Machine Translated by Google

User Guide

Verze 1.2

SUMMIT

novation

Machine Translated by Google

Prosím, přečtěte:

Děkujeme, že jste si stáhli tuto uživatelskou příručku.

Použili jsme strojový překlad, abychom zajistili dostupnost uživatelské příručky ve vašem jazyce, omlouváme se za případné chyby.

Pokud byste raději viděli anglickou verzi této uživatelské příručky, abyste mohli používat svůj vlastní překladatelský nástroj, najdete ji na naší stránce pro stahování:

downloads.focusrite.com
downloads.novationmusic.com

Machine Translated by Google

novace

Divize Focusrite Audio Engineering Ltd.
Windsorský dům

Turnpike Road
Cressex Business Park

Vysoké Wycombe

Buckinghamshire
HP12 3FX

Spojené království
Tel: +44 1494 462246

Fax: +44 1494 459920

e-mailem: sales@novationmusic.com

Web: novationmusic.com

ochranné známky

Ochrannou známku Novation vlastní Focusrite Audio Engineering Ltd. Všechny ostatní názvy značek, produktů a společností a jakékoli další registrované názvy nebo ochranné známky uvedené v této příručce patří jejich příslušným vlastníkům.

Zřeknutí se odpovědnosti

Společnost Novation podnikla všechny možné kroky, aby zajistila, že informace zde uvedené jsou správné a úplné. Společnost Novation nemůže v žádném případě přijmout žádnou odpovědnost nebo odpovědnost za jakoukoli ztrátu nebo poškození vlastníka zařízení, jakékoli třetí strany nebo jakéhokoli zařízení, které může být důsledkem použití této příručky nebo zařízení, které popisuje. Informace uvedené v tomto dokumentu mohou být kdykoli změněny bez předchozího upozornění. Specifikace a vzhled se mohou lišit od uvedených a vyobrazených.

AUTORSKÁ PRÁVA A PRÁVNÍ UPOZORNĚNÍ

Novation je registrovaná ochranná známka společnosti Focusrite Audio Engineering Limited.
Peak a New Oxford Oscillator jsou ochranné známky společnosti Focusrite Audio Engineering Limited.

2022 © Focusrite Audio Engineering Limited. Všechna práva vyhrazena.

Machine Translated by Google

OBSAH

ÚVOD 4

Klíčové vlastnosti 4

O této příručce. 4

Co je v krabici 4

Registrace vašeho Novation Summit 4

Požadavky na napájení 4

PŘEHLED HARDWARU 5

Horní panel. 5

Ovládací prvky, sekce po sekci 5

Zadní panel 9

ZAČÍNÁME 10

Navigace v nabídce 12

Bitimbrální syntéza. 12

Načítání oprav. 12

Porovnání patchů. 13

Rychlá inicializace. 13

Ukládání záplat. 14

Základní obsluha – úprava zvuku 14

OLED displej. 14

Nastavení parametrů. 14

Knoflík filtru. 14

Ovládání pomocí klávesnice. 15

Arpeggiator. 15

MIDI ovládání. 15

Animovaná tlačítka. 15

NÁVOD K SYNTÉZE. 16

SUMMIT: ZJEDNODUŠENÉ BLOKOVÉ SCHÉMA 21

SUMMIT PODROBNĚ 22

Hlasy 22

Klouzat 22

Hlasové menu. 23

Sekce oscilátorů. 25

Tvar vlny oscilátoru. 25

Výška oscilátoru. 25

Modulace výšky tónu. 25

Tvar vlny. 25

Nabídka oscilátoru. 25

Sekce Mixer. 27

Sekce Filtr. 27

Typ filtru a sklon 27

Rezonance 28

Modulace filtru. 28

Sledování filtru. 29

Overdrive 29

Sekce Obálky. 29

Nabídka Obálky. 30

Sekce LFO. 30

Hardwarové ovládání LFO 1 a LFO 2 30

Průběh LFO 1 a 2 31

Sazba LFO 1 & 2 31

LFO 1 & 2 Fade Time 31

Hardwarové ovládání LFO 3 a LFO 4 31

LFO 3 & 4 Vyberte 31

Průběh LFO 3 a 4 31

LFO 3 & 4 Sazba 31

LFO 3 & 4 Sync 31

Nabídka LFO. 31

Arpeggiator. 33

Čas 33

Režim Arp. 33

Arp rytmus. 33

Oktávový rozsah. 33

Doba trvání poznámky. 33

Klíčenka 33

Přenos dat ARP. 33

Nabídka Arp/Clock 33

Sekce Efekty. 35

Zkreslení 35

Refrén 35

Zpoždění 35

Reverb 35

Nabídka FX. 35

Modulační matice. 38

FX modulační matice. 39

Nabídka Nastavení. 40

SLEPÉ STŘEVO 45

Aktualizace systému pomocí komponent Novation 45

Opravný import přes SysEx. 45

Synchronizovat tabulky hodnot. 45

Rychlost synchronizace Arp/Clock 45

Rychlost synchronizace zpoždění 45

Synchronizační rychlost LFO. 45

Seznam Wavetables 45

MIDI provoz v režimech Single a Multi Patch. 46

Modulační matice – zdroje 46

Modulační matice – destinace 46

Modulation Matrix – pokračování destinací 46

FX Modulation Matrix – zdroje 46

FX Modulation Matrix – destinace 46

Seznam MIDI parametrů. 47

Zvukoví designéři. 49

Seznam továrních záplat s kredity návrhářů. 50

Machine Translated by Google

ÚVOD

Děkujeme, že jste si zakoupili tento šestnáctihlasý polyfonní, bitimbrální syntezátor Summit, nejlépe znějící syntezátor, jaký kdy Novation vyrobil. Summit je přirozeným vývojem našeho stolního syntezátoru Peak, který byl sám o sobě koncipován jako polyfonní verze analogového syntezátoru Bass Station II. Summit je v podstatě dvoudílný, multitimbrální hybridní nástroj postavený na duální implementaci syntezátorového jádra Peak. Dvoudílná struktura Summit, založená na nových oxfordských numericky řízených oscilátorech společnosti Peak, vám poskytuje bezkonkurenční kontrolu nad zvukovým designem v 16hlasém single režimu a 2 x 8hlasém bitimbrálním režimu. Do mixu můžete vnést více vrstvených zvuků a zároveň si zachovat plnou kontrolu nad každým aspektem každého syntezátorového enginu. Zahrnuli jsme také sekci skvělých efektů, která pomůže přidat další barvu a hloubku zvukům Summitu.

Kromě vynikající kvality zvuku vám Summit nabízí dvě skvělé sady speciálně vytvořených předvoleb – jednotlivé patche implementované na Peak a několik úžasných nových více patchů, které využívají plný výkon bitimbrální architektury Summit.

Summit má vysoce kvalitní, 61-notovou klávesnici s Pitch a Mod kolečky. Můžete jej použít ve studiu nebo na pódiu, buď samostatně, nebo s MIDI ovladačem dle vašeho výběru, ať už je to jiná klávesnice, DAW nebo pad ovladač, jako je Novation Launchpad Pro. Má vstup CV (Control Voltage), který vám umožní propojit se s Eurorack a dalšími syntetizéry schopnými CV, které již máte.

POZNÁMKA: Summit je schopen generovat zvuk s velkým dynamickým rozsahem, jehož extrémy mohou poškodit reproduktory nebo jiné komponenty a také váš sluch!!

Klíčové vlastnosti

- Dvoudílná, multitimbrální architektura s režimy Layer, Split a Dual
- Numericky řízené oscilátory na bázi FPGA pracující na frekvenci 24 MHz generují tvary vln k nerozeznání od analogových oscilátorů
- Tradiční analogové signálové cesty
- Plně analogová sekce filtru •

Architektura Dual Peak: všechny parametry pro každý Part jsou nezávisle přístupné

- Tradiční otočné ovladače s vyhrazenou funkcí
- 16hlasá polyfonie
- Tři oscilátory na hlas, na část
- Sinusové, trojúhelníkové, pilové a pulzní průběhy plus 60 vlnových tabulek, na oscilátor
- 10 uživatelsky konfigurovatelných wavetable slotů
- Tvarování křivky na všech typech křivek
- Funkce Tuning Table – umožňuje vytvářet nestandardní ladění klávesnice
- Dva analogové LP/BP/HP filtry s proměnnou strmostí, rezonancí, overdrive a modulací • Lze použít libovolné dva typy filtrů současně: separační parametr umožňuje

  různé frekvence
- Výkonná 16slotová modulační matice se dvěma zdroji na slot
- Dva plné LFO s panelovými ovládacími prvky
- Dva další LFO s primárními ovládacími prvky na panelu plus ovládání menu dalších parametrů: plně směrovatelné přes modulační matici
- Tři sekce Envelope (Amp a 2 x Mod) se šesti fázemi: DAHDSR
- Tradiční ovládání faderu pro ADSR fáze Amp a Mod obálek
- Fáze obálky AHD lze opakovaně opakovat z panelu
- Ring Modulator (vstupy: Oscs 1 a 2)
- Všestranný arpeggiator se širokou škálou vzorů a režimů: primární ovládání zapnuto panel
- Glide (portamento) s vyhrazeným časovým ovládáním
- Předinstalované zcela nové patche: 384 Single Patch a 384 Multi Patch, každá uspořádaná jako tři banky po 128 • Dvě další uživatelské banky pro 128 dalších Single Patch a 128 dalších Multi Patch

  Náplasti
- Plná kompatibilita s Patche vytvořenými na Novation Peak: Peak's Patch bank, popř jednotlivé patche, lze importovat do Summitu přes SysEx.
- Dvě tlačítka Animate pro spouštění okamžitých úprav zvuku a efektů živé vystoupení
- Výkonná FX sekce: zkreslení, delay, chorus a reverb
- Samostatná 4slotová FX modulační matice
- Třídě vyhovující USB port (nepotřebují žádné ovladače), patch dump a MIDI
- OLED displej pro výběr patche a nastavení parametrů
- Interní univerzální PSU – napájení ze sítě
- Externí CV vstup pro integraci s jiným analogovým zařízením
- Dvě sady stereo výstupů pro směrování hlavního a pomocného výstupu: každý Part může být směrován do jednoho/obou
- Sluchátkový výstup: může následovat hlavní, pomocný nebo oba výstupy
- Podporuje libovolné dva pedály – sustain nebo expression
- Bezpečnostní slot Kensington

O této příručce

DŮLEŽITÉ:

Tato uživatelská příručka platí pro syntetizéry Summit s firmwarem v1.1. Pokud má váš Summit starší verzi firmwaru, doporučujeme vám ji aktualizovat na nejnovější verzi, což lze provést pomocí Novation Components: přejděte prosím na novationmusic.com/components.

Snažili jsme se, aby tato příručka byla co nejužitečnější pro všechny typy uživatelů, a to nevyhnutelně znamená, že zkušenější uživatelé budou chtít přeskočit určité její části, zatímco ti, kteří mají o něco menší zkušenosti se syntézou, se budou chtít některým částem vyhnout. dokud si nebudou jisti, že zvládli základy. Stejně jako u jiných uživatelských příruček syntezátorů Novation jsme zahrnuli „Výukový program syntézy“ (viz strana 16), který vysvětluje principy generování a zpracování zvuku, které jsou základem všech syntezátorů. Myslíme si, že to bude pro všechny užitečné a zajímavé.

Než budete pokračovat ve čtení této příručky, je užitečné znát několik obecných bodů. V textu jsme přijali některé grafické konvence, které, jak doufáme, shledáte užitečnými při procházení informací, abyste rychle našli to, co potřebujete vědět:

Zkratky, konvence atd.

Tam, kde se mluví o ovládacích prvcích na horním panelu nebo o konektorech na zadním panelu, jsme použili číslo takto: 1 pro křížový odkaz na schéma horního panelu, a tedy: 1 pro křížový odkaz na schéma na zadním panelu. (Viz strana 5 a strana 9).

K pojmenování ovládacích prvků na horním panelu nebo konektorů na zadním panelu jsme použili TUČNÝ TEXT (neboli tučný text) ; rozhodli jsme se použít přesně stejná jména, jaká se objevují na samotném Summitu. Pro ilustraci textu a čísel, které se zobrazují na displeji horního panelu, jsme použili text Dot Matrix.

Tipy

Ty udělají to, co je napsáno na plechovce: zařadíme rady související s projednávaným tématem, které by měly zjednodušit nastavení Summitu, aby dělal, co chcete. Jejich dodržování není povinné, ale obecně by měly usnadnit život.

Další informace

Jedná se o doplnění textu, které bude zajímat pokročilejšího uživatele a obecně se jim méně zkušení mohou vyhnout.
Mají poskytnout objasnění nebo vysvětlení konkrétní oblasti provozu.

Co je v krabici

Váš syntezátor Summit byl pečlivě zabalen v továrně a obal byl navržen tak, aby vydržel hrubé zacházení. Pokud se zdá, že jednotka byla při přepravě poškozena, nevyhazujte žádný obalový materiál a informujte svého hudebního prodejce.

Pokud je to praktické, uschovejte si veškerý balicí materiál pro případ, že byste někdy potřebovali Summit bezpečně přepravit.

Zkontrolujte prosím níže uvedený seznam podle obsahu balení. Pokud některé položky chybí nebo jsou poškozené, kontaktujte prodejce nebo distributora Novation, u kterého jste jednotku zakoupili.

- Summit syntezátor
- IEC síťový kabel se zástrčkou vhodnou pro vaši oblast
- USB kabel, typ A na typ B, 1,5 m
- Bezpečnostní informační list
- Průvodce „Začínáme“, který také poskytuje online přístup k Ableton Live Lite

Registrace vašeho Novation Summit

Svůj Summit můžete zaregistrovat online na novationmusic.com/register, pomocí informací uvedených v příručce Začínáme. To vám umožní stáhnout si další software, na který máte jako vlastník Summitu nárok, ze svého účtu Novation.

Požadavky na napájení

Summit je napájen ze sítě: interní napájecí zdroj (PSU) je „univerzálního“ typu a syntezátor bude pracovat se všemi síťovými napětími mezi 100 V a 240 V. Síťový kabel IEC je dodáván s jednotkou.

Summit nemá žádné uživatelsky dostupné pojistky. V případě zjevné poruchy napájecího zdroje by měl Summit opravit pouze vhodně kvalifikovaný technik.

Machine Translated by Google

PŘEHLED HARDWARU

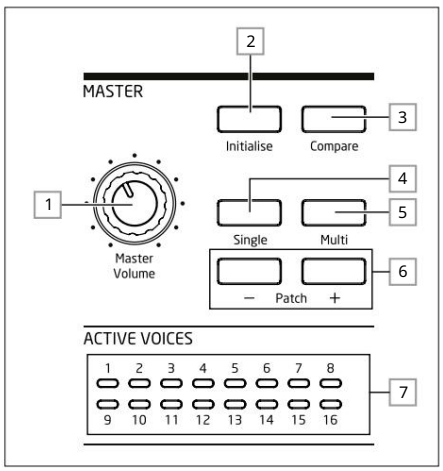
Horní panel

Ovládací plocha Summitu je logicky rozdělena do funkčních oblastí, přičemž generování a zpracování signálu v podstatě sleduje sekvenci zleva doprava.

• MASTER – načte patche a upraví celkovou úroveň zvuku; zobrazení aktivních hlasů
• ACTIVE VOICES – LED displej indikující, které hlasy generují proud zvuk
• MULTIPART CONTROL – určete, jak jsou dvě části Multi Patchu kontrolované
• MULTIMODE – určete, zda mají být dvě části Multi Patchu hrát společně nebo jednotlivě
• ANIMATES – okamžitá tlačítka pro okamžitou úpravu zvuku • Ovládání výkonu – kolečka Pitch/Mod, ovládání oktávy • MENU – 4 x 20 znakový displej pro výběr/uložení patche, rozšířený parametr ovládání a úprava globálního nastavení
• VOICE – vybírá hlasový režim a umožňuje přecházení mezi po sobě jdoucími poznámkami
• ARP – funkce arpeggiatoru: generuje opakující se vzory not
• OSCILLATOR 1 – Primární zvukový generátor
• OSCILLATOR 2 – Primární zvukový generátor
• OSCILLATOR 3 – Primární zvukový generátor
• FM – řídí frekvenční modulaci mezi oscilátory • MIXER – sčítá průběhy oscilátoru, výstup prstencového modulátoru a šum
• FILTER – upravuje frekvenční obsah signálu • AMP ENVELOPE – řídí, jak se mění amplituda signálu s časem
• MOD ENVELOPES - řídí, jak se mění ostatní parametry syntezátoru v čase • LFO 1 – nízkofrekvenční oscilátor, moduluje tvar filtru a oscilátoru
• LFO 2 – nízkofrekvenční oscilátor, moduluje výšku Oscs 1, 2 a 3
• LFO 3 & 4 – nízkofrekvenční oscilátor, pouze globální ovládání (ostatní přes systém menu)
• DISTORTION – ovládá analogové zkreslení před VCA
• EFEKTY – přidání efektů delay, reverb a chorus k celkovému zvuku

Ovládací prvky, sekce po sekci

MISTR:



1 Master Volume – hlavní ovládání hlasitosti pro MAIN a AUX audio výstupy syntezátoru; tím se také ovládá výstupní úroveň sluchátek.

2 Initialise – ve výchozím nastavení můžete stisknutím tohoto tlačítka resetovat všechny parametry syntezátoru na výchozí hodnoty Initial Patch. To poskytuje rychlou cestu zpět k holému „výchozímu bodu“ pro tvorbu nového zvuku. Funkci Initialise lze změnit v nabídce Settings tak, aby se všechna aktuální nastavení ovládacího panelu aplikovala na Initial Patch, když je načten: viz strana 42.

3 Porovnat – stiskněte (a podržte) toto tlačítko pro poslech původní verze aktuálně načteného patche. To vám umožní porovnat účinky jakéhokoli ladění, které jste provedli od načtení původní verze. Když je vybrána možnost Multi Patch, stiskněte tlačítko Porovnat vám umožní slyšet Part A i B Patchu, bez ohledu na Part aktuálně vybraný tlačítky A a B 12 . Pamatujte, že Porovnat lze vybrat pouze v případě, že současně nejsou stisknuta tlačítka.

4 Single – stiskněte pro přístup do oblasti paměti Patch vyhrazené pro Patche Single Part. Aktuální umístění a název patche se zobrazí na displeji a alternativní jednotlivé patche lze vybrat pomocí ovladače parametrů 4 .

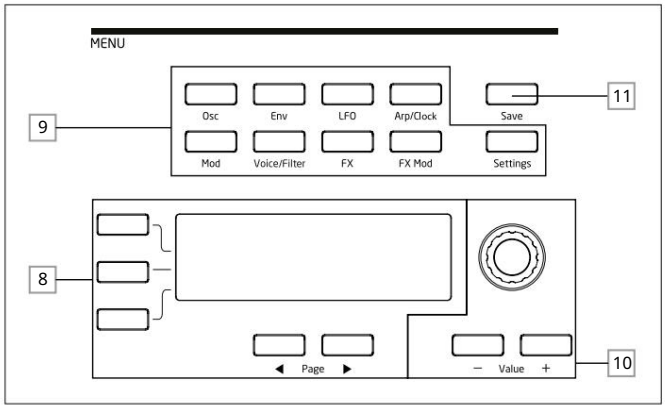
5 Multi – stiskněte pro přístup do oblasti paměti Patch vyhrazené pro Multi Part Patche. Aktuální umístění a název patche se zobrazí na displeji a alternativní Multi Patch lze vybrat pomocí parametrového ovladače 5 .

6 Patch +/- – tato tlačítka poskytují alternativní způsob procházení Patche – Single nebo Multi, v závislosti na zvoleném režimu.

7 Aktivní hlas – šestnáct dvoubarevných LED diod, které indikují, které ze šestnácti hlasů jsou právě aktivní. Všechny LED diody jsou oranžové v režimu Single Patch, zatímco oranžová a modrá se používají v režimu Multi Patch k indikaci použití hlasu na Part.

Machine Translated by Google

JÍDELNÍ LÍSTEK:



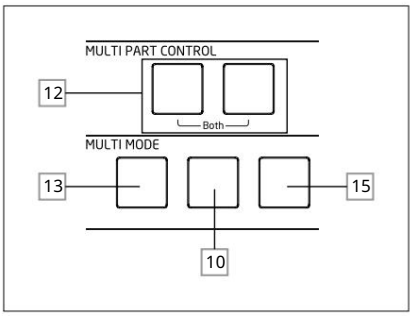
8 OLED displej 20 znaků x 4 řádky. Zobrazuje jednu z nabídek vybraných tlačítky nebo detaily aktuálního 9 , patche. Stránky v každé nabídce lze vybrat pomocí tlačítek Page I a Page H pod displejem. Nastavení libovolného otočného ovladače Summit (kromě MASTER) vyvolá alternativní displej zobrazující hodnotu parametru, který se nastavuje, dokud ovladač neuvolníte. Tři tlačítka nalevo od displeje přiřadí ovládání parametrů 10 konkrétnímu řádku zobrazené stránky.

9 Devět tlačítek pro výběr nabídky, která se má zobrazit: Osc, Env, LFO, Arp/Clock, Mod, Voice, FX, FX Mod a Nastavení. Všechna tato tlačítka jsou „přepínací“: stiskněte je podruhé pro opuštění nabídky; displej se vrátí na stránku s informacemi o patchi.

10 Nastavení parametrů může být provedeno buď rychle pomocí otočného ovladače nebo inkrementací/ snižovat hodnotu parametru po jedné pomocí tlačítek Hodnota + / Hodnota - . Tyto ovládací prvky lze také použít k procházení knihovnou Patch (Single nebo Multi, jak je aktuálně aktivní), pokud displej aktuálně zobrazuje data Patch a je vybrána řada 2 („Patch“).

11 Uložit – otevře první ze tří stránek nabídky, které umožňují uložit aktuální nastavení syntetizéru jako uživatelskou opravu do paměti.

OVLÁDÁNÍ MULTIPART a MULTIMODE:



12 Tlačítka A a B vybírají, který Part – A nebo B – Multi Patche je přiřazen k ovladačům syntezátoru a v režimu Dual (viz 15 níže), který Part uslyšíte. A a B lze stisknout společně pro výběr režimu Both , kdy ovládací prvky syntezátoru ovlivní oba Party současně.

13 Layer - v režimu Layer hraje klaviatura jak Part A, tak B Multi Patch.

14 Split – tento režim vám umožňuje hrát část A levou rukou a část B pravou. „Bod rozdělení“ je standardně střední C (C3). Bod rozdělení lze předefinovat stisknutím a podržením tlačítka Split při současném stisknutí příslušné klávesy na klávesnici; nový bod rozdělení bude uložen s patchem.

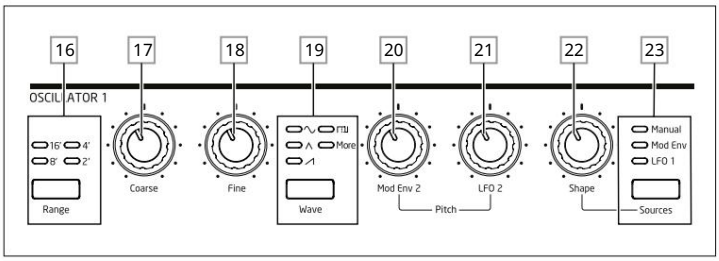
15 Dual – v tomto režimu je celá klaviatura přiřazena buď Partu A nebo Partu B, zvolenému tlačítky A a B 12 . Obě části lze vybrat stisknutím A a B spolu; v tomto případě je výsledek stejný jako při výběru režimu vrstvy. V tomto režimu můžete ovládat parametry obou částí Multi Patchu současně.

Režim Dual můžete použít k přehrávání pouze jednoho ze dvou Partů, pokud místo toho potřebujete použít sekci FX pro druhý Part ke zpracování externího signálu.

POZNÁMKA: V režimu Multi Patch jsou výše uvedená tlačítka 12 až 15 vnitřně podsvícena: barva odráží Part aktuálně přiřazený ovládacím prvkům syntetizéru Summit. Část A je označena modře, část B oranžovou a režim A+B Oba bílou barvou.

OSCILÁTORY:

Všechny tři oscilátory mají stejné ovládací prvky.



16 Range – krokuje přes základní rozsahy základní výšky oscilátoru. Pro standardní koncertní výšku (A3 = 440 Hz) nastavte na 8'.

17 Coarse – nastavuje výšku tónu zvoleného oscilátoru v rozsahu ±1 oktávy.

18 Fine – upravuje výšku oscilátoru v rozsahu ±100 centů (±1 půltón).

19 Wave – prochází řadou dostupných křivek oscilátoru – sinusový, trojúhelníkový, pilový, pulzní a další (nabídka nabízí rozsáhlou sadu dalších vlnových tabulek pro více).

20 Mod Env 2 Depth – ovládá míru, o kterou se změní výška oscilátoru v důsledku modulace pomocí Envelope 2. Všechny ovládací prvky Modulation Depth jsou „střed-nula“, takže kladné hodnoty zvyšují výšku a záporné hodnoty snižují.

21 LFO 2 Depth – ovládá míru, o kterou se změní výška oscilátoru v důsledku modulace LFO 2. Změny výšky jsou bipolární (nahoru a dolů); unipolární modulace výšky tónu je k dispozici pomocí modulační matice.

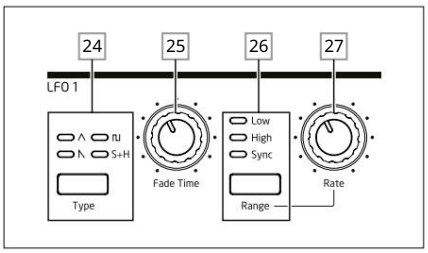
22 Shape Amount – ovládá další úpravy tvaru vlny a je aktivní pro všechny tvary vlny. U pulzních vln upravuje šířku pulzu; se sinusovými, trojúhelníkovými a pilovými vlnami vytváří vlnové skládání, které dodává základnímu tvaru vlny další harmonické. Když je přepínačem Wave 19 a Source 23 vybráno více je nastaven na Manuální, ovladač nepřetržitě prochází pěti průběhy vlnové tabulky aktuálně vybrané pro parametr WaveMore v nabídce Oscillator.

23 Source – přiřadí ovladač Shape Amount 22 jednomu ze tří zdrojů, které dále mění tvar vlny. Možnosti jsou: modulace pomocí Envelope 1 (Mod Env 1), modulace pomocí LFO 1 (LFO 1) a Manual, kdy samotný ovladač Shape Amount upravuje tvar vlny. Tyto tři zdroje jsou aditivní: všechny lze použít současně.

Všechny tři oscilátory mají k dispozici další parametry pro nastavení prostřednictvím nabídky Osc .

LFO 1 a LFO 2:

Dva LFO mají identické sady ovládacích prvků.



Výstupy obou LFO lze použít k modulaci mnoha dalších parametrů syntezátoru.
LFO Summit jsou všechny na hlas; to znamená, že modulační efekt tvaru vlny LFO je aplikován nezávisle na každý z osmi hlasů tvořících výstup každého oscilátoru.

24 Typ – prochází dostupné křivky: trojúhelník, pilový zub, čtverec, vzorek a podržení. Přidružené LED diody poskytují vizuální indikaci rychlosti LFO a tvaru vlny.

25 Fade Time – nastavuje načasování akce LFO: LFO je možné „rozběhnout“ nahoru nebo dolů nebo zpozdit jeho účinek. Možnosti se nastavují v nabídce LFO.

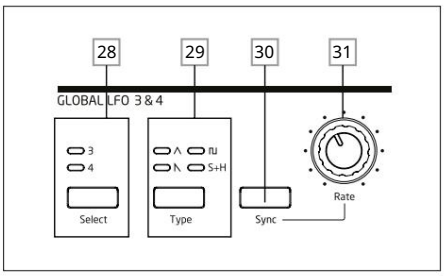
26 Rozsah – vybírá vysoký nebo nízký; třetí možností je Sync, která synchronizuje frekvenci LFO s interními hodinami arp nebo s externími hodinami MIDI, pokud jsou k dispozici.

27 Rate – nastavuje frekvenci LFO.

Oba LFO mají k dispozici další parametry pro nastavení prostřednictvím nabídky LFO: ty jsou podrobně popsány dále v uživatelské příručce.

Machine Translated by Google

GLOBAL LFO 3 & 4:



28 Select – přiřadí ovládací prvky v této oblasti buď LFO 3 nebo LFO 4.

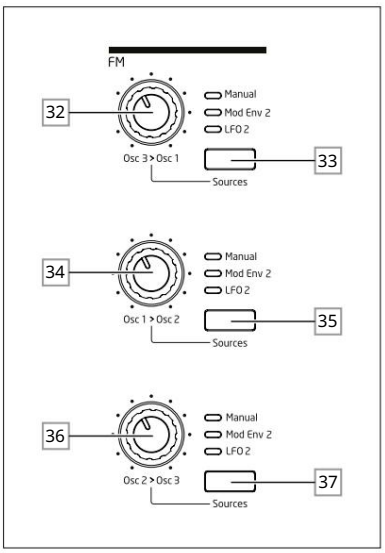
29 Typ – prochází dostupnými křivkami; jako 24 výše.

30 Rate – nastavuje frekvenci LFO.

31 Stisknutím Sync se synchronizuje frekvence LFO s interními hodinami arp nebo s externími hodinami MIDI, pokud jsou k dispozici.

Oba LFO mají k dispozici další parametry pro nastavení prostřednictvím nabídky LFO : ty jsou podrobně popsány dále v uživatelské příručce.

FM:



32 Osc 3 > Osc 1 – ovládá hloubku frekvenční modulace aplikovanou na výšku oscilátoru 1 oscilátorem 3.

33 Zdroj – přiřadí ovladač hloubky modulace Osc 3 > Osc 1 32 jednomu ze tří zdrojů. Možnosti jsou: modulace pomocí Envelope 2 (Mod Env 2), modulace pomocí LFO 2 (LFO 2) a Manual, kdy ovladač Osc 3 > Osc 1 sám nastavuje hloubku modulace.
Tyto tři možnosti jsou aditivní: všechny lze použít současně s hloubkou modulace pro každý zdroj, která se nastavuje nezávisle.

34 Osc 1 > Osc 2 - ovládá hloubku frekvenční modulace aplikované na výšku oscilátoru 2 oscilátorem 1

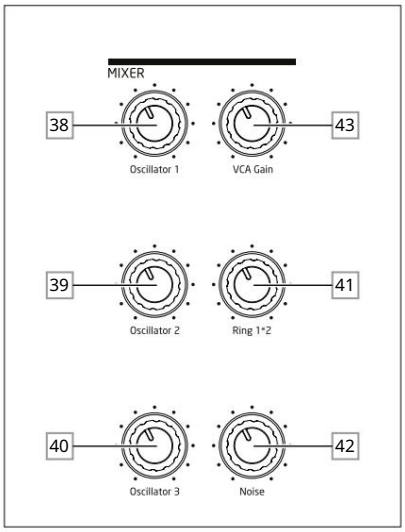
35 Source – plní odpovídající funkci jako tlačítko Source 33 pro ovládání Osc 1 > Osc 2 34 .

36 Osc 2 > Osc 3 - ovládá hloubku frekvenční modulace aplikovanou na výšku oscilátoru 3 oscilátorem 2.

37 Source – plní odpovídající funkci jako tlačítko Source 33 pro ovládání Osc 2 > Osc 3 36 .

Summit má další možnosti FM (Frequency Modulation), které lze konfigurovat prostřednictvím systému nabídek: jsou podrobně popsány dále v uživatelské příručce.

MIXER:



38 Osc 1 – ovládá hlasitost oscilátoru 1.

39 Osc 2 – ovládá hlasitost oscilátoru 2.

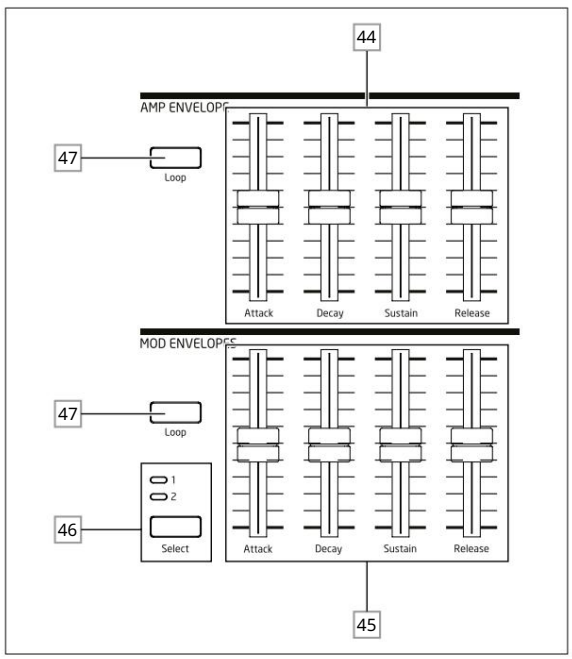
40 Osc 3 – ovládá hlasitost oscilátoru 3.

41 Ring 1*2 – ovládá výstupní úroveň Ring Modulator: vstupy do Ringu Modulátory jsou Osc 1 a Osc 2.

42 Šum – ovládá hlasitost generátoru bílého šumu.

43 VCA Gain – efektivně ovládá výstupní úroveň mixu: upravuje analogové zesílení aplikované na sečtené signály. Viz strana 21.

AMP ENVELOPE, MOD ENVELOPES:



44 ovládacích prvků Amp Envelope – sada čtyř 45mm posuvníků upravujících standardní parametry ADSR (Attack, Decay, Sustain a Release) amplitudové obálky.

45 Ovládací prvky Mod Envelope – identická sada posuvníků, upravující parametry dvou modulačních obálek (viz 46] níže).

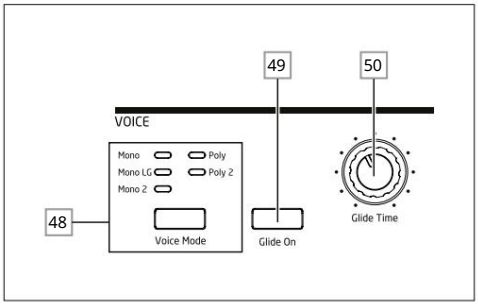
46 Select – Summit generuje dvě nezávislé Mod Envelopes; toto tlačítko vybírá, který z těchto (Mod 1 nebo Mod 2) posuvníky Mod Envelope 45 ovládají.

47 Smyčka – umožňuje funkci smyčky obálky. To způsobí, že se fáze AHD obálky několikrát znovu spustí, přičemž počet je definován parametrem Repeats v nabídce Env .

Všechny tři obálky mají k dispozici další parametry pro úpravu prostřednictvím nabídky Env ; ty jsou podrobně popsány dále v uživatelské příručce. Zahrnují další fáze obálky Delay a Hold.

Machine Translated by Google

HLAS:

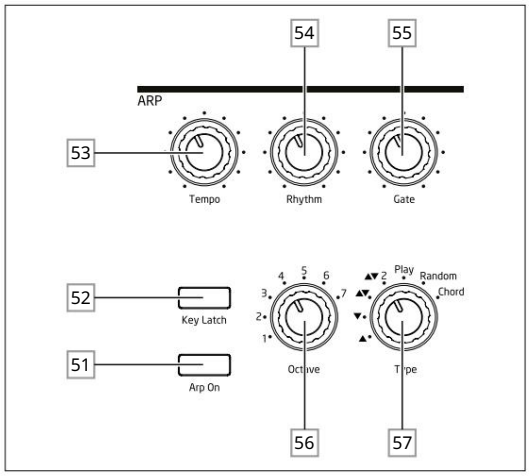


48 Hlasový režim – vybírá jeden z pěti hlasových režimů, tři monofonní a dva polyfonní

49 Glide On – zapíná/vypíná funkci Glide.

50 Glide Time – nastavuje dobu klouzání portamenta.

ARP:



51 Arp On – zapíná a vypíná Arpeggiator.

52 Key Latch – pokud je vybrána Key Latch a držíte stisknuté klávesy, Summit bude hrát držené noty nepřetržitě, dokud nebude zrušena. To lze použít k automatickému udržování sekvence arp, ale Key Latch lze použít nezávisle na Arpeggiatoru k držení zahraných not po libovolně dlouhou dobu.

53 Tempo – nastavuje rychlost vzoru arp.

54 Rhythm – vybírá jeden z 33 různých patternů na základě zahraných not.

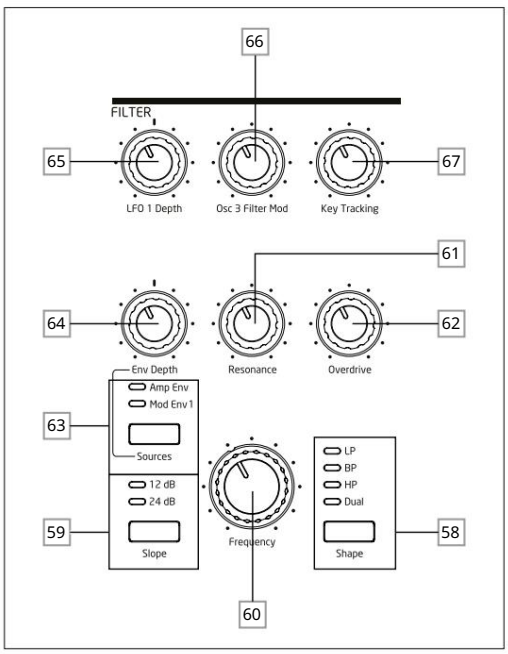
55 Gate – nastavuje dobu trvání not hraných Arpeggiatorem.

56 Octave – nastavuje počet oktáv, přes které přesahuje vzor arp; zvýšením oktávového rozsahu se prodlouží délka vzoru.

57 Typ – další variace vzoru arp jsou možné změnou typu. To vám umožňuje zvolit směr a/nebo pořadí not tvořících pattern, jako je nahoru nebo dolů, náhodná nebo akordová formace.

Arpeggiator má k dispozici další parametry pro nastavení prostřednictvím nabídky Arp ; mezi ně patří nastavení, jako je zdroj hodin, synchronizační frekvence a swing. Ty jsou podrobně popsány dále v uživatelské příručce. Většina ovládacích prvků panelu je duplikována v Arp/
Nabídka hodin .

FILTR:



58 Tvar – prochází třemi základními typy filtrů: dolní propust (LP), pásmová propust (BP) nebo horní propust (HP); volba Dual otevře stránku nabídky (Hlasová nabídka strana 4), kde lze vybrat devět dalších možností založených na sériových nebo paralelních kombinacích dvou typů filtrů pracujících současně.

59 Slope – nastavuje strmost filtru na 12dB nebo 24dB na oktávu.

60 Frequency – velký otočný knoflík ovládající mezní frekvenci filtru (LP nebo HP) nebo jeho střední frekvenci (BP).

61 Resonance – přidává rezonanci (zvýšená odezva na frekvenci filtru) k charakteristice filtru.

62 Overdrive – přidává do výstupu mixpultu stupeň zkreslení předfiltrem.

63 Source – přiřadí ovladač Env Depth 64 jednomu ze dvou zdrojů, které mohou modulovat frekvenci filtru. Možnosti jsou modulace pomocí amplitudové obálky (Amp Env) nebo jedné z modových obálek (Mod Env 1). Tyto dva zdroje jsou aditivní a mohou být použity současně.

64 Env Depth – řídí míru, o kterou je frekvence filtru modifikována obálkou aktuálně zvolenou Source 63 . Tyto dva zdroje mohou mít různé hodnoty hloubky. Env Depth je ovládání se středovou nulou, takže na frekvenci filtru může každý modulační zdroj působit kladné i záporné variace.

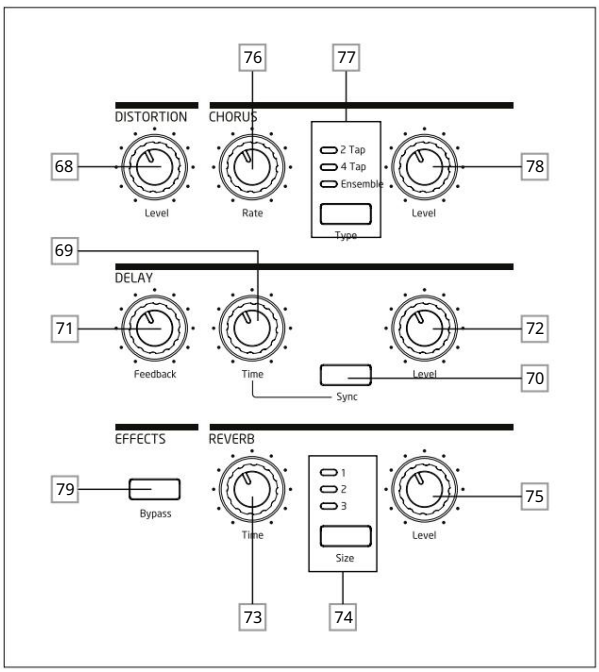
65 Hloubka LFO 1 – ovládá míru, o kterou je frekvence filtru modifikována pomocí LFO 1. LFO 1 Hloubka je ovládání se středovou nulou, a proto lze nastavit frekvenci filtru tak, aby se měnila pozitivně i negativně.

66 Osc 3 Filter Mod – umožňuje modulaci frekvence filtru přímo oscilátorem 3.

67 Key Tracking – ovládá míru, o kterou poloha klaviatury hrané noty mění frekvenci filtru mezi 0 a 100 %.

EFEKTY:

Sekce Effects pro každý ze dvou Partů Summit obsahuje tři různé procesory založené na DSP produkující efekty v časové doméně a navíc generátor analogového zkreslení.



68 DISTORTION: Level – ovládá míru analogového zkreslení aplikovaného na součet všech aktivních hlasů pro každý Part.

69 DELAY: Time – nastavuje časování zpožděného signálu (ozvěny) přidaného k originálu. Maximální zpoždění je cca. 1,4 sekundy.

70 DELAY: Sync – volba Sync umožňuje synchronizaci času zpoždění s interními hodinami nebo příchozími MIDI hodinami.

71 DELAY: Feedback – umožňuje přivést zpožděný signál zpět na vstup zpožďovacího procesoru, čímž se vytvoří vícenásobná ozvěna.

72 DELAY: Level – ovládá hlasitost zpožděného signálu.

73 REVERB: Time – upravuje dobu doznívání dozvuku. (Maximální čas je delší než cokoliv, co kdy budete pravděpodobně potřebovat!)

74 REVERB: Size – emuluje prostory tří různých velikostí: 3 je největší.

75 REVERB: Level – ovládá „množství“ dozvuku.

76 CHORUS: Rate – upravuje rychlost modulace chorusu.

77 CHORUS: Type – umožňuje vybrat jeden ze tří různých algoritmů chorus.

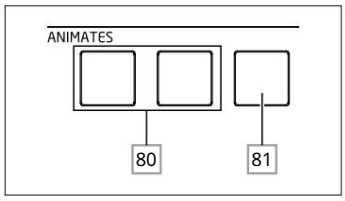
78 CHORUS: Level – ovládá stupeň efektu chorus.

79 EFFECTS: Bypass – tímto tlačítkem lze zapínat nebo vypínat tři efekty v časové doméně (delay, reverb a chorus). Bypass neovlivňuje analogové zkreslení.

Machine Translated by Google

Efekty Delay, Reverb a Chorus mají další parametry, které lze upravit prostřednictvím nabídky FX ; ty jsou podrobně popsány dále v uživatelské příručce. Summit má také vyhrazenou čtyřslotovou FX Modulation Matrix s vlastním menu: to umožňuje modulaci široké škály FX parametrů různými syntetickými zdroji.

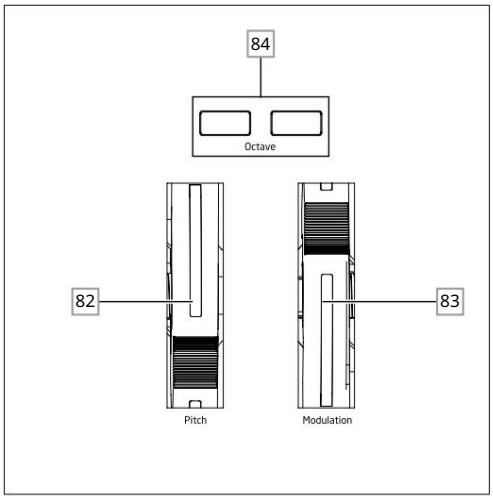
ANIMOVAT:



80 ANIMATES 1 a 2 – přidejte „okamžitý“ efekt do aktuálně generovaného zvuku aktivací další, předprogramované modulace a směrování efektů, které byly nastaveny v modulační matici. Tato tlačítka jsou skvělá při živém hraní: většina továrních patchů Summit obsahuje funkce Animate.

81 Hold – stisknutím tlačítka Hold „uzamknete“ funkci Animate ve stavu „On“. Můžete buď stisknout Hold před stisknutím ANIMATE, nebo naopak. Druhým stisknutím tlačítka ANIMATE uvolníte funkce Animovat a Podržet.

OVLÁDÁNÍ VÝKONU:



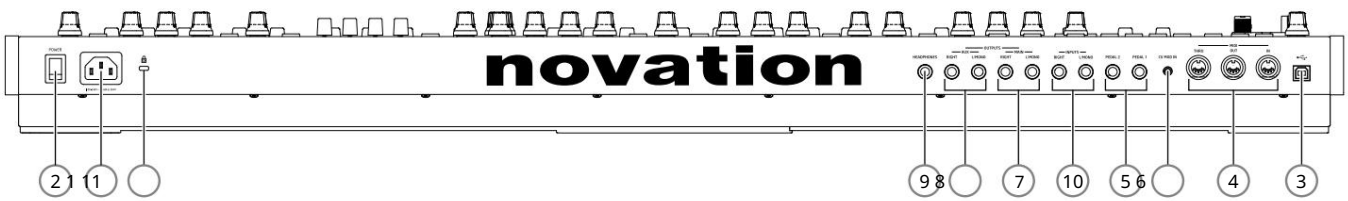
82 Měkká pryž Pitch wheel s pozitivním návratem do středové polohy. Výchozí rozsah je +/- jedna oktáva, ale parametr Bend Range v nabídce Oscillator umožňuje rozsah až +/- dvě oktávy pro každý oscilátor nezávisle.

