Machine Translated by Google

User Guide

Versiunea 1.2

SUMMIT

novation

Machine Translated by Google

Vă rog să citiți:

Vă mulțumim că ați descărcat acest ghid de utilizare.

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

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

downloads.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

Machine Translated by Google

Nova ie

O divizie a Focusrite Audio Engineering Ltd.
Casa Windsor

Drumul Turnpike
Parcul de afaceri Cressex

High Wycombe

Buckinghamshire
HP12 3FX

Regatul Unit
Tel: +44 1494 462246

Fax: +44 1494 459920

e-mail: sales@novationmusic.com

Web: novationmusic.com

Mărci comerciale

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

Disclaimer

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

COPYRIGHT ȘI MENȚIUNI LEGALE

Novation este o marcă înregistrată a Focusrite Audio Engineering Limited.
Peak și New Oxford Oscillator sunt mărci comerciale ale Focusrite Audio Engineering Limited.

2022 © Focusrite Audio Engineering Limited. Toate drepturile rezervate.

Machine Translated by Google

CUPRINS

INTRODUCERE 4

Caracteristici cheie. 4

Despre acest manual 4

Ce e in cutie 4

Înregistrarea ta Novation Summit 4

Cerinte de putere 4

PREZENTAREA HARDWARELOR 5

Panoul de sus 5

Controale, secțiune cu secțiune. 5

Panoul din spate 9

NOȚIUNI DE BAZĂ 10

Navigare prin meniu. 12

Sinteză bi-timbrală. 12

Se încarcă patch-uri. 12

Compararea patch-urilor. 13

Inițializare rapidă. 13

Salvarea patch-urilor. 14

Operare de bază – modificarea sunetului 14

Ecranul OLED. 14

Reglarea parametrilor. 14

Butonul Filtrului. 14

Comenzi de la tastatură. 15

Arpegiatorul. 15

Control MIDI. 15

Butoanele Animate. 15

TUTORIAL DE SINTEZĂ 16

SUMMIT: DIAGRAMA BLOC SIMPLIFICATĂ 21

SUMMIT ÎN DETALII 22

Voci 22

Alunecare 22

Meniul Voce. 23

Secțiunea Oscilator 25

Forma de undă oscilator. 25

Pasul oscilatorului. 25

Modularea înălțimii. 25

Forma formei de undă. 25

Meniul Oscilator. 25

Secțiunea Mixer 27

Secțiunea Filtru. 27

Tipul filtrului și panta 27

Rezonanta 28

Modularea filtrului. 28

Urmărirea filtrului. 29

Overdrive. 29

Secțiunea Plicuri 29

Meniul Plicuri 30

Secțiunea LFO 30

Comenzi hardware LFO 1 și LFO 2 30

Forma de undă LFO 1 și 2. 31

Rata LFO 1 & 2 31

LFO 1 & 2 Fade Time 31

Comenzi hardware LFO 3 și LFO 4 31

LFO 3 & 4 Selectați 31

Formă de undă LFO 3 și 4 31

Rata LFO 3 & 4 31

Sincronizare LFO 3 și 4. 31

Meniul LFO. 31

Arpegiatorul. 33

Timpul 33

Modul Arp. 33

Ritm Arp. 33

Gama de octave. 33

Notă durata. 33

Blocare cheie. 33

Transmiterea datelor Arp 33

Meniul Arp/Clock 33

Secțiunea Efecte 35

Deformare 35

Refren 35

Întârziere 35

Reverb. 35

Meniul FX. 35

Matricea de modulație. 38

Matricea de modulație FX. 39

Meniul Setări. 40

ANEXA 45

Actualizări de sistem utilizând componentele Novation 45

Import de corecții prin SysEx. 45

Sincronizați tabelele cu valori. 45

Rata de sincronizare Arp/Clock 45

Rata de sincronizare întârziată. 45

Rata de sincronizare LFO. 45

Lista de wavetables 45

Operare MIDI în modurile Single și Multi Patch 46

Matricea de modulație – surse 46

Matricea de modulație – destinații 46

Matricea de modulație – destinații a continuat 46

FX Modulation Matrix – surse 46

FX Modulation Matrix – destinații 46

Lista parametrilor MIDI. 47

Designeri de sunet. 49

Lista de corecții din fabrică cu credite de designer. 50

Machine Translated by Google

INTRODUCERE

Vă mulțumim că ați achiziționat acest sintetizator polifonic cu șaisprezece voci Summit, bi-timbral, cel mai bun sintetizator pe care l-a făcut vreodată Novation. Summit este dezvoltarea naturală a sintetizatorului nostru desktop Peak, care a fost conceput ca o versiune polifonică a sintetizatorului analog Bass Station II. Summit este, în esență, un instrument hibrid din două părți, multitimbral, construit în jurul unei implementări duale a nucleului de sintetizator al lui Peak. Bazat pe noile oscilatoare controlate numeric Oxford de la Peak, structura în două părți a Summit vă oferă un control de neegalat asupra designului sunetului atât în modul unic cu 16 voci, cât și în modul bi timbral cu 2 x 8 voci. Puteți aduce mai multe sunete stratificate în mix, păstrând în același timp controlul deplin asupra fiecărui aspect al fiecărui motor de sinteză. Am inclus, de asemenea, o secțiune de efecte grozave pentru a ajuta la adăugarea de culoare și profunzime sunetelor Summit.

Pe lângă o calitate superlativă a sunetului, Summit vă oferă două seturi grozave de presetări special create – patch-uri unice, așa cum sunt implementate pe Peak, și câteva patch-uri multiple uimitoare, care valorifică întreaga putere a arhitecturii bi-timbrale a Summit.

Summit are o tastatură de înaltă calitate, cu 61 de note, cu roți Pitch și Mod. Îl poți folosi în studio sau pe scenă, fie independent, fie cu controlerul MIDI la alegere, fie că este o altă tastatură, DAW sau un controler pad, cum ar fi Novation Launchpad Pro. Are o intrare CV (Control Voltage) pentru a vă permite să interfațați cu Eurorack și alte sintetizatoare capabile de CV pe care este posibil să le aveți deja.

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

Caracteristici cheie

- Arhitectură multitimbrală în două părți, cu moduri de tastatură Layer, Split și Dual
- Oscilatoarele cu control numeric bazate pe FPGA care rulează la 24 MHz generează forme de undă care nu se pot distinge de cele produse de oscilatoarele analogice
- Căi tradiționale de semnal analogic
- Secțiune de filtru complet analogică
- Arhitectură Dual Peak: toți parametrii pentru fiecare parte sunt accesibili independent
- Comenzi rotative tradiționale, cu funcție dedicată
- Polifonie cu 16 voci
- Trei oscilatoare per voce, per parte
- Forme de undă sinusoidală, triunghiulară, dinți de ferăstrău și puls, plus 60 de tabele de undă, per oscilator
- 10 sloturi pentru table wave configurabile de utilizator
- Formarea formei de undă pe toate tipurile de forme de undă
- Funcția Tuning Table – permite crearea de acorduri de tastatură nestandard
- Două filtre analogice LP/BP/HP cu opțiuni variabile de pantă, rezonanță, overdrive și modulație • Oricare două tipuri de filtre pot fi utilizate simultan: parametrul de separare permite

  frecvente diferite
- Matrice de modulare puternică cu 16 sloturi cu două surse per slot
- Două LFO-uri complete cu comenzi de panou
- Încă două LFO-uri cu comenzi primare pe panou plus controlul meniului pentru alți parametri: complet rutabil prin modulation Matrix
- Trei secțiuni Envelope (Amp și 2 x Mod) cu șase faze: DAHDSR
- Comenzi tradiționale ale faderului pentru fazele ADSR ale anvelopelor Amp și Mod
- Fazele anvelopei AHD pot fi redate în buclă din panou
- Ring Modulator (intrari: Oscs 1 si 2)
- Arpegiator versatil cu o gamă largă de modele și moduri: controale primare activate panou
- Glide (portamento) cu control al timpului dedicat
- Pre-încărcat cu patch-uri noi: 384 Single Patch-uri și 384 Multi Patch-uri, fiecare aranjat ca trei bănci de 128 • Alte două bănci User pentru 128 Single Patch-uri suplimentare și 128 Multi-Patch-uri suplimentare

  Petice
- Compatibilitate deplină cu Patch-urile create pe Novation Peak: băncile de Patch ale lui Peak, sau Patch-uri individuale, pot fi importate în Summit prin SysEx.
- Două butoane Animate pentru a declanșa modificări și efecte instantanee ale sunetului performanta in direct
- Secțiune FX puternică: distorsiune, întârziere, refren și reverb
- Matrice de modulare FX separată cu 4 sloturi
- Port USB compatibil cu clasa (nu sunt necesare drivere), patch dump și MIDI
- Afișaj OLED pentru selecția patch-urilor și ajustarea parametrilor
- Alimentare universală internă – alimentată la re ea
- Intrare CV externă pentru integrare cu alte echipamente analogice
- Două seturi de ieșiri stereo pentru rutarea ieșirilor principale și auxiliare: fiecare parte poate fi direcționată către oricare/ambele
- Ieșire căști: poate urma ieșirile principale, auxiliare sau ambele
- Suportă oricare două pedale – sustain sau expression
- Slot de securitate Kensington

Despre acest manual

IMPORTANT:

Acest ghid de utilizare este aplicabil sintetizatoarelor Summit cu firmware v1.1. Dacă Summit-ul dvs. are o versiune anterioară de firmware, vă recomandăm să o actualizați la cea mai recentă versiune, care poate fi făcută folosind Novation Components: vă rugăm să accesați

novationmusic.com/components.

Am încercat să facem acest manual cât mai util posibil pentru toate tipurile de utilizatori, iar acest lucru înseamnă inevitabil că utilizatorii mai experimentați vor dori să sări peste anumite părți ale acestuia, în timp ce cei cu puțin mai puțină experiență de sintetizator vor dori să evite anumite părți ale până când sunt încrezători că au stăpânit elementele de bază. Ca și în cazul altor ghiduri de utilizare a sintetizatoarelor Novation, am inclus un „Tutorial de sinteză" (vezi pagina 16) care explică principiile generării și tratamentului sunetului care stau la baza tuturor sintetizatoarelor. Credem că acest lucru va fi de ajutor și de interes pentru toată lumea.

Există câteva puncte generale care sunt utile de știut înainte de a continua să citiți acest manual. Am adoptat câteva convenții grafice în text, pe care sperăm că le veți găsi de ajutor în navigarea prin informații pentru a găsi rapid ceea ce trebuie să știți:

Abrevieri, convenții etc.

În cazul în care se face referire la comenzile panoului superior sau la conectorii panoului din spate, am folosit un număr astfel: 1 pentru referință încrucișată la diagrama panoului superior și astfel: 1 pentru referință încrucișată la diagrama panoului posterior. (Vezi pagina 5 și pagina 9).

Am folosit TEXT BOLD (sau text aldine) pentru a denumi comenzile panoului superior sau conectorii panoului din spate; ne-am propus să folosim exact aceleași nume ca cele care apar pe Summit. Am folosit textul cu matrice de puncte pentru a ilustra textul și numerele care apar pe afișajul panoului superior.

sfaturi

Acestea fac ceea ce scrie pe cutie: includem sfaturi, relevante pentru subiectul discutat, care ar trebui să simplifice configurarea Summit pentru a face ceea ce doriți. Nu este obligatoriu să le urmezi, dar în general ar trebui să u ureze via a.

Informații suplimentare

Acestea sunt completări la text care vor fi de interes pentru utilizatorul mai avansat și pot fi, în general, evitate de către cei mai puțin experimentați.
Acestea sunt menite să ofere o clarificare sau o explicație a unui anumit domeniu de operare.

Ce e in cutie

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

Dacă este practic, păstrați toate materialele de ambalare în cazul în care trebuie vreodată să vă transportați Summit-ul în siguranță.

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

- Sintetizator Summit
- Cablu de rețea IEC, cu o mufă adecvată teritoriului dumneavoastră
- Cablu USB, de tip A la tip B, 1,5 m
- Fișă cu informații de siguranță
- Ghid „Noțiuni introductive", care oferă și acces online la Ableton Live Lite

Înregistrarea ta Novation Summit

Vă puteți înregistra Summit-ul online la novationmusic.com/register, folosind informațiile furnizate în Ghidul de pornire. Acest lucru vă va permite să descărcați software-ul suplimentar la care aveți dreptul în calitate de proprietar Summit din contul dvs. Novation.

Cerinte de putere

Summit-ul este alimentat de la rețeaua de curent alternativ: unitatea de alimentare internă (PSU) este de tip „universal", iar sintetizatorul va funcționa pe toate tensiunile de rețea între 100 V și 240 V. Un cablu de rețea IEC este furnizat împreună cu unitatea.

Summit nu are siguranțe accesibile utilizatorului. În cazul unei defecțiuni aparente a PSU, Summit trebuie reparat numai de un tehnician calificat corespunzător.

Machine Translated by Google

PREZENTARE GENERALĂ A HARDWARELOR

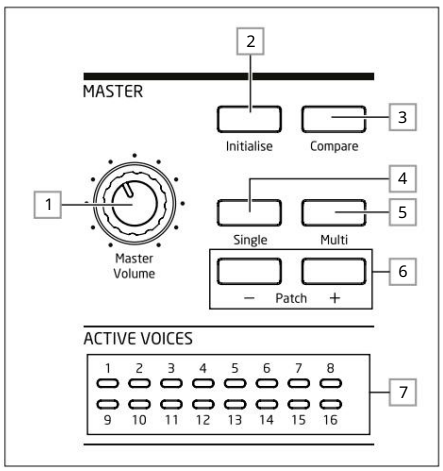
Panoul de sus

Suprafața de control a Summit-ului este împărțită în mod logic în zone funcționale, generarea și tratarea semnalului urmând în linii mari o secvență de la stânga la dreapta.

- MASTER – încărcați patch-uri și reglați nivelul general al sunetului; afișarea vocilor active
- VOCI ACTIVE – Afișaj LED care indică vocile care generează curentul sunet
- MULTIPART CONTROL – determinați cum sunt cele două părți ale unui Multi Patch controlat
- MULTIMODE – determină dacă cele două părți ale unui Multi Patch trebuie să fie jucate împreună sau individual
- ANIMATES – butoane momentane pentru modificarea instantanee a sunetului • Comenzi de performanță – roți Pitch/Mod, control octave • MENU – afișare cu 4 x 20 de caractere pentru selectarea/salvarea patch-urilor, parametru extins controlul și reglarea setărilor globale
- VOCE – selectează modul voce și permite o alunecare între notele succesive
- ARP – funcția arpegiator: generează modele de note repetate
- OSCILATOR 1 – Generator primar de sunet
- OSCILATOR 2 – Generator primar de sunet
- OSCILATOR 3 – Generator primar de sunet
- FM – controlează modulația frecvenței inter-oscilator • MIXER – însumează formele de undă ale oscilatorului, ieșirea modulatorului inel și zgomotul
- FILTER – modifică conținutul de frecvență al semnalului • AMP ENVELOPE – controlează modul în care amplitudinea semnalului variază în timp
- MOD ENVELOPES - controlează modul în care alți parametri de sinteză variază în timp • LFO 1 – oscilator de joasă frecvență, modulează filtrul și forma oscilatorului
- LFO 2 – oscilator de joasă frecvență, modulează înălțimea Oscs-urilor 1, 2 și 3
- LFO 3 & 4 – oscilator de joasă frecvență, numai comenzi globale (altele prin sistemul de meniu)
- DISTORTION – controlează distorsiunea analogică pre-VCA
- EFECTE – adăugați efecte de delay, reverb și chorus la sunetul general

Controale, secțiune cu secțiune

MAESTRU:



1 Master Volume – controlul master al volumului pentru ieșirile audio MAIN și AUX ale sintetizatorului ; aceasta controlează și nivelul de ieșire al căștilor.

2 Inițializare – în mod implicit, puteți apăsa acest buton pentru a reseta toți parametrii sintetizatorului la valorile implicite ale Patch-ului inițial. Acest lucru oferă o cale de întoarcere rapidă la un „punct de plecare" gol pentru crearea de sunet proaspăt. Funcția de Inițializare poate fi modificată în meniul Setări , astfel încât toate setările curente ale panoului de control să fie aplicate Patch-ului inițial atunci când este încărcat: vezi pagina 42.

3 Comparare – apăsați (și țineți apăsat) acest buton pentru a auzi versiunea originală a corecțiilor încărcate în prezent. Acest lucru vă permite să comparați efectele oricărei modificări pe care le-ați făcut de când ați încărcat-o cu versiunea originală. Când este selectat un Multi Patch, apăsând pe Compare vă va permite să auziți ambele părți A și B ale Patch-ului, indiferent de partea selectată în prezent de butoanele A și B 12 . Rețineți că Compararea poate fi selectată numai dacă tastele nu sunt apăsate în același timp.

4 Single – apăsați pentru a accesa zona de memorie Patch rezervată pentru Patch-uri cu o singură parte. Locația curentă și numele Patch-ului vor fi afișate pe afișaj și pot fi selectate patch-uri alternative alternative cu ajutorul controlului parametrului 4 .

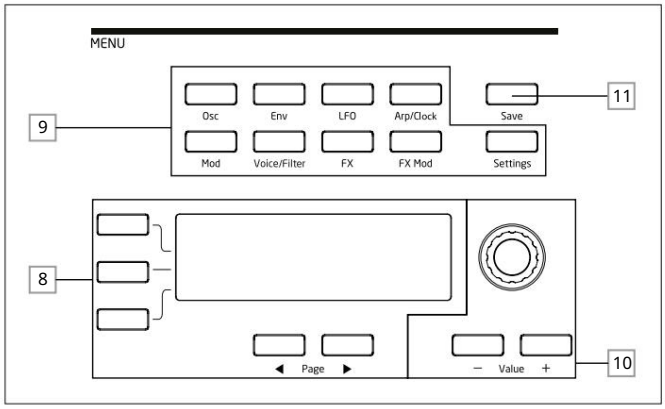
5 Multi – apăsați pentru a accesa zona de memorie Patch rezervată pentru Multi Part Patch-uri. Locația curentă și numele Patch-ului vor fi afișate pe afișaj și pot fi selectate Multi Patch-uri alternative cu controlul parametrului 5 .

6 Patch +/- – aceste butoane oferă o metodă alternativă de defilare prin Patch – Single sau Multi, în funcție de modul selectat.

7 Active Voice – șaisprezece LED-uri bicolore, care indică care dintre cele șaisprezece voci sunt active în prezent. Toate LED-urile sunt portocalii în modul Single Patch, în timp ce portocaliul și albastrul sunt folosite în modul Multi Patch pentru a indica utilizarea vocii per parte.

Machine Translated by Google

MENIUL:



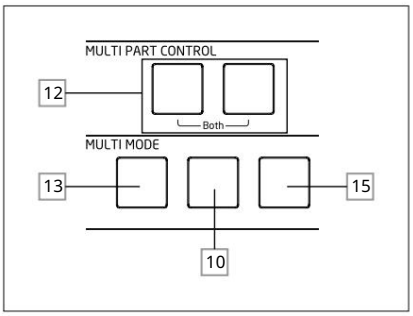
Ecran OLED cu 8 20 de caractere x 4 rânduri. Afișează unul dintre meniurile selectate de butoane sau detaliile 9 , Patch-ului curent. Paginile din fiecare meniu pot fi selectate cu butoanele Pagina I și Pagina H de sub afișaj. Reglarea oricăreia dintre comenzile rotative ale Summit (cu excepția MASTER) invocă un afișaj alternativ care arată valoarea parametrului care este ajustat până când controlul este eliberat. Cele trei butoane din stânga afișajului atribuie controlul parametrului 10 unui anumit rând al paginii afișate.

9 Nouă butoane care selectează meniul de afișat: Osc, Env, LFO, Arp/Clock, Mod, Voice, FX, FX Mod și Setări. Aceste butoane sunt toate „commutări": apăsați-le a doua oară pentru a ieși din meniu; Afișajul va reveni la pagina de informații Patch.

10 Reglarea parametrilor poate fi efectuată fie rapid cu ajutorul butonului rotativ, fie incrementată/ a scăzut câte o valoare a parametrului cu butoanele Value + / Value - . Aceste comenzi pot fi, de asemenea, folosite pentru a derula prin biblioteca de corecții (Single sau Multi, așa cum este activă în prezent) dacă afișajul afișează în prezent date Patch și este selectat rândul 2 ('Patch').

11 Salvare – deschide prima dintre cele trei pagini de meniu, care permit ca setările curente ale sintetizatorului să fie salvate ca Patch utilizator în memorie.

CONTROL MULTIPARTE și MULTIMODE:



12 Butoanele A și B selectează ce parte – A sau B – a unui Multi Patch este alocată comenzilor sintetizatorului și, în modul Dual (vezi 15 de mai jos), ce parte auziți. A și B pot fi apăsate împreună pentru a selecta modul Ambele , când comenzile sintetizatorului vor afecta ambele părți simultan.

13 Layer - în modul Layer, tastatura redă ambele părți A și B ale unui Multi Patch.

14 Split – acest mod vă permite să jucați partea A cu mâna stângă și partea B cu mâna dreaptă. „Punctul de împărțire" este, implicit, C din mijloc (C3). Punctul de împărțire poate fi redefinit prin apăsarea lungă apăsată pe Split în timp ce apăsați tasta corespunzătoare de pe tastatură; noul punct de împărțire va fi salvat cu Patch-ul.

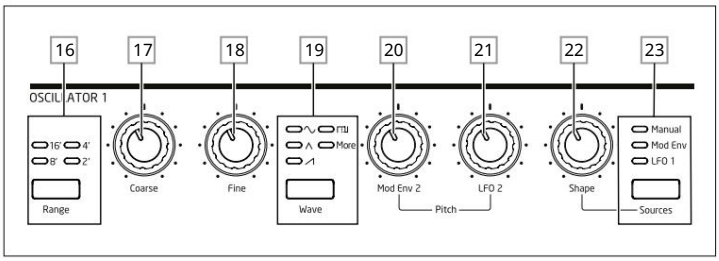
15 Dual – în acest mod, întreaga tastatură este atribuită fie părții A, fie părții B, selectată de butoanele A și B 12 . Ambele părți pot fi selectate apăsând A și B
împreună; în acest caz, rezultatul este același cu selectarea modului Strat. În acest mod, puteți controla parametrii ambelor părți ale unui Multi Patch simultan.

Puteți folosi modul Dual pentru a reda doar una dintre cele două părți dacă trebuie să utilizați secțiunea FX pentru cealaltă parte pentru a procesa un semnal extern.

NOTĂ: În modul Multi Patch, butoanele de la 12 la 15 de mai sus sunt iluminate intern: culoarea reflectă partea alocată curent comenzilor de sintetizare Summit. Partea A este indicată cu albastru, partea B cu portocaliu și modul A+B Ambele prin alb.

OSCILATOARE:

Cele trei oscilatoare au seturi identice de controale.



16 Range – trec prin intervalele de înălțime de bază ale oscilatorului. Pentru tonul de concert standard (A3 = 440 Hz), setați la 8'.

17 Coarse – ajustează înălțimea oscilatorului selectat pe un interval de ±1 octavă.

18 Fine – ajustează înălțimea oscilatorului într-un interval de ±100 de cenți (±1 semiton).

19 Wave – parcurge gama de forme de undă disponibile ale oscilatorului – sinusoidală, triunghiulară, dinți de ferăstrău, puls și multe altele (meniul oferă un set extins de tabele de undă suplimentare pentru mai multe).

20 Mod Env 2 Depth – controlează cantitatea cu care înălțimea oscilatorului se modifică ca urmare a modulării de către Envelope 2. Toate comenzile Modulation Depth sunt „centre-zero" și astfel valorile pozitive vor crește înălțimea, iar valorile negative vor scădea înălțimea.

21 LFO 2 Depth – controlează cantitatea de modificare a înălțimii oscilatorului ca urmare a modulării LFO 2. Modificările de înălțime sunt bipolare (în sus și în jos); Modulația unipolară a înălțimii este disponibilă prin utilizarea Matricei de modulare.

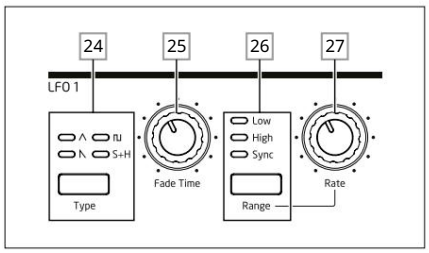
22 Shape Amount – controlează modificările ulterioare ale formei de undă și este activ pentru toate formele de undă. Cu unde de puls, reglează lățimea pulsului; cu unde sinusoidale, triunghiulare și dinți de ferăstrău produce undarea, care conferă armonici suplimentare formei de undă de bază. Când mai mult este selectat de comutatorul Wave 19 și Source 23
este setat la Manual, controlul navighează continuu prin cele cinci forme de undă ale tabelului de undă selectat curent pentru parametrul WaveMore din meniul Oscilator.

23 Source – atribuie controlul Shape Amount 22 uneia dintre cele trei surse care modifică și mai mult forma formei de undă. Opțiunile sunt: modulare prin Envelope 1 (Mod Env 1), modulare prin LFO 1 (LFO 1) și Manual, când controlul Shape Amount în sine modifică forma undei. Cele trei surse sunt aditive: toate pot fi utilizate simultan.

Toate cele trei oscilatoare au parametri suplimentari disponibili pentru ajustare prin meniul Osc .

LFO 1 și LFO 2:

Cele două LFO-uri au seturi identice de comenzi.



Ieșirile oricărui LFO pot fi folosite pentru a modula mulți alți parametri de sinteză.
LFO-urile de la Summit sunt toate per-voce; adică efectul de modulare al formei de undă LFO este aplicat independent la fiecare dintre cele opt voci care formează ieșirea fiecărui oscilator.

24 Tip – pași prin formele de undă disponibile: triunghi, dinți de ferăstrău, pătrat, eșantionare și menținere. LED-urile asociate oferă o indicație vizuală a vitezei LFO și a formei de undă.

25 Fade Time – setează sincronizarea acțiunii LFO: este posibil să „rampa" LFO-ul în sus sau în jos sau să-i întârzie efectul. Opțiunile sunt setate în meniul LFO.

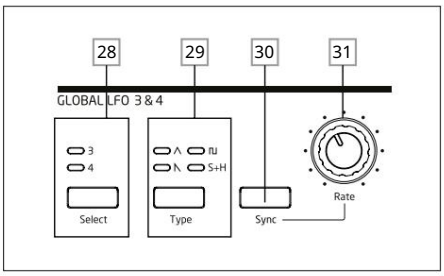
26 Range – selectează High sau Low; a treia opțiune este Sync, care sincronizează frecvența LFO cu ceasul arp intern sau cu un ceas MIDI extern, dacă este prezent.

