална стойност: 1

Диапазон на регулиране: 1 до 33

Този параметър дублира физическия контрол на ритъма 54 .

Октавен диапазон

Показва се като: Октавите

Първоначална стойност: 1

Диапазон на регулиране: 1 до 6

Този параметър дублира физическия контрол на Octave 54 .

~~Arp Меню Страница 3:~~

```
ARP                    3/4
Люлка          50      3
SyncRate 16-ти
KeySync        Изкл
```

Люлка

Показва се като: Люлка

Първоначална стойност: 50

Диапазон на регулиране: 20 до 80

Ако Swing е настроен на нещо различно от стойността по подразбиране от 50, могат да се получат някои допълнителни интересни ритмични ефекти. По-високите стойности удължават интервала между нечетни и четни ноти, докато интервалите от четни до нечетни съответно се скъсяват. По-ниските стойности имат обратен ефект. Това е ефект, с който е по-лесно да се експериментира, отколкото да се опише! Добавянето на Swing е чудесен начин да въведете груув или ритмично суинг музикално усещане към вашите arp последователности.

Arp Оценете Синхр

Показва се като: SyncRate

Първоначална стойност: 16-ти

Диапазон на регулиране: Вижте таблицата на страница 45 за пълни подробности

Този параметър ефективно определя ритъма на arp последователността въз основа на скоростта на темпото, зададена от параметъра ClockRate.

Arp Ключ Синхр

Показва се като: KeySync

Първоначална стойност: Изкл

Диапазон на регулиране: Изкл. или Вкл

KeySync се прилага само когато Key Latch 31 е включено. Той определя как се държи последователността, когато се изсвири нов набор от ноти. При изключен KeySync нотите се променят, но постоянният ритъм, продиктуван от модела на arp, се поддържа. Ако KeySync е On, ARP шаблонът ще бъде прекъснат и незабавно рестартиран при натискане на клавишите.

~~Arp Меню Страница 4:~~

```
ARP 4/4
ArpVelMode Ритъм H
```

Arp Скорост Режим

Показва се като: ArpVelMode

Първоначална стойност: ритъм

Диапазон на регулиране: Ритъм или играно

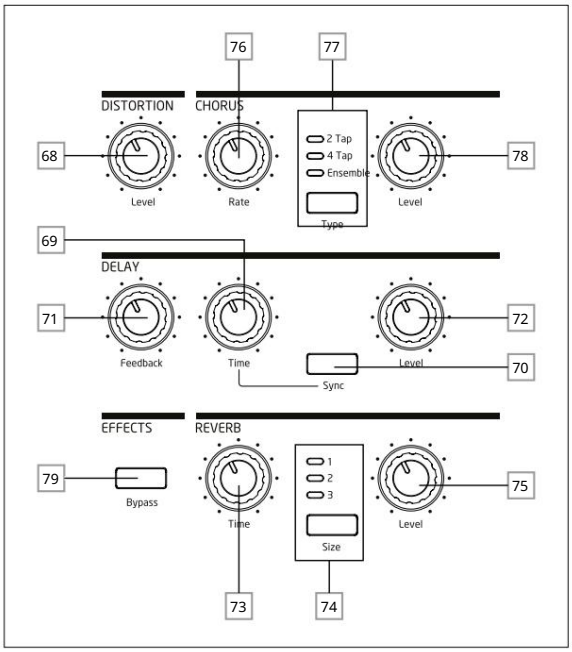
Режимът Arp Velocity задава относителната сила на звука на нотите, съставляващи модела arp.
С настройката по подразбиране на Rhythm, шаблонът ще се възпроизвежда с предварително определена сила на звука за всяка нота, независимо от това как са били ударени клавишите, съставляващи шаблона. За повечето модели това ще означава, че всички ноти ще имат еднакъв обем. Въпреки това, някои от по-сложните модели вече имат информация за скоростта, свързана с всяка стъпка, така че нотите, съставляващи шаблона, може да се различават леко по сила на звука, тъй като това е целта, когато моделът е създаден.

Ако ArpVelMode е настроен на Played, начинът, по който се натиска всеки клавиш, се взема предвид и стойността на скоростта на всеки се прилага към стъпката. Това води до модел на arp, който по-точно възпроизвежда как са изсвирени нотите, определящи съдържанието на модела. За да работи режимът Played правилно, е необходимо първо да присвоите ненулева стойност на параметъра Velocity на страница 1 от менюто Env (вижте страница 30). Като алтернатива, задайте Velocity като източник в Mod Matrix, за да контролирате друг параметър на синтезатора, като честота на филтъра.

Machine Translated by Google

Секцията за ефекти

Summit е оборудван с две секции за звукови ефекти (FX) – по една на част. FX може да се приложи към звука, който синтезаторът генерира, за да добави цвят и характер. Когато се използват множество корекции, FX може да се добавят независимо към части A и B. Всички FX параметри се записват с корекцията.



FX инструментите включват аналогово изкривяване и три цифрови ефекта във времева област: Reverb, Chorus и Delay. Всеки ефект има свой собствен набор от контроли и можете да използвате всеки или всички FX без ограничения.

В допълнение, FX менюто предоставя обширен контрол на допълнителни параметри за цифровия FX. Те могат да се използват в паралелна конфигурация или подредени последователно в произволен ред: конфигурациите се задават в менюто FX .

Второ меню – FX Mod – дава достъп до 4-слотова модулационна матрица, предназначена за секцията FX. Това е напълно независимо от основната модулационна матрица (достъпна чрез нейното собствено меню Mod) и ви позволява да приложите модулационен контрол към повечето първични FX параметри. Вижте страница 39 за пълни подробности.

Секцията за обработка на FX е активна по подразбиране: бутонът Bypass 79 превключва цифровата обработка на FX извън веригата: тя не заобикаля процесора за изкривяване.

Изкривяване

Изкривяването може да се добави с единичен контрол на нивото 68 . Контролирано количество изкривяване се добавя след VCA, в аналоговия домейн, и засяга сумата от всичките шестнадесет гласа и всички приложени външни аудио входове. (Вижте блоковата диаграма на страница 21.) Това означава, че характеристиката на изкривяването ще се промени, тъй като амплитудата на сигнала се променя с времето в резултат на амплитудната обвивка, а също и с броя на активните гласове.

След това изходът от процесора за изкривяване се насочва към другия FX.

Имайте предвид, че изкривяването „на глас“ може да бъде добавено или след филтър чрез регулиране на Post Filter Drive на страница 3 от менюто Voice , или предварително филтър чрез регулиране на Overdrive контрол в секцията Филтър 62 .

Припев

Припевът е ефект, получен чрез смесване на непрекъснато забавена версия на сигнала с оригинала. Характерният ефект на завихряне се създава от собствения LFO на процесора Chorus, който прави малки промени в закъсненията. Променящото се забавяне също така създава ефекта на множество гласове, някои от които са с изместване на височината; това допринася за ефекта.

Summit има три стерео програми Chorus, наречени 2 Tap, 4 Tap и Ensemble, избрани от бутона Type 77 . Имената отразяват естеството на традиционното генериране на припев, което е смесването на няколко версии на един и същ сигнал, всяка с различно и вариращо закъснение, получено от линия за забавяне с много докосвания. Количеството ефект на хоруса, добавен към „сухия“ сигнал, се регулира от контрола на нивото 78 . Контролът на скоростта 76 задава честотата на специалния LFO на процесора Chorus. По-ниските стойности дават по-ниска честота, а оттам и звук, чиято характеристика се променя по-плавно. Бавният темп често е по-ефективен.

Има допълнителни параметри на Chorus, достъпни за регулиране в менюто FX .

Закъснение

Процесорът Delay FX произвежда едно или повече повторения на изсвирената нота. Въпреки че двете са тясно свързани в акустичен смисъл, закъснението не трябва да се бърка с реверберацията по отношение на ефекта. Мислете за забавянето просто като за „Exo“.

Контролът на времето 69 задава основното забавяне: изсвирената нота ще се повтори след фиксирано време. По-високите стойности съответстват на по-дълго забавяне. Ако времето се променя, докато се свири нота, ще се получи промяна на височината.

Често е желателно ехото да се синхронизират с темпото: на Summit това може да стане, като изберете Sync 70 . След това контролът Time извиква страница 4 от менюто FX и променя параметъра DelaySync, който се показва на OLED, докато контролът се регулира.
Стойността на синхронизирането е ограничена от максималното време на забавяне от 1,4 секунди, следователно някои комбинации от ClockRate (зададена на страница 1 от менюто Arp/Clock) и DelaySync доведе до съкращаване на времето на забавяне до максимално допустимата изчислена скорост на синхронизиране, т.е. времето на забавяне ще намалее, но ще остане синхронизирано.

Изходът на забавящия процесор е свързан обратно към входа, на намалено ниво; Контролът за обратна връзка 71 задава нивото. Това води до многократно ехо, тъй като забавеният сигнал се повтаря допълнително. При обратна връзка , зададена на нула, не се връща никакъв забавен сигнал, така че се получава само едно ехо. Когато увеличавате стойността, ще чувате повече ехо за всяка нота, въпреки че те все още заглъхват в обема. Настройването на контрола в центъра на обхвата (64) води до около 5 или 6 звукови ехота; при максимална настройка намаляването на силата на звука е почти незабележимо и повторенията ще продължат да се чуват след минута
или по.

Контролът на нивото 72 регулира нивото на ехото: при максимална настройка (127), първото ехо е приблизително със същия обем като първоначалната, суха нота.

Има допълнителни параметри за забавяне, достъпни за регулиране в менюто FX .

Реверберация

Реверберацията (реверберация) добавя ефекта на акустично пространство към звука. За разлика от закъснението, реверберацията се създава чрез генериране на плътен набор от забавени сигнали, обикновено с различни фазови отношения и изравнявания, приложени за пресъздаване на това, което се случва със звука в реално акустично пространство.

Summit предоставя три предварително зададени реверберации, избрани от бутона Size 74 . Предварителните настройки са просто номерирани с 1, 2 и 3 и задават параметъра RevSize (вижте страница 37) съответно на стойности 0, 64 или 127, като по този начин симулират пространства с различни размери.

Контролът на времето 73 задава основното време на реверберация на избраното пространство и определя колко време е необходимо на реверберацията да изчезне до нечуваемост. Контролът на нивото 75 регулира силата на звука на реверберацията.

Менюто FX

Следните допълнителни параметри за трите времеви ефекта са налични в менюто FX . Две страници от менюто са посветени на Chorus (страници 2 и 3) и две на Delay (страници 4 и 5); Reverb има три страници (страници 6 до 8). Има още една страница (Страница 1) с „глобални“ параметри, засягащи и трите ефекта.

Страница Global FX:
Дисплеят на менюто по подразбиране е показан по-долу:

```
FX ГЛОБАЛ                1/8
WetLevel 127              3
DryLevel 127
Маршрутизиране      Паралелен
```

Параметрите, налични на страницата Global FX, засягат и трите FX процесора във времева област (Chorus, Delay и Reverb).

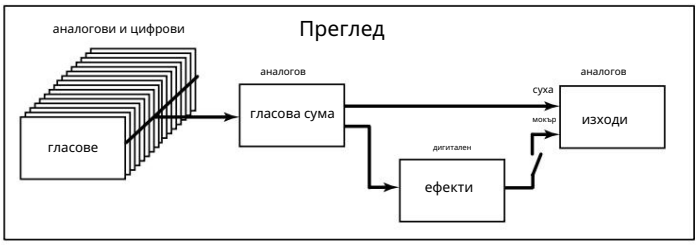
Мокри и Суха Нива

Показва се като:	WetLevel		DryLevel
Първоначална стойност:	64	и	127
Диапазон на регулиране:	0 до 127		0 до 127

Включването на параметрите "Wet" и "Dry" се използват тук, за да помогнат при импортирането на пачове от нашия синтезатор Peak. Те нямат ефект върху двигателя на Summit.

Ако искате да имате различно ниво за ефектите в сравнение със сухото ниво, можете да изпратите FX към отделен изход към Synth двигателя, като коригирате настройката на страница 13 от менюто с настройки . (Вижте страница 43).

Machine Translated by Google



FX Маршрутизиране

Показва се като:	Маршрутизиране
Първоначална стойност:	Паралелен
Диапазон на регулиране:	Паралелен, D->R->C, D->C->R, R->D->C, R->C->D, C->D->R, C->R->D

Когато използвате повече от един от трите ефекта във времева област (Chorus = C, Delay = D и Reverb = R) едновременно, общият ефект ще се различава в зависимост от реда на обработка. Например, ако Delay предшества Reverb, всяко ехо, добавено към нотите от Delay процесора, ще инициира собствено ехо. Ако Delay следва Reverb, Delay процесорът ще се опита да генерира множество свежи реверберации като повторения.

Маршрутизирането ви позволява да подредите трите процесора във времева област последователно в произволен ред или да ги конфигурирате да обработват звуци паралелно, т.е. едновременно, като изходите се смесват заедно. Паралелно (конфигурацията по подразбиране), общият резултат е леко различен от която и да е от серийните конфигурации.

Страници на припева:

ПРИПЕВ 2/8
ChorDepth 64 3
ChorFback +0

ПРИПЕВ 3/8
LoPass 90 3
HiPass 2

Припев Дълбочина

Показва се като:	ChorDepth
Първоначална стойност:	64
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Параметърът ChorDepth определя количеството LFO модулация, приложено към времето за забавяне на Chorus, и по този начин общата дълбочина на ефекта. Стойност нула води до липса на добавен хорус ефект.

Припев Обратна връзка

Показва се като:	ChorFback
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	-64 до +63

Процесорът Chorus има собствен път за обратна връзка между изхода и входа и може да се приложи степен на обратна връзка, за да се получи по-ефективен звук. Отрицателните стойности на параметъра ChorFback означават, че сигналът, който се подава обратно, е с обърната фаза: Високите стойности – положителни или отрицателни – могат да добавят драматичен ефект на „обръщане". Добавянето на обратна връзка и поддържането на ниска стойност на ChorDepth ще превърне Chorus FX във фленджър.

Припев HF Еквалайзер

Показва се като:	LoPass
Първоначална стойност:	90
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Параметърът LoPass настройва прост HF филтър в процесора на хорус.
Регулирането на това ще подобри или маскира някои от допълнителните висши хармоници, добавени към звука от ефекта Chorus. Когато LoPass е настроен на максималната си стойност от 127, филтърът е напълно отворен.

Припев HF Еквалайзер

Показва се като:	HiPass
Първоначална стойност:	2
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Параметърът HiPass настройва прост LF филтър в хорус процесора, което ви позволява допълнително да прецизирате ефекта на хорус. Когато HiPass е настроен на нула, филтърът е напълно отворен.

Забавени страници:

ЗАБАВЯНЕ 4/8
DelaySync 4th TH
LP Damp 85
HP Damp 0

ЗАБАВЯНЕ 5/8
Съотношение L/R 1/1 3
SlewRate 32
Широчина 127

Закъснение Синхр

Показва се като:	DelaySync
Първоначална стойност:	4-ти T
Диапазон на регулиране:	Вижте таблицата на страница 36 за пълни подробности

Времето на забавяне може да бъде синхронизирано с вътрешния или външния MIDI часовник, като се използва голямо разнообразие от разделители/умножители на темпото, за да се получат забавяния от около 5 ms до 1 секунда.

Стойността на DelaySync също се показва, докато контролът на времето 69 на предния панел се регулира, когато Sync 70 е настроен на On.

Имайте предвид, че общото налично време на забавяне е ограничено. Използването на големи деления на темпото при много бавно темпо може да надвиши максималното налично време за забавяне.

HF Амортизиране

Показва се като:	LP Damp
Първоначална стойност:	85
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Ехото, произведено акустично от отражения във физически пространства, затихва с различни скорости и различни честоти, в зависимост от вида на повърхността, създаваща отражението. Двата параметъра на затихване LP Damp и HP Damp позволяват симулация на този ефект.
LP Damp (Lo-pass Damping) е филтър, който може да се използва за намаляване на яркостта на по-късно ехо: с параметъра, зададен на максималната му стойност от 127, филтърът е напълно отворен.

Обърнете внимание, че променливото затихване се отнася само за забавените ноти, а не за първоначалната.
Вижте също параметрите на затихване в процесора Reverb.

LF Амортизиране

Показва се като:	HP Damp
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Това има подобен ефект на LP Damp, но е високочестотен филтър. Когато параметърът е настроен на нула, филтърът е напълно отворен: с увеличаването на стойността по-късно ехото ще бъде прогресивно намалено в LF съдържание.

Както при LP Damp, променливото затихване се отнася само за забавените ноти, не и за първоначалната. Вижте също параметрите на затихване в процесора Reverb.