83 Měkká pryž Modulační kolečko, jehož specifický účinek se bude lišit podle Patche. Může být také přiřazen jako zdroj modulační matice pro úpravu jednoho nebo více parametrů.

Všimněte si, že kolečka Pitch a Modulation mají vnitřní osvětlení, barevně odlišené podle aktuálního výběru A/B MULTIPART [12].

84 Tlačítka Octave + a Octave – – posun klaviatury nahoru nebo dolů o oktávu při každém stisknutí: maximální rozsah je +/-3 oktávy. Osvětlení tlačítek se zvyšuje se stupněm posunu; obě tlačítka jsou tmavá, když není aktivní žádný oktávový posun.

Zadní panel



1 IEC síťový vstup – sem připojte dodaný AC kabel.

2 POWER – hlavní vypínač.

3 standardní port USB 2.0 typu „B“. Připojte se k portu USB typu A na počítači pomocí dodaného kabelu. Pamatujte, že port USB přenáší pouze MIDI data, nikoli zvuk. Port USB můžete použít k odesílání MIDI dat do počítače z klávesnice nebo ovládacích prvků na horním panelu (otočné ovladače a fadery).

4 MIDI IN, OUT a THRU – standardní 5pinové DIN MIDI zásuvky pro připojení Summitu ke klávesnici nebo jinému hardwaru vybavenému MIDI.

5 PEDAL 1 a PEDAL 2 – dva 3-pólové (TRS) ¼" jack zdířky pro připojení switche (např. sustain) a/nebo expression pedálu. Zásuvky automaticky detekují polaritu pedálu spínače. Expression pedály jsou také detekovány automaticky a mohou být směrovány přímo jako zdroje dostupné modulační matici. Funkce spínacího pedálu se konfigurují v Nastavení jídelní lístek.

6 CV MOD IN – 3,5 mm jack konektor pro připojení externího zdroje Control Voltage v rozsahu +/-5 V. To umožňuje jiným analogovým nástrojům (vybaveným kompatibilním CV výstupem) modulovat zvuky Summitu.

7 HLAVNÍCH VÝSTUPŮ – dva ¼" 3-pólové (TRS) jack konektory přenášející hlavní výstupní signál Summitu. Pro plné stereo použijte L/MONO i RIGHT : pokud není RIGHT zapojeno, je k dispozici součet mono (L+R) na L/MONO. Výstupy jsou pseudovyvážené.

8 AUX VÝSTUPŮ – Summit je vybaven druhým stereo výstupem; Části A a B mohou být nezávisle přiřazeny k jakémukoli výstupu, což je výkonná funkce při použití více patchů. Je také možné přiřadit (mokré) výstupy FX sekce pro Part A a B k hlavním nebo pomocným výstupům. Možnosti mono/stereo AUX OUTPUTS jsou stejné jako u HLAVNÍCH VÝSTUPŮ.

9 SLUCHÁTEK – 3pólový (TRS) ¼" jack konektor pro stereo sluchátka. Hlasitost telefonu se nastavuje ovladačem Master Volume 1 .

10 VSTUPŮ – dva ¼" 3-pólové (TRS) jack konektory pro přivádění signálů do FX procesorů Summit z externích zdrojů. Volba nabídky (Voice Menu Strana 3) umožňuje volbu vložení externího signálu do procesního řetězce buď před, nebo po sekci filtru. Pro plné stereo použijte L/MONO a RIGHT (pouze post-filtr): pokud není zapojen RIGHT , signál bude považován za mono vstup.

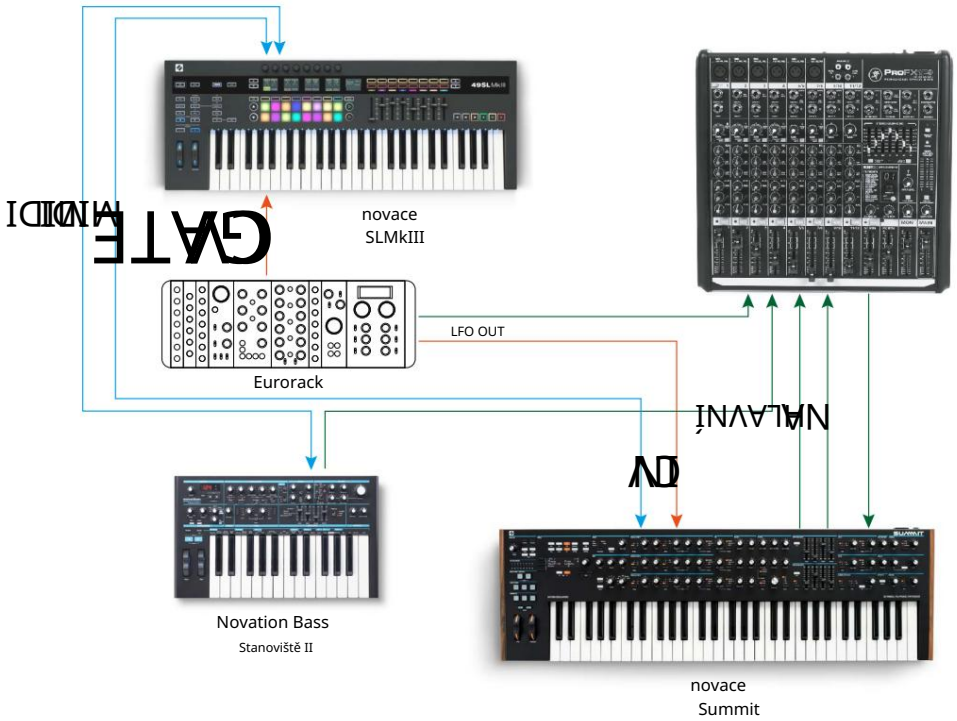
11 Bezpečnostní slot Kensington – pro zabezpečení vašeho syntezátoru.

Machine Translated by Google

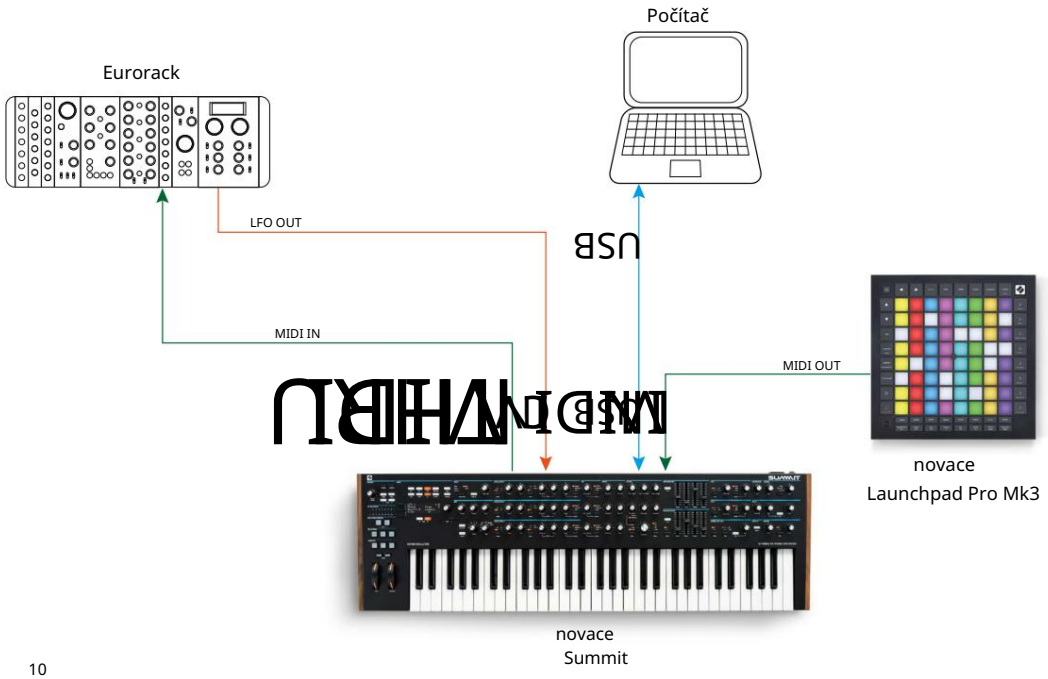
ZAČÍNÁME

Summit lze samozřejmě použít jednoduše jako samostatný syntetizér. Existuje však mnohem více možností a to, jak se rozhodnete jej integrovat do vašeho stávajícího nastavení syntezátoru/nahrávání, bude určeno dalším vybavením, které máte, a vaší vlastní představivostí!

Níže jsou uvedeny tři příklady ilustrující, jak může Summit tvořit součást nastavení syntezátoru. Po celou dobu jsme používali produkty Novation nebo Focusrite (mohli bychom, ne?), ale samozřejmě můžete použít jakékoli vybavení, které máte ve svém systému, samozřejmě za předpokladu, že je funkčně ekvivalentní.



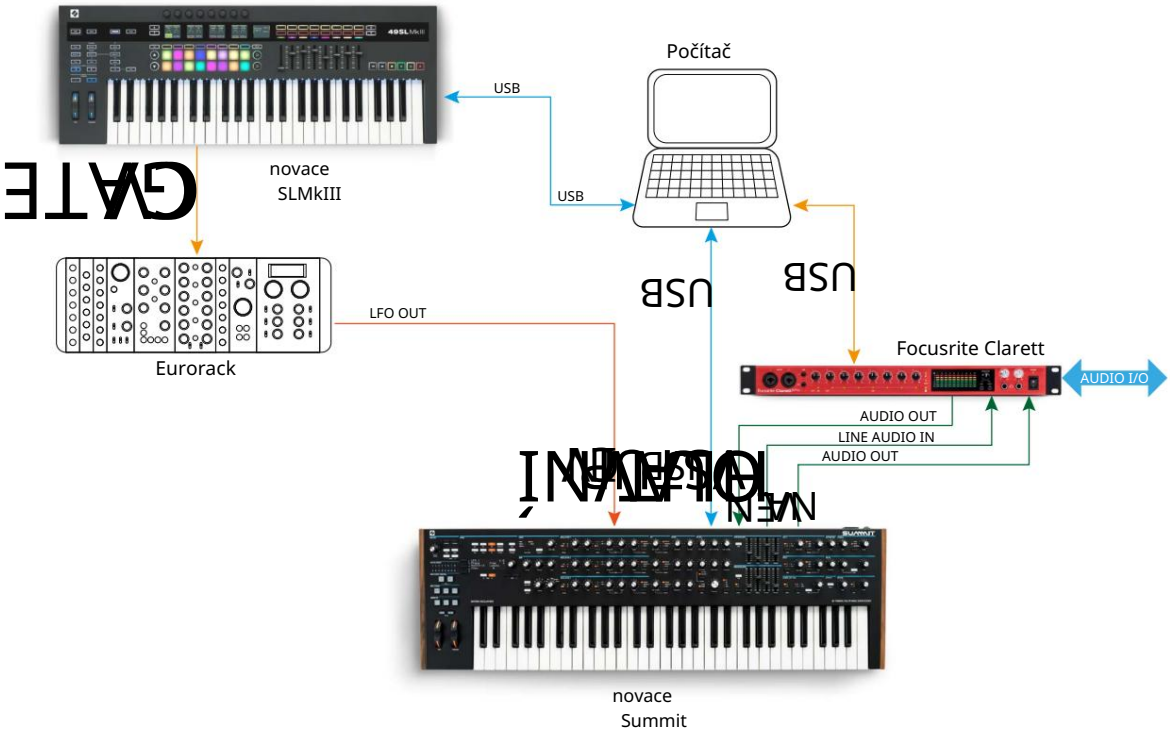
Toto nastavení nepoužívá DAW, a proto by bylo vhodné spíše pro živé hraní než pro nahrávání. Zde byste mohli MIDI kontrolér - Novation SL MkIII - se používá ke spouštění zvuků jak v Summitu, tak v jiném syntezátoru, jako je Novation Bass Station II přes MIDI a v Euroracku přes CV+GATE. Externí modulární LFO v Euroracku by mohl modulovat jeden nebo více parametrů v Summitu přes jeho CV IN připojení. Oba audio výstupy Summit, plus ty Bass Station II a Eurorack jsou všechny posílány do externího mixu. Můžete také použít FX sekci Summit ve smyčce send-and-return z mixpultu pro přidání zpoždění nebo reverbu atd.



10

Ve druhém příkladu je Launchpad Pro v samostatném režimu připojen přes MIDI k Summitu. To by umožnilo spouštění Summitu Launchpadem Pro s využitím jeho polyfonní schopnosti aftertouch. MIDI data mohou být také směrována do Euroracku, který opět poskytuje výstup LFO do CV vstupu Summitu. Všimněte si, že audio signály byly z diagramu vynechány pro lepší přehlednost. Počítač je připojen k Summitu přes USB.

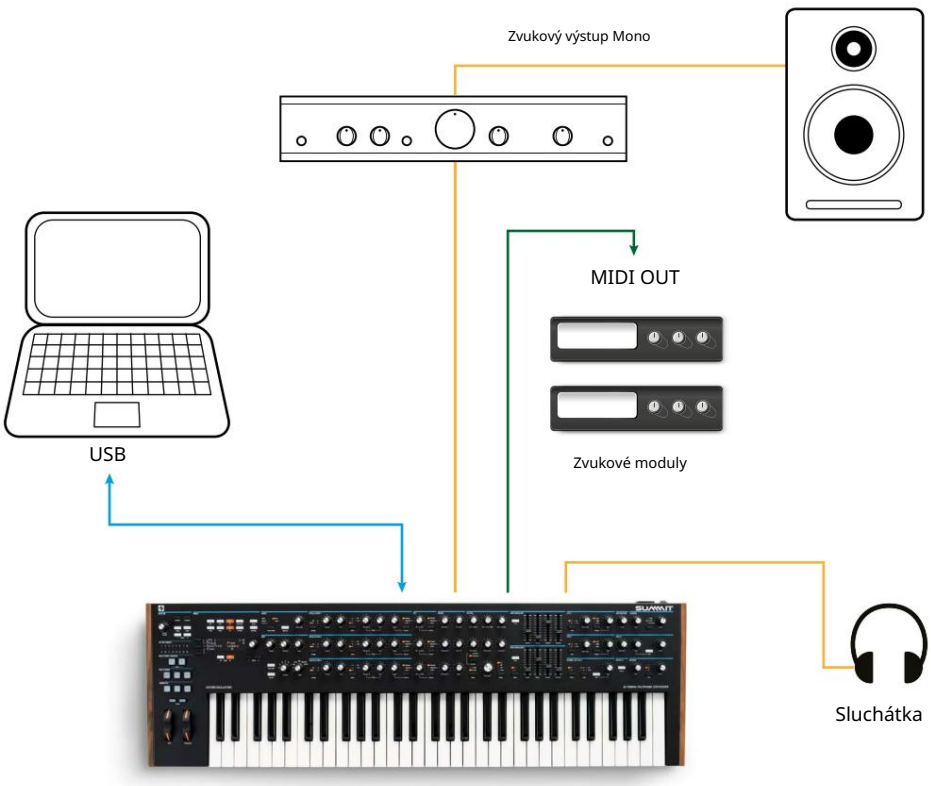
Machine Translated by Google



V tomto příkladu je počítač primární položkou. Veškerý zvuk se shromažďuje ve zvukovém rozhraní Focusrite Clarett a posílá se do DAW počítače. Clarett také umožňuje současně nahrávat další živé nástroje v DAW. Stejně jako v příkladu 1 lze jednu ze dvou FX sekcí Summitu použít k ošetření externího signálu ve smyčce z Line In a Line Out z Clarettu. Připojení USB z Clarettu k počítači má umožnit konfiguraci Clarett pomocí softwaru Focusrite Control.

Nejjednodušší a nejrychlejší způsob, jak zjistit, co Summit umí, je připojit hlavní výstupy 7 na zadním panelu – buď mono nebo stereo – ke vstupu výkonového zesilovače, zvukového mixu, aktivního reproduktoru nebo jiných prostředků pro monitorování výstupu.

Pokud používáte Summit s jinými zvukovými moduly, připojte MIDI THRU 4 k MIDI IN dalšího zvukového modulu a zapojte další moduly obvyklým způsobem. Ve výchozím nastavení Summit vysílá MIDI data na kanálu 1: všimněte si, že data pro část A a část B jsou současně přenášena samostatně na kanálech 2 a 3, v tomto pořadí. MIDI vysílání/příjem se mezi režimy Single Patch a Multi Patch liší: viz tabulka na straně 46 pro více podrobností.



Machine Translated by Google

S vypnutým nebo ztlumeným zesilovačem nebo mixem připojte AC síť k Summit 1 . Zapněte syntezátor 2: po dokončení zaváděcí sekvence Summit načte Single Patch 000* a LCD displej to potvrdí:

Dystopický		1/1
Náplast	000	H
banka	A	
Kategorie Vše		

„Dystopian“ je název továrního Single Patchu v bance A, paměťové místo 000.

Zapněte mixážní pult/zesilovač/napájené reproduktory a zvyšujte ovladač Master Volume 1 , dokud nebudete mít při hraní z reproduktoru zdravou hladinu zvuku.

*Toto se týká prvního spuštění Summit „po vybalení“. Chcete-li uložit novou spouštěcí opravu:

1. Přejděte na opravu, kterou chcete použít jako spouštěcí opravu
2. Stisknutím tlačítka Nastavení otevřete stránku nastavení.
3. Stiskněte tlačítko Uložit.

Oprava, na které jste byli před stisknutím tlačítka Nastavení, bude nyní vaší spouštěcí opravou.

Používání sluchátek

Místo reproduktoru a/nebo audio mixpultu můžete použít sluchátka.
Ty lze zapojit do výstupní zdířky pro sluchátka na zadním panelu 9 . Hlavní výstupy jsou stále aktivní, když jsou připojena sluchátka. Ovladač Master Volume 1 také nastavuje úroveň sluchátek. Sluchátkový výstup standardně následuje hlavní výstup, který – opět standardně – nese Part A i B Multi Patche. To, co slyšíte ve sluchátkách, můžete změnit na stránce A v nabídce Nastavení .

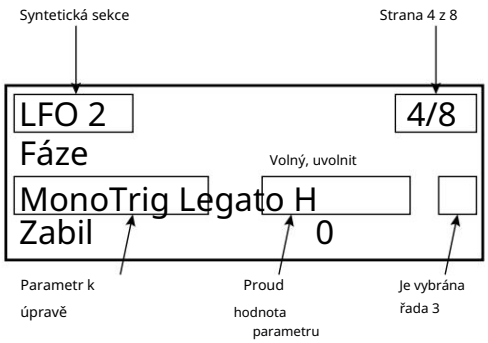
POZNÁMKA: Sluchátkový zesilovač Summit je schopen vydávat vysokou úroveň signálu; při nastavování hlasitosti buďte opatrní.

Navigace v menu

Přestože většina klíčových parametrů ovlivňujících povahu zvuku, který Summit generuje, je přístupná prostřednictvím vyhrazených otočných ovladačů a přepínačů „pro jednotlivé funkce“, mnoho dalších parametrů a nastavení syntezátoru lze upravit pomocí OLED displeje a jeho přidružených ovládacích prvků. Systém nabídek byl navržen tak, aby všechny parametry a nastavení byly přístupné na jedné „úrovni“ nabídky – nejsou zde žádné víceúrovňové podnabídky pro navigaci.

Systém menu Summit byl navržen tak, aby byl co nejjednodušší a konzistentní.
Tlačítka 9 nad displejem plus Settings a dvě tlačítka Patch 4 a výběr jedné z jedenácti nabídek. Všechna pořadí menu kromě Single Patch mají více stránek: 5, použijte tlačítka Page I a H k procházení stránkami v

Na každé stránce je řádek 1 „název“ a zůstává pevný. Řádky 2, 3 a 4 každý zobrazují parametr pro úpravu; některé stránky nezobrazují data ve všech řádcích. Pomocí tří tlačítek nalevo od displeje vyberte řádek, který chcete upravit: aktivní řádek je označen symbolem H. Hodnotu parametru lze upravit buď otočným ovladačem nebo tlačítky Value +/- .



Bitimbrální syntéza

Summit může být efektivně dva syntetizéry v jednom. Každý ovládací prvek na panelu a každá funkce nabídky může ovlivnit příslušný parametr v jednom nebo v obou, v závislosti na používaném režimu.

Když se používá Single Patch, dva syntetizéry fungují „v tandemu“: oba fungují, ale dělají přesně to samé. Když pohnete ovládacím prvkem na panelu nebo upravíte parametr v nabídce, provedete stejnou úpravu obou syntezátorů o stejnou hodnotu. Každý syntezátor má 8 hlasů, takže máte k dispozici celkem 16 hlasů. The

Tlačítka MULTIPART CONTROL a MULTIMODE (12 až 15) zhasnou.

Když se používá Multi Patch, pracují oba syntezátory nezávisle. Multi Patch se bude skládat ze dvou samostatných Single Patch, jeden – Part A – generovaný jedním syntezátorem, druhý – Part B – druhým. Schopnost kombinovat dva různé zvuky vám poskytuje značně rozšířenou zvukovou paletu, se kterou můžete pracovat, protože každý parametr v každém Partu lze upravit nezávisle, pokud si to přejete.

Když je vybrán (nebo vytvořen) Multi Patch, MULTIPART CONTROL a
Zpřístupní se tlačítka MULTIMODE a jejich barva odráží provozní režim Summitu:

AKTIVNÍ ČÁSTI	BARVY
Část A	Modrý
Část B	oranžový
Části A a B	Bílý

Když je Part A vybraný v MULTIPART CONTROL, ovladače Summit ovlivní pouze syntezátor generující Part A: podobně, když je vybrán Part B, ovládací prvky ovlivňují Synth Part B. Současným stisknutím tlačítek A a B vyvoláte třetí stav ovládání – Oba.
Nyní ovládací panel – knoflíky, tlačítka, posuvníky a nabídky – ovlivní oba syntezátory současně.

Můžete si vybrat, jak hrát Multi Patche pomocí tří tlačítek MULTIMODE , ačkoli tovární Multi Patch bude výchozí režim, který měl zvukový designér na mysli při vývoji Patche.

- V režimu Layer uslyšíte smíchané party A a B (zpočátku 1:1, ale skutečný mix lze upravit v menu) a můžete hrát Multi Patch po celé ploše klaviatury.
- V režimu Split je část A přiřazena spodní části klaviatury a část B horní části. „Bod rozdělení“ je standardně ve středu C (C3). Bod rozdělení můžete přesunout kamkoli jinam na klávesnici podržením tlačítka Split a stisknutím klávesy označující nový bod rozdělení, nebo změnou parametru SplitPoint pro Multi Patch na stránce 3 MULTI SETTINGS .

  Jídelní lístek. Všimněte si, že vybraný bod rozdělení je specifický pro každý patch: různé patche mohou mít různé body rozdělení.
- V duálním režimu to, co slyšíte, následuje po zvoleném MULTIMODE CONTROL tlačítko, takže můžete hrát část A nebo část B samostatně po celé ploše klaviatury. Pokud současně stisknete A a B pro vyvolání stavu Obě , uslyšíte obě části A a B společně: toto je přesně stejná konfigurace jako při výběru režimu vrstvy : v tomto případě ovládací panel a nabídky ovlivní obě části současně.

Načítání záplat

Summit má 1 024 paměťových míst pro opravy:

- 512 pro jednotlivé záplaty •
512 pro více záplat.

Protože každý Multi Patch se skládá ze dvou Patchů – které lze hrát nezávisle, pokud si to přejete – máte ve skutečnosti k dispozici 1 536 jednotlivých Patchů!

Dva bloky 512 mají stejné uspořádání: každý se skládá ze čtyř bank po 128; banky jsou označeny A až D. V paměti je předem nahráno 768 továrních patchů: ty byly speciálně vytvořeny pro Summit a doufáme, že vás budou inspirovat a budou vám k užitku ve vašich kompozicích.

Úplný seznam továrních patchů a kreditů zvukových designérů naleznete na konci této příručky, viz strana 50

Existuje 384 jednotlivých patchů a více patchů. Ty v obou případech obsazují banky A, B a C; obě banky D jsou k dispozici jako vhodná paměťová místa pro ukládání vašich vlastních patchů, i když si své vlastní patche můžete uložit do libovolného paměťového místa, pokud vám nevadí přepsat tovární patch (lze je snadno obnovit pomocí Novation Components). Každé paměťové místo banky D je předem načteno se stejným výchozím „počátečním“ patchem: pro Single Patche se nazývá Init Patch a pro Multi Patche se nazývá Init Multi.

Počáteční patch bude vždy výchozím bodem pro vytváření nových zvuků „od nuly“.

Patch se načte jednoduchým výběrem jeho čísla otočným ovladačem nebo tlačítky Value +/- 10 nebo tlačítky Patch +/- 6, pokud je na OLED aktuálně vybrána řada 2. Je okamžitě aktivní.

Machine Translated by Google

Singl Náplasti

Po načtení jednotlivé opravy se zobrazí stránka Informace o opravě:

```
Dystopický                    1/1
Náplast          000
banka            A            H
Kategorie Vše
```

V horním řádku stránky je zobrazen název opravy; pod tím je číslo patche a název banky (A, B, C nebo D).

Spodní řádek, Kategorie, označuje, o jaký „typ“ patch patří. Výchozí nastavení je All, ale pokud vyberete jednu z dvanácti dalších dostupných kategorií (plus dvě další kategorie „User“), pak procházení Patche - buď pomocí otočného ovladače 10 nebo tlačítek Patch +/- [6] - bude nabízet pouze patche této kategorie; to je užitečné pro urychlení výběru Patch.

Multi Náplasti

Když je načten Multi Patch, zobrazí se první ze čtyř stránek Patch Information:

```
Plynové ventily               1/4

MultiPatch 005                H
MultiBank A
```

Stejně jako u jednotlivých patchů se zobrazí název patche, číslo a banka. Všimněte si, že předpona Multi je připojena k štítkům Patch a Bank, aby je pomohla odlišit od informací Single Patch.

Stisknutím stránky H zobrazíte stránku 2:

```
FlintTinder                   2/4
Patch 000                     H
banka            A
Kategorie Vše
```

Část A

```
Boo Creeps                    2/4
Náplast          000
banka            A            H
Kategorie Vše
```

Část B

Na této stránce jsou uvedeny podrobnosti o dvou samostatných opravách, které byly zkombinovány a vytvořily vícenásobnou opravu. Stisknutím tlačítek MULTIPART CONTROL A nebo B zobrazíte Patch pro každá část. Všimněte si, že všechny jsou zobrazeny jako obsazené Bank A, Patch 000. To vám umožní vybrat alternativní jediný Patch (nebo Init Patch) pro úpravu celkového zvuku Multi Patche. Pole Kategorie funguje stejně jako u jednotlivých oprav.

Stisknutím stránky H zobrazíte stránku 3:

```
MULTI NASTAVENÍ 3/4
Úroveň A 60                   H
Úroveň B 127
SplitPoint F 3
```

Tato stránka umožňuje nastavit relativní hlasitost Partů A a B Multi Patche.
Úroveň A a úroveň B jsou funkční bez ohledu na to, zda jsou části A a B směrovány na stejný výstup (výchozí nastavení), nebo samostatně na hlavní a AUX výstup.
Toto alternativní směrování lze provést na stránce A nabídky Nastavení (viz strana 43).

V režimu Split se část A hraje spodní částí klaviatury a část B horní. Bod rozdělení může být kdekoli na klávesnici a zjistíte, že jeho pozice se mezi Multi Patche liší. Pro Init Patch je „bod rozdělení“ uprostřed C (C3): ve výše uvedeném příkladu Patch se návrhář Patch rozhodl umístit jej na F3. Bod rozdělení můžete změnit výběrem Řádek 4 a výběrem jiné noty, od C-2 po G8.

Tento rozsah je větší než velikost klaviatury, protože umožňuje oktávový posun klaviatury nebo MIDI Note dat přijímaných Summitem z externího zdroje.

Pokud chcete posunout bod rozdělení pouze v rozsahu fyzické klávesnice, podržte tlačítko Split 14 a poté stiskněte klávesu označující nový bod rozdělení.

Stisknutím stránky H zobrazíte stránku 4:

```
MULTI NASTAVENÍ 4/4
Oktáva A          +0          H
Oktáva B          +0
```

Parametry Octave A a Octave B vám umožňují posunout výšku dvou Partů Multi Patche nezávisle na sobě o jednu nebo dvě oktávy, nahoru nebo dolů.

Porovnání záplat

Tlačítko Porovnat 3 vám umožní slyšet patch, který jste nahráli, v jeho „továrním“ stavu, přičemž ignoruje jakékoli změny nebo vylepšení, které jste provedli. Podržením tlačítka uslyšíte původní patch: po jeho uvolnění se vrátíte ke své upravené verzi. Všimněte si, že nemůžete vybrat Porovnat , když držíte jakoukoli klávesu. Toto je užitečná funkce, kterou můžete použít, když se chystáte uložit nový patch do paměťového místa, které již může obsahovat opravu, kterou chcete zachovat – během procesu ukládání můžete stisknout Porovnat a zkontrolovat, co je v zamýšleném paměťovém místě.

Rychlá inicializace

Kdykoli můžete stisknout Initialise 2 a načíst kopii výchozího počátečního patche Summit. Načtená oprava bude Init Patch. Pokud jste v režimu Multi Patch, Init Patch se načte buď pro část A nebo část B, podle toho, která část byla vybrána jako poslední.

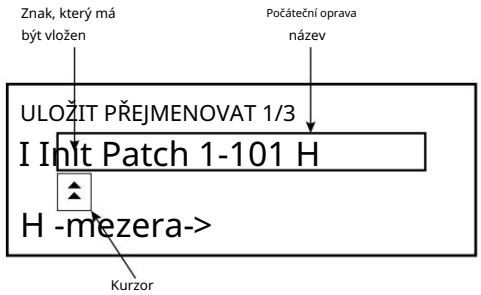
Načtení inicializačního patche nepřepíše předchozí patch, i když ztratíte veškeré úpravy, které jste provedli v předchozím patchi, pokud jste jej již neuložili.

Pamatujte, že když změníte Patch, ztratíte aktuální nastavení syntezátoru. Pokud byla aktuální nastavení upravenou verzí uložené opravy, tyto úpravy budou ztraceny. Proto je vždy vhodné před nahráním nového patche uložit nastavení. Viz „Ukládání oprav“ níže.

Machine Translated by Google

Ukládání záplat

Jednotlivé patche lze uložit do libovolného z vyhrazených 512 paměťových míst; podobně lze Multi Patche uložit do libovolného z jejich 512 umístění. Pokud však uložíte svůj patch na libovolné místo v bankách A, B nebo C v obou případech, přepíšete jedno z továrních předvoleb. Pro uložení patche stiskněte tlačítko Save 11 . Displej OLED se změní, jak je uvedeno níže:



Nyní můžete dát patch, který chcete uložit, pojmenovat. Na začátku se zobrazí existující název; pomocí tlačítka Řádek 2 (H) přesuňte kurzor na pozici znaku, který chcete změnit, a poté pomocí otočného ovladače parametrů 10 vyberte nové písmeno. Tento postup opakujte jeden znak po druhém. Velká písmena, malá písmena, čísla, interpunkční znaménka a mezery jsou k dispozici postupně pomocí otočného ovladače. Pomocí tlačítka Řádek 4 vložte místo znaku mezeru. Když zadáte nový název, stiskněte stránku H pro přesun na stránku 2, kde se rozhodnete, do kterého paměťového místa se upravený patch uloží.

```
ULOŽIT POLOHU          2/3
Patch 101                H
banka          D
    Init Patch
```

Nyní můžete zadat umístění paměti podle banky a čísla. Všimněte si, že název patche, který je aktuálně ve vámi vybraném paměťovém místě, je zobrazen na řádku 4, aby vám připomněl, co je tam již uloženo pro případ, že to nechcete přepsat.
Dalším stisknutím stránky H vyberte stránku 3 a můžete (pokud si přejete) přiřadit svůj patch do jedné z několika předem určených kategorií.

```
ULOŽIT KATEGORII       3/3
Kategorie Žádná          H
```

Když to uděláte, stiskněte znovu Save a displej potvrdí, že Patch je uložen.

Můžete uložit upravenou opravu do stejného umístění, pokud jste rádi, že dřívější verze bude přepsána. Toho lze snadno dosáhnout stisknutím tlačítka Uložit čtyřikrát za sebou.

Záplaty Summit Factory lze stáhnout pomocí Novation Components, pokud byly omylem přepsány. Viz strana 12

Basic Operation – úprava zvuku

Jakmile načtete Patch, který se vám líbí, můžete zvuk upravit mnoha různými způsoby pomocí ovládacích prvků syntezátoru. Každá oblast ovládacího panelu je podrobněji popsána dále v příručce, ale nejprve je třeba poznamenat několik základních bodů.

OLED displej

Na OLED displeji se bude zobrazovat poslední zvolená stránka nabídky, dokud nepohnete otočným ovladačem nebo posuvníkem na ovládacím panelu. Tím se okamžitě změní displej tak, aby ukazoval přesouvaný ovládací prvek: zobrazí se také nová hodnota parametru vedle hodnoty parametru, která byla uložena pro aktuálně načtený patch:

```
O1Jemný
    proud -17
uložená hodnota +0
```

Mnoho otočných ovladačů má rozsah parametrů 0 až +127. Jiné, např. ovladač Env Depth u filtru nebo ovladače Mod Env 2 u oscilátorů , jsou ve skutečnosti „střední nula“ a mají rozsah parametrů buď -64 až + 63 nebo -128 až +127.

Displej se vrátí na předchozí stránku nabídky krátce po uvolnění ovládacího prvku (definovatelné uživatelem). Pokud se po dobu 10 minut nedotknete žádného ovládacího prvku, displej se vypne, ale po volbě ovládacího tlačítka nebo tlačítka nabídky se okamžitě obnoví.

Výjimkou z výše uvedeného je otočný ovladač Master Volume , více nastavení tří tlačítek Oscillator Wave a Dual nastavení tlačítka Filter Shape .
Když nastavíte ovladač Master Volume , nezmění to žádným způsobem OLED displej, ale výběr vlny oscilátoru na více změní zobrazení na stránku 3, 5 nebo 7 nabídky Osc (číslo stránky v závislosti na nastavovaném oscilátoru), protože tyto stránky obsahují parametr WaveMore pro výběr wavetable. Podobně nastavení Tvaru filtru na Duální změní zobrazení na stránku 4 nabídky Hlas , kde jsou dostupné parametry FltShpMore a FltFreqSep, které se používají pro více konfigurací filtrů.

Nastavení parametrů

Stejně jako u tradičních analogových syntezátorů je většina primárních ovládacích prvků pro úpravu zvuku na Summitu vyhrazená, fyzické otočné ovladače nebo přepínače, které poskytují okamžitý přístup k nejčastěji potřebným zvukovým parametrům.

Mnoho dalších parametrů je k dispozici pro úpravu ve většině sekcí syntezátoru prostřednictvím systému menu; to jsou parametry, ke kterým byste během živého vystoupení nepotřebovali okamžitý přístup. Ty v Osc, Env, LFO, Arp/Clock, Voice a FX
Všechny nabídky ovlivňují přímo příslušné sekce generování a zpracování zvuku, zatímco nabídky Mod a FX Mod umožňují propojit různé sekce syntezátoru s Modulation Matrix nebo nezávislou FX Modulation Matrix, která je věnována ovládání FX parametrů.

Knoflík filtru

Úprava frekvence syntezátorových filtrů je pravděpodobně nejběžněji používanou metodou úpravy zvuku při živém hraní. Z tohoto důvodu má Filter Frequency velký otočný ovladač 60 přímo nad klávesnicí. Experimentujte s různými typy patchů, abyste slyšeli, jak změna frekvence filtru mění charakteristiku různých typů zvuku. Poslechněte si také různé efekty tří základních typů filtrů a poté zkuste vybrat konfigurace duálních filtrů nastavením Shape na dual.

Machine Translated by Google

Ovládání pomocí klávesnice

Klávesnice Summit je vybavena standardním párem ovládacích koleček syntezátoru Pitch a Mod (modulace). Pitch je odpružený a vrátí se do své střední polohy.
Rozsah ovládání výšky je nezávisle nastavitelný pro každý oscilátor (parametrem BendRange - viz str. 26) v půltónových krocích až +/-2 oktávy; výchozí nastavení pro Initial Patch je +/-1 oktáva, ale mnoho patchů bude mít různé rozsahy ohybu.

Funkce Mod wheel se liší podle načteného patche; obecně se používá k přidání výrazu nebo různých prvků zvuku. Běžné použití je přidat ke zvuku vibrato.

Kolečku Mod je možné přiřadit ke změně různých parametrů tvořících zvuk – nebo kombinaci parametrů současně. Toto téma je podrobněji rozebráno na jiném místě návodu. Viz strana 46.

Klávesnici jsme také vybavili dvojicí tlačítek Octave Shift 84 . Ty efektivně posunou celou klaviaturu nahoru nebo dolů o oktávu při každém stisknutí, maximálně o tři oktávy. Při použití se tlačítko Octave rozsvítí bíle na jedné ze tří různých úrovní jasu, což znamená, že je Octave Shift aktivní: jas se zvyšuje se stupněm použitého posunu.

Ve výchozím nastavení je C zhruba uprostřed klávesnice (těsně pod tvarem oscilátoru kontroly) je střední C (vzhledem k A = 440 Hz).

Arpeggiator

Summit obsahuje výkonný arpeggiator („Arp“), který umožňuje hrát a manipulovat s arpeggii velmi různé složitosti a rytmu v reálném čase. Arpeggiator se aktivuje stisknutím tlačítka Arp On 51.

Ve své nejzákladnější konfiguraci, když je stisknuta jediná klávesa, nota bude znovu spuštěna arpeggiatorem, rychlostí určenou ovladačem Tempo nebo ClockRate.
parametr na stránce 1 nabídky Arp . Pokud zahrajete akord, arpeggiator identifikuje jeho noty a hraje je jednotlivě v sekvenci stejnou rychlostí (toto je známé jako vzor arpeggia nebo 'arp sekvence'); proto pokud hrajete triádu C dur, arpeggiované tóny budou C, E a G tvořící akord.

Tempo arp lze také synchronizovat s příchozími MIDI hodinami, takže můžete snadno uzamknout vzory arp na sekvencery, bicí automaty nebo jiné zvukové generátory.

Nastavením ovladačů Gate 55 , Type 57 , Rhythm 54 a Octave 56 změníte rytmus patternu (způsob přehrávání sekvence a rozsah tónů) různými způsoby. Většinu těchto parametrů a několik dalších lze také upravit na stránce 2 nabídky Arp . Úplné podrobnosti najdete na straně 33.

MIDI ovládání

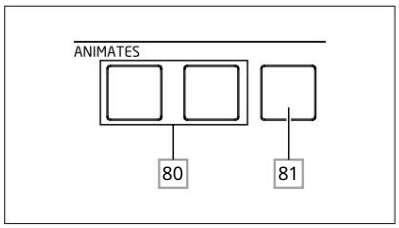
Summit má vysoký stupeň implementace MIDI a téměř každý ovládací prvek a parametr syntezátoru je schopen přenášet MIDI data do externího zařízení a podobně lze syntezátor ovládat téměř ve všech ohledech příchozími MIDI daty z DAW, sekvenceru nebo hlavního ovládání. klávesnice. Navíc, data syntezátoru pro každý ze dvou bitimbrálních partů mohou být vysílána a přijímána na různých MIDI kanálech, což umožňuje enormní rozsah možností externího MIDI rozhraní.

Nabídka Settings má tři stránky věnované konfiguraci MIDI a nabízí mnoho možností pro povolení různých aspektů ovládání MIDI. Kromě nastavení jednotlivých částí MIDI kanálů mezi ně patří Arpeggio MIDI Out, Aftertouch, vysílání/příjem CC/NRPN a vysílání/příjem Program/Bank Change. Podívejte se prosím na stranu 46
pro úplné podrobnosti.

Výchozí tovární nastavení je pro všechny možnosti vysílání/přijímání MIDI Zapnuto a kanál MIDI 1 je nastaven jako aktivní kanál pro globální data syntezátoru, kanál 2 pro data části A a kanál 3 pro data části B. Další podrobnosti naleznete v tabulce na straně 40.

Animovaná tlačítka

Každé ze dvou tlačítek ANIMATE 80 může být naprogramováno tak, aby poskytovalo okamžitou úpravu zvuku syntezátoru, který přetrvává tak dlouho, dokud je tlačítko stisknuto.
Je to skvělý způsob, jak přidat zvukové efekty „za běhu“ při živém hraní.



Mnoho továrních patchů Summit obsahuje programování tlačítek ANIMATE .
Když je k dispozici funkce Animate, tlačítko svítí. Tlačítka ANIMATE jsou naprogramována pomocí modulační matice a objevují se v seznamu zdrojů v modu
a nabídky FX Mod . Každé tlačítko může být přiřazeno jako zdroj modulace pro kteroukoli z destinací dostupných v jedné (nebo v obou) Mod Matrix a FX Mod Matrix. Další podrobnosti naleznete na stranách 38 a 39.

Machine Translated by Google

NÁVOD NA SYNTÉZU

Tato část se podrobněji zabývá obecnými principy generování a zpracování elektronického zvuku, včetně odkazů na zařízení Summit tam, kde je to relevantní.
Pokud je analogová syntéza zvuku neznámým tématem, doporučujeme si tuto kapitolu pečlivě přečíst. Uživatelé obeznámení s tímto tématem mohou tuto část přeskočit a přejít k další.

Chcete-li porozumět tomu, jak syntezátor generuje zvuk, je užitečné mít pochopení pro složky, které tvoří zvuk, hudební i nehudební.

Jediným způsobem, jak lze zvuk detekovat, je pravidelné, periodické vibrování ušního bubínku. Mozek interpretuje tyto vibrace (velmi přesně) do jednoho z nekonečného množství různých typů zvuků.

Je pozoruhodné, že jakýkoli zvuk lze popsat pomocí tří vlastností a všech zvuků vždy je mít. Oni jsou:

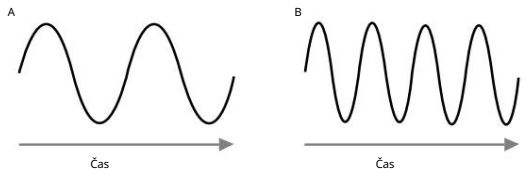
- Rozteč
- Zabarvení
- Hlasitost

To, co dělá jeden zvuk odlišným od druhého, je relativní velikost tří vlastností, které jsou ve zvuku původně přítomné, a to, jak se vlastnosti mění v průběhu trvání zvuku.

S hudebním syntetizérem jsme se záměrně rozhodli mít přesnou kontrolu nad těmito třemi vlastnostmi a zejména nad tím, jak je lze během „životnosti" zvuku měnit. Vlastnosti mají často různé názvy, např. Volume může být označována jako Amplitude, Loudness nebo Level, Pitch jako Frequency a někdy Timbre jako Tone.

Rozteč

Jak bylo uvedeno, zvuk je vnímán vzduchem, který vibruje bubínek. Výška zvuku je určena tím, jak rychlé jsou vibrace. Pro dospělého člověka je nejpomalejší vibrace vnímaná jako zvuk asi dvacetkrát za sekundu, což mozek interpretuje jako zvuk hlubokých basů; nejrychlejší je mnohotisíckrát za sekundu, což mozek interpretuje jako vysoký zvuk.



Pokud se spočítá počet vrcholů ve dvou vlnových tvarech (vibracích), je ve vlně B přesně dvakrát tolik vrcholů než ve vlně A. (Vlna B je ve skutečnosti o oktávu vyšší ve výšce než vlna A.) Počet vibrací v daná perioda určuje výšku zvuku. To je důvod, proč je výška tónu někdy označována jako frekvence. Je to počet vrcholů tvaru vlny napočítaných během daného časového období, které definuje výšku nebo frekvenci.

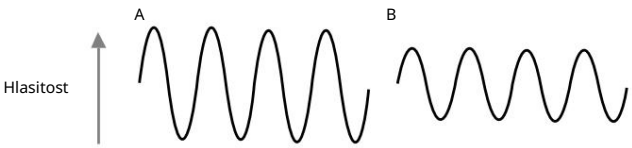
Témbr

Hudební zvuky se skládají z několika různých, souvisejících výšek, které se vyskytují současně. Nejnižší je obvykle označována jako „základní" výška tónu a odpovídá vnímané notě zvuku. Ostatní výšky tvořící zvuk, které se vztahují k základnímu v jednoduchých matematických poměrech, se nazývají harmonické. Relativní hlasitost každé harmonické ve srovnání s hlasitostí základní určuje celkový tón nebo „zabarvení" zvuku.

Uvažujme dva nástroje, jako je cembalo a klavír, hrající na klaviatuře stejnou notu a stejnou hlasitostí. Přestože mají stejnou hlasitost a výšku, nástroje stále znějí výrazně odlišně. Je to proto, že různé mechanismy tvorby poznámek obou nástrojů generují různé soubory harmonických; harmonické složky ve zvuku klavíru se liší od harmonických složek zvuku cembala.

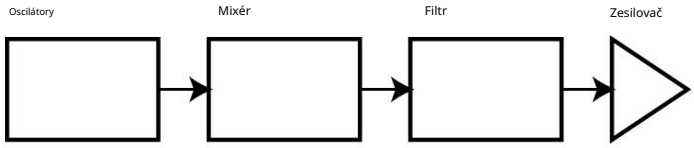
Hlasitost

Hlasitost, která se často označuje jako amplituda nebo hlasitost zvuku, je určena tím, jak velké jsou vibrace. Velmi zjednodušeně by poslech klavíru z metrové vzdálenosti zněl hlasitěji, než kdyby byl padesát metrů daleko.



Po ukázce pouze tří prvků, které mohou definovat jakýkoli zvuk, je nyní třeba tyto prvky realizovat v hudebním syntetizéru. Je logické, že různé části syntezátoru „syntetizují" (nebo vytvářejí) každý z těchto různých prvků.

Jedna část syntetizéru, oscilátory, generuje signály surového tvaru vlny, které definují výšku zvuku spolu s jeho hrubým harmonickým obsahem (tónem). Tyto signály jsou pak smíchány dohromady v sekci zvané Mixer a výsledná směs je pak přiváděna do sekce zvané Filtr. To způsobí další změny tónu zvuku odstraněním (filtrováním) nebo vylepšením určitých harmonických. Nakonec je filtrovaný signál přiveden do zesilovače, který určuje konečnou hlasitost zvuku.