27 Rate – setează frecvența LFO.

Ambele LFO-uri au parametri suplimentari disponibili pentru ajustare prin meniul LFO: aceștia sunt descriși în detaliu mai târziu în Ghidul utilizatorului.

Machine Translated by Google

LFO GLOBAL 3 și 4:



28 Select – atribuie controalele din această zonă fie LFO 3, fie LFO 4.

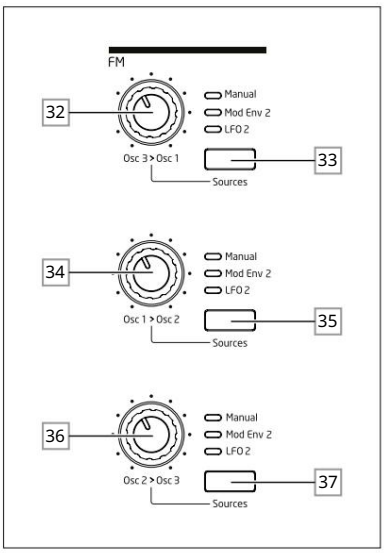
29 Tip – pași prin formele de undă disponibile; ca 24 de mai sus.

30 Rate – setează frecvența LFO.

31 Apăsând pe Sync , se sincronizează frecvența LFO cu ceasul arp intern sau cu un ceas MIDI extern, dacă este prezent.

Ambele LFO-uri au parametri suplimentari disponibili pentru ajustare prin meniul LFO : aceștia sunt descriși în detaliu mai târziu în Ghidul utilizatorului.

FM:



32 Osc 3 > Osc 1 – controlează profunzimea modulației de frecvență aplicată înălțimii oscilatorului 1 de către oscilatorul 3.

33 Sursă – atribuie controlul de adâncime a modulației Osc 3 > Osc 1 32 uneia dintre cele trei surse. Opțiunile sunt: modulare prin Envelope 2 (Mod Env 2), modulare prin LFO 2 (LFO 2) și Manual, când controlul Osc 3 > Osc 1 stabilește în sine adâncimea modulației.
Cele trei opțiuni sunt aditive: toate pot fi utilizate simultan, cu adâncimea de modulație pentru fiecare sursă setată independent.

34 Osc 1 > Osc 2 - controlează profunzimea modulației de frecvență aplicată înălțimii oscilatorului 2 de către oscilatorul 1

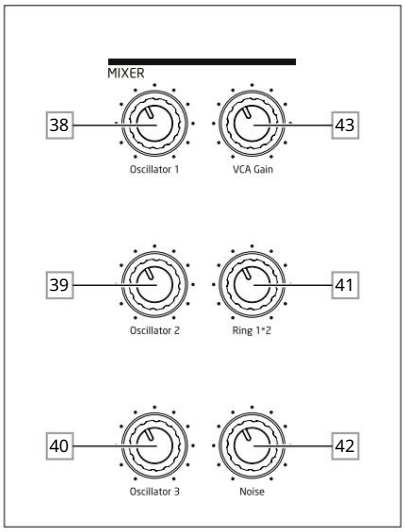
35 Sursă – îndeplinește funcția corespunzătoare ca butonul Sursă 33 pentru controlul Osc 1 > Osc 2 34 .

36 Osc 2 > Osc 3 - controlează profunzimea modulației de frecvență aplicată înălțimii oscilatorului 3 de către oscilatorul 2.

37 Sursă – îndeplinește funcția corespunzătoare ca butonul Sursă 33 pentru controlul Osc 2 > Osc 3 36 .

Summit are alte opțiuni FM (modulație de frecvență), care pot fi configurate prin sistemul de meniu: acestea sunt descrise în detaliu mai târziu în Ghidul utilizatorului.

MIXER:



38 Osc 1 – controlează volumul oscilatorului 1.

39 Osc 2 – controlează volumul oscilatorului 2.

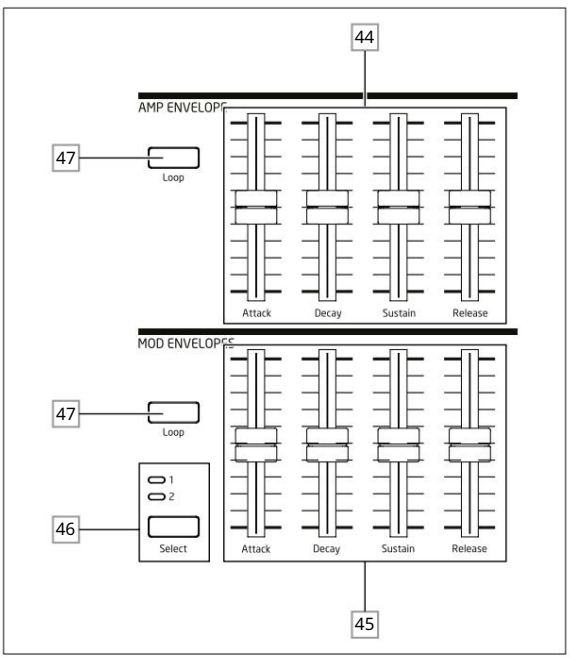
40 Osc 3 – controlează volumul oscilatorului 3.

41 Ring 1*2 – controlează nivelul de ieșire Ring Modulator: intrările către Ring Modulatorii sunt Osc 1 și Osc 2.

42 Zgomot – controlează volumul generatorului de zgomot alb.

43 VCA Gain – aceasta controlează eficient nivelul de ieșire al mixerului: ajustează câștigul analogic aplicat semnalelor însumate. Vezi pagina 21.

AMP ENVELOPE, MOD ENVELOPES:



Comenzi 44 Amp Envelope – un set de patru glisoare de 45 mm care ajustează parametrii ADSR standard (Attack, Decay, Sustain și Release) ai anvelopei de amplitudine.

45 Comenzi Mod Envelope – un set identic de glisoare, ajustând parametrii celor două anvelope de modulație (vezi 46] de mai jos).

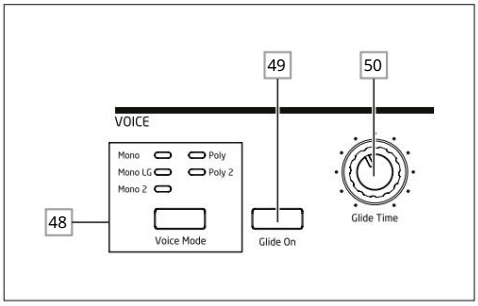
46 Selectare – Summit generează două plicuri de mod independente; acest buton selectează pe care dintre acestea (Mod 1 sau Mod 2) controlează glisoarele Mod Envelope 45.

47 Loop – activează caracteristica de buclă a plicului. Acest lucru face ca fazele AHD ale plicului să fie redeclanșate de un număr de ori, numărul fiind definit de parametrul Repeats din meniul Env .

Toate cele trei plicuri au parametri suplimentari disponibili pentru ajustare prin meniul Env ; acestea sunt descrise în detaliu mai târziu în Ghidul utilizatorului. Acestea includ faze suplimentare ale pachetului Delay și Hold.

Machine Translated by Google

VOCE:

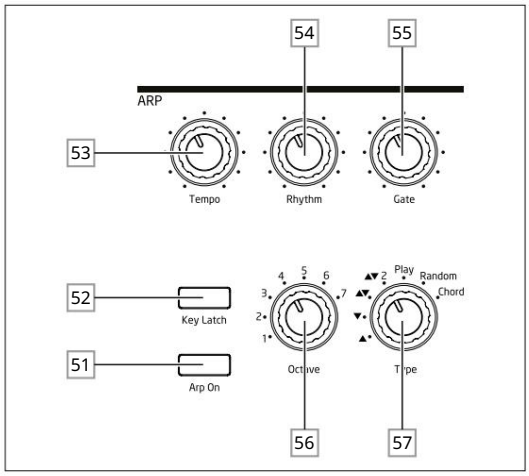


48 Voice Mode – selectează unul dintre cele cinci moduri de voce, trei monofonice și două polifonice

49 Glide On – activează/dezactivează funcția Glide.

50 Glide Time – setează timpul de alunecare portamento.

ARP:



51 Arp On – pornește și dezactivează Arpegiatorul.

52 Key Latch – dacă Key Latch este selectat în timp ce țineți apăsate tastele, Summit va reda continuu notele reținute până când este deselectat. Acesta poate fi folosit pentru a menține automat o secvență arp, dar Key Latch poate fi folosit independent de Arpegiator pentru a păstra notele redate pentru orice perioadă de timp.

53 Tempo – setează viteza modelului arp.

54 Rhythm – selectează unul dintre cele 33 de modele diferite în funcție de notele redate.

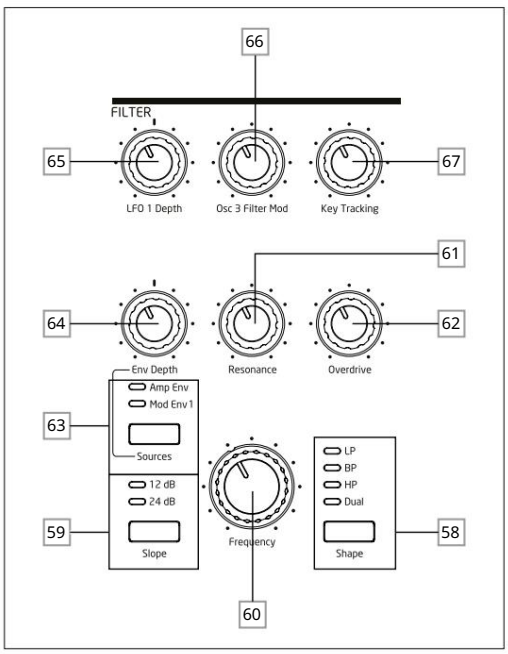
55 Gate – setează durata notelor redate de Arpegiator.

56 Octave – stabilește numărul de octave peste care se extinde modelul arp; creșterea intervalului de octave crește lungimea modelului.

57 Tip – alte variații ale modelului arp sunt posibile prin schimbarea tipului. Acest lucru vă permite să alegeți direcția și/sau ordinea notelor care alcătuiesc modelul, cum ar fi sus sau jos, formarea aleatorie sau a acordurilor.

Arpegiatorul are alți parametri disponibili pentru ajustare prin meniul Arp ; acestea includ setări precum sursa ceasului, rata de sincronizare și swing. Acestea sunt descrise în detaliu mai târziu în Ghidul utilizatorului. Majoritatea controalelor panoului sunt duplicate în Arp/
Meniul ceasului .

FILTRU:



58 Forma – trece prin cele trei tipuri de bază de filtru: trece-jos (LP), trece-bandă (BP) sau trece-înaltă (HP); selectând Dual se deschide o pagină de meniu (Meniu Voce Pagina 4), unde pot fi selectate încă nouă opțiuni, bazate pe combinații în serie sau paralelă a două tipuri de filtre care funcționează simultan.

59 Slope – setează panta filtrului fie la 12 dB , fie la 24 dB pe octava.

60 Frecvență – butonul rotativ mare care controlează frecvența de tăiere a filtrului (LP sau HP) sau frecvența sa centrală (BP).

61 Rezonanță – adaugă rezonanță (un răspuns crescut la frecvența filtrului) caracteristicii filtrului.

62 Overdrive – adaugă un grad de distorsiune pre-filtru la ieșirea mixerului.

63 Source – atribuie controlul Env Depth 64 uneia dintre cele două surse care pot modula frecvența filtrului. Opțiunile sunt modularea în funcție de anvelopa de amplitudine (Amp Env) sau de unul dintre modurile (Mod Env 1). Cele două surse sunt aditive și pot fi utilizate simultan.

64 Env Depth – controlează cantitatea cu care frecvența filtrului este modificată de plicul selectat curent de Sursa 63 . Cele două surse pot avea valori diferite ale adâncimii. Env Depth este un control de centru-zero și astfel pot fi impuse atât variații pozitive, cât și negative asupra frecvenței filtrului de către fiecare sursă de modulare.

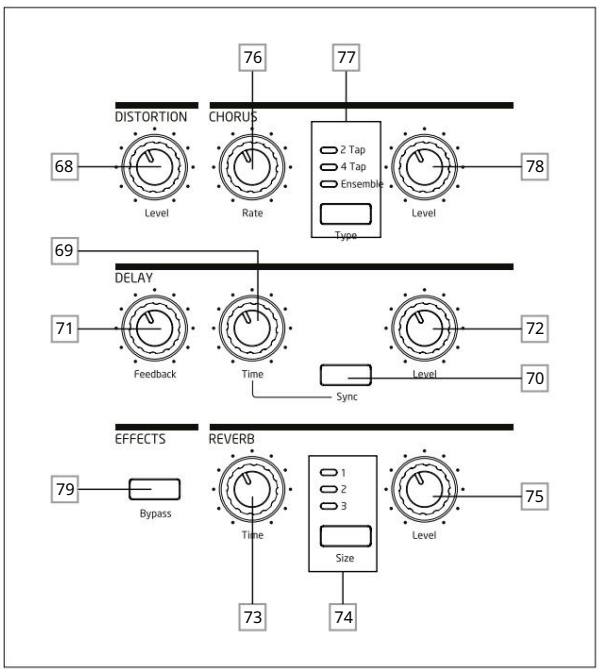
65 LFO 1 depth – controlează cantitatea cu care frecvența filtrului este modificată de LFO 1. LFO 1 Depth este un control centru-zero și astfel frecvența filtrului poate fi făcută să varieze atât pozitiv, cât și negativ.

66 Osc 3 Filter Mod – permite ca frecvența filtrului să fie modulată direct de Oscilatorul 3.

67 Key Tracking – controlează cantitatea cu care poziția de la tastatură a notei redate variază frecvența filtrului între 0 și 100%.

EFECTE:

Secțiunea Efecte pentru fiecare dintre cele două părți ale Summit cuprinde trei procesoare diferite bazate pe DSP care produc efecte în domeniul timpului, plus un generator de distorsiune analogic.



68 DISTORSION: Level – controlează cantitatea de distorsiune analogică aplicată sumei tuturor vocilor active pentru fiecare parte.

69 DELAY: Time – setează sincronizarea semnalului întârziat (eco) adăugat la original. Întârzierea maximă este de aprox. 1,4 secunde.

70 DELAY: Sync – selectarea Sync permite sincronizarea timpului de întârziere cu ceasul intern sau cu un ceas MIDI de intrare.

71 DELAY: Feedback – permite semnalului întârziat să fie transmis înapoi la intrarea procesorului de delay, creând ecouri multiple.

72 DELAY: Level – controlează volumul semnalului întârziat.

73 REVERB: Time – ajustează timpul de decădere a reverberației. (Timpul maxim este mai lung decât orice veți avea vreodată nevoie!)

74 REVERB: Dimensiune – emulează spații de trei dimensiuni diferite: 3 este cel mai mare.

75 REVERB: Level – controlează „cantitatea” de reverberație.

76 CHORUS: Rate – ajustează rata de modulare a corului.

77 CHORUS: Type – vă permite să selectați unul dintre cei trei algoritmi de refren diferiți.

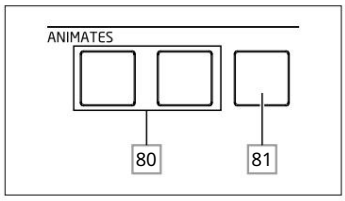
78 CHORUS: Level – controlează gradul efectului chorus.

79 EFECTE: Bypass – cele trei efecte din domeniul temporal (delay, reverb și chorus) pot fi activate sau oprite cu acest buton. Bypass -ul nu afectează distorsiunea analogică.

Machine Translated by Google

Efectele Delay, Reverb și Chorus au alți parametri disponibili pentru ajustare prin meniul FX ; acestea sunt descrise în detaliu mai târziu în Ghidul utilizatorului. Summit are, de asemenea, o matrice de modulare FX dedicată cu patru sloturi, cu propriul meniu: aceasta permite modularea unei game largi de parametri FX de diverse surse de sinteză.

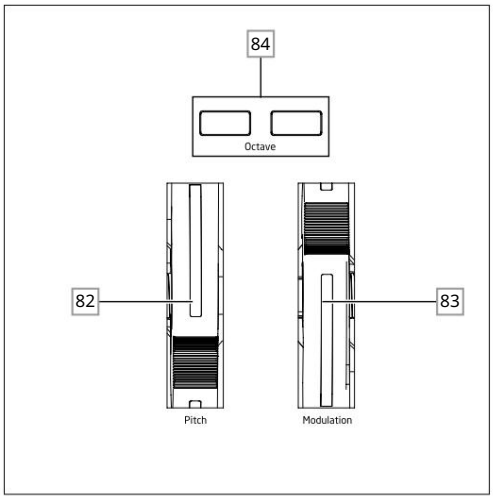
ANIMA:



80 ANIMATES 1 și 2 – adăugați un efect „instantaneu" la sunetul generat în prezent, activând modulații suplimentare, preprogramate și rute de efecte care au fost configurate în matricea de modulație. Aceste butoane sunt grozave în spectacolul live: majoritatea patch-urilor din fabrică Summit includ funcții Animate.

81 Hold – apăsarea Hold va „bloca" funcția Animate într-o stare „On". Puteți fie să apăsați Hold înainte de a apăsa ANIMATE, fie invers. Dacă apăsați a doua oară pe ANIMATE , se eliberează ambele funcții Animate și Hold.

CONTROALE PERFORMANȚEI:



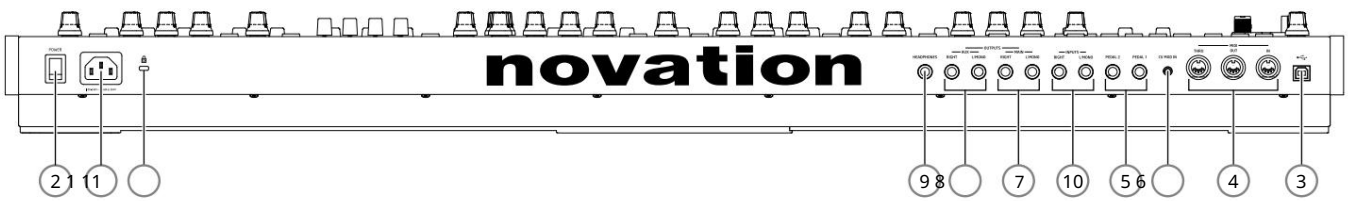
82 Cauciuc moale Roată de pas cu revenire pozitivă în poziția centrală. Intervalul implicit este +/- o octavă, dar parametrul Bend Range din meniul Oscillator permite un interval de până la +/- două octave pentru fiecare oscilator în mod independent.

83 Cauciuc moale Roată de modulare , al cărei efect specific va varia în funcție de Patch. Poate fi, de asemenea, atribuită ca sursă de modulation Matrix, pentru a modifica unul sau mai mulți parametri.

Rețineți că roțile Pitch și Modulation au iluminare internă, codificată cu culori pentru a urma selecția curentă A/B MULTIPART [12].

84 Butoanele Octave + și Octave – deplasează tastatura în sus sau în jos cu o octavă la fiecare apăsare: intervalul maxim este de +/-3 octave. Iluminarea butoanelor crește odată cu gradul de schimbare; ambele butoane sunt întunecate când nu este activă nicio schimbare de octave.

Panoul din spate



1 priză de alimentare IEC – conectați aici cablul AC furnizat.

2 POWER – întrerupător pornit/oprit.

3 Port USB 2.0 standard de tip „B". Conectați-vă la un port USB de tip A de pe un computer utilizând cablul furnizat. Rețineți că portul USB transportă numai date MIDI, nu audio. Puteți utiliza portul USB pentru a trimite date MIDI către computer de la tastatură sau de la comenzile panoului superior (comenzi rotative și fadere).

4 MIDI IN, OUT și THRU – mufe DIN MIDI standard cu 5 pini pentru conectarea Summit la o tastatură sau alt hardware echipat cu MIDI.

5 PEDAL 1 și PEDAL 2 – două mufe cu 3 poli (TRS) ¼" pentru conectarea comutatorului (de exemplu, sustain) și/sau a pedalelor de expresie. Prizele detectează automat polaritatea pedalei comutatorului. Pedalele de expresie sunt, de asemenea, detectate automat și pot fi direcționate direct ca surse disponibile pentru modulation Matrix. Funcțiile pedalei de comutare sunt configurate în Setări meniul.

6 CV MOD IN – Mufă jack de 3,5 mm pentru conectarea unei surse externe de tensiune de control în intervalul +/-5 V. Acest lucru permite altor instrumente analogice (echipate cu o ieșire CV compatibilă) să moduleze sunetele Summit.

7 IEȘIRI PRINCIPALE – două mufe ¼" cu 3 poli (TRS) care transportă semnalul principal de ieșire al Summit. Utilizați atât L/MONO , cât și RIGHT pentru stereo complet: dacă RIGHT este neconectat, o sumă mono (L+R) este disponibilă la L/MONO. Ieșirile sunt pseudo-echilibrate.

8 IEȘIRI AUX – Summit este echipat cu o a doua iesire stereo; Părțile A și B pot fi atribuite independent fiecărei ieșiri, ceea ce este o caracteristică puternică atunci când utilizați Multi Patch-uri. De asemenea, este posibil să alocați ieșirile (wet) ale secțiunii FX fie pentru părțile A și B la ieșirile principale sau auxiliare. Opțiunile mono/stereo ale IEȘIRILOR AUX sunt identice cu cele ale IEȘIRILOR PRINCIPALE.

9 CĂȘTI – Mufă jack de ¼" cu 3 poli (TRS) pentru căști stereo. Volumul telefonului este reglat de controlul Master Volume 1 .

10 INTRARI – două mufe jack de ¼" cu 3 poli (TRS) pentru aplicarea semnalelor la procesoarele FX Summit din surse externe. O opțiune de meniu (Meniu Voce Pagina 3) permite alegerea inserării semnalului extern în lanțul de procesare fie înainte, fie după secțiunea de filtru. Utilizați atât L/MONO , cât și RIGHT pentru stereo complet (numai post-filtru): dacă RIGHT este neconectat, semnalul va fi tratat ca o intrare mono.

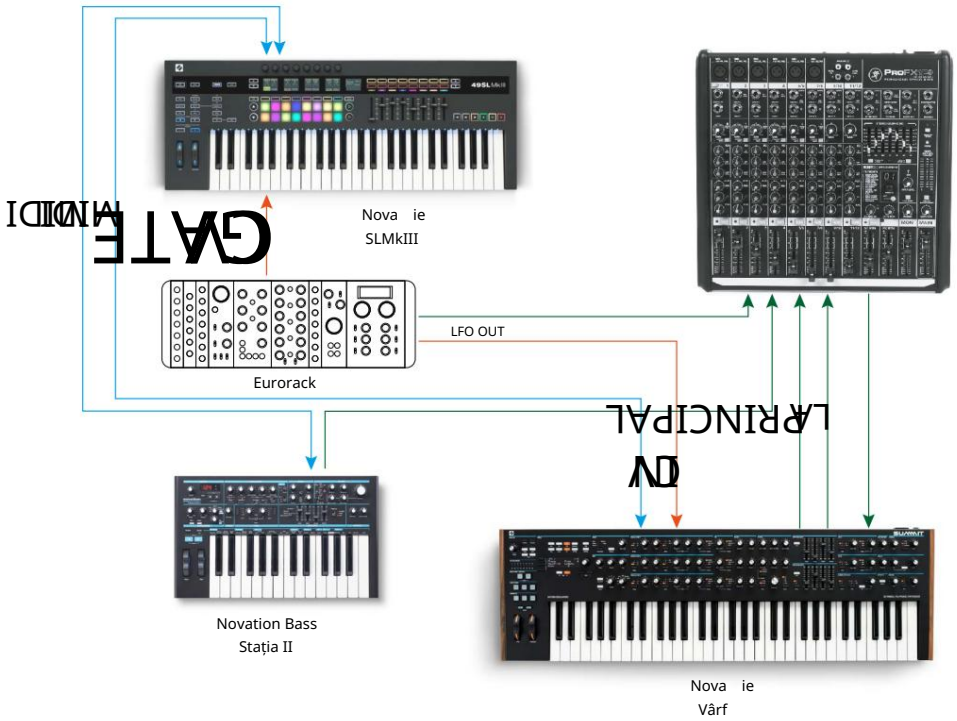
11 Slot de securitate Kensington – pentru a vă asigura sintezatorul.

Machine Translated by Google

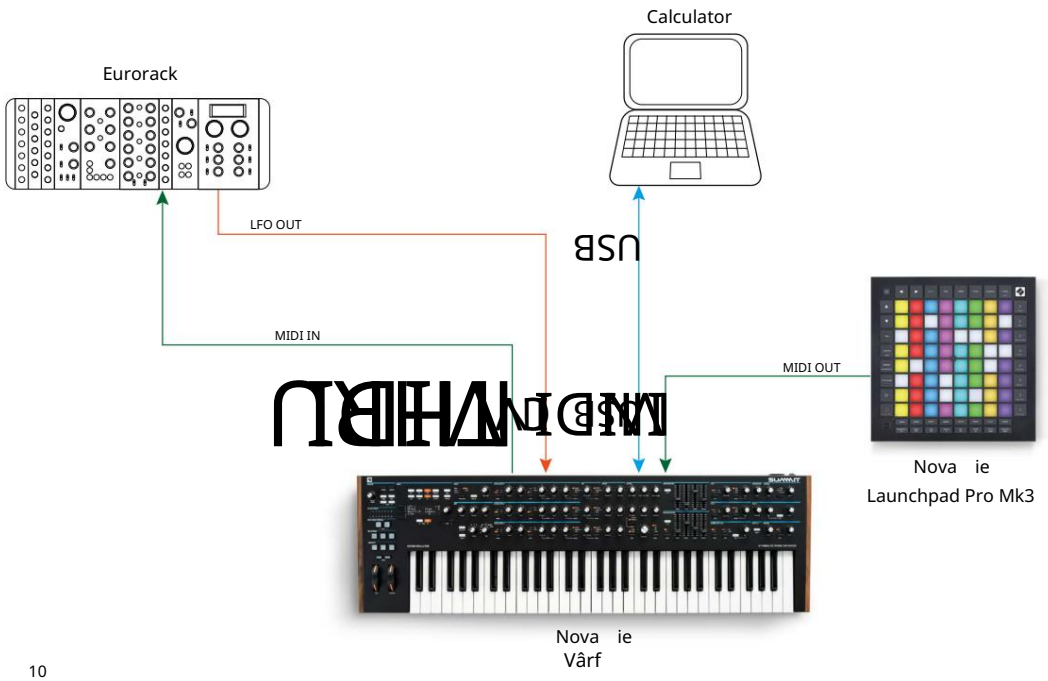
NOȚIUNI DE BAZĂ

Summit poate fi folosit, desigur, ca sintetizator independent. Cu toate acestea, există multe mai multe posibilități, iar modul în care alegeți să îl integrați în configurația de sinteză/înregistrare existentă va fi determinat de celelalte echipamente pe care le aveți și de propria imaginație!