Ляво, дясно Съотношение

Показва се като:	LR съотношение
Първоначална стойност:	1/1
Диапазон на регулиране:	1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1, 1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4

Стойността на този параметър е съотношение и определя как всяка забавена нота се разпределя между левия и десния изход. Задаването на LR Ratio на стойността по подразбиране 1/1 поставя всички ехо централно в стерео изображението. С други стойности, ехото се редува ритмично между ляво и дясно при прости съотношения на времето на закъснение: настройки от 1/2 или 2/1 произвеждат познатия ефект на "пинг-понг" на еднакво разположени ехота, редуващи се между ляво и дясно.

Machine Translated by Google

Закъснение Уби Оценете

Показва се като:	SlewRate
Първоначална стойност:	32
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Стойността на SlewRate влияе върху естеството на звука, докато времето за забавяне се променя. Промяната на времето за забавяне води до промяна на височината. Когато Slew Rate е настроен на максималната стойност (127), няма да се чуят почти никакви ефекти на изместване на височината, докато се регулира Time control 44 . При по-ниски стойности ефектите на промяна на височината стават по-очевидни. Тъй като целта на променящото се време на забавяне в изпълнението обикновено е да се произведат артефакти на промяна на височината, обикновено е желателна средна стойност.

ширина

Показва се като:	ширина
Първоначална стойност:	127
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Параметърът Width е приложим само за настройките на LR Ratio, които водят до разделяне на ехото в стерео изображението. Със стойността си по подразбиране от 127 всяко стерео разположение на забавени сигнали ще бъде напълно ляво и напълно дясно. Намаляване на стойността на Width намалява ширината на стерео изображението и панорамното ехо се насочва към централната позиция.

~~Страници с реверберация:~~

```
РЕВЕРБ          6/8
PreDelay   40     з
LP Damp    50
HP Damp     1
```

```
РЕВЕРБ          7/8
RevSize    64     з
ModDepth   64
ModRate     4
```

```
РЕВЕРБ          8/8
LoPass     74     з
HiPass      0
```

PreDelay

Показва се като:	PreDelay
Първоначална стойност:	40
Диапазон на регулиране:	1 до 127

В много голямо пространство първите отражения, съставляващи реверберацията, не се чуват веднага. PreDelay контролира колко скоро след началото на началната нота започва реверберацията и по този начин позволява да се създаде по-точна симулация на реално пространство. Когато PreDelay е зададен на максималната си стойност (127), първите отражения се забавят с приблизително половин секунда.

HF Амортизиране

Показва се като:	LP Damp
Първоначална стойност:	50
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Този параметър изпълнява същата функция за процесора за реверберация като съответния в процесора за забавяне, тъй като симулира ефекта на високочестотно поглъщане от различни повърхности. Нискочестотният филтър, използван за създаване на този ефект, е напълно отворен, когато LP Damp е настроен на максималната си стойност от 127.

LF Амортизиране

Показва се като:	HP Damp
Първоначална стойност:	1
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Този параметър изпълнява същата функция за процесора за реверберация като съответния в процесора за забавяне, тъй като симулира ефекта на нискочестотно поглъщане от различни повърхности. Високочестотният филтър, използван за създаване на този ефект, е напълно отворен, когато HP Damp има стойност нула.

Размер

Показва се като:	RevSize
Първоначална стойност:	64
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Параметърът RevSize променя характера на реверберацията: по-големите стойности въвеждат допълнителни и по-забележими отражения, симулирайки ефекта на по-голямо физическо пространство. Обърнете внимание, че бутонът Size 74 задава RevSize на 0, 64 или 127, така че опцията от менюто позволява по-фина настройка между тези стойности.

Реверберационна модулация

Показва се като:	ModDepth		Умерен
Първоначална стойност:	64	и	4
Диапазон на регулиране:	0 до 127		

Процесорът за реверберация включва специален източник на модулация, който може да се използва за промяна на времето за реверберация (зададено с контрола за време 73). Осигурени са два параметъра: ModDepth, който контролира степента на модулация и ModRate, който контролира скоростта на модулация.

Реверберация HF Еквалайзер

Показва се като:	LoPass
Първоначална стойност:	74
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Този параметър контролира прост нискочестотен филтър, съставляващ HF EQ секция, засягаща самата реверберация. Ефектът се различава от параметъра LoPass Damping: LoPass е прост филтър за цялостната реверберация (не първоначалната нота), докато LP Damp е коефициент, определящ как самият алгоритъм за реверберация работи на високи честоти. Филтърът е напълно отворен, когато параметърът има максимална стойност от 127.

Реверберация LF Еквалайзер

Показва се като:	HiPass
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	0 до 127

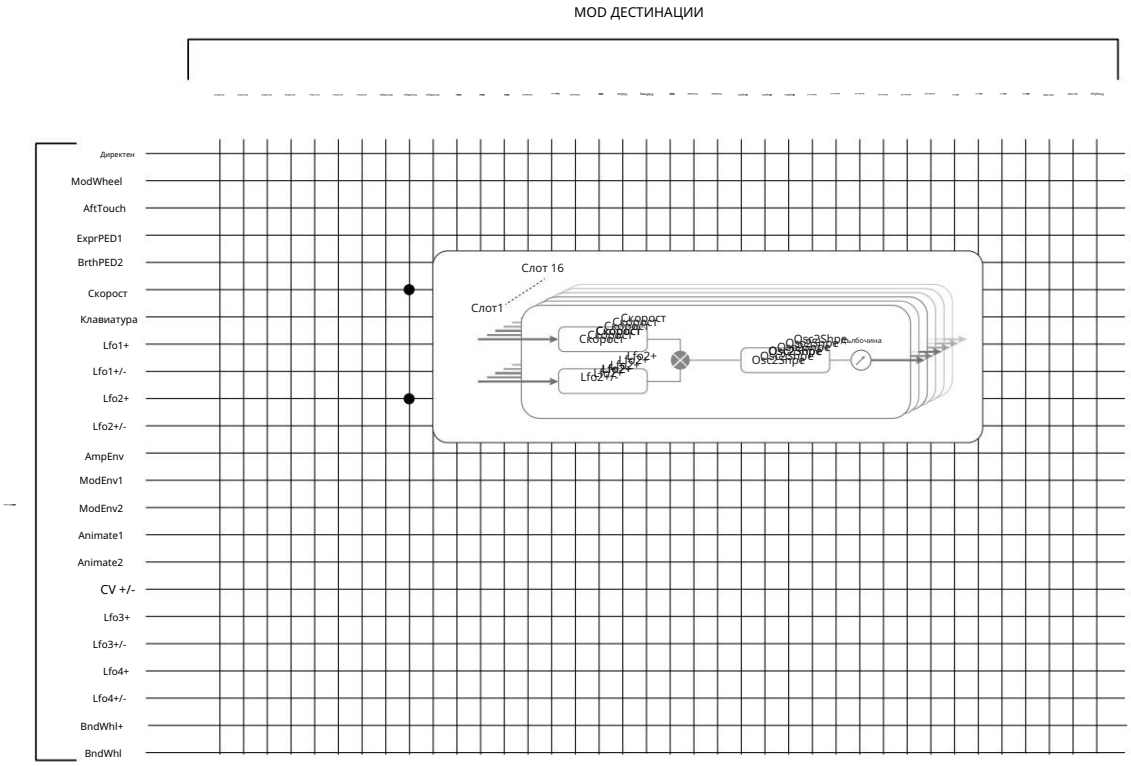
HiPass е параметърът, контролиращ съответния високочестотен филтър, влияещ върху нискочестотното съдържание на реверберацията. Филтърът е напълно отворен, когато параметърът е нула.

Machine Translated by Google

Модулационната матрица

Силата на универсалния синтезатор се крие в способността му да свързва различните контролери, звукови генератори и блокове за обработка, така че един блок да управлява – или „модулира“ – друг, по възможно най-много начини. Summit предоставя значителна гъвкавост на маршрутизирането на контрола и има специално меню за това, Mod Menu. Както при всеки друг аспект на Summit, маршрутите на модулационната матрица за всеки от двата синтезатора, генериращи части A и B, могат да бъдат конфигурирани независимо чрез избиране на A или B в MULTIPART CONTROL , когато използвате Multi Patch.

Наличните модулиращи източници и дестинации, които трябва да бъдат модулирани, могат да се разглеждат като входове и изходи на голяма матрица:



Примерът тук показва как всеки два източника, в този случай Velocity и LFO 2, могат едновременно да модулират един и същ параметър, в този случай Osc 2 Shape. Много присвоявания на матрица на мод ще използват само един източник. Обърнете внимание, че двата източника на модулация се умножават ефективно заедно и параметърът Depth контролира общата степен на модулация. Диаграмата изобразява единичен матричен „слот“: всеки от двата Summit синтезатора има 16 такива слота, което позволява огромен набор от възможности за модулация.

Натиснете бутона Mod 9 , за да отворите менюто за модулация, което се състои от 16 страници, по една за всеки слот. Изберете слот с бутоните Page I и Page H. Страницата ви позволява да дефинирате кои (един или два) източника на модулация трябва да се контролират – т.е. да се модулира – параметър „дестинация“. Наличните възможности за маршрутизиране във всеки слот са идентични и следователно описанието на управлението по-долу е приложимо за всичките 16 слота.

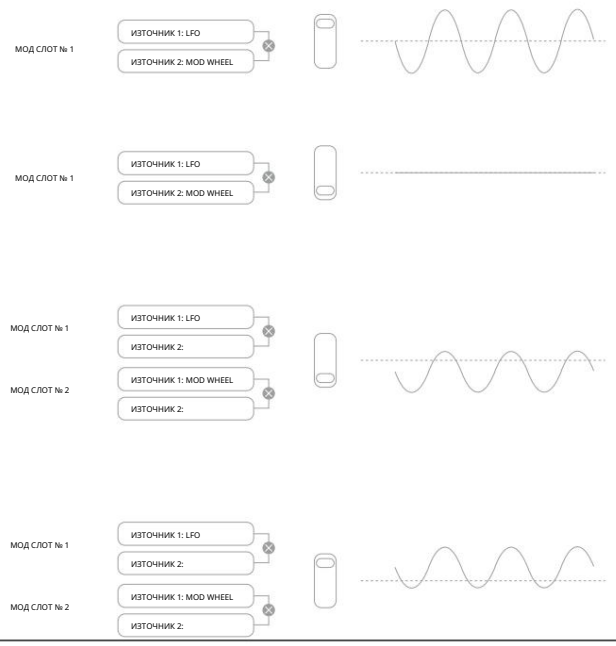
Дисплеят на менюто по подразбиране за слот 1 е показан по-долу:

:sA [Слот 1] sB:
:HDirect : Директно
Дестин O123Ptch
Дълбочина +0

Модулационната матрица е както променлива, така и адитивна. Какво имаме предвид под „променлива“ и „добавка“, приложени към матрица?

Под „променлива“ имаме предвид, че не е само маршрутизирането на управляващ източник към контролиран параметър, който е дефиниран във всеки слот, но също и „величината“ на контрола. Така използваното „количество“ контрол – или дълбочина – зависи от вас.

Под „добавка“ имаме предвид, че даден параметър може да се променя от повече от един източник. Всеки слот позволява два източника да бъдат насочени към параметър и техните ефекти се умножават заедно. Това означава, че ако някой от тях е на нула, няма да има модулация. Въпреки това, няма причина да не можете да имате допълнителни слотове, насочващи тези или други източници към същия параметър. В този случай управляващите сигнали от различни слотове се „добавят“, за да се получи цялостният ефект.



Machine Translated by Google

Трябва да внимавате, когато настройвате пачове като този, за да сте сигурни, че комбинираният ефект от всички контролери, действащи едновременно, все още създава звука, който искате.

В допълнение, менюто за модулация ви позволява да зададете двата бутона ANIMATE като източници (вижте страница 15).

ЗАБЕЛЕЖКА: Менюто FX Modulation Matrix

В допълнение към източниците и дестинациите, налични в основната модулационна матрица, четири допълнителни слота за маршрутизиране на матрица, специално предназначени за секцията FX, са налични в менюто FX Mod . Те позволяват на повечето източници на модулационна матрица да директно модулирайте FX параметрите. Вижте страница 39 за пълни подробности.

Всеки слот има два входа, A и B, което позволява всеки дестинационен параметър да бъде модулиран от два различни източника. Трите бутона отляво на OLED дисплея избират Редове 2, 3 или 4 за настройка, но имайте предвид, че бутонът Ред 2 превключва избора на източник между слот входове A и B. Източник A се показва отляво на Ред 2 и Източник B вдясно: в дисплея по подразбиране, показан по-горе, и двете са настроени на Direct (без избрана модулация).

Използвайте бутоните Page I и Page H, за да изберете един от 16 слота. Всички слотове имат еднакъв избор на източници и дестинации и всеки или всички могат да бъдат използвани. Един и същ източник може да контролира множество дестинации в различни слотове и по подобен начин една дестинация може да се управлява от множество източници, като се използват няколко слота.

Източник на модулация

Показва се като:	:sA [Слот n] sB: (където n= номер на слот; два източника се показват на ред 2)
Първоначална стойност:	Директен (както A, така и B източници)
Диапазон на регулиране:	вижте таблицата на страница 46 за списък на наличните източници

Това ви позволява да изберете контролен източник (модулатор), който ще бъде насочен към синтезаторния елемент, избран от Destin (вижте по-долу). Настройването както на sA, така и на sB на Direct означава, че когато дълбочината за слота е зададена на ненулева стойност, ще бъде приложена фиксирана промяна към стойността на избрания дестинационен параметър (т.е. няма променяща се във времето модулация).

Имайте предвид, че списъкът с източници включва педали за експресия. Ако свържете педал за експресия към някой от съединителите на педалите на задния панел, те могат да бъдат избрани да управляват всяка дестинация, която желаете, по нормалния начин. Ако желаете педалът за експресия да контролира цялостната сила на звука на синтезатора по естествен начин, изберете VcaLevel като дестинация за маршрутизиране за sA и AmpEnv за sB.

Въведеното CV също е достъпно като източник за Mod Matrix. Въведеното CV може да бъде насочено към всяка от наличните мод дестинации. Входът CV е проектиран да реагира на контролни входове без нагласяне до малко над 1 kHz (което приблизително съответства на две октави над средната C).

Източникът на Modulation Matrix AftTouch ще приеме последващо докосване на всеки канал, или от собствената клавиатура на Summit, или като външни MIDI данни.
Това е най-често срещаният тип последващо докосване. Summit ще приеме и полифонично последващо докосване, което се генерира от някои контролери като Novation LaunchPad Pro.
Когато се получи полифонично последващо докосване, натискът, приложен по време на нотно събитие, се интерпретира като модулационно събитие само за тази една нота.
Това осигурява ниво на изразителност при свирене, което е необичайно за хардуерните синтезатори.

Дестинация на модулация

Показва се като:	Destin
Първоначална стойност:	O123Ptch
Диапазон на регулиране:	вижте таблицата на страница 46 за налични дестинации

списък

Това задава параметъра, който да се контролира от избрания източник (или източници) в текущо избрания слот. Гамата от възможности включва:

параметри директно върху звука

- три параметъра на осцилатор (Pitch, Vsync и Shape)
- глобална стъпка (O123Ptch)
- петте входа на миксера от осцилаторите, източника на шум, пръстеновидния модулатор и изхода на миксера (вижте съвета по-долу)
- Честота на филтъра, резонанс и изкривяване

действат като параметри които също могат да модулиращи източници (по този начин позволяващи рекурсивни модулация):

- LFO 1 & 2 честота
- фазите на атака, разпад и освобождаване на трите обвивки
- Честотна модулация на осцилатори (FM) чрез филтриране на други осцилатори или шум

Изходът на миксера (VCA ниво) е необичайна матрична дестинация! VCA е основният изходен етап за синтезатора и това обикновено е под единствения контрол на Amplitude Envelope, но Summit ви позволява да зададете VCA като дестинация в Mod Matrix. Ако източник A или източник B не е настроен на Envelope, VCA може да се управлява независимо от всички ноти, които се изпълняват.

Модулация Дълбочина

Показва се като:	Дълбочина
Първоначална стойност:	0
Диапазон на регулиране:	-64 до +63

Параметърът Depth задава „колко“ контрол се прилага към дестинацията – т.е. параметърът да бъде модулиран от избрания източник(и). Ако и източник A, и източник B са активни във въпросния слот, Depth контролира техния комбиниран ефект.

Дълбочината ефективно дефинира „количеството“, с което контролираният параметър варира, когато е под контрол на модулацията. Мислете за това като за „диапазон“ на контрол. Той също така определя „смисъла“ или полярността на управлението – положителните стойности на Depth ще увеличат стойността на контролирания параметър, а отрицателните стойности ще го намалят за един и същ контролен вход.
Обърнете внимание, че след като сте дефинирали източник и дестинация в пластир, няма да настъпи модулация, докато контролът на дълбочината не е зададен на нещо различно от нула.

Отрицателните стойности на дълбочината не работят върху определени параметри, освен ако модулацията вече не е приложена към този параметър чрез някакво друго маршрутизиране, в който случай отрицателният смисъл „анулира“ вече наличната модулация. Примери са: i) Oscillator Vsync – трябва да се приложи чрез менюто на осцилатора, преди да може да се намали чрез маршрутизиране на Mod Matrix; ii) FM на един осцилатор от друг – друг мод слот трябва вече да прилага FM, преди да може да бъде отменен.