Dodatečné sekce syntezátoru - LFO a Envelopes - poskytují další způsoby změny výšky, tónu a hlasitosti zvuku interakcí s oscilátory, filtrem a zesilovačem, což poskytuje změny v charakteru zvuku, který se může časem vyvíjet. Protože jediným účelem LFO a Envelopes je ovládat (modulovat) ostatní sekce syntezátoru, jsou běžně známé jako „modulátory".

Tyto různé sekce syntezátoru budou nyní popsány podrobněji.

Oscilátory a mixér

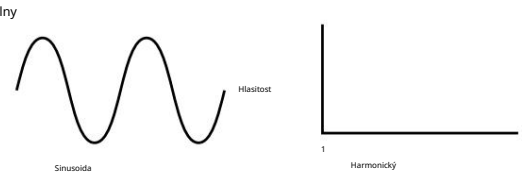
Sekce oscilátoru je srdcem syntetizéru. Generuje elektronickou vlnu (která vytváří vibrace, když je nakonec přivedena do reproduktoru). Tento tvar vlny je produkován na ovladatelné hudební výšce, počátku určené notou hranou na klaviatuře nebo obsaženou v přijaté zprávě MIDI noty. Charakteristický tón nebo zabarvení průběhu je ve skutečnosti určeno tvarem průběhu.

Před mnoha lety objevili průkopníci hudební syntézy jen několik charakteristických křivek, které obsahují mnoho z nejužitečnějších harmonických pro vytváření hudebních zvuků.
Názvy těchto vln odrážejí jejich skutečný tvar při pozorování na přístroji zvaném osciloskop a jsou to: sinusové vlny, čtvercové vlny, pilové vlny, trojúhelníkové vlny a šum. Každá ze sekcí oscilátoru Summit může generovat všechny tyto průběhy a může také generovat netradiční průběhy syntezátoru. (Všimněte si, že šum je ve skutečnosti generován nezávisle a smíchán s ostatními křivkami v sekci Mixer.)

Každý tvar vlny (kromě šumu) má specifickou sadu hudebně souvisejících harmonických, se kterými lze manipulovat dalšími sekcemi syntetizéru.

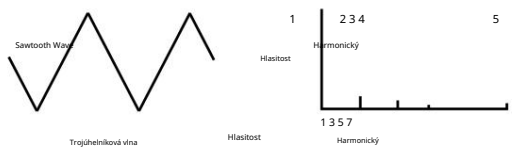
Níže uvedené diagramy ukazují, jak tyto průběhy vypadají na osciloskopu, a ilustrují relativní úrovně jejich harmonických. Pamatujte, že tonální charakter konečného zvuku určují relativní úrovně různých harmonických přítomných ve tvaru vlny.

Sinusové vlny

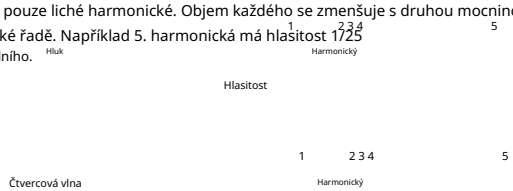


Mají pouze jednu harmonickou. Sinusový průběh produkuje „nejčistší" zvuk, protože má pouze tuto jedinou výšku (frekvenci).

Trojúhelníkové vlny

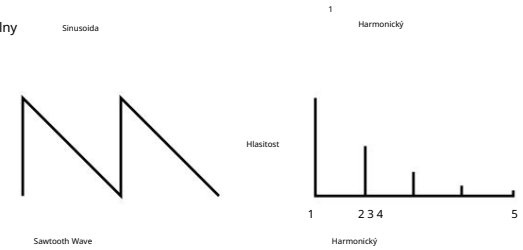


Ty obsahují pouze liché harmonické. Objem každého se zmenšuje s druhou mocninou jeho polohy v harmonické řadě. Například 5. harmonická má hlasitost 1/25 objem základního.



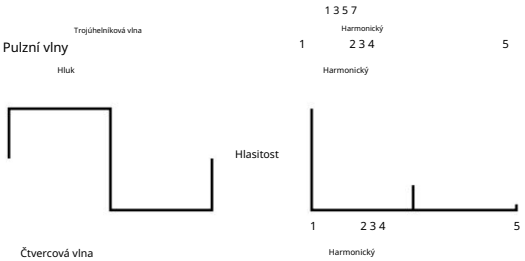
Machine Translated by Google

Pilovité vlny



Pilové vlny jsou bohaté na harmonické a obsahují sudé i liché harmonické základní frekvence. Objem každého z nich je nepřímo úměrný jeho poloze v harmonické řadě.

Čtvercové / Pulzní vlny

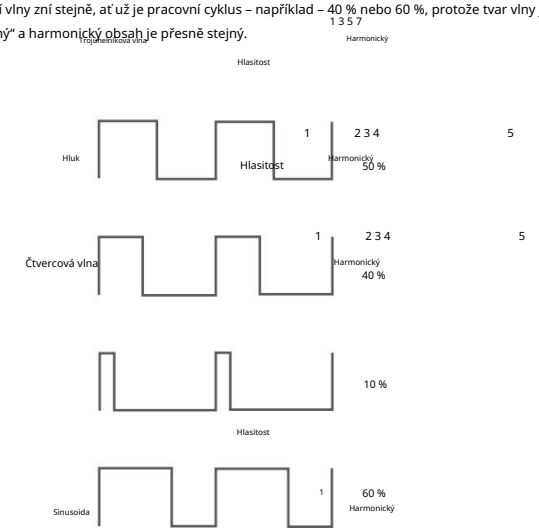


Čtvercové/pulzní vlny obsahují pouze liché harmonické, které mají stejnou hlasitost jako liché harmonické v pilovité vlně.

Čtvercový průběh stráví stejné množství času ve svém „vysokém“ stavu jako ve „nízkém“ stavu. Tento poměr je známý jako „pracovní cyklus“. Čtvercová vlna má vždy pracovní cyklus 50 %, což znamená, že je „vysoká“ po polovinu cyklu a „nízká“ ve druhé polovině. Summit vám umožňuje upravit pracovní cyklus základního čtvercového tvaru vlny (prostřednictvím ovládacích prvků Shape) a vytvořit tvar vlny, který má více „obdélníkový“ tvar. Ty jsou často známé jako pulzní křivky. Jak se tvar vlny stává více a více pravoúhlým, zavádějí se rovnoměrnější harmonické a tvar vlny mění svůj charakter a stává se „nosnějším“ zvukem.

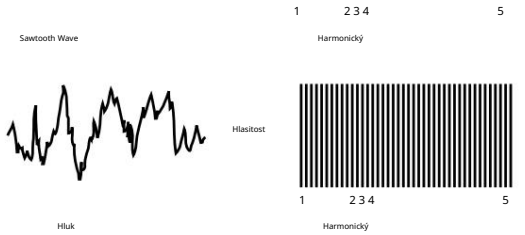
Šířka pulsní vlny ('Pulse Width') může být dynamicky měněna modulátorem, což má za následek, že harmonický obsah křivky se neustále mění.
To může dát tvaru vlny „tučnou“ kvalitu, když je šířka pulsu mírně změněna hodnotit.

Tvar pulzní vlny zní stejně, ať už je pracovní cyklus – například – 40 % nebo 60 %, protože tvar vlny je pouze „převrácený“ a harmonický obsah je přesně stejný.



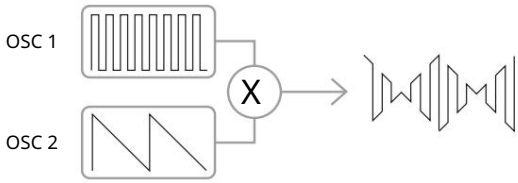
Hluk

Šum je náhodný signál a nemá základní frekvenci (a proto nemá žádnou vlastnost pitch). Šum obsahuje všechny frekvence a všechny jsou na stejné hlasitosti.
Protože nemá žádnou výšku, je šum často užitečný pro vytváření zvukových efektů a zvuků typu perkusí.



Prstencová modulace

Ring Modulator je zvukový generátor, který přijímá signály ze dvou oscilátorů a efektivně je „násobí“ dohromady. Summit's Ring Modulator používá jako vstupy oscilátor 1 a oscilátor 2. Výsledný výstup závisí na různých frekvencích a harmonickém obsahu přítomných v každém ze dvou signálů oscilátoru a bude sestávat ze série součtových a rozdílových frekvencí a také z frekvencí přítomných v původních signálech.



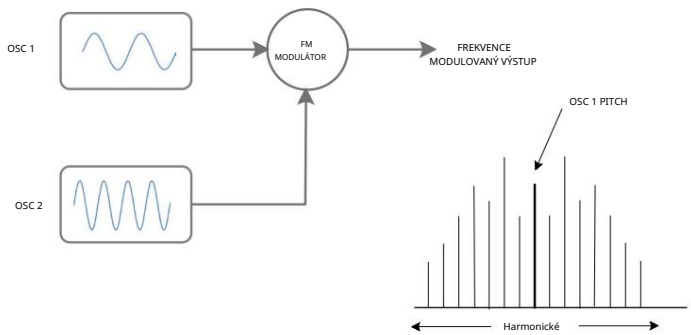
Frekvenční modulace (FM)

Další metodou kombinace signálů ze dvou zdrojů je frekvenční modulace neboli FM. V této technice se frekvence jednoho oscilátoru – někdy označovaného jako „nosná“ – dynamicky mění kolem své nominální „středové“ hodnoty o hodnotu odpovídající okamžité amplitudě signálu z druhého oscilátoru.

Summit má na panelu sadu ovládacích prvků určených pro přidávání FM efektů.

Přesný výsledek zvuku bude záviset na tvarech vln každého oscilátoru, jejich relativní výšce a maximální amplitudě modulačního signálu: na Summitu lze tento druhý parametr ovládat ručně a lze jej dále měnit pomocí LFO i obálky.

Výsledkem frekvenční modulace je generování širokého rozsahu přídavných harmonických (ve skutečnosti teoreticky nekonečných), a to jak nad, tak pod výškou tónu oscilátoru, který je modulován. V jazyce FM se tyto harmonické často označují jako postranní pásma.
Počet „významných“ postranních pásem je úměrný amplitudě modulačního signálu a nepřímo úměrný frekvenčnímu rozdílu mezi nosnou a modulátorem. Pokud je modulátor již bohatý na harmonické, např. něco jiného než jednoduchá sinusovka, každá harmonická vytvoří svou vlastní sadu postranních pásem, což dále obohacuje spektrální obsah výsledku.

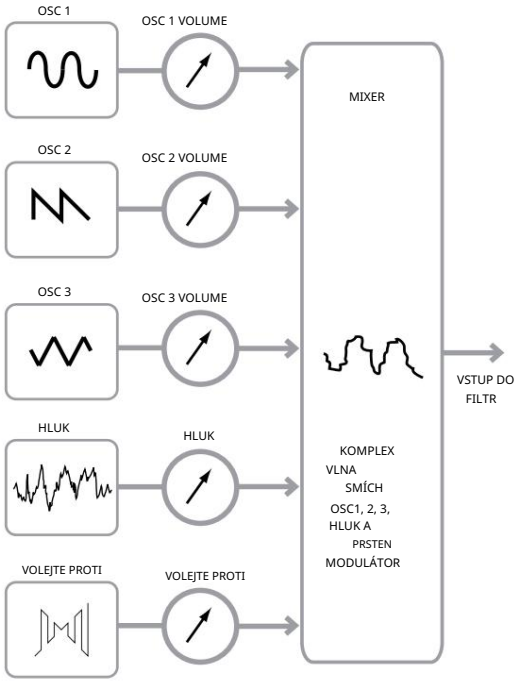


Machine Translated by Google

Mixér

Pro rozšíření rozsahu zvuků, které můžete produkovat, mají typické analogové syntetizéry více než jeden oscilátor (Summit má tři pro část A a tři pro část B). Použitím více oscilátorů k vytvoření zvuku je možné dosáhnout zajímavých harmonických mixů. Je také možné mírně rozladit jednotlivé oscilátory proti sobě, což vytváří teplý, „tučný“ zvuk.

Summit's Mixer umožňuje vytvořit zvuk skládající se z průběhů oscilátorů 1, 2 a 3, zdroje šumu a výstupu Ring Modulator, vše smíchané podle potřeby.



Filtr

Summit je a subtraktivní syntetizér. Subtraktivní znamená, že část zvuku je odečtena někde v procesu syntézy.

Oscilátory poskytují nezpracovaným průběhům spoustu harmonického obsahu a sekce Filter řízeně odečítá některé harmonické.

Existují tři základní typy filtrů, z nichž všechny jsou dostupné v Summit: dolní propust, pásmová propust a horní propust. Typ filtru nejběžněji používaný na syntetizérech je dolní propust. V dolní propusti je zvolena „mezní frekvence“ a všechny frekvence pod ní jsou propuštěny, zatímco frekvence výše jsou odfiltrovány nebo odstraněny.

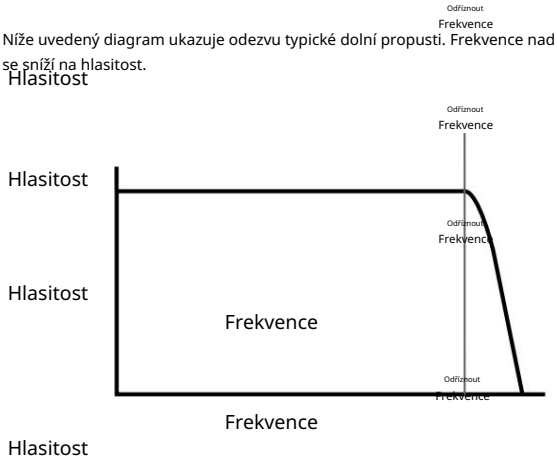
Nastavení parametru Filter Frequency určuje bod, nad kterým jsou frekvence odstraněny. Tento proces odstraňování harmonických z průběhů má za následek změnu charakteru nebo zabarvení zvuku. Když je parametr Frequency na maximu, filtr je zcela „otevřený“ a z hrubých křivek oscilátoru nejsou odstraněny žádné frekvence.

V praxi dochází k postupnému (spíše než k náhlému) snižování hlasitosti harmonických nad mezním bodem dolní propusti. Jak rychle tyto harmonické zmenšují hlasitost, když se frekvence zvyšuje nad mezní bod, je určeno parametrem Slope filtru . Sklon se měří v „jednotkách objemu na oktávu“. Protože hlasitost se měří v decibelech, je tento sklon obvykle uváděn jako tolik decibelů na oktávu (dB/okt). Čím vyšší číslo, tím větší je potlačení harmonických nad mezním bodem a tím výraznější je filtrační efekt. Každá ze sekcí filtru Summit má strmost 12 dB/okt, ale dvě stejného typu lze kaskádovat (umístit do série) a vytvořit tak strmost 24 dB/okt. Summit také umožňuje kaskádování dvou různých typů filtrů nebo dokonce jejich umístění „paralelně“, takže výstup směšovače je ošetřen oběma.

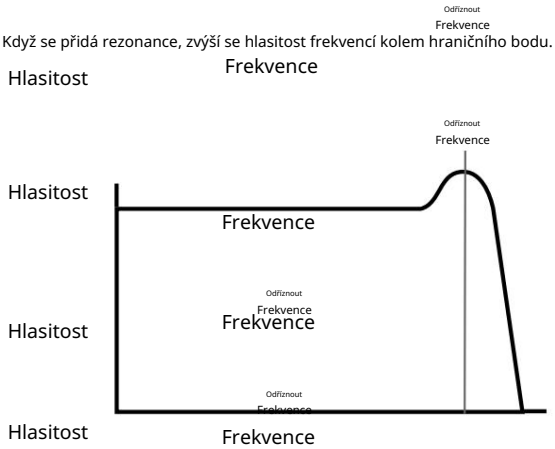
Dalším důležitým parametrem filtru je rezonance. Frekvence v hraničním bodě lze zvýšit v hlasitosti posunutím ovladače Resonance filtru . To je užitečné pro zdůraznění určitých harmonických zvuku.

Při zvýšení rezonance se do zvuku procházejícího filtrem vnese kvalita podobná pískání. Když je nastavena na velmi vysoké úrovně, Resonance ve skutečnosti způsobí, že se filtr sám rozkmitá, kdykoli jím prochází signál. Výsledný pískavý tón je ve skutečnosti čistá sinusovka, jejíž výška závisí na nastavení ovladače Frequency (mezní bod filtru). Tuto sinusovou vlnu produkovanou rezonancí lze ve skutečnosti použít pro některé zvuky jako další zdroj zvuku, pokud si to přejete.

Níže uvedený diagram ukazuje odezvu typické dolní propusti. Frekvence nad hraničním bodem se sníží na hlasitost.

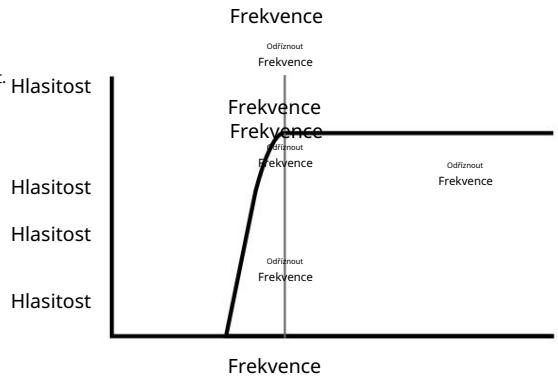


Když se přidá rezonance, zvýší se hlasitost frekvencí kolem hraničního bodu.

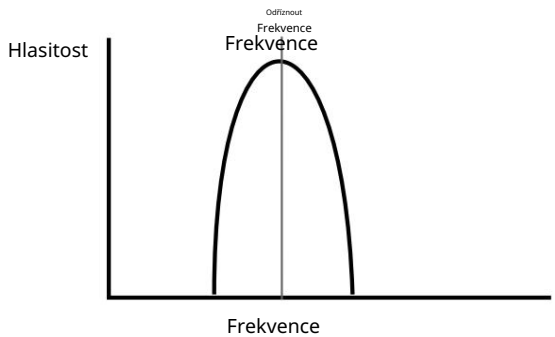


Kromě tradičního typu filtru s dolní propustí existují také typy s horní a pásmovou propustí. Na Summitu se typ filtru volí přepínačem Shape 58 .

Horní propust je podobná dolní propusti, ale funguje v „opačném smyslu“, takže frekvence pod mezním bodem jsou odstraněny. Frekvence nad mezním bodem jsou propuštěny. Když je parametr Frekvence filtru nastaven na minimum, filtr je zcela otevřený a z nezpracovaných křivek oscilátoru nejsou odstraněny žádné frekvence.

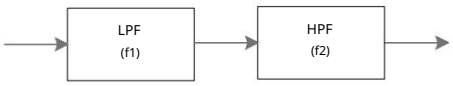


U pásmové propusti je propuštěno pouze úzké pásmo frekvencí se středem kolem hraničního bodu. Frekvence nad a pod pásmem jsou odstraněny. Není možné Frekvence k úplnému otevření tohoto typu filtru k umožnění průchodu všech frekvencí.

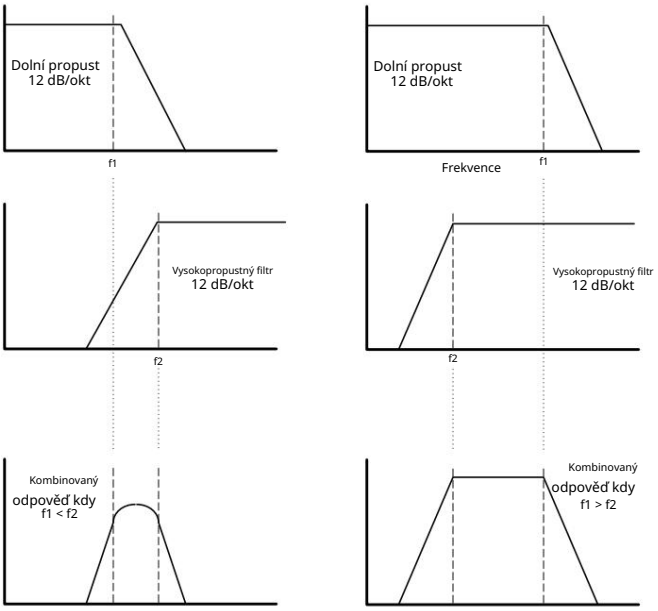


Složitější vztahy mezi hlasitostí a frekvencí lze získat použitím jednoduchých filtrů výše popsaných typů v kombinaci. Summit vám umožňuje „kaskádovat“ dva filtry různých typů a vytvořit tak „sériovou“ kombinaci. Taková kombinace bude mít obecně za následek odstranění více frekvencí než s jednou filtrační sekcí, protože oba filtry jsou subtraktivní. Zajímavé výsledky však mohou nastat, pokud mají oba filtry různé mezní frekvence.

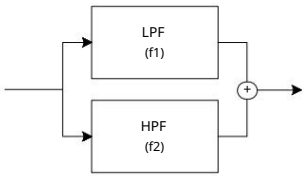
Například, pokud po dolní propusti následuje horní propust, dolní propust propustí pouze velmi vysoké frekvence do horní propusti, což některé z nich odstraní a ponechá úzké pásmo frekvencí. mezi“ mezními frekvencemi obou filtrů. Šířka tohoto pásma závisí na rozdílu nebo „oddělení“ dvou mezních frekvencí.

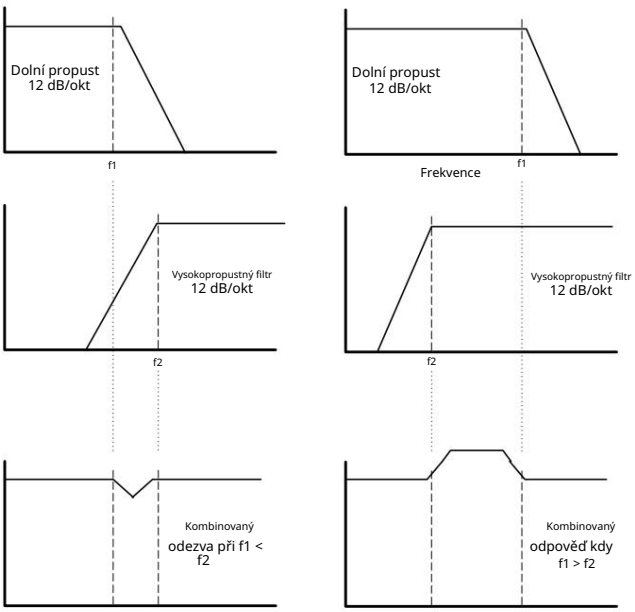


LP > HP



Paralelní kombinace stejných filtrů poskytuje zcela odlišný výsledek, protože odezvy dvou sekcí jsou efektivně sečteny dohromady. Nízké frekvence budou propuštěny dolní propustí a vysoké frekvence horní propustí, což má za následek pokles nebo hrbol v odezvě v oblasti mezi dvěma mezními frekvencemi.

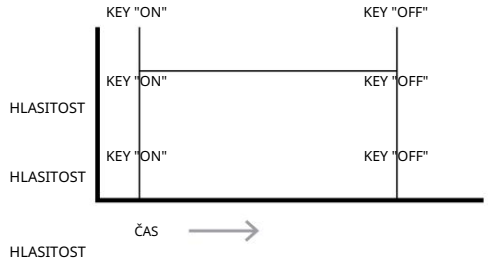




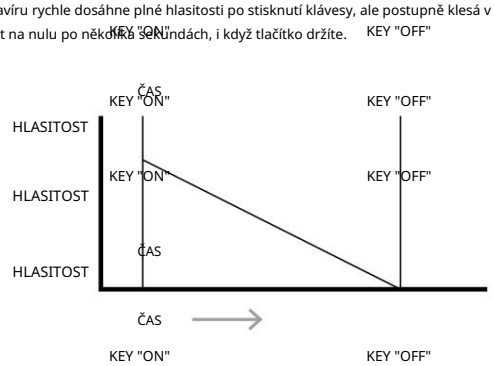
Obálky A Zesilovač

V dřívějších odstavcích byla popsána syntéza výšky a témbru zvuku. Další část Synthesis Tutorial popisuje, jak se ovládá hlasitost zvuku. Hlasitost noty vytvořené hudebním nástrojem se často velmi mění v průběhu trvání noty, podle typu nástroje.

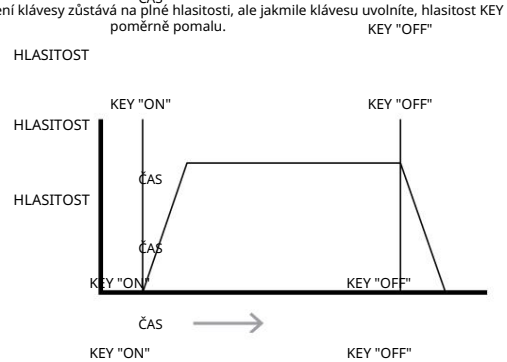
Například nota hraná na varhany rychle dosáhne plné hlasitosti, když stisknete klávesu. Zůstane na plné hlasitosti, dokud neuvolníte klávesu, poté úroveň hlasitosti okamžitě klesne na nulu.



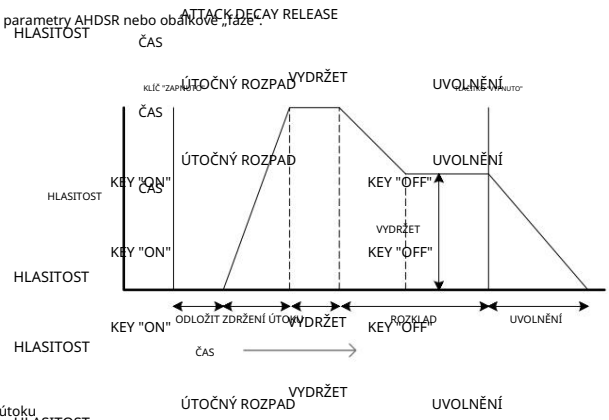
Nota klavíru rychle dosáhne plné hlasitosti po stisknutí klávesy, ale postupně klesá v TIME hlasitost na nulu po několika sekundách, i když tlačítko držíte.



Emulace smyčcové sekce dosáhne plné hlasitosti pouze postupně, když je stisknuta klávesa.
Při držení klávesy zůstává na plné hlasitosti, ale jakmile klávesu uvolníte, hlasitost KEY "ON" klesne na nulu poměrně pomalu.

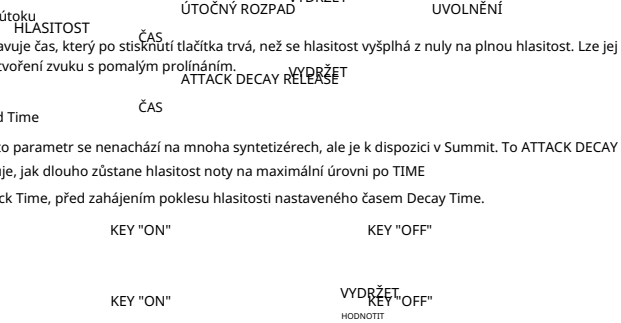


V analogovém syntetizéru jsou změny charakteru zvuku, ke kterým dochází během trvání noty, řízeny sekcemi nazývanými Envelope Generators. Jeden z nich (Amp SUSTAIN Env) vždy souvisí se zesilovačem, který ovládá amplitudu noty – tj. hlasitost zvuku – při hraní noty. V Summitu má každý generátor obálky pět hlavních parametrů, které určují tvar obálky; tyto jsou označovány jako SUSTAIN jako parametry AHDSR nebo obálkové „fáze“.



Čas útoku

Upravuje čas, který po stisknutí tlačítka trvá, než se hlasitost vyšplhá z nuly na plnou hlasitost. Lze jej použít k vytvoření zvuku s pomalým prolínáním.



Hold Time

Tento parametr se nenachází na mnoha syntetizérech, ale je k dispozici v Summit. To ATTACK DECAY RELEASE určuje, jak dlouho zůstane hlasitost noty na maximální úrovni po TIME Attack Time, před zahájením poklesu hlasitosti nastaveného časem Decay Time.

Machine Translated by Google

Doba rozpadu

Upravuje dobu, po kterou hlasitost klesne z původní plné hlasitosti na úroveň nastavenou ovladačem

Udržujte kontrolu, když držíte klávesu stisknutou.

Úroveň udržení

To je na rozdíl od ostatních ovládacích prvků obálky, protože nastavuje úroveň spíše než časové období. Nastavuje úroveň hlasitosti, na které obálka zůstane, když je klávesa stisknuta, po uplynutí doby doznívání.

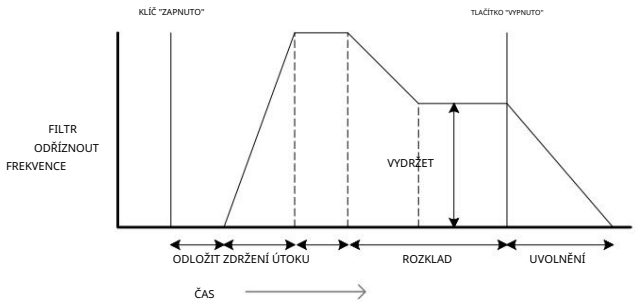
Čas vydání

Upravuje dobu, po kterou po uvolnění tlačítka hlasitost klesne z úrovně Sustain na nulu. Lze jej použít k vytvoření zvuků, které mají kvalitu „vyblednutí“.

Zpoždění

Všimnete si, že diagram také obsahuje další, počáteční fázi, Delay. To je, jak dlouho trvá, než doba útoku – a tím i celá sekvence AHDSR – začne po stisknutí klíče. Toto je další obálková fáze, která se obecně nenachází na jiných syntetizérech, ale je k dispozici v Summitu. Přidání Delay Time nás vede k přejmenování sekvence obálky DAHDSR pro úplnost (ačkoli mnoho uživatelů ji bude nadále označovat tradičnějším termínem ADSR).

Většina moderních syntetizérů může generovat více obálek. Summit má tři generátory obálek: Amp Env má vyhrazenou sadu hardwarových posuvných ovladačů ADSR (Delay a Hold se ovládají samostatně prostřednictvím nabídky) a je vždy aplikován na zesilovač, aby utvářel hlasitost každé hrané noty, jak je podrobně popsáno výše. Dvě modulační obálky (Mod Env 1 a Mod Env 2) sdílejí identickou sadu ovládacích prvků, přičemž přepínač přiřazení vybírá ovládanou obálku. Modulační obálky lze použít k dynamické změně jiných sekcí syntezátoru během životnosti každé noty. Generátory Mod Env společnosti Summit lze použít například k úpravě mezní frekvence filtru nebo šířky impulsu výstupů Square Wave oscilátorů.



LFO

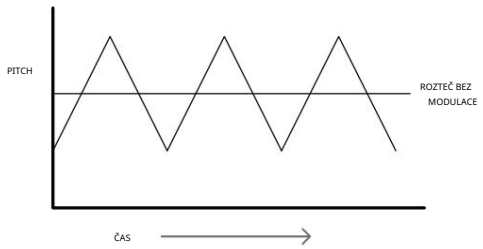
Stejně jako Envelope Generators je i sekce LFO (nízkofrekvenční oscilátor) syntezátoru modulátorem. Místo toho, aby byl součástí samotné zvukové syntézy, používá se ke změně (nebo modulaci) jiných sekcí syntetizéru. Například v Summitu lze LFO použít ke změně výšky oscilátoru nebo mezní frekvence filtru, stejně jako mnoha dalších parametrů.

Většina hudebních nástrojů produkuje zvuky, které se v průběhu času mění jak v hlasitosti, tak ve výšce a zabarvení. Někdy mohou být tyto variace docela jemné, ale stále významně přispívají k charakterizaci konečného zvuku.

Zatímco Envelope se používá k ovládání jednorázové modulace po dobu životnosti jedné noty, LFO modulují pomocí opakujícího se cyklického průběhu nebo vzoru. Jak bylo uvedeno výše, oscilátory produkují konstantní tvar vlny, který může mít tvar opakující se sinusové vlny, trojúhelníkové vlny atd. LFO produkují tvary vln podobným způsobem, ale normálně na frekvenci, která je příliš nízká na to, aby vytvořila zvuk, který by lidské ucho mohlo vnímat přímo. Stejně jako u obálky mohou být průběhy generované LFO přiváděny do jiných částí syntezátoru, aby se vytvořily požadované změny v průběhu času – neboli „pohyby“ – zvuku. Summit má čtyři LFO, z nichž dva jsou zcela nezávislé, s vlastní úplnou sadou hardwarových ovládacích prvků. Všechny LFO lze použít k modulaci různých sekcí syntezátoru a mohou běžet různými rychlostmi.

Představte si, že tato nízkofrekvenční vlna je aplikována na výšku oscilátoru. Výsledkem je, že výška oscilátoru pomalu stoupá a klesá nad a pod svou původní výšku. To by například simulovalo pohyb houslisty prstem nahoru a dolů po struně nástroje, když se smyká. Tento jemný pohyb tónu nahoru a dolů se nazývá efekt „Vibrato“.

Tvar vlny často používaný pro LFO je vlna trojúhelníku.



Alternativně, pokud by stejný signál LFO moduloval mezní frekvenci filtru místo výšky oscilátoru, výsledkem by byl známý kolísavý efekt známý jako 'wah-wah'.

souhrn

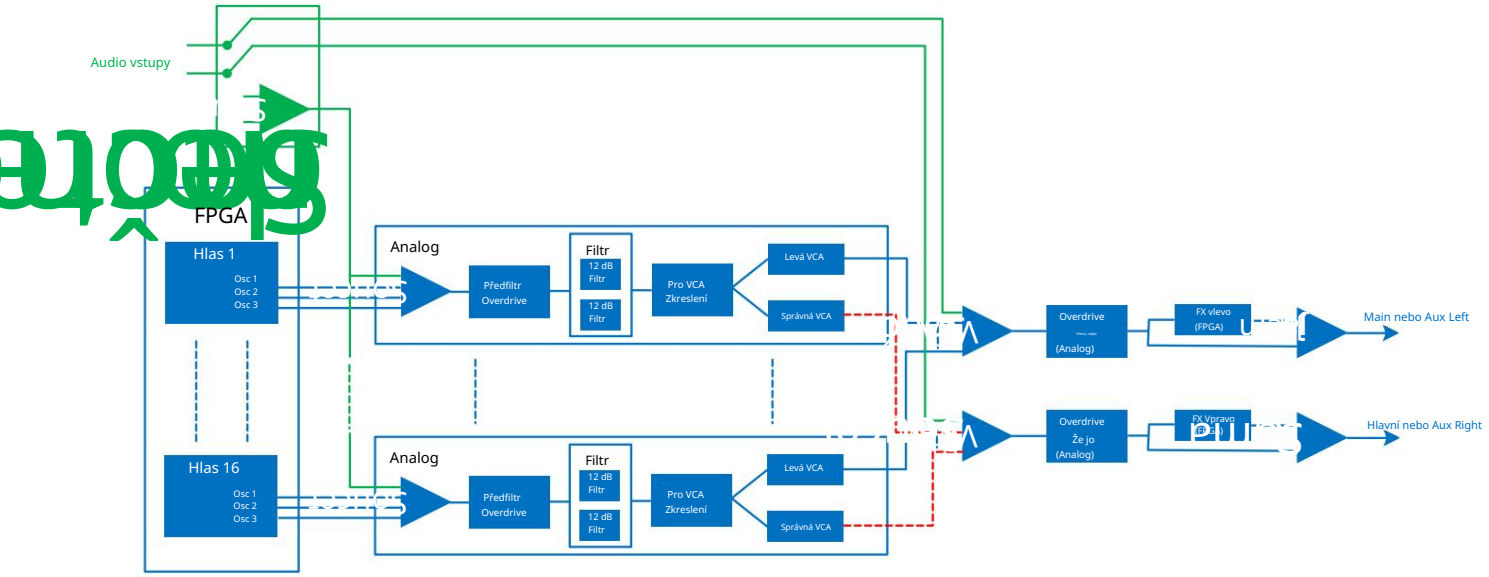
Syntezátor lze rozdělit do pěti hlavních bloků generujících nebo upravujících zvuk (modulace):

1. Oscilátory, které generují průběhy v různých výškách.
2. Mixér, který míchá výstupy z oscilátorů dohromady (a přidává šum a další signály).
3. Filtry, které odstraňují určité harmonické a mění charakter nebo zabarvení zvuk.
4. Zesilovač řízený generátorem obálky, který mění hlasitost zvuku v průběhu času, když se hraje nota.
5. LFO a obálky, které lze použít k modulaci kterékoli z výše uvedených možností.

Velká část radosti ze syntezátoru spočívá v experimentování s továrními přednastavenými zvuky (patche) a vytváření nových. Neexistuje žádná náhrada za „praktickou“ zkušenost. Experimenty s nastavením různých ovládacích prvků Summit nakonec povedou k lepšímu pochopení toho, jak se různé sekce syntezátoru mění a pomáhají formovat nové zvuky. Vyzbrojeni znalostmi v této kapitole a pochopením toho, co se ve skutečnosti děje v syntezátoru, když jsou provedeny úpravy knobů a přepínačů, bude proces vytváření nových a vzrušujících zvuků snadný. Bavte se!

Machine Translated by Google

SUMMIT: ZJEDNODUŠENÉ BLOKOVÉ SCHÉMA



Architektura Summit v podstatě obsahuje dva kompletní, identické, ale zcela samostatné syntetizéry s jedinou sadou ovládacích prvků. V závislosti na typu použitého patche – Single nebo Multi – oba syntezátory buď pracují identickým způsobem, přičemž každý ovládací prvek ovlivňuje stejný parametr v obou syntezátorech současně (Single Patche), nebo pracují odlišně, aby generovaly Part A a B. Multi Patch, přičemž každý ovládací prvek ovlivňuje svůj parametr pouze v jednom ze dvou syntezátorů současně.

Každá ze dvou částí Summitu používá osm samostatných hlasů, které jsou zpracovávány nezávisle v celém zbývajícím signálním řetězci. Hlasy jsou syntetizovány digitálně v Field Programmable Gate Array (FPGA) pomocí numericky řízených oscilátorů běžících na extrémně vysoké taktovací frekvenci, což má za následek křivky, které jsou k nerozeznání od těch, které používají tradiční analogovou syntézu.

Každý hlas je směsí výstupů tří oscilátorů; když upravíte jeden z ovladačů úrovně oscilátoru 38 , 39 nebo 40, efektivně upravujete úroveň osmi hlasů současně. Následující prvky v řetězci zpracování signálu jsou zcela v analogové doméně. Všimněte si, že zkreslení lze přidat na několika místech – před filtrem (Overdrive 62), za filtrem (FltPostDrv v Hlasovém menu) a po konečném součtu hlasů (Distortion Level 68). Zvukový efekt může být v každém případě zcela odlišný.

Všimněte si, že efekty v časové doméně (FX) – chorus, delay a reverb – jsou digitálně generovány také v rámci FPGA. Stereo efekty zaslané do sekce zpracování FX jsou převzaty z hlavního VCA, takže všechna zkreslení přidaná k signálům jsou zpracována FX. Zpětný FX signál je přidán zpět do stejného bodu v cestě signálu.

Externí vstupy

Summit má také dvojici audio vstupů (viz 10 na straně 9): ty umožňují připojit externí audio zdroje – např. z jiných modulů syntezátoru – a poté využít rozsáhlé možnosti zpracování Summit k úpravě jejich zvuků. Dva ¼" jack konektory jsou určeny pro levý a pravý signál stereo páru, ale mono zdroj můžete připojit k LEFT vstupu, pouze pokud si to přejete.

Stránka 3 nabídky Hlas umožňuje tyto vstupy a umožňuje vám vybrat, zda mají být připojené externí signály smíchány s každým ze 16 hlasů na vstupu sekce analogového filtru, nebo mají být přidány ke zvuku syntezátoru „post-VCA" na výstupu z filtrační sekce. První možnost – PreFilt v menu – efektivně přidává externí signály k vlastním interně generovaným zvukům Summit, a proto projdou stejným zpracováním signálu jako zvuky nativních syntezátorů, včetně analogového Pre Filter Overdrive a Pre-VCA Distortion.

Druhá možnost – PostFilt v nabídce – vám umožňuje nasměrovat externí signály přímo do FX sekce Summit, kde je lze buď přidat k nativním zvukům syntezátoru, nebo jim může být jedna z FX sekcí přidělena výhradně: tento výběr se provádí na Stránka C nabídky Nastavení . Protože výstupy sekcí FX mohou být směrovány buď do hlavních nebo pomocných výstupů, umožňuje vám to přidávat FX k externím signálům zcela nezávisle na funkcích syntezátoru.

Machine Translated by Google

SUMMIT PODROBNĚ

V této části příručky je podrobněji popsána každá část syntezátoru. Sekce jsou uspořádány v pořadí „tok signálu“ – viz blokové schéma výše. V každé sekci jsou nejprve popsány povrchové fyzické ovládací prvky, poté následuje referenční příručka k nabídce zobrazení týkající se dané sekce. Obecně platí, že nabídky nabízejí parametry „jemného ovládání“, ke kterým není tak snadný přístup. „Počáteční hodnota“ u každého parametru je hodnota pro tovární Init Patch: budou se lišit, když se nahraje další Patch.

POZNÁMKA:

Vzhledem k bitimbrální architektuře Summit platí, že popis ovládacích prvků a menu každé sekce platí stejně pro obě části Multi Patchu. Popisy lze považovat za stejně použitelné pro část A nebo část B, i když úpravy budou provedeny vždy pouze u jedné části, pokud není ŘÍZENÍ VÍCE SOUČÁSTÍ nastaveno na Obě.

Musíme zdůraznit, že experimentování nic nenahradí. Nastavení ovládacích prvků a ladění jednotlivých parametrů při poslechu různých patchů vám řekne více o tom, co každý parametr dělá, než kdy by mohla tato uživatelská příručka. Zejména bychom vám doporučili experimentovat s efektem, který má změna parametru na různé Patche – zjistíte, že mezi Patche mohou být značné rozdíly v závislosti na tom, jak je zvuk generován.

Hlasy

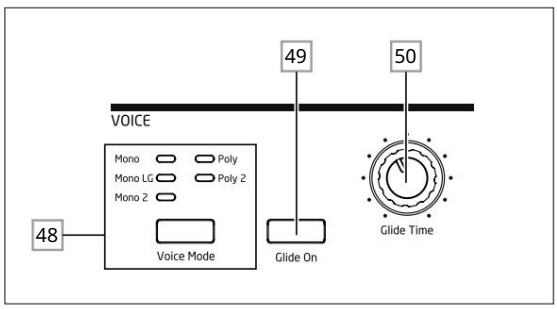
Summit je bitimbrální, 16hlasý, polyfonní nástroj. „Polyfonní“ v podstatě znamená, že můžete na klaviatuře hrát více not a každá nota, kterou podržíte, zazní.
„Bitimbral“ znamená, že patche Summit mají dvě samostatné části, které lze upravit, jako by byly jedna, nebo zcela nezávisle. Když vyberete Single Patch, Summit se stane jediným syntezátorem se šestnácti hlasy. S Multi Patches máte stále šestnáct hlasů, ale nyní je osm přiděleno pro generování části A a osm pro část B.

Během hraní je každé notě přiřazen jeden nebo více „hlasů“, a protože Summit podporuje osm hlasů na Part, často vám dojdou prsty dříve, než vám dojdou hlasy! To však závisí na tom, kolik hlasů je přiřazeno každé notě – viz parametr Unison v nabídce Hlas na straně 23). Pokud však Summit ovládáte z MIDI sekvenceru nebo DAW, je možné, že vám to dojde: sekvencery nemají lidské omezení v podobě konečného počtu prstů. Ačkoli k tomu pravděpodobně nedojde často, uživatelé mohou občas pozorovat tento jev, který se nazývá „krádež hlasu“.

Alternativou k polyfonnímu hlasu je mono. Při mono voicingu zní vždy pouze jedna nota; stisknutím druhé klávesy a podržením první klávesy zrušíte první a přehrajete druhou – a tak dále. Poslední zahraná nota je vždy jediná, kterou slyšíte. Všechny rané syntezátory byly mono, a pokud se snažíte napodobit analogový syntezátor ze 70. let, možná budete chtít nastavit hlas na mono, protože režim ukládá určité omezení stylu hry, které přidá na autenticitě.

Každý ze dvou syntezátorů Summit může mít svůj vlastní polyfonní režim: když vyberete různé tovární Multi Patche, zjistíte, že některé vytvoří část A pomocí jednoho režimu a část B pomocí jiného. Ostatní patche používají stejný režim pro oba díly.

Per-Part Volba polyfonního režimu Summit se provádí tlačítkem Voice Mode 48 . Další parametry hlasu a klouzání jsou k dispozici pro úpravu v Hlasu
(viz protější strana), která také obsahuje nastavení související s některými dalšími funkcemi syntezátoru.



Jak název napovídá, tři z možných režimů jsou mono a dva jsou polyfonní.

1. Mono – toto je standardní monofonní režim; vždy zní pouze jedna nota a platí pravidlo „poslední hrané“ – pokud zahrajete na více kláves, uslyšíte pouze poslední stisknutou. Pro každou notu se používá stejný hlas nebo hlasy: to znamená, že každá hraná nota znovu spustí hlasy, i když předchozí nota stále zní. Když je Glide zapnuto, mezi po sobě jdoucími notami vždy dojde k posunu portamenta.

2. Mono 2 – tento režim funguje stejně jako Mono, s tím rozdílem, že hlasy jsou přiřazeny „v rotaci“ při každé hře. Na rozdíl od Mono nebo MonoLG to má za následek (v závislosti na rychlosti hraní), že umožňuje každé notě dokončit svou vlastní obálku. Hlavní výhoda hlasového režimu Mono 2 je při použití obálek se znatelnou délkou fáze útoku: obálka se vždy resetuje při stisknutí nové klávesy. Takto nefungují analogové generátory obálek, ale na tomto principu pracuje mnoho digitálních generátorů obálek.