Mai jos sunt trei exemple care ilustrează modul în care Summit ar putea face parte dintr-o configurație de sinteză. Am folosit produse Novation sau Focusrite de-a lungul timpului (am-am face, nu-i așa?), dar, desigur, puteți folosi orice echipament pe care îl aveți în sistemul dvs., cu condiția să fie echivalent funcțional, desigur.



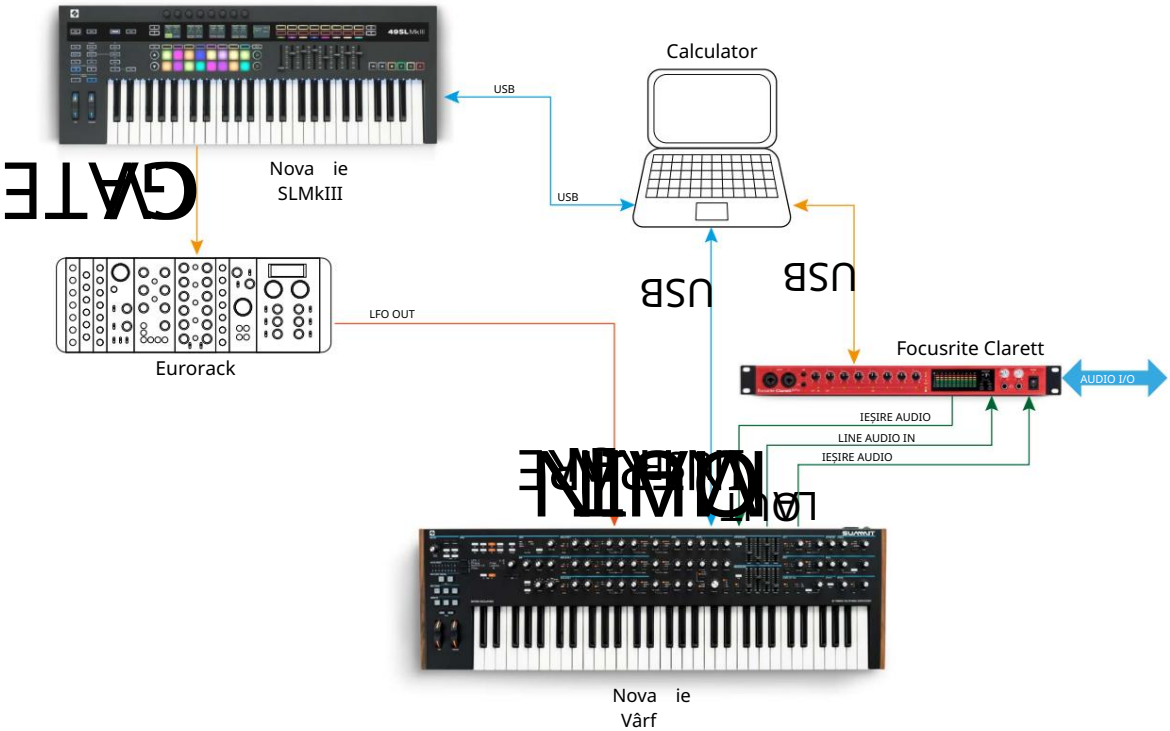
Această configurație nu utilizează un DAW și, prin urmare, ar fi potrivită pentru spectacole live, mai degrabă decât pentru înregistrare. Aici ai putea un controler MIDI - Novation SL MkIII - este folosit pentru a declanșa sunete atât în Summit, cât și în alt sintetizator, cum ar fi un Novation Bass Station II prin MIDI și într-un Eurorack prin CV+GATE. Un LFO modular extern din Eurorack ar putea modula unul sau mai mulți parametri în Summit prin conexiunea sa CV IN. Ambele ieșiri audio ale Summit, plus cele ale Bass Station II și Eurorack sunt toate trimise la mixerul extern. De asemenea, puteți utiliza secțiunea FX a Summit într-o buclă de trimitere și întoarcere de la mixer pentru a adăuga întârziere sau reverb etc.



10

În al doilea exemplu, un Launchpad Pro în modul de sine stătător este conectat prin MIDI la Summit. Acest lucru ar permite ca Summit să fie declanșat de Launchpad Pro, profitând de capacitatea sa polifonică de aftertouch. Datele MIDI pot fi, de asemenea, direcționate către Eurorack, care din nou oferă o ieșire LFO la intrarea CV-ului Summit. Rețineți că semnalele audio au fost omise din diagramă pentru a ajuta la claritate. Computerul este conectat la Summit prin USB.

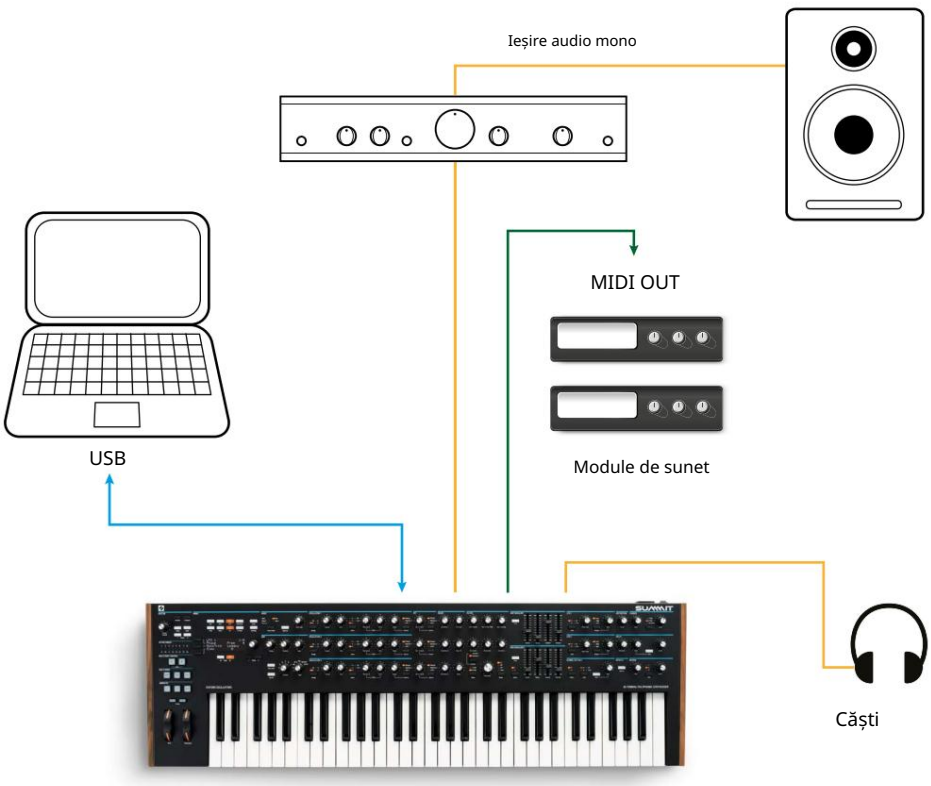
Machine Translated by Google



În acest exemplu, computerul este elementul principal. Tot sunetul este însumat într-o interfață audio Focusrite Clarett și trimis la DAW-ul computerului. Clarett permite, de asemenea, alte instrumente live să fie înregistrate în DAW în același timp. Ca și în exemplul 1, una dintre cele două secțiuni FX ale Summit poate fi utilizată pentru a trata un semnal extern într-o buclă de la o linie de intrare și o linie de ieșire din Clarett. Conexiunea USB de la Clarett la computer este pentru a permite configurarea Clarett cu software-ul Focusrite Control.

Cea mai simplă și rapidă modalitate de a afla ce poate face Summit este să conectați ieșirile principale 7 de pe panoul din spate – fie mono, fie stereo – la intrarea unui amplificator de putere, mixer audio, difuzor alimentat sau alte mijloace de monitorizare a ieșirii.

Dacă utilizați Summit cu alte module de sunet, conectați MIDI THRU 4 la MIDI IN al următorului modul de sunet și conectați în lanț alte module în mod obișnuit. În mod implicit, Summit transmite date MIDI pe Canalul 1: rețineți că datele pentru Partea A și Partea B sunt transmise simultan separat pe Canalele 2 și, respectiv, 3. Transmisia/recepția MIDI diferă între modurile Single Patch și Multi Patch: consultați tabelul de la pagina 46 pentru mai multe detalii.



Machine Translated by Google

Cu amplificatorul sau mixerul oprit sau dezactivat, conectați rețeaua de curent alternativ la Summit 1 . Porniți sintetizatorul 2 , după finalizarea secvenței de pornire, Summit va încărca Single Patch 000*, iar afișajul LCD va confirma acest lucru:

```
Distopic                    1/1
Plasture        000          H
bancă           A
Categoria Toate
```

„Dytopian” este numele patch-ului unic din fabrică din Banca A, locația de memorie 000.

Porniți mixerul/amplificatorul/difuzoarele alimentate și măriți comanda Master Volume 1 până când obțineți un nivel de sunet sănătos de la difuzor când jucați.

*Acest lucru se referă la prima dată când Summit este alimentat „din cutie”. Pentru a salva un nou patch de pornire:

1. Accesați patch-ul pe care doriți să îl utilizați ca patch de pornire
2. Apăsați butonul Setări pentru a deschide pagina de setări.
3. Apăsați butonul Salvare.

Patch-ul pe care erai înainte de a apăsa butonul Setări va fi acum patch-ul tău de pornire.

Folosind căști

În loc de un difuzor și/sau un mixer audio, poate doriți să utilizați o pereche de căști.
Acestea pot fi conectate la mufa de ieșire pentru căști de pe panoul din spate 9 . Ieșirile principale sunt încă active când căștile sunt conectate. Controlul Master Volume 1 reglează și nivelul căștilor. În mod implicit, ieșirea căștilor urmează ieșirea principală, care - din nou implicit - transportă atât părțile A, cât și B ale unui Multi Patch. Puteți schimba ceea ce auziți în căști pe Pagina A din meniul Setări .

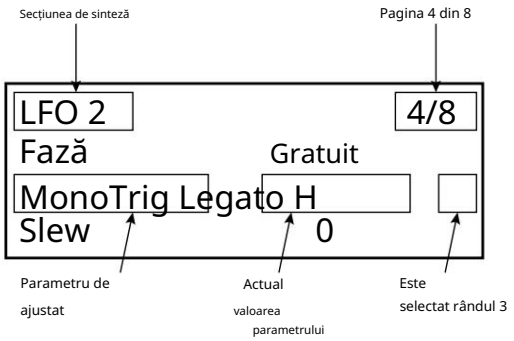
NOTĂ: Amplificatorul pentru căști Summit este capabil să emită un nivel de semnal ridicat; Vă rugăm să aveți grijă când setați volumul.

Navigare prin meniu

Deși majoritatea parametrilor cheie care afectează natura sunetului generat de Summit sunt accesibili prin comenzi și comutatoare rotative dedicate, „pe funcție”, mulți parametri și setări de sinteză pot fi modificate folosind afișajul OLED și controalele asociate acestuia. Sistemul de meniu a fost proiectat astfel încât toți parametrii și setările să poată fi accesați pe un singur „nivel” de meniu – nu există submeniuri cu mai multe niveluri pentru a naviga.

Sistemul de meniuri Summit a fost conceput pentru a fi cât mai simplu și consecvent posibil.
Butoanele 9 de deasupra afișajului, plus Setări și cele două butoane Patch 4 și selectați unul dintre unsprezece meniuri pe care le-am numit Toate categoriile. În cazul Single Patch, au mai multe pagini: 5 , utilizați butoanele Pagina I și H pentru a parcurge paginile în succesiune.

Pe fiecare pagină, rândul 1 este un rând „titlu” și rămâne fix. Rândurile 2, 3 și 4 afișează fiecare un parametru pentru modificare; unele pagini nu prezintă date pe toate rândurile. Utilizați cele trei butoane din stânga afișajului pentru a selecta rândul de editat: rândul activ este indicat de un simbol H. Valoarea parametrului poate fi ajustată fie prin butonul rotativ, fie prin butoanele Value +/- .



Sinteză bi-timbrală

Summit poate fi efectiv două sintetizatoare într-unul. Fiecare control de pe panou și fiecare funcție de meniu pot afecta parametrul relevant în oricare sau ambele, în funcție de modul utilizat.

Când un singur Patch este utilizat, cele două sintetizatoare funcționează „în tandem”: ambele sunt operaționale, dar fac exact același lucru. Când mutați un control pe panou sau ajustați un parametru dintr-un meniu, faceți aceeași ajustare la ambele sintetizatoare, cu aceeași valoare. Fiecare sintetizator are 8 voci, deci aveți 16 voci disponibile în total. The

Butoanele MULTIPART CONTROL și MULTIMODE (de la 12 la 15) vor fi stinse.

Când este utilizat un Multi Patch, cele două sintetizatoare funcționează independent. Multi Patch-ul va consta din două patch-uri individuale separate, unul – Partea A – generat de un sintetizator, celălalt – Partea B – de celălalt. Capacitatea de a combina două sunete diferite vă oferă o paletă de sunet mult mărită cu care să lucrați, deoarece fiecare parametru din fiecare parte poate fi ajustat independent, dacă doriți.

Când este selectat (sau creat) un Multi Patch, CONTROLUL MULTIPARTE și
Butoanele MULTIMODE devin disponibile, iar culoarea lor reflectă modul de funcționare al Summit:

PARTI ACTIVE	CULORI
Partea A	Albastru
Partea B	Portocale
Părțile A și B	alb

Cu partea A selectată în MULTIPART CONTROL, controalele Summit vor afecta doar sintetizatorul care generează partea A: în mod similar, cu partea B selectată, controalele afectează sintetizatorul Part B. Puteți apăsa butoanele A și B împreună pentru a invoca a treia stare de control – Ambele.
Acum panoul de control - butoane, butoane, glisoare și meniuri - va afecta ambele sintetizatoare în același timp.

Puteți alege cum să redați Multi Patch-uri cu cele trei butoane MULTIMODE , deși un Multi Patch din fabrică va utiliza implicit modul pe care designerul de sunet l-a avut în vedere când a dezvoltat Patch-ul.

- În modul Layer , veți auzi părțile A și B amestecate împreună (inițial 1:1, dar mixul real poate fi ajustat în meniuri) și puteți reda Multi Patch-ul pe toată suprafața tastaturii.
- În modul Split , partea A este alocată părții inferioare a tastaturii și partea B cea superioară. „Punctul de împărțire” este, implicit, la mijlocul C (C3). Puteți muta punctul de împărțire oriunde altundeva pe tastatură ținând apăsat butonul Split și apoi apăsând tasta care indică noul punct de împărțire sau modificând parametrul SplitPoint pentru Multi Patch de pe pagina 3 din MULTI SETTINGS
  Meniul. Rețineți că punctul de împărțire ales este specific fiecărui Patch: diferite Patch-uri pot avea puncte de împărțire diferite.
- În modul Dual, ceea ce auziți urmează CONTROLUL MULTIMOD selectat
  butonul, astfel încât să puteți juca singur partea A sau partea B pe toată întinderea tastaturii. Dacă apăsați A și B împreună pentru a invoca starea Ambele , veți auzi ambele părți A și B împreună: aceasta este exact aceeași configurație ca și selectarea Modului Strat : în acest caz, panoul de control și meniurile vor afecta ambele părți simultan.

Se încarcă patch-uri

Summit are 1.024 de locații de memorie pentru Patch-uri:

- 512 pentru Patch-uri unice •
  512 pentru Patch-uri multiple.

> Deoarece fiecare Patch Multi este format din două Patch-uri – care pot fi redate independent dacă doriți – aveți de fapt 1.536 Patch-uri individuale la dispoziție!

Cele două blocuri de 512 au aceeași aranjare: fiecare este format din patru Bănci de 128; băncile sunt desemnate de la A la D. Memoria este preîncărcată cu 768 de patch-uri din fabrică: acestea au fost create special pentru Summit și sperăm că vă vor inspira și vă vor fi de folos în compozițiile dvs.

> O listă completă a corecțiilor din fabrică și a creditelor pentru designer de sunet poate fi găsită la sfârșitul acestui manual, vezi pagina 50

Există câte 384 de patch-uri individuale și patch-uri multiple. Acestea ocupă băncile A, B și C în ambele cazuri; ambele Bănci D sunt furnizate ca locații de memorie convenabile pentru stocarea propriilor Patch-uri, deși vă puteți stoca propriile Patch-uri în orice locație de memorie dacă nu vă deranjează să suprascrieți un Patch din fabrică (acestea pot fi ușor restaurate folosind Novation Components). Fiecare locație de memorie Bank D este pre-încărcată cu același Patch „inițial” implicit: pentru patch-uri unice, acesta este numit Init Patch, iar pentru Multi Patch-uri este numit Init Multi.

Un Patch inițial va fi întotdeauna punctul de plecare pentru crearea de noi sunete „de la zero”.

Un Patch este încărcat prin simpla selectare a numărului său cu butonul rotativ sau cu butoanele Value +/- 10 , sau cu butoanele Patch +/- 6 , dacă rândul 2 este selectat în prezent pe OLED. Este imediat activ.

Machine Translated by Google

Singur Petice

Când este încărcat un singur patch, este afișată pagina de informații despre corecție:

```
Distopic                    1/1
Plasture        000          H
bancă           A
Categoria Toate
```

Rândul de sus al paginii afișează numele Patch-ului; sub acesta sunt numărul Patch-ului și numele băncii (A, B, C sau D).

Rândul de jos, Categorie, indică ce „tip” este Patch-ul. Setarea implicită este All, dar dacă selectați una dintre celelalte douăsprezece categorii disponibile (plus două categorii suplimentare de „Utilizator”), atunci treceți prin Patch-uri - fie cu butonul rotativ 10, fie cu butoanele Patch +/- [6] - va oferi doar Patch-uri din categoria respectivă; acest lucru este util pentru a accelera selecția Patch-urilor.

Multi Petice

Când este încărcat un Multi Patch, se afișează prima dintre cele patru pagini cu informații despre Patch:

```
Supape de gaz               1/4

MultiPatch 005               H
MultiBank A
```

Ca și în cazul Patch-urilor Single, sunt afișate numele, numărul și Banca Patch-ului. Rețineți că prefixul Multi este atașat etichetelor Patch și Bank, pentru a le distinge de informațiile Single Patch.

Apăsați Pagina H pentru a afișa pagina 2:

```
FlintTinder                 2/4
Patch-ul 000                 H
bancă           A
Categoria Toate
```

Partea A

```
Boo Creeps                  2/4
Plasture        000          H
bancă           A
Categoria Toate
```

Partea B

Această pagină vă oferă detalii despre cele două patch-uri unice care au fost combinate pentru a crea patch-ul multiplu. Apăsați butoanele MULTIPART CONTROL A sau B pentru a vedea Patch-ul pentru fiecare parte. Rețineți că toate sunt afișate ca ocupând Bank A, Patch 000. Acest lucru vă permite să selectați un singur Patch alternativ (sau Init Patch) pentru a modifica sunetul general al Multi Patch-ului. Câmpul Categorie funcționează în același mod ca și cu Patch-uri unice.

Apăsați Pagina H pentru a afișa pagina 3:

```
SETĂRI MULTI 3/4
Nivelul A 60                 H
Nivelul B 127
SplitPoint F 3
```

Această pagină vă permite să setați volumul relativ al părților A și B ale Multi Patch-ului.
Nivelele A și B sunt operaționale, indiferent dacă părțile A și B sunt direcționate către aceeași ieșire (setarea implicită) sau separat către ieșirile principale și AUX.
Această rutare alternativă poate fi făcută pe Pagina A a meniului Setări (vezi pagina 43).

În modul Split , partea A este redată de partea inferioară a tastaturii și partea B de partea superioară. Punctul de împărțire poate fi oriunde pe tastatură și veți descoperi că poziția sa variază între Multi Patch-uri. Pentru Init Patch, „punctul de împărțire” este în mijlocul C (C3): în exemplul de Patch prezentat mai sus, designerul de Patch a decis să îl plaseze la F3. Puteți schimba punctul de împărțire selectând Rândul 4 și alegând o altă notă, de la C-2 la G8.
Acest interval este mai mare decât dimensiunea tastaturii, deoarece permite deplasarea octavei a tastaturii sau a datelor MIDI Note primite de Summit de la o sursă externă.

Dacă doriți să mutați doar punctul de împărțire în intervalul tastaturii fizice, țineți apăsat butonul Split 14 și apoi apăsați tasta care indică noul punct de împărțire.

Apăsați Pagina H pentru a afișa pagina 4:

```
SETĂRI MULTI 4/4
Octava A        +0           H
Octava B        +0
```

Parametrii Octave A și Octave B vă permit să modificați pitch-shift cele două părți ale Multi Patch-ului independent una de cealaltă, cu una sau două octave, în sus sau în jos.

Compararea patch-urilor

Butonul Comparare 3 vă permite să auziți Patch-ul pe care l-ați încărcat în starea sa „din fabrică”, ignorând orice modificări sau ajustări pe care le-ați făcut. Țineți apăsat butonul pentru a auzi Patch-ul original: când îl eliberați, veți reveni la versiunea modificată. Rețineți că nu puteți selecta Compara în timp ce țineți apăsată nicio tastă. Aceasta este o caracteristică utilă de utilizat atunci când sunteți pe cale să salvați un nou Patch într-o locație de memorie care ar putea conține deja un Patch pe care doriți să-l păstrați – puteți apăsa pe Comparare în timpul procesului de Salvare pentru a verifica ce este în locația de memorie dorită.

Inițializare rapidă

Puteți apăsa oricând Initialize 2 pentru a încărca o copie a Patch-ului inițial implicit al Summit. Patch-ul încărcat va fi Init Patch. Dacă sunteți în modul Multi Patch, Init Patch va fi încărcat fie pentru partea A, fie pentru partea B, în funcție de care parte a fost ultima selectată.

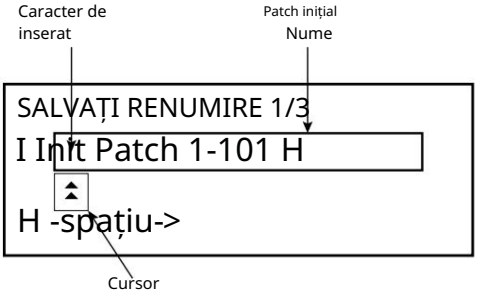
Încărcarea Init Patch nu suprascrie Patch-ul anterior, deși veți pierde orice modificări pe care le-ați făcut la Patch-ul anterior dacă nu l-ați salvat deja.

Rețineți că atunci când schimbați Patch-ul, pierdeți setările curente ale sintetizatorului. Dacă setările curente au fost o versiune modificată a unui Patch stocat, aceste modificări se vor pierde. Prin urmare, este întotdeauna recomandabil să salvați setările înainte de a încărca un nou patch. Consultați „Salvarea corecțiilor” de mai jos.

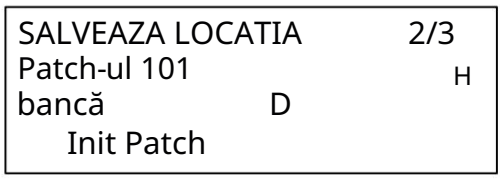
Machine Translated by Google

Salvarea patch-urilor

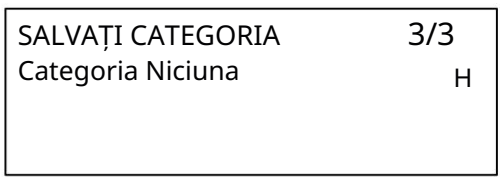
Patch-urile unice pot fi salvate în oricare dintre cele 512 locații de memorie rezervate; în mod similar, Multi Patch-uri pot fi salvate în oricare dintre cele 512 locații ale acestora. Cu toate acestea, dacă salvați Patch-ul în orice locație din băncile A, B sau C, în oricare dintre cazuri, veți suprascrie una dintre presetările din fabrică. Pentru a salva un Patch apăsați butonul Salvare 11 . Afișajul OLED se modifică după cum se arată mai jos:



Acum puteți da un nume Patch-ului pe care doriți să-l salvați. Numele existent este afișat inițial; utilizați butonul Rândul 2 (H) pentru a muta cursorul în poziția caracterului care trebuie schimbat și apoi utilizați controlul rotativ al parametrului 10 pentru a selecta noua literă. Repetați acest proces câte un caracter. Litere mari, minuscule, numere, semne de punctuație și caractere spațiale sunt toate disponibile în succesiune din controlul rotativ. Utilizați butonul Rândul 4 pentru a insera un spațiu în loc de un caracter. După ce ați introdus noul nume, apăsați Pagina H pentru a trece la Pagina 2, unde decideți în ce locație de memorie va fi salvat Patch-ul modificat.



Acum puteți introduce locația de memorie după bancă și număr. Rețineți că numele Patch-ului aflat în prezent în locația de memorie pe care o selectați este afișat pe rândul 4, pentru a vă aminti ce este deja stocat acolo în cazul în care este ceva ce nu doriți să îl suprascrieți.
Apăsați din nou Pagina H pentru a selecta Pagina 3 și puteți (dacă doriți) să vă atribui Patch-ul uneia dintre mai multe categorii predeterminate.



După ce ați făcut acest lucru, apăsați din nou Salvare , iar afișajul va confirma că Patch-ul este salvat.

Puteți salva un Patch modificat în aceeași locație, dacă sunteți mulțumit că versiunea anterioară va fi suprascrisă. Acest lucru poate fi realizat cu ușurință apăsând pe Salvare de patru ori consecutiv.

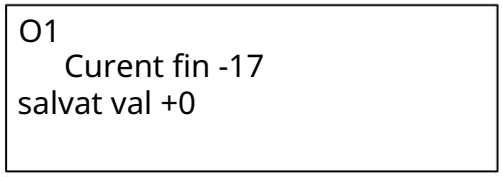
Patch-urile Summit Factory pot fi descărcate folosind Novation Components dacă au fost suprascrise accidental. Vezi pagina 12

Operație de bază – modificarea sunetului

După ce ați încărcat un Patch care vă place sunetul, puteți modifica sunetul în mai multe moduri folosind comenzile sintetizatorului. Fiecare zonă a panoului de control este tratată mai în profunzime mai târziu în manual, dar mai întâi trebuie remarcate câteva puncte fundamentale.

Ecranul OLED

Afișajul OLED va afișa ultima pagină de meniu selectată până când un control rotativ sau un glisor este mutat pe panoul de control. Acest lucru schimbă instantaneu afișajul pentru a afișa controlul în curs de mișcare: va afișa și noua valoare a parametrului alături de valoarea parametrului care a fost salvată pentru Patch-ul încărcat curent:



Multe comenzi rotative au un interval de parametri de la 0 la +127. Altele, de exemplu, controlul Adâncimea Env al filtrului sau controalele Mod Env 2 ale oscilatorilor , sunt efectiv „centre-zero” și au un interval de parametri de la -64 la + 63, fie de la -128 la +127.