Когато и двата източника са зададени на Direct, управлението на параметъра (дълбочина) става „ръчно“ управление на модулацията, което винаги ще влияе върху параметъра, зададен като местоназначение, с фиксирана стойност, пропорционална на стойността на дълбочината.

FX модулационната матрица

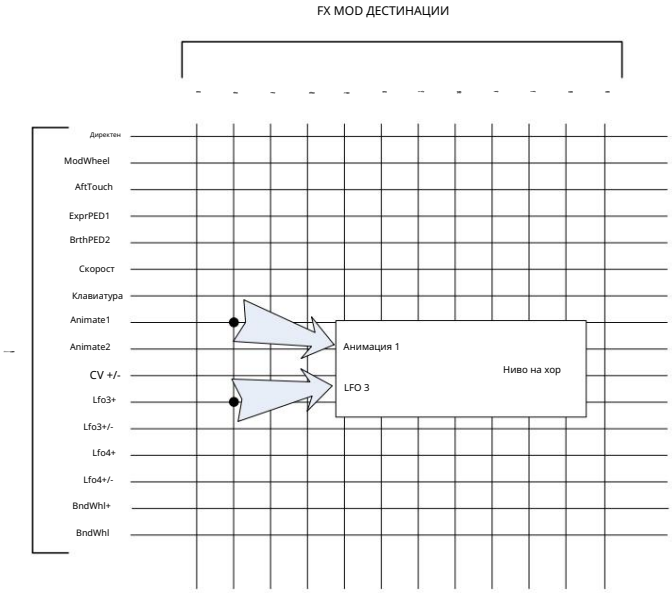
Натискането на FX Mod 9 отваря менюто FX Mod Matrix. FX Modulation Matrix е ефективно разширение на основната Modulation Matrix на Summits, но е предназначена единствено за използване на различни вътрешни източници на Summit за модулиране на FX параметри. Той има четири "слота", всеки с два входа, така че можете едновременно да модулирате до четири различни FX параметъра от до осем отделни източника. Настройва се по същия начин като основната модулационна матрица. Четирите страници са идентични и всяка позволява конфигуриране на един слот.

~~Дисплеят на менюто по подразбиране за слот 1 е показан по-долу:~~

:sA [FxSlot 1] sB:
:HDirect : Директно
Fx Destin Dist Лев
Дълбочина +0

Както при основната модулационна матрица, всеки слот има два входа, A и B, което позволява на всеки дестинационен FX параметър да бъде модулиран от два различни източника. Трите бутона отляво на OLED дисплея избират Редове 2, 3 или 4 за настройка, но имайте предвид, че бутонът Ред 2 превключва избора на източник между слот входове A и B. Източник A се показва отляво на Ред 2 и Източник B вдясно: в дисплея по подразбиране, показан по-горе, и двете са настроени на Direct (без избрана модулация).

Machine Translated by Google



FX Източник на модулация

Показва се като: :sA и :sB

Първоначална стойност: Директен

Диапазон на регулиране: вижте таблицата на страница 46 за списък на наличните източници

FX Дестинация на модулация

Показва се като: FX Destin

Първоначална стойност: Dist Lev

Диапазон на регулиране: вижте таблицата на страница 46 за списък на наличните дестинации

FX Модулация Дълбочина

Показва се като: Дълбочина

Първоначална стойност: 0

Диапазон на регулиране: 64 до +63

Параметърът Depth задава „колко“ контрол се прилага към дестинацията – т.е. параметърът да бъде модулиран от избрания източник(и). Ако и източник A, и източник B са активни във въпросния слот, Depth контролира техния комбиниран ефект. Ако не са избрани източници, контролът на дълбочината може да се използва за регулиране на „количеството“ на целевия параметър. Задаването на отрицателна стойност на Depth води до намаляване на ефекта на целевия параметър, както е зададен от неговия собствен контрол или опция от менюто.

Менюто с настройки

Натиснете бутона за настройки 9 , за да отворите менюто за настройки . Това меню има 31 страници, номерирани от 1 до 9, след това от A до V. То съдържа набор от синтезаторни и системни функции, които, след като бъдат настроени, няма да е необходимо да бъдат достъпвани редовно. Менюто с настройки включва глобални настройки на синтезатора, процедури за архивиране на корекции, настройки на MIDI и педали, I/O маршрути и 16 дефинирани от потребителя таблици за настройка на осцилатори, наред с други функции.

Менюто с настройки дефинира настройки, които са глобални за синтезатора и не се записват с отделни корекции. Въпреки това е възможно да запазите текущото съдържание на менюто Настройки , като отворите Настройки и натиснете Запазване 11 . Това гарантира, че настройките (като Tuning Tables, VelShape и Patch Memory Protection) се запазват след включване на захранването.

Запазването на настройките, както е описано по-горе, също ще запази текущата корекция, с всички нейни текущи стойности на параметри по подразбиране, и тази корекция ще бъде презаредена при следващия цикъл на захранване.

Системни страници:

```
СИСТЕМА                    1/V
Защитете      Изкл          з
Вдигни        Изкл
Яркост 64
```

```
SYSTEM                     2/V
Msg Time 64 Версия            з
070.618
Н Калибриране
```

Кръпка Защита на паметта

Показва се като: Защитете

Първоначална стойност: Изкл

Диапазон на регулиране: Вкл. или Изкл

Задаването на Protect на On деактивира функцията за запазване на корекцията на Summit: след това натискане Save ще генерира съобщението на дисплея по-долу:

```
Не може да се запази корекцията
Защитата на паметта е ВКЛ
```

Това е полезна функция, ако трябва да сте сигурни, че вече запазените корекции (включително фабричните корекции) не могат да бъдат презаписани.

Ако Protect е Off, натискането на Save ще съхрани всички текущи настройки на синтезатора, включително тези от менюто Settings . Ще се покаже съобщението по-долу:

```
Настройките са запазени с
ЗАЩИТА ИЗКЛ
```

Вдигни

Показва се като: Вдигни

Първоначална стойност: Изкл

Диапазон на регулиране: Вкл. или Изкл

Настройката на Pickup позволява да се вземе предвид текущото физическо положение на въртящите се контроли на Summit. Когато Pickup е Off, регулирането на който и да е от въртящите се контроли на Summit ще доведе до промяна на параметъра и потенциално незабавен звуков ефект (малка разлика между стойността на параметъра, съответстваща на физическата позиция на контрола и стойността, която е в сила в момента за Patch, може да доведе до ефект нечуваем). Когато е включено, контролата трябва да бъде преместена във физическата позиция, съответстваща на стойността на параметъра, записан за текущо заредения Patch, и ще промени стойността на параметъра само след като тази позиция бъде достигната. За параметри с диапазон от 0 до 255 това означава, че позицията на 12 часа ще съответства на стойност 127; за параметри с диапазон от -64 до +63, позицията на 12 часа ще съответства на стойност нула.

Яркост

Показва се като: Яркост

Първоначална стойност: 64

Диапазон на регулиране: 0 до 127

Регулира яркостта на OLED дисплея.

Machine Translated by Google

Съобщение време

Показва се като: Съобщение време

Първоначална стойност: 64

Диапазон на регулиране: 0 до 127

Msg Time задава времето, за което стойностите на параметрите (и запазената стойност за текущия Patch) се показват, когато се регулира въртящо се управление. Максималното време (стойност 127) е еквивалентно на прибл. 3 секунди.

версия на ОС

Показва се като: Версия

Това са данни само за четене и отчитат версията на OS (операционна система) на Summit. Това ви позволява да сте сигурни, че имате инсталирана най-актуалната операционна система.

Автоматичен Калибриране

Показва се като: Калибриране

Натискането на бутона Row 4 инициира процедура за калибриране, която настройва точно филтрите, VCA и схемите за изкривяване. Това ще бъде направено фабрично и не трябва да се изпълнява отново, но рутината е включена за добра мярка. Процедурата отнема няколко минути и синтезаторът не трябва да се докосва, докато се изпълнява.
Обърнете внимание, че рутината отменя основния контрол на силата на звука и го задава на максимум.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Тестът генерира различни тонове, които ще присъстват на изходите на синтезатора; препоръчваме ви да заглушите или изключите всеки свързан външен усилвател или високоговорители, тъй като тези тонове ще бъдат с пълна сила.

Когато процедурата за калибриране приключи, дисплеят показва:

Калибрирането е завършено
Re-Power Now

Страница за синтезатор:

SYNTH 3/V
VelShape 64 3
Настройте центове +0
Транспониране +0

Ключ Отговор

Показва се като: VelShape

Първоначална стойност: 64

Диапазон на регулиране: 0 до 127

Този параметър променя реакцията на синтезатора към кривата на скоростта, зададена на клавиатурата. Стойността по подразбиране от 64 води до линейна връзка между кривата на скоростта и реакцията на синтезатора. Намаляването на стойността ще доведе до по-леки докосвания на клавишите, произвеждащи по-голям звук; по-високата стойност води до обратното. Можете да зададете VelShape
параметър, за да отговаря на нормалния ви стил на игра.

майстор Глоба Настройка

Показва се като: TuneCents

Първоначална стойност: 0

Диапазон на регулиране: -50 до +50

Този контрол настройва честотите на всички осцилатори с една и съща малка сума, което ви позволява да настроите фино целия синтезатор към друг инструмент, ако е необходимо. Увеличенията са центове (1/100 от полутон) и по този начин настройката на стойността на 50 настройва синтезатора на четвърт тон по средата между два полутона. Настройка на клавиатурата с нулеви мелодии с A над средното C при 440 Hz – т.е. стандартна концертна височина.

Транспониране

Показва се като: Транспониране

Първоначална стойност: +0

Диапазон на регулиране: -12 до +12

Транспонирането е полезна глобална настройка, която „измества“ клавиатурата на Summit нагоре или надолу с един полутон наведнъж. Той също така прилага същото „изместване“ към получените данни от MIDI Note, така че ако свирите Summit от главна MIDI клавиатура или я контролирате от секвенсер, все още можете да използвате транспониране. Транспонирането се различава от настройката на осцилатора по това, че променя контролните данни от клавиатурата, а не действителните осцилатори. По този начин настройката на Transpose на +4 означава, че можете да свирите с други инструменти в действителния тон на E мажор, но трябва да свирите само бели ноти, сякаш свирите в C мажор.

Транспонирането на ноти не засяга нотните данни, генерирани от арпежиатора.

MIDI страници:

MIDI КАНАЛ 4/V
Част A Chan 2 3
Част B Chan 3
Globl Chan 1

MIDI КОНТРОЛ 5/V
Местен На 3
Arp>MIDI включен

MIDI РАЗРЕШАВАНЕ 6/V
CC/NRPN Запис+Снимки
Bank/Patch Rec+Tran

MIDI протоколът осигурява 16 канала за данни. Това позволява на до 16 устройства да съществуват съвместно в MIDI мрежа, при условие че всяко е назначено да работи на различен MIDI канал.

Присвояване MIDI Канали - Част A

Показва се като: Част A Чан

Първоначална стойност: 2

Диапазон на регулиране: 1 до 16

Би-тембралната архитектура на Summit на практика означава, че се състои от два независими синтезатора, по един за всяка част. Когато работите с Multi Patches, можете да го конфигурирате да получава и предава MIDI данни за всяка от двете части по отделни канали, за най-голяма гъвкавост на взаимодействие с външно оборудване.

PartA Chan ви позволява да изберете кой MIDI канал да се използва за MIDI данни, свързани с част A.

Не се предават или получават данни по единичните MIDI канали, когато Summit е в режим Multi Patch. Начинът, по който Summit обработва входни и изходящи MIDI данни в режим Multi Patch, се променя допълнително от използвания MULTI MODE . Вижте страница 46 за повече подробности.

Присвояване MIDI Канали - Част Б

Показва се като: Част Б Чан

Първоначална стойност: 3

Диапазон на регулиране: 1 до 16

PartB Chan ви позволява да изберете кой MIDI канал да се използва за MIDI данни, свързани с Part B. Във всички останали отношения той работи, както е описано като PartA Chan по-горе.

Присвояване MIDI Канали (глобални)

Показва се като: Глобъл Чан

Първоначална стойност: 3

Диапазон на регулиране: 1 до 16

Глобалният MIDI канал трябва да се използва в режим Single Patch. Не се предават данни по глобалния MIDI канал, когато Summit е в режим Multi Patch.

Machine Translated by Google

Местен Управление Вкл./Изкл

Показва се като: Местен
Първоначална стойност: На
Диапазон на регулиране: Изкл. или Вкл

При нормална работа (с настройка Local на On), всички физически контроли на Summit са активни и също предават настройките си като MIDI данни, при условие че CC/NRPN в менюто с настройки е настроено на Transmit или Rec+Tran (вижте MIDI Control настройка на данните по-долу). Когато Local е зададен на Off, физическите контроли вече не променят никакви вътрешни параметри на Summit, но все още извеждат стойностите си като MIDI данни по същия начин.

Arp MIDI режим

Показва се като: Arp>Midi
Първоначална стойност: На
Диапазон на регулиране: Изкл. или Вкл

Тази настройка определя как арпеджиаторът обработва MIDI данни.

- Изкл.: arp отговаря на входящи MIDI нотни данни, или чрез MIDI IN DIN порта, или USB порта. Контролните данни се предават както от MIDI OUT, така и от USB портовете. Ако нотните данни са получени в MIDI IN порта, те също се препредават към MIDI THRU.
- Вкл.: При тази настройка arp отговаря на получените MIDI нотни данни по същия начин, но допълнително предава арпежиаторски нотни данни през MIDI OUT и USB портовете, заедно с контролни данни.

MIDI контролни данни

Показва се като: CC/NRPN
Първоначална стойност: Rec+Tran
Диапазон на регулиране: Забранено, получаване, предаване, Rec+Tran

С настройката по подразбиране CC/NRPN на Rec+Trans, физическите контроли на Summit предават своите настройки като MIDI CC или NRPN данни (вижте таблицата на страница 47). Summit също отговаря на получените MIDI CC/NRPN данни с тази настройка. Можете да изберете да предавате само MIDI данни и да не ги получавате (Предаване), или да ги получавате, но не и да предавате (Получаване). Четвъртата опция, Disabled, ефективно изолира Summit от всяко друго MIDI оборудване, към което е свързано. Вижте също Local Control On/Off по-горе. Забележка CC/NRPN съобщенията не включват данни за корекция, които се обработват отделно като съобщения за промяна на програмата – вижте банка/корекция по-долу.

Кръпка Изберете чрез MIDI

Показва се като: Банка/Кръпка
Първоначална стойност: Rec+Tran
Диапазон на регулиране: Забранено, получаване, предаване, Rec+Tran

Тази настройка контролира как Summit обработва MIDI съобщенията за промяна на програмата и банковата промяна. С настройката по подразбиране на Rec+Trans, Summit изпраща съобщение за промяна на програма/банка всеки път, когато се зареди нов пач, и също ще зареди пач, когато му бъде казано от външен MIDI контролер, като Novation SL MkIII. Както при MIDI контролните данни (по-горе), можете да изберете да зададете Receive или Disabled, така че Summit да не предава съобщения за промяна на програма/банка, когато промените пачове, или да зададете Transmit или Disabled, така че Summit да не отговаря на промяна на програма/банка съобщения от външно оборудване.

Ако откриете, че вашите други MIDI синтезатори променят звука си, когато промените кръпка в Summit, те вероятно реагират на съобщения за промяна на програмата, предадени от Summit. Ако това е нежелателно, задайте Bank/Patch on Summit на Disabled или Receive.

~~Страници с педали:~~

```
ПЕДАЛ SW SENSE 7/V
Ped1Sense Auto
Ped2Sense Auto                3
```

```
ПЕДАЛ SW РЕЖИМ                8/V
Ped1Mode Animate1H
Ped2Mode Animate2
```

Тези две страници на менюто се отнасят само за педали от тип превключвател (включване/изключване). Ако използвате един или повече педали за експресия, те може да са свързани към едното или и двете гнезда на ПЕДАЛ в задната част на синтезатора. Няма опции в менюто с настройки за педалите за експресия: те се присвояват в Mod Matrix на базата на всеки пластир.

Педал Видове

Показва се като: Ped1Sense и Ped2Sense
Първоначална стойност: Автоматичен Автоматичен
Диапазон на регулиране: Авто, Н/Отворено, Н/Затворено Автоматично, N/Отворено, N/Затворено

Summit поддържа два педала за крачен превключвател от различни типове. Педал за поддържане или крачен превключвател може да бъде свързан към Summit чрез гнездата PEDAL 1 или PEDAL 2 5 . Уверете се дали вашият педал за поддържане е от нормално отворен или нормално затворен тип и задайте параметъра Ped1Sense или Ped2Sense според нуждите. Ако не сте сигурни кой е, свържете крачния превключвател без захранване на Summit и след това го включете (без да държите крака си върху педала!) При условие, че стойността по подразбиране на Auto все още е зададена, полярността ще бъде разпозната правилно.