3. MonoLG – LG znamená Legato Glide. Jedná se o alternativní mono režim, který se od Mono liší způsobem fungování Glide a Pre-Glide. V režimu MonoLG Glide a Pre-Glide fungují pouze tehdy, když se na klávesy hraje ve stylu legato, tj. s překrytím not; samostatné hraní not nevyvolává žádný klouzavý efekt. Stejně jako u Mono jsou pro každou notu znovu použity stejné hlasy.

4. Poly – v polyfonním režimu může znít až 16 hlasů jednoho patche současně: v závislosti na tom, kolik hlasů je přiřazeno v patchi, to znamená, že můžete hrát až 16 not současně (možná na to nemáte dost prstů , ale pravděpodobně má externí MIDI sekvencer!). Pokud budete hrát stejnou notu opakovaně, každé notě bude přiřazen jiný hlas a uslyšíte jednotlivé obálky každé noty.

5. Poly2 – v tomto alternativním polyfonním režimu postupné hraní stejných tónů používá stejné hlasy, přičemž hlasy jsou znovu spouštěny novými tóny. To může změnit chování krádeže hlasu. Například v režimu Poly, když hrajete tvary akordů s podobnými tóny (např. Amin7 až Cmaj), budou tóny C, E a G zahrány dvakrát stejně jako tóny A a B, tj. celkem osm hlasů. Pokud hrajete melodii v druhé ruce, bude odcizen jeden hlas z prvního akordu, což může být nejnižší A. V režimu Poly 2 budou C, E a G přehrány pouze jednou, což ponechá tři hlasy volné pro hrát melodii.

Efekt různých režimů polyfonie může být docela jemný, v závislosti na použitém patchi a stylu hraní a doporučujeme vám experimentovat!

Klouzat

Funkce Glide Summit způsobí, že noty hrané sekvenčně klouzají od jednoho k druhému, místo aby okamžitě skákaly z jedné výšky na druhou. Je povoleno pomocí Glide
Tlačítko zapnutí 49 . Syntezátor si pamatuje poslední tón zahraný na hlas a klouzání – nahoru nebo dolů – začne od poslední spouštěné výšky hlasu i po uvolnění klávesy. Délka klouzání se nastavuje ovladačem Glide Time 50: maximální dostupná doba klouzání je přibližně 5 sekund.

Glide je primárně určen pro použití v mono režimu, kde je zvláště účinný.
Lze jej také použít v režimech Poly, ale jeho činnost může být mírně nepředvídatelná, protože klouzavost bude z předchozí noty, kterou používá hlas nyní přiřazený k hrané notě. To může být zvláště patrné u akordů. Všimněte si PreGlide
Parametr (na straně 2 Hlasového menu) musí být nastaven na nulu, aby bylo Glide funkční.

Machine Translated by Google

Hlasové menu

Stisknutím tlačítka Hlas 9 otevřete nabídku Hlas. Toto má čtyři stránky: Stránky 1 a 2 obsahují parametry hlasu, zatímco stránky 3 a 4 obsahují různé další parametry syntezátoru (ty jsou zde popsány kvůli logické konzistenci).

~~Stránka hlasového menu 1:~~

```
HLAS                    1/4
Unison 1                  H
UniDeTune 25
UniSpread 0
```

Unisono

Zobrazeno jako:	Unisono
Počáteční hodnota:	1
Rozsah nastavení:	1, 2, 3, 4, 8

Unison lze použít k „zahuštění“ zvuku přiřazením dalších hlasů (celkem až osmi) pro každou notu. Uvědomte si, že počet hlasů je konečný a s přiřazením více hlasů může být snížena polyfonní schopnost aktivního Partu. Se čtyřmi hlasy na notu lze společně hrát pouze dvě noty plně polyfonně, pokud jsou zahrány další noty, je implementováno „voice stealing“ a první hraná nota bude zrušena. S Unison nastaveným na 8 se aktuálně vybraný Part Summit stane vícehlasým monofonním syntezátorem.

> Pokud je omezení polyfonie uložené Unison Voices omezující a oscilátory jsou nastaveny na Sawtooth, podobného efektu lze dosáhnout použitím parametrů SawDense a DenseDet v nabídce Oscillator. (Ve skutečnosti některé tovární opravy tuto techniku používají.)
> SawDense a DenseDet nemají žádný vliv na polyfonii.

Hlas Detune

Zobrazeno jako:	UniDeTune
Počáteční hodnota:	25
Rozsah nastavení:	0 až 127

Unison Detune je efektivní pouze tehdy, když je Unison nastaven na něco jiného než 1. Tento parametr určuje, jak moc je každý hlas rozladěn ve vztahu k ostatním; rozladění je obecně žádoucí, protože přidání dalších „identických“ hlasů má mnohem menší účinek.

Posouvání hlasu

Zobrazeno jako:	UniSpread
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 127

UniSpread vám poskytuje metodu ovládání toho, jak jsou jednotlivé hlasy umístěny ve stereo obrazu. S UniSpread nastaveným na nulu jsou všechny hlasy centrálně posouvány a efektivně poskytují monofonní obraz. Jak se hodnota UniSpread zvyšuje, více hlasů se posouvá stále více doleva a doprava – liché hlasy doleva a sudé doprava.

Schéma umístění stereo obrazu pro 4 hlasové unisono se sadou UniSpread uprostřed

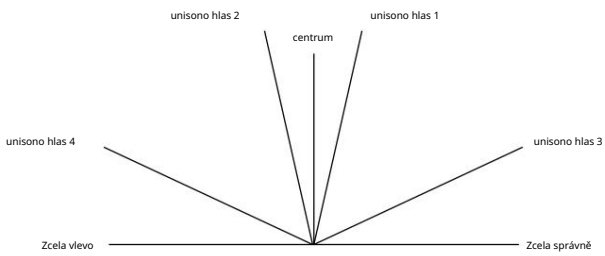
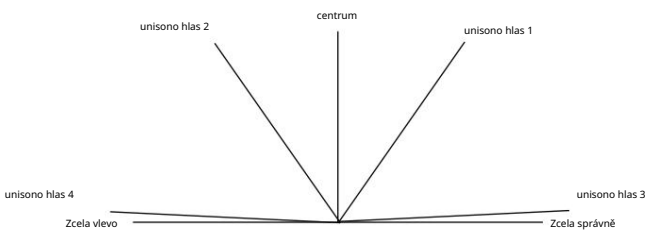


Schéma umístění stereo obrazu pro 4 hlasové unisono s rozšířením UniSpread



Note UniSpread je stále účinný i s unisonovými hlasy nastavenými na 1: v tomto případě je jedna hraná nota umístěna centrálně ve stereo obrazu, zatímco přehrávání více not vede k panorámování vlevo nebo vpravo, v závislosti na tom, zda je použitý hlas lichý nebo sudé číslo. Při tomto použití se nejlepších výsledků dosáhne s mírným množstvím UniSpread.

~~Hlasové menu Strana 2:~~

```
HLAS                    2/4
PreGlide +0               H
PatchLevel 64
```

Pre-Glide

Zobrazeno jako:	PreGlide
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	-12 až +12

Pokud je nastavena na jinou hodnotu než nula, má Pre-Glide prioritu před Glide, i když používá nastavení ovladače Glide Time 50 k určení doby trvání. Pamatujte, že aby funkce Pre-Glide fungovala, musí být vybráno Glide On 49. PreGlide je kalibrován v půltónech a každá hraná nota ve skutečnosti začne na chromaticky související notě až o oktávu nad (hodnota = +12) nebo pod (hodnota = -12) notou odpovídající stisknuté klávese a klouže směrem k „cílovou“ notu po dobu nastavenou ovládacím prvkem Glide Time . To se liší od Glide v tom, že např. dvě noty hrané za sebou budou mít každá svůj vlastní Pre-Glide, související s hranými notami, a „mezi“ notami nebude klouzat.

> Ačkoli se použití Glide nedoporučuje v režimech Poly při hraní více než jedné noty najednou, toto omezení neplatí pro Pre-Glide, který může být velmi efektivní s plnými akordy.

Náplast Úroveň

Zobrazeno jako:	Úroveň opravy
Počáteční hodnota:	64
Rozsah nastavení:	0 až 127

Toto je další ovladač úrovně trimu, jehož nastavení se uloží s Patchem. To vám umožní nastavit celkovou hlasitost každého patche, takže všechny použité patche budou na požadované úrovni. Při hodnotě 0 se objem patche sníží na polovinu; s hodnotou 127 je dvojnásobná.

~~Hlasové menu Strana 3:~~

```
HLAS                    3/4
FltPostDrv 0              H
FltDiverge 0
Zvukový vstup vypnutý
```

Pošta Filtr Zkreslení

Zobrazeno jako:	FltPostDrv
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 127

Tento parametr řídí, jak velké zkreslení před obálkou je přidáno ke zvuku za filtrem, ale (zásadně) před zesilovačem. Toto zkreslení tak zůstane konstantní při postupném otevírání a zavírání zesilovače obálkou amplitudy, na rozdíl od toho, které přidává sekce efektů DISTORTION Level control [68], která následuje zesilovač v signálovém řetězci. Všimněte si také, že toto zkreslení se liší od zkreslení, které je důsledkem nastavení ovladače Overdrive [62] v sekci filtrů: aplikuje se pouze na frekvence procházející filtry, zatímco Filter Overdrive aplikuje zkreslení na celé frekvenční spektrum zvuku před filtrem. .

Filtr Divergence

Zobrazeno jako:	FltDiverge
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 127

Tento parametr znovu vytváří jemný efekt špatné kalibrace filtru, který se vyskytuje u raných analogových syntezátorů. Filtr pro každý hlas je záměrně rozladěn o jinou, pevnou částku. Efekt bude patrnější, když je filtr blízko rezonance.

Machine Translated by Google

Externí Zvuk Vstup Směrování

Zobrazeno jako:	Zvukový vstup
Počáteční hodnota:	Vypnuto
Rozsah nastavení:	Off, PreFilt, PostFilt

Stereo audio z externího zařízení připojeného k externím vstupům Summit 10 může být vloženo do cest zpracování signálu každého syntezátoru buď před (PreFilt) nebo za (PostFilt) sekci filtru. Stereo zvuk odeslaný přes filtr bude sečten do mono.
Zvuk odeslaný přímo do FX (v nabídce Globální nastavení) nebude sečten a nebude slyšet v plném stereo.

Když je vybrán Multi Patch, můžete nezávisle vybrat, jak bude externí signál směrován buď do části A nebo části B, nebo do obou. Všimněte si, že externí audio signál nebude slyšet, pokud VCA není spuštěno. Pokud se nehrají žádné noty, VCA se neotevírá klaviaturou a nemůže procházet žádný zvuk.

Když používáte Summit ke zpracování externího zvuku stejným způsobem, jako byste použili FX procesor, můžete ztlumit vstupy mixu (oscilátory, Noise a Ring Mod), aby se jejich zvuky nekombinovaly s externím signálem. Pokud poté podržíte notu zapnutou a stisknete klávesu Key Latch, VCA zůstane stále otevřená, což umožní neustálé zpracování externího signálu.

Když používáte Summit ke zpracování externího zvuku, je důležité si pamatovat, že počet otevřených hlasů může ovlivnit vstupní úroveň externího zvuku. Čím více hlasů je otevřených, tím více „případů“ existuje, kdy vnější signál prochází přes syntezátor. zpracovává se.
Pokud je však použito příliš mnoho hlasů, může dojít k nežádoucímu oříznutí úrovně. Měli byste experimentovat, ale pro nejlepší výsledky jedna nebo dvě noty často poskytnou dostatek požadovaného signálu pro zpracování.

Všimněte si, že externí audio vstupy mohou být také směrovány do sekce FX. Toto směrování je zcela nezávislé na směrování povoleném pomocí AudioInput a je povoleno v nabídce Nastavení . Viz strana 42.

Hlasové menu Strana 4:

HLAS 4/4
FltShpVíce LP > HP H
FltFreqSep +0

Dvojí Filtr Možnosti

Zobrazeno jako:	FltShpMore
Počáteční hodnota:	LP > HP
Rozsah nastavení:	LP > HP, LP > BP, HP > BP, LP + HP, LP + BP, HP + BP, LP + LP, BP + BP, HP + HP

Jak je vysvětleno v popisu sekce Filter (viz strana 27), Summit nabízí dva samostatné filtry, z nichž každý může být konfigurován jako dolní propust, pásmová propust nebo horní propust pomocí ovladače Shape sekce 58 filtru . Pro tři nastavení LP, BP a HP vloží regulátor Slope 59 do signálové cesty buď jeden filtr (12dB) nebo dva stejné filtry v sérii (24dB) . Když je Slope nastaveno na Dual, zobrazí se výše uvedená stránka nabídky Hlas a Slope je pevně nastavena na 12 dB.

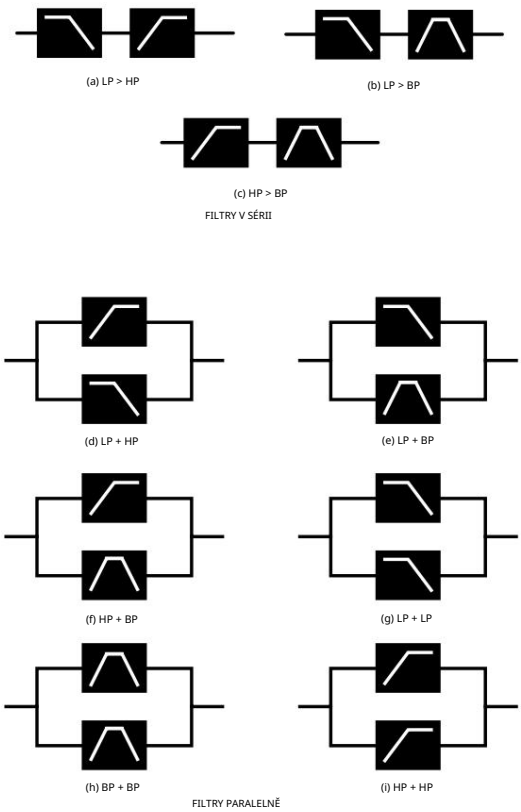
Parametr FltShpMore nabízí devět dalších kombinací těchto dvou filtrů. První tři, které obsahují symbol '>', umisťují dva různé filtry do série, zatímco dalších šest, které obsahují symbol '+', umístí dva filtry paralelně. Všimněte si, že v případě paralelních konfigurací mohou být oba filtry stejného typu.

Tyto možnosti duálního filtru poskytují filtračním sekcím výrazně zvýšenou flexibilitu oproti konvenčním konstrukcím využívajícím jediný konfigurovatelný filtr. Zatímco hlavní Frekvence ovládání 60 pokračuje v nastavování mezní (nebo střední) frekvence obou filtrů, druhý parametr na této stránce, FltFreqSep, umožňuje, aby dvě mezní (neboli střední) frekvence byly různé, neboli „oddělené“.

Sériové a paralelní kombinace dvou filtrů mají za následek radikálně odlišné celkové frekvenční odezvy. U filtrů v sérii je kombinovaný efekt: harmonický obsah signálu za prvním filtrem již byl snížen jeho působením a poté bude dále snížen druhým. Proto budou frekvence odstraněny oběma filtry.

Naopak, kombinovaný efekt paralelních filtrů může být považován za to, že stejný signál je aplikován na filtry, takže frekvence odstraněné jednotlivými filtry se budou lišit a jejich relativní typy mezních (nebo středních) frekvencích.

Obecně platí, že paralelní kombinace filtrů pravděpodobně vytvoří tvar odezvy s vrcholem nebo poklesem mezi frekvencemi dvou filtrů, ale kombinací dvou filtrů různých typů lze vytvořit širokou škálu tvarů. Zásadní vliv na výslednou frekvenční charakteristiku má také hodnota parametru „separace“, FltFreqSep (viz níže).



Separace frekvence filtru

Zobrazeno jako:	FltFreqSep
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	-64 až +63

Dva filtry konfigurované v sérii nebo paralelně výběrem jedné z možností duálního filtru mohou mít různé frekvence. Rozdíl – neboli oddělení – dvou frekvencí filtru se nastavuje parametrem FltFreqSep. Když je separace nulová, mají oba filtry stejnou frekvenci.

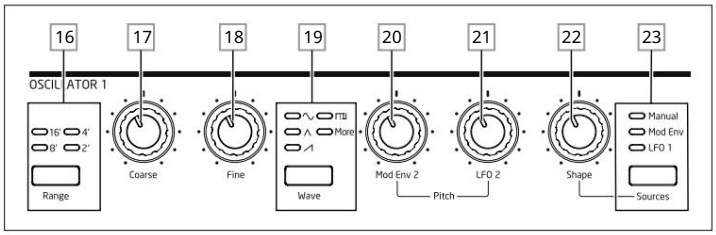
Kladné hodnoty FltFreqSep sníží frekvenci prvního filtru a zároveň zvýší frekvenci druhého, čímž „oddělí“ křivky odezvy dvou sekcí filtru. U záporných hodnot to platí obráceně: frekvence prvního filtru se zvyšuje, zatímco frekvence druhého klesá, takže frekvence účinně „překříží“.

Slyšitelný efekt těchto možností bude do značné míry záviset na dvou typech filtrů vybraných FltShpMore. „První“ a „druhý“ filtr uvedené v předchozím odstavci jsou dva uvedené v nastavení FltShpMore, např. s FltShpMore nastaveným na HP + BP bude „první“ filtr typu horní propust a druhý filtr a typ pásmové propusti.

Ve všech možnostech duálního filtru bude mít výsledná frekvenční odezva z kombinace dva body obratu, pokud je FltFreqSep nastavena na jinou nulu, čímž dva filtry získají různé frekvence. Frekvence vždy nastaví celkovou kombinaci filtrů bez ohledu na separaci, ale zachová „offset“ mezi dvěma mezními (nebo středními) frekvencemi – jako konstantní oktávovou hodnotu – jak se mění.

Machine Translated by Google

Oscilátorová sekce



Sekce Oscillator pro každý ze dvou syntezátorů Summit se skládá ze tří identických oscilátorů, z nichž každý má vlastní sadu ovládacích prvků. Proto následující popis platí stejně pro jakýkoli z oscilátorů.

Křivka oscilátoru

Tlačítko 19 vlny vybírá jednu z pěti možností tvaru vlny: čtyři jsou běžné základní vlny, trojúhelník, čtverec/pulz. ∿ Jeho, ∧ ◿ (vstává) Pilový a ⊓

Pátá možnost, více, umožňuje výběr z rozsahu 60 dalších vlnových tabulek, které jsou přístupné pomocí parametru WaveMore v nabídce Osc . LED diody potvrzují aktuálně vybranou možnost tvaru vlny. Všimněte si, že displej se okamžitě změní na nabídku Osc a zobrazí parametr WaveMore pro oscilátor, který se nastavuje, jakmile je vybráno. Posledních 10 slotů v sekci WaveMore je uživatelsky konfigurovatelných a lze je načíst ze softwaru Novation Components.

Výška oscilátoru

Tři ovládací prvky Range 16, Coarse 17 a Fine 18 nastavují základní frekvenci (neboli výšku) oscilátoru. Tlačítko Range volí pomocí tradičních jednotek „zastavení varhan“, kde 16' udává nejnižší frekvenci a 2' nejvyšší. Každé zdvojnásobení délky zastávky sníží frekvenci na polovinu, a tak transponuje výšku tónu hraného na stejné pozici na klaviatuře o jednu oktávu dolů. Když je rozsah nastaven na 8', bude klaviatura v koncertní výšce se středem C uprostřed. LED diody potvrzují aktuálně zvolenou délku zastávky.

Otočné ovladače Coarse a Fine upravují výšku tónu v rozsahu 1 oktávy a 1 půltónu . Na OLED displeji se zobrazuje hodnota parametru pro Hrubý v půltónech (12 půltónů = 1 oktáva) a Jemný v centech (100 centů = 1 půltón).

Summit se neomezuje na tradiční „západní“ tónové intervaly, ani na standardní stejně temperovanou stupnici. Klávesnici můžete přeprogramovat téměř jakýmkoli způsobem pomocí ladicích tabulek; ty jsou podrobně popsány na straně 26.

Modulace výšky tónu

Frekvence každého oscilátoru se může měnit jeho modulací buď (nebo oběma) LFO 2 nebo obálkou Mod Env 2. Dva ovladače Pitch , Mod Env 2 Depth 20 a LFO 2 Depth 21, ovládají hloubku – neboli intenzitu – zdrojů modulace. (Mnoho dalších možností modulace výšky tónu je dostupných pomocí Modulation Matrix – viz strana 38.)

Každý oscilátor má ovladač Depth pro modulaci modulační obálkou 2. Přidání modulace obálky může poskytnout zajímavé efekty, přičemž výška oscilátoru se mění v průběhu trvání tónu, jak je hraný. Hodnota parametru Mod Env 2 30 posune výšku tónu o jednu oktávu pro maximální úroveň modulační obálky (např. pokud je sustain na maximu). Záporné hodnoty převracejí smysl změny výšky tónu; tj. výška bude klesat během útočné fáze obálky, pokud má Mod Env 2 zápornou hodnotu.

Každý oscilátor má také ovladač Depth pro modulaci pomocí LFO 2. Přidání modulace LFO může přidat příjemné vibrato, když je použit trojúhelníkový tvar vlny LFO a rychlost LFO není nastavena ani příliš vysoko, ani příliš nízko. Pilový nebo čtvercový tvar vlny LFO vytvoří poněkud dramatičtější a neobvyklejší efekty. Výšku oscilátoru lze měnit až o pět oktáv, ale ovládání hloubky LFO 2 je kalibrováno tak, aby poskytovalo jemnější rozlišení při nižších hodnotách parametrů (méně než ±12), protože ty jsou obecně užitečnější pro hudební účely.

Záporné hodnoty LFO 2 Depth „invertují“ modulační křivku LFO; efekt bude patrnější u nesinusových průběhů LFO, např. u kladných hodnot hloubky klesající pilovitý tvar vlny LFO způsobí snížení výšky oscilátoru a poté prudké zvýšení před opětovným snížením, ale pokud má Depth zápornou hodnotu, kolísání výšky tónu bude opak.

Tvar vlny

Summit vám umožňuje upravit tvar vybraného průběhu; tím se změní harmonický obsah a tím i zabarvení generovaného zvuku. Stupeň modifikace – nebo odchylky od původního tvaru vlny – lze měnit jak ručně, tak modulací. Modulační zdroje dostupné pomocí ovládacích prvků panelu jsou Mod Env 1 a LFO 1; jakýkoli jiný zdroj modu lze vybrat pomocí modulační matice – viz strana 38

Tlačítko Source 23 přiřazuje ovladači 22 Shape Amount pro úpravu velikosti změny tvaru vlny jedním ze tří zdrojů. Všimněte si, že všechny tři možné zdroje – Manual, Mod Env 1 a LFO 1 lze použít v jakékoli kombinaci, každý s jinou hodnotou Shape: jejich účinek je aditivní.

Když je nastaven na Manual, Shape umožňuje přímo měnit tvar vlny; rozsah parametru je -63 až +63, kde 0 vede k nemodifikovanému tvaru vlny. Zvukový efekt Shape bude záviset na použitém tvaru vlny.

Když je zvolen sinusový průběh, nenulový parametr Shape způsobí, že se sinusový průběh stane asymetrickým, což má za následek přidání vyšších harmonických. Proměnlivý tvar s křivkami Triangle nebo Sawtooth také upravuje tvar vlny a harmonické obsah.

Když je jako křivka vybrána Square/Pulse, Shape bude měnit šířku pulsu: hodnota 0 vytvoří obdélníkovou vlnu 1:1. Zabarvení „hranatého“ obdélníkového zvuku lze upravit změnou šířky pulzu nebo pracovního cyklu tvaru vlny. Extrémní nastavení Shape ve směru a proti směru hodinových ručiček vytváří velmi úzké kladné nebo záporné pulsy, přičemž zvuk se stává tenčím a „zjemnělejším“ s postupujícím ovládáním.
Když je zcela proti směru hodinových ručiček (hodnota parametru -64), obdélníková vlna předpokládá pracovní cyklus 0 % a je tedy „vypnuta“. Při změně do této míry, např. přidáním modulace LFO, lze do tvaru vlny oscilátoru přidat rytmický charakter.

Když je Wave 19 nastaveno na více, Shape prochází křivkou vlnové tabulky (vybranou parametrem WaveMore v nabídce Osc) interpolací napříč pěti indexy vybrané vlnové tabulky, aby vytvořil „morfování“ dvou sousedních indexů: zvukový efekt to se bude značně lišit v závislosti na aktivním patchi a používaném wavetable. Každá vlnová tabulka je ve skutečnosti banka pěti průběhů, mezi kterými můžete interpolovat pomocí ovladače Shape . Doporučujeme vám experimentovat se změnou tvaru pomocí různých křivek, abyste efekt slyšeli. Viz také níže popsaná možnost nabídky WaveMore.

Tvar vlny může být dále modulován buď (nebo oběma) Mod Env 1 nebo LFO 1, přičemž rozsah modifikace tvaru vlny v důsledku každého lze individuálně upravit pomocí Shape, podle nastavení zdroje. U pulzních křivek je zvukový efekt LFO modulace závislý na použitém LFO tvaru vlny a rychlosti, zatímco použití obálkové modulace může produkovat dobré tonální efekty, přičemž harmonický obsah noty se mění v průběhu jejího trvání.

Nabídka oscilátoru

V nabídce Osc jsou k dispozici následující dodatečné parametry oscilátoru . Každý ze tří oscilátorů má dvě stránky menu; parametry dostupné pro každý oscilátor jsou identické. Existují také dvě další stránky (OSC COMN stránky, 1/8 a 2/8), s ovládacími prvky parametrů společnými pro všechny tři oscilátory.

Společné stránky oscilátoru:
Parametry dostupné na stránkách Common menu ovlivňují všechny tři oscilátory.
Výchozí zobrazení nabídky je uvedeno níže:

```
SPOLEČNÉ CSO 1          1/8
Divergovat 0              H
Drift 0
Tabulka ladění 0
```

```
CSO COMMON 2            2/8
KeySync      Vypnuto      H
Hlučnost LPF 127
Hlučnost LPF 0
```

Rozcházet se

Zobrazeno jako:	Rozcházet se
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 127

Každý hlas je generován třemi oscilátory v FPGA, což dává Summitu celkem 48 oscilátorů. Diverge aplikuje malé variace výšky nezávisle na každý z těchto 48 oscilátorů. Výsledkem tohoto použití je, že každý hlas bude mít svou vlastní charakteristiku ladění. To přidává další zajímavé zabarvení ke kvalitě zvuku a může být použito k oživení syntezátoru. Parametr nastavuje míru variace.

Zkuste nastavit BendRange na různé hodnoty pro každý ze tří oscilátorů. To může vytvářet některé zajímavé triádové akordy, když se pohybuje kolečkem tónu.

Machine Translated by Google

Oscilátor Unášení

Zobrazeno jako:	Unášení
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 127

Summit má vyhrazený nízkofrekvenční oscilátor, který lze použít k aplikaci mírného meandrového rozladění na tři oscilátory. To má napodobit oscilátorový drift tradičních napěťově řízených analogových syntezátorů: použitím řízeného množství rozladění se oscilátory vzájemně mírně rozladí a dodají zvuku „plnější" charakter. Na rozdíl od Diverge se efekt driftu v průběhu času mění.

Ladění Stůl

Zobrazeno jako:	TuningTable
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 16

Summit normálně funguje s laděním standardní klavírní klávesnice. Data, která spojují tóny klaviatury (nebo jiného MIDI vysílacího zařízení připojeného k Summitu) k intervalům výšek oscilátoru, se nazývají ladicí tabulka: výchozí je tabulka 0, kterou nelze upravovat. Parametr TuningTable vám umožňuje vybrat jednu ze 16 alternativních ladicích tabulek, které můžete odeslat na Summit prostřednictvím Novation Components, nebo si je vytvořit sami. Podrobnosti o tom, jak vytvořit tabulku ladění, najdete na straně 26. Všimněte si, že všech 16 ladicích tabulek jsou zpočátku kopie ladicí tabulky 0, takže jejich účinek nebude patrný, dokud nebude vytvořena jiná tabulka.

Klíč Synchronizovat

Zobrazeno jako:	KeySync
Počáteční hodnota:	Vypnuto
Rozsah nastavení:	Vypnuto nebo Zapnuto

S KeySync nastavenou na Off jsou tři oscilátory Summit volně běžící a i když jsou přesně nastaveny na stejnou výšku, nemusí být ve fázi. Na tom často nezáleží, ale pokud se používá Ring Modulator nebo FM efekty, efekt mimo fázi nemusí přinést požadovaný výsledek. K překonání tohoto problému lze KeySync zvolit na On, což zajišťuje, že oscilátory vždy začnou generovat své křivky na začátku cyklu, když je stisknuta klávesa.

Nízkoprůchodový šumový filtr

Zobrazeno jako:	HlukLPF
Počáteční hodnota:	127
Rozsah nastavení:	0 až 127

Kromě tří oscilátorů má Summit také generátor šumu. Šum je signál zahrnující široký rozsah frekvencí a je to známý „syčivý" zvuk. Tento filtr šumu je typu s dolní propustí: omezení šířky pásma šumu mění charakteristiku „syčení" a za tímto účelem můžete upravit mezní frekvenci filtru. Výchozí hodnota parametru 127 nastavuje filtr „plně otevřený". Všimněte si, že generátor šumu má svůj vlastní vstup do směšovače, a abyste jej slyšeli izolovaně, bude třeba jeho vstup zvýšit a vstupy oscilátoru vypnout. (Viz část „Sekce Mixer" na straně 27)

High-pass filtr hluk

Zobrazeno jako:	HlukHPF
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 127

Tento filtr plní stejnou funkci jako NoiseLPF, s tím rozdílem, že se jedná o horní propust, a proto při zvýšení hodnoty parametru jsou propuštěny vyšší frekvence filtru a více nízkofrekvenčního obsahu šumového signálu je odmítnuto. Výchozí hodnota parametru nula nastavuje filtr „plně otevřený". Výsledkem tohoto použití je, že každý hlas bude mít svou vlastní charakteristiku ladění.

Stránky pro oscilátor:

Výchozí zobrazení nabídky pro oscilátor 1 jsou uvedeny níže:

OSCILÁTOR 1 3/8
WaveMore BS sine H
FixedNote Off
BendRange +12

OSCILÁTOR 1 4/8
vsync 0 H
SawDense 0
DenseDet 64

Více Průběhy

Zobrazeno jako:	WaveMore
Počáteční hodnota:	BS
Rozsah nastavení:	Seznam vlnových tabulek viz seznam na straně 45

Summit obsahuje sadu vlnových tabulek, které generují širší paletu zvuků, než mohou poskytnout jednoduché sinusové, trojúhelníkové, pilové a pulzní křivky. Každá vlnová tabulka je bankou pěti vlastních tvarů vln, které můžete interpolovat pomocí ovladače Shape 22 .

Parametr WaveMore vybírá vlnovou tabulku oscilátoru, když je Wave 19 nastavena na více. Název vlnové tabulky se objeví na řádku 2 na displeji a poskytuje vodítko k povaze zvuku. Stejně jako u mnoha dalších aspektů Summitu získáte pochopení wavetables experimentováním a úpravou ovládacího prvku Shape . V mnoha případech to zcela dramaticky změní zvukovou povahu zvoleného průběhu.

Posledních 10 slotů v nabídce více křivek obsahuje křivky, které můžete generovat v softwaru Components. Vytvořené křivky můžete navrhovat, ukládat a spravovat.

Singl Pevný Poznámka

Zobrazeno jako:	FixedNote
Počáteční hodnota:	Vypnuto
Rozsah nastavení:	Vypnuto, C -2 až D# 5

Některé zvuky nemusí být závislé na chromatické výšce. Příklady by mohly být zvuky perkusí (např. basové bubny) a zvukové efekty, jako je laserová pistole. Patche je možné přiřadit pevnou notu, takže při hře na libovolnou klávesu vzniká stejný zvuk. Výška, na které je zvuk založen, může být jakákoli půltónová nota v rozsahu přes osm oktáv. S parametrem nastaveným na Vypnuto se klávesnice chová jako normálně. Je-li nastavena na jakoukoli jinou hodnotu, každá klávesa hraje zvuk ve výšce odpovídající dané hodnotě.

Rozteč Kolo Rozsah

Zobrazeno jako:	BendRange
Počáteční hodnota:	+12
Rozsah nastavení:	-24 až +24

Pitch kolečko klávesnice může měnit výšku každého z oscilátorů až o dvě oktávy, nahoru nebo dolů: BendRange může mít pro každý oscilátor jinou hodnotu. Jednotky jsou půltóny s výchozí hodnotou +12, posunutím kolečka výšek zvýšíte výšku tónů o jednu oktávu a posunutím dolů je sníží o oktávu.

Nastavení parametru na zápornou hodnotu obrátí činnost kolečka pitch.
Mnoho továrních patchů má buď tento parametr nastaven na +12, což dává rozsah pitch wheelu ±1 oktáva, nebo na +2 pro rozsah 1 tónu.

Zkuste nastavit BendRange na různé hodnoty pro každý ze tří oscilátorů. To může vytvářet některé zajímavé triádové akordy, když se pohybuje kolečkem tónu.

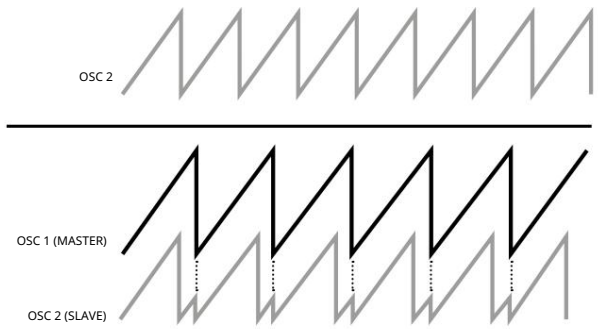
Oscilátor Synchronizovat

Zobrazeno jako:	VSync
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 127

Synchronizace oscilátoru je technika použití jednoho oscilátoru (hlavního) k přidání harmonických k jinému (podřízenému). Summit poskytuje synchronizaci oscilátoru pomocí virtuálního oscilátoru pro každý ze tří hlavních oscilátorů. Virtuální oscilátory nejsou slyšet, ale frekvence každého z nich se používá k opětovnému spuštění frekvence hlavního oscilátoru.

Parametr Vsync řídí frekvenční offset virtuálního oscilátoru vzhledem k (slyšitelnému) hlavnímu oscilátoru. Povaha výsledného zvuku se mění podle toho, jak se mění hodnota parametru, protože frekvence virtuálního oscilátoru se zvyšuje úměrně frekvenci hlavního oscilátoru, jak se zvyšuje hodnota parametru.

Když je hodnota Vsync násobkem 16, frekvence virtuálního oscilátoru je hudební harmonická frekvence hlavního oscilátoru. Efekt je transpozice oscilátoru, která se posouvá po harmonické řadě nahoru, přičemž hodnoty mezi násobky 16 vytvářejí více nesouhlasné efekty.



Machine Translated by Google

Vsync lze ovládat pro kterýkoli nebo všechny oscilátory pomocí modulační matice. Viz strana 38 pro podrobnosti o použití Matrixu.

Chcete-li získat to nejlepší z Vsync, zkuste jej modulovat pomocí LFO. Zkuste jej přiřadit MOD kolečku pro ovládání v reálném čase.

Pilový zub Hustota

Zobrazeno jako:	SawDense
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 127

Hustota pilových zubů ovlivňuje pouze křivky pilových zubů. Přidává k sobě kopie tvaru vlny oscilátoru. K tomu se používají dva další virtuální oscilátory, které produkují „hustší" zvuk při nízkých až středních hodnotách, ale pokud jsou virtuální oscilátory mírně rozladěny (viz Detuning hustoty níže), lze získat zajímavější efekt.

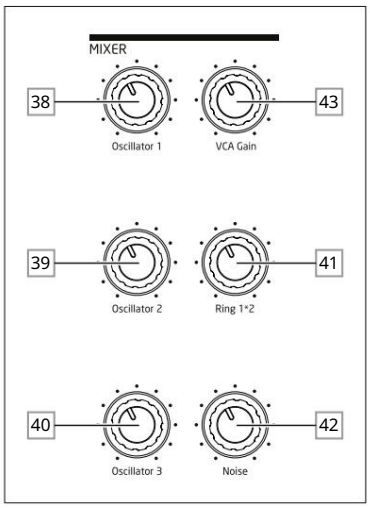
Hustota Rozladění

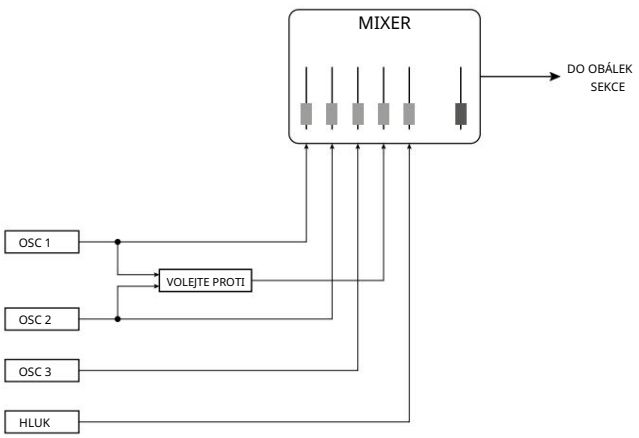
Zobrazeno jako:	DenseDet
Počáteční hodnota:	64
Rozsah nastavení:	0 až 127

Detuning Density Detuning by se měl používat ve spojení s Sawtooth Density. Rozladí oscilátory virtuální hustoty a zaznamenáte nejen hustší zvuk, ale i tlukot.

Parametry Sawtooth Density a Density Detuning můžete použít k „zahuštění" zvuku a simulaci efektu dalších zvuků. K vytvoření podobného efektu můžete použít parametry Unison a Unison Detune v nabídce Voice , ale použití Density a Density Detune má tu výhodu, že nemusíte používat další zvuky.

Sekce Mixer



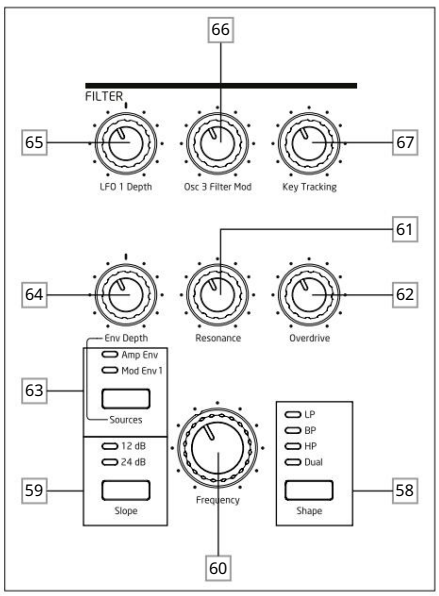


Výstupy různých zdrojů zvuku lze smíchat dohromady v libovolném poměru a vytvořit tak celkový zvuk syntezátoru, za použití toho, co je v podstatě standardní mono mixážní pult 5 v 1.

Každý ze tří oscilátorů, zdroje šumu a výstupu modulátoru Ring má ovládání úrovně, Osc 1 38 , Osc 2 39 , Osc 3 40 , Noise 42 a Ring 1*2 41 v tomto pořadí.
K dispozici je také ovládání úrovně „master", VCA Gain 43 , které nastavuje výstupní úroveň mixu. Jak sekce mixu předchází sekci Envelopes, tento ovládací prvek mění obálku amplitudy DAHDSR.

Summit je schopen produkovat úrovně v sekci mixpultu, které mohou klipovat, pokud jsou všechny zdroje zapnuty na maximum. Může být nutné vyrovnat úrovně buď snížením zdrojů nebo snížením ovladače 43 zesílení VCA , aby se zajistilo, že nedojde k slyšitelnému oříznutí.

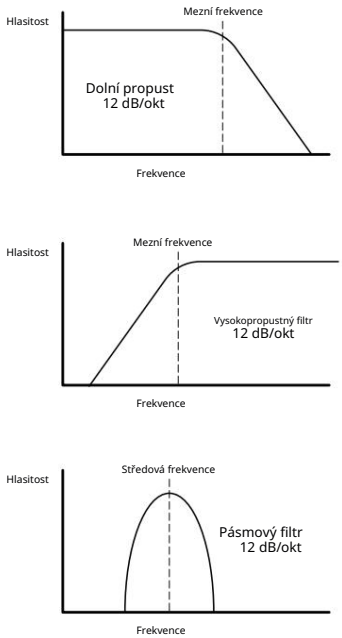
Sekce Filtr



Součet zvuků z mixážního pultu plus jakékoli externí audio vstupy je přiváděn do analogové sekce filtru. Filtr se používá k úpravě harmonického obsahu tohoto kombinovaného zvuku. V režimu Single má filtr vliv na všechny hlasy: v režimu Multi můžete na každý ze dvou Partů použít různé charakteristiky filtrování. Filtry Summit jsou analogové konstrukce a mají rozsáhlou sadu možností konfigurace, modulace a ovládání.

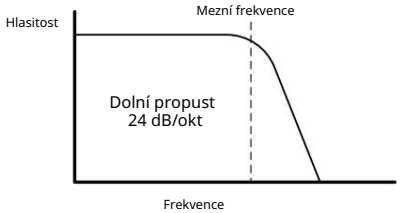
Typ a sklon filtru

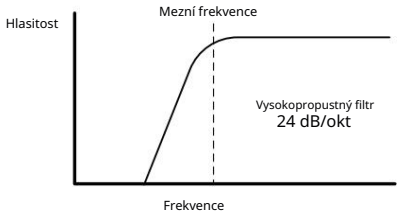
Tvarové tlačítko 58 vybírá jeden ze tří typů filtrů: dolní propust (LP), pásmová propust (BP) nebo horní propust (HP). Čtvrtá možnost, Dual, umožňuje přístup k široké řadě dalších možností konfigurace filtru prostřednictvím hlasové nabídky.

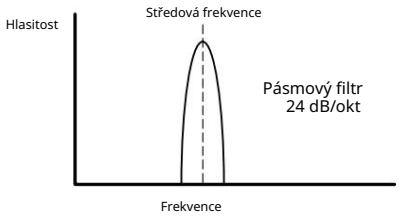


Sekce filtrů každého ze dvou interních syntezátorů Summit je navržena kolem analogových filtrů se strmostí 12 dB/oktávu: každý hraný hlas obsahuje dva takové filtry.

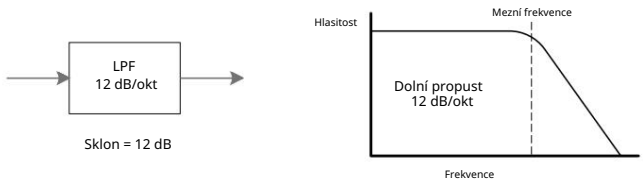
Tlačítko Slope 59 nastavuje stupeň potlačení aplikovaného na frekvence mimo pásmo; v nastavení 12 dB je v obvodu umístěn pouze jeden filtr, ale při nastavení na 24 dB jsou dvě sekce filtru kaskádovány (umístěny v sérii), což má za následek strmější sklon. Frekvence mimo pásmo bude silněji utlumena nastavením 24 dB .

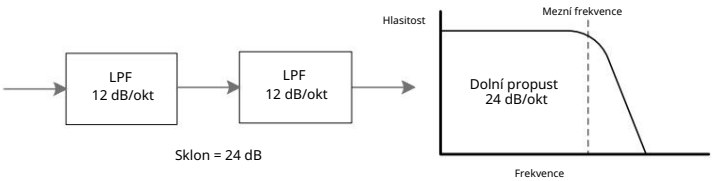






Nastavení Slope má význam pouze tehdy, když je tlačítkem Shape vybrána dolní propust, pásmová propust nebo horní propust . Níže uvedené diagramy znázorňují účinek Slope s tvarem nastaveným na LP (stejný princip platí pro BP a HP):





Pokud je Shape nastaven na Dual, na OLED a Slope se zobrazí stránka 4 nabídky Hlas je nastavena na 12 dB (Poznámka - LED diody Slope mohou stále ukazovat 24 dB , pokud to bylo poslední nastavení s vybranou konfigurací jednoho filtru). Tato stránka nabídky umožňuje kombinovat dvě části filtru několika dalšími způsoby; konkrétně tím, že umožňuje kombinace dvou různých typů filtrů.

Mnoho dalších konfigurací filtrů je k dispozici prostřednictvím nabídky Hlas . Viz Možnosti duálního filtru a Separace frekvence filtru na straně 24

Frekvence

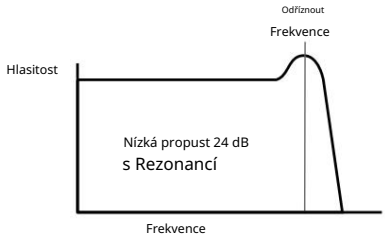
Velký otočný ovladač 60 frekvence nastavuje mezní frekvenci filtru, když je Shape nastaven na HP nebo LP. Je-li zvoleno BP , Frequency nastavuje střední frekvenci propustného pásma filtru.

Ruční rozmítání frekvence filtru vloží téměř každému zvuku charakteristiku „hard-to-soft“.

Frekvence je složitější, když je Tvar nastaven na Duální a vyberete jednu z kombinací duálního filtru. Další podrobnosti naleznete v části o nabídce Hlas na straně 22.

Rezonance

Ovladač 61 rezonance přidává zesílení signálu v úzkém pásmu frekvencí kolem frekvence nastavené ovladačem frekvence . Může výrazně zvýraznit efekt rozmítaného filtru. Zvýšení parametru rezonance je dobré pro zlepšení modulace mezní frekvence, čímž se vytvoří ostrý zvuk. Zvýšení rezonance
také zvýrazňuje činnost ovladače Frequency a dodává mu výraznější efekt.



Nastavení Resonance na vysokou hodnotu může výrazně zvýšit úroveň výstupního signálu – hlasitost syntezátoru – a v některých případech může způsobit nežádoucí ořezávání. To lze kompenzovat úpravou VCA Gain 24 .

Modulace filtru

Parametr Frekvence filtru může být modulován – pomocí fyzických ovladačů – výstupem LFO 1, Amplitude Envelope, Modulation Envelope 1, Oscillator 3 nebo jakoukoli jejich kombinací.