Afișajul revine la pagina de meniu anterioară la scurt timp (definibil de utilizator) după eliberarea comenzii. Dacă nu se atinge niciun control timp de 10 minute, afișajul se oprește, dar se va relua imediat când este selectat un buton de control sau de meniu.

Excepții de la cele de mai sus sunt controlul rotativ Master Volume , setarea mai mare a celor trei butoane Oscillator Wave și setarea Dublă a butonului Filter Shape .
Când reglați controlul Master Volume , nu modificați în niciun fel afișajul OLED, dar selectarea unui Oscillator Wave la mai mult va schimba afișarea la pagina 3, 5 sau 7 din meniul Osc (numărul paginii depinde de oscilatorul care este ajustat), deoarece aceste pagini includ parametrul WaveMore pentru selecția wavetable. În mod similar, setarea Filter Shape la Dual schimbă afișarea la pagina 4 a meniului Voice , unde sunt disponibili parametrii FltShpMore și FltFreqSep, care sunt utilizați pentru configurații multiple de filtre.

Reglarea parametrilor

Ca și în cazul sintetizatoarelor analogice tradiționale, majoritatea comenzilor primare de modificare a sunetului de pe Summit sunt comenzi sau comutatoare rotative fizice dedicate, oferind acces instantaneu la parametrii de sunet cei mai frecvent necesari.

Mulți mai mulți parametri sunt disponibili pentru ajustare în majoritatea secțiunilor de sintetizator prin intermediul sistemului de meniu; aceștia tind să fie parametri la care nu ai avea nevoie de acces imediat în timpul spectacolului live. Cele din Osc, Env, LFO, Arp/Clock, Voice și FX toate meniurile afectează direct secțiunile relevante de generare și tratare a sunetului, în timp ce meniurile Mod și FX Mod vă permit să interconectați diferite secțiuni de sinteză cu Modulation Matrix sau FX Modulation Matrix independent, care este dedicat controlului parametrilor FX.

Butonul Filtrului

Ajustarea frecvenței filtrelor sintetizatorului este probabil cea mai frecvent utilizată metodă de modificare a sunetului în spectacolele live. Din acest motiv, Filter Frequency are un control rotativ mare 60 imediat deasupra tastaturii. Experimentați cu diferite tipuri de patch-uri pentru a auzi cum schimbarea frecvenței filtrului modifică caracteristicile diferitelor tipuri de sunet. De asemenea, ascultați efectul diferit al celor trei tipuri de filtre de bază, apoi încercați să selectați configurații ale filtrelor duale setând Shape la dual.

Machine Translated by Google

Comenzi de la tastatură

Tastatura Summit este echipată cu o pereche standard de roți de control a sintetizatorului, Pitch și Mod (Modulare). Pasul este încărcat cu arc și se va întoarce în poziția sa centrală.
Gama de control al înălțimii este reglabilă independent pentru fiecare oscilator (cu parametrul BendRange - vezi pagina 26) în trepte de semiton până la +/-2 octave; setarea implicită pentru Patch-ul inițial este +/-1 octava, dar multe Patch-uri vor avea diferite intervale de îndoire.

Funcția roții Mod variază în funcție de patch-ul încărcat; este folosit în general pentru a adăuga expresie sau diverse elemente unui sunet. O utilizare comună este adăugarea de vibrato la un sunet.

Este posibil să alocați rotiței Mod pentru a modifica diferiți parametri care alcătuiesc sunetul – sau o combinație de parametri simultan. Acest subiect este discutat mai detaliat în altă parte a manualului. Vezi pagina 46.

De asemenea, am echipat tastatura cu o pereche de butoane Octave Shift 84 . Acestea mută efectiv întreaga tastatură în sus sau în jos cu câte o octavă la fiecare apăsare, până la maximum trei octave. Când este utilizat, un buton Octave va lumina alb la unul dintre cele trei niveluri de luminozitate diferite pentru a indica faptul că Octave Shift este activă: luminozitatea crește odată cu gradul de schimbare aplicat.

În mod implicit, C se află aproximativ în mijlocul tastaturii (chiar sub forma oscilatorului controale) este C mijlociu (față de A = 440 Hz).

Arpegiatorul

Summit include un arpegiator puternic („Arp"), care permite ca arpegii de complexitate și ritm foarte diferite să fie redate și manipulate în timp real. Arpegiatorul este activat prin apăsarea butonului Arp On 51 .

În configurația sa cea mai de bază, atunci când o singură tastă este apăsată, nota va fi redeclanșată de arpegiator, la o rată determinată de controlul Tempo sau ClockRate.
parametrul de pe Pagina 1 a meniului Arp . Dacă cântați un acord, arpegiatorul își identifică notele și le redă individual în secvență la aceeași frecvență (acesta este cunoscut sub numele de model de arpegiu sau „secvență de arpegii"); prin urmare, dacă cântați o triadă C major, notele arpegiate vor fi C, E și G care formează acordul.

Tempo-ul arp poate fi, de asemenea, sincronizat cu un ceas MIDI de intrare, astfel încât să puteți bloca cu ușurință modelele arp la secvențiere, tobe sau alte generatoare de sunet.

Reglarea comenzilor Gate 55 , Type 57 , Rhythm 54 și Octave 56 va modifica ritmul modelului (modul în care este redată secvența și gama de note) într-o varietate de moduri. Majoritatea acestor parametri și câțiva alții pot fi ajustați și din pagina 2 a meniului Arp . Consultați pagina 33 pentru detalii complete.

Control MIDI

Summit are un grad ridicat de implementare MIDI și aproape fiecare parametru de control și sintetizator este capabil să transmită date MIDI către echipamente externe și, în mod similar, sintetizatorul poate fi controlat în aproape toate privințele prin date MIDI primite de la un DAW, un sequencer sau un control master tastatură. Mai mult, datele de sintetizare pentru fiecare dintre cele două părți bi-timbrirale pot fi transmise și recepționate pe diferite canale MIDI, permițând o gamă enormă de posibilități de interfață MIDI externă.

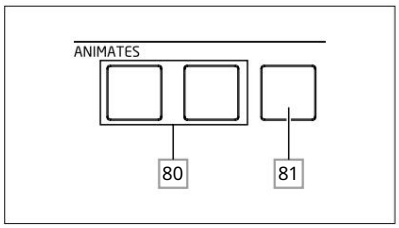
Meniul Setări are trei pagini dedicate configurației MIDI și oferă numeroase opțiuni pentru activarea diferitelor aspecte ale controlului MIDI. În afară de setarea canalului MIDI per parte, acestea includ Arpeggio MIDI Out, Aftertouch, transmisie/primire CC/NRPN și transmitere/primire program/schimbare. Consultați pagina 46

pentru detalii complete.

Setarea implicită din fabrică este ca toate opțiunile de transmisie/recepție MIDI să fie activate, iar canalul MIDI 1 este setat ca canal activ pentru datele globale de sinteză, canalul 2 pentru datele din partea A și canalul 3 pentru datele din partea B. Consultați tabelul de la pagina 40 pentru mai multe detalii.

Butoanele Animate

Fiecare dintre cele două butoane ANIMATE 80 poate fi programat pentru a oferi o modificare instantanee a sunetului sintetizatorului, care persistă atâta timp cât butonul este apăsat.
Aceasta este o modalitate excelentă de a adăuga efecte sonore „din zbor" în spectacolul live.



Multe dintre patch-urile din fabrică Summit includ programare pentru butoanele ANIMATE .
Când este disponibilă o funcție Animate, butonul este iluminat. Butoanele ANIMATE sunt programate folosind matricea de modulație și apar în listele surse din modulul Mod
și meniurile FX Mod . Fiecare buton poate fi alocat ca sursă de modulație pentru oricare dintre destinațiile disponibile în oricare (sau ambele) Mod Matrix și FX Mod Matrix. Consultați pagina 38 și pagina 39 pentru mai multe detalii.

Machine Translated by Google

TUTORIAL DE SINTEZA

Această secțiune acoperă mai detaliat principiile generale ale generării și procesării electronice a sunetului, inclusiv referințe la facilitățile Summit-ului, acolo unde este cazul.
Este recomandat ca acest capitol să fie citit cu atenție dacă sinteza sunetului analogic este un subiect necunoscut. Utilizatorii familiarizați cu acest subiect pot sări peste această secțiune și să treacă la următoarea.

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

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

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

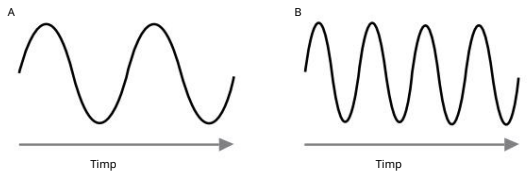
- Pitch
- Timbre
- Volumul

Ceea ce face un sunet diferit de altul este mărimile relative ale celor trei proprietăți, așa cum sunt prezente inițial în sunet, și modul în care proprietățile se schimbă pe durata sunetului.

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

Pas

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



Dacă se numără numărul de vârfuri din cele două forme de undă (vibrații), există exact de două ori mai multe vârfuri în Unda B decât în Unda A. (Valul B este de fapt cu o octavă mai mare în înălțime decât Unda A.) Numărul de vibrații în Unda A. o anumită perioadă determină înălțimea unui sunet. Acesta este motivul pentru care înălțimea este uneori denumită frecvență. Numărul de vârfuri ale formei de undă numărate într-o anumită perioadă de timp definește înălțimea sau frecvența.

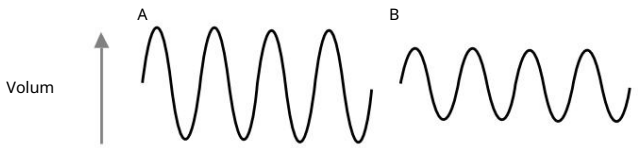
Timbru

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

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

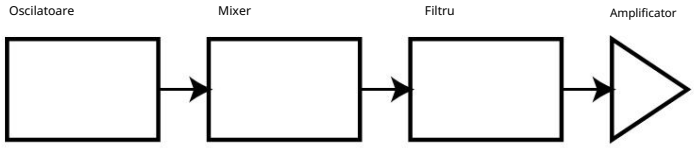
Volum

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



După ce am arătat că doar trei elemente pot defini orice sunet, aceste elemente trebuie acum să fie realizate într-un sintetizator muzical. Este logic ca diferite secțiuni ale sintetizatorului „sintetizează" (sau creează) fiecare dintre aceste elemente diferite.

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



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

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

Oscilatorii și mixerul

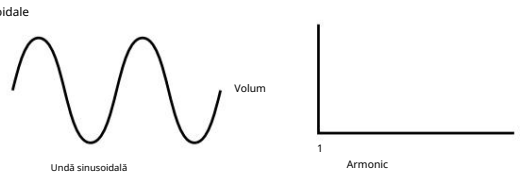
Secțiunea Oscilator este inima sintetizatorului. Acesta generează o undă electronică (care creează vibrații atunci când în cele din urmă este transmisă unui difuzor). Această formă de undă este produsă la o înălțime muzicală controlabilă, determinată inițial de nota jucată pe tastatură sau conținută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

Cu mulți ani în urmă, pionierii sintezei muzicale au descoperit că doar câteva forme de undă distincte conțineau multe dintre cele mai utile armonice pentru a produce sunete muzicale.
Numele acestor unde reflectă forma lor reală atunci când sunt privite pe un instrument numit osciloscop și sunt: unde sinusoidale, unde pătrate, unde dinți de fierăstrău, unde triunghiulare și zgomot. Fiecare dintre secțiunile Oscilatorului Summit poate genera toate aceste forme de undă și poate genera, de asemenea, forme de undă de sinteză netradiționale. (Rețineți că zgomotul este de fapt generat independent și amestecat cu celelalte forme de undă din secțiunea Mixer.)

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

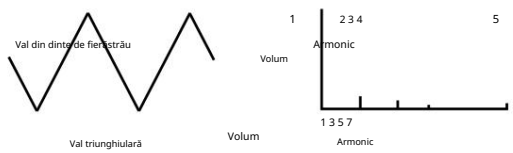
Diagramele de mai jos arată cum arată aceste forme de undă pe un osciloscop și ilustrează nivelurile relative ale armonicilor lor. Amintiți-vă, nivelurile relative ale diferitelor armonici prezente într-o formă de undă determină caracterul tonal al sunetului final.

Unde Sinusoidale



Acestea posedă o singură armonică. O formă de undă sinusoidală produce cel mai „pur" sunet, deoarece are doar această singură înălțime (frecvență).

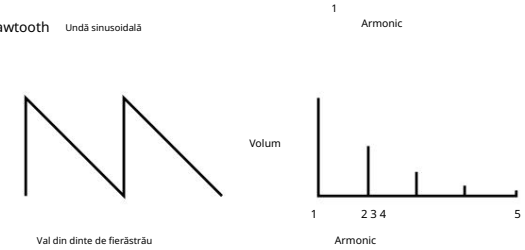
Valuri triunghiulare



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

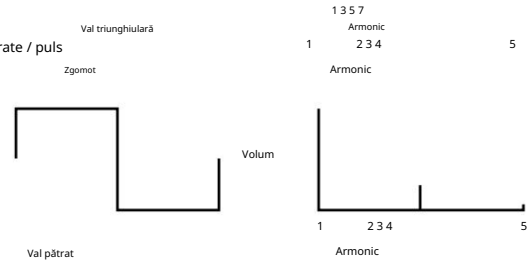
Machine Translated by Google

Valuri Sawtooth



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

Unde pătrate / puls



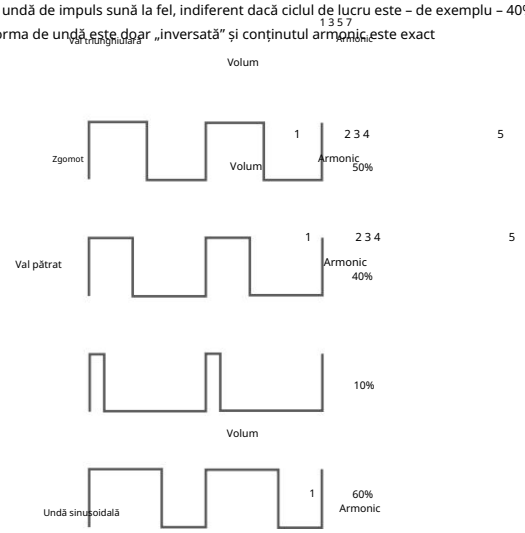
Undele pătrate/pulse conțin doar armonici impare, care au același volum cu armonicile impare dintr-o undă cu dinte de ferăstrău.

Forma de undă pătrată petrece o perioadă egală de timp în starea sa „înaltă” ca și în starea sa „scăzută”. Acest raport este cunoscut sub numele de „ciclu de funcționare”. Un val pătrat are întotdeauna un ciclu de lucru de 50%, ceea ce înseamnă că este „înalt” pentru jumătatea ciclului și „scăzut” pentru cealaltă jumătate. Summit vă permite să ajustați ciclul de lucru al formei de undă pătrată de bază (prin comenzile Shape) pentru a produce o formă de undă care are o formă mai „dreptunghiulară”. Acestea sunt adesea cunoscute sub denumirea de forme de undă de impuls. Pe măsură ce forma de undă devine din ce în ce mai dreptunghiulară, sunt introduse mai multe armonice egale, iar forma de undă își schimbă caracterul, devenind un sunet mai „nazal”.

Lățimea formei de undă a impulsului („Pulse Width”) poate fi modificată dinamic de un modulator, ceea ce are ca rezultat modificarea constantă a conținutului armonic al formei de undă.

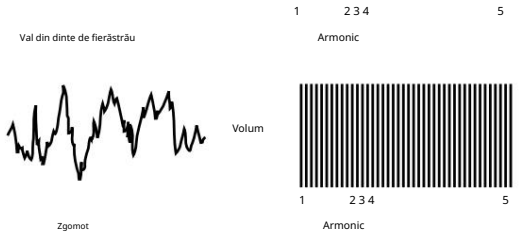
Acest lucru poate da formei de undă o calitate „grasă” atunci când lățimea pulsului este modificată la un nivel moderat rată.

O formă de undă de impuls sună la fel, indiferent dacă ciclul de lucru este – de exemplu – 40% sau 60%, deoarece forma de undă este doar „inversată” și conținutul armonic este exact la fel.



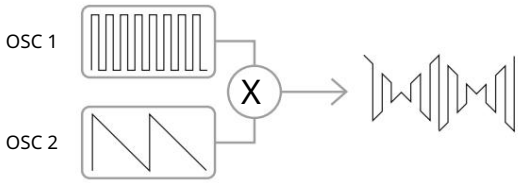
Zgomot

Zgomotul este un semnal aleator și nu are o frecvență fundamentală (și, prin urmare, nu are nicio proprietate de înălțime). Zgomotul conține toate frecvențele și toate sunt la același volum.
Deoarece nu are înălțime, zgomotul este adesea util pentru a crea efecte sonore și sunete de tip percuție.



Modularea inelului

Un Ring Modulator este un generator de sunet care preia semnale de la două oscilatoare și le „multipește” efectiv împreună. Summit's Ring Modulator folosește Oscilatorul 1 și Oscilatorul 2 ca intrări. Ieșirea rezultată depinde de diferitele frecvențe și conținutul armonic prezent în fiecare dintre cele două semnale oscilatoare și va consta dintr-o serie de frecvențe de sumă și diferență, precum și frecvențele prezente în semnalele originale.

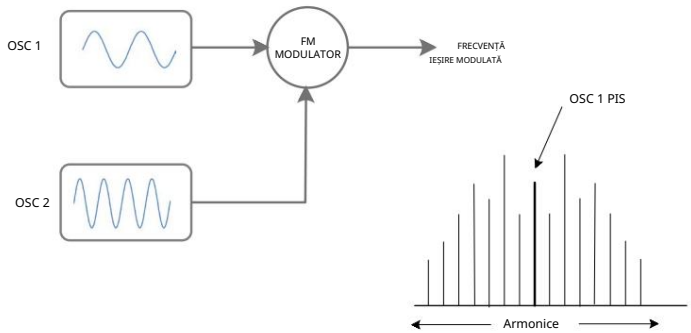


Modulație de frecvență (FM)

O altă metodă de combinare a semnalelor din două surse este modularea în frecvență sau FM. În această tehnică, frecvența unui oscilator – denumit uneori „purtător” - este variată dinamic în jurul valorii sale nominale „centru” cu o sumă corespunzătoare amplitudinii instantanee a semnalului de la cel de-al doilea oscilator.
Summit are un set de comenzi pe panoul dedicat adăugării de efecte FM.

Rezultatul sonic precis va depinde de formele de undă ale fiecărui oscilator, de înălțimea lor relativă și de amplitudinea maximă a semnalului de modulare: la Summit, acest ultim parametru poate fi controlat manual și poate fi variat în continuare atât de LFO, cât și de Envelope.

Rezultatul modulației în frecvență este generarea unei game largi de armonici suplimentare (de fapt, teoretic infinite), atât deasupra, cât și sub înălțimea oscilatorului care este modulat. În limbajul FM, aceste armonici sunt adesea denumite benzi laterale.
Numărul de benzi laterale „semnificative” este proporțional cu amplitudinea semnalului modulator și invers proporțional cu diferența de frecvență dintre purtătoare și modulator. Dacă modulatorul este deja bogat în armonici, de exemplu, altceva decât o simplă undă sinusoidală, fiecare armonică își creează propriul set de benzi laterale, îmbogățind și mai mult conținutul spectral al rezultatului.

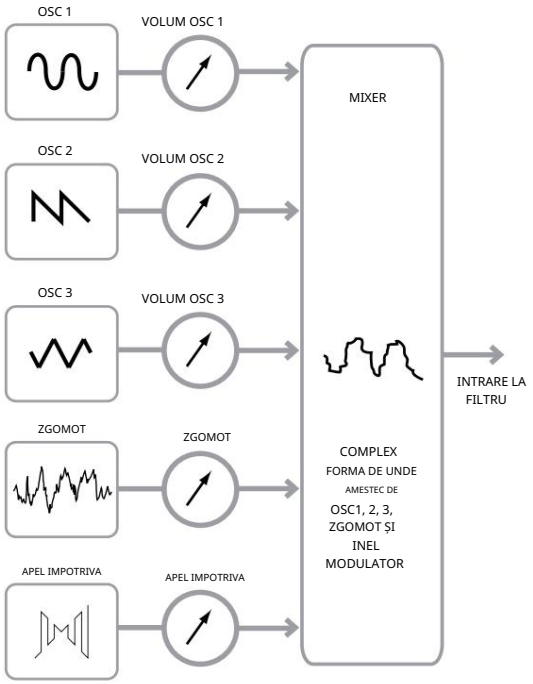


Machine Translated by Google

Mixerul

Pentru a extinde gama de sunete pe care le puteți produce, sintetizatoarele analogice tipice au mai mult de un oscilator (Summit are trei pentru partea A și trei pentru partea B). Folosind mai multe oscilatoare pentru a crea un sunet, este posibil să se obțină amestecuri armonice interesante. De asemenea, este posibil să detonați ușor oscilatoarele individuale unul față de celălalt, ceea ce creează un sunet cald, „gras”.

Summit's Mixer vă permite să creați un sunet format din formele de undă ale oscilatoarelor 1, 2 și 3, o sursă de zgomot și ieșirea Ring Modulator, toate amestecate împreună după cum este necesar.



Filtrul

Summit-ul este un subtractiv sintetizator. Stractiv implică că o parte din sunet este scăzută undeva în procesul de sinteză.

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

Există trei tipuri de filtre de bază, toate fiind disponibile în Summit: trece jos, trece bandă și trece înaltă. Tipul de filtru cel mai frecvent utilizat pe sintetizatoare este trece-jos.
Într-un filtru trece-jos, se alege o „frecvență de tăiere” și toate frecvențele sub aceasta sunt trecute, în timp ce frecvențele de deasupra sunt filtrate sau eliminate.

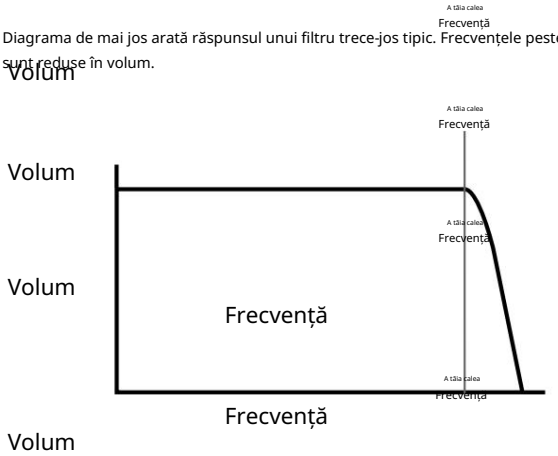
Setarea parametrului Filter Frequency dictează punctul deasupra căruia frecvențele sunt eliminate. Acest proces de eliminare a armonicilor din formele de undă are ca efect schimbarea caracterului sau a timbrului sunetului. Când parametrul Frecvență este la maxim, filtrul este complet „deschis” și nicio frecvență nu este eliminată din formele de undă brute ale oscilatorului.

În practică, există o reducere treptată (mai degrabă decât bruscă) a volumului armonicilor deasupra punctului de tăiere al unui filtru trece-jos. Cât de rapid reduc volumul acestor armonici pe măsură ce frecvența crește peste punctul de tăiere este determinat de parametrul Pantă al filtrului. Panta este măsurată în „unități de volum pe octava”. Deoarece volumul este măsurat în decibeli, această pantă este de obicei citată ca atât de mulți decibeli pe octava (dB/oct). Cu cât numărul este mai mare, cu atât este mai mare respingerea armonicilor deasupra punctului de tăiere și cu atât efectul de filtrare este mai pronunțat. Fiecare dintre secțiunile filtrului Summit are o pantă de 12 dB/oct, dar două de același tip pot fi montate în cascadă (puse în serie) pentru a produce o pantă de 24 dB/oct. Summit permite, de asemenea, să fie conectate în cascadă a două tipuri diferite de filtru sau chiar să fie plasate „în paralel”, astfel încât ieșirea mixerului este tratată de ambele.

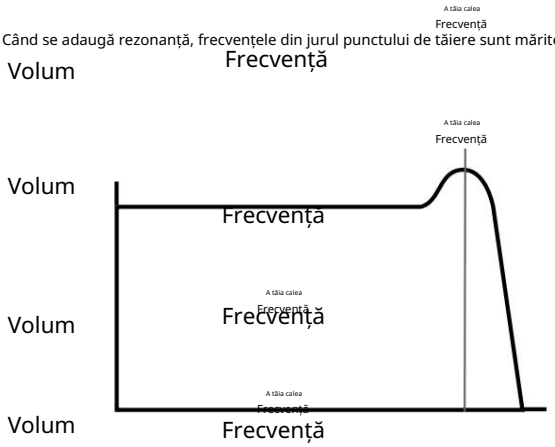
Un alt parametru important al filtrului este rezonanța. Frecvențele la punctul de tăiere pot crește în volum prin avansarea controlului de rezonanță al filtrului . Acest lucru este util pentru accentuarea anumitor armonici ale sunetului.

Pe măsură ce rezonanța crește, sunetul care trece prin filtru va fi introdusă o calitate asemănătoare șuieratului. Când este setată la niveluri foarte înalte, Rezonanța face ca filtrul să se autooscileze ori de câte ori trece un semnal prin el. Tonul de șuierat rezultat este de fapt o undă sinusoidală pură, a cărei înălțime depinde de setarea controlului Frecvenței (punctul de tăiere al filtrului). Această undă sinusoidală produsă de rezonanță poate fi folosită pentru unele sunete ca sursă suplimentară de sunet, dacă se dorește.

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

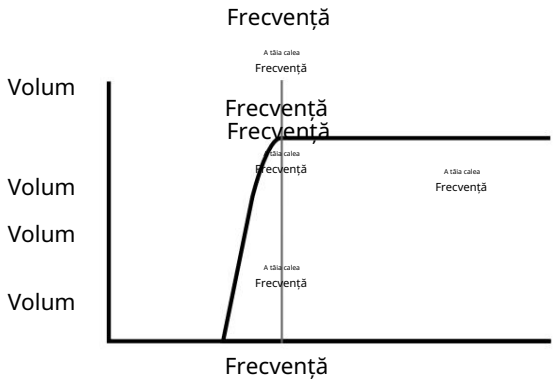


Când se adaugă rezonanță, frecvențele din jurul punctului de tăiere sunt mărite în volum.