Педал Режими

Показва се като: Ped1Mode Ped2Mode
Първоначална стойност: Animate1 и Animate2
Диапазон на настройка: Animate1, Sustain, Sostnuto, Animate1, Sustain, Sostnuto

Настройките на Pedal Mode определят какво искате да правят педалите за превключване. Двата педала могат да действат като крачни превключватели за Animate функциите на Summit: в този случай натискането на педала задейства ефекта Animate, който е дефиниран в Patch. Алтернативно можете да зададете педал за Sustain или Sostenuto педал (като средния педал на пиано с три педала). Когато е зададено на Sostenuto, нотите, изсвирени докато педалът е натиснат, ще бъдат поддържани. След като педалът е бил натиснат, всички други ноти няма да бъдат поддържани. Това е полезно за възпроизвеждане на мелодии върху задържан акорд.

~~Страница с други настройки~~

```
РАЗЛИЧНИ НАСТРОЙКИ            9/V
Vol Range 0dB
InputGain 64                  3
Инициализирайте IniPatch
```

Сила на звука Обхват

Показва се като: VolRange
Първоначална стойност: 0 dB
Диапазон на регулиране: -6 dB, -3 dB, 0 dB

Този глобален параметър е ефективно 3 или 6 dB подложка (или намаляване на нивото) в основните аудио изходи. Полезно е, когато изходите на оборудването на Summit са свързани да имат ограничен диапазон на входно ниво и трябва да ограничите максималното ниво, което Summit може да изведе.

Външен Вход Печалба

Показва се като: InputGain
Стойност по подразбиране: 64
Диапазон на регулиране: 0 до 127

Този параметър е корекция на входно ниво за външни входове на линейно ниво 10 на Summit . Тези аудио входове могат да бъдат насочени към две области на Summit: те могат да бъдат добавени към основната верига за обработка на сигнала или преди, или след секцията Filter; това маршрутизиране е разрешено с функцията AudioInput на страница 3 от менюто Voice (вижте страница 24). Второто използване за тях е да ги насочите към FX секцията, така че може да се приложи FX обработката на Summit. Това маршрутизиране е активирано на страница C от менюто с настройки (вижте страница 43).

инициализирам Режим

Показва се като: инициализирам
Стойност по подразбиране: IniPatch
Диапазон на регулиране: IniPatch, на живо

С настройката по подразбиране на IniPatch, натискането на бутона Initialise 2 ще зареди начална корекция, пълна с всички стойности на параметрите по подразбиране, което ви дава полезна отправна точка за създаване на нови звуци. В режим Single Patch това ще бъде Init Patch; в режим Multi Patch, само частта, избрана в момента от MULTIPART CONTROL , ще бъде Init Patch.

Чрез задаване на параметъра Initialise на Live, Summit ще запази всички текущи настройки на контролния панел при зареждане на първоначалната корекция, така че всяка модификация на звука, върху която сте работили, сега ще бъде приложена към копие на първоначалната корекция, когато се натисне Initialise .
Имайте предвид, че това се отнася за физическите контроли; всички корекции, направени в допълнителни настройки на менюто, ще бъдат отменени и заменени от тези, отнасящи се до първоначалната корекция.

Machine Translated by Google

~~Страница за маршрутизиране на изхода:~~

МАРШРУТИРАНЕ НА ИЗХОДА A/V
PartA Out Main 3
PartB Out Main
PhonesOut Main

Основен Изход Маршрутизиране – Част A

Показва се като:	PartA Out
Стойност по подразбиране:	Основен
Диапазон на регулиране:	Главен, AUX

Summit ви позволява да извлечете максималното предимство от неговата би-тембрална архитектура, като ви дава възможност да насочвате всяка от двете части към различни стерео изходи. Настройките по подразбиране насочват двете части към ОСНОВНИТЕ ИЗХОДИ 7, но AUX ИЗХОДИТЕ 8 са на разположение. Това ви позволява да изпратите двете части от Summit независимо към миксер за отделен контрол на нивото или да ги запишете на отделни песни на DAW или външен многопистов рекордер. Освен това ви дава възможност да изпратите една част към външно устройство за ефекти.

PartA Out ви позволява да изберете към кой от двата стерео изхода на Summit се насочва Part A.

Основен Изход Маршрутизиране – Част б

Показва се като:	PartB Out
Стойност по подразбиране:	Основен
Диапазон на регулиране:	Главен, AUX

Вижте по-горе за подробности.

PartB Out ви позволява да изберете към кой от двата стерео изхода на Summit се насочва Part B.

Източник за слушалки

Показва се като:	PhonesOut
Стойност по подразбиране:	Основен
Диапазон на регулиране:	Главен, AUX, Сплит

PhonesOut избира наличния сигнал на изхода HEADPHONES 9 . Слушалките ще „следват“ един или друг от двата стерео изхода, Main или AUX. Във всяка от тези настройки ще чуете всичко, което в момента е насочено към основния или AUX изход, в стерео. С настройките по подразбиране и двете части A и B се насочват към основния изход, така че ако PhonesOut е настроен на Main, ще чуете и двете части в пълно стерео.

Третата опция, Split, насочва моно (L+R) сбор от сигнала, назначен към основния изход към лявата слушалка, и моно сбор от сигнала, назначен към AUX изхода към дясната. Това е полезна настройка за използване, ако изпращате двете части към различни изходи.

~~FX страници:~~

Менюто с настройки има три страници, свързани с FX секциите на Summit.

FX МАРШРУТИРАНЕ B/V
FxA Аут Основен 3
FXB Out Основен

FX ИЗТОЧНИЦИ C/V
FxA Source Synth H
FXB изходен синтезатор

ВЪНШЕН FX DRY D/V
FxA ниво 127 H
FxB ниво 127

FX Маршрутизиране – Част A

Показва се като:	FxA Аут
Стойност по подразбиране:	Основен
Диапазон на регулиране:	Главен, AUX

Summit ви позволява да маршрутизирате „мокрите“ изходи на двата FX процесора (за части A и B) – обработеният сигнал – независимо от „сухия“ или необработения сигнал. Настройката по подразбиране е изходът на двата процесора да бъде маршрутизиран към главния изход, но можете вместо това да насочите единия или и двата към AUX изхода, ако желаете.

FxA Out ви позволява да изберете към кой стерео изход да бъде насочен процесорът от част A.

FX Маршрутизиране – Част б

Показва се като:	FXB Out
Стойност по подразбиране:	Основен
Диапазон на регулиране:	Главен, AUX

Вижте по-горе за подробности.

FxB Out ви позволява да изберете към кой стерео изход ще бъде насочен процесорът Part B.

FX източник – Част A

Показва се като:	FxA източник
Стойност по подразбиране:	Синт
Диапазон на регулиране:	Синтезатор, външен

Настройката по подразбиране – Synth – насочва окончателния изход от веригата на синтезиращия сигнал Part A на Summit към входа на Part A FX процесора, за да могат да се добавят ефекти към звука на синтезатора.

Можете също така да използвате процесора Part A FX, за да добавите ефекти към външни сигнали, свързани към гнездата INPUTS на задния панел 10 . Тази настройка е полезна, ако сте изпратили Part A Synth на друг миксер и в случай, че секцията FX ще обработва само входящо външно аудио и вече няма да бъде достъпна за обработка на част A от звука на синтезатора.

FX източник – Част б

Показва се като:	FxB източник
Стойност по подразбиране:	Синт
Диапазон на регулиране:	Синтезатор, външен

Настройката по подразбиране – Synth – насочва крайния изход от веригата на синтезиращия сигнал Part B на Summit към входа на Part B FX процесора, за да могат да се добавят ефекти към звука на синтезатора.

Можете също така да използвате процесора Part B FX, за да добавите ефекти към външни сигнали, свързани към гнездата INPUTS на задния панел 10 . Тази настройка е полезна, ако сте изпратили Part B Synth на друг миксер и в случай, че секцията FX ще обработва само входящо външно аудио и вече няма да бъде достъпна за обработка на част B от звука на синтезатора.

Външен FX Ниво – Процесор A

Показва се като:	FxA ниво
Стойност по подразбиране:	127
Диапазон на регулиране:	0 до 127

Този контрол определя нивото на външния входен сигнал, който трябва да бъде смесен с изхода на част A FX процесора. С настройката по подразбиране 127 (максимум), входният (или „сух“) сигнал ще се чуе на пълно ниво. При настройка нула входният сигнал няма да присъства на изхода и ще се чува само обработеният (или „мокър“) сигнал.

Тази настройка може да е уместна, ако използвате секцията FX в цикъл изпращане и връщане от външен миксер: в тази ситуация е нормално обработеният обратен сигнал да се смесва със сухия входен сигнал в миксера.

Machine Translated by Google

Външен FX Ниво – Процесор б

Показва се като: FxB ниво

Стойност по подразбиране: 127

Диапазон на регулиране: 0 до 127

Този контрол изпълнява същата функция като FxA Level по-горе за процесора Part B FX.

Резервна страница:

Novation препоръчва използването на Novation Components online Librarian за пълно управление на вашите корекции – вижте страница 45. Въпреки това можете също да импортирате и експортирате данни за корекции чрез MIDI SysEx съобщения, като използвате приложения като SysEx Librarian (Mac) или MIDI-OX (Windows) .

РЕЗЕРВНО КОПИРАНЕ E/V
Изберете Аллах
Изпрати на USB порт
Н Тръгни

Изберете Крупки

Показва се като: Изберете

Стойност по подразбиране: всичко

Диапазон на регулиране: PCcurrent, P банка A, P банка B, P банка C, P банка D, P ABCD, Mcurrent, M банка A, M банка B, M банка C, M банка D, M ABCD, Настройки, Всички

Select ви позволява да изберете кои корекции да архивирате като данни на SysEx. Можете да изберете или текущо активната корекция (текуща), или която и да е или всичките четири банки изцяло (128 корекции на банка) от единични корекции (префикс P) или множество корекции (префикс M). Двете опции P ABCD и M ABCD избират съответно четирите банки от единични или множество пачове.

Можете също така да изберете да направите резервно копие на всички текущи настройки на синтезатора (изберете Настройки) или на текущите настройки на синтезатора плюс всеки единичен и множествен пач (изберете Всички).

Изхвърляне Порт Изберете

Показва се като: Изпрати на

Стойност по подразбиране: USB порт

Диапазон на регулиране: USB порт, MIDI изход

Можете да изберете да изпратите данните от SysEx или през MIDI OUT гнездото, или през USB порта, с настройката SendTo. Когато сте готови да направите дъмп на данни, изберете долния ляв бутон на екрана, Go, за да извършите действието.

Настройки на клавиатурата:

КЛАВИАТУРА F/V
VelCurve NORMAL H

Показва се като: VelCurve

Стойност по подразбиране: НОРМАЛНО

Диапазон на регулиране: ВИСОКО, НОРМА ВИСОК, НОРМАЛНО, НОРМАЛНО, НИСКО

Параметърът VelCurve работи заедно с параметъра Velocity, който е зададен на страница 1 от менюто Env .

Отговорът на информацията за скоростта от клавиатурата може да бъде зададен с помощта на тази функция. Настройка на HIGH показва, че по-малките промени в скоростта (по-лекият стил на свирене) ще създадат голяма промяна в отговор на скоростта, независимо дали става дума за сила на звука или друга модулация, към която се насочва скоростта. Настройка на LOW показва по-големи промени в скоростта - много по-твърдият стил на игра ще създаде по-големи промени в отговор на скоростта. NORMAL очевидно е компромис между тези две, а NORMHI и NORMLO са допълнителни междинни стойности.

Страници с таблица за настройка

Summit ви дава възможност да променяте интервалите между нотите на вашата клавиатура, което ви позволява да създавате алтернативни клавишни гами на стандартната дванадесет-тонална „западна“ настройка, с която всички сме запознати.

Това се постига чрез използването на таблици за настройка, които всъщност са „таблици за търсене“ за осцилаторите, които им казват каква честота да генерират, когато се натисне определен клавиш. Има общо 17 таблици за настройка и изборът на таблицата, която да се използва, се прави на страница 1 от менюто на осцилатора.

По подразбиране осцилаторите използват Tuning Table 0, която генерира стандартна настройка Equal Temperament. Останалите 16 таблици имат същите данни по подразбиране (по този начин избирането им без предварителна модификация също ще доведе до стандартна настройка на Equal Temperament), но те могат да бъдат променени, за да се създаде произволен мащаб на клавиатурата или оформление, което искате да използвате. Това ви позволява да създавате нови акорди и хармонии, които не са постижими със стандартна настройка.

Всяка от 16-те дефинируеми таблици за настройка има своя собствена страница: това са страници G до V от менюто с настройки . Страниците са идентични: страницата по подразбиране за Таблица за настройка 1 е показана по-долу като пример.

Имайте предвид, че няма да чуете ефекта от промяната на параметрите на таблицата за настройка, освен ако таблицата за настройка, която се настройва, е избрана на страница 1 от менюто на осцилатора.

НАСТРОЙКА 1 G/V
Kbd Бележка C 3 3
Пренастройте бележка C 3
Повторно настройване на Frac 0

Клавиатура Забележка

Показва се като: Kbd Бележка

Стойност по подразбиране: C 3

Диапазон на настройка: C -2 до G 8

Този параметър задава нотата на клавиатурата, чиято височина трябва да бъде предефинирана. Kbd Бележка ще следва последния натиснат клавиш: ако натиснете средно C без никакво октавно изместване или друго транспониране, приложено от самата клавиатура, Kbd Note ще приеме стойност C 3. Ако октавно изместване или транспониране е активно на клавиатурата, изпратените MIDI данни ще се промени и параметърът съответно ще покаже изместената стойност на нотата.

Пренастроен Забележка

Показва се като: Пренастройте бележките

Стойност по подразбиране: C 3

Диапазон на настройка: C -2 до G 8

След като дефинирате бележката на клавиатурата, която да бъде предефинирана с Kbd Note, можете да зададете Retune Note на всяка нота, над или под Kbd Note. След това, когато свирите нотата, дефинирана от Kbd Note, ще чуете нотата, дефинирана от Retune Note.

Retune Note винаги ще показва бележката, която действително се генерира, и по подразбиране ще бъде същата стойност като Kbd Note, преди да се приложи каквато и да е пренастройка. След като даден клавиш бъде предефиниран, Kbd Note ще потвърди кой клавиш е натиснат, докато Retune Note ще покаже действителната бележка, генерирана от този клавиш.

Микро Интервали

Показва се като: Повторно настройване на Frac

Стойност по подразбиране: 0

Диапазон на регулиране: 0 до 255, повтаряне

Използването на Tuning Tables не ви ограничава само до стандартни нотни интервали. Summit поддържа „микронастройка“, при което всеки клавиш може да бъде направен да генерира „между“ нота с разделителна способност от 1/256 от полутона (0,4 цента). Когато Retune Frac е зададен на 0, дефинираната нота (Kbd Note) ще приеме стойността на височината, зададена от Retune Note.
Когато Retune Frac се увеличава, височината на нотата се изостря с един микроинтервал наведнъж. Когато Retune Frac достигне стойност 255, една следваща стъпка ще генерира следващата стандартна нота в скалата и стойността ще се нулира. По същия принцип параметърът може също да се намалява на микро интервали, за да се изравни нотата.

Четвърти тонове – както се срещат в много източни музикални гами – могат да бъдат създадени чрез настройка на Retune Frac на 127.
Summit също поддържа файлове за настройка на Scala, които предоставят набор от интересни и необичайни скали. Scala файловете се добавят чрез Novation Components. Можете да научите повече на huygens-fokker.org/scala/. Поддържат се и MIDI Tuning Standard (MTS) съобщения, позволяващи модифициране или обмен на файлове за настройка между устройства.

Machine Translated by Google

ПРИЛОЖЕНИЕ

Системни актуализации с помощта на Novation Components

Novation Components е онлайн библиотекар на корекции, който ви позволява да управлявате вашата библиотека с корекции. Можете също така да възстановите оригиналните фабрични корекции и да изтеглите нови, когато станат достъпни.

Novation Components също така ще ви посъветва, ако вашият фърмуер на Summit е остарял и ще го актуализира вместо вас, ако е необходимо.

Пълните подробности са достъпни на novationmusic.com/register

Импортиране на корекция чрез SysEx

Също така е възможно да импортирате Patch данни в Summit чрез MIDI SysEx съобщения, като използвате приложения като SysEx Librarian (Mac) или MIDI-OX (Windows). Важно е да се отбележи, че банките за корекции запазват препратка към първоначалното си местоположение в паметта и ще бъдат заредени обратно в това място при импортиране. По този начин всички корекции, които вече са на тези места, ще бъдат презаписани.