Modulace pomocí LFO 1 je řízena ovladačem hloubky LFO 1 65 a ovladačem 64 Env Depth pro jednu ze dvou obálek. Ovládací prvek Env Depth je přiřazen k amplitudové obálce výběrem Amp Env pomocí tlačítka Source 63 a k Modulation Envelope 2 nastavením Source na Mod Env. Oba zdroje modu lze používat současně, přičemž ovladač Env Depth nastavuje pouze aktuálně vybranou obálku.

Stejně jako u mnoha jiných řídicích směrování mezi sekcemi syntezátoru lze prozkoumat mnohem více možností modulace filtru pomocí Modulation Matrix (viz strana 38).

Všimněte si, že pro modulaci filtru pomocí ovládacích prvků panelu je k dispozici pouze jeden LFO – LFO 1. (LFOs 2-4 mohou být patchovány tak, aby modulovaly filtr pomocí modulační matice.) Frekvenci filtru lze měnit až o osm oktáv.

Záporné hodnoty LFO 1 Depth „invertuje“ modulační LFO průběh; účinek tohoto bude patrnější u nesinusových průběhů LFO a nízkých rychlostí LFO. S kladnými hodnotami Depth způsobí klesající pilovitý tvar vlny LFO pokles frekvence filtru a poté prudký nárůst, než se opět sníží, ale pokud má Depth zápornou hodnotu, kolísání frekvence filtru bude opačné.

Modulace frekvence filtru pomocí LFO může vytvářet některé neobvyklé efekty typu „wah-wah“. Nastavení LFO 1 na pomalou rychlost může zvuku přidat postupné zesílení a poté zjemnění.

Když je akce filtru spuštěna obálkou, akce filtru se mění v průběhu trvání noty. Pečlivým nastavením ovládacích prvků Envelope to může produkovat velmi příjemné zvuky, protože například spektrální obsah zvuku se může během útočné fáze noty značně lišit ve srovnání s jeho „doznínáním“.
Env Depth vám umožňuje ovládat „hloubku“ a „směr“ modulace; čím vyšší je hodnota, tím větší je rozsah frekvencí, přes které bude filtr procházet. Kladné a záporné hodnoty způsobí rozmítání filtru v opačných směrech, ale slyšitelný výsledek bude dále modifikován typem použitého filtru.

Summit také umožňuje přímou modulaci frekvence filtru pomocí oscilátoru 3: to je řízeno ovladačem Osc 3 Filter Mod 66 . Intenzita výsledného efektu je závislá na nastavení ovládání, ale také téměř všechny parametry Osc 3 - rozsah, výška, průběh, šířka pulsu plus jakákoli modulace aplikovaná na oscilátor - mohou mít hluboký vliv na chování filtru.

Zkuste přidat Osc 3 Filter Mod a přitom zametejte výšku Osc 3 kolečkem pitch.

Machine Translated by Google

Sledování filtru

Výšku zahrané noty lze upravit tak, aby se změnila mezní frekvence filtru.
Tento vztah je řízen nastavením ovladače 67 Key Tracking . Při maximální hodnotě (127) se mezní frekvence filtru pohybuje v půltónových krocích s tóny hranými na klaviatuře – tj. filtr sleduje změny výšky v poměru 1:1. To znamená, že když hrajete dvě noty o oktávu od sebe, mezní frekvence filtru se také změní o jednu oktávu. Při minimálním nastavení (hodnota 0) zůstává frekvence filtru konstantní, ať jsou na klaviatuře zahrány jakékoli noty.

> Při použití rezonance filtru jako přídavného oscilátoru nastavte Key Tracking na maximum (127), aby bylo možné filtr přehrávat „naladěný“.

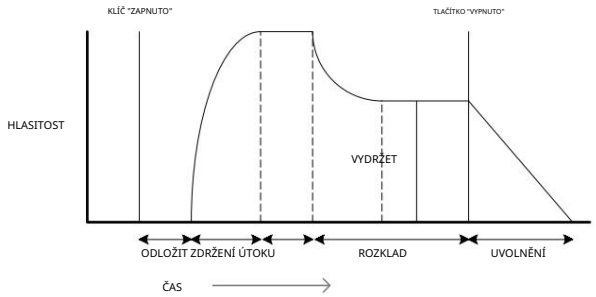
Overdrive

Sekce filtru obsahuje vyhrazený generátor pohonu (nebo zkreslení); Overdrive _ ovladač 62 nastavuje stupeň zpracování zkreslení aplikovaného na signál. Pohon je přidán před filtr.

> Dva další parametry související s filtrem – Filter Post Drive a Filter Divergence – jsou také k dispozici pro nastavení v nabídce Voice.
> Viz strana 23.

Sekce Obálky

Každý ze dvou interních syntezátorů Summit generuje při každém stisku klávesy tři obálky, které lze použít k úpravě zvuku syntezátoru mnoha způsoby. Ovládací prvky obálky jsou založeny na známém konceptu ADSR, ačkoli Summit přidává dvě další fáze obálky, Delay a Hold, které se nastavují v nabídce Env . Proto v této uživatelské příručce odkazujeme na sekvenci DAHDSR.



Obálku DAHDSR lze nejsnáze vizualizovat zvážením amplitudy (objemu) noty v průběhu času. Obálku popisující „životnost“ bankovky lze rozdělit do šesti různých fází:

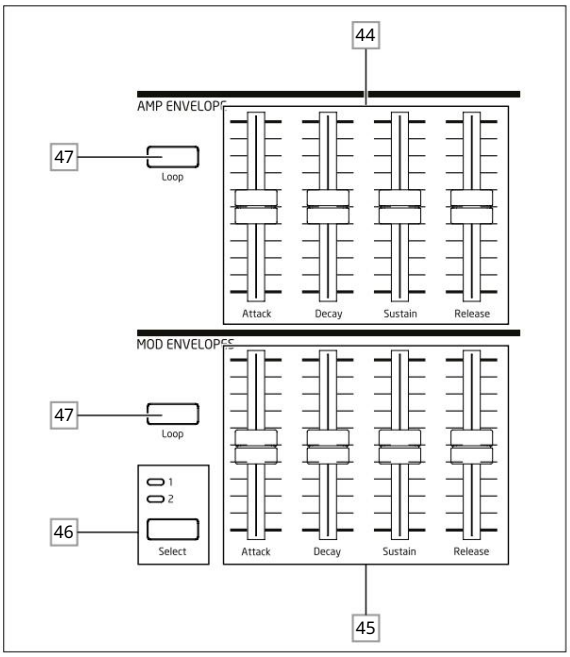
- Zpoždění – doba od stisknutí klávesy do zahájení fáze útoku obálky. Poznámka není během této fáze slyšet. Pro většinu běžných stylů hraní bude Delay nastaveno na nulu, ale je to užitečný parametr při nastavování speciálních zvukových efektů.
- Attack – doba, za kterou se tón zvýší z nuly (tj. od konce fáze zpoždění) na maximální úroveň. Dlouhá doba útoku vytváří efekt „fade-in“.
- Hold – doba, po kterou nota zůstane na úrovni dosažené ve fázi útoku.
- Decay – doba, za kterou nota klesne na úroveň z maximální hodnoty dosažené na konci fáze útoku (a udržené během fáze Hold) na novou úroveň definovanou parametrem Sustain.
- Sustain – jedná se o hodnotu amplitudy a představuje hlasitost noty po fázích Attack, Hold a initial Decay – tj. při držení klávesy.
  Nastavení nízké hodnoty Sustain může poskytnout krátký, perkusivní efekt (za předpokladu, že časy Attack, Hold a Decay jsou krátké).
- Release – Toto je čas, který po uvolnění klávesy trvá, než hlasitost noty klesne zpět na nulu. Vysoká hodnota Release způsobí, že zvuk zůstane slyšitelný (i když se sníží hlasitost) po uvolnění klávesy.

Ačkoli výše pojednává o DAHDSR z hlediska objemu, všimněte si, že každý ze dvou dílů Summit má zařízení tří samostatných generátorů obálek, označovaných jako Amp Envelope, Mod Envelope 1 a Mod Envelope 2. Všechny tři obálky na Part jsou generovány pokaždé, když a je stisknuto tlačítko, ačkoli každý může mít zcela jinou sadu parametrů.

- Amp Env řídí amplitudu signálu syntezátoru a je vždy směrován do VCA ve výstupním stupni (viz strana 21). Summit také umožňuje Amp Env přímo modulovat frekvenci sekce Filter pomocí ovládacích prvků na panelu.
- Mod Env 1 a 2 – dvě modulační obálky – jsou směrovány do různých dalších sekcí Summit, kde je lze použít ke změně dalších parametrů syntezátoru během trvání tónu. Tyto jsou:

  - Mod Env 1 může modulovat tvar křivky kteréhokoli ze tří oscilátorů ve stupni nastaveném ovládacími prvky Shape 22 , když je přidružený zdroj tlačítko 23 je nastaveno na Mod Env 1.
  - Mod Env 1 může také modulovat frekvenci filtru ve stupni nastaveném ovladačem Env Depth 64, když je tlačítko Source 63 nastaveno na Mod Env 1.
  - Mod Env 2 může modulovat výšku libovolného ze tří oscilátorů v míře nastavené ovladačem Mod Env 2 Depth 20 .

Je třeba zdůraznit, že výše uvedená směrování jsou pouze ta, která jsou dostupná přímo pomocí ovládacích prvků na horním panelu Summit: mnohem více možností směrování je dostupných pomocí Modulation Matrix (viz strana 38).



Sekce Envelope Summit má dvě sady čtyř posuvných ovladačů, jednu sadu pro Amp Env, druhou pro Mod Env 1 nebo Mod Env 2, jak je vybráno tlačítkem Select 46 .
Posuvníky jsou věnovány čtyřem parametrům DAHDSR (útok, rozpad, udržení a uvolnění); níže uvedené popisy popisují efekt ovládacích prvků Amp Envelope , protože variace amplitudy jsou snadněji vizualizovatelné, ačkoli efekt odpovídajících ovládacích prvků Mod Envelope je identický. Dvě zbývající fáze obálky, Delay a Hold, se nastavují v nabídce Envelopes Menu.

- Attack – nastavuje dobu útoku noty. Když je posuvník v nejnižší poloze, nota dosáhne své maximální úrovně ihned po stisknutí klávesy; s posuvníkem v jeho nejvyšší poloze trvá notě více než 18 sekund, než dosáhne své maximální úrovně. • Decay – nastavuje čas, za který nota doznívá z úrovně dosažené ve fázi útoku a udržované během fáze Hold, na úroveň definovanou parametrem Sustain. Maximální doba rozkladu je cca. 22 sekund.
- Sustain - nastavuje hlasitost noty po fázi doznívání. Nízká hodnota Sustain s vyšší fází Decay bude mít za následek zdůraznění začátku tónu; je-li posuvník zcela stisknutý, nota je po uplynutí doby doznívání neslyšitelná.
- Release - Mnoho zvuků získá určitý charakter z not, které zůstávají slyšitelné po uvolnění klávesy; tento „visící“ nebo „fade-out“ efekt, kdy tón přirozeně přirozeně odumírá (jako u mnoha skutečných nástrojů), může být velmi účinný. Summit má maximální čas uvolnění přes 24 sekund, ale kratší časy budou pravděpodobně užitečnější! Vztah mezi hodnotou parametru a dobou uvolnění není lineární: to znamená, že je k dispozici mnohem jemnější ovládání
  v kratších dobách uvolnění.

> S vysokým nastavením Sustain a nulovým Attack, Decay a Release bude obálka fungovat jako ovládací prvek On/Off, když stisknete a uvolníte klávesu: nota začne okamžitě po stisknutí klávesy a okamžitě se zastaví, když ji uvolníte. To může připomínat styl ovládání kláves na tradičních varhanách.

Machine Translated by Google

Nabídka Obálky

V nabídce Obálka jsou k dispozici následující parametry obálky . Každá obálka má dvě stránky nabídky; parametry dostupné pro každou obálku jsou identické, kromě toho, že výchozí hodnota parametru MonoTrig pro Mod Envelopes je Re-Trig.

Výchozí zobrazení nabídky pro Amp Envelope je uvedeno níže:

OBÁLKA AMP	1/6
Rychlost +0	H
MonoTrig Legato	

OBÁLKA AMP		2/6
Zpoždění	0	
HoldTime	0	
Opakuje se	3	

Rychlost

Zobrazeno jako:	Rychlost
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	-64 až +63

Velocity nijak neupravuje tvar obálky DAHDSR, ale přidává zvuku dotykovou citlivost. V případě Amplitude Envelope bude nastavení kladné hodnoty parametru znamenat, že čím silněji budete hrát na klávesy, tím hlasitější bude zvuk. Pokud je nastavena na nulu, hlasitost je stejná bez ohledu na to, jak se hraje na klávesy. Vztah mezi rychlostí, kterou je tón zahrán, a hlasitostí je určen hodnotou. Všimněte si, že záporné hodnoty mají opačný účinek.

Pro „nejpřirozenější“ styl hraní zkuste nastavit Amplitude Velocity na přibližně +40.

Zvukový efekt odpovídajícího parametru Velocity pro dvě modulační obálky bude záviset na tom, k čemu se obálky používají: pokud se například používají k modulaci frekvence filtru (běžná aplikace), kladný parametr Velocity bude mít za následek větší míru funkce filtru při silnějším úderu do kláves.

Další ovládání citlivosti dotyku klávesnice je k dispozici úpravou parametru VelCurve, který lze nalézt na stránce F v nabídce Nastavení . Další podrobnosti naleznete na straně 44.

Vícenásobné spouštění

Zobrazeno jako:	MonoTrig
Počáteční hodnota:	Svázaný
Rozsah nastavení:	Legato nebo Re-Trig

Když je tento parametr nastaven na Re-Trig, každá zahraná nota spustí svou plnou DAHDSR obálku, i když podržíte ostatní klávesy. V režimu Legato pouze první stisknutá klávesa vytvoří notu s plnou obálkou, všechny následující noty vynechají fáze Attack a Decay a zazní pouze od začátku fáze Sustain. „Legato“ doslova znamená „hladce“ a tento režim tomuto stylu hraní napomáhá.

Je důležité ocenit, že režim Legato je operativní, Mono nebo MonoLG
režimy musí být vybrány v oblasti ovládání HLAS na panelu – nebude fungovat s polyfonním hlasem nebo režimem Mono2. Viz strana 22.

Co je Legato?
Hudební termín Legato znamená „hladce“. Styl klávesnice Legato je styl, kde se překrývají alespoň dvě noty. To znamená, že když hrajete melodii, ponecháváte předchozí (nebo dřívější) tón znít, zatímco hrajete další tón. Jakmile tato nota zazní, uvolníte předchozí notu.

Zpoždění

Zobrazeno jako:	Zpoždění
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 127

Summit přidává k tradiční obálce ADSR dvě další fáze: první z nich je Delay. Když má zpoždění výchozí hodnotu 0, obálky zahájí fázi útoku, jakmile je stisknuto tlačítko. Delay vkládá proměnnou časovou prodlevu mezi stisknutím klávesy a začátkem zbytku obálky AHDSR. Při maximální hodnotě 127 se obálka spustí až 10 sekund po stisknutí tlačítka. Zpoždění mnohem kratší než toto bude pravděpodobně více zajímavé a vztah mezi hodnotou parametru a dobou zpoždění byl záměrně exponenciální, aby to umožnil: hodnota asi 85 zavádí zpoždění jedné sekundy.

Vydržte

Zobrazeno jako:	HoldTime
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 127

Parametr Hold je další další fází obálky: mnoho syntetizérů nabízí pouze ovládání obálky ADSR, ale Summit umožňuje další kontrolu „životnosti noty“. Jakmile poznámka dokončí fázi útoku, obálka zůstane na své maximální úrovni po stanovenou dobu HoldTime. Pokud jde o amplitudovou obálku, pokud HoldTime není nastaven na nulu, nota zůstane na své maximální hlasitosti po omezenou dobu, než se hlasitost sníží po dobu nastavenou funkcí Decay. Pokud HoldTime

je nastaven na nulu, fáze Decay začíná okamžitě, maximální úrovně je dosaženo na konci fáze útoku. Maximální hodnota 127 odpovídá době zdržení 500 mS.

Opakuje se

Zobrazeno jako:	Opakuje se
Počáteční hodnota:	Na
Rozsah nastavení:	1 až 126, zapnuto

Repeats vám umožňuje nastavit „smyčkové obálky“: když je udeřena nota, mohou se fáze Attack, Hold a Decay obálky opakovat libovolněkrát až 126krát, než se spustí fáze Sustain a Release obálky. Tato funkce smyčky se aktivuje (a deaktivuje) tlačítkem Loop 47 . Když jsou smyčky vypnuté, obálka DAHDSR je sledována jako obvykle. Když je smyčka zapnutá, hodnota Repeats nastavuje, kolikrát jsou implementovány fáze obálky Attack, Hold a Decay.

Při nastavení na výchozí hodnotu On se fáze Attack, Hold a Decay neustále opakují, dokud není nota uvolněna, kdy začíná fáze uvolnění.

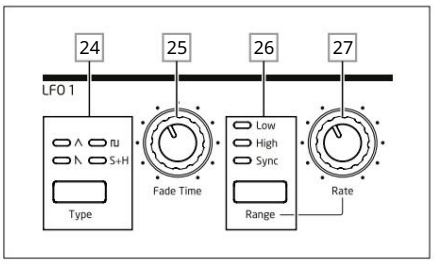
Sekce LFO

Summit má čtyři nízkofrekvenční oscilátory (LFO), označené LFO 1 až LFO 4. LFO 1 a LFO 2 jsou pro hlas; to znamená, že jejich modulační efekt je aplikován nezávisle na každém z hlasů. Jejich primární parametry jsou okamžitě uživatelsky nastavitelné pomocí ovládacích prvků na panelu: v nabídce LFO je mnoho dalších parametrů .

LFO 3 a LFO 4 jsou „globální“ v tom, že jejich modulační efekt je aplikován na osm hlasů poté, co byly smíchány dohromady. To je zvláště užitečné, protože tyto LFO lze použít k modulaci FX parametrů prostřednictvím FX Modulation Matrix. Ovládací prvky průběhu a rychlosti pro LFO 3 a LFO 4 jsou k dispozici na panelu; opět jsou v nabídce LFO k dispozici další parametry.

Všechny čtyři LFO jsou také k dispozici pro směrování do jiných částí Summitu prostřednictvím Modulation Matrix.

LFO 1 a LFO 2 hardwarové ovládání



LFO 1 a LFO 2 jsou identické, pokud jde o vlastnosti, ale jejich výstupy mohou být přímo směrovány pomocí ovládacích prvků panelu do různých částí syntezátoru, a proto se používají odlišně, jak je uvedeno níže:

Machine Translated by Google

LFO 1:

- může upravit tvar vlny každého oscilátoru, když je LFO1 vybráno pomocí tlačítko Source oscilátoru 23 ;
- může modulovat frekvenci filtru; množství modulace je upraveno v Sekce filtru s LFO 1 Ovládání hloubky 65 .

LFO 2:

- může modulovat výšku každého oscilátoru; úroveň modulace se nastavuje v sekci oscilátoru pomocí ovladače hloubky LFO 2 21 . Toto je metoda přidání „vibrata" ke zvuku.

Buď LFO může být dodatečně patchováno v Modulation Matrix pro modulaci mnoha dalších parametrů syntezátoru.

Průběh LFO 1 a 2

Tlačítko Type 24 vybírá jeden ze čtyř tvarů vlny – Trojúhelník, Pilový zub, Čtverec nebo Vzorek a přidržení. LED diody nad tlačítkem potvrzují vybraný tvar vlny.

LFO 1 a 2 sazba

Rychlost (nebo rychlost nebo frekvence) každého LFO se nastavuje tlačítkem Range 26 a otočným ovladačem 27 Rate . Tlačítko Range má tři nastavení: Low, High a Sync.

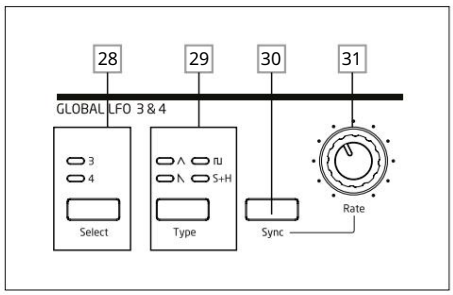
Výběrem Sync znovu přiřadíte funkci Rate control, což umožňuje synchronizaci rychlosti LFO s interními nebo externími MIDI hodinami na základě synchronizační hodnoty zvolené ovladačem. Když zvolíte Sync , OLED zobrazí RateSync LFO

Parametr při pohybu ovladače Rate : umožňuje zvolit potřebné rozdělení tempa. Viz tabulka LFO Sync Rate na straně 45

LFO 1 & 2 Fade Time

Efekty LFO jsou často účinnější, když se rozšíří, než jen „zapnuté"; parametr Fade Time nastavuje, jak dlouho trvá výstupu LFO, než se rozběhne, když je zahrána nota. Otočný ovladač 25 se používá k nastavení této doby. Viz také režim Fade (strana 32), kde můžete také nastavit, aby se LFO vytratilo po Fade Time, nebo pomocí nastavení Gate, začalo nebo skončilo náhle po Fade Time.

LFO 3 a LFO 4 hardwarové ovládání



LFO 3 a LFO 4 sdílejí sadu ovládacích prvků panelu, které lze přiřadit kterémukoli LFO a každý má svou vlastní stránku v nabídce LFO s dalšími parametry. Výstupy LFO nejsou směrovatelné pomocí přímých ovládacích prvků na panelu jako LFO 1 a LFO 2, ale mohou být směrovány do libovolného cíle Modulation Matrix.

Vyberte LFO 3 & 4

Tlačítko Select 28 přiřadí ostatní ovládací prvky v sekci panelu GLOBAL LFO 3 & 4 LFO 3 nebo LFO 4, v daném pořadí.

Tvar vlny LFO 3 a 4

Tlačítko Type 29 vybírá jeden ze čtyř tvarů vlny – Triangle, Square nebo Sample and Hold. LED diody nad tlačítkem potvrzují aktuálně vybraný průběh. Výběr tvaru vlny lze také provést z nabídky LFO.

Sazba LFO 3 & 4

Rychlost (nebo rychlost nebo frekvence) vybraného LFO (LFO 3 nebo LFO 4) je nastavena pomocí Rate control 30 Výběrem Sync 31 se znovu přiřadí funkce Rate control, což umožňuje synchronizaci rychlosti LFO s interními nebo externími MIDI hodinami na základě synchronizační hodnoty zvolené ovladačem. Když je zvoleno Sync , OLED zobrazí parametr RateSync LFO, když se pohybujete ovladačem Rate : to vám umožňuje zvolit potřebné rozdělení tempa. Viz tabulka LFO Sync Rate na straně 45. LFO 3/4 Rate lze také nastavit z nabídky LFO.

Synchronizace LFO 3 a 4

Stisknutím Sync 31 se uzamkne rychlost LFO na externích nebo interních MIDI hodinách, aby bylo možné je synchronizovat s externím zařízením. Dělicí faktor synchronizace se nastavuje parametrem LxRateSync (kde x=3 nebo 4) v nabídce LFO.

Nabídka LFO

LFO1 a LFO 2 jsou „za hlas". Toto je velmi výkonná funkce Summitu (a dalších syntetizérů Novation). Například, když je LFO přiřazeno k vytvoření vibrata a hraje se akord, každý tón akordu se bude měnit stejnou rychlostí, ale ne nutně ve stejné fázi. V nabídce LFO jsou různá nastavení, která řídí, jak LFO reagují a zamykají se.

LFO 1 a LFO 2 mají tři stránky menu; parametry dostupné pro LFO 1 a LFO 2 jsou identické.

Protože LFO 3 a LFO 4 jsou určeny pro vytváření dodatečných modulačních efektů spíše než generování základních tónů, jsou „globální" na rozdíl od „per-voice", což znamená, že je lze také použít k modulaci FX parametrů prostřednictvím FX modulace. Matice. Každý z nich má jednu stránku menu; parametry dostupné pro LFO 3 a LFO 4 jsou identické.

LFO 1 a LFO 2: Výchozí zobrazení nabídky pro LFO 1 je uvedeno níže:

LFO 1		1/8
Fáze	Volný, uvolnit	H
MonoTrig Legato		
Zabil	0	

LFO 1 2/8
FadeMode FadeIn H
FadeSync zapnuto

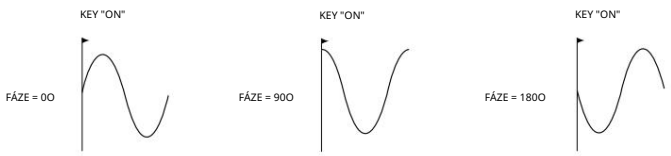
LFO 1		3/8
Opakuje se	Vypnuto	H
Společný	Vypnuto	

LFO Fáze

Zobrazeno jako:	Fáze
Počáteční hodnota:	Volný, uvolnit
Rozsah nastavení:	Volný, uvolnit; 0 stupňů až 357 stupňů (v krocích po 3 stupních)

Každé LFO běží nepřetržitě „na pozadí". Pokud je Phase nastaveno na Free (výchozí), neexistuje způsob, jak předpovědět, kde bude průběh při stisknutí klávesy.

Po sobě jdoucí stisknutí klávesy nevyhnutelně způsobí různé výsledky. Se všemi ostatními hodnotami Phase se LFO znovu spustí ve stejném bodě křivky pokaždé, když je stisknuta klávesa, skutečný bod je určen hodnotou parametru. Kompletní průběh má 360° a přírůstky ovládacího prvku jsou v krocích po 3°. Tedy poloviční nastavení (180°) způsobí, že modulační průběh začne v polovině cyklu.



MonoTrig

Zobrazeno jako:	MonoTrig
Počáteční hodnota:	Svázaný
Rozsah nastavení:	Legato nebo Re-Trig

MonoTrig se vztahuje pouze na monofonní hlasové režimy (viz strana 22). Pokud není fáze LFO nastavena na Free, LFO se znovu spustí pokaždé, když je stisknuta nová nota.

Ale pokud hrajete ve stylu legato (doslova „hladce" – hrajete na další klávesy, zatímco je stále držena jedna klávesa), LFO se znovu spustí, pouze pokud je MonoTrig nastaven na Re-Trig. Pokud je nastaveno na Legato, uslyšíte efekt opětovného spuštění pouze na první tón.

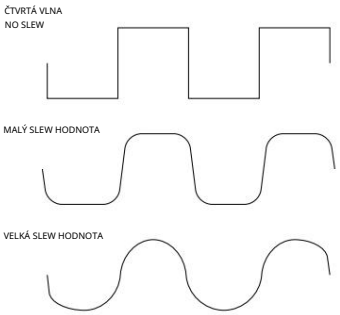
Machine Translated by Google

LFO Zabil

Zobrazeno jako:	Zabil
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 127

Slew má za následek úpravu tvaru křivky LFO. Ostré hrany se stávají méně ostrými, když se zvyšuje Slew. Účinek tohoto na modulaci výšky můžete slyšet, když zvolíte Square jako vlnovou křivku LFO a nastavíte rychlost poměrně nízkou, takže při stisku klávesy se na výstupu střídají dva tóny. Zvýšení hodnoty Slew způsobí, že přechod mezi dvěma tóny bude spíše „klouzavý“ než ostrá změna. To je způsobeno otočením vertikálních okrajů čtvercového tvaru vlny LFO.

Všimněte si, že Slew má vliv na všechny křivky LFO, ale zvukový efekt se liší podle rychlosti a typu křivky. Jak se Slew zvyšuje, čas potřebný k dosažení maximální amplitudy se prodlužuje a může nakonec vést k tomu, že toho nebude vůbec dosaženo, ačkoli nastavení, při kterém je tohoto bodu dosaženo, se bude měnit podle tvaru vlny.



Slábnout Režim

Zobrazeno jako:	FadeMode
Počáteční hodnota:	FadeIn
Rozsah nastavení:	FadeIn, FadeOut, GateIn, GateOut

Funkce čtyř možných nastavení FadeMode jsou následující:

1. FadeIn – modulace LFO se postupně zvyšuje během nastavené doby pomocí ovladače Fade Time 25 .
2. FadeOut – modulace LFO se v průběhu času postupně snižuje nastaveno ovladačem Fade Time , přičemž nota zůstává nemodulovaná.
3. GateIn – nástup modulace LFO je zpožděn o dobu nastavenou parametrem Fade Time a poté začne okamžitě na plné úrovni.
4. GateOut – ovládaný parametr je plně modulován LFO po dobu nastavenou parametrem Fade Time . V tomto okamžiku se modulace náhle zastaví.

Všimněte si, že kterýkoli z režimů prolínání je vybrán, je vždy aktivní; Pokud nechcete slyšet jeho účinek, otočte ovladač Fade Time 25 na nulu.

LFO Slábnout Synchronizovat

Zobrazeno jako:	FadeSync
Počáteční hodnota:	Na
Rozsah nastavení:	Vypnuto nebo Zapnuto

Nastavení FadeSync platí pouze pro monofonní hlasové režimy (viz strana 22).
FadeSync určuje, zda se při každém stisku klávesy znovu spustí časové zpoždění nastavené pomocí Fade Time . S FadeSync nastaveným na On (výchozí nastavení), doba prolínání LFO začne znovu; při nastavení na Vypnuto se spouští pouze první notou. To bude mít význam pouze při hraní ve stylu legato.

Opakuje se

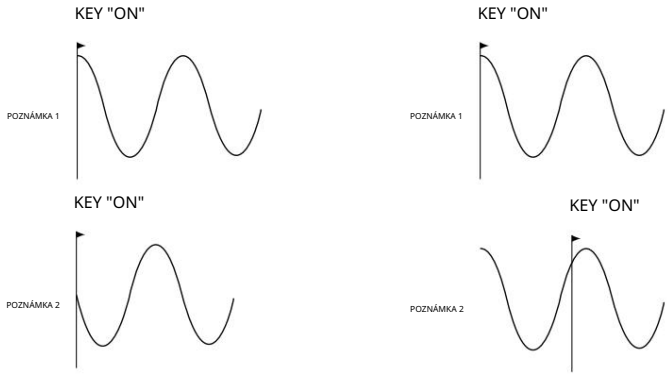
Zobrazeno jako:	Opakuje se
Počáteční hodnota:	Vypnuto
Rozsah nastavení:	Vypnuto, 1–127

Repeats nastavuje, kolik cyklů tvaru vlny LFO bude generováno při každém spuštění LFO. Takže pokud je nastaveno na 1, uslyšíte efekt jakékoliv LFO modulace pouze po jeden cyklus, a tedy po krátkou dobu (v závislosti na nastavení Rate).

LFO Společný Synchronizovat

Zobrazeno jako:	Společný
Počáteční hodnota:	Vypnuto
Rozsah nastavení:	Vypnuto nebo Zapnuto

Společná synchronizace je použitelná pouze pro polyfonní hlasy. Když je Common zapnuto, zajišťuje, že fáze průběhu LFO je synchronizována pro každou hranou notu. Když je nastaveno Off, nedochází k takové synchronizaci a zahrání druhého tónu, když je již jeden stisknutý, bude mít za následek nesynchronizovaný zvuk, protože modulace budou vypršet.
Když se LFO používají pro modulaci výšky tónu (jejich nejběžnější aplikace), nastavení Common na Off poskytne přirozenější výsledky.



Nastavte Common na On pro emulaci raných analogových polyfonních syntezátorů.

LFO 3 a LFO 4: Výchozí zobrazení nabídky pro LFO 3 je uvedeno níže:

LFO 3 7/8
L3Waveform Triangle H
L3 sazba 64
L3RateSync 8 tepů

LFO 3/4 Průběh

Zobrazeno jako:	LxWaveform (kde x=3 nebo 4)
Počáteční hodnota:	Trojúhelník
Rozsah nastavení:	Trojúhelník, Pilový zub, Čtverec, Rand S/H

Tento parametr je ekvivalentem tlačítka Type na panelu 29 na základě nabídky a provádí stejnou funkci: nastavení základního tvaru vlny pro LFO 3 nebo LFO 4.

LFO 3/4 Hodnotit

Zobrazeno jako:	LxRate (kde x=3 nebo 4)
Počáteční hodnota:	64
Rozsah nastavení:	0 až 127

Tento parametr je ekvivalentem otočného ovladače 30 na panelu Rate , a provádí stejnou funkci: nastavení rychlosti (frekvence) LFO 3 nebo LFO 4.

LFO 3/4 Hodnotit Synchronizovat

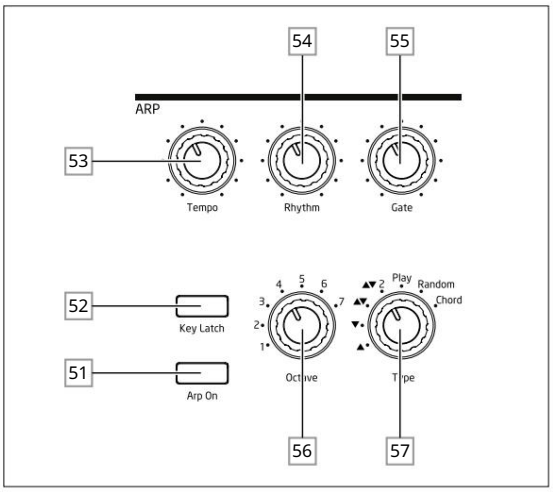
Zobrazeno jako:	LxRateSync (kde x=3 nebo 4)
Počáteční hodnota:	8 tepů
Rozsah nastavení:	Úplné podrobnosti naleznete v tabulce na straně 45

LFO Rate Sync umožňuje synchronizaci rychlosti LFO s interními nebo externími MIDI hodinami: parametr vybírá faktor dělení synchronizace. Aby byla synchronizační rychlost LFO funkční, musí být nejprve povolena tlačítkem Sync 30 .

Machine Translated by Google

Arpeggiator

Summit má všestranný Arpeggiator (Arp), který umožňuje hrát a manipulovat arpeggia různé složitosti a rytmu v reálném čase. Když je Arpeggiator povolen a je stisknuta jediná klávesa, jeho nota se znovu spustí. Pokud zahrajete akord, Arpeggiator identifikuje jeho noty a hraje je jednotlivě v sekvenci (toto se nazývá vzor arpeggia nebo 'arp sekvence'); pokud tedy zahrajete triádu C dur, noty tvořící pattern budou C, E a G.



Primární ovládací prvky pro Arpeggiator jsou na panelu: další, sekundární parametry arp – včetně zdroje hodin, swingu a synchronizační frekvence – se nastavují v Arp/Clock menu (viz níže). Arpeggiator se aktivuje stisknutím tlačítka Arp On 51 .

Čas

Tempo control 53 nastavuje základní rychlost sekvence arp: rozsah je 40 až 240 BPM. Pokud je Summit synchronizován s externími MIDI hodinami (viz strana 33), automaticky detekuje příchozí tempo a deaktivuje interní hodiny. Tempo sekvence arp pak bude určováno externími MIDI hodinami.

Všimněte si, že Tempo nastavuje takt pro všechny tempově synchronizované funkce Summitu: např. Delay Sync a LFO Rate Sync, stejně jako rychlost Arpeggiator.

Ovládání tempa je také dostupné na stránce 1 nabídky Arp/Clock jako ClockRate parametr.

Pokud je externí zdroj MIDI hodin odstraněn, Arpeggiator bude pokračovat v „setrvačce“ v posledním známém tempu. Pokud však nyní upravíte Tempo, vnitřní hodiny převezmou řízení a potlačí rychlost setrvačníku.

Režim Arp

Je-li povoleno, Arpeggiator bude hrát všechny stisknuté noty v sekvenci, která je určena nastavením ovladače Type 57 . Dostupné možnosti jsou shrnuty v tabulce níže. Třetí sloupec tabulky popisuje povahu sekvence v každém případě.

TYP	POPIS KOMENTÁŘE	
K	Vzestupně	Sekvence začíná nejnižším zahraným tónem
J	Klesající	Sekvence začíná nejvyšším zahraným tónem
KJ	Vzestup/sestup	Sekvence se střídá
KJ2		Jako KJ, ale nejnižší a nejvyšší tóny se hrají dvakrát
Hrát si	Objednávka klíčů	Sekvence obsahuje noty v pořadí, v jakém se hrají
Náhodný	Náhodný	Podržené noty se hrají v plynule se měnícím náhodném pořadí
Akord	Akord	Noty tvořící sekvenci se hrají současně jako akord

Výběr typu je také dostupný na stránce 2 nabídky Arp/Clock jako Type parametr.

Arp rytmus

Stejně jako možnost nastavit základní časování a režim sekvence arp (pomocí Type a parametr SyncRate v nabídce Arp/Clock), můžete také zavést další rytmické variace nastavením ovladače Rhythm 57 . Arpeggiator přichází s 33 předdefinovanými arp sekvencemi; pomocí ovládacího prvku Rhythm jeden vyberte. Obecně řečeno, sekvence narůstají v rytmické složitosti s rostoucím počtem; Rytmus 1 je řada po sobě jdoucích rozkroků a rytmy s vyšším číslem představují složitější vzory, kratší tóny (semiquavers) a synkopy.

Měli byste strávit nějaký čas experimentováním s různými kombinacemi rytmu a typu. Některé vzory fungují lépe s určitými volbami Typu.

Vzor rytmu lze také vybrat na stránce 2 nabídky Arp/Clock pomocí parametru Rhythm.

Oktávový rozsah

Ovladač oktávy 56 umožňuje přidání vyšších oktáv k sekvenci arp. Nastavením na 1 bude sekvence obsahovat pouze zahrané noty. Je-li nastaveno na 2, sekvence se přehraje jako dříve, poté se okamžitě přehraje znovu o oktávu výše. Vyšší hodnoty prodlužují tento proces přidáním dalších vyšších oktáv. Všimněte si, že nastavení jiná než 1 má za následek zdvojnásobení, ztrojnásobení atd. sekvence. Přidané další noty kopírují kompletní původní sekvenci, ale jsou posunuty o oktávu výše. Sekvence čtyř tónů bude s délkou oktávy nastavenou na 2 se skládat z osmi tónů, když je oktáv nastavena na 2. Dostupný rozsah je od jedné do sedmi oktáv.

Rozsah oktávy Arp lze také vybrat na stránce 2 nabídky Arp/Clock jako parametr Octaves.

Doba trvání poznámky

Ovladač Gate 55 nastavuje základní dobu trvání not hraných Arpeggiatorem (ačkoli toto bude dále upraveno ovladačem Rhythm a nastavením nabídky SyncRate). Délka brány je procento délky kroku, takže doba, po kterou je brána otevřena, závisí na rychlosti hlavních hodin. Čím nižší je hodnota parametru, tím kratší je doba hrané noty. Při maximální hodnotě (127) po jedné notě v sekvenci bezprostředně následuje další bez mezery. Při hodnotě 63 je doba trvání noty přesně poloviční než interval taktu (jak je nastaveno ovládáním Tempo) a po každé notě následuje zbytek stejné délky.

Klíčenka

Tlačítko Key Latch 52 opakovaně přehrává aktuálně vybranou sekvenci arp bez držení kláves. Pokud jsou stisknuty další klávesy, zatímco jsou drženy počáteční klávesy, další noty budou přidány do sekvence. Pokud po uvolnění všech not stisknete další klávesy, přehraje se nová sekvence skládající se pouze z nových not.

Přenos dat Arp

Summit může vysílat data MIDI not z arpeggiatoru a může také přinutit arpeggiator hrát noty podle přijatých dat MIDI not. Další informace naleznete na straně 42.

Nabídka Arp/Clock

Následující nastavení Arpeggiatoru jsou k dispozici v nabídce Arp/Clock , která má čtyři stránky. Všimněte si, že některá z těchto nastavení duplikují fyzické ovládací prvky v panelu ARP sekce.

Stránka nabídky Arp 1:

HODINY 1/4

Frekvence hodin 120 BPM H
Zdroj Auto

Stav INT 120,00 bpm

Čas

Zobrazeno jako:	ClockRate
Počáteční hodnota:	120 BPM
Rozsah nastavení:	40 až 240 BPM

Tento parametr nastavuje vnitřní takt Summit v BPM. Poskytuje hodiny pro tempově synchronizované funkce Summit: Arpeggiator, Delay Sync a LFO Rate Sync.

Tento parametr duplikuje fyzické ovládání Tempo 53 .

Zdroj hodin

Machine Translated by Google

Zobrazeno jako: Zdroj
Počáteční hodnota: Auto
Rozsah nastavení: Auto, Interní, Ext-Auto, MIDI, USB

Summit používá hlavní MIDI hodiny, aby nastavil tempo arpeggiatoru a poskytl časovou základnu pro synchronizaci s celkovým tempem. Tyto hodiny mohou být odvozeny interně nebo poskytnuty externím zařízením schopným vysílat MIDI hodiny. Zdroj
nastavení určuje, zda tempo synchronizované funkce Summit (včetně Arpeggiatoru) budou sledovat tempo externího zdroje MIDI hodin nebo tempo nastavené parametrem ClockRate. Možnosti jsou:

- Auto – pokud není přítomen žádný externí zdroj MIDI hodin, Summit bude standardně používat interní MIDI hodiny. Tempo bude nastaveno parametrem ClockRate. Pokud jsou k dispozici externí MIDI hodiny, Summit se s nimi synchronizuje.
- Internal – Summit se bude synchronizovat s interními MIDI hodinami bez ohledu na to, co mohou být přítomny externí zdroje MIDI hodin.
- Ext-Auto – toto je režim automatické detekce, ve kterém se Summit synchronizuje s jakýmkoli externím zdrojem MIDI hodin (přes USB nebo MIDI připojení). Dokud nebudou detekovány externí hodiny, Summit poběží na svém interním taktu. Když jsou detekovány externí hodiny, Summit se s nimi automaticky synchronizuje. Dojde-li následně ke ztrátě (nebo zastavení) externích hodin, tempo Summitu se pak „setrvačníky" nastaví na poslední známou frekvenci.
- MIDI – synchronizace bude probíhat s externími MIDI hodinami připojenými k (DIN) MIDI vstupní zásuvka. Pokud nejsou detekovány žádné hodiny, tempo se „setrvačníky" nastaví na poslední známou frekvenci.
- USB – synchronizace s externími MIDI hodinami přijatými přes USB připojení. Pokud nejsou detekovány žádné hodiny, tempo se „setrvačníky" nastaví na poslední známý takt.

Při nastavení na kterýkoli z externích zdrojů MIDI hodin bude tempo odpovídat frekvenci MIDI Clock přijaté z externího zdroje (např. sekvenceru). Ujistěte se, že je externí sekvencer nastaven na vysílání MIDI Clock. Pokud si postupem nejste jisti, nahlédněte do manuálu k sekvenceru, kde najdete podrobnosti.

Čtvrtý řádek stránky 1 potvrzuje aktuální stav zdroje hodin, včetně přesného BPM. Tento řádek je pouze pro čtení.

Většina sekvencerů nevysílá MIDI Clock, když jsou zastaveny. Synchronizace Summit do MIDI Clock bude možná pouze v době, kdy sekvencer právě nahrává nebo hraje. Pokud nejsou k dispozici externí hodiny, tempo může setrvačník a převezme poslední známou příchozí hodnotu MIDI Clock. V této situaci se na čtvrtém řádku OLED zobrazí FLY. (Všimněte si, že Summit se NEVRÁTÍ k tempu nastavenému pomocí ClockRate
pokud není zvoleno Auto.)

Postavení

Řádek 4 na stránce 1 potvrzuje aktuální používaný zdroj hodin a BPM. Není uživatelsky volitelné pro nastavení.

- Stav bude ukazovat INT, když Summit běží na svých vnitřních tempových hodinách. Zobrazené tempo bude odpovídat tempu nastavenému parametrem ClockRate v řádku 2.
- Stav zobrazí USB, když Summit přijme platné hodiny na USB portu 3 a Zdroj je nastaven na Auto, Ext-Auto nebo USB. Zobrazené tempo bude odpovídat tempu příchozích externích hodin.
- Status zobrazí MDI, když Summit přijme platné hodiny na MIDI IN (DIN) konektoru 4 a Source je nastaven na Auto, Ext-Auto nebo MIDI. Zobrazené tempo bude odpovídat tempu příchozích externích hodin.

Nabídka Arp Strana 2:

```
ARP                    2/4
Typ        Nahoru        H
Rytmus        1
Oktávy        1
```

Arp Režim

Zobrazeno jako: Typ
Počáteční hodnota: Nahoru
Rozsah nastavení: Viz tabulka v části „Režim Arp" na stránce 33

Tento parametr duplikuje fyzické ovládání typu 57 .

Arp Rytmus

Zobrazeno jako: Rytmus
Počáteční hodnota: 1
Rozsah nastavení: 1 až 33

Tento parametr duplikuje fyzické ovládání Rhythm 54 .

Oktávový rozsah

Zobrazeno jako: Oktávy
Počáteční hodnota: 1
Rozsah nastavení: 1 až 6

Tento parametr duplikuje fyzické ovládání Octave 54 .

Nabídka Arp Strana 3:

```
ARP                    3/4
Houpačka      50         H
SyncRate 16
KeySync       Vypnuto
```

Houpačka

Zobrazeno jako: Houpačka
Počáteční hodnota: 50
Rozsah nastavení: 20 až 80

Pokud je Swing nastaven na něco jiného než výchozí hodnotu 50, lze získat některé další zajímavé rytmické efekty. Vyšší hodnoty prodlužují interval mezi lichými a sudými notami, zatímco intervaly mezi sudými a lichými jsou odpovídajícím způsobem zkráceny. Nižší hodnoty mají opačný efekt. Toto je efekt, se kterým je snazší experimentovat, než popisovat! Přidání Swingu je skvělý způsob, jak do vašich arpových sekvencí zavést groove nebo rytmicky swingovaný hudební pocit.

Arp Hodnotit Synchronizovat

Zobrazeno jako: SyncRate
Počáteční hodnota: 16
Rozsah nastavení: Úplné podrobnosti naleznete v tabulce na straně 45

Tento parametr efektivně určuje takt sekvence arp na základě tempa nastaveného parametrem ClockRate.

Arp Klíč Synchronizovat

Zobrazeno jako: KeySync
Počáteční hodnota: Vypnuto
Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

KeySync se použije, pouze když je Key Latch 31 zapnutý. Určuje, jak se sekvence chová při hraní nové sady not. Při vypnuté KeySync se tóny změní, ale konstantní rytmus diktovaný vzorem arp je zachován. Je-li KeySync zapnuto, vzor arp bude přerušen a okamžitě restartován, jakmile dojde k úhozu na klávesy.