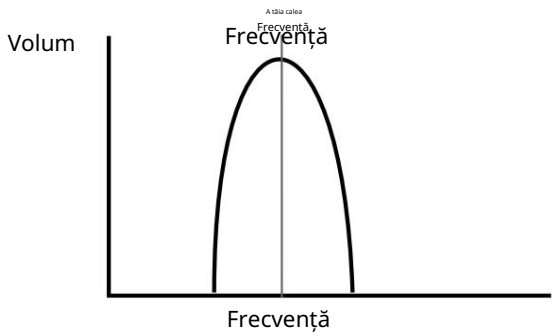


Pe lângă tipul tradițional de filtru trece-jos, există și tipuri de trecere înaltă și trece-bandă. Pe Summit, tipul de filtru este selectat cu comutatorul Shape 58 .

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



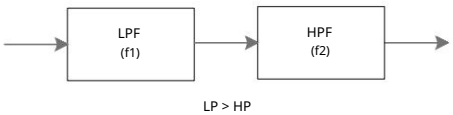
Cu un filtru trece-bandă, este trecută doar o bandă îngustă de frecvențe centrate în jurul punctului de tăiere. Frecvențele de deasupra și dedesubtul benzii sunt eliminate. Nu este posibilă Frecvență pentru a deschide complet acest tip de filtru, pentru a lăsa toate frecvențele să treacă.

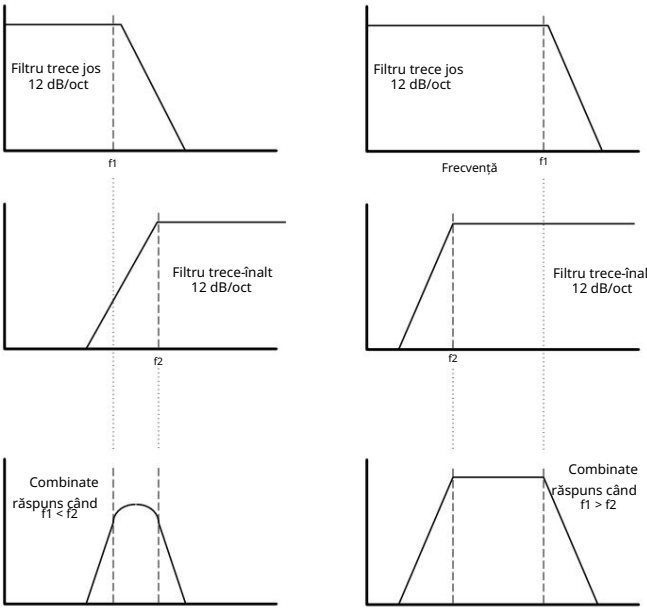


Machine Translated by Google

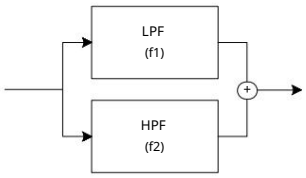
Relații mai complexe între volum și frecvență pot fi obținute prin utilizarea unor filtre simple de tipurile descrise mai sus în combinație. Summit vă permite să „cascadă” două filtre de tipuri diferite, creând o combinație de „serie”. O astfel de combinație va duce, în general, la eliminarea mai multor frecvențe decât în cazul unei singure secțiuni de filtru, deoarece ambele filtre sunt subtractive. Cu toate acestea, pot apărea rezultate interesante dacă cele două filtre au frecvențe de tăiere diferite.

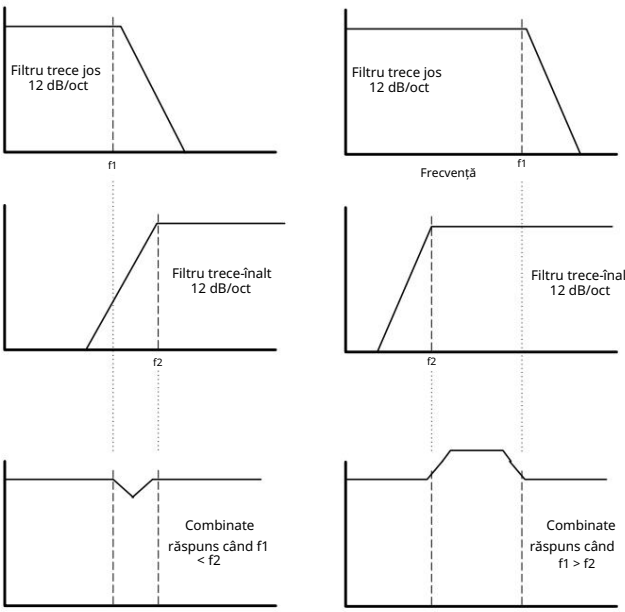
De exemplu, dacă un filtru trece-jos este urmat de un filtru trece-înalt, filtrul trece-jos va trece doar frecvențe foarte înalte către filtrul trece-înalt, care va elimina unele dintre ele, lăsând o bandă îngustă de frecvențe " între" frecvențele de tăiere ale ambelor filtre. Lățimea acestei benzi depinde de diferența dintre sau „separarea” celor două frecvențe de tăiere.





Combinarea aceloraşi filtre în paralel produce un rezultat destul de diferit, deoarece răspunsurile celor două secțiuni sunt însumate efectiv împreună. Frecvențele joase vor fi trecute de filtrul de trecere jos, iar frecvențele înalte de filtrul de trecere înaltă, rezultând o scădere sau o cocoașă a răspunsului în zona dintre cele două frecvențe de tăiere.

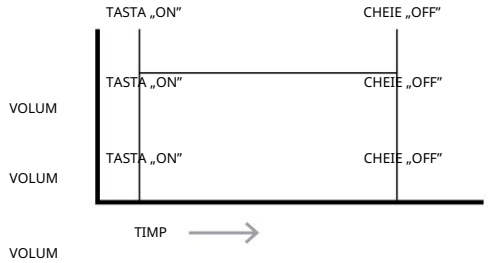




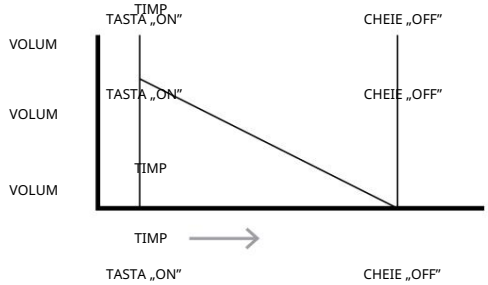
Plicuri și amplificator

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

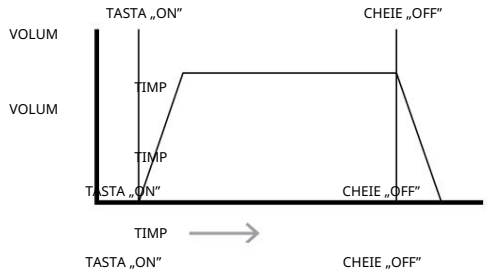
De exemplu, o notă interpretată pe o orgă atinge rapid volumul maxim atunci când este apăsată o tastă. Acesta rămâne la volum maxim până când tasta este eliberată, apoi nivelul volumului scade instantaneu la zero.



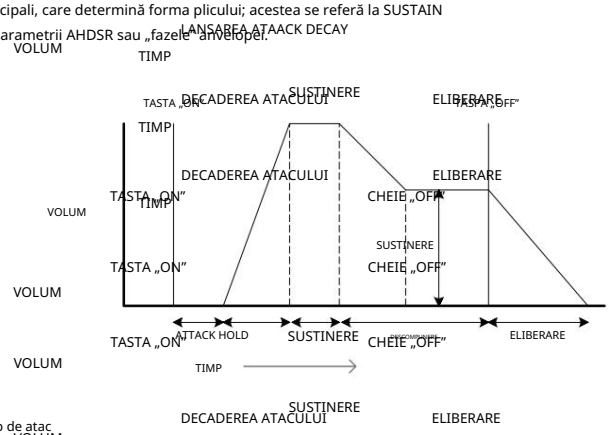
O notă de pian atinge rapid volumul maxim după ce o tastă este apăsată, dar scade treptat în TIMP volumul la zero după câteva secunde, chiar dacă tasta este apăsată.



O emulare a unei secțiuni de siruri atinge volumul maxim doar treptat atunci când este apăsată o tastă. Acesta rămâne la volum maxim cât timp tasta este apăsată, dar odată ce tasta este eliberată, volumul KEY „ON” scade la zero destul de lent.



Într-un sintetizator analog, modificările caracterului unui sunet care apar pe durata unei note sunt controlate de secțiuni numite generatoare de plicuri. Unul dintre acestea (Amp SUSTAIN Env) este întotdeauna legat de amplificator, care controlează amplitudinea notei - adică volumul sunetului - atunci când nota este redată. În Summit, fiecare generator de plicuri are cinci parametri principali, care determină forma plicului; acestea se referă la SUSTAIN ca parametrii AHDSR sau „fazele” anvelopei.



Timp de atac

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

Opreste timpul

Acest parametru nu se găsește pe multe sintetizatoare, dar este disponibil în Summit. Este ATTACK determină pentru cât timp volumul notei rămâne la nivelul maxim după TIME Attack Time, înainte de a începe scăderea volumului stabilit de Decay Time.

Machine Translated by Google

Timp de dezintegrare

Reglează timpul necesar pentru ca volumul să scadă de la volumul complet inițial la nivelul setat de

Menține controlul în timp ce o tastă este apăsată.

Sustain Level

Aceasta este spre deosebire de celelalte controale Envelope, deoarece setează un nivel mai degrabă decât o perioadă de timp. Setează nivelul volumului la care rămâne plicul în timp ce tasta este ținută apăsată, după expirarea Timpului de decădere.

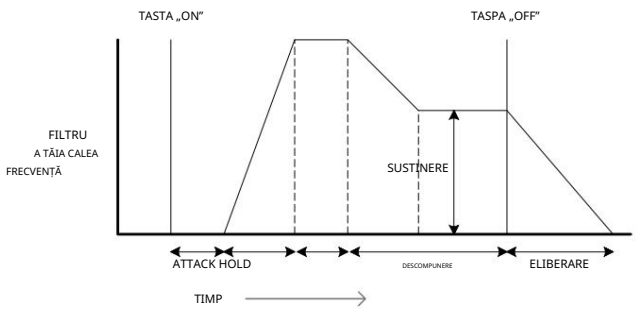
Timpul de eliberare

Reglează timpul necesar pentru ca volumul să scadă de la nivelul Sustain la zero odată ce tasta este eliberată. Poate fi folosit pentru a crea sunete care au o calitate „fade-out”.

Timp de intarziere

Veți observa că diagrama include și o fază inițială ulterioară, Delay. Acesta este timpul necesar pentru ca timpul de atac - și, prin urmare, întreaga secvență AHDSR - să înceapă după ce este apăsată cheia. Aceasta este o altă fază a anvelopei care nu se găsește în general pe alte sintetizatoare, dar este disponibilă în Summit. Adăugarea unui timp de întârziere ne determină să redenumim secvența plic DAHDSR pentru a fi completă (deși mulți utilizatori vor continua să se refere la ea prin termenul mai tradițional ADSR).

Majoritatea sintetizatoarelor moderne pot genera mai multe plicuri. Summit are trei generatoare de plicuri: Amp Env are un set dedicat de comenzi glisante ADSR hardware (Delay și Hold sunt controlate separat prin meniu) și este întotdeauna aplicat la amplificator pentru a modela volumul fiecărei note redate, așa cum este detaliat mai sus. Cele două plicuri de modulare (Mod Env 1 și Mod Env 2) partajează un set identic de comenzi, cu un comutator de atribuire care selectează plicul care este controlat. Plicurile de modulare pot fi folosite pentru a modifica dinamic alte secțiuni ale sintetizatorului pe durata de viață a fiecărei note. Generatoarele Mod Env de la Summit pot fi folosite pentru a modifica frecvența de tăiere a filtrului sau lățimea impulsului a ieșirilor undei pătrate ale oscilatorilor, de exemplu.



LFO-uri

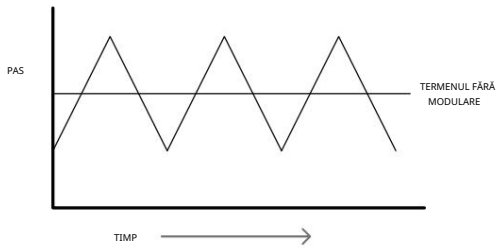
La fel ca generatoarele de anvelope, secțiunea LFO (Low Frequency Oscillator) a unui sintetizator este un modulator. În loc să facă parte din sinteza sunetului în sine, este folosit pentru a schimba (sau modula) alte secțiuni ale sintetizatorului. În Summit, de exemplu, LFO-urile pot fi folosite pentru a modifica înălțimea oscilatorului sau frecvența de tăiere a filtrului, precum și mulți alți parametri.

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

În timp ce o Envelope este folosită pentru a controla o modulație unică pe durata de viață a unei singure note, LFO-urile modulează folosind o formă de undă sau un model ciclic care se repetă. După cum sa discutat mai devreme, oscilatorii produc o formă de undă constantă, care poate lua forma unei undă sinusoidală care se repetă, undă triunghiulară etc. LFO-urile produc forme de undă într-un mod similar, dar în mod normal la o frecvență care este prea joasă pentru a produce un sunet pe care urechea umană l-ar putea produce. percepe direct. Ca și în cazul unui plic, formele de undă generate de LFO-uri pot fi transmise altor părți ale sintetizatorului pentru a crea modificările dorite în timp – sau „mișcări” - ale sunetului. Summit are patru LFO-uri, dintre care două sunt complet independente, cu propriul set complet de controale hardware. Toate LFO-urile pot fi folosite pentru a modula diferite secțiuni de sintetizator și pot rula la viteze diferite.

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

O formă de undă folosită adesea pentru un LFO este o undă triunghiulară.



Alternativ, dacă același semnal LFO ar modula frecvența de tăiere a filtrului în loc de înălțimea oscilatorului, ar fi rezultatul un efect de balansare cunoscut sub numele de „wah-wah”.

rezumat

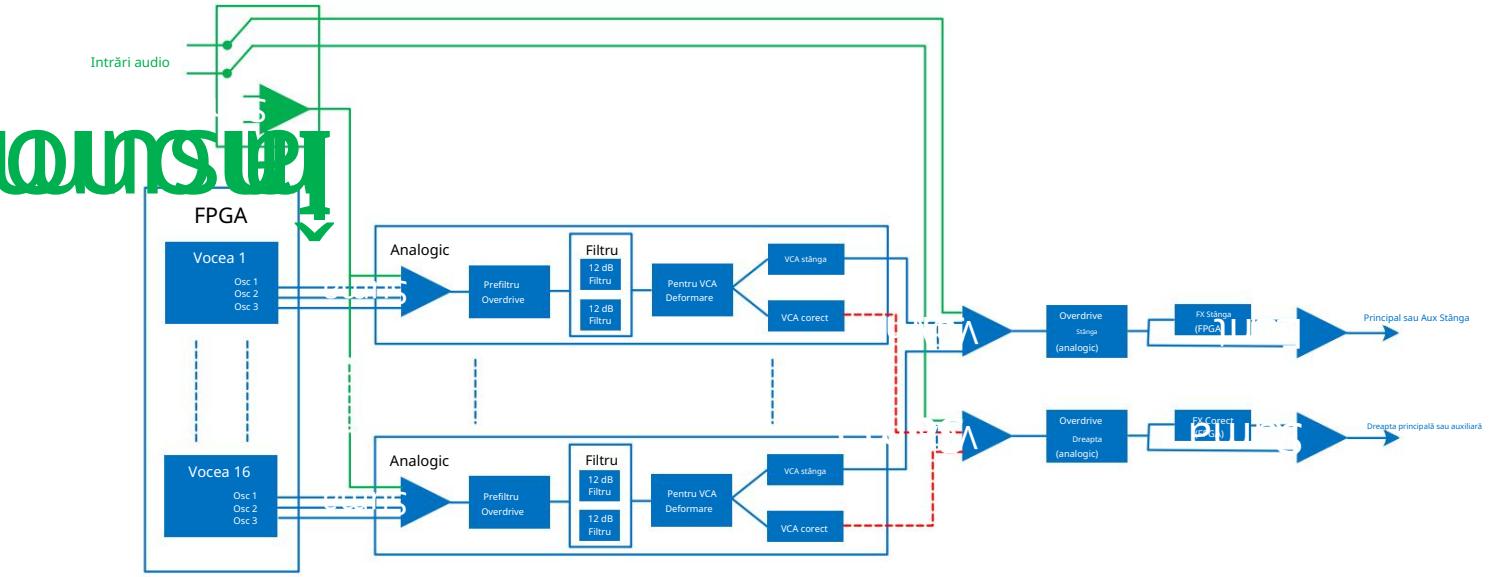
Un sintetizator poate fi împărțit în cinci blocuri principale generatoare de sunet sau de modificare (modulare) a sunetului:

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

O mare parte din plăcerea pe care o aveți cu un sintetizator este experimentarea cu sunete presetate din fabrică (Patch-uri) și crearea altora noi. Nu există niciun substitut pentru experiența „practică”. Experimentele cu ajustarea diferitelor comenzi ale Summit vor duce în cele din urmă la o înțelegere mai deplină a modului în care diferitele secțiuni de sintetizator se modifică și ajută la formarea noilor sunete. Înarmat cu cunoștințele din acest capitol și cu o înțelegere a ceea ce se întâmplă de fapt în sintetizator atunci când sunt efectuate modificări ale butoanelor și comutatoarelor, procesul de creare a sunete noi și interesante va deveni ușor. A se distra!

Machine Translated by Google

SUMMIT: SCHEMA BLOC SIMPLIFICATĂ



Arhitectura Summit cuprinde în esență două sintetizatoare complete, identice, dar complet separate, cu un singur set de controale. În funcție de tipul de Patch utilizat – Single sau Multi – cele două sintetizatoare fie funcționează într-o manieră identică, fiecare control afectând același parametru în ambele sintetizatoare simultan (Single Patchs), fie funcționează diferit, pentru a genera părțile A și B. a unui Multi Patch, fiecare control afectându-și parametrul doar în unul dintre cele două sintetizatoare la un moment dat.

Fiecare dintre cele două părți ale Summit-ului folosește opt voci separate, care sunt tratate independent de-a lungul lanțului de semnal rămas. Vocile sunt sintetizate digital într-un Field Programmable Gate Array (FPGA) folosind oscilatoare controlate numeric care rulează la o frecvență de ceas extrem de mare, rezultând forme de undă care nu se pot distinge de cele care folosesc sinteza analogică tradițională.

Fiecare voce este un amestec al ieșirilor celor trei oscilatoare; când reglați unul dintre comenzile de nivel ale oscilatorului 38 , 39 sau 40, reglați efectiv nivelul a opt voci simultan. Elementele ulterioare din lanțul de procesare a semnalului sunt în întregime în domeniul analogic. Rețineți că distorsiunea poate fi adăugată în mai multe locuri – înainte de filtru (Overdrive 62), după filtru (FltPostDrv în meniul Voce) și după suma finală a vocii (Nivelul de distorsiune 68). Efectul sonor poate fi destul de diferit în fiecare caz.

Rețineți că efectele din domeniul timpului (FX) – chorus, delay și reverb – sunt generate digital și în cadrul FPGA. Efectele stereo trimise în secțiunea de procesare FX sunt preluate de la VCA-ul principal, astfel încât toate distorsiunile adăugate semnalelor sunt procesate de FX. Semnalul de întoarcere FX este adăugat înapoi în același punct din calea semnalului.

Intrări externe

Summit are, de asemenea, o pereche de intrări audio (vezi 10 la pagina 9): acestea vă permit să conectați surse audio externe – de exemplu, de la alte module de sinteză – și apoi să utilizați capabilitățile extinse de procesare ale Summit pentru a le trata sunetele. Cele două mufe jack de ¼" sunt destinate semnalelor stânga și dreapta ale unei perechi stereo, dar puteți conecta o sursă mono la intrarea LEFT numai dacă doriți.

Pagina 3 din meniul Voce activează aceste intrări și vă permite să alegeți dacă semnalele externe conectate să fie amestecate cu fiecare dintre cele 16 voci la intrarea secțiunii de filtru analogic sau să fie adăugate la sunetul de sinteză „post-VCA" la ieșirea secțiunii de filtru. Prima opțiune – PreFilt din meniu – adaugă în mod eficient semnalele externe la sunetele generate intern de Summit și, prin urmare, acestea vor suferi aceeași procesare a semnalului ca sunetele native de sintetizator, inclusiv analogic Pre Filter Overdrive și Pre-VCA Distortion.

A doua opțiune – PostFilt din meniu – vă permite să direcționați semnalele externe direct către secțiunea FX a Summit, unde pot fi fie adăugate la sunetele native de sintetizator, fie să le fie alocată exclusiv una dintre secțiunile FX: această selecție se face pe Pagina C a meniului Setări . Deoarece ieșirile secțiunilor FX pot fi direcționate fie către ieșirile principale, fie către ieșirile auxiliare, acest lucru vă permite să adăugați FX la semnalele externe complet independent de orice funcție a sintetizatorului.

Machine Translated by Google

SUMMIT ÎN DETALII

În această secțiune a manualului, fiecare secțiune a sintetizatorului este discutată mai detaliat. Secțiunile sunt aranjate în ordinea „fluxului semnalului” – vezi diagrama bloc de mai sus. În cadrul fiecărei secțiuni, controalele fizice ale suprafeței sunt descrise mai întâi, urmate de un ghid de referință la meniul de afișare aferent secțiunii. În general, meniurile oferă parametrii de „control fin” la care accesul este mai puțin necesar. „Valoarea inițială” dată pentru fiecare parametru este cea pentru Init Patch din fabrică: acestea vor diferi când este încărcat un alt Patch.

NOTĂ:

Datorită arhitecturii bi-timbrale a Summit, descrierea controalelor și meniului fiecărei secțiuni se aplică în mod egal ambelor părți ale unui Multi Patch. Descrierile pot fi considerate ca fiind valabile în mod egal fie pentru Partea A, fie pentru Partea B, deși ajustările vor fi făcute doar pentru o singură Parte la un moment dat, cu excepția cazului în care CONTROL MULTIPARTE este setat la Ambele.

Trebuie să subliniem că nu există un substitut pentru experimentare. Ajustarea controalelor și ajustarea parametrilor individuali în timp ce ascultați diferite patch-uri vă va spune mai multe despre ceea ce face fiecare parametru decât ar putea vreodată acest Ghid de utilizare. În special, vă încurajăm să experimentați cu efectul pe care variația unui parametru îl are asupra diferitelor Patch-uri – veți descoperi că pot exista diferențe considerabile între Patch-uri, în funcție de modul în care este generat sunetul.

Voci

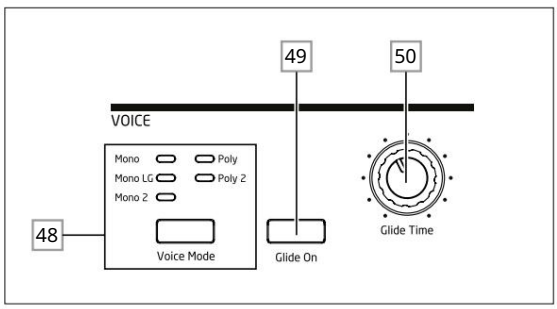
Summit este un instrument polifonic bi-timbral, cu 16 voci. „Polyphonic” înseamnă practic că puteți reda mai multe note pe tastatură și fiecare notă pe care o țineți apăsată va suna.
„Bi-timbral” înseamnă că Patch-urile Summit au două părți separate, care pot fi ajustate ca și cum ar fi una sau complet independent. Când selectați un singur patch, Summit devine un singur sintetizator cu șaisprezece voci. Cu Multi Patch, mai aveți șaisprezece voci, dar acum opt sunt alocate pentru generarea părții A și opt părții B.

Pe măsură ce cântați, fiecărei note i se atribuie una sau mai multe „voci” și, deoarece Summit acceptă opt voci per parte, veți rămâne adesea fără degete înainte de a rămâne fără voci! Dar asta depinde de câte voci sunt alocate fiecărei note – vezi parametrul Unison din meniul Voice pagina 23). Cu toate acestea, dacă controlați Summit de la un secvențietor MIDI sau DAW, este posibil să rămâneți fără: secvențierele nu au constrângerea umană a unui număr finit de degete. Deși acest lucru este probabil să se întâmple rar, utilizatorii pot observa ocazional acest fenomen, care este denumit „furt de voce”.

Alternativa la voce polifonică este mono. Cu vocea mono, se aude o singură notă odată; apăsarea unei a doua taste în timp ce țineți apăsată prima va anula prima și va reda a doua - și așa mai departe. Ultima notă jucată este întotdeauna singura pe care o auzi. Toate sintetizatoarele timpurii erau mono și, dacă încercați să emulați un sintetizator analogic din anii 1970, este posibil să doriți să setați vocea la mono, deoarece modul impune o anumită restricție asupra stilului de joc care va spori autenticitatea.

Fiecare dintre cele două sintetizatoare de la Summit poate avea propriul mod de polifonie: pe măsură ce selectați diferite patch-uri multiple din fabrică, veți găsi unele care creează Partea A folosind un mod și Partea B folosind altul. Alte patch-uri folosesc același mod pentru ambele părți.

Selectarea per-parte a modului de polifonie al lui Summit se face cu butonul Voice Mode 48 . Alți parametri de voce și Glide sunt disponibili pentru ajustare în Voce
meniu (vezi alăturat), care include, de asemenea, setări legate de alte funcții de sintetizator.



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

1. Mono – acesta este modul monofonic standard; se aude o singură notă odată și se aplică regula „ultima redată” - dacă cântați mai mult de o tastă, se va auzi doar ultima apăsare. Aceeași voce sau voci sunt folosite pentru fiecare notă: aceasta înseamnă că fiecare notă redată va re-declanșa vocile chiar dacă nota anterioară încă sună. Când Glide este activat, o alunecare portamento are întotdeauna loc între note succesive.

2. Mono 2 – acest mod funcționează în același mod ca și Mono, cu excepția vocilor care sunt atribuite „în rotație” pe măsură ce fiecare notă este redată. Spre deosebire de Mono sau MonoLG, acest lucru are efectul (în funcție de viteza de redare) de a permite fiecărei note să-și completeze plicul individual. Principalul avantaj al modului de voce Mono 2 este atunci când se utilizează plicuri cu o lungime apreciabilă a fazei de atac: plicul este întotdeauna resetat atunci când este apăsată o nouă tastă. Nu așa funcționează generatoarele de plicuri analogice, dar multe generatoare de plicuri digitale funcționează pe acest principiu.

3. MonoLG – LG înseamnă Legato Glide. Acesta este un mod alternativ mono, care diferă de Mono prin modul în care funcționează Glide și Pre-Glide. În modul MonoLG, Glide și Pre-Glide funcționează numai dacă tastele sunt jucate în stil legato, adică cu suprapunere de note; redarea notelor separat nu produce efect de alunecare. Ca și în cazul Mono, aceleași voci sunt reutilizate pentru fiecare notă.