Синхронизиране на таблици със стойности

Скорост на синхронизиране на Arp/часовник

Тази таблица изброява разделенията на скоростта на синхронизиране, налични за параметъра SyncRate на часовника на арпеджиатора (меню Arp/Clock , страница 3).

Дисплей	Дисплей Което	Музикално описание	MIDI кърлежи*
означава 8 удара	8 удара	1 цикъл на 2 такта	192
6 удара 6 удара		1 цикъл на 6 такта (2 цикъла на 3 такта) 3	144
5 + 1/3 5 + 1/3		цикъла на 4 такта 1 цикъл на 1 такт 1 цикъл	128
4 удара 4 удара		на 3 такта (4 цикъла на 3 такта) 3 цикъла на	96
3 удара 3 удара		2 такта 2 цикъла на 1 бар	72
2 + 2/3 2 + 2/3			64
2-ро	2-ро		48
4-ти D 4-ти пунктиран 2 цикъла на 3 такта (8 цикъла на 3 такта)			36
1 + 1/3 1 + 1/3		3 цикъла на 1 бар 4	32
4th	4th	цикъла на 1 бар	24
8-ми D 8-ми пунктиран 4 цикъла на 3 такта (16 цикъла на 3 такта) 4-ти T 4-ти			18
триплет		6 цикъла на 1 бар 8	16
8-ми	8-ми	цикъла на 1 бар	12
16-ти D 16-ти пунктиран 8 цикъла на 3 такта (32 цикъла на 3 такта) 8-ми T 8-			9
ми триплет		12 цикъла на 1 бар	8
16-ти	16-ти	16 цикъла на 1 бар	6
16-ти T 16-ти триплет 24 цикъла на 1 бар 32 цикъла			4
32-ри 32-ри		на 1 бар 32-ри T 32-	3
ри триплет 48 цикъла на 1 бар			2

* Приема се резолюция от 24 PPQN

Скорост на синхронизиране на забавяне

Тази таблица изброява разделенията на скоростта на синхронизиране, налични за параметъра DelaySync (FX Меню, страница 4).

Дисплей	Дисплей Което	Музикално описание	MIDI кърлежи*
означава 4 удара	4 удара	1 цикъл на 1 бар	96
3 удара 3 удара		1 цикъл на 3 такта (4 цикъла на 3 такта)	72
2 + 2/3 2 + 2/3		3 цикъла на 2 бара 2	64
2-ро	2-ро	цикъла на 1 бар	48
4-ти D 4-ти пунктиран 2 цикъла на 3 такта (8 цикъла на 3 такта)			36
1 + 1/3 1 + 1/3		3 цикъла на 1 бар 4	32
4th	4th	цикъла на 1 бар	24
8-ми D 8-ми пунктиран 4 цикъла на 3 такта (16 цикъла на 3 такта) 4-ти T 4-ти			18
триплет 8-ми		6 цикъла на 1 бар 8	16
	8-ми	цикъла на 1 бар	12
16-ти D 16-ти пунктиран 8 цикъла на 3 такта (32 цикъла на 3 такта) 8-ми T 8-			9
ми триплет 16-ти 16-ти		12 цикъла на 1 бар	8
		16 цикъла на 1 бар	6
16-ти T 16-ти триплет 24 цикъла на 1 бар 32 цикъла			4
32-ри 32-ри		на 1 бар 32-ри T 32-	3
ри триплет 48 цикъла на 1 бар			2

* Приема се резолюция от 24 PPQN

LFO Sync Rate

Тази таблица изброява разделенията на скоростта на синхронизиране, налични за часовника за LFO Sync; те се показват, когато LFO Rate контрол 27 се регулира с Range 26, зададен на Sync.

Дисплей	Дисплей Което	Музикално описание	MIDI кърлежи*
означава 64 удара	64 удара	1 цикъл на 16 бара	1536
48 удара 48 удара		1 цикъл на 12 бара	1152
42 удара 42 удара		2 цикъла на 21 бара 1	1008
36 удара 36 удара		цикъл на 9 бара	864
32 удара 32 удара		1 цикъл на 8 бара	768
30 удара 30 удара		2 цикъла на 15 бара 1	720
28 удара 28 удара		цикъл на 7 бара	672
24 удара 24 удара		1 цикъл на 6 бара	576
21 + 1/3 21 + 1/3		3 цикъла на 16 бара 1	512
20 удара 20 удара		цикъл на 5 бара	480
18 + 2/3 18 + 2/3		3 цикъла на 14 бара	448
18 удара 18 удара		1 цикъл на 18 такта (2 цикъла на 9 такта) 1	432
16 удара 16 удара		цикъл на 4 бара	384
13 + 1/3 13 + 1/3		3 цикъла на 4 бара	320
12 удара 12 удара		1 цикъл на 12 такта (1 цикъл на 3 такта) 3	288
10 + 2/3 10 + 2/3		цикъла на 8 такта	256
8 удара 8 удара		1 цикъл на 2 бара	192
6 удара 6 удара		1 цикъл на 6 такта (2 цикъла на 3 такта) 3	144
5 + 1/3 5 + 1/3		цикъла на 4 такта 1 цикъл на 1 такт 1 цикъл	128
4 удара 4 удара		на 3 удара (4 цикъла на 3 бара) 3 цикъла на	96
3 удара 3 удара		2 бара 2 цикъла на 1 такт	72
2 + 2/3 2 + 2/3			64
2-ро	2-ро		48
4-ти D 4-ти пунктиран 2 цикъла на 3 такта (8 цикъла на 3 такта)			36
1 + 1/3 1 + 1/3		3 цикъла на 1 такт	32
4th	4th	4 цикъла на 1 такт	24
8-ми D 8-ми пунктиран 4 цикъла на 3 такта (16 цикъла на 3 такта) 4-ти T 4-ти			18
триплет		6 цикъла на 1 бар 8	16
8-ми	8-ми	цикъла на 1 бар	12
16-ти D 16-ти пунктиран 8 цикъла на 3 такта (32 цикъла на 3 такта) 8-ми T 8-			9
ми триплет		12 цикъла на 1 бар	8
16-ти	16-ти	16 цикъла на 1 бар	6
16-ти T 16-ти триплет 24 цикъла на 1 бар 32 цикъла			4
32-ри 32-ри		на 1 бар 32-ри T 32-	3
ри триплет 48 цикъла на 1 бар			2

* Приема се резолюция от 24 PPQN

Списък с вълнови таблици

BS	низ	Стъклен	Спирали
Случаен	BassOrgn	Гранулиран	Стомана
Зинг	киселина	Мръсотия	Изгрев
Туби	Бързи	дроу	Подути
Октавите	Въртележка	тежък	По дебел
воблер	Хорово	Жив плет	По-тънък
Акорди	Катерене	Гладен	Приливи
Диджери	CoinFlip	Стълби	Токио
Сурова	Дълбок	Водя	Горница
Орган	Дъб	Моделиране	V.Chord
Д. Етаж	Еее	Модем	Дисперсия
VoxOooEe	Ерис	Чудовище	Вокалоид
VoxYahEe	Пламък	писък	Гласна
ветрове	По-нататък	Морска база	WeirdVox
SoftClav	Стъклен трион	Шморган	да

Machine Translated by Google

Работа с MIDI в режими Single и Multi Patch

	MIDI КАНАЛ		
	ГЛОБАЛЕН	ЧАСТ А	ЧАСТ Б
Единични лепенки			
	MIDI данните се предават и получават на Global Само канал	Няма предадени или получени данни	
Множество пачове – MIDI Rx			
РЕЖИМ НА СЛОЯ	Получени MIDI данни независимо коя част е избрана	Данни за всяка част, приети на присвоения й канал	
РАЗДЕЛЕН РЕЖИМ	Данните не се приемат		
ДВОЙЕН РЕЖИМ	Данните се приемат, ако са MULTIPART CONTROL е зададено на Both		
Множество корекции – MIDI Tx			
РЕЖИМ НА СЛОЯ	Няма предадени данни	Данните за всяка част се предават отделно по зададения й канал	
РАЗДЕЛЕН РЕЖИМ			
ДВОЙЕН РЕЖИМ			

Модулационна матрица – източници

Таблицата по-долу изброява източниците на модулация, налични за входове A и B на всеки слот в модулационната матрица.

Дисплей	Контролен източник
Директен	Контролът на дълбочината (10 ; изберете ред 4)
ModWheel Mod Wheel	
Последокосване на клавиатурата AftTouch	
ExprPED1 Педалът за експресия е свързан към входа PEDAL 1	
BrthPED2 Педал за експресия, свързан към входа PEDAL 2	
Скорост Скорост на клавиатурата	
Клавиатура Позиция на клавиша на клавиатурата	
Lfo1+	Формата на вълната LFO 1 променя контролирания параметър в положителен смисъл
Lfo1+/-	Формата на вълната LFO 1 променя контролирания параметър както положително, така и отрицателно
Lfo2+	Формата на вълната LFO 2 променя контролирания параметър в положителен смисъл
Lfo2+/-	Формата на вълната LFO 2 променя контролирания параметър както положително, така и отрицателно
AmpEnv	Амплитудна обвивка
ModEnv1	Модулационна обвивка 1
ModEnv2 Модулационна обвивка 2	
Animate1 Бутон за анимиране 1	
Animate2 Бутон за анимиране 2	
CV +/-	Входът на CV променя контролирания параметър както положително, така и отрицателно
Lfo3 +	Формата на вълната LFO 3 променя контролирания параметър в положителен смисъл
Lfo3 +/-	Формата на вълната LFO 3 променя контролирания параметър както положително, така и отрицателно
Lfo4 +	Формата на вълната LFO 4 променя контролирания параметър в положителен смисъл
Lfo4 +/-	Формата на вълната LFO 4 променя контролирания параметър както положително, така и отрицателно
BndWhl+	Колелото Pitch Bend нагоре увеличава параметъра
BndWhl	Колелото Pitch Bend нагоре намалява параметъра

Модулационна матрица – дестинации

Таблицата по-долу изброява дестинациите, към които можете да маршрутизирате всеки слот за модулационна матрица.

Дисплей	Контролен източник
O123Ptch Честота и на трите осцилатора	
Osc1Ptch Осцилатор 1 честота	
Osc2Ptch Осцилатор 2 честота	
Osc3Ptch Осцилатор 3 честота	
Osc1VSnc Осцилатор 1 VSync ниво	
Osc2VSnc Осцилатор 2 VSync ниво	
Osc3VSnc Осцилатор 3 VSync ниво	
Osc1Shpe Осцилатор 1 Количество на формата	
Osc2Shpe Oscillator 2 Shape Amount	
Osc3Shpe Oscillator 3 Shape Amount	
Osc1 Lev Oscillator 1 ниво	
Osc2 Lev Oscillator 2 ниво	
Osc3 Lev Oscillator 3 ниво	
NoiseLev Ниво на източник на шум	

Модулационна матрица – продължение на дестинациите

Изходно ниво на Ring Lev Ring Modulator (RM входовете са Osc 1 и Osc 2)	
VcaLevel Общо изходно ниво на синтезатора	
Felt Drv	Предварителен филтър Overdrive
FiltDist	Изкривяване след филтър
FiltFreq	Честота на филтриране (или централна честота, когато Shape=BP)
Felt Res	Резонанс на филтъра
Lfo1Rate LFO 1 честота	
Lfo2Rate LFO 2 честота	
AmpEnv A	Време на атака на амплитудната обвивка
AmpEnv D Време на затихване на амплитудната обвивка	
AmpEnv R	Време на освобождаване на амплитудната обвивка
ModEnv1A Време за атака на модулационната обвивка 1	
ModEnv1D Време на затихване на модулационната обвивка 1	
ModEnv1R Време за освобождаване на модулационна обвивка 1	
ModEnv2A Време за атака на модулационната обвивка 2	
ModEnv2D Време на затихване на модулационната обвивка 2	
ModEnv2R Време за освобождаване на модулационната обвивка 2	
FM O1>O2	Дълбочина на честотната модулация, приложена към осцилатор 2 от осцилатор 1*
FM O2>O3	Дълбочина на честотната модулация, приложена към осцилатор 3 от осцилатор 2*
FM O3>O1	Дълбочина на честотната модулация, приложена към осцилатор 1 от осцилатор 3*
FM Ns>O1 Количество шумова модулация, приложена към осцилатор 1*	
O3>FiltF	Степен на контрол на граничната/централната честота на филтъра от осцилатор 3*
Ns>FiltF	Степен на контрол на граничната/централната честота на филтъра от източник на шум*
FfreqSep	Разлика между честотите на два филтъра, когато се използват в комбинация

* Имайте предвид, че само положителните стойности на дълбочината са ефективни за FM опциите; всички отрицателни стойности се считат за нула.

FX Modulation Matrix – източници

Таблицата по-долу изброява източниците на модулация, налични за входове A и B на всеки слот в FX модулационната матрица.

Дисплей	Контролен източник
Директен	Контролът на дълбочината ([10]; изберете ред 4)
ModWheel Mod Wheel	
Последокосване на клавиатурата AftTouch	
ExprPED1 Педалът за експресия е свързан към входа PEDAL 1	
BrthPED2 Педал за експресия, свързан към входа PEDAL 2	
Скорост	Скорост на клавиатурата
Клавиатура Позиция на клавиша на клавиатурата	
Animate1 Бутон за анимиране 1	
Animate2 Бутон за анимиране 2	
CV +/-	Входът на CV променя контролирания параметър както положително, така и отрицателно
Lfo3 +	Формата на вълната LFO 3 променя контролирания параметър в положителен смисъл
Lfo3 +/-	Формата на вълната LFO 3 променя контролирания параметър както положително, така и отрицателно
Lfo4 +	Формата на вълната LFO 4 променя контролирания параметър в положителен смисъл
Lfo4 +/-	Формата на вълната LFO 4 променя контролирания параметър както положително, така и отрицателно
BndWhl+	Колелото Pitch Bend нагоре: увеличава параметъра
BndWhl	Колелото Pitch Bend нагоре: намалява параметъра

FX Modulation Matrix – дестинации

Таблицата по-долу изброява дестинациите, към които можете да маршрутизирате всеки слот за FX модулационна матрица.

Дисплей	Контролиран параметър
Ниво на изкривяване на Dist Lev	
Chor Lev Chorus Level	
ChorRate Скорост на хор	
Chor Dep Дълбочина на хор	
Chor FB	Припев Обратна връзка
Del Lev	Ниво на забавяне
Del Time Delay Time	
От ФБ	Забавяне на обратната връзка
преп. Лев	Ниво на реверберация
Рев. време	Време за реверберация
Rev LPF	Reverb Low Pass
Rev HPF	Reverb High Pass

Machine Translated by Google

Списък с MIDI параметри

Параметър	CC/ NRPN	Контролен номер.	Обхват	По подразбиране Стойност
Категория кръпка	NRPN	0:0	0-14	0
Жанр кръпка	NRPN	0:1	0-9	0
Гласов режим	NRPN	0:2	0-4	3
Гласов унисон	NRPN	0:3	0-4	0
Разстройка на гласовия унисон	NRPN	0:4	0-127	25
Разпространение на гласов унисон	NRPN	0:5	0-127	0
глас Клавиатура октава	NRPN	0:6	61-67 (-3 до +3) 64 (0)	
Време за плъзгане	CC	5	0-127 (0 до +127)	0 (60)
Гласово предварително плъзгане	NRPN	0:7	52-76 (-12 до +12)	64 (Изкл.)
Плъзнете се	CC	35	0-1 (0 до +1)	0 (0)
Осцилатори				
Osc Common Diverge NRPN		0:9	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Osc Общ дрифт	NRPN	0:10	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Osc общ шум LPF	NRPN	0:11	0-127 (0 до +127)	127
Диапазон на осцилатор 1	CC	3	63-66 (-1 до +2) 64 (0)	
Осцилатор 1 Груб	CC чифт	14, 46	0-255 (-128 до +127)	128 (0)
Осцилатор 1 Добър	CC чифт	15, 47	28-228 (-100 до +100)	128 (0)
Осцилатор 1 ModEnv2 > Стъпка	CC	9	1-127 (-63 до +63)	64 (0)
Осцилатор 1 LFO2 > височина	CC чифт	16, 48	1-255 (-127 до +127)	128 (0)
Осцилатор 1 вълна	NRPN	0:14	0-4 (0 до +4)	0 (2)
Осцилатор 1 вълна повече NRPN		0:15	4-63 (4 до +63)	0 (4)
Осцилатор 1 Форма Източник	NRPN	0:16	0-2 (0 ДО +2)	0 (0)
Осцилатор 1 Ръчна форма	CC	12	0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Осцилатор 1 ModEnv1 > Форма	CC	119	0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Осцилатор 1 LFO1 > Форма	CC	33	1-127 (-64 до +63)	64 (0)
Осцилатор 1 Vsync	CC	34	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Осцилатор 1 Плътност на триона	NRPN	0:17	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Осцилатор 1 Saw Density Detune	NRPN	0:18	0-127 (0 до +127)	0
Осцилатор 1 Фиксирана бележка NRPN		0:19	0-88 (0 до +88)	0 (Изкл.)
Осцилатор 1 Обхват на огъване	NRPN	0:20	40-88 (-24 до +24)	76
Диапазон на осцилатор 2	CC	37	63-66 (-1 до +2) 64 (0)	
Осцилатор 2 Груб	CC чифт	17, 49	0-255 (-128 до +127)	64
Осцилатор 2 Добър	CC чифт	18, 50	28-228 (-100 до +100)	64
Осцилатор 2 ModEnv2 > Стъпка	CC	38	1-127 (-63 до +63)	64 (0)
Осцилатор 2 LFO2 > височина	CC чифт	19, 51	1-255 (-127 до +127)	64
Осцилатор 2 вълна	NRPN	0:23	0-4 (0 до +4)	0 (2)
Осцилатор 2 Wave More NRPN		0:24	4-63 (4 до +63)	0 (4)
Осцилатор 2 Форма Източник	NRPN	0:25	0-2 (0 ДО +2)	0 (0)
Осцилатор 2 Ръчна форма	CC	39	0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Осцилатор 2 ModEnv1 > Форма	CC	40	0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Осцилатор 2 LFO1 > Форма	CC	41	1-127 (-64 до +63)	64 (0)
Осцилатор 2 Vsync	CC	42	0-127 (0 до +127)	0 (0)