Nabídka Arp Strana 4:

```
ARP 4/4
ArpVelMode Rhythm H
```

Arp Rychlost Režim

Zobrazeno jako: ArpVelMode
Počáteční hodnota: Rytmus
Rozsah nastavení: Rytmus nebo Hrané

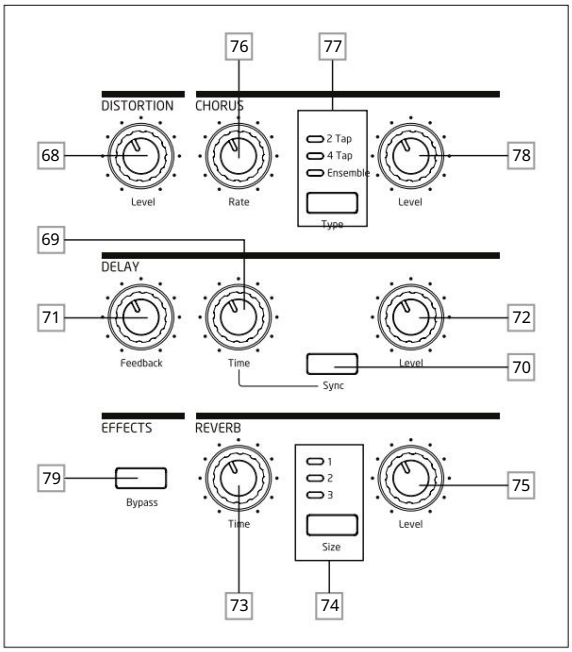
Arp Velocity Mode nastavuje relativní hlasitost not obsahujících vzor arp.
Při výchozím nastavení Rhythm se bude pattern hrát s předem určenou hlasitostí pro každou notu, bez ohledu na to, jak byly stisknuty klávesy tvořící pattern. U většiny vzorů to bude znamenat, že všechny noty budou mít stejný objem. Některé ze složitějších vzorů však již mají informace o rychlosti spojené s každým krokem, takže tóny tvořící vzor se mohou mírně lišit v objemu, protože to bylo zamýšleno při vytváření vzoru.

Pokud je ArpVelMode nastaveno na Played, bere se v úvahu způsob úhozu na každou klávesu a hodnota dynamiky každého z nich je aplikována na krok. Výsledkem je vzor arp, který přesněji kopíruje, jak byly hrány noty definující obsah vzoru. Aby režim Played fungoval správně, je nutné nejprve přiřadit nenulovou hodnotu parametru Velocity na stránce 1 nabídky Env (viz strana 30). Alternativně přiřaďte Velocity jako zdroj v Mod Matrix pro ovládání jiného parametru syntezátoru, jako je Filter Frequency.

Machine Translated by Google

Sekce Efekty

Summit je vybaven dvěma sekcemi zvukových efektů (FX) – jedna na part. FX lze aplikovat na zvuk, který syntezátor generuje, a přidat mu barvu a charakter. Když se používají Multi Patche, FX lze přidat do Partů A a B nezávisle. Všechny FX parametry jsou uloženy s Patchem.



FX nástroje zahrnují analogové zkreslení a tři digitální efekty „časové domény“: Reverb, Chorus a Delay. Každý efekt má svou vlastní sadu ovládacích prvků a můžete použít kterýkoli nebo všechny efekty bez omezení.

Kromě toho nabízí FX Menu rozsáhlé ovládání dalších parametrů pro digitální efekty. Ty mohou být použity v paralelní konfiguraci nebo uspořádány do série v libovolném pořadí: konfigurace se nastavují v nabídce FX .

Druhá nabídka – FX Mod – umožňuje přístup ke 4slotové modulační matici věnované sekci FX. To je zcela nezávislé na hlavní modulační matici (přístupné přes vlastní nabídku Mod) a umožňuje vám použít ovládání modulace na většinu primárních FX parametrů. Úplné podrobnosti najdete na straně 39.

Sekce zpracování efektů je standardně aktivní: tlačítko Bypass 79 vypíná digitální zpracování efektů mimo obvod: neobchází procesor zkreslení.

Zkreslení

Zkreslení lze přidat pomocí jednoduchého ovládání úrovně 68 . Řízené množství zkreslení je přidáno za VCA v analogové doméně a ovlivňuje součet všech šestnácti hlasů a všech použitých externích audio vstupů. (Viz blokové schéma na straně 21.) To znamená, že charakteristika zkreslení se bude měnit podle toho, jak se mění amplituda signálu v průběhu času v důsledku amplitudové obálky a také s počtem aktivních hlasů.

Výstup z procesoru Distortion je pak směrován do jiného efektu.

Všimněte si, že zkreslení „per-voice“ může být přidáno buď po filtrování nastavením Post Filter Drive na stránce 3 v nabídce Voice , nebo předfiltrováním nastavením Overdrive ovládání v sekci Filtr 62 .

refrén

Chorus je efekt vytvořený smícháním kontinuálně zpožděné verze signálu s originálem. Charakteristický vířivý efekt je produkován vlastním LFO procesoru Chorus, které provádí malé změny ve zpoždění. Měnící se zpoždění také vytváří efekt více hlasů, z nichž některé jsou posunuté; to přidává na efektu.

Summit má tři stereo programy Chorus, pojmenované 2 Tap, 4 Tap a Ensemble, vybrané tlačítkem Type 77 . Názvy odrážejí povahu tradičního generování chorusů, které spočívaly ve smíchání několika verzí stejného signálu, z nichž každá měla jiné a různé zpoždění, odvozené od multi-tap delay line. Množství efektu Chorus přidaného k signálu „dry“ se nastavuje ovladačem Level 78 . Ovladač 76 Rate nastavuje frekvenci vyhrazeného LFO procesoru Chorus. Nižší hodnoty dávají nižší frekvenci, a tedy zvuk, jehož charakteristika se mění postupně. Pomalá rychlost je často účinnější.

V nabídce FX jsou k dispozici další parametry chorusu .

Zpoždění

Procesor Delay FX vytváří jedno nebo více opakování zahrané noty. Ačkoli jsou tyto dva v akustickém smyslu úzce spjaty, zpoždění by nemělo být zaměňováno s reverbem z hlediska účinku. Představte si zpoždění jednoduše jako „ozvěnu“.

Časový ovladač 69 nastavuje základní zpoždění: zahraná nota se bude opakovat po pevně stanoveném čase . Vyšší hodnoty odpovídají delšímu zpoždění. Pokud se během přehrávání noty změní čas, dojde k posunu výšky tónu.

Často je žádoucí synchronizovat ozvěny s tempem: na Summit to lze provést výběrem Sync 70 . Ovládací prvek Time potom vyvolá stránku 4 nabídky FX a změní parametr DelaySync, který se zobrazí na OLED, když je ovládací prvek nastavován.
Hodnota synchronizace je omezena maximální dobou zpoždění 1,4 sekundy, v důsledku toho některé kombinace ClockRate (nastavené na stránce 1 nabídky Arp/Clock) a DelaySync výsledkem je zkrácení doby zpoždění na maximální povolenou vypočítanou synchronizační rychlost, tj. doba zpoždění se zkrátí, ale zůstane synchronizovaná.

Výstup zpožďovacího procesoru je připojen zpět ke vstupu na snížené úrovni; Regulátor zpětné vazby 71 nastavuje úroveň. To má za následek vícenásobné ozvěny, protože zpožděný signál se dále opakuje. S zpětnou vazbou nastavenou na nulu se zpětně nevrací žádný zpožděný signál, takže výsledkem je pouze jediná ozvěna. Jak zvyšujete hodnotu, uslyšíte více ozvěn pro každou notu, i když stále utichají na hlasitosti. Nastavení ovladače na střed jeho rozsahu (64) má za následek asi 5 nebo 6 slyšitelných ech; při maximálním nastavení je pokles objemu téměř nepostřehnutelný a opakování budou stále slyšitelná po minutě nebo více.

Ovladač Level 72 nastavuje úroveň ozvěny: při maximálním nastavení (127) má první ozvěna přibližně stejnou hlasitost jako počáteční, suchý tón.

V nabídce FX jsou k dispozici další parametry zpoždění .

Reverb

Dozvuk (reverb) přidává zvuku efekt akustického prostoru. Na rozdíl od delaye se reverb vytváří generováním husté sady zpožděných signálů, typicky s různými fázovými vztahy a ekvalizacemi aplikovanými pro znovuvytvoření toho, co se stane se zvukem ve skutečném akustickém prostoru.

Summit poskytuje tři předvolby reverbu, které se volí tlačítkem Size 74 . Předvolby jsou jednoduše očíslovány 1, 2 a 3 a nastavte parametr RevSize (viz strana 37) na hodnoty 0, 64 nebo 127, čímž se simulují prostory různých velikostí.

Časový ovladač 73 nastavuje základní čas dozvuku zvoleného prostoru a určuje, jak dlouho trvá dozvuku, než odezní do neslyšnosti. Ovladač Level 75 nastavuje hlasitost reverbu.

Nabídka FX

V nabídce FX jsou k dispozici následující dodatečné parametry pro tři efekty v časové doméně . Dvě stránky nabídky jsou věnovány Chorus (strany 2 a 3) a dvě strany Delay (strany 4 a 5); Reverb má tři stránky (strany 6 až 8). Je zde ještě jedna stránka (Strana 1) s „globálními“ parametry ovlivňujícími všechny tři efekty.

Globální FX stránka;
Výchozí zobrazení nabídky je uvedeno níže:

```
FX GLOBAL                1/8
Vlhkost 127               H
Suchá úroveň 127
Směrování        Paralelní
```

Parametry dostupné na stránce Global FX ovlivňují všechny tři FX procesory v časové doméně (Chorus, Delay a Reverb).

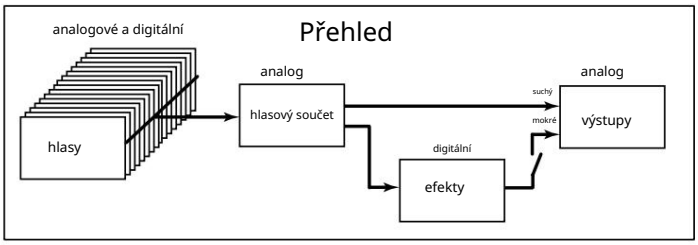
Mokré a Suchý úrovně

Zobrazeno jako:	WetLevel		DryLevel
Počáteční hodnota:	64	a	127
Rozsah nastavení:	0 až 127		0 až 127

Zahrnutí parametrů „Wet“ a „Dry“ se zde používá k usnadnění importu patchů z našeho syntetizéru Peak. Nemají žádný vliv na motor Summitu.

Pokud si přejete mít jinou úroveň efektů ve srovnání se suchou úrovní, můžete poslat FX na samostatný výstup do enginu Synth úpravou nastavení na straně 13 v menu Settings . (Viz strana 43).

Machine Translated by Google



FX Směrování

Zobrazeno jako:	Směrování
Počáteční hodnota:	Paralelní
Rozsah nastavení:	Paralelní, D->R->C, D->C->R, R->D->C, R->C->D, C->D->R, C->R->D

Při současném použití více než jednoho ze tří efektů v časové doméně (Chorus = C, Delay = D a Reverb = R) se bude celkový efekt lišit v závislosti na pořadí zpracování. Pokud například Delay předchází Reverb, každá ozvěna přidaná k notám procesorem Delay spustí svůj vlastní dozvuk. Pokud Delay následuje Reverb, Delay procesor se pokusí generovat množství nových dozvuků jako opakování.

Směrování vám umožňuje uspořádat tři procesory v časové doméně do série v libovolném pořadí, nebo je nakonfigurovat tak, aby zpracovávaly zvuky paralelně, tj. současně, přičemž výstupy jsou smíchány dohromady. Paralelně (výchozí konfigurace) se celkový výsledek nepatrně liší od jakékoli sériové konfigurace.

~~Stránky sboru:~~

```
REFRÉN                    2/8
ChorDepth 64                H
ChorFback +0
```

```
REFRÉN                    3/8
LoPass          90          H
HiPass           2
```

refrén Hloubka

Zobrazeno jako:	ChorDepth
Počáteční hodnota:	64
Rozsah nastavení:	0 až 127

Parametr ChorDepth určuje míru LFO modulace aplikované na Chorus delay time, a tedy celkovou hloubku efektu. Hodnota nula způsobí, že nebude přidán žádný efekt chorus.

Zpětná vazba sboru

Zobrazeno jako:	ChorFback
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	-64 až +63

Procesor Chorus má svou vlastní zpětnou vazbu mezi výstupem a vstupem a určitý stupeň zpětné vazby lze použít pro dosažení efektivnějšího zvuku. Záporné hodnoty parametru ChorFback znamenají, že signál, který je přiváděn zpět, je fázově obrácený: Vysoké hodnoty – kladné nebo záporné – mohou přidat dramatický efekt „swoopingu“. Přidání zpětné vazby a udržení hodnoty ChorDepth na nízké úrovni změní Chorus FX na flanger.

refrén HF EQ

Zobrazeno jako:	LoPass
Počáteční hodnota:	90
Rozsah nastavení:	0 až 127

Parametr LoPass upravuje jednoduchý HF filtr v procesoru chorus.
Nastavením tohoto nastavení vylepšíte nebo zamaskujete některé další vyšší harmonické přidané do zvuku efektem Chorus. Když je LoPass nastaven na maximální hodnotu 127, filtr je plně otevřen.

refrén HF EQ

Zobrazeno jako:	HiPass
Počáteční hodnota:	2
Rozsah nastavení:	0 až 127

Parametr HiPass upravuje jednoduchý LF filtr v procesoru chorus, což vám umožní dále zdokonalit efekt Chorus. Při nastavení HiPass na nulu je filtr zcela otevřen.

~~Zpožděné stránky:~~

```
ZPOŽDĚNÍ 4.8
DelaySync 4. TH
LP Damp 85
HP Vlhkost 0
```

```
ZPOŽDĚNÍ                  5/8
Poměr L/R 1/1               H
SlewRate 32
Šířka 127
```

Zpoždění Synchronizovat

Zobrazeno jako:	DelaySync
Počáteční hodnota:	4. T
Rozsah nastavení:	Úplné podrobnosti naleznete v tabulce na straně 36

Čas zpoždění může být synchronizován s interními nebo externími MIDI hodinami pomocí široké škály děličů/násobičů tempa pro vytvoření zpoždění od asi 5 ms do 1 sekundy.

Hodnota DelaySync se zobrazuje také při nastavování ovládání času 69 na předním panelu , když je Sync 70 nastaveno na On.

Uvědomte si, že celková dostupná doba zpoždění je konečná. Použití velkých dělení tempa při velmi pomalém tempu může překročit maximální dostupnou dobu zpoždění.

HF Tlumení

Zobrazeno jako:	LP Vlhký
Počáteční hodnota:	85
Rozsah nastavení:	0 až 127

Ozvěny produkované akusticky odrazy ve fyzických prostorech se rozpadají různými rychlostmi na různých frekvencích v závislosti na typu povrchu, který odraz vytváří. Dva parametry tlumení LP Damp a HP Damp umožňují simulaci tohoto efektu.
LP Damp (Lo-pass Damping) je filtr, který lze použít ke snížení jasu pozdějších ozvěn: s parametrem nastaveným na maximální hodnotu 127 je filtr plně otevřen.

Všimněte si, že různé tlumení se vztahuje pouze na zpožděné tóny, nikoli na počáteční.
Viz také parametry tlumení v procesoru Reverb.

LF Tlumení

Zobrazeno jako:	HP Vlhkost
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 127

To má podobný účinek jako LP Damp, ale je to hi-pass filtr. Když je parametr nastaven na nulu, filtr je plně otevřený: jak se hodnota zvyšuje, pozdější ozvěny budou postupně snižovány v obsahu LF.

Stejně jako u LP Damp se proměnlivé tlumení vztahuje pouze na zpožděné tóny, nikoli na počáteční. Viz také parametry tlumení v procesoru Reverb.

Levá, pravá Poměr

Zobrazeno jako:	Poměr LR
Počáteční hodnota:	1/1
Rozsah nastavení:	1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1, 1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4

Hodnota tohoto parametru je poměr a určuje, jak je každá zpožděná nota rozdělena mezi levý a pravý výstup. Nastavení LR Ratio na výchozí hodnotu 1/1 umístí všechny ozvěny do středu stereo obrazu. U ostatních hodnot se ozvěny rytmicky střídají mezi levou a pravou v jednoduchých poměrech doby zpoždění: nastavení 1/2 nebo 2/1 vytváří známý „ping-pongový“ efekt rovnoměrně rozmístěných ozvěn střídajících se vlevo a vpravo.

Machine Translated by Google

Zpoždění Zabil Hodnotit

Zobrazeno jako:	Rychlost přeběhu
Počáteční hodnota:	32
Rozsah nastavení:	0 až 127

Hodnota SlewRate ovlivňuje povahu zvuku, zatímco se mění doba zpoždění. Měnící se doba zpoždění vede k posunu výšky tónu. S rychlostí přeběhu nastavenou na maximální hodnotu (127) nebudou slyšet téměř žádné efekty posunu výšky tónu, když se nastavuje ovladač času 44 . S nižšími hodnotami jsou efekty posunu pitch-shift patrnější. Protože účelem změny doby zpoždění ve výkonu je obecně vytvářet artefakty posunu výšky, je obvykle žádoucí střední hodnota.

Šířka

Zobrazeno jako:	Šířka
Počáteční hodnota:	127
Rozsah nastavení:	0 až 127

Parametr Width je relevantní pouze pro nastavení LR Ratio, které má za následek rozdělení ozvěny přes stereo obraz. S výchozí hodnotou 127 bude jakékoli stereo umístění zpožděných signálů zcela vlevo a zcela vpravo. Snížení hodnoty šířky
snižuje šířku stereo obrazu a panorámované ozvěny mají tendenci směřovat do středové polohy.

Reverb stránky:

```
REVERB                 6/8
PreDelay      40         H
LP Vlhký      50
HP Vlhkost     1
```

```
REVERB                 7/8
RevSize       64         H
ModDepth      64
ModRate        4
```

```
REVERB                 8/8
LoPass        74         H
HiPass         0
```

PreDelay

Zobrazeno jako:	PreDelay
Počáteční hodnota:	40
Rozsah nastavení:	1 až 127

Ve velmi velkém prostoru nejsou první odrazy tvořící dozvuk slyšet okamžitě. PreDelay řídí, jak brzy po začátku úvodní noty začne dozvuk, a umožňuje tak vytvořit přesnější simulaci reálného prostoru. Při nastavení PreDelay na maximální hodnotu (127) jsou první odrazy zpožděny přibližně o půl sekundy.

HF Tlumení

Zobrazeno jako:	LP Vlhký
Počáteční hodnota:	50
Rozsah nastavení:	0 až 127

Tento parametr plní stejnou funkci pro reverb procesor jako odpovídající v Delay procesoru v tom, že simuluje efekt vysokofrekvenční absorpce různými povrchy. Dolní propust použitý k vytvoření tohoto efektu je plně otevřen, když je LP Damp nastaven na maximální hodnotu 127.

LF Tlumení

Zobrazeno jako:	HP Vlhkost
Počáteční hodnota:	1
Rozsah nastavení:	0 až 127

Tento parametr plní stejnou funkci pro reverb procesor jako odpovídající v Delay procesoru v tom, že simuluje účinek nízkofrekvenční absorpce různými povrchy. Hornopropustný filtr použitý k vytvoření tohoto efektu je plně otevřený, když má HP Damp hodnotu nula.

Velikost

Zobrazeno jako:	RevSize
Počáteční hodnota:	64
Rozsah nastavení:	0 až 127

Parametr RevSize mění charakter dozvuku: větší hodnoty představují další a výraznější odrazy, které simulují efekt většího fyzického prostoru. Všimněte si, že tlačítko Size 74 nastavuje RevSize na 0, 64 nebo 127, takže možnost nabídky umožňuje jemnější nastavení mezi těmito hodnotami.

Reverb modulace

Zobrazeno jako:	ModDepth		Modrate
Počáteční hodnota:	64	a	4
Rozsah nastavení:	0 až 127		

Reverb procesor obsahuje vyhrazený modulační zdroj, který lze použít ke změně doby dozvuku (nastavené pomocí Time control 73). K dispozici jsou dva parametry: ModDepth, který řídí stupeň modulace, a ModRate, který řídí rychlost modulace.

Reverb HF EQ

Zobrazeno jako:	LoPass
Počáteční hodnota:	74
Rozsah nastavení:	0 až 127

Tento parametr ovládá jednoduchý dolní propust, tvořící sekci HF EQ ovlivňující samotný dozvuk. Efekt se liší parametrem LoPass Damping: LoPass
je jednoduchý filtr pro celkový dozvuk (nikoli počáteční tón), zatímco LP Damp je koeficient definující, jak samotný algoritmus dozvuku pracuje na vysokých frekvencích. Filtr je plně otevřený, když má parametr maximální hodnotu 127.

Reverb LF EQ

Zobrazeno jako:	HiPass
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 127

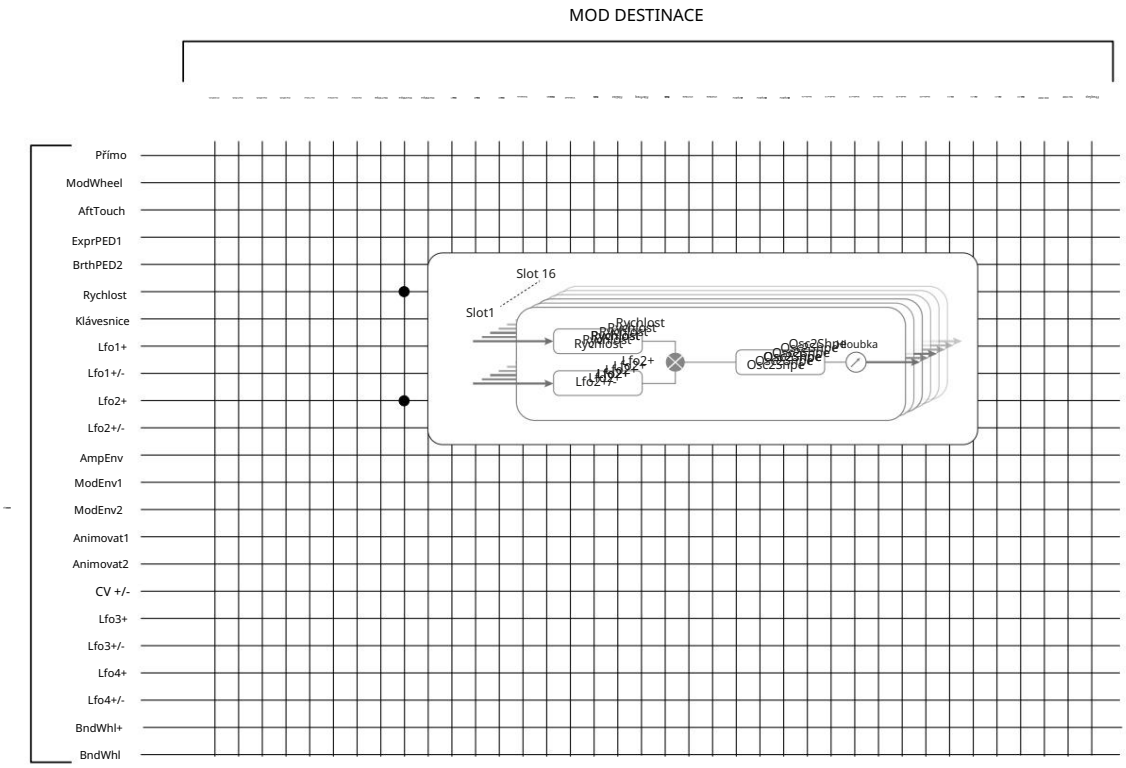
HiPass je parametr ovládající odpovídající horní propust ovlivňující nízkofrekvenční obsah dozvuku. Filtr je plně otevřený, když je parametr nula.

Machine Translated by Google

Modulační matice

Síla všestranného syntezátoru spočívá v jeho schopnosti propojit různé ovladače, zvukové generátory a zpracovatelské bloky tak, že jeden blok řídí – nebo „moduluje“ – jiný, co nejvíce způsoby. Summit poskytuje značnou flexibilitu směrování ovládání a existuje pro to vyhrazené menu, Menu Mod . Stejně jako u každého jiného aspektu Summitu lze směrování Modulation Matrix pro každý ze dvou syntezátorů generujících části A a B konfigurovat nezávisle výběrem A nebo B v MULTIPART CONTROL , když používáte Multi Patch.

Dostupné modulační zdroje a cíle, které mají být modulovány, lze považovat za vstupy a výstupy velké matice:



Zde uvedený příklad ukazuje, jak mohou libovolné dva zdroje, v tomto případě Velocity a LFO 2, současně modulovat stejný parametr, v tomto případě Osc 2 Shape. Mnoho přiřazení matice mod bude používat pouze jeden zdroj. Všimněte si, že dva modulační zdroje jsou efektivně násobeny dohromady a parametr Depth řídí celkový stupeň modulace. Diagram znázorňuje jeden maticový „slot“: každý ze dvou syntezátorů Summit má 16 takových slotů, což umožňuje obrovskou škálu modulačních možností.

Stisknutím tlačítka Mod 9 otevřete nabídku Modulation, která obsahuje 16 stránek, jednu pro každý slot. Pomocí tlačítek Page I a Page H vyberte slot . Stránka umožňuje definovat, které (jeden nebo dva) zdroje modulace mají ovládat – tj. modulovat – parametr 'destination'. Možnosti směrování dostupné v každém slotu jsou identické, a proto je níže uvedený popis ovládání použitelný pro všech 16 slotů.

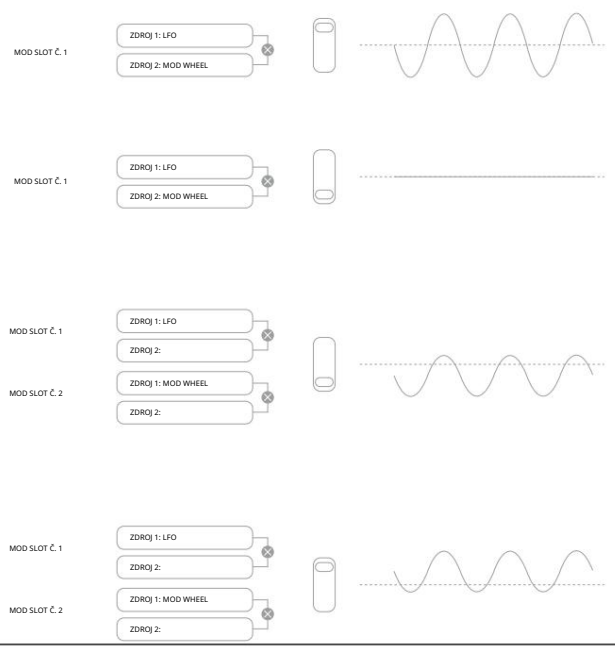
Výchozí zobrazení nabídky pro Slot 1 je uvedeno níže:

```
:sA [Slot 1] sB:
:HDirect : Přímý
Destin                    O123Ptch
Hloubka +0
```

Modulační matice je variabilní a aditivní. Co rozumíme pod pojmem „proměnná“ a „aditivní“ při aplikaci na matici?

Pojmem 'proměnná' rozumíme, že nejde pouze o směrování zdroje ovládání k řízenému parametru, který je definován v každém slotu, ale také o „velikost“ řízení. Je tedy na vás, jaké „množství“ kontroly – neboli Hloubka – použijete.

„Aditivem“ rozumíme parametr, který může být měněn více než jedním zdrojem. Každý slot umožňuje nasměrovat dva zdroje k parametru a jejich efekty se násobí dohromady. To znamená, že pokud je kterýkoli z nich na nule, nebude modulace. Není však důvod, proč byste nemohli mít další sloty směrující tyto nebo jiné zdroje na stejný parametr. V tomto případě se řídicí signály z různých slotů „sčítají“, aby vytvořily celkový efekt.



Machine Translated by Google

Při nastavování takových patchů musíte být opatrní, abyste zajistili, že kombinovaný efekt všech ovladačů působících současně stále vytváří zvuk, který chcete.

Kromě toho vám nabídka Modulation umožňuje přiřadit dvě tlačítka ANIMATE jako zdroje (viz strana 15).

POZNÁMKA: Nabídka FX Modulation Matrix
Kromě zdrojů a cílů dostupných v hlavní modulační matici jsou v nabídce FX Mod k dispozici čtyři další sloty matice směrování speciálně vyhrazené pro sekci FX . Ty umožňují většině zdrojů Modulation Matrix přímo modulovat FX parametry. Úplné podrobnosti najdete na straně 39.

Každý slot má dva vstupy, A a B, což umožňuje modulaci každého cílového parametru dvěma různými zdroji. Tři tlačítka nalevo od OLED displeje vybírají pro úpravu řádky 2, 3 nebo 4, ale všimněte si, že tlačítko řady 2 přepíná výběr zdroje mezi vstupy slotu A a B. Zdroj A je zobrazen nalevo od řádku 2 a zdroje B vpravo: ve výchozím zobrazení uvedeném výše jsou oba nastaveny na Přímý (není vybrána žádná modulace).

Pomocí tlačítek Page I a Page H vyberte jeden ze 16 slotů. Všechny sloty mají stejný výběr zdrojů a cílů a lze použít kterýkoli nebo všechny. Stejný zdroj může ovládat více cílů v různých slotech a podobně lze jeden cíl ovládat více zdroji pomocí několika slotů.

Zdroj modulace

Zobrazeno jako:	:sA [Slot n] sB: (kde n= číslo slotu; dva zdroje jsou zobrazeny na řádku 2)
Počáteční hodnota:	Přímé (zdroje A i B)
Rozsah nastavení:	viz tabulka na straně 46 pro seznam dostupných zdrojů

To vám umožní vybrat ovládací zdroj (modulátor), který bude směrován do syntezátorového prvku vybraného Destinem (viz níže). Nastavení sA i sB na Direct znamená, že když je hloubka pro slot nastavena na nenulovou hodnotu, bude na hodnotu zvoleného cílového parametru aplikována pevná změna (tj. neexistuje žádná časově proměnná modulace).

Všimněte si, že seznam zdrojů zahrnuje Expression pedály. Pokud připojíte Expression pedál k některému z pedálových konektorů na zadním panelu, můžete je vybrat pro ovládání libovolného cíle normálním způsobem. Pokud chcete, aby Expression pedál ovládal celkovou hlasitost syntezátoru přirozeným způsobem, zvolte VcaLevel jako směrovací cíl pro sA a AmpEnv pro sB.

CV vstup je také k dispozici jako zdroj pro Mod Matrix. Vstup CV lze nasměrovat do libovolného z dostupných cílů modu. CV vstup byl navržen tak, aby reagoval na řídicí vstupy bez aliasingu až do frekvence těsně nad 1 kHz (což zhruba odpovídá dvěma oktávám nad středem C).

Zdroj Modulation Matrix AftTouch přijme buď kanálový aftertouch, buď z vlastní klávesnice Summit, nebo jako externí MIDI data.
Toto je nejběžnější typ aftertouch. Summit bude také akceptovat polyfonní aftertouch, který je generován některými ovladači, jako je Novation LaunchPad Pro. Když je přijat polyfonní aftertouch, tlak aplikovaný během notové události je interpretován jako modulační událost pouze pro tuto jednu notu.
To poskytuje úroveň expresivity při hraní, která je u hardwarových syntezátorů neobvyklá.

Modulační cíl

Zobrazeno jako:	Destin
Počáteční hodnota:	O123Ptch
Rozsah nastavení:	dostupná místa určení naleznete v tabulce na straně 46 seznam

Toto nastavuje parametr, který má být ovládán vybraným zdrojem (nebo zdroji) v aktuálně vybraném slotu. Rozsah možností zahrnuje:

parametry to přímo zvuk: ovlivnit
- tři parametry na oscilátor (Pitch, Vsync a Shape)
- globální rozteč (O123Ptch)
- pět vstupů směšovače z oscilátorů, zdroje šumu, kruhového modulátoru a výstupu směšovače (viz tip níže)
- Frekvence filtru, rezonance a zkreslení

mohou fungovat jako že také parametry modulační zdroje (což umožňuje rekurzivní modulace):
- Frekvence LFO 1 a 2
- fáze Attack, Decay a Release všech tří obálek
- Frekvenční modulace oscilátorů (FM) filtrem jiných oscilátorů nebo šumem

Výstup směšovače (úroveň VCA) je neobvyklý maticový cíl! VCA je hlavním výstupním stupněm pro syntezátor a ten je normálně pod výhradní kontrolou Amplitude Envelope, ale Summit vám umožňuje přiřadit VCA jako cíl v Mod Matrix. Pokud zdroj A nebo Zdroj B není nastaven na obálku, lze VCA ovládat nezávisle na hrách.

Modulace Hloubka

Zobrazeno jako:	Hloubka
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	-64 až +63

Parametr Hloubka nastavuje, „jak moc“ je aplikováno na Destinaci – tj. parametr je modulován vybraným zdrojem(y). Pokud jsou v příslušném slotu aktivní jak Source A, tak Source B, Depth řídí jejich kombinovaný efekt.

Hloubka efektivně definuje „množství“, o které se mění řízený parametr, když je pod kontrolou modulace. Představte si to jako „rozsah“ kontroly. Určuje také „smysl“ nebo polaritu ovládání – kladné hodnoty Hloubka zvýší hodnotu řízeného parametru a záporné hodnoty ji sníží, pro stejný řídicí vstup.

Všimněte si, že pokud máte v patchi definován zdroj a cíl, nedojde k žádné modulaci, dokud nebude ovladač Depth nastaven na něco jiného než nulu.

Záporné hodnoty Depth nefungují na určitých parametrech, pokud modulace již není aplikována na tento parametr nějakým jiným směrováním, v takovém případě negativní smysl „zruší“ již přítomnou modulaci. Příklady jsou: i) Oscillator Vsync – musí být aplikován prostřednictvím nabídky oscilátoru před tím, než může být redukován směrováním Mod Matrix; ii) FM jednoho oscilátoru druhým – jiný mod slot již musí používat FM, než může být zrušen.

S oběma zdroji nastavenými na Přímý se ovládání parametru (Depth) stane „manuálním“ ovládáním modulace, které vždy ovlivní kterýkoli parametr nastavený jako Destination, o pevnou hodnotu úměrnou hodnotě Depth.

FX modulační matice

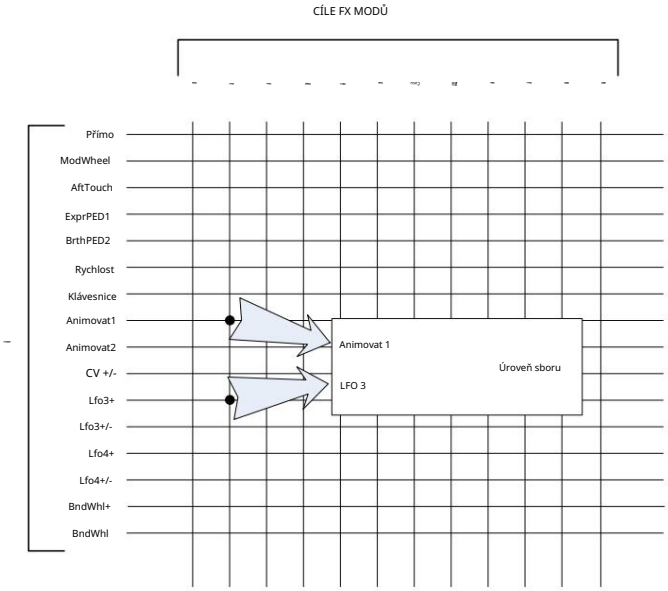
Stisknutím FX Mod 9 otevřete nabídku FX Mod Matrix. FX Modulation Matrix je v podstatě rozšířením hlavní modulační matice Summits, ale je věnována výhradně použití různých interních zdrojů Summit k modulaci FX parametrů. Má čtyři „sloty“, každý se dvěma vstupy, takže můžete současně modulovat až čtyři různé FX parametry z až osmi samostatných zdrojů. Nastavuje se stejným způsobem jako hlavní modulační matice. Čtyři stránky jsou identické a každá umožňuje konfiguraci jednoho slotu.

~~Výchozí zobrazení nabídky pro Slot 1 je uvedeno níže:~~

:sA [FxSlot 1] sB:
:HDirect : Přímý
Fx Destin Dist Lev
Hloubka +0

Stejně jako u hlavní modulační matice má každý slot dva vstupy, A a B, což umožňuje modulaci každého cílového FX parametru dvěma různými zdroji. Tři tlačítka nalevo od OLED displeje vybírají pro úpravu řádky 2, 3 nebo 4, ale všimněte si, že tlačítko řady 2 přepíná výběr zdroje mezi vstupy slotu A a B. Zdroj A je zobrazen nalevo od řádku 2 a zdroje B vpravo: ve výchozím zobrazení uvedeném výše jsou oba nastaveny na Přímý (není vybrána žádná modulace).

Machine Translated by Google



FX Zdroj modulace

Zobrazeno jako:	:sA a :sB
Počáteční hodnota:	Přímo
Rozsah nastavení:	viz tabulka na straně 46 pro seznam dostupných zdrojů

FX Modulační cíl

Zobrazeno jako:	FX Destin
Počáteční hodnota:	Dist Lev
Rozsah nastavení:	viz tabulka na straně 46 pro seznam dostupných destinací

FX Modulace Hloubka

Zobrazeno jako:	Hloubka
Počáteční hodnota:	0
Rozsah nastavení:	64 až +63

Parametr Hloubka nastavuje, „jak moc" je aplikováno na Destinaci – tj. parametr je modulován vybraným zdrojem(y). Pokud jsou v příslušném slotu aktivní jak Source A, tak Source B, Depth řídí jejich kombinovaný efekt. Pokud nejsou vybrány žádné zdroje, lze k úpravě „množství" cílového parametru použít ovladač Depth . Nastavení záporné hodnoty Hloubka má za následek snížení účinku parametru cíle nastaveného vlastním ovládacím prvkem nebo volbou nabídky.

Nabídka Nastavení

Stisknutím tlačítka Nastavení 9 otevřete nabídku Nastavení . Toto menu má 31 stránek, číslovaných od 1 do 9, poté od A do V. Obsahuje sadu syntezátorových a systémových funkcí, které po nastavení již nebudou muset být pravidelně přístupné. Nabídka Nastavení obsahuje mimo jiné globální nastavení syntezátoru, rutiny zálohování patchů, nastavení MIDI a pedálů, směrování I/O a 16 uživatelsky definovatelných tabulek ladění oscilátoru.

Nabídka Nastavení definuje nastavení, která jsou pro syntetizátor globální a neukládají se s jednotlivými patchi. Je však možné zachovat aktuální obsah nabídky Nastavení otevřením Nastavení a stisknutím Uložit 11 . To zajišťuje, že nastavení (jako jsou tabulky ladění, VelShape a ochrana paměti Patch) zůstanou zachována i po vypnutí napájení.

Uložením nastavení, jak je popsáno výše, se také uloží aktuální patch se všemi jeho aktuálními hodnotami parametrů jako výchozí a tento patch bude znovu načten při příštím vypnutí napájení.

Systémové stránky:

```
SYSTÉM                    1/V
Chránit      Vypnuto        H
Vyzvednout   Vypnuto
Jas 64
```

```
SYSTEM                    2/V
Msg Time 64 Verze 070.618   H

H Kalibrovat
```

Náplast Ochrana paměti

Zobrazeno jako:	Chránit
Počáteční hodnota:	Vypnuto
Rozsah nastavení:	Zapnuto nebo Vypnuto

Nastavení Protect na On deaktivuje funkci Patch Save Summit: následně stiskněte Uložit vygeneruje níže uvedenou zprávu na displeji:

```
Opravu nelze uložit
Ochrana paměti ZAPNUTA
```

Toto je užitečná funkce, pokud se potřebujete ujistit, že již uložené záplaty (včetně továrních záplat) nelze přepsat.

Pokud je ochrana vypnutá, stisknutím Uložit uložíte všechna aktuální nastavení syntetizéru, včetně nastavení z nabídky Nastavení . Zobrazí se následující zpráva:

```
Nastavení uloženo s
    VYPNĚTE OCHRANU
```

Vyzvednout

Zobrazeno jako:	Vyzvednout
Počáteční hodnota:	Vypnuto
Rozsah nastavení:	Zapnuto nebo Vypnuto

Nastavení Pickup umožňuje vzít v úvahu aktuální fyzickou polohu otočných ovladačů Summitu. Když je Pickup vypnutý, nastavení kteréhokoli z otočných ovladačů Summit vyvolá změnu parametru a potenciálně okamžitě slyšitelný efekt (malý rozdíl mezi hodnotou parametru odpovídající fyzické poloze ovladače a hodnotou aktuálně platnou pro patch může mít za následek, že efekt bude neslyšitelný). Když je nastaveno na On, musí být ovládací prvek přesunut do fyzické polohy odpovídající hodnotě parametru uloženého pro aktuálně načtený patch a hodnotu parametru změní pouze po dosažení této pozice. Pro parametry s rozsahem 0 až 255 to znamená, že pozice 12 hodin bude odpovídat hodnotě 127; pro parametry s rozsahem -64 až +63 bude pozice 12 hodin odpovídat hodnotě nula.

Jas

Zobrazeno jako:	Jas
Počáteční hodnota:	64
Rozsah nastavení:	0 až 127

Upravuje jas OLED displeje.

Machine Translated by Google

Zpráva Čas

Zobrazeno jako: Čas zprávy
Počáteční hodnota: 64
Rozsah nastavení: 0 až 127

Msg Time nastavuje čas, po který se hodnoty parametrů (a uložená hodnota pro aktuální Patch) zobrazují při nastavení otočného ovladače. Maximální čas (hodnota 127) odpovídá cca. 3 sekundy.

Verze OS

Zobrazeno jako: Verze

Toto jsou data pouze pro čtení a zprávy o verzi OS (operačního systému) Summit. To vám umožní zajistit, že máte nainstalovaný nejaktuálnější OS.

Auto Kalibrace

Zobrazeno jako: Kalibrovat

Stisknutím tlačítka Řádek 4 se spustí kalibrační rutina, která přesně nastaví filtry, VCA a obvody zkreslení. To bude provedeno v továrně a nemělo by být nutné znovu spouštět, ale rutina byla pro dobré opatření zahrnuta. Procedura trvá několik minut a během procesu byste se neměli dotýkat syntezátoru.

Všimněte si, že rutina přepíše hlavní ovladač hlasitosti a nastaví jej na maximum.

VAROVÁNÍ: Test generuje různé tóny, které budou přítomny na výstupech syntezátoru; doporučujeme ztlumit nebo vypnout jakýkoli připojený externí zesilovač nebo reproduktory, protože tyto tóny budou mít plnou hlasitost.

Po dokončení kalibrace se na displeji zobrazí:

Kalibrace dokončena
Znovu zapněte

~~Syntetická stránka:~~

SYNTH 3/V
VelShape 64 H
Nalaďte centy +0
Transponovat +0

Klíč Odezva

Zobrazeno jako: VelShape
Počáteční hodnota: 64
Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr upravuje odezvu syntezátoru na křivku dynamiky nastavenou na klaviatuře. Výchozí hodnota 64 má za následek lineární vztah mezi křivkou rychlosti a odezvou syntezátoru. Snížení hodnoty bude mít za následek lehčí dotyky kláves a větší hlasitost; vyšší hodnota má za následek opak. Můžete nastavit VelShape parametr, aby vyhovoval vašemu běžnému hernímu stylu.

Mistr Pokuta Ladění

Zobrazeno jako: TuneCents
Počáteční hodnota: 0
Rozsah nastavení: -50 až +50

Tento ovladač upravuje frekvence všech oscilátorů o stejnou malou hodnotu, což vám v případě potřeby umožňuje doladit celý syntezátor na jiný nástroj. Přírůstky jsou centy (1/100 půltónu), a tedy nastavení hodnoty na 50 naladí syntezátor na čtvrttón uprostřed mezi dvěma půltóny. Nastavení nulových tónů klaviatury s A nad středem C na 440 Hz – tj. standardní Concert Pitch.

Přemístit

Zobrazeno jako: Přemístit
Počáteční hodnota: +0
Rozsah nastavení: -12 až +12

Transpose je užitečné globální nastavení, které „posune“ klaviaturu Summitu nahoru nebo dolů vždy o půltón. Stejný „posun“ také aplikuje na přijímaná data MIDI Note, takže pokud hrajete Summit z hlavní MIDI klaviatury nebo jej ovládáte ze sekvenceru, stále můžete používat transpozici. Transpose se liší od ladění oscilátoru v tom, že upravuje řídicí data z klaviatury spíše než skutečné oscilátory. Nastavení Transpose na +4 tedy znamená, že můžete hrát s jinými nástroji ve skutečné tónině E dur, ale potřebujete hrát pouze bílé tóny, jako byste hráli v C dur.

Note Transpose neovlivňuje data Note generovaná arpeggiatorem.

~~MIDI stránky:~~

MIDI KANÁL 4/V
Část A Chan 2 H
Část B Chan 3
Globl Chan 1

MIDI OVLÁDÁNÍ 5/V
Místní Na H
Arp>MIDI Zapnuto

POVOLIT MIDI 6/V
CC/NRPN Rec+Pictures
Bank/Patch Rec+Tran

MIDI protokol poskytuje 16 kanálů dat. To umožňuje koexistenci až 16 zařízení v MIDI síti, za předpokladu, že každé je přiřazeno k provozu na jiném MIDI kanálu.

Přiřadit MIDI Kanály - Část A

Zobrazeno jako: Část A Chan
Počáteční hodnota: 2
Rozsah nastavení: 1 až 16

Bitimbrální architektura Summit efektivně znamená, že obsahuje dva nezávislé syntetizéry, jeden pro každý Part. Když pracujete s Multi Patche, můžete jej nakonfigurovat tak, aby přijímal a vysílal MIDI data pro každý ze dvou Partů na samostatných kanálech, pro maximální flexibilitu propojení s externím zařízením.

PartA Chan vám umožňuje vybrat, který MIDI kanál se má použít pro MIDI data související s Part A.