4. Poly – în modul polifonic, până la 16 voci dintr-un singur Patch pot suna simultan: în funcție de câte voci sunt alocate în Patch, aceasta înseamnă că puteți reda până la 16 note simultan (s-ar putea să nu aveți suficiente degete pentru aceasta , dar probabil că are un secvențiator MIDI extern!). Dacă redați aceeași notă în mod repetat, fiecărei note i se va atribui o voce diferită și veți auzi plicurile individuale ale fiecărei note.

5. Poly2 – în acest mod alternativ polifonic, redarea succesivă a aceleiași note folosește aceleași voci, vocile fiind re-declanșate de noi note. Acest lucru poate schimba comportamentul de furt de voce. De exemplu, în modul Poly, când se joacă forme de acorduri cu note similare (de exemplu, Amin7 la Cmaj), notele C, E și G vor fi redate de două ori, precum și A și B, adică un total de opt voci. Dacă se redă o melodie în cealaltă mână, o voce din primul acord va fi furată, care poate fi cea mai joasă A. În modul Poly 2, C, E și G vor fi redate o singură dată, ceea ce va lăsa libere trei voci pentru cântând o melodie.

Efectul diferitelor moduri de polifonie poate fi destul de subtil, în funcție de Patch-ul utilizat și de stilul de joc și vă recomandăm să experimentați!

Alunecare

Funcția Glide a Summit face ca notele jucate să alunece secven ial de la una la alta, mai degrabă decât să sară imediat de la o pitch la alta. Este activat cu Glide
Pe butonul 49 . Sintetizatorul își amintește ultima notă jucată pentru fiecare voce și gliderea – în sus sau în jos – va începe de la ultima înălțime declanșată a acelei voci chiar și după ce tasta a fost eliberată. Durata alunecării este setată de controlul Glide Time 50: timpul maxim de alunecare disponibil este de aproximativ 5 secunde.

Glide este destinat în primul rând utilizării într-un mod mono, unde este deosebit de eficient.
Poate fi folosit și în modurile Poly, dar funcționarea sa poate fi ușor imprevizibilă, deoarece gliderea va fi de la nota anterioară folosită de vocea alocată acum notei redate. Acest lucru poate fi evident mai ales în cazul acordurilor. Observați PreGlide
parametrul (pe pagina 2 din meniul vocal) trebuie setat la zero pentru ca Glide să fie operațional.

Machine Translated by Google

Meniul Voce

Apăsați Voce 9 pentru a deschide meniul Voce. Acesta are patru pagini: paginile 1 și 2 conțin parametrii de voce, în timp ce paginile 3 și 4 conțin diverși alți parametri de sinteză (aceștia sunt descriși aici pentru consistență logică).

~~Meniul vocal Pagina 1:~~

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

Unison

Afișat ca:	Unison
Valoarea initiala:	1
Gama de reglare:	1, 2, 3, 4, 8

Unison poate fi folosit pentru a „îngroșa” sunetul prin alocarea de voci suplimentare (până la opt în total) pentru fiecare notă. Rețineți că numărul de voci este finit și cu mai multe voci atribuite, capacitatea polifonică a părții active poate fi redusă. Cu patru voci pe notă, numai două note pot fi redate împreună complet polifonic, dacă sunt redate alte note, „furtul vocii” este implementat și prima notă redată va fi anulată. Cu Unison setat la 8, partea selectată în prezent de Summit devine un sintetizator monofonic cu mai multe voci.

> Dacă limitarea polifoniei impusă de Unison Voices este restrictivă și oscilatoarele sunt setate la Sawtooth, un efect similar poate fi obținut utilizând parametrii SawDense și DenseDet din meniul Oscillator. (De fapt, unele dintre patch-urile din fabrică folosesc această tehnică.)
> SawDense și DenseDet nu au niciun impact asupra polifoniei.

Voce DeTune

Afișat ca:	UniDeTune
Valoarea initiala:	25
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Unison Detune este eficient numai atunci când Unison este setat la altceva decât 1. Parametrul determină cât de mult este detonată fiecare voce în raport cu celelalte; dezacordul este în general de dorit, deoarece adăugarea unor voci „identice” suplimentare are un efect mult mai mic.

Panorare vocală

Afișat ca:	UniSpread
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

UniSpread vă oferă o metodă de a controla modul în care sunt poziționate vocile separate în imaginea stereo. Cu UniSpread setat la zero, toate vocile sunt rotite central, oferind efectiv o imagine mono. Pe măsură ce valoarea UniSpread crește, mai multe voci sunt deplasate din ce în ce mai mult la stânga și la dreapta - voci cu numere impare la stânga și la dreapta.

Diagrama de plasare a imaginilor stereo pentru 4 voci la unison cu UniSpread setat la jumătatea drumului

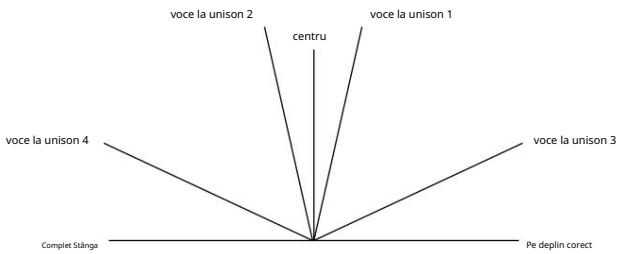
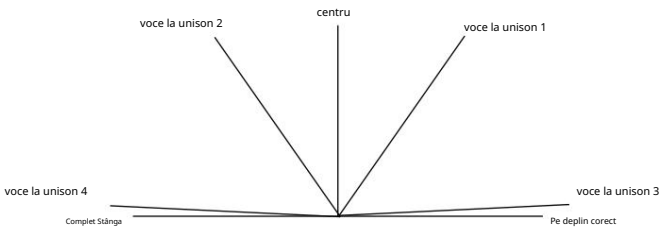


Diagrama de plasare a imaginii stereo pentru 4 voci la unison cu UniSpread crescut



Notă UniSpread este încă eficient chiar și cu vocile unison setate la 1: în acest caz, o singură notă redată este poziționată central în imaginea stereo, în timp ce redarea mai multor note are ca rezultat o panoramă la stânga sau la dreapta, în funcție de faptul că vocea utilizată este ciudată sau ciudată. numărat par. Când este utilizat astfel, cele mai bune rezultate sunt obținute cu cantități moderate de UniSpread.

~~Meniul Voce Pagina 2:~~

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

Pre-Alunecare

Afișat ca:	PreGlide
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	-12 până la +12

Dacă este setată la o altă valoare decât zero, Pre-Glide are prioritate față de Glide, deși folosește setarea controlului Glide Time 50 pentru a-i determina durata. Rețineți că Glide On 49 trebuie selectat pentru ca Pre-Glide să funcționeze. PreGlide este calibrat în semitonuri, iar fiecare notă jucată va începe efectiv pe o notă legată cromatic până la o octavă deasupra (valoare = +12) sau sub (valoare = -12) nota corespunzătoare tastei apăsate și alunecă către nota „țintă”, peste un timp stabilit de controlul Glide Time . Acest lucru diferă de Glide prin faptul că, de exemplu, două note jucate în secvență vor avea fiecare propriul Pre-Glide, legat de notele jucate și nu va exista nicio alunecare „între” note.

> Deși utilizarea Glide nu este recomandată în modurile Poly atunci când se redă mai mult de o notă la un moment dat, această restricție nu se aplică pentru Pre-Glide, care poate fi foarte eficient cu acorduri complete.

Plaster Nivel

Afișat ca:	Nivelul patch-ului
Valoarea initiala:	64
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acesta este un control suplimentar de reglare a nivelului, a cărui setare este salvată cu Patch-ul. Acest lucru vă permite să setați volumul general al fiecărui Patch, astfel încât toate Patch-urile utilizate să fie la nivelurile dorite. Cu o valoare de 0, volumul Patch-ului este redus la jumătate; cu o valoare de 127, se dublează.

~~Meniul Voce Pagina 3:~~

```
VOCE                    3/4
FltPostDrv 0             H
FltDiverge 0
Intrare audio dezactivată
```

Post Filtru Deformare

Afișat ca:	FltPostDrv
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru controlează cât de multă distorsiune pre-anvelope este adăugată sunetului după filtru, dar (esențial) înainte de amplificator. Această distorsiune va rămâne astfel constantă atunci când amplificatorul este deschis și închis treptat de anvelopa de amplitudine, spre deosebire de cea adăugată de secțiunea Efecte DISTORTION Level control [68], care urmează amplificatorul în lanțul de semnal. Rețineți, de asemenea, această distorsiune este diferită de distorsiunea care rezultă din ajustarea controlului Overdrive [62] în secțiunea de filtru: se aplică numai frecvențelor trecute de filtre, în timp ce Filter Overdrive aplică distorsiunea întregului spectru de frecvență al sunetului înainte de filtru. .

Filtru Divergen ă

Afișat ca:	FltDiverge
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru recreează efectul subtil al calibrării proaste a filtrului găsit pe sintetizatoarele analogice timpurii. Filtrul pentru fiecare voce este detonat în mod deliberat de o sumă diferită, fixă. Efectul va fi mai evident atunci când filtrul este aproape de rezonanță.

Machine Translated by Google

Extern Audio Intrare Dirijare

Afișat ca:	Intrare audio
Valoarea inițială:	Off
Gama de reglare:	Dezactivat, PreFilt, PostFilt

Audio stereo de la echipamente externe conectate la intrările externe ale Summit 10 can fi inserat în căile de procesare a semnalului fiecărei sintetizatoare fie înainte (PreFilt), fie după (PostFilt) secțiunea de filtrare. Audio stereo trimis prin filtru va fi însumat mono.
Audio trimis direct către FX-uri (în meniul Setări globale) nu va fi însumat și auzit în stereo complet.

Când este selectat un Multi Patch, puteți selecta independent modul în care semnalul extern este direcționat fie către Partea A, fie către Partea B, sau ambele. Rețineți că un semnal audio extern nu va fi auzit dacă VCA nu este declanșat. Dacă nu sunt redate note, VCA nu este deschis de tastatură și nu poate trece audio.

Când utilizați Summit pentru a procesa sunetul extern în același mod în care ați folosi un procesor FX, puteți reduce intrările mixerului (oscilatoare, zgomot și mod Ring) astfel încât sunetele lor să nu fie combinate cu semnalul extern. Dacă apoi țineți apăsată o notă și apăsați Key Latch, VCA va rămâne deschis în orice moment, permițând semnalului extern să fie procesat în mod constant.

Când utilizați Summit pentru a procesa sunetul extern, este important să rețineți că numărul de voci ținute deschise poate afecta nivelul de intrare al sunetului extern. Cu cât sunt mai multe voci ținute deschise, cu atât sunt mai multe „instanțe” ale semnalului extern care trece prin sintezatorul.
prelucrare.
Cu toate acestea, dacă sunt folosite prea multe voci, poate cauza decupări de nivel nedorite. Ar trebui să experimentați, dar pentru cele mai bune rezultate, una sau două note vor furniza adesea suficient semnal dorit pentru procesare.

Rețineți că intrările audio externe pot fi, de asemenea, direcționate către secțiunea FX. Această rutare este complet independentă de cea activată de AudioInput și este activată în meniul Setări . Vezi pagina 42.

Meniul Voce Pagina 4:

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

Dual Filtru Opțiuni

Afișat ca:	FltShpMai mult
Valoarea inițială:	LP > HP
Gama de reglare:	LP > HP, LP > BP, HP > BP, LP + HP, LP + BP, HP + BP, LP + LP, BP + BP, HP + HP

După cum este explicat în descrierea secțiunii Filtre (vezi pagina 27), Summit oferă două filtre separate, fiecare dintre acestea putând fi configurat ca trece-jos, trece-bandă sau trece-înalt prin controlul Formă al secțiunii Filtru 58 . Pentru cele trei setări LP, BP și HP, Slope control 59 inserează fie un singur filtru (12dB) , fie două filtre identice în serie (24dB) în calea semnalului. Când Slope este setată la Dual, pagina de meniu Voce de mai sus este afișată și Slope este fixată la 12 dB.

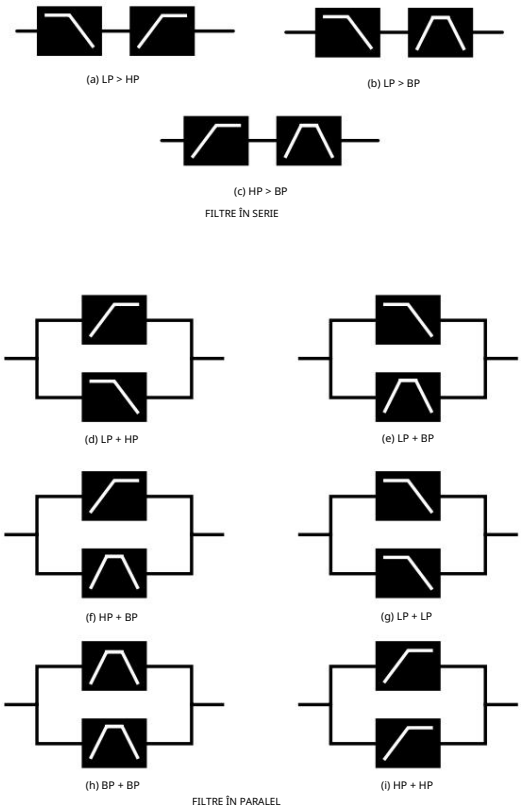
Parametrul FltShpMore oferă nouă combinații suplimentare ale celor două filtre. Primele trei, cele care includ un simbol „>”, plasează două filtre diferite în serie, în timp ce celelalte șase, cele care includ un simbol „+”, plasează două filtre în paralel. Rețineți că, în cazul configurațiilor paralele, cele două filtre pot fi de același tip.

Aceste opțiuni de filtru dublu oferă secțiunilor de filtrare o flexibilitate mult mai mare față de design-urile convenționale care utilizează un singur filtru configurabil. În timp ce Frecvența principală controlul 60 continuă să ajusteze frecvența de tăiere (sau centrală) a ambelor filtre, al doilea parametru de pe această pagină, FltFreqSep, permite ca cele două frecvențe de tăiere (sau centrale) să fie diferite sau „separate”.

Combinațiile în serie și paralele a două filtre au ca rezultat răspunsuri de frecvență total diferite. Cu filtrele în serie, efectul combinat este: conținutul armonic al semnalului după primul filtru va fi deja redus prin acțiunea acestuia și apoi va fi redus și mai mult cu al doilea. Prin urmare, frecvențele vor fi eliminate de ambele filtre.

În schimb, efectul combinat al filtrelor paralele poate fi considerat deoarece același semnal aditiv , este aplicat filtrelor, astfel încât frecvențele eliminate de unul filtru pot fi redate de celălalt, ambii în funcție de frecvențele de tăiere (sau centrale).

În general, combinarea filtrelor în paralel este probabil să producă o formă de răspuns cu un vârf sau o scădere între frecvențele celor două filtre, dar o gamă largă de forme poate fi creată prin combinarea a două filtre de tipuri diferite. Valoarea parametrului „separare”, FltFreqSep (vezi mai jos), are, de asemenea, un efect major asupra răspunsului în frecvență rezultat.



Separarea frecvenței filtrului

Afișat ca:	FltFreqSep
Valoarea inițială:	0
Gama de reglare:	-64 până la +63

Două filtre configurate fie în serie, fie în paralel prin selectarea uneia dintre opțiunile de filtru dublu pot avea frecvențe diferite. Diferența – sau separarea – a celor două frecvențe de filtru este setată de parametrul FltFreqSep. Când separarea este zero, cele două filtre au aceeași frecvență.

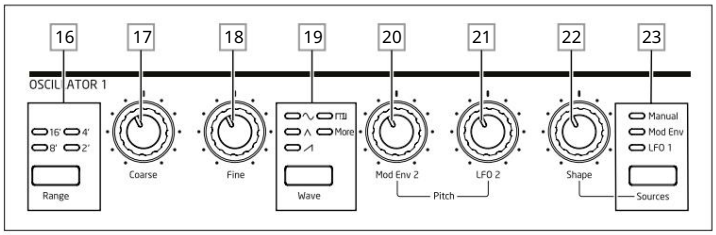
Valorile pozitive ale FltFreqSep vor scădea frecvența primului filtru în timp ce o cresc pe cea a celui de-al doilea, „separând” astfel curbele de răspuns ale celor două secțiuni de filtru. Reversul se aplică cu valori negative: frecvența primului filtru crește, în timp ce cea a celui de-al doilea filtru scade, astfel încât frecvențele efectiv „încrucișează”.

Efectul sonor al acestor opțiuni va depinde în mare măsură de cele două tipuri de filtre selectate de FltShpMore. Filtrul „primul” și „al doilea” la care se face referire în paragraful anterior sunt cele două listate în setarea FltShpMore, de exemplu, cu FltShpMore setat la HP + BP, „primul” filtru va fi de tip trece-înalt, iar al doilea un tip band-pass.

În toate opțiunile de filtru dublu, răspunsul în frecvență rezultat din combinație va avea două puncte de cotitură dacă FltFreqSep este setat la altceva zero, dând astfel celor două filtre frecvențe diferite. Frecvența ajustează întotdeauna combinația generală de filtru, indiferent de separare, dar va menține „decalajul” între cele două frecvențe de tăiere (sau centrale) – ca o valoare constantă a octavei – pe măsură ce este variată.

Machine Translated by Google

Secțiunea Oscilator



Secțiunea Oscilator pentru fiecare dintre cele două sintetizatoare Summit este formată din trei oscilatoare identice, fiecare cu propriul set de controale. Prin urmare, următoarele descrieri se aplică în mod egal oricărui oscilator.

Forma de undă oscilator

Butonul Wave 19 selectează una dintre cele cinci opțiuni de formă de undă: patru sunt undele fundamentale comune, Triunghi, Pătrat/Pulse, A lui, (rizând) Dinți de ferăstrău și
A cincea opțiune, mai mult, permite selectarea dintr-o gamă de 60 de tabele de undă suplimentare, accesate de parametrul WaveMore din meniul Osc . LED-urile confirmă opțiunea de formă de undă selectată în prezent. Rețineți că afișajul se schimbă imediat în meniul Osc , afișând parametrul WaveMore pentru oscilatorul care este ajustat, de îndată ce mai multe
este selectat. Ultimele 10 sloturi din secțiunea WaveMore sunt configurabile de utilizator și pot fi încărcate din software-ul Novation Components.

Pasul oscilatorului

Cele trei comenzi Range 16 , Coarse 17 și Fine 18 setează frecvența fundamentală (sau Pitch) a oscilatorului. Butonul Range selectează utilizând unitățile tradiționale „organ-stop”, unde 16' oferă cea mai joasă frecvență și 2' cea mai înaltă. Fiecare dublare a lungimii stopului înjumătățește frecvența și astfel transpune înălțimea unei note jucate în aceeași poziție pe o tastatură cu o octavă în jos. Când Range este setat la 8', tastatura va fi la tonul de concert cu Middle C în centru. LED-urile confirmă lungimea opririi selectată în prezent.

Comenzile rotative Coarse și Fine reglează înălțimea pe un interval de 1 octavă și, respectiv, 1 semiton. Afișajul OLED arată valoarea parametrului pentru Coarse în semitonuri (12 semitonuri = 1 octavă) și Fine în cenți (100 cenți = 1 semiton).

Summit-ul nu se limitează la intervalele tradiționale de note „occidentale” și nici la scara standard temperată egală. Puteți reprograma tastatura în aproape orice mod utilizând Tuning Tables; acestea sunt descrise în detaliu la pagina 26.

Modularea înălțimii

Frecvența fiecărui oscilator poate varia prin modularea acestuia cu unul (sau ambele) LFO 2 sau cu anvelopa Mod Env 2. Cele două comenzi Pitch , Mod Env 2 Depth 20 și LFO 2 Depth 21 controlează adâncimea – sau intensitatea – surselor de modulație. (Multe alte posibilități de modulare a înălțimii sunt disponibile prin utilizarea Matricei de modulare – vezi pagina 38.)

Fiecare oscilator are un control Depth pentru modularea prin Modulation Envelope 2. Adăugarea de modulare anvelope poate da unele efecte interesante, cu înălțimea oscilatorului modificându-se pe durata notei pe măsură ce este redată. O valoare a parametrului Mod Env 2 de 30 schimbă înălțimea cu o octavă pentru nivelul maxim al anvelopei de modulație (de exemplu, dacă sustain este la maxim). Valorile negative inversează sensul variației înălțimii; adică, pasul va scădea în timpul fazei de atac a anvelopei dacă Mod Env 2 are o valoare negativă.

Fiecare oscilator are, de asemenea, un control Depth pentru modulația prin LFO 2. Adăugarea modulării LFO poate adăuga un vibrato plăcut atunci când este utilizată o formă de undă LFO triunghiulară, iar viteza LFO nu este setată nici prea mare, nici prea mică. O formă de undă LFO din dinte de ferăstrău sau pătrată va produce efecte mai dramatice și mai neobișnuite. Înălțimea oscilatorului poate fi variată cu până la cinci octave, dar controlul de adâncime a LFO 2 este calibrat pentru a oferi o rezoluție mai fină la valori mai mici ale parametrilor (mai puțin de ±12), deoarece acestea sunt în general mai utile pentru muzica.
scopuri.

Valorile negative ale LFO 2 Depth „inversează” forma de undă LFO modulantă; efectul va fi mai evident cu formele de undă LFO nesinusoidale, de exemplu, cu valori pozitive ale adâncimii, o formă de undă LFO din dinte de ferăstrău care scădea va face ca înălțimea oscilatorului să scadă și apoi să crească brusc înainte de a coborî din nou, dar dacă adâncimea are o valoare negativă, variația înălțimii va fi invers.

Forma de undă

Summit vă permite să modificați forma formei de undă selectate; aceasta va altera conținutul armonic și astfel timbrul sunetului generat. Gradul de modificare – sau abaterea de la forma originală a formei de undă – poate fi variat atât manual, cât și ca modulare. Sursele de modulație disponibile folosind comenzile panoului sunt Mod Env 1 și LFO 1; orice altă sursă de mod poate fi selectată folosind Matricea de modulare – vezi pagina 38

Butonul Sursă 23 atribuie controlului Shape Amount 22 pentru a ajusta cantitatea de modificare a formei de undă de către una dintre cele trei surse. Rețineți că toate cele trei surse posibile – Manual, Mod Env 1 și LFO 1 pot fi utilizate în orice combinație, fiecare cu o valoare diferită a Formei: efectul lor este aditiv.

Când este setată la Manual, Shape vă permite să modificați direct forma formei de undă; intervalul de parametri este de la -63 la +63, unde 0 rezultă într-o formă de undă nemodificată. Efectul sonor al Shape va depinde de forma de undă utilizată.

Când este selectată forma de undă Sine, un parametru de formă diferit de zero face ca unda sinusoidală să devină asimetrică, rezultând adăugarea de armonici superioare. Formă variată
cu forme de undă Triunghi sau Sawtooth modifică, de asemenea, forma de undă și armonica
con inut.

Când este selectat Square/Pulse ca formă de undă, Shape va varia lățimea impulsului: o valoare de 0 produce o undă pătrată 1:1. Timbrul sunetului undei pătrate „avansat” poate fi modificat prin variarea lățimii impulsului sau a ciclului de lucru al formei de undă. Setările extreme în sensul acelor de ceasornic și în sens invers acelor de ceasornic ale Formei produc impulsuri pozitive sau negative foarte înguste, sunetul devenind mai subțire și mai „reedy” pe măsură ce controlul este avansat.
Când este complet în sens invers acelor de ceasornic (valoarea parametrului -64), unda pătrată își asumă un ciclu de lucru de 0% și este astfel „dezactivată”. Când este variat în acest grad, de exemplu, adăugând modulație LFO, un caracter ritmic poate fi adăugat formei de undă a oscilatorului.

Când Wave 19 este setat la mai mult, Shape parcurge forma de undă a tablei de undă (selectată de parametrul WaveMore din meniul Osc) prin interpolarea celor cinci indici ai tabelului de undă selectat pentru a produce o „morphing” a doi indici adiacenți: efectul sonic al aceasta va varia foarte mult în funcție de patch-ul activ și de wavetable în uz. Fiecare tabel de undă este de fapt un banc de cinci forme de undă, între care puteți interpola cu controlul Shape . Vă recomandăm să experimentați modificarea formei cu diferite forme de undă pentru a auzi efectul. Vedeți și opțiunea de meniu WaveMore descrisă mai jos.

Forma formei de undă poate fi modulată în continuare de către oricare (sau ambele) Mod Env 1 sau LFO 1, cu cantitatea de modificare a formei de undă datorată fiecăreia ajustabilă individual de către Shape, în funcție de setarea Sursei. În cazul formelor de undă de impuls, efectul sonic al modulării LFO depinde de forma de undă LFO și de viteza utilizată, în timp ce utilizarea modulării anvelopei poate produce unele efecte tonale bune, cu conținutul armonic al notei modificându-se pe durata acesteia.

Meniul Oscilator

Următorii parametri suplimentari ai oscilatorului sunt disponibili în meniul Osc . Fiecare dintre cele trei oscilatoare are două pagini de meniu; parametrii disponibili pentru fiecare oscilator sunt identici. Există, de asemenea, două pagini suplimentare (paginile OSC COMN, 1/8 și 2/8), cu controale de parametri comune tuturor celor trei oscilatoare.

Pagini comune Oscilator:
Parametrii disponibili în paginile de meniu Common afectează toate cele trei oscilatoare.
Afișajul implicit al meniului este afișat mai jos:

```
OSC COMUNE 1          1/8
Diverge 0               H
Deriva 0
TuningTable 0
```

```
OSC COMUNE 2          2/8
KeySync      Off        H
Zgomot LPF 127
Zgomot LPF 0
```

Diverge

Afișat ca:	Diverge
Valoarea inițială:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Fiecare voce este generată de trei oscilatoare în cadrul FPGA, dând unui Summit un total de 48 de oscilatoare. Diverge aplică mici variații de înălțime în mod independent fiecăruia dintre acești 48 de oscilatoare. Efectul aplicării acestui lucru este că fiecare voce va avea propria caracteristică de acordare. Acest lucru adaugă o altă culoare interesantă calității sunetului și poate fi folosit pentru a aduce sintetizatorul în viață. Parametrul stabilește gradul de variație.

> Încercați să setați BendRange la valori diferite pentru fiecare dintre cele trei oscilatoare. Acest lucru poate produce unele acorduri triade interesante atunci când roata de înălțime este mișcată.

Machine Translated by Google

Oscilator Derivă

Afișat ca:	Derivă
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Summit are un oscilator dedicat de joasă frecvență care poate fi folosit pentru a aplica o ușoară detonare șerpuitoare celor trei oscilatoare. Aceasta este pentru a emula deriva de oscilator a sintetizatoarelor analogice tradiționale controlate de tensiune: prin aplicarea unei cantități controlate de detonare, oscilatorii devin ușor detonați unul cu celălalt, adăugând un caracter „mai plin" sunetului. Spre deosebire de Diverge, efectul de deriva se modifică în timp.