Параметър	CC/ NRPN	контрол Номер.	Обхват	По подразбиране Стойност
Осцилатор 2 Плътност на триона	NRPN	0:26	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Осцилатор 2 Saw Density Detune	NRPN	0:27	0-127 (0 до +127)	0 (64)
Осцилатор 2 Фиксирана бележка NRPN		0:28	0-88 (0 до +88)	0 (Изкл.)
Осцилатор 2 Обхват на огъване	NRPN	0:29	40-88 (-24 до +24)	76 (12)
Диапазон на осцилатор 3	CC	65	63-66 (-1 до +2) 64 (0)	
Осцилатор 3 Груб	CC чифт	20, 52	0-255 (-128 до +127)	128 (0)
Осцилатор 3 Добър	CC чифт	21, 53	28-228 (-100 до +100)	128 (0)
Осцилатор 3 ModEnv2 > Стъпка	CC	43	1-127 (-63 до +63)	64 (0)
Осцилатор 3 LFO2 > височина	CC чифт	22,54	1-255 (-127 до +127)	128 (0)
Осцилатор 3 вълна	NRPN	0:32	0-4 (0 до +4)	0 (2)
Осцилатор 3 Wave More NRPN		0:33	4-63 (4 до +63)	0 (4)
Осцилатор 3 Форма Източник	NRPN	0:34	0-2 (0 ДО +2)	0 (0)
Осцилатор 3 Ръчна форма	CC	71	0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Осцилатор 3 ModEnv1 > Форма	CC	72	0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Осцилатор 3 LFO1 > Форма	CC	73	1-127 (-64 до +63)	64 (0)
Осцилатор 3 Vsync	CC	44	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Осцилатор 3 Плътност на триона	NRPN	0:35	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Осцилатор 3 Saw Density Detune	NRPN	0:36	0-127 (0 до +127)	0 (64)
Осцилатор 3 Фиксирана бележка NRPN		0:37	0-88 (0 до +88)	0 (Изкл.)
Осцилатор 3 Обхват на огъване	NRPN	0:38	40-88 (-24 до +24)	76 (12)
Миксер				
Миксер Osc1	CC чифт	23,55	0-255 (0 до +255)	255
Миксер Osc2	CC чифт	24,56	0-255	0 (0)
Миксер Osc3	CC чифт	25,57	(0 до +255)	0 (0)
Пръстен 1*2 Ниво	CC чифт	26,58	0-255	0 (0)
Ниво на шум	CC чифт	27,59	(0 до +255)	0 (0)
Mixer Patch Level	NRPN	0:41	0-127 (0 до +127)	64
Миксер VCA печалба	NRPN	0:42	0-127 (0 до +127)	127
Ниво на изсушаване на миксера	NRPN	0:43	0-127 (0 до +127)	127
Ниво на намокряне на миксера	NRPN	0:44	0-127 (0 до +127)	127
Филтър				
Филтър Overdrive	CC	80	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Филтърно задвижване	CC	36	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Наклон на филтъра	NRPN	0:45	0-1 (0 до +1)	1
Форма на филтъра	NRPN	0:46	0-2 (0 до +2)	0 (0)
Филтърно проследяване на ключове	CC	75	0-127 (0 до +127)	127
Резонанс на филтъра	CC	79	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Честота на филтъра	CC чифт	29, 61	0-255 (0 до +255)	0 (255)
Филтър LFO1 > Филтър	CC чифт	28, 60	1-255 (-127 до +127)	128 (0)
Филтър Osc3 > Филтър	CC	76	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Filter Env Select	NRPN	0:47	0-1 (0 до +1)	0 (1)
Филтър AmpEnv > Филтър	CC	77	1-127 (-63 до +63)	64 (0)
Филтър ModEnv1 > Филтър	CC	78	1-127 (-63 до +63)	64 (0)
Разминаване на филтъра	NRPN	0:48	0-127 (0 до +127)	0 (0)

Machine Translated by Google

Параметър	CC/ NRPN	контрол Номер.	Обхват	По подразбиране Стойност
Пликове				
Amp Envelope Attack CC		86	0-127 (0 до +127)	0
Amp Envelope Decay CC		87	0-127 (0 +127) да се	90
Amp Envelope Sustain CC		88	0-127 (0 +127) да се	127
Amp Envelope Release CC		89	0-127 (0 до +127)	40
Amp Envelope Velocity NRPN		0:55	0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Amp Envelope Trigger NRPN		0:56	0-1 (0 до +1)	0
Mod Envelope Изберете NRPN		0:59	0-1 (0 до +1)	0 (1)
Mod Envelope 1 Attack CC		90	0-127 (0 до +127)	0
Mod Envelope 1 Decay CC		91	0-127 (0 до +127)	75
Mod Envelope 1 Поддържайте	CC	92	0-127 (0 до +127)	35
Mod Envelope 1 Освобождаване	CC	93	0-127 (0 до +127)	45
Mod Envelope 1 Скорост	NRPN	0:60	0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Mod Envelope 1 Тригер	NRPN	0:61	0-1 (0 до +1)	0 (1)
Mod Envelope 2 Attack CC		94	0-127 (0 до +127)	0
Mod Envelope 2 Decay CC		95	0-127 (0 до +127)	75
Mod Envelope 2 Поддържайте	CC	117	0-127 (0 до +127)	35
Mod Envelope 2 Освобождаване	CC	103	0-127 (0 до +127)	45
Mod Envelope 2 Скорост	NRPN	0:64	0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Mod Envelope 2 Тригер	NRPN	0:65	0-1 (0 до +1)	0 (1)
LFO				
LFO 1 Диапазон	NRPN	0:68	0-2 (0 до +2)	0 (0)
LFO 1 Скорост	CC чифт	30, 62	0-255 (0 +255) да се	128
Скорост на синхронизиране на LFO 1	CC	81	0-34 (0 до +34)	16
LFO 1 вълна	NRPN	0:69	0-3 (0 до +3)	0 (0)
LFO 1 фаза	NRPN	0:70	0-120 (0 до +120)	0 (0)
LFO 1 Slew	NRPN	0:71	0-127 (0 до +127)	0 (0)
LFO 1 Време за затихване	CC	82	0-127 (0 до +127)	0 (0)
LFO 1 Fade In/Out	NRPN	0:72	0-3 (0 до +3)	0 (0)
LFO 1 One Shot	NRPN	0:75	0-1 (0 до +1)	0 (0)
LFO 1 Общ	NRPN	0:76	0-1 (0 до +1)	0 (0)
LFO 2 диапазон	CC	83	0-2 (0 до +2)	0 (0)
Скорост на LFO 2	CC чифт	31, 63	0-255 (0 до +255)	128
Скорост на синхронизиране на LFO 2	CC	84	0-34 (0 до +34)	0 (12)
LFO 2 вълна	NRPN	0:78	0-3 (0 до +3)	0 (0)
LFO 2 фаза	NRPN	0:79	0-120 (0 до +120)	0 (0)
LFO 2 Slew	NRPN	0:80	0-127 (0 до +127)	0 (0)
LFO 2 Време за затихване	CC	85	0-127 (0 до +127)	0 (0)
LFO 2 Fade In/Out	NRPN	0:81	0-3 (0 до +3)	0 (0)
LFO 2 One Shot	NRPN	0:84	0-1 (0 до +1)	0 (0)
LFO 2 Общ	NRPN	0:85	0-1 (0 до +1)	0 (0)
Ефекти				
Ниво на изкривяване	CC	104	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Главен байпас на ефектите NRPN		0:88	0-1 (0 до +1)	0 (0)
Маршрутизиране на ефекти	NRPN	0:89		0 (0)
Ниво на забавяне	CC	108	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Закъснение	CC	109	0-127 (0 до +127)	0 (64)

Параметър	CC/ NRPN	контрол Номер.	Обхват	По подразбиране Стойност
Ширина на забавяне	NRPN	0:92	0-127 (0 до +127)	0 (64)
Отложено синхронизиране	NRPN	0:93	0-1 (0 до +1)	0 (0)
Отложено време за синхронизиране	NRPN	0:94	0-18 (0 до +18)	0 (4)
Забавяне на обратната връзка	CC	110	0-127 (0 до +127)	0 (64)
Delay LP Damp	NRPN	0:95	0-127 (0 до +127)	85
Забавяне HP Damp	NRPN	0:96	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Скорост на закъснение	NRPN	0:97	0-127 (0 до +127)	32
Ниво на реверберация	CC	112	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Тип реверберация	NRPN	0:101	0-2 (0 до +2)	2
Време за реверберация	CC	113	0-127 (0 до +127)	0 (90)
Reverb Damping LP	NRPN	0:102	0-127 (0 до +127)	0 (50)
Reverb Damping HP	NRPN	0:103	0-127 (0 до +127)	0 (1)
Размер на реверберацията	NRPN	0:104	0-127 (0 до +127)	64
Reverb Mod	NRPN	0:105	0-127 (0 до +127)	64
Reverb Mod Rate	NRPN	0:106	0-127 (0 до +127)	0 (4)
Reverb Low Pass	NRPN	0:107	0-127 (0 до +127)	0 (74)
Reverb High Pass	NRPN	0:108	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Reverb Pre Delay	NRPN	0:109	0-127 (0 до +127)	40
Ниво на хор	CC	105	0-127 (0 до +127)	0 (0)
Тип хор	NRPN	0:111		2
Скорост на хор	CC	118	0-127 (0 до +127)	20
Chorus Mod Depth	NRPN	0:112	0-127 (0 до +127)	0 (64)
Припев Обратна връзка	CC	107	0-127 (-64 до +63)	64
Хор LP	NRPN	0:113	0-127 (0 до +127)	90
Припев HP	NRPN	0:114	0-127 (0 до +127)	2
ARP				
Arp/тактова честота	ЧЕ	NA:NA	40-240 (40 до +240)	120
Скорост на синхронизиране на Arp/часовник	NRPN	0:116	0-18 (0 до +18)	16-ти.
Arp/тип часовник	NRPN	0:117	0-6 (0 до +6)	0 (0)
Arp/Clock Rhythm	NRPN	0:118	0-32 (0 до +32)	0 (0)
Arp/Clock Octave	NRPN	0:119	0-5 (0 до +5)	1
Arp/Clock Gate	CC	116	0-127 (0 до +127)	64
Arp/Clock Swing	NRPN	0:120	20-80 (20 до +80)	50
Arp/Часовник включен	NRPN	0:121	0-1 (0 до +1)	0 (0)
Резе на ключ Arp/Clock	NRPN	0:122	0-1 (0 до +1)	0 (0)
Arp/Clock Key Sync	NRPN	0:123	0-1 (0 до +1)	0 (0)
ОЖИВЯВАНЕ				
Анимиране 1 Задръжте	CC	114	0-1 (0 до +1)	0 (0)
Анимиране 2 Задръжте	CC	115	0-1 (0 до +1)	0 (0)
МОДУЛАЦИОННА МАТРИЦА				
Mod Matrix Selection NRPN		0:125	0-15 (0 до +15)	0 (0)
Mod Matrix 1 Source1 NRPN		1:0	0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 1 Source2 NRPN		1:1	0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 1 Depth	NRPN	1:2	0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Модифицирана матрица 1 Дестинация	NRPN	1:3	0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 2 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 2 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)

Machine Translated by Google

Параметър	CC/ NRPN	контрол Номер.	Обхват	По подразбиране Стойност
Mod Matrix 2 Depth	NRPN		0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Mod Matrix 2 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 3 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 3 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 3 Depth	NRPN		0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Mod Matrix 3 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 4 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 4 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 4 Depth	NRPN		0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Mod Matrix 4 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 5 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 5 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 5 Depth	NRPN		0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Mod Matrix 5 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 6 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 6 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 6 Depth	NRPN		0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Модифицирана матрица 6 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 7 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 7 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 7 Depth	NRPN		0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Модифицирана матрица 7 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 8 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 8 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 8 Depth	NRPN		0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Mod Matrix 8 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 9 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 9 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 9 Depth	NRPN		0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Mod Matrix 9 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 10 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 10 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 10 Depth	NRPN		0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Mod Matrix 10 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 11 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 11 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 11 Depth NRPN			0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Mod Matrix 11 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 12 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 12 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 12 Depth NRPN			0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Модифицирана матрица 12 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 13 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 13 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 13 Depth	NRPN		0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Модифицирана матрица 13 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 14 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 14 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)

Параметър	CC/ NRPN	контрол Номер.	Обхват	По подразбиране Стойност
Mod Matrix 14 Depth	NRPN		0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Модифицирана матрица 14 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 15 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 15 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 15 Depth NRPN			0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Mod Matrix 15 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)
Mod Matrix 16 Source1 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 16 Source2 NRPN			0-16 (0 до +16)	0 (0)
Mod Matrix 16 Depth NRPN			0-127 (-64 до +63)	64 (0)
Mod Matrix 16 Дестинация	NRPN		0-36 (0 до +36)	0 (0)

Звукови дизайнери

Бихме искали да благодарим на фантастичните души, които дойдоха на пътуването с нас, за да дадат глас на Novation Summit. Ако искате да научите повече за тях, ще намерите връзки към работата им по-долу. Избраната палитра от звук се опитва да покаже колко гъвкав и красив или агресивен може да бъде Summit.

Надяваме се, че тези звуци ще ви помогнат да вдъхновите бъдещата си композиция и творение.