Když je Summit v režimu Multi Patch, nejsou na jednotlivých MIDI kanálech vysílána ani přijímána žádná data. Způsob, jakým Summit zachází s MIDI daty dovnitř a ven v režimu Multi Patch, je dále upraven použitým MULTI MODE . Další podrobnosti naleznete na straně 46.

Přiřadit MIDI Kanály - Část B

Zobrazeno jako: Část B Chan
Počáteční hodnota: 3
Rozsah nastavení: 1 až 16

PartB Chan vám umožňuje vybrat, který MIDI kanál se má použít pro MIDI data týkající se Part B. Ve všech ostatních ohledech funguje jako PartA Chan výše.

Přiřadit MIDI Kanály (globální)

Zobrazeno jako: Globl Chan
Počáteční hodnota: 3
Rozsah nastavení: 1 až 16

Globální MIDI kanál by měl být používán v režimu Single Patch. Když je Summit v režimu Multi Patch, na globálním MIDI kanálu nejsou přenášena žádná data.

Machine Translated by Google

Místní Ovládání On/Off

Zobrazeno jako: Místní
Počáteční hodnota: Na
Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

V normálním provozu (s Local nastaveným na On) jsou všechny fyzické ovládací prvky Summitu aktivní a také vysílají svá nastavení jako MIDI data za předpokladu, že CC/NRPN na stránce Settings Menu 6 je nastaveno buď na Transmit nebo Rec+Tran (viz MIDI Control nastavení dat níže). Když je Local nastaveno na Off, fyzické ovládací prvky již nemění žádné interní parametry Summit, ale stále vydávají své hodnoty jako MIDI data stejným způsobem.

Arp MIDI režimu

Zobrazeno jako: Arp>Midi
Počáteční hodnota: Na
Rozsah nastavení: Vypnuto nebo Zapnuto

Toto nastavení určuje, jak arpeggiator zpracovává MIDI data.

- Off: arp reaguje na příchozí data MIDI not, buď přes MIDI IN DIN port nebo USB port. Ovládací data jsou přenášena z MIDI OUT a USB portů. Pokud jsou data not přijata na portu MIDI IN, jsou také znovu vysílána do MIDI THRU.
- On: V tomto nastavení reaguje arp na přijatá data MIDI not stejným způsobem, ale navíc vysílá data not arpeggiator přes MIDI OUT i USB porty spolu s řídicími daty.

MIDI kontrolní data

Zobrazeno jako: CC/NRPN
Počáteční hodnota: Rec+Tran
Rozsah nastavení: Zakázáno, Příjem, Odesílání, Příjem+Přenos

Při výchozím nastavení CC/NRPN Rec+Trans vysílají fyzické ovladače Summitu svá nastavení jako MIDI CC nebo NRPN data (viz tabulka na straně 47). Summit s tímto nastavením také reaguje na přijatá MIDI CC/ NRPN data. Můžete si vybrat, zda chcete pouze vysílat MIDI data a nepřijímat je (Transmit), nebo je přijímat, ale nevysílat (Receive). Čtvrtá možnost, Disabled, účinně izoluje Summit od jakéhokoli jiného MIDI zařízení, ke kterému je připojen. Viz také Local Control On/Off výše. Poznámka Zprávy CC/NRPN nezahrnují data Patch, která jsou zpracovávána samostatně jako zprávy Program Change – viz Banka/Patch níže.

Náplast Vyberte přes MIDI

Zobrazeno jako: Banka/záplata
Počáteční hodnota: Rec+Tran
Rozsah nastavení: Zakázáno, Příjem, Odesílání, Příjem+Přenos

Toto nastavení řídí, jak Summit zpracovává zprávy MIDI Program Change a Bank Change. S výchozím nastavením Rec+Trans Summit odešle zprávu Program/Bank Change, kdykoli je nahrán nový Patch, a také nahraje Patch, když mu to řekne externí MIDI kontrolér, jako je Novation SL MkIII. Stejně jako u MIDI řídicích dat (výše) si můžete vybrat, zda chcete nastavit Receive nebo Disabled, takže Summit nebude vysílat zprávy Program/Bank Change, když změníte patche, nebo nastavit Transmit nebo Disabled, takže Summit nebude reagovat na Program/Bank Change. zprávy z externího zařízení.

Pokud zjistíte, že vaše ostatní MIDI syntetizéry mění svůj zvuk, když změníte patch v Summitu, pravděpodobně reagují na zprávy Program Change vysílané Summitem. Pokud je to nežádoucí, nastavte Bank/Patch on Summit na hodnotu Disabled nebo Receive.

Stránky pedálů:

```
PEDÁL SW SENSE 7/V
Ped1Sense Auto
Ped2Sense Auto                H
```

```
REŽIM PEDÁLNÍHO SW            8/V
Ped1Mode Animate1H
Ped2Mode Animate2
```

Tyto dvě stránky menu se týkají pouze pedálů spínacího (on/off) typu. Pokud používáte jeden nebo více Expression pedálů, mohou být připojeny k jednomu nebo oběma konektorům PEDAL na zadní straně syntezátoru. Pro Expression pedály nejsou žádné možnosti nabídky nastavení: jsou přiřazeny v Mod Matrix na základě jednotlivých patchů.

Pedál Typy

Zobrazeno jako: Ped1Sense a Ped2Sense
Počáteční hodnota: Auto a Auto
Rozsah nastavení: Auto, N/Open, N/Closed Auto, N/Otevřeno, N/Zavřeno

Summit podporuje dva pedály nožního spínače různých typů. Susmit pedál nebo nožní spínač lze připojit k Summitu přes zdířky PEDAL 1 nebo PEDAL 2 5 . Zjistěte, zda je váš sustain pedál typu normálně otevřený nebo normálně zavřený a nastavte parametr Ped1Sense nebo Ped2Sense tak, aby vyhovoval. Pokud si nejste jisti, která to je, připojte nožní spínač k Summitu bez napájení a poté jej zapněte (bez nohy na pedálu!) Pokud je stále nastavena výchozí hodnota Auto, polarita bude správně rozpoznána.

Pedál Režimy

Zobrazeno jako: Ped1Mode Ped2Mode
Počáteční hodnota: Animate1 a Animate2
Rozsah nastavení: Animate1, Sustain, Sostnuto, Animate1, Sustain, Sostnuto

Nastavení Pedal Mode určuje, co chcete, aby pedály spínače dělaly. Dva pedály mohou fungovat jako nožní spínače pro funkce Animate Summit: v tomto případě stisknutí pedálu spustí efekt Animate, který byl definován v Patchu. Alternativně můžete kterýkoli pedál přiřadit jako pedál Sustain nebo Sostenuto (jako prostřední pedál na klavíru se třemi pedály). Když je nastaveno na Sostenuto, noty hrané při sešlápnutí pedálu zůstanou zachovány. Jakmile sešlápnete pedál, žádné další tóny se nepřehrají. To je užitečné pro přehrávání melodií přes podržený akord.

Stránka Různé nastavení

```
RŮZNÁ NASTAVENÍ               9/V
Rozsah napětí 0dB
Vstupní zisk 64                 H
Inicializujte IniPatch
```

Hlasitost Rozsah

Zobrazeno jako: VolRange
Počáteční hodnota: 0 dB
Rozsah nastavení: -6 dB, -3 dB, 0 dB

Tento globální parametr je ve skutečnosti 3 nebo 6 dB pad (nebo snížení úrovně) v hlavních audio výstupech. Je to užitečné, když jsou výstupy zařízení Summit připojeny tak, aby měly omezený rozsah vstupní úrovně a potřebujete omezit maximální úroveň, kterou může Summit na výstupu.

Externí Vstup Získat

Zobrazeno jako: InputGain
Výchozí hodnota: 64
Rozsah nastavení: 0 až 127

Tento parametr je úpravou vstupní úrovně pro externí linkové vstupy Summit 10 . Tyto audio vstupy mohou být směrovány do dvou oblastí Summit: mohou být přidány do hlavního řetězce zpracování signálu buď před nebo za sekci Filter; toto směrování je povoleno pomocí funkce AudioInput na stránce 3 v nabídce Hlas (viz strana 24). Druhým využitím je jejich směrování do FX sekce, takže lze použít FX zpracování Summit. Toto směrování je povoleno na stránce C nabídky Nastavení (viz strana 43).

inicializovat Režim

Zobrazeno jako: inicializovat
Výchozí hodnota: IniPatch
Rozsah nastavení: IniPatch, Live

S výchozím nastavením IniPatch stisknutím tlačítka Initialise 2 načtete počáteční patch, kompletní se všemi jeho výchozími hodnotami parametrů, což vám poskytne užitečný výchozí bod pro vytváření nových zvuků. V režimu Single Patch to bude Init Patch; v režimu Multi Patch bude Init Patch pouze part aktuálně vybraný pomocí MULTIPART CONTROL .

Nastavením parametru Initialise na Live si Summit zachová všechna aktuální nastavení ovládacího panelu při načítání Initial Patch, takže jakákoli úprava zvuku, na které jste pracovali, bude nyní aplikována na kopii Initial Patch, když stisknete Initialise .
Všimněte si, že to platí pro fyzické ovládací prvky; veškeré úpravy provedené v dalších nastaveních nabídky budou přepsány a nahrazeny těmi, které se týkají počáteční opravy.

Machine Translated by Google

Stránka směrování výstupu:

VÝSTUPNÍ SMĚROVÁNÍ A/V
Část A mimo hlavní H
Část B mimo hlavní
Telefony mimo hlavní

Hlavní Výstup Směrování – Část A

Zobrazeno jako:	PartA Out
Výchozí hodnota:	Hlavní
Rozsah nastavení:	Hlavní, AUX

Summit vám umožňuje získat maximální výhodu z jeho bitimbrální architektury tím, že vám dává možnost směrovat každý ze dvou Partů do různých stereo výstupů. Výchozí nastavení směruje oba díly do HLAVNÍCH VÝSTUPŮ 7, ale můžete je nasměrovat do AUX VÝSTUPŮ 8, pokud chcete. To vám umožňuje poslouchat dva Party samostatné ovládání úrovně nebo je nahrávat na samostatné stopy DAW nebo externího vícestopého rekordéru. Také vám dává možnost poslat jeden Part do externí efektové jednotky.

PartA Out vám umožní vybrat si, do kterého ze dvou stereo výstupů Summit je část A směrována.

Hlavní Výstup Směrování – Část B

Zobrazeno jako:	Část B Out
Výchozí hodnota:	Hlavní
Rozsah nastavení:	Hlavní, AUX

Podrobnosti viz výše.

PartB Out vám umožňuje vybrat, na který ze dvou stereo výstupů Summit je část B nasměrována.

Zdroj sluchátek

Zobrazeno jako:	PhonesOut
Výchozí hodnota:	Hlavní
Rozsah nastavení:	Hlavní, AUX, Split

PhonesOut vybírá signál dostupný na výstupu 9 HEADPHONES . Sluchátka budou „následovat“ jeden nebo druhý ze dvou stereo výstupů, Main nebo AUX. V obou těchto nastaveních uslyšíte vše, co je aktuálně směrováno do hlavního nebo AUX výstupu, stereo. Při výchozím nastavení jsou Party A i B směrovány do hlavního výstupu, takže pokud je PhonesOut nastaven na Main, uslyšíte oba Party plně stereo.

Třetí možnost, Split, směruje mono (L+R) součet signálu přiřazeného k hlavnímu výstupu do levého sluchátka a mono součet signálu přiřazeného k AUX výstupu doprava. Toto je užitečné nastavení, pokud posíláte dva díly na různé výstupy.

FX stránky:

Nabídka Nastavení má tři stránky související s FX sekcemi Summitu.

FX ROUTOVÁNÍ B/V
FxA Out Hlavní H
Výstup FXB Hlavní

FX ZDROJE ŽIVOTOPIS
FxA Source Synth H
FXB Source Synth

EXTERNÍ FX DRY D/V
FxA Level 127 H
FxB úroveň 127

FX Směrování – Část A

Zobrazeno jako:	FxA Out
Výchozí hodnota:	Hlavní
Rozsah nastavení:	Hlavní, AUX

Summit umožňuje směrovat „mokré“ výstupy dvou FX procesorů (pro části A a B) – zpracovaný signál – nezávisle na „suchém“ nebo nezpracovaném signálu. Výchozí nastavení je, že výstup obou procesorů je směrován do hlavního výstupu, ale pokud chcete, můžete jeden nebo oba nasměrovat na výstup AUX.

FxA Out vám umožňuje vybrat, na který stereo výstup je procesor Part A nasměrován.

FX Směrování – Část B

Zobrazeno jako:	Výstup FXB
Výchozí hodnota:	Hlavní
Rozsah nastavení:	Hlavní, AUX

Podrobnosti viz výše.

FxB Out vám umožňuje vybrat, na který stereo výstup bude procesor Part B směrován.

FX zdroj – Část A

Zobrazeno jako:	Zdroj FxA
Výchozí hodnota:	Synth
Rozsah nastavení:	Synth, Extern

Výchozí nastavení – Synth – směruje konečný výstup signálového řetězce syntezátoru části A Summit na vstup FX procesoru části A, aby bylo možné do zvuku syntezátoru přidat efekty.

Procesor Part A FX můžete také použít k přidání efektů k externím signálům připojeným ke konektorům INPUTS na zadním panelu 10 . Toto alternativní směrování přepíše výchozí nastavení FxA zpracovávat pouze externí externí zvuk a již nebude dostupná pro zpracování části A zvuku syntezátoru.

FX zdroj – Část B

Zobrazeno jako:	Zdroj FxB
Výchozí hodnota:	Synth
Rozsah nastavení:	Synth, Extern

Výchozí nastavení – Synth – směruje konečný výstup signálového řetězce syntezátoru Part B Summit na vstup FX procesoru Part B, aby bylo možné do zvuku syntezátoru přidat efekty.

Můžete také použít procesor Part B FX pro přidání efektů k externím signálům připojeným ke konektorům INPUTS na zadním panelu 10 . Toto alternativní směrování přepíše výchozí nastavení FxB zpracovávat pouze externí externí zvuk a již nebude dostupná pro zpracování části B zvuku syntezátoru.

Externí FX Úroveň – Procesor A

Zobrazeno jako:	Úroveň FxA
Výchozí hodnota:	127
Rozsah nastavení:	0 až 127

Tento ovladač určuje úroveň externího vstupního signálu, který má být smíchán s výstupem FX procesoru Part A. Při výchozím nastavení 127 (maximum) bude vstupní (neboli „suchý“) signál slyšet na plné úrovni. Při nastavení nuly nebude na výstupu přítomen vstupní signál a bude slyšet pouze zpracovaný (neboli „mokrý“) signál.

Toto nastavení může být relevantní, pokud používáte sekci FX v send-and-return smyčce z externího mixu: v této situaci je normální míchat zpracovaný návratový signál se suchým vstupním signálem v mixu.

Machine Translated by Google

Externí FX Úroveň – Procesor B

Zobrazeno jako:	Úroveň FxB
Výchozí hodnota:	127
Rozsah nastavení:	0 až 127

Tento ovládací prvek provádí stejnou funkci jako výše uvedená úroveň FxA pro procesor Part B FX.

Záložní stránka:

Novation doporučuje použití Novation Components online Librarian pro plnou správu vašich patchů – viz strana 45. Můžete však také importovat a exportovat data patchů prostřednictvím zpráv MIDI SysEx pomocí aplikací jako SysEx Librarian (Mac) nebo MIDI-OX (Windows). .

```
ZÁLOHA                    E/V
Vybrat        Alláh
Poslat komu   USB port
H Jdi
```

Vybrat Náplasti

Zobrazeno jako:	Vybrat
Výchozí hodnota:	Všechno
Rozsah nastavení:	PCurrent, P banka A, P banka B, P banka C, P banka D, P ABCD, M proud, M banka A, M banka B, M banka C, M banka D, M ABCD, Nastavení, Vše

Vybrat umožňuje vybrat, které záplaty se mají zálohovat jako data SysEx. Můžete si vybrat buď aktuálně aktivní patch (aktuální), nebo kteroukoli nebo všechny čtyři banky v plném rozsahu (128 patchů na banku) buď Single Patch (prefix P) nebo Multi Patche (prefix M). Dvě možnosti P ABCD a M ABCD vybírají všechny čtyři banky jednotlivých nebo více patchů.

Můžete si také vybrat zálohování všech aktuálních nastavení syntezátoru (zvolte Nastavení) nebo aktuálního nastavení syntezátoru plus každého jednotlivého a vícenásobného patche (zvolte Vše).

Skládka Přístav Vybrat

Zobrazeno jako:	Poslat komu
Výchozí hodnota:	USB port
Rozsah nastavení:	USB port, MIDIout

Můžete si vybrat, zda chcete posílat SysEx data buď přes MIDI OUT zdířku nebo USB port, s nastavením SendTo. Když jste připraveni provést výpis dat, vyberte levé spodní tlačítko obrazovky Go, abyste provedli akci.

Nastavení klávesnice:

```
KLÁVESNICE                F V
VelCurve NORMAL H
```

Zobrazeno jako:	VelCurve
Výchozí hodnota:	NORMÁLNÍ
Rozsah nastavení:	VYSOKÁ, NORMHI, NORMÁLNÍ, NORMLO, NÍZKÁ

Parametr VelCurve funguje ve spojení s parametrem Velocity, který se nastavuje na stránce 1 nabídky Env .

Pomocí této funkce lze nastavit odezvu na informace o rychlosti z klávesnice.
Nastavení HIGH znamená, že menší změny dynamiky (lehčí styl hraní) způsobí velké změny v reakci na dynamiku, ať už jde o hlasitost nebo jinou cílovou rychlost modulace, na kterou je směrována. Nastavení LOW indikuje větší změny dynamiky – mnohem tvrdší herní styl způsobí větší změny v reakci na dynamiku. NORMAL je zjevně kompromisem mezi těmito dvěma a NORMHI a NORMLO dalšími středními hodnotami.

Stránky tabulky ladění

Summit vám dává možnost měnit intervaly mezi tóny na vaší klaviatuře, což vám umožňuje vytvářet alternativní stupnice klaviatury ke standardnímu dvanáctitónovému „západnímu“ ladění, které všichni známe.

Toho je dosaženo použitím ladicích tabulek, což jsou efektivně „vyhledávací tabulky“ pro oscilátory, které jim říkají, jakou frekvenci generovat, když je stisknuta jakákoli konkrétní klávesa. Celkem je k dispozici 17 ladicích tabulek a výběr tabulky, která se má použít, se provádí na stránce 1 nabídky oscilátoru.

Ve výchozím nastavení používají oscilátory Tuning Table 0, která generuje standardní ladění Equal Temperament. Zbývajících 16 tabulek má stejná výchozí data (takže jejich výběr bez jakékoli předchozí úpravy také vytvoří standardní ladění Equal Temperament), ale mohou být změněny tak, aby vytvořily jakékoli měřítko nebo rozložení klávesnice, které chcete použít. To vám umožní vytvářet nové akordy a harmonie, které nelze dosáhnout standardním laděním.

Každá ze 16 definovatelných ladicích tabulek má svou vlastní stránku: jedná se o stránky G až V v nabídce Nastavení . Stránky jsou totožné: výchozí stránka pro tabulku ladění 1 je uvedena níže jako příklad.

Mějte na paměti, že neuslyšíte účinek změny parametrů ladící tabulky, pokud není nastavovaná ladicí tabulka vybrána na stránce 1 v nabídce oscilátoru.

```
LADÍCÍ TABULKA 1 G/V
Poznámka kbd      C 3      H
Přeladit poznámku C 3
Přeladit Frac 0
```

Klávesnice Poznámka

Zobrazeno jako:	Poznámka kbd
Výchozí hodnota:	C 3
Rozsah nastavení:	C -2 až G 8

Tento parametr nastavuje notu klaviatury, jejíž výška má být předefinována. Poznámka kbd bude následovat po posledním stisknutí klávesy: pokud stisknete střední C, aniž by samotný klaviatura aplikovala jakýkoli oktávový posun nebo jinou transpozici, Kbd Note převezme hodnotu C 3. Pokud je na klaviatuře aktivní oktávový posun nebo transpozice, odešlou se MIDI data se změní a parametr odpovídajícím způsobem zobrazí posunutou hodnotu noty.

Přeladěno Poznámka

Zobrazeno jako:	Přeladit poznámky
Výchozí hodnota:	C 3
Rozsah nastavení:	C -2 až G 8

Jakmile definujete notu klaviatury, která má být předefinována pomocí Kbd Note, můžete nastavit Retune Note na jakoukoli notu, nad nebo pod Kbd Note. Když pak zahrajete notu definovanou Kbd Note, uslyšíte notu definovanou Retune Note.

Retune Note vždy zobrazí notu, která se právě generuje, a ve výchozím nastavení bude mít stejnou hodnotu jako Kbd Note před použitím jakéhokoli přeladění. Jakmile bude klávesa předefinována, Kbd Note potvrdí, která klávesa je stisknuta, zatímco Retune Note zobrazí skutečnou notu generovanou touto klávesou.

Micro Intervaly

Zobrazeno jako:	Přeladit Frac
Výchozí hodnota:	0
Rozsah nastavení:	0 až 255, opakování

Použití ladicích tabulek vás neomezuje pouze na standardní intervaly not. Summit podporuje „mikroladění“, kdy lze libovolnou klávesou vytvořit tón „mezi“ s rozlišením 1/256 půltónu (0,4 centu). Když je Retune Frac nastaveno na 0, definovaná nota (Kbd Note) převezme hodnotu výšky nastavenou Retune Note.

Při zvýšení Retune Frac se výška tónu zostřuje vždy o jeden mikrointerval. Když Retune Frac dosáhne hodnoty 255, jeden další krok vygeneruje další standardní notu na stupnici a hodnota se vynuluje. Na stejném principu může být parametr také snižován v mikrointervalech pro zploštění tónu.

Čtvrťové tóny – jaké najdete v mnoha východních hudebních stupnicích – lze vytvořit nastavením Retune Frac na 127.
Summit také podporuje ladicí soubory Scala, které poskytují řadu zajímavých a neobvyklých stupnic. Soubory Scala se přidávají prostřednictvím komponent Novation. Více se můžete dozvědět na huygens-fokker.org/scala/. Podporovány jsou také zprávy MIDI Tuning Standard (MTS), které umožňují upravovat nebo vyměňovat soubory ladění mezi zařízeními.

Machine Translated by Google

SLEPÉ STŘEVO

Aktualizace systému pomocí komponent Novation

Novation Components je online knihovník záplat, který vám umožňuje spravovat vaši knihovnu záplat. Můžete také obnovit původní tovární opravy a stáhnout nové, jakmile budou k dispozici.

Novation Components vám také poradí, pokud je firmware vašeho Summit zastaralý a v případě potřeby jej aktualizuje.

Veškeré podrobnosti jsou k dispozici na novationmusic.com/register

Opravný import přes SysEx

Je také možné importovat Patch data do Summitu prostřednictvím MIDI SysEx zpráv, pomocí aplikací jako SysEx Librarian (Mac) nebo MIDI-OX (Windows). Je důležité si uvědomit, že banky patchů si uchovávají odkaz na své původní umístění v paměti a při importu budou načteny zpět do tohoto umístění. Všechny patche, které se již na těchto místech nacházejí, budou tedy přepsány.

Synchronizovat tabulky hodnot

Rychlost synchronizace Arp/Clock

Tato tabulka uvádí rozdělení synchronizační frekvence dostupné pro parametr SyncRate hodin Arpeggiator (menu Arp/Clock , strana 3).

Zobrazit	Zobrazit To	Hudební popis	MIDI klíšťata*
znamená 8 tepů	8 tepů	1 cyklus na 2	192
6 úderů	6 úderů	takty 1 cyklus na 6 taktů (2 cykly na 3	144
5 + 1/3	5 + 1/3	takty) 3 cykly na 4 takty 1 cyklus na 1	128
4 údery	4 údery	takt 1 cyklus na 3 takty (4 cykly na 3	96
3 údery	3 údery	takty) 3 cykly na 2 takty 2 cykly na 1 takt	72
2 + 2/3	2 + 2/3		64
2	2		48
4. D 4. tečkovaný	2 cykly po 3	úderech (8 cyklů po 3 taktech)	36
1 + 1/3	1 + 1/3	3 cykly na 1 bar 4	32
4	4	cykly na 1 bar	24
8. D 8. tečkovaný	4 cykly po 3	úderech (16 cyklů po 3 taktech) 4. T 4. triplet	18
		6 cyklů na 1 bar 8	16
8	8	cyklů na 1 bar	12
16. D 16. tečkovaný	8 cyklů po 3	úderech (32 cyklů po 3 taktech) 8. T 8. triplet	9
		12 cyklů na 1 bar 16	8
16	16	cyklů na 1 bar 16. T	6
16. triplet	24 cyklů na 1 bar	32 cyklů na 1 bar 32. T	4
32. 32		32. triplet 48 cyklů na	3
1 bar			2

* Za předpokladu rozlišení 24 PPQN

Rychlost synchronizace zpoždění

Tato tabulka uvádí rozdělení rychlosti synchronizace dostupné pro parametr DelaySync (FX Menu, strana 4).

Zobrazit	Zobrazit To	Hudební popis	MIDI klíšťata*
znamená 4 doby	4 doby	1 cyklus na 1 bar	96
3 údery	3 údery	1 cyklus na 3 doby (4 cykly na 3 takty)	72
2 + 2/3	2 + 2/3	3 cykly na 2 bary 2	64
2	2	cykly na 1 bar	48
4. D 4. tečkovaný	2 cykly po 3	úderech (8 cyklů po 3 taktech)	36
1 + 1/3	1 + 1/3	3 cykly na 1 bar 4	32
4	4	cykly na 1 bar	24
8. D 8. tečkovaný	4 cykly po 3	úderech (16 cyklů po 3 taktech) 4. T 4. triplet 8.	18
		6 cyklů na 1 bar 8	16
	8	cyklů na 1 bar	12
16. D 16. tečkovaný	8 cyklů po 3	úderech (32 cyklů po 3 taktech) 8. T 8. triplet	9
16. 16.		12 cyklů na 1 bar 16	8
		cyklů na 1 bar 16. T	6
16. triplet	24 cyklů na 1 bar	32 cyklů na 1 bar 32. T	4
32. 32		32. triplet 48 cyklů na	3
1 bar			2

* Za předpokladu rozlišení 24 PPQN

Synchronizační rychlost LFO

Tato tabulka uvádí rozdělení synchronizační frekvence dostupné pro LFO Sync hodiny; ty se zobrazí, když je ovladač LFO Rate 27 nastaven s Range 26 nastaveným na Sync.

Zobrazit	Zobrazit To	Hudební popis	MIDI klíšťata*
znamená 64 tepů	64 tepů	1 cyklus na 16 barů	1536
48 tepů	48 tepů	1 cyklus na 12 barů	1152
42 tepů	42 tepů	2 cykly na 21 barů	1008
36 tepů	36 tepů	1 cyklus na 9 barů	864
32 tepů	32 tepů	1 cyklus na 8 barů	768
30 tepů	30 tepů	2 cykly na 15 barů	720
28 tepů	28 tepů	1 cyklus na 7 barů	672
24 tepů	24 tepů	1 cyklus na 6 barů	576
21 + 1/3	21 + 1/3	3 cykly po 16 taktech	512
20 úderů	20 úderů	1 cyklus po 5 taktech	480
18 + 2/3	18 + 2/3	3 cykly na 14 barů	448
18 tepů	18 tepů	1 cyklus na 18 tepů (2 cykly na 9 taktů) 1	432
16 tepů	16 tepů	cyklus na 4 takty	384
13 + 1/3	13 + 1/3	3 cykly na 4 bary	320
12 úderů	12 úderů	1 cyklus po 12 taktech (1 cyklus po 3 taktech)	288
10 + 2/3	10 + 2/3	3 cykly po 8 taktech	256
8 tepů	8 tepů	1 cyklus na 2 bary	192
6 úderů	6 úderů	1 cyklus po 6 taktech (2 cykly po 3 taktech)	144
5 + 1/3	5 + 1/3	3 cykly po 4 taktech 1 cyklus na 1 takt 1	128
4 údery	4 údery	cyklus po 3 taktech (4 cykly po 3 taktech)	96
3 údery	3 údery	3 cykly po 2 taktech 2 cykly na 1 takt	72
2 + 2/3	2 + 2/3		64
2	2		48
4. D 4. tečkovaný	2 cykly po 3	úderech (8 cyklů po 3 taktech)	36
1 + 1/3	1 + 1/3	3 cykly na 1 takt 4	32
4	4	cykly na 1 takt 8. D	24
8. tečkovaný	4 cykly na 3 takty	(16 cyklů na 3 takty) 4. T 4. triplet	18
		6 cyklů na 1 bar 8	16
8	8	cyklů na 1 bar	12
16. D 16. tečkovaný	8 cyklů po 3	úderech (32 cyklů po 3 taktech) 8. T 8. triplet	9
		12 cyklů na 1 bar 16	8
16	16	cyklů na 1 bar 16. T	6
16. triplet	24 cyklů na 1 bar	32 cyklů na 1 bar 32. T	4
32. 32		32. triplet 48 cyklů na	3
1 bar			2

* Za předpokladu rozlišení 24 PPQN

Seznam Wavetables

BS	Tětiva	Skelný	Spirály
Náhodný	BassOrgn	Zrnitý	Ocel
Zing	Kyselina	Špína	východ slunce
Tubey	Buzzy	Drow	Nafouknout
Oktávy	Kolotoč	Těžký	Tlustější
wobler	Chorál	Živý plot	Ředidlo
Akordy	Lezení	Hladový	Příliv a odliv
Didgery	CoinFlip	Žebříky	Tokio
Drsný	Hluboký	Vést	Topy
Orgán	Dabovat	Modelování	V.Chord
E. Podlaha	Eee	Modem	Rozptyl
VoxOooEe	Eris	Netvor	Vocaloid
VoxYahEe	Plamen	Pištění	Samohláska
Větry	Dále	SeaBase	WeirdVox
SoftClav	Skleněná pila	Shmorgan	to jo

Machine Translated by Google

MIDI provoz v režimech Single a Multi Patch

	MIDI KANÁL		
	GLOBÁLNÍ	ČÁST A	ČÁST B
Jednotlivé záplaty			
	MIDI data jsou vysílána a přijímána na Global Pouze kanál	Nejsou přenášena ani přijímána žádná data	
Multi Patche – MIDI Rx			
REŽIM VRSTVY	MIDI data přijata bez ohledu na to, který Part je vybrán	Data pro každý díl přijatá na přiřazeném kanálu	
REŽIM SPLIT	Data nebyla přijata		
DUÁLNÍ REŽIM	Data přijata, pokud MULTIPART CONTROL je nastaveno na Both		
Multi Patche – MIDI Tx			
REŽIM VRSTVY	Nejsou přenášena žádná data	Data pro každý Part se přenášejí samostatně na přiděleném kanálu	
REŽIM SPLIT			
DUÁLNÍ REŽIM			

Modulační matice – zdroje

Níže uvedená tabulka uvádí zdroje modulace dostupné pro vstupy A a B každého slotu v modulační matici.

Zobrazit	Ovládání zdroje
Přímo	Ovládací prvek Hloubka (10; vyberte řádek 4)
ModWheel Mod Wheel	
Aftertouch klávesnice AftTouch	
ExprPED1 Expression pedál připojený ke vstupu PEDAL 1	
BrthPED2 Expression pedál připojený ke vstupu PEDAL 2	
Velocity Rychlost klávesnice	
Klávesnice Poloha kláves na klávesnici	
Lfo1+	Tvar vlny LFO 1 mění řízený parametr v pozitivním smyslu
Lfo1+/-	Tvar vlny LFO 1 mění řízený parametr pozitivně i negativně
Lfo2+	Tvar vlny LFO 2 mění řízený parametr v pozitivním smyslu
Lfo2+/-	Tvar vlny LFO 2 mění řízený parametr pozitivně i negativně
AmpEnv	Amplitudová obálka
ModEnv1	Modulační obálka 1
Modulační obálka ModEnv2 2	
Animovat1 Tlačítko Animovat 1	
Animate2 Tlačítko Animace 2	
CV +/-	Vstup CV mění řízený parametr pozitivně i negativně
Lfo3 +	Tvar vlny LFO 3 mění řízený parametr v pozitivním smyslu
Lfo3 +/-	Tvar vlny LFO 3 mění řízený parametr pozitivně i negativně
Lfo4 +	Tvar vlny LFO 4 mění řízený parametr v pozitivním smyslu
Lfo4 +/-	Tvar vlny LFO 4 mění řízený parametr pozitivně i negativně
BndWhl+	Pitch Bend kolečko nahoru zvyšuje parametr
BndWhl	Pitch Bend kolečko nahoru snižuje parametr

Modulation Matrix – destinace

Níže uvedená tabulka uvádí cíle, do kterých můžete nasměrovat každý slot Modulation Matrix.

Zobrazit	Ovládání zdroje
O123Ptch Frekvence všech tří oscilátorů	
Osc1Ptch Oscilátor 1 frekvence	
Osc2Ptch Oscilátor 2 frekvence	
Osc3Ptch Oscilátor 3 frekvence	
Osc1VSnc Oscillator 1 VSync úroveň	
Osc2VSnc Oscillator 2 Úroveň VSync	
Osc3VSnc Oscillator 3 Úroveň VSync	
Osc1Shpe Oscillator 1 Shape Množství	
Osc2Shpe Oscillator 2 Shape Množství	
Osc3Shpe Oscillator 3 Shape Množství	
Osc1 Lev Oscilátor 1 úroveň	
Osc2 Lev Oscillator 2 úrovně	
Osc3 Lev Oscilátor 3 úrovně	
NoiseLev Úroveň zdroje hluku	

Modulation Matrix – pokračování destinací

Výstupní úroveň Ring Lev Ring Modulator (RM vstupy jsou Osc 1 a Osc 2)	
VcaLevel Celková výstupní úroveň syntezátoru	
Felt Drv	Předfiltr Overdrive
FiltDist	Zkreslení po filtrování
FiltrFreq	Mezní frekvence filtru (nebo střední frekvence, když Shape=BP)
Felt Res	Rezonance filtru
Lfo1Rate LFO 1 frekvence	
Lfo2Rate LFO 2 frekvence	
AmpEnv A	Doba útoku amplitudové obálky
AmpEnv D Doba rozpadu amplitudové obálky	
AmpEnv R	Doba uvolnění obálky Amplitude
ModEnv1A Doba útoku modulační obálky 1	
ModEnv1D Doba rozpadu modulační obálky 1	
ModEnv1R Doba vydání modulační obálky 1	
ModEnv2A Doba útoku modulační obálky 2	
ModEnv2D Doba rozpadu modulační obálky 2	
ModEnv2R Doba vydání modulační obálky 2	
FM O1>O2	Modulace hloubky frekvence aplikovaná na oscilátor 2 pomocí oscilátoru 1*
FM O2>O3	Hloubka frekvenční modulace aplikovaná na oscilátor 3 pomocí oscilátoru 2*
FM O3>O1	Hloubka frekvenční modulace aplikovaná na oscilátor 1 pomocí oscilátoru 3*
FM Ns>O1 Míra modulace šumu použitá na oscilátor 1*	
O3>FiltF	Stupeň ovládání mezní frekvence filtru/střední frekvence oscilátorem 3*
Ns>FiltF	Stupeň ovládání mezní/středové frekvence filtru zdrojem hluku*
FfreqSep	Rozdíl mezi frekvencemi dvou filtrů při použití v kombinaci

* Všimněte si, že pouze kladné hodnoty Depth jsou účinné pro možnosti FM; všechny záporné hodnoty jsou považovány za nulové.

FX Modulation Matrix – zdroje

Níže uvedená tabulka uvádí zdroje modulace dostupné pro vstupy A a B každého slotu v FX Modulation Matrix.

Zobrazit	Ovládání zdroje
Přímo	Ovládací prvek Depth ([10]; vyberte řádek 4)
ModWheel Mod Wheel	
Aftertouch klávesnice AftTouch	
ExprPED1 Expression pedál připojený ke vstupu PEDAL 1	
BrthPED2 Expression pedál připojený ke vstupu PEDAL 2	
Rychlost	Rychlost klávesnice
Klávesnice Poloha kláves na klávesnici	
Animovat1 Tlačítko Animovat 1	
Animate2 Tlačítko Animace 2	
CV +/-	Vstup CV mění řízený parametr pozitivně i negativně
Lfo3 +	Tvar vlny LFO 3 mění řízený parametr v pozitivním smyslu
Lfo3 +/-	Tvar vlny LFO 3 mění řízený parametr pozitivně i negativně
Lfo4 +	Tvar vlny LFO 4 mění řízený parametr v pozitivním smyslu
Lfo4 +/-	Tvar vlny LFO 4 mění řízený parametr pozitivně i negativně
BndWhl+	Pitch Bend kolečko nahoru: zvyšuje parametr
BndWhl	Pitch Bend kolečko nahoru: snižuje parametr

FX Modulation Matrix – destinace

Níže uvedená tabulka uvádí cíle, do kterých můžete nasměrovat každý slot FX Modulation Matrix.

Zobrazit	Řízený parametr
Úroveň zkreslení Dist Lev	
Chor Lev Úroveň sboru	
Chorus Rate	
Chor Dep Hloubka chorusu	
Chor FB	Zpětná vazba sboru
Del. Lev	Úroveň zpoždění
Del Time Delay Time	
Z FB	Zpoždění zpětné vazby
Rev. Lev	Úroveň dozvuku
Rev Time	Doba dozvuku
Rev LPF	Reverb Low Pass
Rev HPF	Reverb High Pass

Machine Translated by Google

Seznam MIDI parametrů

Parametr	CC/ NRPN	Kontrolní číslo.	Rozsah	Výchozí Hodnota
Kategorie opravy	NRPN	0:0	0-14	0
Patch Žánr	NRPN	0:1	0-9	0
Hlasový režim	NRPN	0:2	0-4	3
Hlasová jednota	NRPN	0:3	0-4	0
Rozladění hlasu Unison	NRPN	0:4	0-127	25
Hlasová jednota se rozšířila	NRPN	0:5	0-127	0
Hlas Klávesnice Oktáva	NRPN	0:6	61-67 (-3 až +3) 64 (0)	
Doba plachtění	CC	5	0-127 (0 až +127)	0 (60)
Hlasový předkluz	NRPN	0:7	52-76 (-12 až +12)	64 (vypnuto)
Glide On	CC	35	0-1 (0 až +1)	0 (0)
Oscilátory				
Osc Common Diverge NRPN		0:9	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Osc Common Drift	NRPN	0:10	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Osc Common Noise LPF	NRPN	0:11	0-127 (0 až +127)	127
Rozsah oscilátoru 1	CC	3	63-66 (-1 až +2) 64 (0)	
Oscilátor 1 Hrubý	CC pár	14, 46	0-255 (-128 až +127)	128 (0)
Oscilátor 1 v pořádku	CC pár	15, 47	28-228 (-100 až +100)	128 (0)
Oscilátor 1 ModEnv2 > Pitch	CC	9	1-127 (-63 až +63)	64 (0)
Oscilátor 1 LFO2 > Rozteč	CC pár	16, 48	1-255 (-127 až +127)	128 (0)
Oscilátor 1 vlna	NRPN	0:14	0-4 (0 až +4)	0 (2)
Oscilátor o 1 vlnu více NRPN		0:15	4-63 (4 až +63)	0 (4)
Oscilátor 1 Zdroj tvaru	NRPN	0:16	0-2 (0 AŽ +2)	0 (0)
Oscilátor 1 Manuální tvar	CC	12	0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Oscilátor 1 ModEnv1 > Tvar	CC	119	0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Oscilátor 1 LFO1 > Tvar	CC	33	1-127 (-64 až +63)	64 (0)
Oscilátor 1 Vsync	CC	34	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Oscilátor 1 Hustota pily	NRPN	0:17	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Oscilátor 1 Saw Density Detune	NRPN	0:18	0-127 (0 až +127)	0
Oscilátor 1 Pevná Poznámka NRPN		0:19	0-88 (0 až +88)	0 (vypnuto)
Oscilátor 1 Rozsah ohybu	NRPN	0:20	40-88 (-24 až +24)	76
Rozsah oscilátoru 2	CC	37	63-66 (-1 až +2) 64 (0)	
Oscilátor 2 Hrubý	CC pár	17, 49	0-255 (-128 až +127)	64
Oscilátor 2 v pořádku	CC pár	18, 50	28-228 (-100 až +100)	64
Oscilátor 2 ModEnv2 > Pitch	CC	38	1-127 (-63 až +63)	64 (0)
Oscilátor 2 LFO2 > Rozteč	CC pár	19, 51	1-255 (-127 až +127)	64
Oscilátor 2 Wave	NRPN	0:23	0-4 (0 až +4)	0 (2)
Oscilátor o 2 vlny více NRPN		0:24	4-63 (4 až +63)	0 (4)
Oscilátor 2 Zdroj tvaru	NRPN	0:25	0-2 (0 AŽ +2)	0 (0)
Oscilátor 2 Manuální tvar	CC	39	0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Oscilátor 2 ModEnv1 > Tvar	CC	40	0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Oscilátor 2 LFO1 > Tvar	CC	41	1-127 (-64 až +63)	64 (0)
Oscilátor 2 Vsync	CC	42	0-127 (0 až +127)	0 (0)

Parametr	CC/ NRPN	Řízení Číslo.	Rozsah	Výchozí Hodnota
Oscilátor 2 Hustota pily	NRPN	0:26	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Oscilátor 2 Saw Density Detune	NRPN	0:27	0-127 (0 až +127)	0 (64)
Oscilátor 2 Pevná Poznámka NRPN		0:28	0-88 (0 až +88)	0 (vypnuto)
Oscilátor 2 Rozsah ohybu	NRPN	0:29	40-88 (-24 až +24)	76 (12)
Rozsah oscilátoru 3	CC	65	63-66 (-1 až +2) 64 (0)	
Oscilátor 3 Hrubý	CC pár	20, 52	0-255 (-128 až +127)	128 (0)
Oscilátor 3 v pořádku	CC pár	21, 53	28-228 (-100 až +100)	128 (0)
Oscilátor 3 ModEnv2 > Pitch	CC	43	1-127 (-63 až +63)	64 (0)
Oscilátor 3 LFO2 > Rozteč	CC pár	22,54	1-255 (-127 až +127)	128 (0)
Oscilátor 3 Wave	NRPN	0:32	0-4 (0 až +4)	0 (2)
Oscilátor o 3 vlny více NRPN		0:33	4-63 (4 až +63)	0 (4)
Oscilátor 3 Zdroj tvaru	NRPN	0:34	0-2 (0 AŽ +2)	0 (0)
Oscilátor 3 Manuální tvar	CC	71	0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Oscilátor 3 ModEnv1 > Tvar	CC	72	0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Oscilátor 3 LFO1 > Tvar	CC	73	1-127 (-64 až +63)	64 (0)
Oscilátor 3 Vsync	CC	44	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Oscilátor 3 Hustota pily	NRPN	0:35	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Oscilátor 3 Saw Density Detune	NRPN	0:36	0-127 (0 až +127)	0 (64)
Oscilátor 3 Pevná Poznámka NRPN		0:37	0-88 (0 až +88)	0 (vypnuto)
Oscilátor 3 Rozsah ohybu	NRPN	0:38	40-88 (-24 až +24)	76 (12)
Mixér				
Mixér Osc1	CC pár	23,55	0-255 (0 až +255)	255
Mixér Osc2	CC pár	24,56	0-255	0 (0)
Mixér Osc3	CC pár	25,57	(0 až +255)	0 (0)
Prsten 1*2 Úroveň	CC pár	26,58	0-255	0 (0)
Úrověn hluku	CC pár	27,59	(0 až +255)	0 (0)
Úroveň opravy mixéru	NRPN	0:41	0-127 (0 až +127)	64
Zisk VCA mixeru	NRPN	0:42	0-127 (0 až +127)	127
Úroveň sušení mixéru	NRPN	0:43	0-127 (0 až +127)	127
Mokrá hladina mixéru	NRPN	0:44	0-127 (0 až +127)	127
Filtr				
Filtr Overdrive	CC	80	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Filtr Post Drive	CC	36	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Sklon filtru	NRPN	0:45	0-1 (0 až +1)	1
Tvar filtru	NRPN	0:46	0-2 (0 až +2)	0 (0)
Sledování klíčů filtru	CC	75	0-127 (0 až +127)	127
Rezonance filtru	CC	79	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Frekvence filtru	CC pár	29, 61	0-255 (0 až +255)	0 (255)
Filtr LFO1 > Filtr	CC pár	28, 60	1-255 (-127 až +127)	128 (0)
Filtr Osc3 > Filtr	CC	76	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Filtr Env Vyberte	NRPN	0:47	0-1 (0 až +1)	0 (1)
Filtr AmpEnv > Filtr	CC	77	1-127 (-63 až +63)	64 (0)
Filtr ModEnv1 > Filtr	CC	78	1-127 (-63 až +63)	64 (0)
Divergence filtru	NRPN	0:48	0-127 (0 až +127)	0 (0)