Tuning Masa

Afișat ca:	TuningTable
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	0 la 16

Summit funcționează în mod normal cu acordarea unei tastaturi standard de pian. Datele care leagă notele tastaturii (sau ale altui dispozitiv de transmisie MIDI conectat la Summit) cu intervalele de înălțime ale oscilatorului se numesc Tuning Table: implicit este Tabelul 0, care nu poate fi editat. Parametrul TuningTable vă permite să selectați unul dintre cele 16 tabele de reglare alternative, pe care le puteți trimite la Summit prin Novation Components sau le puteți crea singur. Consultați pagina 26 pentru detalii despre cum să creați un tabel de acordare. Rețineți că toate cele 16 tabele de acordare sunt inițial copii ale tabelului de acordare 0, deci efectul lor nu va fi evident până când nu va fi creat un tabel diferit.

Cheie Sincronizare

Afișat ca:	KeySync
Valoarea initiala:	Off
Gama de reglare:	Oprit sau Pornit

Cu KeySync dezactivat, cele trei oscilatoare ale lui Summit funcționează liber și, chiar și atunci când sunt setate cu precizie la aceeași înălțime, este posibil să nu fie în fază unul cu celălalt. Adesea, acest lucru nu contează, dar dacă sunt utilizate efectele Ring Modulator sau FM, este posibil ca efectul defazat să nu producă rezultatul necesar. Pentru a depăși acest lucru, KeySync poate fi selectat pe On, ceea ce asigură că oscilatorii încep întotdeauna să-și genereze formele de undă la începutul unui ciclu atunci când o tastă este apăsată.

Filtru de zgomot trece-jos

Afișat ca:	ZgomotLPF
Valoarea initiala:	127
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Pe lângă cele trei oscilatoare, Summit are și un generator de zgomot. Zgomotul este un semnal care cuprinde o gamă largă de frecvențe și este un sunet de „sâsâit" familiar. Acest filtru de zgomot este de tip trece-jos: restricționarea lățimii de bandă a zgomotului modifică caracteristica „susâtului" și puteți regla frecvența de tăiere a filtrului pentru a face acest lucru. Valoarea implicită a parametrului de 127 setează filtrul „complet deschis". Rețineți că generatorul de zgomot are propria sa intrare la mixer și, pentru a-l auzi izolat, intrarea sa va trebui mărită și intrările oscilatorului reduse. (Consultați „Secțiunea Mixer" la pagina 27)

Filtru trece-înalt Zgomot

Afișat ca:	ZgomotHPF
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest filtru îndeplinește aceeași funcție ca NoiseLPF, cu excepția faptului că este un filtru trece-înalt și, prin urmare, pe măsură ce valoarea parametrului crește, frecvențele mai mari ale filtrului sunt trecute și mai mult conținutul de frecvență joasă a semnalului de zgomot este respins. Valoarea implicită a parametrului, zero, setează filtrul „complet deschis". Efectul aplicării acestui lucru este că fiecare voce va avea propria caracteristică de acordare.

Pagini per-oscilator:

Meniurile implicite pentru Oscilator 1 sunt prezentate mai jos:

```
OSCILATOR 1 3/8
WaveMore BS sinus H
FixedNote Off
BendRange +12
```

```
OSCILATOR 1          4/8
vsync        0         H
SawDense     0
DenseDet    64
```

Mai mult Forme de undă

Afișat ca:	WaveMore
Valoarea initiala:	BS
Gama de reglare:	Consultați lista de la pagina 45 pentru o listă de tabele unde

Summit include un set de tabele de undă, pentru a genera o paletă mai largă de sunete decât o pot oferi formele de undă sinusoidală, triunghiulară, dinte de fierăstrău și puls. Fiecare tabelă de undă este un banc de cinci forme de undă personalizate, pe care le puteți interpola cu controlul Shape 22 .

Parametrul WaveMore selectează tabelul de undă al oscilatorului când Wave 19 este setat la mai mult. Numele tabelului de unde apare pe rândul 2 al afișajului și oferă un indiciu despre natura sunetului. Ca și în cazul multor alte aspecte ale Summit, veți dobândi o înțelegere a tabelelor de unde experimentând și ajustând controlul Shape . În multe cazuri, acest lucru va modifica destul de dramatic natura sonoră a formei de undă selectate.
Ultimele 10 sloturi din meniul mai multe forme de undă conțin forme de undă pe care le puteți genera în software-ul Components. Puteți proiecta să stocați și să gestionați formele de undă pe care le creați.

Singur Fix Notă

Afișat ca:	FixedNotă
Valoarea initiala:	Off
Gama de reglare:	Oprit, C -2 până la D# 5

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

Pas roată Gamă

Afișat ca:	BendRange
Valoarea initiala:	+12
Gama de reglare:	-24 până la +24

Roata de înălțime a tastaturii poate varia înălțimea fiecărui oscilator cu până la două octave, în sus sau în jos: BendRange poate avea o valoare diferită pentru fiecare oscilator. Unitățile sunt semitonuri, cu o valoare implicită de +12, deplasarea rotiței de înălțime în sus va crește înălțimea notelor cu o octavă, iar deplasarea în jos le duce în jos cu o octavă.
Setarea parametrului la o valoare negativă inversează funcționarea roții de pas.
Multe dintre patch-urile din fabrică fie au acest parametru setat la +12, oferind un interval de pitch wheel de ±1 octavă, fie la +2 pentru un interval de 1 ton.

> Încercați să setați BendRange la valori diferite pentru fiecare dintre cele trei oscilatoare. Acest lucru poate produce unele acorduri triade interesante atunci când roata de înălțime este mișcată.

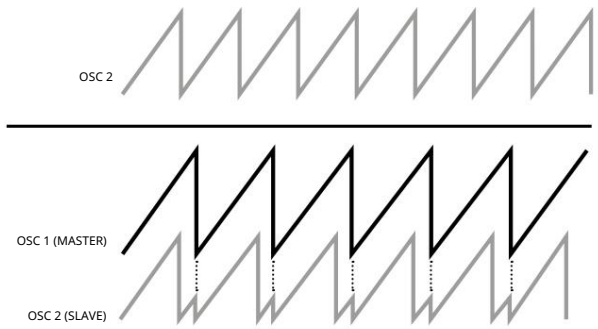
Oscilator Sincronizare

Afișat ca:	VSync
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Sincronizarea oscilatorului este o tehnică de utilizare a unui oscilator (master) pentru a adăuga armonici altuia (slave). Summit oferă Sincronizarea oscilatorului utilizând un oscilator virtual pentru fiecare dintre cei trei oscilatori principali. Oscilatoarele virtuale nu se aud, dar frecvența fiecăruia este folosită pentru a re-declanșa pe cea a oscilatorului principal.

Parametrul Vsync controlează decalajul de frecvență al oscilatorului virtual în raport cu oscilatorul principal (audibil). Natura sunetului rezultat variază pe măsură ce valoarea parametrului este modificată deoarece frecvența oscilatorului virtual crește proporțional cu frecvența oscilatorului principal pe măsură ce valoarea parametrului crește.

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



Machine Translated by Google

Vsync poate fi controlat pentru oricare sau pentru toate oscilatoarele folosind Matricea de modulație. Consultați pagina 38 pentru detalii despre cum să utilizați Matrix.

Pentru a obține cele mai bune rezultate din Vsync, încercați să-l modulați folosind LFO. Încercați să-l atribuiți roții MOD pentru control în timp real.

Dinți de ferăstrău Densitate

Afișat ca:	SawDense
Valoarea inițială:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Densitatea dinților de ferăstrău afectează numai formele de undă a dinților de ferăstrău. Se adaugă copii ale formei de undă a oscilatorului. Pentru aceasta sunt folosiți doi oscilatori virtuali suplimentari, producând un sunet „mai gros” la valori mici spre medii, dar dacă oscilatorii virtuali sunt ușor detonați (vezi Detonarea densității de mai jos), se poate obține un efect mai interesant.

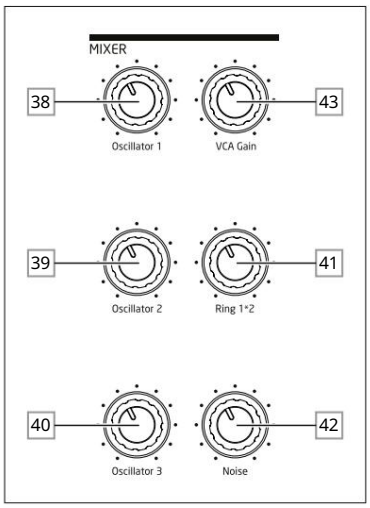
Densitate Dezacordarea

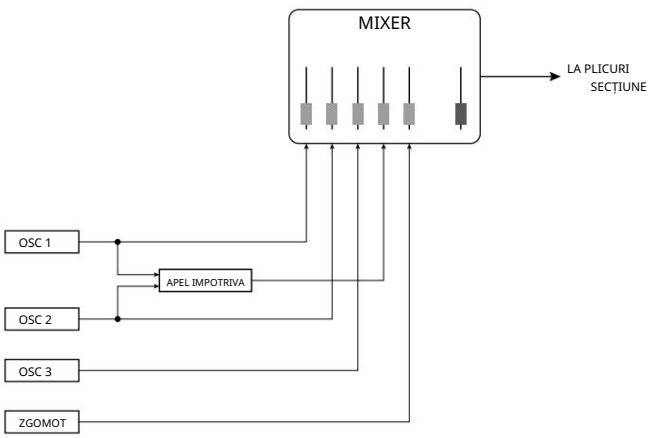
Afișat ca:	DenseDet
Valoarea inițială:	64
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Density Detuning trebuie utilizat împreună cu Sawtooth Density. Detonează oscilatorii virtuali de densitate și veți observa nu doar un sunet mai gros, ci și o bătaie.

Puteți folosi parametrii Sawtooth Density și Density Detuning pentru a „îngroșa” sunetul și pentru a simula efectul unor voci suplimentare. Puteți utiliza parametrii Unison și Unison Detune din meniul Voice pentru a crea un efect similar, dar utilizarea Density și Density Detune are avantajul de a nu fi nevoie să utilizați voci suplimentare.

Secțiunea Mixer



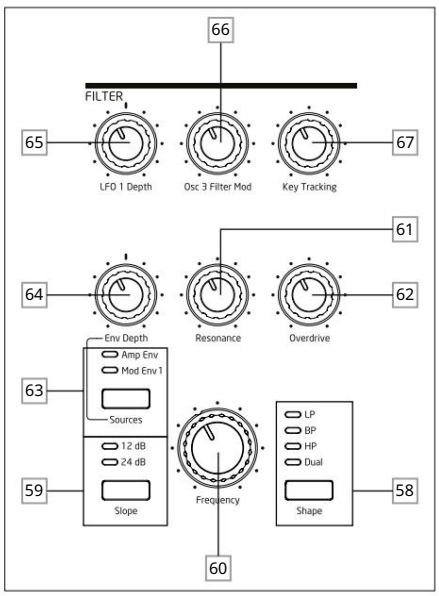


Ieșirile diferitelor surse de sunet pot fi amestecate împreună în orice proporție pentru a produce sunetul general de sinteză, folosind ceea ce este în esență un mixer mono standard 5-în-1.

Cele trei oscilatoare, sursa de zgomot și ieșirea Ring Modulator au fiecare controale de nivel, Osc 1 38 , Osc 2 39 , Osc 3 40 , Noise 42 și respectiv Ring 1*2 41.
Există, de asemenea, un control al nivelului „master”, VCA Gain 43 , care setează nivelul de ieșire al mixerului. Deoarece secțiunea mixerului precede secțiunea Envelopes, acest control scalează anvelopa de amplitudine DAHDSR.

Summit este capabil să producă niveluri în secțiunea mixerului care se pot tăia dacă toate sursele sunt ridicate la maximum. Poate fi necesar să echilibrați nivelurile fie prin reducerea surselor în jos, fie prin reducerea controlului VCA Gain 43 pentru a vă asigura că nu are loc tăierea sonoră.

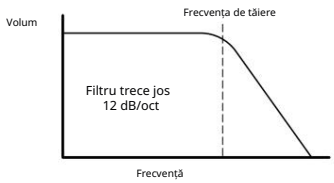
Secțiunea Filtru

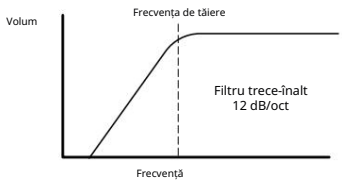


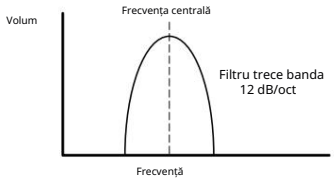
Suma sunetelor de la mixer, plus orice intrări audio externe, este transmisă secțiunii de filtrare analogică. Filtrul este folosit pentru a modifica conținutul armonic al acestui sunet combinat. În modul Single, filtrul afectează toate vocile: în modul Multi, puteți aplica diferite caracteristici de filtrare pentru fiecare dintre cele două părți. Filtrele Summit sunt de design analogic și au un set extins de opțiuni de configurare, modulare și control.

Tipul filtrului și panta

Butonul Shape 58 selectează unul dintre cele trei tipuri de filtre: trece-jos (LP), trece-bandă (BP) sau trece-înalt (HP). O a patra opțiune, Dual, oferă acces la o gamă largă de opțiuni suplimentare de configurare a filtrelor prin meniul Voce.

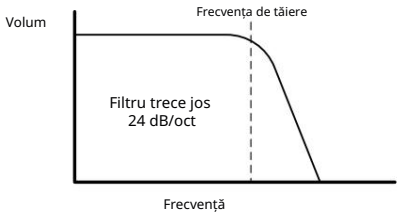


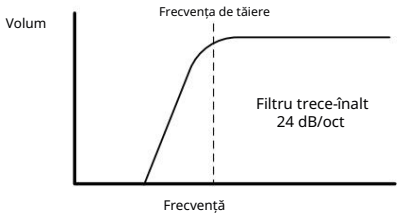


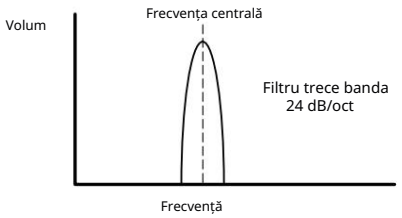


Secțiunea de filtrare a fiecăruia dintre cele două sintetizatoare interne ale Summit este concepută în jurul filtrelor analogice cu o pantă de 12 dB/octavă: fiecare voce redată include două astfel de filtre.

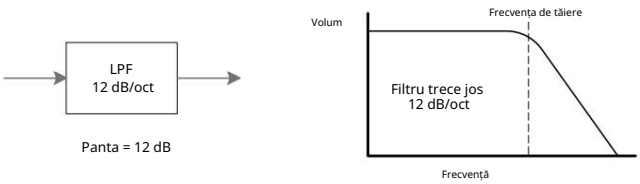
Butonul Pantă 59 setează gradul de respingere aplicat frecven elor din afara benzii; în setarea de 12 dB , un singur filtru este plasat în circuit, dar când se setează la 24 dB, două secțiuni de filtru sunt în cascadă (puse în serie), rezultând o pantă mai abruptă. O frecvență în afara benzii va fi atenuată mai grav cu setarea de 24 dB .

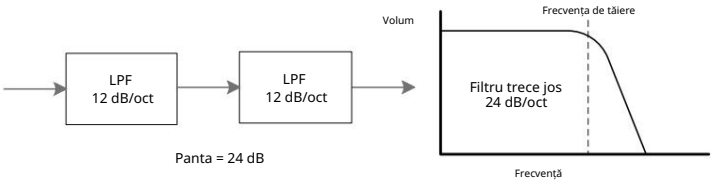






Setările Pantă au relevanță numai atunci când un filtru trece jos, trece bandă sau trece înalt este selectat de butonul Formă . Diagramele de mai jos ilustrează efectul Pantă cu Forma setată la LP (același principiu se aplică și pentru BP și HP):





Dacă Shape este setată la Dual, pagina 4 din meniul Voce este afișată pe OLED și Slope este setat la 12 dB (Notă - LED-urile Slope pot indica totuși 24 dB dacă aceasta a fost ultima setare cu o singură configurație de filtru selectată). Această pagină de meniu vă permite să combinați cele două secțiuni de filtre în mai multe alte moduri; în special, permițând combinații a două tipuri diferite de filtre.

Multe configurații suplimentare de filtre sunt disponibile prin meniul Voce . Consultați Opțiuni de filtru dublu și Separarea frecvenței filtrului la pagina 24

Frecvență

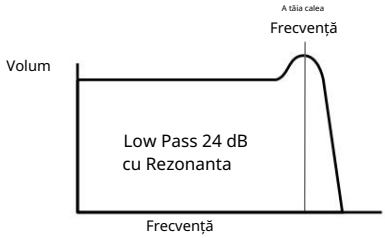
Controlul rotativ mare al frecvenței 60 setează frecvența de tăiere a filtrului atunci când Shape este setată la HP sau LP. Cu BP selectat, Frecvență setează frecvența centrală a benzii de trecere a filtrului.

Măturarea manuală a frecvenței filtrului va impune o caracteristică „greu de moale” pentru aproape orice sunet.

Frecvența este mai complexă când Shape este setată la Dual și selectați una dintre combinațiile de filtre duale. Consultați secțiunea din meniul Voce de la pagina 22 pentru mai multe detalii.

Rezonan ă

Controlul de rezonanță 61 adaugă câștig semnalului într-o bandă îngustă de frecvențe în jurul frecvenței stabilite de controlul de frecvență . Poate accentua în mod considerabil efectul de filtru măturat. Creșterea parametrului de rezonanță este bună pentru îmbunătățirea modulării frecvenței de tăiere, creând un sunet atrăgător. Creșterea rezonanței
de asemenea, accentuează acțiunea controlului Frecvenței , dându-i un efect mai pronunțat.



Setarea Rezonanței la o valoare ridicată poate crește foarte mult nivelul semnalului de ieșire - volumul sintetizatorului - și, în unele cazuri, poate provoca decupaje nedorite. Acest lucru poate fi compensat prin ajustarea VCA Gain 24 .

Modularea filtrului

Parametrul de frecvență al filtrului poate fi modulat - folosind controalele fizice - de ieșirea LFO 1, Anvelopa de amplitudine, Anvelopa de modulare 1, Oscilatorul 3 sau orice combinație a acestora.

Modulația LFO 1 este controlată de controlul LFO 1 Depth 65 și de controlul Env Depth 64 pentru oricare dintre cele două anvelope. Controlul Env Depth este atribuit Anvelopei de amplitudine selectând Amp Env cu butonul Source 63 și Modulation Envelope 2 prin setarea Source la Mod Env. Ambele surse demod pot fi utilizate simultan, controlul Env Depth ajustând doar plicul selectat curent.

Ca și în cazul multor alte rute de control între secțiunile de sinteză, pot fi explorate o mulțime mai multe opțiuni pentru modularea filtrului folosind Matricea de modulare (vezi pagina 38).

Rețineți că un singur LFO - LFO 1 - este disponibil pentru modularea filtrului folosind comenzile panoului. (LFO-urile 2 -4 pot fi corelate pentru a modula filtrul utilizând modulation Matrix.) Frecvența filtrului poate fi variată cu până la opt octave.

Valorile negative ale LFO 1 Depth „inversează” forma de undă LFO modulantă; efectul acestui lucru va fi mai evident cu forme de undă LFO non-sinusoidale și rate scăzute ale LFO. Cu valori pozitive ale Adâncimii, o formă de undă LFO cu dinte de ferăstrău care scădea va face ca frecvența filtrului să scadă și apoi să crească brusc înainte de a scădea din nou, dar dacă adâncimea are o valoare negativă, variația frecvenței filtrului va fi inversă.

Modularea frecvenței filtrului cu un LFO poate produce unele efecte neobișnuite de tip „wah-wah”. Setarea LFO 1 la o viteză mică poate adăuga sunetului o margine de întărire treptată și apoi de înmuiere.

Când acțiunea filtrului este declanșată de un plic, acțiunea de filtru se modifică pe durata notei. Prin reglarea cu atenție a comenzilor Envelope, acest lucru poate produce niște sunete foarte plăcute, deoarece, de exemplu, conținutul spectral al sunetului poate fi făcut să difere considerabil în timpul fazei de atac a notei în comparație cu „fade-out”.
Env Depth vă permite să controlați „adâncimea” și „direcția” modulației; cu cât valoarea este mai mare, cu atât este mai mare intervalul de frecvențe peste care va trece filtrul. Valorile pozitive și negative fac ca filtrul să mature în direcții opuse, dar rezultatul audibil al acestuia va fi modificat în continuare de tipul de filtru utilizat.

Summit permite, de asemenea, modularea directă a frecvenței filtrului folosind Oscilator 3: aceasta este controlată de controlul Osc 3 Filter Mod 66 . Intensitatea efectului rezultat depinde de setarea controlului, dar, de asemenea, aproape toți parametrii Osc 3 - gama, înălțimea, forma de undă, lățimea impulsului, plus orice modulație aplicată oscilatorului - pot avea un efect profund asupra comportamentului filtrului.

Încercați să adăugați Osc 3 Filter Mod în timp ce măturați pitch-ul Osc 3 cu roata de pitch.

Machine Translated by Google

Urmărirea filtrului

Înălțimea notei jucate poate fi făcută pentru a modifica frecvența de tăiere a filtrului. Această relație este controlată de setarea controlului Urmărire cheie 67 . La valoarea maximă (127), frecvența de tăiere a filtrului se mișcă în pași de semiton cu notele redate pe tastatură – adică, filtrul urmărește modificările de înălțime într-un raport de 1:1. Aceasta înseamnă că atunci când se redă două note la o octavă, frecvența de tăiere a filtrului se va schimba și ea cu o octavă. La setarea minimă (valoarea 0), frecvența filtrului rămâne constantă, oricare ar fi notele redate pe tastatură.

Când utilizați rezonanța filtrului ca oscilator suplimentar, setați Urmărirea tastelor la maximum (127) pentru a permite ca filtrul să fie redat „în ton”.

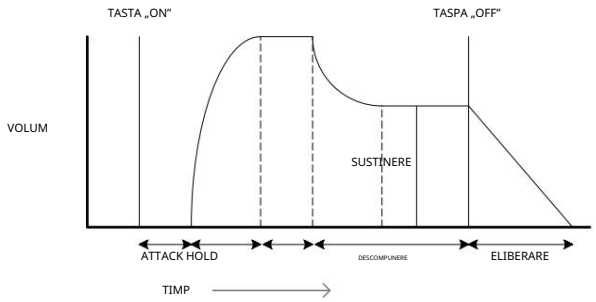
Overdrive

Secțiunea de filtru include un generator de unitate (sau distorsiune) dedicat; Overdrive -ul controlul 62 reglează gradul de tratament al distorsiunii aplicat semnalului. Unitatea este adăugată înaintea filtrului.

Alți doi parametri legați de filtru – Filter Post Drive și Filter Divergence – sunt, de asemenea, disponibili pentru ajustare în meniul Voice.
Vezi pagina 23.

Secțiunea Plicuri

Fiecare dintre cele două sintetizatoare interne ale Summit generează trei plicuri de fiecare dată când este apăsată o tastă, care poate fi folosită pentru a modifica sunetul sintetizatorului în mai multe moduri. Controalele pentru plic se bazează pe conceptul familiar ADSR, deși Summit adaugă alte două faze de plic, Delay și Hold, care sunt ajustate în meniul Env . Astfel, în acest Ghid de utilizare, ne referim la secvența DAHDSR.



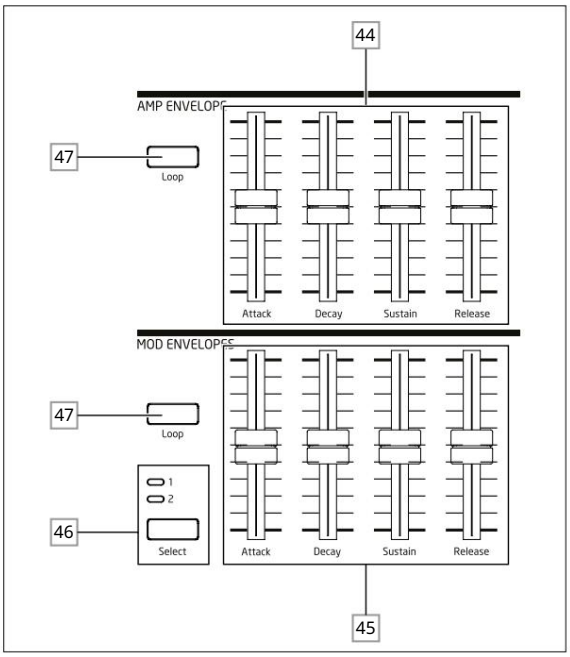
Plicul DAHDSR poate fi vizualizat cel mai ușor luând în considerare amplitudinea (volumul) unei note în timp. Plicul care descrie „durata de viață” a unei note poate fi împărțit în șase faze distincte:

- Întârziere – timpul de la momentul în care este apăsată cheia până la momentul în care începe faza de atac a plicului. Nota nu este audibilă în această fază. Pentru majoritatea stilurilor de joc obișnuite, Delay va fi setat la zero, dar este un parametru util atunci când configurați efecte sonore speciale.
- Attack – timpul necesar pentru ca nota să crească de la zero (adică de la sfârșitul fazei Delay) la nivelul maxim. Un timp lung de atac produce un efect de „fade-in”.
- Hold – timpul pentru care nota rămâne la nivelul atins în faza de atac.
- Decay – timpul necesar pentru ca nota să scadă în nivel de la valoarea maximă atinsă la sfârșitul fazei de atac (și menținută pe tot parcursul fazei Hold) la un nou nivel, definit de parametrul Sustain.
- Sustain – aceasta este o valoare a amplitudinii și reprezintă volumul notei după fazele Attack, Hold și Decay inițial – adică în timp ce țineți apăsată tasta.
  Setarea unei valori scăzute pentru Sustain poate da un efect scurt, de percuție (cu condiția ca timpii de Attack, Hold și Decay să fie scurti).
- Eliberare – Acesta este timpul necesar pentru ca volumul notei să scadă la zero după ce tasta este eliberată. O valoare ridicată a lui Release va face ca sunetul să rămână audibil (deși scad în volum) după eliberarea tastei.

Deși cele de mai sus discută DAHDSR în ceea ce privește volumul, rețineți că fiecare dintre cele două părți ale Summit-ului are facilitățile a trei generatoare de plicuri separate, denumite Amp Envelope, Mod Envelope 1 și Mod Envelope 2. Toate cele trei plicuri per parte sunt generate de fiecare dată când un tasta este apăsată, deși fiecare poate avea un set complet diferit de parametri.