Звуков дизайнер/изпълнител	Ако искате да научите повече за тях...
Патриша Волф	soundcloud.com/patriciawolf_music facebook.com/patriciawolfmusic
Софтуер Gforce	gforcesoftware.com
Legowelt	legowelt.org
съдържание	inhalt.us inhalt.bandcamp.com
Сандуни	sandunesmusic.com
Питър Дайър	peterdyer.net
Грундислава	soundcloud.com/groundislava facebook.com/groundislava
Тим Мантъл / Псалм 37	timmantle.com/psalm37.html
Енрико Козими	mastersuono.uniroma2.it/team/dott-enrico-cosimi
Р Бени	rbeny.bandcamp.com instagram.com/austinthecairns soundcloud.com/rbeny youtube.com/channel/UC5hhwOVY0lxIn4ELd5ZP1Bw
Крис Калкът / Калк	youtube.com/user/boxkidnine
Алекс Джан	soundcloud.com/alexjann facebook.com/alexjann.uk
Лоз Джаксън	lozjackson.com Лоз също е един от основните разработчици на Novation Components
Тристан Макгуайър	Тристан е водещ тестов инженер на Novation Summit
Дани Нюджънт	Продуктов дизайнер на Summit
Жером Мюние	facebook.com/myjima instagram.com/myjima

Machine Translated by Google

Списък на фабричните корекции с дизайнерски кредити

Пач №	Единични корекции – банка A		Единични корекции – банка B	
	Име на корекцията	Създадено от	Име на корекцията	Създадено от
0	антиутопичен	Софтуер Gforce	Dune Sunrise PAD	Сандуни
1	Бъзи Брас	Енрико Козими	Силово поле	Патриша Волф
2	Etherphone	Патриша Волф	Скъпи възлюбени	Питър Дайър
3	3 Osc BassSynth	Софтуер Gforce	Тройна вълнова таблица	Енрико Козими
4	GIL Deep Plane	Грундислава	Сергей Многократно	съдържание
5	Смъртта на един крал	Тим Мантъл/Псалм 37	Небрежен кристал	Тим Мантъл/Псалм 37
6	Епична атмосфера	Софтуер Gforce	4>8>12 UnisonPWM	Софтуер Gforce
7	OperatahBass	Питър Дайър	Bell Patch от 80-те	Софтуер Gforce
8	Малък сив бас	Софтуер Gforce	80-те Digi-Syn	Софтуер Gforce
9	Просто и възвишено	Софтуер Gforce	99 до 88 до 78	Софтуер Gforce
10	Dream Cloud	Legowelt	Триумфалната арка	Софтуер Gforce
11	Алпийски кристал	Legowelt	Arps на радостта	Софтуер Gforce
12	Любителска концепция	Legowelt	Дихателна тръба	Софтуер Gforce
13	Транси арпеджио	Legowelt	Бъз БАС!	Софтуер Gforce
14	Красиви битове	Legowelt	Dirt Guitar Lead	Софтуер Gforce
15	Карнавал на душата	Legowelt	Мръсно копеле	Софтуер Gforce
16	Крайбрежен Хамлет	Legowelt	Направете Animate2&Bend	Софтуер Gforce
17	Digital Dew	Legowelt	Dream Arp	Софтуер Gforce
18	Enery Splash	Legowelt	Dukey Lead	Софтуер Gforce
19	Опитно зло	Legowelt	Зловещ ModW^	Софтуер Gforce
20	Цветарско проучване	Legowelt	Epic Flutter	Софтуер Gforce
21	Пълна гора	Legowelt	Пети	Софтуер Gforce
22	Жабешки емпириум	Legowelt	Плаващ етер	Софтуер Gforce
23	Градина Хипхат	Legowelt	Плаващи OnWaves	Софтуер Gforce
24	Магазин за синтезатори Jnverness	Legowelt	FM пиано Elec'	Софтуер Gforce
25	Магически замък	Legowelt	FM Xylo	Софтуер Gforce
26	Участък Бас	Legowelt	Fmod Бас	Софтуер Gforce
27	Дръзък бас	Legowelt	Кръпка за китара	Софтуер Gforce
28	Пролетен нептуний	Legowelt	Icicle Топлина	Софтуер Gforce
29	Тера Атлантида	Legowelt	Little EP Tines	Софтуер Gforce
30	\^/	Жером Мюние	Little Strike	Софтуер Gforce
31	Алпийско езеро	Патриша Волф	Музикална кутия	Софтуер Gforce
32	Ambient Arp	Патриша Волф	Олди Моги	Софтуер Gforce
33	Мазе	Патриша Волф	OwWaa Pad	Софтуер Gforce
34	Батисфера	Патриша Волф	Синхронизиране на OxOsc	Софтуер Gforce
35	Под вълната	Патриша Волф	Rich Pad	Софтуер Gforce
36	усещане за дежавю	Патриша Волф	Silky Retro Syn	Софтуер Gforce
37	Бебе мечта	Патриша Волф	Проста подложка	Софтуер Gforce
38	Дъб орган	Патриша Волф	Мека OB	Софтуер Gforce
39	Лента за ядене	Патриша Волф	Космически орган	Софтуер Gforce
40	Електростатичен	Патриша Волф	Духовни небеса	Софтуер Gforce
41	Ерозия	Патриша Волф	Син Клав	Софтуер Gforce
42	Екзорсизъм	Патриша Волф	Три диги камбани	Софтуер Gforce
43	Намерен звук	Патриша Волф	Тино Му	Софтуер Gforce
44	От Звездите	Патриша Волф	Voxarrhh Вокал	Софтуер Gforce
45	Златно яйце	Патриша Волф	Вие сте FunkyCat от 70-те	Софтуер Gforce
46	Изкривена китара	Патриша Волф	Цитра китара FX	Софтуер Gforce
47	Кован цимбал	Патриша Волф	Wurli ModW Vib	Софтуер Gforce
48	Натрапчива памет	Патриша Волф	Арпи Води	Сандуни
49	Хелиоцентричен	Патриша Волф	Месингова шивачка	Сандуни

Machine Translated by Google

50	Ховъркрафт	Патриша Волф	Камерни тръби	Сандуни
51	Кик и Томс	Патриша Волф	Космическо олово	Сандуни
52	Дантелен тембър	Патриша Волф	Кристално небе	Сандуни
53	Живот като пчела	Патриша Волф	Detroitich	Сандуни
54	Изгубен в морето	Патриша Волф	Диги Хармониум	Сандуни
55	Мираж	Патриша Волф	Подложка за френска валдхорна	Сандуни
56	Мисията е завършена	Патриша Волф	Стъклени капки	Сандуни
57	Тайна стая	Патриша Волф	Лепкав удар	Сандуни
58	Сребърен бамбук	Патриша Волф	Грифиндор	Сандуни
59	Укротител на змии	Патриша Волф	Марс Арп	Сандуни
60	Духовен път	Патриша Волф	Phat n Low	Сандуни
61	Говорещи призраци	Патриша Волф	Кръгъл Sub	Сандуни
62	Техно утопия	Патриша Волф	Каучук Leady	Сандуни
63	Тяло	Патриша Волф	Гумен Sub Sub	Сандуни
64	Забързване на времето	Патриша Волф	Sharp Wash	Сандуни
65	Точка на изчезване	Патриша Волф	Стийли Дран	Сандуни
66	Over8iased	Питър Дайър	Под Arp234	Сандуни
67	АртилерияБас	Питър Дайър	Вкусни акорди	Сандуни
68	AyeEyeGuy	Питър Дайър	Tubey Sub	Сандуни
69	Голям хипер	Питър Дайър	Wail Pad	Сандуни
70	Феста бас	Питър Дайър	Ууд Пекър	Сандуни
71	FlintTinder	Питър Дайър	Wurli сплав	Сандуни
72	Блестящи	Питър Дайър	Алфа Омега	съдържание
73	Сиви убежища	Питър Дайър	Animate4Harmny	съдържание
74	HouseLoveOrgan	Питър Дайър	Класически ключове	съдържание
75	KlyMaxx	Питър Дайър	Clavier Sync	съдържание
76	Нокдаун бас	Питър Дайър	Бойлер Коктейл1	съдържание
77	Хайде Пейсли	Питър Дайър	Бойлер Коктейл2	съдържание
78	MagneticBloom	Питър Дайър	Цифров бодибас	съдържание
79	MeowMod	Питър Дайър	Дебели пети	съдържание
80	OpticalBurn	Питър Дайър	FM звънци	съдържание
81	Произход	Питър Дайър	Газ, трева или месинг	съдържание
82	PastelShores	Питър Дайър	Леденично настроение	съдържание
83	PVC Калимба	Питър Дайър	Хардинг Бас	съдържание
84	Пренавивач	Питър Дайър	LastTrain2Bass	съдържание
85	StPeters2095	Питър Дайър	Линеен петдесет	съдържание
86	StringMachine	Питър Дайър	Liquid Rave Chrd	съдържание
87	Супер танкове	Питър Дайър	Гласът удря!	съдържание
88	Това е супер	Питър Дайър	Полунощ	съдържание
89	Thumper	Питър Дайър	Неврален скенер	съдържание
90	TimeBender	Питър Дайър	Оранжев кошмар	съдържание
91	Wow&Flutter	Питър Дайър	PleasureDome	съдържание
92	WuvaaLova	Питър Дайър	PWM Pad	съдържание
93	CommsErrorPad	Тристан Макгуайър	Радиофоничен орган	съдържание
94	EasterlyPlucks	Тристан Макгуайър	Рискован бизнес	съдържание
95	StringSectionSwell	Тристан Макгуайър	StankFunk Бас	съдържание
96	Woodwindesque	Тристан Макгуайър	Настолен орган	съдържание
97	Аналогова зора	Енрико Козими	Vox Humana A	съдържание
98	Аналогов удар MW	Енрико Козими	Vox Humana B	съдържание
99	Аналогови отделни	Енрико Козими	LPG на западното крайбрежие	съдържание
100	Аналогова примка	Енрико Козими	EP Overdrive	Лоз Джаксън
101	Бас SubOsc	Енрико Козими	EP2	Лоз Джаксън
102	Ухапване Поли	Енрико Козими	EP4	Лоз Джаксън
103	Орган от осемдесетте години	Енрико Козими	LFO бас	Лоз Джаксън

Machine Translated by Google

104	Осемдесетте месинг	Енрико Козими	LFO бас 2	Лоз Джаксън
105	Epic Sync LoopEG	Енрико Козими	LFO бас 3	Лоз Джаксън
106	Ethernal FM	Енрико Козими	Орган	Лоз Джаксън
107	FM Хаос	Енрико Козими	Мек орган	Лоз Джаксън
108	Играта приключи	Енрико Козими	Saw Bass	Лоз Джаксън
109	HardSync Lead	Енрико Козими	Space Lead	Лоз Джаксън
110	LFO без арпеджио	Енрико Козими	10p Ice Pops	Тим Мантъл/Псалм 37
111	Меко олово	Енрико Козими	NYC Jam от 70-те	Тим Мантъл/Псалм 37
112	Подложка 3SawDnsAftBP	Енрико Козими	Блокери	Тим Мантъл/Псалм 37
113	Pad Sawdense	Енрико Козими	Баунти от Грейс	Тим Мантъл/Псалм 37
114	Мощност Пето	Енрико Козими	Бронзант	Тим Мантъл/Псалм 37
115	Prog Lead	Енрико Козими	Катарзис	Тим Мантъл/Псалм 37
116	Ring Dyn Ambient	Енрико Козими	Конус Издухан	Тим Мантъл/Псалм 37
117	SingleTrig Bass	Енрико Козими	Dalston Dream	Тим Мантъл/Псалм 37
118	Триъгълно движение	Енрико Козими	Основи на диги баса	Тим Мантъл/Псалм 37
119	Belmont Whip GIL	Грундислава	Елисейски	Тим Мантъл/Псалм 37
120	Син цимбал	Грундислава	Разширителна карта	Тим Мантъл/Псалм 37
121	Crush Bass GIL	Грундислава	Твърд поклон	Тим Мантъл/Псалм 37
122	Приказен пръстен GIL	Грундислава	Интимен Ротари	Тим Мантъл/Псалм 37
123	Спомените на GIL	Грундислава	всичко е Наше	Тим Мантъл/Псалм 37
124	Glassy Strider GIL	Грундислава	Може би твърде готино	Тим Мантъл/Псалм 37
125	Light House GIL	Грундислава	Извади си ключовете	Тим Мантъл/Псалм 37
126	Сендай ГИЛ	Грундислава	Нека си спомнят	Тим Мантъл/Псалм 37
127	Sp. Лъчево оръдие	Грундислава	Сенчеста индустрия	Тим Мантъл/Псалм 37

Machine Translated by Google

Пач №	Единични корекции – банка C		Единични корекции – банка D	
	Име на корекцията	Създадено от	Име на корекцията	Създадено от
0	Пондероза	Legowelt	Init Patch	
1	Вечерна светлина	Legowelt	Init Patch	
2	Звезден симулатор	Legowelt	Init Patch	
3	Telcom Splendor	Legowelt	Init Patch	
4	Сурова сделка	Legowelt	Init Patch	
5	Долината Сескуа	Legowelt	Init Patch	
6	Кобра дуобас	Legowelt	Init Patch	
7	Номад Нинджа	Legowelt	Init Patch	
8	Секвенчоко	Legowelt	Init Patch	
9	Нам Ретроспекция	Legowelt	Init Patch	
10	Друидска музика	Legowelt	Init Patch	
11	Космически жираф	Legowelt	Init Patch	
12	Изумрудена каскада	Legowelt	Init Patch	
13	Музей Сифакс	Legowelt	Init Patch	
14	Memory X Bass	Legowelt	Init Patch	
15	Марин пад	Legowelt	Init Patch	
16	Олимпий	Legowelt	Init Patch	
17	Spacejazz Ranger	Legowelt	Init Patch	
18	Аналогов скоростомер	Legowelt	Init Patch	
19	Прости неща	Legowelt	Init Patch	
20	Британски ембиент	Legowelt	Init Patch	
21	Артик Ликориш	Legowelt	Init Patch	
22	Ravens Jazz	Legowelt	Init Patch	
23	Нощни същества	Legowelt	Init Patch	
24	Нахрани ме с Wavesap	Legowelt	Init Patch	
25	Уелски синтез	Legowelt	Init Patch	
26	Дъжд от бонбони	Legowelt	Init Patch	
27	Bamoose Bass	Legowelt	Init Patch	
28	Вълни Месианен	Legowelt	Init Patch	
29	Сребърен трилистник	Legowelt	Init Patch	
30	Параполи 8000	Legowelt	Init Patch	
31	Уасаби призрак	Legowelt	Init Patch	
32	Поръсете звезди	Legowelt	Init Patch	
33	Ръждива душа	Legowelt	Init Patch	
34	Тамбура лъчи	Legowelt	Init Patch	
35	Оксфорд Дриймс	Legowelt	Init Patch	
36	Урал Мист	Legowelt	Init Patch	
37	Ambient Sockshop	Legowelt	Init Patch	
38	Тера Сълзи	Legowelt	Init Patch	
39	Еомий Белей	Legowelt	Init Patch	
40	Фантасоба	Legowelt	Init Patch	
41	Стедибас флейта	Legowelt	Init Patch	
42	Ню Ейдж Марина	Legowelt	Init Patch	
43	Един до друг	Legowelt	Init Patch	
44	Glory Jam	Legowelt	Init Patch	
45	Radiance Of Lite	Legowelt	Init Patch	
46	Big Splash Snug	Legowelt	Init Patch	
47	Einstein Strand	Legowelt	Init Patch	
48	TapeWave Inloop	Legowelt	Init Patch	
49	Езавел	Legowelt	Init Patch	
50	LSD от Уайоминг	Legowelt	Init Patch	
51	Rain Shadow VIP	Legowelt	Init Patch	

Machine Translated by Google

52	Ден на компютъра	Legowelt	Init Patch	
53	валакстик	Legowelt	Init Patch	
54	Ден на Манта	Legowelt	Init Patch	
55	Хипно плик	Legowelt	Init Patch	
56	Карамелбас	Legowelt	Init Patch	
57	Девет порти	Legowelt	Init Patch	
58	Alpensynposium	Legowelt	Init Patch	
59	Джими Пач	Legowelt	Init Patch	
60	Винарна Бей	Legowelt	Init Patch	
61	Сезон 3 Бас	Legowelt	Init Patch	
62	Duneman	Legowelt	Init Patch	
63	Параполи трион 700	Legowelt	Init Patch	
64	Аналогов джаз EP	Legowelt	Init Patch	
65	Starlooper	Legowelt	Init Patch	
66	PennyWaffle Sa8	Legowelt	Init Patch	
67	Напа Бриз	Legowelt	Init Patch	
68	Синт мармалад	Legowelt	Init Patch	
69	Фигурка Лъв	Legowelt	Init Patch	
70	Хадънфийлд	Legowelt	Init Patch	
71	Шетландско пони	Legowelt	Init Patch	
72	Исторически Орлео	Legowelt	Init Patch	
73	Дъх на гущер	Legowelt	Init Patch	
74	Модестоарфи	Legowelt	Init Patch	
75	AeonBass	Legowelt	Init Patch	
76	Синистрон супа	Legowelt	Init Patch	
77	Фаданго Вампи	Legowelt	Init Patch	
78	Коте женско биле	Legowelt	Init Patch	
79	Сокур Облачно	Legowelt	Init Patch	
80	Арпарома	Legowelt	Init Patch	
81	Златни години	Legowelt	Init Patch	
82	Южен Пасифик	Legowelt	Init Patch	
83	Пустинен автобус	Legowelt	Init Patch	
84	Ксеномърф	Legowelt	Init Patch	
85	Леден дворец	Legowelt	Init Patch	
86	Wave Dew	Legowelt	Init Patch	
87	Имението Оксфорд	Legowelt	Init Patch	
88	Елфическа поляна	Legowelt	Init Patch	
89	Величествен Уолхарп	Legowelt	Init Patch	
90	Grand CanyonPad	Legowelt	Init Patch	
91	Кална грес	Legowelt	Init Patch	
92	Островна астрономия	Legowelt	Init Patch	
93	Ригохайм	Legowelt	Init Patch	
94	Мързеливец	Legowelt	Init Patch	
95	Блатен сатир	Legowelt	Init Patch	
96	Американа	Legowelt	Init Patch	
97	Мечтани растения	Legowelt	Init Patch	
98	Солариум	Legowelt	Init Patch	
99	Хиперборийска косатка	Legowelt	Init Patch	
100	OxoAcid Oz	Legowelt	Init Patch	
101	VipeBuzz Big	Legowelt	Init Patch	
102	Atmy Synth	Legowelt	Init Patch	
103	Edensynt Seq	Legowelt	Init Patch	
104	Изкривяване	Legowelt	Init Patch	
105	Overbird	Legowelt	Init Patch	