Machine Translated by Google

Parametr	CC/ NRPN	Řízení Číslo.	Rozsah	Výchozí Hodnota
Obálky				
Amp Envelope Attack CC		86	0-127 (0 až +127)	0
Amp Envelope Decay CC		87	0–127 (0 na +127)	90
Amp Envelope Sustain CC		88	0-127 (0 +127) na	127
Amp Envelope Release CC		89	0-127 (0 až +127)	40
Amp Envelope Velocity NRPN		0:55	0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Amp Envelope Trigger NRPN		0:56	0-1 (0 až +1)	0
Mod Envelope Vyberte NRPN		0:59	0-1 (0 až +1)	0 (1)
Mod Envelope 1 Attack CC		90	0-127 (0 až +127)	0
Mod Envelope 1 Decay CC		91	0-127 (0 až +127)	75
Mod obálka 1 Udržet	CC	92	0-127 (0 až +127)	35
Mod obálka 1 Uvolnění	CC	93	0-127 (0 až +127)	45
Mod obálka 1 Rychlost	NRPN	0:60	0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod obálka 1 Spoušť	NRPN	0:61	0-1 (0 až +1)	0 (1)
Mod Envelope 2 Attack CC		94	0-127 (0 až +127)	0
Mod Envelope 2 Decay CC		95	0-127 (0 až +127)	75
Mod obálka 2 Udržet	CC	117	0-127 (0 až +127)	35
Mod obálka 2 Uvolnění	CC	103	0-127 (0 až +127)	45
Mod obálka 2 Rychlost	NRPN	0:64	0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod obálka 2 Spoušť	NRPN	0:65	0-1 (0 až +1)	0 (1)
LFO				
Rozsah LFO 1	NRPN	0:68	0-2 (0 až +2)	0 (0)
LFO 1 sazba	CC pár	30, 62	0–255 (0 na +255)	128
LFO 1 synchronizační rychlost	CC	81	0-34 (0 až +34)	16
LFO 1 vlna	NRPN	0:69	0-3 (0 až +3)	0 (0)
LFO 1 fáze	NRPN	0:70	0-120 (0 až +120)	0 (0)
LFO 1 Zabil	NRPN	0:71	0-127 (0 až +127)	0 (0)
LFO 1 Fade Time	CC	82	0-127 (0 až +127)	0 (0)
LFO 1 Fade In/Out	NRPN	0:72	0-3 (0 až +3)	0 (0)
LFO 1 Jedna rána	NRPN	0:75	0-1 (0 až +1)	0 (0)
LFO 1 Společný	NRPN	0:76	0-1 (0 až +1)	0 (0)
Rozsah LFO 2	CC	83	0-2 (0 až +2)	0 (0)
LFO 2 sazba	CC pár	31, 63	0-255 (0 až +255)	128
Synchronizační rychlost LFO 2	CC	84	0-34 (0 až +34)	0 (12)
LFO 2 vlna	NRPN	0:78	0-3 (0 až +3)	0 (0)
LFO 2 fáze	NRPN	0:79	0–120 (0 až +120)	0 (0)
LFO 2 Slew	NRPN	0:80	0-127 (0 až +127)	0 (0)
LFO 2 Fade Time	CC	85	0-127 (0 až +127)	0 (0)
LFO 2 Fade In/Out	NRPN	0:81	0-3 (0 až +3)	0 (0)
LFO 2 One Shot	NRPN	0:84	0-1 (0 až +1)	0 (0)
LFO 2 Společné	NRPN	0:85	0-1 (0 až +1)	0 (0)
Efekty				
Úroveň zkreslení	CC	104	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Efekty Master Bypass NRPN		0:88	0-1 (0 až +1)	0 (0)
Směrování efektů	NRPN	0:89		0 (0)
Úroveň zpoždění	CC	108	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Zpoždění	CC	109	0-127 (0 až +127)	0 (64)

Parametr	CC/ NRPN	Řízení Číslo.	Rozsah	Výchozí Hodnota
Šířka zpoždění	NRPN	0:92	0-127 (0 až +127)	0 (64)
Zpoždění synchronizace	NRPN	0:93	0-1 (0 až +1)	0 (0)
Čas zpoždění synchronizace	NRPN	0:94	0-18 (0 až +18)	0 (4)
Zpoždění zpětné vazby	CC	110	0-127 (0 až +127)	0 (64)
Zpoždění LP Vlhkost	NRPN	0:95	0-127 (0 až +127)	85
Zpoždění HP Vlhkost	NRPN	0:96	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Zpoždění rychlosti přeběhu	NRPN	0:97	0-127 (0 až +127)	32
Úroveň dozvuku	CC	112	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Typ dozvuku	NRPN	0:101	0-2 (0 až +2)	2
Doba dozvuku	CC	113	0-127 (0 až +127)	0 (90)
Reverb Damping LP	NRPN	0:102	0-127 (0 až +127)	0 (50)
Tlumení dozvuku HP	NRPN	0:103	0-127 (0 až +127)	0 (1)
Velikost dozvuku	NRPN	0:104	0-127 (0 až +127)	64
Reverb Mod	NRPN	0:105	0-127 (0 až +127)	64
Reverb Mod Rate	NRPN	0:106	0-127 (0 až +127)	0 (4)
Reverb Low Pass	NRPN	0:107	0-127 (0 až +127)	0 (74)
Reverb High Pass	NRPN	0:108	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Reverb Pre Delay	NRPN	0:109	0-127 (0 až +127)	40
Úroveň sboru	CC	105	0-127 (0 až +127)	0 (0)
Typ sboru	NRPN	0:111		2
Chorus Rate	CC	118	0-127 (0 až +127)	20
Chorus Mod Depth	NRPN	0:112	0-127 (0 až +127)	0 (64)
Zpětná vazba sboru	CC	107	0-127 (-64 až +63)	64
Sbor LP	NRPN	0:113	0-127 (0 až +127)	90
Chorus HP	NRPN	0:114	0-127 (0 až +127)	2
ARP				
Arp/Clock Rate	ŽE	NA: NA	40-240 (40 až +240)	120
Rychlost synchronizace Arp/Clock	NRPN	0:116	0-18 (0 až +18)	16.
Typ Arp/Clock	NRPN	0:117	0-6 (0 až +6)	0 (0)
Arp/hodinový rytmus	NRPN	0:118	0-32 (0 až +32)	0 (0)
Arp/Clock Octave	NRPN	0:119	0-5 (0 až +5)	1
Brána Arp/Clock	CC	116	0-127 (0 až +127)	64
Swing Arp/Clock	NRPN	0:120	20-80 (20 až +80)	50
Arp/Clock On	NRPN	0:121	0-1 (0 až +1)	0 (0)
Západka kláves Arp/Clock	NRPN	0:122	0-1 (0 až +1)	0 (0)
Synchronizace kláves Arp/Clock	NRPN	0:123	0-1 (0 až +1)	0 (0)
ANIMOVAT				
Animovat 1 Podržet	CC	114	0-1 (0 až +1)	0 (0)
Animovat 2 Podržet	CC	115	0-1 (0 až +1)	0 (0)
MODULAČNÍ MATICE				
Mod Matrix Selection NRPN		0:125	0-15 (0 až +15)	0 (0)
Mod Matrix 1 Source1 NRPN		1:0	0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 1 Source2 NRPN		1:1	0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 1 Depth	NRPN	1:2	0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 1 Destinace	NRPN	1:3	0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 2 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 2 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)

Machine Translated by Google

Parametr	CC/ NRPN	Řízení Číslo.	Rozsah	Výchozí Hodnota
Mod Matrix 2 Depth	NRPN		0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 2 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 3 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 3 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 3 Depth	NRPN		0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 3 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 4 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 4 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 4 Depth	NRPN		0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 4 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 5 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 5 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 5 Depth	NRPN		0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 5 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 6 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 6 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 6 Depth	NRPN		0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 6 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 7 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 7 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 7 Depth	NRPN		0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 7 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 8 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 8 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 8 Depth	NRPN		0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 8 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 9 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 9 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 9 Depth	NRPN		0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 9 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 10 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 10 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 10 Depth	NRPN		0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 10 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 11 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 11 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 11 Depth NRPN			0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 11 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 12 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 12 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 12 Depth NRPN			0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 12 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 13 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 13 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 13 Hloubka	NRPN		0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 13 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 14 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 14 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)

Parametr	CC/ NRPN	Řízení Číslo.	Rozsah	Výchozí Hodnota
Mod Matrix 14 Hloubka	NRPN		0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 14 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 15 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 15 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 15 Depth NRPN			0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 15 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)
Mod Matrix 16 Source1 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 16 Source2 NRPN			0-16 (0 až +16)	0 (0)
Mod Matrix 16 Depth NRPN			0-127 (-64 až +63)	64 (0)
Mod Matrix 16 Destinace	NRPN		0-36 (0 až +36)	0 (0)

Zvukoví designéři

Rádi bychom poděkovali fantastickým duším, které s námi přišly na cestu, aby daly hlas Novation Summit. Pokud se o nich chcete dozvědět více, níže najdete odkazy na jejich práci. Vybraná paleta zvuků se pokouší ukázat, jak flexibilní a krásný nebo agresivní Summit může být.

Doufáme, že tyto zvuky vám pomohou inspirovat vaši budoucí kompozici a tvorbu.

Zvukový designér / umělec Pokud se o nich chcete dozvědět více...	
Patricie Wolfová	soundcloud.com/patriciawolf_music facebook.com/patriciawolfmusic
Software Gforce	gforcesoftware.com
Legowelt	legowelt.org
obsah	inhalt.us inhalt.bandcamp.com
Sandunes	sandunesmusic.com
Petr Dyer	peterdyer.net
Groundislava	soundcloud.com/groundislava facebook.com/groundislava
Tim Mantle / Žalm 37	timmantle.com/psalm37.html
Enrico Cosimi	mastersuono.uniroma2.it/team/dott-enrico-cosimi
R Beny	rbeny.bandcamp.com instagram.com/austinthecairns soundcloud.com/rbeny youtube.com/channel/UC5hhwOVY0lxIn4ELd5ZP1Bw
Chris Calcutt / Calc	youtube.com/user/boxkidnine
Alex Jann	soundcloud.com/alexjann facebook.com/alexjann.uk
Loz Jacksonová	lozjackson.com Loz je také jedním z hlavních vývojářů Novation Components
Tristan McGuire	Tristan je vedoucím testovacím inženýrem Novation Summit
Danny Nugent	Produktový designér summitu
Jerome Meunier	facebook.com/myjima instagram.com/myjima

Machine Translated by Google

Seznam továrních záplat s kredity návrhářů

Patch č.	Jednotlivé patche – banka A		Jednotlivé patche – banka B	
	Název opravy	Vytvořil	Název opravy	Vytvořil
0	Dystopický	Software Gforce	PAD Duna Sunrise	Sandunes
1	Buzzy Brass	Enrico Cosimi	Silové pole	Patricie Wolfová
2	Etherphone	Patricie Wolfová	Milovaný	Petr Dyer
3	3 Osc BassSynth	Software Gforce	Triple Wavetable	Enrico Cosimi
4	Hluboké letadlo GIL	Groundislava	Sergey Opakovaně	obsah
5	Smrt krále	Tim Mantle/Žalm37	Neopatrný krystal	Tim Mantle/Žalm37
6	Epická atmosféra	Software Gforce	4>8>12 UnisonPWM	Software Gforce
7	OperatahBass	Petr Dyer	Náplast na zvonek z 80. let	Software Gforce
8	Malý šedý basák	Software Gforce	Digi-Syn 80. let	Software Gforce
9	Jednoduché & Vznešené	Software Gforce	99 až 88 až 78	Software Gforce
10	Dream Cloud	Legowelt	Arc of Triumph	Software Gforce
11	Alpský křišťál	Legowelt	Arps of Joy	Software Gforce
12	Amatorní koncept	Legowelt	Dechová trubka	Software Gforce
13	Trancy Arpeggios	Legowelt	Buzz BASS!	Software Gforce
14	Krásné kousky	Legowelt	Dirt kytarové vedení	Software Gforce
15	Karneval duše	Legowelt	Špinavý bastard	Software Gforce
16	Pobřežní Hamlet	Legowelt	DoAnimate2&Bend	Software Gforce
17	Digitální rosa	Legowelt	Sen Arp	Software Gforce
18	Enery Splash	Legowelt	Dukey Olovo	Software Gforce
19	Experimentální zlo	Legowelt	Děsivý ModW^	Software Gforce
20	Studie květinářství	Legowelt	Epický flutter	Software Gforce
21	Forestfull	Legowelt	Kvinty	Software Gforce
22	Žabí impérium	Legowelt	Plovoucí éter	Software Gforce
23	Hiphat Garden	Legowelt	Plovoucí OnWaves	Software Gforce
24	Jnverness Synth Shop	Legowelt	FM Piano Elec'	Software Gforce
25	Kouzelný hrad	Legowelt	FM Xylo	Software Gforce
26	Okrsek Bass	Legowelt	Fmod Bass	Software Gforce
27	Ostrý bas	Legowelt	Náplast na kytaru	Software Gforce
28	Jarní Neptunium	Legowelt	Rampouchové teplo	Software Gforce
29	Thera Atlantis	Legowelt	Malé EP Tines	Software Gforce
30	\^/	Jerome Meunier	Malá stávka	Software Gforce
31	Alpské jezero	Patricie Wolfová	Music Box	Software Gforce
32	Ambient Arp	Patricie Wolfová	Oldie Mogie	Software Gforce
33	Suterén	Patricie Wolfová	OwWaa Pad	Software Gforce
34	Batysféra	Patricie Wolfová	Synchronizace OxOsc	Software Gforce
35	Pod vlnou	Patricie Wolfová	Rich Pad	Software Gforce
36	deja vu Pocit	Patricie Wolfová	Silky Retro Syn	Software Gforce
37	Vysněné dítě	Patricie Wolfová	Jednoduchá podložka	Software Gforce
38	Dubové varhany	Patricie Wolfová	Měkký OB	Software Gforce
39	Jídelní páska	Patricie Wolfová	Vesmírné varhany	Software Gforce
40	Elektrostatické	Patricie Wolfová	Duchovní nebe	Software Gforce
41	Eroze	Patricie Wolfová	Syn Clav	Software Gforce
42	Zaříkání	Patricie Wolfová	Tři zvonky Digi	Software Gforce
43	Nalezeno zvuk	Patricie Wolfová	Tino Moo	Software Gforce
44	Z Hvězd	Patricie Wolfová	Voxarrhh Vocal	Software Gforce
45	Zlaté vejce	Patricie Wolfová	Ty FunkyCat ze 70. let	Software Gforce
46	Zkreslená kytara	Patricie Wolfová	Citerová kytara FX	Software Gforce
47	Tepaný cimbál	Patricie Wolfová	Wurli ModW Vib	Software Gforce
48	Strašidelná paměť	Patricie Wolfová	Vedení Arpyho	Sandunes
49	Heliocentrický	Patricie Wolfová	Mosazná sešívačka	Sandunes

Machine Translated by Google

50	Vznášedlo	Patricie Wolfová	Komorní dýmky	Sandunes
51	Kick & Toms	Patricie Wolfová	Kosmické olovo	Sandunes
52	Krajkové zabarvení	Patricie Wolfová	Křišťálové nebe	Sandunes
53	Život jako včela	Patricie Wolfová	Detroitich	Sandunes
54	Ztracen na moři	Patricie Wolfová	Digi Harmonium	Sandunes
55	Mirage	Patricie Wolfová	Podložka na lesní roh	Sandunes
56	Mise splněna	Patricie Wolfová	Skelné kapky	Sandunes
57	Tajná místnost	Patricie Wolfová	Lepidlo bodnutí	Sandunes
58	Stříbrný bambus	Patricie Wolfová	Griffyndor	Sandunes
59	Zaříkávač hadů	Patricie Wolfová	Mars Arp	Sandunes
60	Duchovní cesta	Patricie Wolfová	Phat n Low	Sandunes
61	Mluvící duchové	Patricie Wolfová	Round Sub	Sandunes
62	Techno utopie	Patricie Wolfová	Gumové olovo	Sandunes
63	Tělo	Patricie Wolfová	Rubber Sub Sub	Sandunes
64	Časová prodleva	Patricie Wolfová	Ostré mytí	Sandunes
65	Bod zmizení	Patricie Wolfová	Steely Dran	Sandunes
66	Přehnaná	Petr Dyer	Sub Arp234	Sandunes
67	ArtilleryBass	Petr Dyer	Chutné akordy	Sandunes
68	AyeEyeGuy	Petr Dyer	Tubey Sub	Sandunes
69	Velký Hyper	Petr Dyer	Wail Pad	Sandunes
70	Festa Bass	Petr Dyer	Dřevěný Pecker	Sandunes
71	FlintTinder	Petr Dyer	Slitina Wurli	Sandunes
72	Lesklé	Petr Dyer	Alfa Omega	obsah
73	Grey Havens	Petr Dyer	Animate4Harmny	obsah
74	HouseLoveOrgan	Petr Dyer	Klasické klávesy	obsah
75	KlyMaxx	Petr Dyer	Clavier Sync	obsah
76	KnockDown Bass	Petr Dyer	Koktejl z kotle 1	obsah
77	Pojďme Paisley	Petr Dyer	Koktejl z kotle 2	obsah
78	MagneticBloom	Petr Dyer	Digitální BodyBass	obsah
79	MeowMod	Petr Dyer	Tučné pětiny	obsah
80	OpticalBurn	Petr Dyer	FM zvony	obsah
81	Origins	Petr Dyer	Plyn, tráva nebo mosaz	obsah
82	PastelShores	Petr Dyer	Ledová nálada	obsah
83	PVC Kalimba	Petr Dyer	Harding Bass	obsah
84	Převíječ	Petr Dyer	LastTrain2Bass	obsah
85	StPeters2095	Petr Dyer	Lineární padesátka	obsah
86	StringMachine	Petr Dyer	Liquid Rave Chrd	obsah
87	Super tanky	Petr Dyer	Hlas buší!	obsah
88	To je super	Petr Dyer	Půlnoc	obsah
89	Thumper	Petr Dyer	Neuronový skener	obsah
90	TimeBender	Petr Dyer	Oranžová noční můra	obsah
91	Wow&Flutter	Petr Dyer	PleasureDome	obsah
92	WuvaaLova	Petr Dyer	PWM podložka	obsah
93	CommsErrorPad	Tristan McGuire	Radiofonní varhany	obsah
94	EasterlyPlucks	Tristan McGuire	Riskantní byznys	obsah
95	StringSectionSwell	Tristan McGuire	Baskytara StankFunk	obsah
96	Woodwindesque	Tristan McGuire	Stolní varhany	obsah
97	Analogový Dawn	Enrico Cosimi	Vox Humana A	obsah
98	Analogový kop MW	Enrico Cosimi	Vox Humana B	obsah
99	Analogový separát	Enrico Cosimi	Západní pobřeží LPG	obsah
100	Analogový Snare	Enrico Cosimi	EP Overdrive	Loz Jacksonová
101	Basy SubOsc	Enrico Cosimi	EP2	Loz Jacksonová
102	Bite Poly	Enrico Cosimi	EP4	Loz Jacksonová
103	Varhany osmdesátých let	Enrico Cosimi	LFO baskytara	Loz Jacksonová

Machine Translated by Google

104	Osmdesátá dechovka	Enrico Cosimi	LFO Bass 2	Loz Jacksonová
105	Epic Sync LoopEG	Enrico Cosimi	LFO Bass 3	Loz Jacksonová
106	Ethernal FM	Enrico Cosimi	Orgán	Loz Jacksonová
107	FM Chaos	Enrico Cosimi	Měkké varhany	Loz Jacksonová
108	Konec hry	Enrico Cosimi	Saw Bass	Loz Jacksonová
109	Vedení HardSync	Enrico Cosimi	Vesmírné vedení	Loz Jacksonová
110	LFO Žádné Arpeggio	Enrico Cosimi	10p Ice Pops	Tim Mantle/Žalm37
111	Jemné olovo	Enrico Cosimi	NYC Jam 70. let	Tim Mantle/Žalm37
112	Pad 3SawDnsAftBP	Enrico Cosimi	Blokátory	Tim Mantle/Žalm37
113	Pad Sawdense	Enrico Cosimi	Bounty od Grace	Tim Mantle/Žalm37
114	Moc pátá	Enrico Cosimi	Bronzový	Tim Mantle/Žalm37
115	Prog Lead	Enrico Cosimi	Katarze	Tim Mantle/Žalm37
116	Ring Dyn Ambient	Enrico Cosimi	Kužel Foukaný	Tim Mantle/Žalm37
117	SingleTrig Bass	Enrico Cosimi	Dalstonský sen	Tim Mantle/Žalm37
118	Trojúhelníkový pohyb	Enrico Cosimi	Základy Digi Bass	Tim Mantle/Žalm37
119	Belmontský bič GIL	Groundislava	Elysian	Tim Mantle/Žalm37
120	Modrý cimbál	Groundislava	Rozšiřující karta	Tim Mantle/Žalm37
121	Crush Bass GIL	Groundislava	Tvrdě se uklonil	Tim Mantle/Žalm37
122	Vílí prsten GIL	Groundislava	Intimní Rotary	Tim Mantle/Žalm37
123	GILovy vzpomínky	Groundislava	je to všechno Naše	Tim Mantle/Žalm37
124	Skelný Strider GIL	Groundislava	Možná Too Cool	Tim Mantle/Žalm37
125	Light House GIL	Groundislava	Vytrhněte si klíče	Tim Mantle/Žalm37
126	Sendai GIL	Groundislava	Ať si vzpomenou	Tim Mantle/Žalm37
127	Sp. Paprskové dělo	Groundislava	Stínový průmysl	Tim Mantle/Žalm37

Machine Translated by Google

Patch č.	Jednotlivé patche – banka C		Jednotlivé patche – banka D	
	Název opravy	Vytvořil	Název opravy	Vytvořil
0	Ponderosa	Legowelt	Init Patch	
1	Večerní světlo	Legowelt	Init Patch	
2	Simulátor hvězd	Legowelt	Init Patch	
3	Telcom Splendor	Legowelt	Init Patch	
4	Špinavost	Legowelt	Init Patch	
5	Údolí Sesqua	Legowelt	Init Patch	
6	Cobra Duobass	Legowelt	Init Patch	
7	Nomád Ninja	Legowelt	Init Patch	
8	Sequenchoco	Legowelt	Init Patch	
9	Nam Flashback	Legowelt	Init Patch	
10	Druidská hudba	Legowelt	Init Patch	
11	Vesmírná žirafa	Legowelt	Init Patch	
12	Smaragdová kaskáda	Legowelt	Init Patch	
13	Muzeum Seafax	Legowelt	Init Patch	
14	Paměť X Bass	Legowelt	Init Patch	
15	Marin Pad	Legowelt	Init Patch	
16	Olympius	Legowelt	Init Patch	
17	Spacejazz Ranger	Legowelt	Init Patch	
18	Analogové Speedo	Legowelt	Init Patch	
19	Jednoduché věci	Legowelt	Init Patch	
20	Britský ambient	Legowelt	Init Patch	
21	Artic Liqorish	Legowelt	Init Patch	
22	Ravens Jazz	Legowelt	Init Patch	
23	Nite Critters	Legowelt	Init Patch	
24	Feed Me Wavesap	Legowelt	Init Patch	
25	Velšská syntéza	Legowelt	Init Patch	
26	Candy déšť	Legowelt	Init Patch	
27	Bamoose Bass	Legowelt	Init Patch	
28	Vlny Messianen	Legowelt	Init Patch	
29	Stříbrný trojlístek	Legowelt	Init Patch	
30	Parapoly 8000	Legowelt	Init Patch	
31	Wasabi Ghost	Legowelt	Init Patch	
32	Posypte hvězdy	Legowelt	Init Patch	
33	Rezavá duše	Legowelt	Init Patch	
34	Tamburské paprsky	Legowelt	Init Patch	
35	Oxfordské sny	Legowelt	Init Patch	
36	Ural Myst	Legowelt	Init Patch	
37	Ambient Sockshop	Legowelt	Init Patch	
38	Thera Tears	Legowelt	Init Patch	
39	Eomius Belay	Legowelt	Init Patch	
40	Fantasoba	Legowelt	Init Patch	
41	Steadybass flétna	Legowelt	Init Patch	
42	Marina New Age	Legowelt	Init Patch	
43	Bok po boku	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	Jezábel	Legowelt	Init Patch	
50	Wyoming LSD	Legowelt	Init Patch	
51	Rain Shadow VIP	Legowelt	Init Patch	

Machine Translated by Google

52	Počítačový den	Legowelt	Init Patch	
53	valaktický	Legowelt	Init Patch	
54	Den manty	Legowelt	Init Patch	
55	Hypno obálka	Legowelt	Init Patch	
56	Karamelka	Legowelt	Init Patch	
57	Devět bran	Legowelt	Init Patch	
58	Alpensynposium	Legowelt	Init Patch	
59	Jimi Patch	Legowelt	Init Patch	
60	Bay Winery	Legowelt	Init Patch	
61	Sezóna 3 Bass	Legowelt	Init Patch	
62	Duneman	Legowelt	Init Patch	
63	Parapoly Saw 700	Legowelt	Init Patch	
64	Analogové jazzové EP	Legowelt	Init Patch	
65	Starlooper	Legowelt	Init Patch	
66	PennyWaffle Sa8	Legowelt	Init Patch	
67	Napa Breeze	Legowelt	Init Patch	
68	Syntetická marmeláda	Legowelt	Init Patch	
69	Figurka lva	Legowelt	Init Patch	
70	Haddonfield	Legowelt	Init Patch	
71	Shetlandský poník	Legowelt	Init Patch	
72	Historické Orleo	Legowelt	Init Patch	
73	Ještěří dech	Legowelt	Init Patch	
74	Modestoharfy	Legowelt	Init Patch	
75	AeonBass	Legowelt	Init Patch	
76	Polévka Sinistrone	Legowelt	Init Patch	
77	Fadango Vampy	Legowelt	Init Patch	
78	Koťátko lékořice	Legowelt	Init Patch	
79	Socour Zataženo	Legowelt	Init Patch	
80	Arparoma	Legowelt	Init Patch	
81	Zlatý věk	Legowelt	Init Patch	
82	Jižní Pacifik	Legowelt	Init Patch	
83	Pouštní autobus	Legowelt	Init Patch	
84	Xenomurf	Legowelt	Init Patch	
85	Icepalace	Legowelt	Init Patch	
86	Wave Dew	Legowelt	Init Patch	
87	Oxford Manor	Legowelt	Init Patch	
88	Elvenmeadow	Legowelt	Init Patch	
89	Majestátní Wolharp	Legowelt	Init Patch	
90	Grand CanyonPad	Legowelt	Init Patch	
91	Maz z bláta	Legowelt	Init Patch	
92	Ostrovní astronomie	Legowelt	Init Patch	
93	Rigoheim	Legowelt	Init Patch	
94	Lazybass	Legowelt	Init Patch	
95	Satir z bažin	Legowelt	Init Patch	
96	Americana	Legowelt	Init Patch	
97	Rostliny snů	Legowelt	Init Patch	
98	Solárium	Legowelt	Init Patch	
99	Orca hyperborská	Legowelt	Init Patch	
100	OxoAcid Oz	Legowelt	Init Patch	
101	Velký VipeBuzz	Legowelt	Init Patch	
102	Atmy Synth	Legowelt	Init Patch	
103	Edensynt Seq	Legowelt	Init Patch	
104	Zkreslení	Legowelt	Init Patch	
105	Overbird	Legowelt	Init Patch	

Machine Translated by Google

106	Emoční bohatství	Legowelt	Init Patch	
107	Hrady a zámky	Legowelt	Init Patch	
108	Podložka Smolzazia	Legowelt	Init Patch	
109	Náměstí Galapágy	Legowelt	Init Patch	
110	Faroer Ichiban	Legowelt	Init Patch	
111	Výlet Cat	Legowelt	Init Patch	
112	Tajemné pobřeží	Legowelt	Init Patch	
113	Směs Trautoni	Legowelt	Init Patch	
114	pět starých	Legowelt	Init Patch	
115	Ambi Sludge Pro	Legowelt	Init Patch	
116	Sweet Acid Seq	Legowelt	Init Patch	
117	Jalovec	Legowelt	Init Patch	
118	Zimní pobřeží	Legowelt	Init Patch	
119	QuicksilverPudi	Legowelt	Init Patch	
120	Harpsi Norycove	Legowelt	Init Patch	
121	LAQidayS	Legowelt	Init Patch	
122	Životnost 75	Legowelt	Init Patch	
123	Niteowl	Legowelt	Init Patch	
124	tisíciletí	Legowelt	Init Patch	
125	Televizní detektiv	Legowelt	Init Patch	
126	Mesc Uni Drums	Legowelt	Init Patch	
127	Prostor PO BOX	Legowelt	Init Patch	

Machine Translated by Google

Patch č.	Více patchů – banka A		Vícenásobné opravy – banka B	
	Název opravy	Vytvořil	Název opravy	Vytvořil
0	FM singularita	Software Gforce	Postoj snů	Alex Jann
1	Buzzy Brass	Enrico Cosimi	Osmdesátá dechovka	Enrico Cosimi
2	Nuda z Kanady	Software Gforce	Portál	Patricie Wolfová
3	Aluviální	r Chlapec	Pohyb Nahoře	obsah
4	Vrstva FM Bell	obsah	FM Piano & Pad	Enrico Cosimi
5	Plynové ventily	Petr Dyer	Kyanidová sestra	Petr Dyer
6	Puzzlebox GIL	Groundislava	Rozšiřující se hlavy	Software Gforce
7	Zírání snů	Tim Mantle / Žalm 37	Skladové tvary	Tim Mantle / Žalm 37
8	Páskový sbor	Software Gforce	Nedokonalé 5	Software Gforce
9	Nekonečná síla	obsah	Italo Split	obsah
10	Cornish koláč	Legowelt	Bell Ensemble	Groundislava
11	Dark Funk Haven	Legowelt	Bublinové panorama	Groundislava
12	Deep Sea Jazz	Legowelt	Claw Bass GIL	Groundislava
13	Desert Springs	Legowelt	Vlhká noc GIL	Groundislava
14	Donker Moraes	Legowelt	Temná planeta GIL	Groundislava
15	Temný film	Legowelt	Dark Funk Heaven	Groundislava
16	Florida Mallsad	Legowelt	Celá škála	Groundislava
17	Létající prkna	Legowelt	Midasova ruka	Groundislava
18	Noční nálada	Legowelt	Mechový log GIL	Groundislava
19	Vnější Aegis	Legowelt	Plazmová baterie	Groundislava
20	Pattern Bay	Legowelt	Rift Stone GIL	Groundislava
21	Zamyšlené planety	Legowelt	Prskavka GIL	Groundislava
22	Hotel pro štěně	Legowelt	Kamenné varhany GIL	Groundislava
23	Nasycené odstíny	Legowelt	Chrámové hlubiny	Groundislava
24	SID PWM a Poly	Legowelt	Svět trubek GIL	Groundislava
25	Vesmírní experti	Legowelt	Tunel Bass GIL	Groundislava
26	Temperamentní Moose	Legowelt	Soumrak GIL	Groundislava
27	Tape Delay Jazz	Legowelt	Vizuální světlo GIL	Groundislava
28	Twirly paličky	Legowelt	Teplý vítr GIL	Groundislava
29	Upír	Legowelt	Abyssal	r Chlapec
30	Vetbass & Cosmos	Legowelt	Řasy	r Chlapec
31	6 Osc Bass	Software Gforce	Kapsy Aurora	r Chlapec
32	Elektro 80. let	Software Gforce	Belloma	r Chlapec
33	Pomazaný Poly	Software Gforce	Carl'stapes	r Chlapec
34	Arp & Wavetable	Software Gforce	Cedr	r Chlapec
35	Arp Perc Pad	Software Gforce	Chromový les	r Chlapec
36	Arp Triplet	Software Gforce	Mapy města	r Chlapec
37	Arps všude	Software Gforce	Fjossa	r Chlapec
38	Bass & Pad Synth	Software Gforce	Skleněný pták	r Chlapec
39	Bass/Wurly C#3	Software Gforce	Leguán a včela	r Chlapec
40	Bell Waves	Software Gforce	Kaleida Harfa	r Chlapec
41	Velký (-_-) Poly	Software Gforce	Kopyto	r Chlapec
42	Blades of Fire	Software Gforce	Opál	r Chlapec
43	ChimEPad	Software Gforce	Rybník	r Chlapec
44	Špinavý stěrač	Software Gforce	Potůček	r Chlapec
45	Dub Keys	Software Gforce	Mořská nemoc	r Chlapec
46	Echo klíče	Software Gforce	Mořská píseň	r Chlapec
47	Epický začátek	Software Gforce	Sekvoje	r Chlapec
48	Filmové skóre Epic	Software Gforce	K Větru	r Chlapec
49	Formant Peaks	Software Gforce	Animus	Petr Dyer
50	Funk Split	Software Gforce	Velké sny	Petr Dyer
51	Ahoj Ya Nisqatsi	Software Gforce	Výrobník bublin	Petr Dyer

Machine Translated by Google

52	Humana Vox	Software Gforce	Stroj na cukroví	Petr Dyer
53	Slyším tě Jona	Software Gforce	Sekací pila	Petr Dyer
54	LA Sacharinth	Software Gforce	Oblačnost	Petr Dyer
55	Milující akord	Software Gforce	Pobřežní klávesnice	Petr Dyer
56	Milující The Arps	Software Gforce	Coasting	Petr Dyer
57	Lymfadenopatie	Software Gforce	Cookie Cilffs	Petr Dyer
58	Střed C vzor	Software Gforce	Cukrová vata	Petr Dyer
59	Moody Pad	Software Gforce	Drift On	Petr Dyer
60	Noise Nirvana	Software Gforce	Snadný Bop	Petr Dyer
61	NuovaChord	Software Gforce	Letová dráha	Petr Dyer
62	Oktávy a kvinty	Software Gforce	Plovoucí lucerny	Petr Dyer
63	Pad & Olovo 1	Software Gforce	Pěnový akord	Petr Dyer
64	Pad & Olovo 2	Software Gforce	Husí kůže	Petr Dyer
65	Fázované potěšení	Software Gforce	Zálivské větry	Petr Dyer
66	Vyberte si podložku	Software Gforce	Horizont Bounce	Petr Dyer
67	Postel Plucka	Software Gforce	Noční zločin	Petr Dyer
68	Plucket znovu	Software Gforce	Staří přátelé	Petr Dyer
69	Power SiNthesist	Software Gforce	Pacifik mimochodem	Petr Dyer
70	Červený poplach!	Software Gforce	Plunker	Petr Dyer
71	Refrakce	Software Gforce	Pomp Comp	Petr Dyer
72	Ricochet Pad	Software Gforce	Napájecí oblek	Petr Dyer
73	Rise & Flutter	Software Gforce	Napumpovat	Petr Dyer
74	Romford Tecno 90	Software Gforce	Tok RAM	Petr Dyer
75	Seismická světla	Software Gforce	Zkoumání	Petr Dyer
76	Pohyblivé písky	Software Gforce	Riggles	Petr Dyer
77	Vesmírný kadet	Software Gforce	Pobřeží	Petr Dyer
78	Špičatý	Software Gforce	Social Funk	Petr Dyer
79	Struny Oktávy	Software Gforce	Rychlý dům	Petr Dyer
80	Strunové páté	Software Gforce	Startovací obrazovka	Petr Dyer
81	Super akord	Software Gforce	Forge	Petr Dyer
82	Super odporné olovo	Software Gforce	Orishové	Petr Dyer
83	Sync-Clasher	Software Gforce	Těsná chůze	Petr Dyer
84	Triumfální	Software Gforce	Vice City	Petr Dyer
85	Tyrell Brass	Software Gforce	Wild & Loose	Petr Dyer
86	Uni Bass & Poly	Software Gforce	Zeus Fanfára	Petr Dyer
87	Vítr Staccato	Software Gforce	Alva Bass Pile	obsah
88	Windy Pad	Software Gforce	Sbor PolySummit	obsah
89	Wurly\Lead C3	Software Gforce	Astrální Duves	obsah
90	Strunová jednotka 80. let	Tim Mantle / Žalm 37	Velké EP	obsah
91	Zpět Katalog	Tim Mantle / Žalm 37	Velká romance	obsah
92	Brass for Days!	Tim Mantle / Žalm 37	Kabaret Vol Spit	obsah
93	Carrillonská představená	Tim Mantle / Žalm 37	Město Monica	obsah
94	Champs-Elysées	Tim Mantle / Žalm 37	Cocteau1 hodina	obsah
95	clingerclang	Tim Mantle / Žalm 37	Rozdělení smlouvy	obsah
96	Příchod do zahraničí	Tim Mantle / Žalm 37	Společnost Digitalgia Splt	obsah
97	Discovery Layer	Tim Mantle / Žalm 37	Soubojové Arps	obsah
98	Dust Down Láska	Tim Mantle / Žalm 37	Dyno My Piano	obsah
99	EP P37	Tim Mantle / Žalm 37	Rozdělení FM AM	obsah
100	Únikový modul	Tim Mantle / Žalm 37	FSOlos Angeles	obsah
101	Faux století	Tim Mantle / Žalm 37	Okamžitý úvod	obsah
102	Pro Jejího génia	Tim Mantle / Žalm 37	Poslední vlak	obsah
103	Sbírání ovoce	Tim Mantle / Žalm 37	Zásobník kapalin	obsah
104	Plně nabito	Tim Mantle / Žalm 37	Masivní tanga	obsah
105	Greyův únos	Tim Mantle / Žalm 37	McBride's Cave	obsah

Machine Translated by Google

106	Provinilé potěšení	Tim Mantle / Žalm 37	Mifgrův rozkol	obsah
107	Hardcore skóre	Tim Mantle / Žalm 37	Neologic split	obsah
108	Starší olovo	Tim Mantle / Žalm 37	Oranžové vozy	obsah
109	Dlouho pryč	Tim Mantle / Žalm 37	Oranic	obsah
110	Rtuť	Tim Mantle / Žalm 37	Fantasy 2020	obsah
111	Nil ústy	Tim Mantle / Žalm 37	Pleasure Quest	obsah
112	Stanice Panuc	Tim Mantle / Žalm 37	Popový skladatel	obsah
113	Regenerace	Tim Mantle / Žalm 37	Rekombinantní Mlab	obsah
114	Pamatujte na Fusion	Tim Mantle / Žalm 37	Spusťte The Rave	obsah
115	Revidovaná naděje	Tim Mantle / Žalm 37	Sunrise Summit	obsah
116	Slick & Trick	Tim Mantle / Žalm 37	Trnitý	obsah
117	Malé město USA	Tim Mantle / Žalm 37	Sny o jednorožci	obsah
118	Spektrální pomocník	Tim Mantle / Žalm 37	Uno lineární rozdělení	obsah
119	Sklad-Ex montáž	Tim Mantle / Žalm 37	Porušeno	obsah
120	Takový Zaklínač!	Tim Mantle / Žalm 37	Hlas summitu	obsah
121	To je jazz!	Tim Mantle / Žalm 37	Virtuální déšť	obsah
122	Dobré věci	Tim Mantle / Žalm 37	Teplé hry	obsah
123	Oni cítí	Tim Mantle / Žalm 37	West End Split	obsah
124	Toe Tap 2000	Tim Mantle / Žalm 37	InTheGloaming	Tristan McGuire
125	Najít a zapomenout	Tim Mantle / Žalm 37	Kosmická naděje	Alex Jann
126	Byl to sen	Tim Mantle / Žalm 37	Natažený	Alex Jann
127	Musíme se schovat!	Tim Mantle / Žalm 37	Zen Orbit	Alex Jann

Machine Translated by Google

Patch č.	Více patchů – banka C		Více patchů – banka D	
	Název opravy	Vytvořil	Název opravy	Vytvořil
0	Alchymie	Patricie Wolfová	Init Multi	
1	Antromorfizovat	Patricie Wolfová	Init Multi	
2	Očekávání	Patricie Wolfová	Init Multi	
3	Vodní ráj	Patricie Wolfová	Init Multi	
4	polární záře	Patricie Wolfová	Init Multi	
5	Kaskáda	Patricie Wolfová	Init Multi	
6	Propast	Patricie Wolfová	Init Multi	
7	Vzpomínka z dětství	Patricie Wolfová	Init Multi	
8	Chimera	Patricie Wolfová	Init Multi	
9	Utajený	Patricie Wolfová	Init Multi	
10	Cloud Hopping	Patricie Wolfová	Init Multi	
11	Mraky míjejí	Patricie Wolfová	Init Multi	
12	Krystalová mřížka	Patricie Wolfová	Init Multi	
13	Denní sen	Patricie Wolfová	Init Multi	
14	Degradovaná páska	Patricie Wolfová	Init Multi	
15	Pouštní západ slunce	Patricie Wolfová	Init Multi	
16	Elektrická společnost	Patricie Wolfová	Init Multi	
17	Euforie	Patricie Wolfová	Init Multi	
18	Pohádková země	Patricie Wolfová	Init Multi	
19	Padající voda	Patricie Wolfová	Init Multi	
20	první polibek	Patricie Wolfová	Init Multi	
21	Poprvé tě viděl	Patricie Wolfová	Init Multi	
22	Milá paměť	Patricie Wolfová	Init Multi	
23	Zamrzlé jezero	Patricie Wolfová	Init Multi	
24	Jestli věříš	Patricie Wolfová	Init Multi	
25	V tvojí hlavě	Patricie Wolfová	Init Multi	
26	Introspekce	Patricie Wolfová	Init Multi	
27	Iontová vazba	Patricie Wolfová	Init Multi	
28	Lady Bug	Patricie Wolfová	Init Multi	
29	Poslední tanec	Patricie Wolfová	Init Multi	
30	Touha	Patricie Wolfová	Init Multi	
31	Kouzelný bazén	Patricie Wolfová	Init Multi	
32	Magický meč	Patricie Wolfová	Init Multi	
33	Paměť	Patricie Wolfová	Init Multi	
34	Rtuť	Patricie Wolfová	Init Multi	
35	Metalová hudba	Patricie Wolfová	Init Multi	
36	Roztavené jádro	Patricie Wolfová	Init Multi	
37	Měsíčné jezero	Patricie Wolfová	Init Multi	
38	Ranní světlo	Patricie Wolfová	Init Multi	
39	Ušlechtilá věc	Patricie Wolfová	Init Multi	
40	Překážka	Patricie Wolfová	Init Multi	
41	Tichá kytara	Patricie Wolfová	Init Multi	
42	Závodní delfíni	Patricie Wolfová	Init Multi	
43	Kamenný výraz	Patricie Wolfová	Init Multi	
44	Míchané	Patricie Wolfová	Init Multi	
45	Tajná schůzka	Patricie Wolfová	Init Multi	
46	Tajná mise	Patricie Wolfová	Init Multi	
47	Lesk	Patricie Wolfová	Init Multi	
48	Sněžná Sova	Patricie Wolfová	Init Multi	
49	Stoupající	Patricie Wolfová	Init Multi	
50	Pozorování hvězd	Patricie Wolfová	Init Multi	
51	Silný podél	Patricie Wolfová	Init Multi	

Machine Translated by Google

52	Sundown Arp	Patricie Wolfová	Init Multi	
53	Napětí	Patricie Wolfová	Init Multi	
54	Weaver	Patricie Wolfová	Init Multi	
55	Klidná voda	Patricie Wolfová	Init Multi	
56	Tundra	Patricie Wolfová	Init Multi	
57	Městský úpadek	Patricie Wolfová	Init Multi	
58	Vodní drak	Patricie Wolfová	Init Multi	
59	Divocí koně	Patricie Wolfová	Init Multi	
60	Rozcuchaný	Patricie Wolfová	Init Multi	
61	Okřídlená migrace	Patricie Wolfová	Init Multi	
62	Výzva a akce DN	Danny Nugent	Init Multi	
63	Aggro Poly	Enrico Cosimi	Init Multi	
64	Změněné Arpeggio	Enrico Cosimi	Init Multi	
65	Změněný stav	Enrico Cosimi	Init Multi	
66	Arp & SyncLead	Enrico Cosimi	Init Multi	
67	Bass & MellwLead	Enrico Cosimi	Init Multi	
68	Basa a varhany	Enrico Cosimi	Init Multi	
69	Bass & Pad	Enrico Cosimi	Init Multi	
70	Bass & Prog Lead	Enrico Cosimi	Init Multi	
71	Velké bodnutí	Enrico Cosimi	Init Multi	
72	Skákací podložka	Enrico Cosimi	Init Multi	
73	Bravo Delta Arp	Enrico Cosimi	Init Multi	
74	Charlie & Pad	Enrico Cosimi	Init Multi	
75	Charlie Delta 2Arp	Enrico Cosimi	Init Multi	
76	Svítání	Enrico Cosimi	Init Multi	
77	Zpomalení	Enrico Cosimi	Init Multi	
78	Dirdir	Enrico Cosimi	Init Multi	
79	Drone Arpeggio	Enrico Cosimi	Init Multi	
80	DynaDecelerated	Enrico Cosimi	Init Multi	
81	Epické	Enrico Cosimi	Init Multi	
82	FM perkusová podložka	Enrico Cosimi	Init Multi	
83	Zmrazený pohyb	Enrico Cosimi	Init Multi	
84	Karabas	Enrico Cosimi	Init Multi	
85	Kick & Snare	Enrico Cosimi	Init Multi	
86	Vrstva basů	Enrico Cosimi	Init Multi	
87	Layer Pad	Enrico Cosimi	Init Multi	
88	Pohybující se bodnutí	Enrico Cosimi	Init Multi	
89	Noční čas	Enrico Cosimi	Init Multi	
90	Tam venku	Enrico Cosimi	Init Multi	
91	Oddělená oktáva	Enrico Cosimi	Init Multi	
92	Seq Friendly	Enrico Cosimi	Init Multi	
93	Hedvábná podložka	Enrico Cosimi	Init Multi	
94	Honička	Enrico Cosimi	Init Multi	
95	Dva kamarádi	Enrico Cosimi	Init Multi	
96	Slzy okna	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
97	Nechte Latch	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
98	Basové akordy	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
99	Bublající Vista	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
100	Dřevěný most	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
101	Výživa	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
102	Pree Yrself	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
103	Mechanická pilulka	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
104	Fuzzy logika	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
105	Okamžitá temná komora	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	

Machine Translated by Google

106	Bastianův stroj	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
107	Ne opravdu mosaz	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
108	Smoke The Pipe	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
109	Rolled Sleev z 80. let	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
110	Split Creamola	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
111	Korýš	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
112	Gristling Throb	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
113	Čerstvé mléko	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
114	Drátové harmonium	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
115	Procházka lemovaná stromy	Chris Calcutt - aka CALC	Init Multi	
116	Pomalý Arp DN	Danny Nugent	Init Multi	
117	Mluvit nahlas	Jerome Meunier	Init Multi	
118	/_\	Jerome Meunier	Init Multi	
119	Nara	Jerome Meunier	Init Multi	
120	Kona	Jerome Meunier	Init Multi	
121	Držet	Jerome Meunier	Init Multi	
122	Alba	Jerome Meunier	Init Multi	
123	Pět	Jerome Meunier	Init Multi	
124	Kotě	Jerome Meunier	Init Multi	
125	V	Jerome Meunier	Init Multi	
126	Počkejte	Jerome Meunier	Init Multi	
127	Mozek	Jerome Meunier	Init Multi	

novation