Machine Translated by Google

106	Емоционално богатство	Legowelt	Init Patch	
107	Замъци	Legowelt	Init Patch	
108	Смолзация подложка	Legowelt	Init Patch	
109	Площад Галапагос	Legowelt	Init Patch	
110	фарьорски Ичибан	Legowelt	Init Patch	
111	Trip Cat	Legowelt	Init Patch	
112	Мистериозен бряг	Legowelt	Init Patch	
113	Смес Траутони	Legowelt	Init Patch	
114	пет стари	Legowelt	Init Patch	
115	Ambi Sludge Pro	Legowelt	Init Patch	
116	Сладка киселина Seq	Legowelt	Init Patch	
117	Хвойна	Legowelt	Init Patch	
118	Зимен бряг	Legowelt	Init Patch	
119	QuicksilverPudi	Legowelt	Init Patch	
120	Norycove Harpsi	Legowelt	Init Patch	
121	LAQidayS	Legowelt	Init Patch	
122	Продължителност на живота 75	Legowelt	Init Patch	
123	Niteowl	Legowelt	Init Patch	
124	Хилядолетия	Legowelt	Init Patch	
125	Телевизионен детектив	Legowelt	Init Patch	
126	Mesc Uni барабани	Legowelt	Init Patch	
127	Пощенска кутия	Legowelt	Init Patch	

Machine Translated by Google

Пач №	Мулти крънки – банка A		Множество корекции – банка B	
	Име на корекцията	Създадено от	Име на корекцията	Създадено от
0	FM сингулярност	Софтуер Gforce	Мечтана позиция	Алекс Джан
1	Бъзи Брас	Енрико Козими	Осемдесетте месинг	Енрико Козими
2	Отегчен от Канада	Софтуер Gforce	Портал	Патриша Волф
3	Алувиален	г Момче	Движение отгоре	съдържание
4	FM Bell Layer	съдържание	FM пиано и пад	Енрико Козими
5	Газови вентили	Питър Дайър	Цианидна сестра	Питър Дайър
6	Пъзел Кутия GIL	Грундислава	Разширяващи се глави	Софтуер Gforce
7	Взиране в сънища	Тим Мантъл / Псалм 37	Складови форми	Тим Мантъл / Псалм 37
8	Хор на лента	Софтуер Gforce	Несъвършени 5-ти	Софтуер Gforce
9	Безкрайна сила	съдържание	Итало Сплит	съдържание
10	Корниш пай	Legowelt	Камбанен ансамбъл	Грундислава
11	Dark Funk Haven	Legowelt	Балон Skyline	Грундислава
12	Дълбоководен джаз	Legowelt	Claw Bass GIL	Грундислава
13	Пустинни извори	Legowelt	Влажна нощ GIL	Грундислава
14	Донкер Мораес	Legowelt	Тъмната планета GIL	Грундислава
15	Мрачен филм	Legowelt	Тъмен фънк рай	Грундислава
16	Флорида Малсад	Legowelt	Пълен спектър	Грундислава
17	Летящи дъски	Legowelt	Ръката на Мидас	Грундислава
18	Нощно настроение	Legowelt	Mossy Log GIL	Грундислава
19	Външна егида	Legowelt	Плазмена батерия	Грундислава
20	Pattern Bay	Legowelt	Rift Stone GIL	Грундислава
21	Замислени планети	Legowelt	Спарлайзер GIL	Грундислава
22	Хотел за кученца	Legowelt	Каменен орган GIL	Грундислава
23	Наситени нюанси	Legowelt	Храмови дълбини	Грундислава
24	SID PWM & Poly	Legowelt	Tube World GIL	Грундислава
25	Пространски експерти	Legowelt	Тунелен бас GIL	Грундислава
26	Одухотворен лос	Legowelt	Twilight GIL	Грундислава
27	Джаз със забавяне на лентата	Legowelt	Визуална светлина GIL	Грундислава
28	Twirly Mallets	Legowelt	Топъл вятър GIL	Грундислава
29	Вампирион	Legowelt	Абисал	г Момче
30	Vetbass & Cosmos	Legowelt	водорасли	г Момче
31	6 Osc бас	Софтуер Gforce	Джобове Aurora	г Момче
32	Електро от 80-те	Софтуер Gforce	Белома	г Момче
33	Помазан Поли	Софтуер Gforce	Карл'стейпс	г Момче
34	Arp & Wavetable	Софтуер Gforce	Кедър	г Момче
35	Arp Perc Pad	Софтуер Gforce	Хромова гора	г Момче
36	Арп Триплет	Софтуер Gforce	Карти на града	г Момче
37	Arps навсякъде	Софтуер Gforce	Фьоса	г Момче
38	Синтезатор за бас и пад	Софтуер Gforce	Стъклена птица	г Момче
39	Бас/Wurly C#3	Софтуер Gforce	Игуана и пчела	г Момче
40	Камбанови вълни	Софтуер Gforce	Арфа Калейда	г Момче
41	Голям (-_-) поли	Софтуер Gforce	Копитото	г Момче
42	Огнени остриета	Софтуер Gforce	Опал	г Момче
43	ChimEPad	Софтуер Gforce	Езерце	г Момче
44	Мръсна чистачка	Софтуер Gforce	Рекичка	г Момче
45	Dub Keys	Софтуер Gforce	Морска болест	г Момче
46	Ехо клавиши	Софтуер Gforce	Морска песен	г Момче
47	Епично начало	Софтуер Gforce	Секвоя	г Момче
48	Епос на филмовата музика	Софтуер Gforce	Към Вятъра	г Момче
49	Формантни върхове	Софтуер Gforce	Анимус	Питър Дайър
50	Фънк сплит	Софтуер Gforce	Големи мечти	Питър Дайър
51	Здравей Ya Nisqatsi	Софтуер Gforce	Създател на балончета	Питър Дайър

Machine Translated by Google

52	Humana Vox	Софтуер Gforce	Машина за бонбони	Питър Дайър
53	Чувам те, Джон	Софтуер Gforce	Режещ трион	Питър Дайър
54	LA Захаринт	Софтуер Gforce	Облачно покритие	Питър Дайър
55	Любовен акорд	Софтуер Gforce	Клавиатура Coast	Питър Дайър
56	Обичам Арпс	Софтуер Gforce	Пътуване по инерция	Питър Дайър
57	Лимфаденопатия	Софтуер Gforce	Куки Силфс	Питър Дайър
58	Среден С модел	Софтуер Gforce	Захарен памук	Питър Дайър
59	Moody Pad	Софтуер Gforce	Drift On	Питър Дайър
60	Шум Нирвана	Софтуер Gforce	Лесен боп	Питър Дайър
61	NuovaChord	Софтуер Gforce	Маршрут на полета	Питър Дайър
62	Октави и квинти	Софтуер Gforce	Плаващи фенери	Питър Дайър
63	Подложка и повод 1	Софтуер Gforce	Пяна акорд	Питър Дайър
64	Подложка и повод 2	Софтуер Gforce	Настръхвам	Питър Дайър
65	Поетапно удоволствие	Софтуер Gforce	Ветровете в Персийския залив	Питър Дайър
66	Изберете подложка	Софтуер Gforce	Horizon Bounce	Питър Дайър
67	Легло Плука	Софтуер Gforce	Нощно престъпление	Питър Дайър
68	Отново Плукет	Софтуер Gforce	Стари приятели	Питър Дайър
69	Power SiNthesist	Софтуер Gforce	Пасифик между другото	Питър Дайър
70	Червена тревога!	Софтуер Gforce	Пънкер	Питър Дайър
71	Пречупвания	Софтуер Gforce	Pomp Comp	Питър Дайър
72	Рикошетна подложка	Софтуер Gforce	Силов костюм	Питър Дайър
73	Rise & Flutter	Софтуер Gforce	Напомпвам	Питър Дайър
74	Romford Tecno 90	Софтуер Gforce	RAM поток	Питър Дайър
75	Сеизмични светлини	Софтуер Gforce	Проучване	Питър Дайър
76	Подвижни пясъци	Софтуер Gforce	Riggles	Питър Дайър
77	Космически кадет	Софтуер Gforce	Брегова линия	Питър Дайър
78	Шипове	Софтуер Gforce	Социален фънк	Питър Дайър
79	Струнни октави	Софтуер Gforce	Speedish House	Питър Дайър
80	Струнни пети	Софтуер Gforce	Стартов екран	Питър Дайър
81	Супер акорд	Софтуер Gforce	Ковачницата	Питър Дайър
82	Супер гадна водеща	Софтуер Gforce	Оришите	Питър Дайър
83	Sync-Clasher	Софтуер Gforce	Стегната разходка	Питър Дайър
84	Триумфално	Софтуер Gforce	Вайс Сити	Питър Дайър
85	Тирел Брас	Софтуер Gforce	Диви и свободни	Питър Дайър
86	Универсален бас и поли	Софтуер Gforce	Фанфари на Зевс	Питър Дайър
87	Стакато на вятъра	Софтуер Gforce	Alva Bass Pile	съдържание
88	Windy Pad	Софтуер Gforce	PolySummit Choir	съдържание
89	Wurly\Lead C3	Софтуер Gforce	Astral Duves	съдържание
90	Струнна единица от 80-те	Тим Мантъл / Псалм 37	Голямо EP	съдържание
91	Обратен каталог	Тим Мантъл / Псалм 37	Голяма романтика	съдържание
92	Месинг за дни!	Тим Мантъл / Псалм 37	Кабаре Вол Спит	съдържание
93	Карийон Матрона	Тим Мантъл / Псалм 37	Градът на Моника	съдържание
94	Шанз-Елизе	Тим Мантъл / Псалм 37	Кокто 1 час	съдържание
95	прилепване	Тим Мантъл / Псалм 37	Разделяне на завета	съдържание
96	Идване в чужбина	Тим Мантъл / Псалм 37	Дигисталгия Splt	съдържание
97	Слой за откриване	Тим Мантъл / Псалм 37	Дуел Арпс	съдържание
98	Прах от любов	Тим Мантъл / Псалм 37	Дино моето пиано	съдържание
99	EP P37	Тим Мантъл / Псалм 37	FM AM Сплит	съдържание
100	Escape Pod	Тим Мантъл / Псалм 37	FS Лос Анджелис	съдържание
101	Фалшив век	Тим Мантъл / Псалм 37	Незабавно въведение	съдържание
102	За нейния гений	Тим Мантъл / Псалм 37	Последен влак	съдържание
103	Бране на плодове	Тим Мантъл / Псалм 37	Течен стек	съдържание
104	Напълно зареден	Тим Мантъл / Псалм 37	Масивни прашки	съдържание
105	Отвличането на Грей	Тим Мантъл / Псалм 37	Пещерата на Макбрайд	съдържание

Machine Translated by Google

106	Guilty Pleasures	Тим Мантъл / Псалм 37	Разделяне на Mifgr	съдържание
107	Хардкор резултат	Тим Мантъл / Псалм 37	Неологично разцепление	съдържание
108	Наследен лидер	Тим Мантъл / Псалм 37	Оранжеви колесници	съдържание
109	Отдавна заминал	Тим Мантъл / Псалм 37	Оранич	съдържание
110	живак	Тим Мантъл / Псалм 37	Фентъзи 2020	съдържание
111	Нито през устата	Тим Мантъл / Псалм 37	Търсене на удоволствие	съдържание
112	Гари Panuc	Тим Мантъл / Псалм 37	Поп композитор	съдържание
113	Регенерация	Тим Мантъл / Псалм 37	Рекомбинантен Mlab	съдържание
114	Спомнете си Fusion	Тим Мантъл / Псалм 37	Започнете The Rave	съдържание
115	Преработена надежда	Тим Мантъл / Псалм 37	Среща на върха на изгрева	съдържание
116	Хитър и трик	Тим Мантъл / Псалм 37	Бодлив	съдържание
117	Малък град САЩ	Тим Мантъл / Псалм 37	Мечти за еднорог	съдържание
118	Спектрален помощник	Тим Мантъл / Псалм 37	Uno Линеен Сплит	съдържание
119	Stock-Ex монтаж	Тим Мантъл / Псалм 37	Нарушено	съдържание
120	Такава чаровница!	Тим Мантъл / Псалм 37	Гласът на върха	съдържание
121	Това е джазът!	Тим Мантъл / Псалм 37	Виртуален дъжд	съдържание
122	Добрите неща	Тим Мантъл / Псалм 37	Топли игри	съдържание
123	Те се чувстват	Тим Мантъл / Псалм 37	Уест Енд Сплит	съдържание
124	Тое Тар 2000	Тим Мантъл / Псалм 37	InTheGloaming	Тристан Макгуайър
125	Намери и забрави	Тим Мантъл / Псалм 37	Космическа надежда	Алекс Джан
126	Сън ли беше	Тим Мантъл / Псалм 37	Нанизани	Алекс Джан
127	Трябва да се скрием!	Тим Мантъл / Псалм 37	Дзен орбита	Алекс Джан

Machine Translated by Google

Пач №	Множество корекции – банка C		Мулти кръпки – Банка D	
	Име на корекцията	Създадено от	Име на корекцията	Създадено от
0	Алхимия	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
1	Антроморфизирайте	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
2	Очакване	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
3	Воден рай	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
4	Северно Сияние	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
5	Каскада	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
6	Пропаст	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
7	Детски спомен	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
8	Химера	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
9	Тайно	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
10	Облачно прескачане	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
11	Облаците преминават	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
12	Кристална решетка	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
13	Дневна мечта	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
14	Разградена лента	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
15	Залез в пустинята	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
16	Електрическа компания	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
17	Еуфория	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
18	Приказна страна	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
19	Падаща вода	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
20	Първата целувка	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
21	Първо те видях	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
22	Мил спомен	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
23	Замръзналото езеро	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
24	Ако вярваш	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
25	В главата ти	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
26	Самоанализ	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
27	Йонна връзка	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
28	Лейди Бъг	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
29	Последен танц	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
30	Копнеж	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
31	Магически басейн	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
32	Магически меч	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
33	памет	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
34	живак	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
35	Метал музика	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
36	Разтопено ядро	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
37	Лунно езеро	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
38	Сутрешна светлина	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
39	Благородна кауза	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
40	Препятствие	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
41	Тиха китара	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
42	Състезателни делфини	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
43	Rock Face	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
44	Бъркани	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
45	Тайна среща	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
46	Тайна мисия	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
47	Shimmer	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
48	Снежен бухал	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
49	Реещ се	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
50	Гледане на звезди	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
51	Силен заедно	Патриша Волф	Инициализиране на множество	

Machine Translated by Google

52	Sundown Arp	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
53	Съспенс	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
54	Тъкачката	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
55	Спокойна вода	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
56	Тундра	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
57	Градски упадък	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
58	Воден дракон	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
59	Диви коне	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
60	Вятърни	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
61	Крилата миграция	Патриша Волф	Инициализиране на множество	
62	Обаждане и действие DN	Дани Нюджънт	Инициализиране на множество	
63	Aggro Poly	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
64	Променено арпеджио	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
65	Променено състояние	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
66	Arp & SyncLead	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
67	Бас & MellwLead	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
68	Бас и орган	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
69	Бас и пад	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
70	Бас и прог	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
71	Голям удар	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
72	Подскачаща подложка	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
73	Браво Делта Арп	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
74	Чарли и Пад	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
75	Чарли Делта 2 Арп	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
76	Зори	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
77	Забавяне	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
78	Dirdir	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
79	Дрон арпеджио	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
80	DynaDecelerated	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
81	Епос	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
82	FM перкусен пад	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
83	Замръзнало движение	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
84	Карабас	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
85	Удар и примка	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
86	Layer Bass	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
87	Подложка за слоеве	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
88	Движещ се удар	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
89	нощно време	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
90	Там	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
91	Разделена октава	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
92	Seq Friendly	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
93	Копринена подложка	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
94	Преследването	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
95	Двама приятели	Енрико Козими	Инициализиране на множество	
96	Window Tears	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
97	Оставете резето	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
98	Бас акорди	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
99	Бълбуща Виста	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
100	Дървен мост	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
101	Препитание	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
102	Pree Yrself	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
103	Механично хапче	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
104	Размита логика	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
105	Моментална тъмна стая	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	

Machine Translated by Google

106	Машина Бастиан	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
107	Не наистина месинг	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
108	Пуши лулата	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
109	Навити ръкави от 80-те	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
110	Разделена кремола	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
111	Ракообразен	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
112	Gristling Throb	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
113	Прясно мляко	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
114	Жичен хармониум	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
115	Разходка с дървета	Крис Калкът - известен още като CALC	Инициализиране на множество	
116	Бавен Arp DN	Дани Нюджънт	Инициализиране на множество	
117	Говори	Жером Мюние	Инициализиране на множество	
118	/_\	Жером Мюние	Инициализиране на множество	
119	Нара	Жером Мюние	Инициализиране на множество	
120	Кона	Жером Мюние	Инициализиране на множество	
121	Задръжте	Жером Мюние	Инициализиране на множество	
122	Алба	Жером Мюние	Инициализиране на множество	
123	Пет	Жером Мюние	Инициализиране на множество	
124	коте	Жером Мюние	Инициализиране на множество	
125	IN	Жером Мюние	Инициализиране на множество	
126	изчакайте	Жером Мюние	Инициализиране на множество	
127	Мозъкът	Жером Мюние	Инициализиране на множество	

novation