- Amp Env controlează amplitudinea semnalului de sinteză și este întotdeauna direcționat către VCA în stadiul de ieșire (vezi pagina 21). De asemenea, Summit permite lui Amp Env să moduleze direct frecvența secțiunii Filter folosind comenzile panoului.
- Mod Env 1 & 2 – cele două plicuri de modulație – sunt direcționate către diverse alte secțiuni ale Summit, unde poate fi folosit pentru a modifica alți parametri de sintetizator pe durata notei. Acestea sunt:
  - Mod Env 1 poate modula forma formei de undă a oricăruia dintre cele trei oscilatoare, la un grad stabilit de comenzile Shape 22 când sursa asociată butonul 23 este setat la Mod Env 1.
  - Mod Env 1 poate, de asemenea, modula frecvența filtrului, la un grad stabilit de controlul Env Depth 64 când butonul Sursă 63 este setat la Mod Env 1.
  - Mod Env 2 poate modula înălțimea oricăruia dintre cele trei oscilatoare, la un grad stabilit de comenzile Mod Env 2 Depth 20 .

Trebuie subliniat faptul că rutele de mai sus sunt doar cele disponibile direct folosind comenzile panoului superior de la Summit: multe mai multe opțiuni de rutare sunt disponibile folosind Matricea de modulare (vezi pagina 38).



Secțiunea Envelope a Summit-ului are două seturi de patru comenzi glisante, unul setat pentru Amp Env, celălalt pentru Mod Env 1 sau Mod Env 2, așa cum este selectat de butonul Select 46 . Glisoarele sunt dedicate patru dintre parametrii DAHDSR (atack, decay, sustain și release); Descrierile de mai jos descriu efectul comenzilor Amp Envelope , deoarece variațiile de amplitudine sunt mai ușor de vizualizat, deși efectul comenzilor Mod Envelope corespunzătoare este identic. Cele două faze rămase ale plicului, Delay și Hold sunt ajustate în Meniul Plicuri.

- Attack - setează timpul de atac al notei. Cu glisorul în poziția cea mai joasă, nota atinge nivelul maxim imediat ce tasta este apăsată; cu glisorul în poziția sa cea mai sus, nota durează peste 18 secunde pentru a atinge nivelul maxim. • Decay - setează timpul necesar ca nota să scadă de la nivelul atins în faza de atac și menținut pe tot parcursul fazei de reținere, la cel definit de parametrul Sustain. Timpul maxim de degradare este de aprox. 22 de secunde.
- Sustain - setează volumul notei după faza de decădere. O valoare sustain scăzută cu o fază Decay mai mare va avea ca efect accentuarea începutului notei; cu glisorul complet în jos, nota este inaudibilă când timpul de decădere a trecut.

- Eliberare - Multe sunete capătă o parte din caracterul lor din notele care rămân audibile după eliberarea tastei; acest efect de „atârnare” sau „fade-out”, cu nota care se stinge ușor în mod natural (ca și în cazul multor instrumente reale) poate fi foarte eficient. Summit are un timp maxim de lansare de peste 24 de secunde, dar timpii mai scurti vor fi probabil mai folositori! Relația dintre valoarea parametrului și timpul de eliberare nu este liniară: aceasta înseamnă că este disponibil un control mult mai fin
  timp de eliberare mai scurt.

Cu o setare Sustain ridicată și zero Attack, Decay și Release, plicul va acționa ca un control On/Off atunci când tasta este apăsată și eliberată: nota va începe imediat când tasta este apăsată și se va opri imediat când este eliberată. Acest lucru poate aminte de stilul de control cheie găsit pe organele tradiționale.

Machine Translated by Google

Meniul Plicuri

Următorii parametri de plic sunt disponibili în meniul Env . Fiecare plic are două pagini de meniu; parametrii disponibili pentru fiecare plic sunt identici, cu excepția faptului că valoarea implicită a parametrului MonoTrig pentru plicurile Mod este Re-Trig.

Meniurile implicite pentru Amp Envelope sunt afișate mai jos:

```
AMP Plic                    1/6
Viteza +0                     H
MonoTrig Legato
```

```
AMP Plic                    2/6
Întârziere          0
Opreste timpul      0
Se repetă           3
```

Viteză

Afișat ca:	Viteză
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	-64 până la +63

Viteza nu modifică în niciun fel forma anvelopei DAHDSR, dar adaugă sensibilitate la atingere sunetului. În cazul Amplitude Envelope, setarea unei valori pozitive a parametrului va însemna cu cât cântați mai greu tastele, cu atât sunetul va fi mai puternic. Dacă se setează la zero, volumul este același, indiferent de modul în care sunt jucate tastele. Relația dintre viteza la care se cântă o notă și volum este determinată de valoare. Rețineți că valorile negative au efect invers.

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

Efectul sonor al parametrului de viteză corespunzător pentru cele două plicuri de modulare va depinde de ceea ce sunt folosite plicurile: de exemplu, dacă sunt folosite pentru a modula frecvența filtrului (o aplicație obișnuită), un parametru de viteză pozitiv va avea ca rezultat un grad mai mare. de acțiune de filtru atunci când tastele sunt apăsate mai puternic.

Un control suplimentar al sensibilității la atingere a tastaturii este disponibil prin ajustarea parametrului VelCurve, care poate fi găsit pe Pagina F a meniului Setări . Consultați pagina 44 pentru mai multe detalii.

Multi-declanșare

Afișat ca:	MonoTrig
Valoarea initiala:	Legat
Gama de reglare:	Legato sau Re-Trig

Când acest parametru este setat la Re-Trig, fiecare notă redată își va declanșa plicul complet DAHDSR, chiar dacă alte taste sunt ținute apăsate. În modul Legato, doar prima tastă care va fi apăsată va produce o notă cu plicul complet, toate notele ulterioare vor omite fazele de Attack și Decay și vor suna doar de la începutul fazei de Sustain. „Legato” înseamnă literal „liniște”, iar acest mod ajută acest stil de joc.

Este important de apreciat ca modul Legato să fie operativ, Mono sau MonoLG modurile trebuie selectate în zona de control VOICE a panoului – nu va funcționa cu voce polifonică sau modul Mono2. Vezi pagina 22.

Ce este Legato?
Termenul muzical Legato înseamnă „liniște”. Un stil de tastatură Legato este unul în care cel puțin două note se suprapun. Aceasta înseamnă că, pe măsură ce redați melodia, păstrați nota anterioară (sau o anterioară) să sune pe măsură ce redați o altă notă. Odată ce acea notă sună, apoi eliberați nota anterioară.

Întârziere

Afișat ca:	Întârziere
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Summit adaugă două faze suplimentare la pachetul ADSR tradițional: prima dintre acestea este Delay. Când Delay are valoarea implicită de 0, plicurile își încep faza de atac de îndată ce o tastă este apăsată. Delay introduce un decalaj de timp variabil între apăsarea tastei și începerea restului de plic AHDSR. La valoarea sa maximă de 127, plicul nu începe decât după 10 secunde după apăsarea tastei. Întârzierile mult mai scurte decât aceasta sunt probabil de mai mult interes, iar relația dintre valoarea parametrului și timpul de întârziere a fost în mod deliberat făcută exponențială pentru a permite acest lucru: o valoare de aproximativ 85 introduce o întârziere de o secundă.

Opreste timpul

Afișat ca:	Opreste timpul
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Parametrul Hold este o altă fază suplimentară a plicului: multe sintetizatoare oferă doar controlul unui plic ADSR, dar Summit permite controlul suplimentar al „duratei de viață” a notei. Odată ce nota a încheiat faza de atac, plicul va rămâne la nivelul său maxim pentru un set determinat de HoldTime. În ceea ce privește Amplitude Envelope, dacă HoldTime nu este setat la zero, nota va rămâne la volumul maxim pentru un timp finit înainte de a reduce volumul în timpul stabilit de Decay. Dacă HoldTime

este setat la zero, faza de Dezintegrare începe imediat, nivelul maxim este atins la sfârșitul fazei de atac. Valoarea maximă de 127 corespunde unui timp de reținere de 500 mS.

Se repetă

Afișat ca:	Se repetă
Valoarea initiala:	Pe
Gama de reglare:	1 la 126, On

Repeaturile vă permite să setați „plicuri în buclă”: atunci când o notă este lovită, fazele Attack, Hold și Decay ale plicului pot fi făcute să se repete de orice număr de ori până la 126 înainte de a începe fazele de susținere și eliberare ale plicului. Această funcție de buclă este activată (și dezactivată) cu butonul Loop 47 . Cu buclele dezactivate, plicul DAHDSR este urmat ca de obicei. Când Loop este activată, valoarea Repeats setează de câte ori sunt implementate fazele de anvelopă Attack, Hold și Decay.

Când este setată la valoarea implicită On, fazele Attack, Hold și Decay sunt repetate continuu până când nota este eliberată, când începe faza de eliberare.

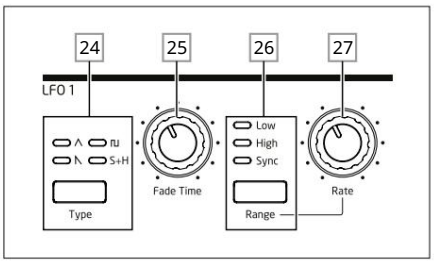
Secțiunea LFO

Summit are patru oscilatoare de joasă frecvență (LFO), notate LFO 1 până la LFO 4. LFO 1 și LFO 2 sunt per-voce; adică efectul lor de modulare este aplicat independent fiecărei voci. Parametrii lor principali sunt imediat ajustabili de utilizator prin comenzile panoului: există numeroși parametri suplimentari în meniul LFO .

LFO 3 și LFO 4 sunt „globale”, prin aceea că efectul lor de modulare este aplicat celor opt voci după ce au fost amestecate împreună. Acest lucru este deosebit de util deoarece aceste LFO-uri pot fi utilizate pentru a modula parametrii FX prin intermediul FX Modulation Matrix. Controalele formei de undă și ale ratei pentru LFO 3 și LFO 4 sunt furnizate pe panou; din nou, alți parametri sunt disponibili în meniul LFO.

Toate cele patru LFO-uri sunt, de asemenea, disponibile pentru rutare către alte părți ale Summit prin intermediul Matricei de modulare.

Comenzi hardware LFO 1 și LFO 2



LFO 1 și LFO 2 sunt identice în ceea ce privește caracteristicile, dar ieșirile lor pot fi direcționate direct folosind comenzile panoului către diferite părți ale sintetizatorului și sunt astfel utilizate diferit, după cum este prezentat mai jos:

Machine Translated by Google

LFO 1:

- poate modifica forma de undă a fiecărui oscilator atunci când LFO1 este selectat de către butonul Sursă al oscilatorului 23 ;
- poate modula frecvența filtrului; cantitatea de modulație este ajustată în Sec iunea de filtrare cu LFO 1 Controlul adâncimii 65.

LFO 2:

- poate modula înălțimea fiecărui oscilator; cantitatea de modulație este ajustată în secțiunea Oscilator cu controlul LFO 2 Depth 21 . Aceasta este metoda de a adăuga „vibrato” unui sunet.

Oricare LFO poate fi corelat suplimentar în modulation Matrix pentru a modula mulți alți parametri de sinteză.

Formă de undă LFO 1 și 2

Butonul Type 24 selectează una dintre cele patru forme de undă – Triunghi, Sawtooth, Square sau Sample and Hold. LED-urile de deasupra butonului confirmă forma de undă selectată.

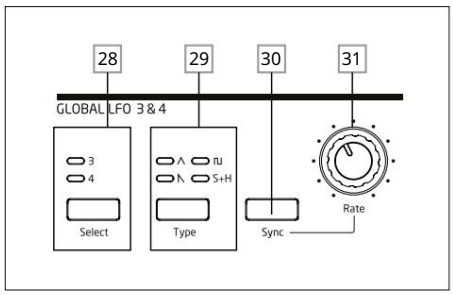
Rata LFO 1 și 2

Viteza (sau rata, sau frecvența) fiecărui LFO este setată de butonul Range 26 și controlul rotativ Rate 27 . Butonul Range are trei setări: Low, High și Sync.
Selectarea Sync reatribuie funcția controlului Rate , permițând ca viteza LFO să fie sincronizată cu un ceas MIDI intern sau extern, pe baza unei valori de sincronizare selectată de control. Când este selectată Sincronizare , OLED-ul afișează RateSync al LFO
parametru atunci când controlul Rate este mutat: acest lucru vă permite să alegeți diviziunea de tempo necesară. Consultați tabelul LFO Sync Rate de la pagina 45

Timp de estompare LFO 1 și 2

Efectele LFO sunt adesea mai eficiente atunci când sunt estompate, mai degrabă decât doar „pornite”; parametrul Fade Time stabilește cât de mult durează ieșirea LFO pentru a crește atunci când este redată o notă. Controlul rotativ 25 este utilizat pentru a regla acest timp. A se vedea, de asemenea, Fade Mode (pagina 32), unde puteți, de asemenea, face ca LFO să dispară după Fade Time, sau folosind o setare Gate, să înceapă sau să se termine brusc după Fade Time.

Comenzi hardware LFO 3 și LFO 4



LFO 3 și LFO 4 au în comun un set de comenzi de panou care pot fi alocate fiecarui LFO și fiecare are propria pagină în meniul LFO cu alți parametri. Ieșirile LFO nu sunt rutabile folosind comenzile directe ale panoului în felul în care sunt LFO 1 și LFO 2, dar pot fi direcționate către oricare dintre destinațiile Modulation Matrix.

Selectați LFO 3 și 4

Butonul Select 28 atribuie celelalte comenzi de pe secțiunea panoului GLOBAL LFO 3 și 4 la LFO 3 sau, respectiv, LFO 4.

Formă de undă LFO 3 și 4

Butonul Type 29 selectează una dintre cele patru forme de undă - Triunghi, Pătrat Dinți de ferăstrău, sau Sample and Hold. LED-urile de deasupra butonului confirmă forma de undă selectată în prezent. Selecția formei de undă poate fi făcută și din meniul LFO.

Rata LFO 3 și 4

Viteza (sau rata, sau frecvența) LFO selectat (LFO 3 sau LFO 4) este setată de Rate .
control 30 Selectarea Sync 31 reatribuie funcția de control Rate , permițând ca viteza LFO să fie sincronizată cu un ceas MIDI intern sau extern, pe baza unei valori de sincronizare selectată de control. Când este selectată Sincronizare , OLED-ul afișează parametrul RateSync al LFO atunci când controlul Rate este mutat: acest lucru vă permite să alegeți diviziunea de tempo necesară. Consultați tabelul LFO Sync Rate de la pagina 45. LFO 3/4 Rate poate fi setat și din meniul LFO.

Sincronizare LFO 3 și 4

Apăsarea Sync 31 blochează viteza LFO la un ceas MIDI extern sau intern, pentru a permite sincronizarea acestuia cu un echipament extern. Factorul de diviziune de sincronizare este ajustat de parametrul LxRateSync (unde x=3 sau 4) din meniul LFO.

Meniul LFO

LFO1 și LFO 2 sunt „pe voce”. Aceasta este o caracteristică foarte puternică a Summit (și a altor sintetizatoare Novation). De exemplu, când un LFO este alocat pentru a crea vibrato și este redat un acord, fiecare notă a acordului va fi variată la aceeași frecvență, dar nu neapărat în aceeași fază. Există diverse setări în meniul LFO care controlează modul în care LFO-urile răspund și se blochează împreună.

LFO 1 și LFO 2 au fiecare trei pagini de meniu; parametrii disponibili pentru LFO 1 și LFO 2 sunt identici.

Deoarece LFO 3 și LFO 4 sunt destinate creării de efecte de modulație suplimentare, mai degrabă decât generarea de tonuri fundamentale, ele sunt „globale”, spre deosebire de „per-voce”, ceea ce înseamnă că pot fi folosite și pentru a modula parametrii FX prin modularea FX. Matrice. Au câte o pagină de meniu fiecare; parametrii disponibili pentru LFO 3 și LFO 4 sunt identici.

LFO 1 și LFO 2: Meniurile implicite pentru LFO 1 sunt afișate mai jos:

```
LFO 1                    1/8
Fază          Gratuit     H
MonoTrig Legato
Slew                 0
```

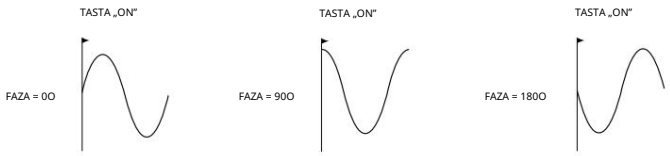
```
LFO 1 2/8
FadeMode FadeIn H
FadeSync activat
```

```
LFO 1                    3/8
Se repetă     Off         H
Uzual         Off
```

LFO Fază

Afișat ca:	Fază
Valoarea inițială:	Gratuit
Gama de reglare:	Gratuit; 0 grade până la 357 grade (în trepte de 3 grade)

Fiecare LFO rulează continuu „în fundal”. Dacă Faza este setată la Free (implicit), nu există nicio modalitate de a prezice unde va fi forma de undă atunci când o tastă este apăsată.
Apăsările consecutive ale unei taste vor produce inevitabil rezultate diferite. Cu toate celelalte valori ale fazei, LFO va reporni în același punct al formei de undă de fiecare dată când este apăsată o tastă, punctul real fiind determinat de valoarea parametrului. O formă de undă completă are 360º, iar incrementele controlului sunt în pași de 3º. Astfel, o setare la jumătate (180 de grade) va face ca forma de undă de modulare să înceapă la jumătatea ciclului său.



MonoTrig

Afișat ca:	MonoTrig
Valoarea inițială:	Legat
Gama de reglare:	Legato sau Re-Trig

MonoTrig se aplică numai modurilor Voice monofonice (vezi pagina 22). Cu condiția ca LFO Phase să nu fie setată la Free, LFO-urile sunt re-declanșate de fiecare dată când este apăsată o nouă notă.
Dar dacă cântați în stil legato (literal „liniște” – cântând alte taste în timp ce o tastă este încă apăsată), LFO-urile se vor re-declanșa doar dacă MonoTrig este setat la Re-Trig. Dacă setați la Legato, veți auzi doar efectul re-declanșării la prima notă.

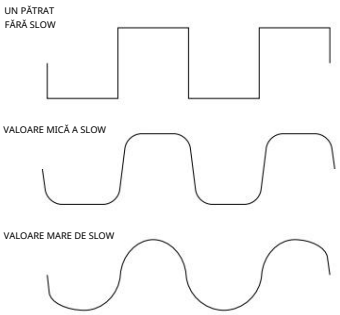
Machine Translated by Google

LFO Slew

Afișat ca:	Slew
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Slew are ca efect modificarea formei formei de undă LFO. Marginile ascuțite devin mai puțin ascuțite pe măsură ce Slew crește. Efectul acestui lucru asupra modulării înălțimii poate fi auzit selectând Square ca formă de undă LFO și setând rata destul de scăzută, astfel încât atunci când o tastă este apăsată, ieșirea alternează între două tonuri. Creșterea valorii Slew va face ca tranziția dintre cele două tonuri să devină o „alunecare" mai degrabă decât o schimbare bruscă. Acest lucru este cauzat de mișcarea marginilor verticale ale formei de undă LFO pătrate.

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



Decolorare Modul

Afișat ca:	FadeMode
Valoarea initiala:	FadeIn
Gama de reglare:	FadeIn, FadeOut, GateIn, GateOut

Funcția celor patru setări posibile ale FadeMode sunt următoarele:

1. FadeIn – modulația LFO-ului este crescută treptat în perioada de timp setată prin controlul Fade Time 25 .
2. FadeOut – modulația LFO-ului scade treptat pe parcursul perioadei de timp setată de controlul Fade Time , lăsând nota nemodulată.
3. GateIn – debutul modulației LFO este întârziat de perioada de timp stabilită de parametrul Fade Time , apoi începe imediat la nivelul maxim.
4. GateOut – parametrul controlat este modulat complet de LFO pentru perioada de timp setată de parametrul Fade Time . În acest moment, modulația se oprește brusc.

Rețineți că oricare dintre modurile Fade este selectat, acesta este întotdeauna activ; dacă nu doriți să-i auzi efectul, coborâți butonul Fade Time 25 la zero.

LFO Decolorare Sincronizare

Afișat ca:	FadeSync
Valoarea initiala:	Pe
Gama de reglare:	Oprit sau Pornit

Setarea FadeSync se aplică numai modurilor de voce monofonică (vezi pagina 22).
FadeSync determină dacă întârzierea setată de Fade Time este repornită de fiecare dată când este apăsată o tastă. Cu FadeSync setat la Activat (implicit), timpul de estompare LFO reîncepe; când este setată la Off, este declanșată doar de prima notă. Acest lucru va fi relevant doar atunci când se joacă în stil legato.

Se repetă

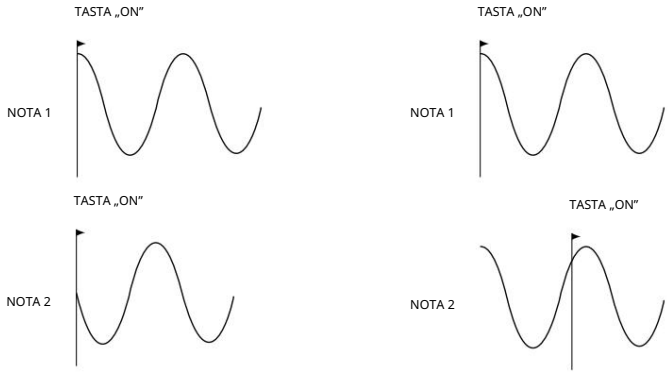
Afișat ca:	Se repetă
Valoarea initiala:	Off
Gama de reglare:	Oprit, 1 - 127

Repeats setează câte cicluri de formă de undă LFO vor fi generate de fiecare dată când LFO este declanșat. Deci, dacă setați la 1, veți auzi doar efectul oricărei modulații LFO pentru un singur ciclu și, prin urmare, pentru o durată scurtă (în funcție de setarea Ratei).

LFO Uzual Sincronizare

Afișat ca:	Uzual
Valoarea initiala:	Off
Gama de reglare:	Oprit sau Pornit

Sincronizarea comună este aplicabilă numai vocilor polifonice. Când Common este activat, se asigură că faza formei de undă LFO este sincronizată pentru fiecare notă redată. Când este setată Off, nu există o astfel de sincronizare, iar redarea unei a doua notă în timp ce una este deja apăsată va avea ca rezultat un sunet nesincronizat, deoarece modulațiile vor fi în afara timpului.
Când LFO-urile sunt utilizate pentru modularea înălțimii (aplicația lor cea mai comună), dacă Common setat pe Off va da rezultate mai naturale.



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

LFO 3 și LFO 4: Meniul implicit pentru LFO 3 este afișat mai jos:

LFO 3 7/8
L3 Triunghiul formei de undă H
L3Rate 64
L3RateSync 8 bătăi

LFO 3/4 Formă de undă

Afișat ca:	LxWaveform (unde x=3 sau 4)
Valoarea initiala:	Triunghi
Gama de reglare:	Triunghi, Dinți de ferăstrău, Pătrat, Rand S/H

Acest parametru este echivalentul bazat pe meniu al butonului Type 29 al panoului și îndeplinește aceeași funcție: setarea formei de undă de bază pentru LFO 3 sau LFO 4.

LFO 3/4 Rată

Afișat ca:	LxRate (unde x=3 sau 4)
Valoarea initiala:	64
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru este echivalentul bazat pe meniu al panoului de control rotativ Rate 30 , și îndeplinește aceeași funcție: setarea ratei (frecvenței) LFO 3 sau LFO 4.

LFO 3/4 Rată Sincronizare

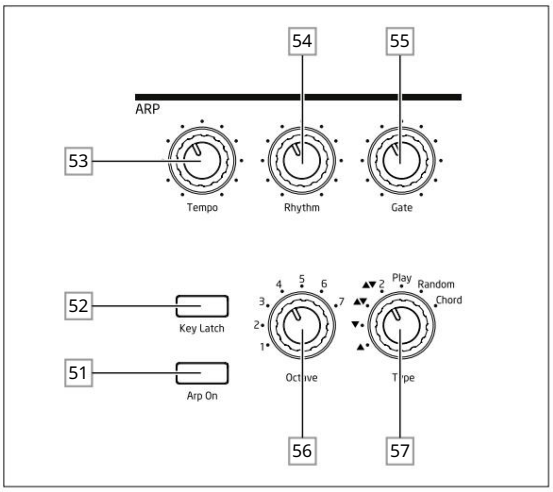
Afișat ca:	LxRateSync (unde x=3 sau 4)
Valoarea initiala:	8 bătăi
Gama de reglare:	Consultați tabelul de la pagina 45 pentru detalii complete

LFO Rate Sync permite sincronizarea vitezei LFO-ului cu un ceas MIDI intern sau extern: parametrul selectează factorul de diviziune de sincronizare. Pentru ca rata de sincronizare LFO să fie operațională, trebuie mai întâi activată cu butonul de sincronizare 30 .

Machine Translated by Google

Arpegiatorul

Summit are un Arpegiator (Arp) versatil care permite ca arpegii de diferite complexități și ritmuri să fie redate și manipulate în timp real. Când arpegiatorul este activat și o singură tastă este apăsată, nota sa va fi redeclanșată. Dacă cântați un acord, Arpegiatorul își identifică notele și le redă individual în secvență (acesta se numește un model de arpegi sau „secvență de arpe"); astfel, dacă cântați o triadă C major, notele care formează modelul vor fi C, E și G.



Controalele primare pentru Arpegiator sunt pe panou: alți parametri arp secundari - inclusiv sursa de ceas, swing și rata de sincronizare - sunt configurați în Arp/Clock meniu (vezi mai jos). Arpegiatorul este activat prin apăsarea butonului Arp On 51 .

Timp

Controlul Tempo 53 stabilește rata de bază a secvenței arp: intervalul este de la 40 la 240 BPM. Dacă Summit este sincronizat cu un ceas MIDI extern (vezi pagina 33), acesta va detecta automat tempo-ul de intrare și va dezactiva ceasul intern. Tempo-ul secvenței arp va fi apoi determinat de ceasul MIDI extern.

Rețineți că Tempo setează frecvența de ceas pentru toate funcțiile Summit sincronizate cu tempo: de exemplu, Delay Sync și LFO Rate Sync, precum și rata Arpegiatorului.

Controlul tempo este disponibil și pe Pagina 1 a meniului Arp/Clock ca ClockRate parametru.

> Dacă sursa externă a ceasului MIDI este eliminată, arpegiatorul va continua să „întoarcă" la ultimul tempo cunoscut. Cu toate acestea, dacă acum reglați Tempo, ceasul intern va prelua și va suprascrie rata volantului.

Modul Arp

Când este activat, Arpegiatorul va reda toate notele ținute apăsate într-o secvență care este determinată de setarea controlului Type 57 . Opțiunile disponibile sunt rezumate în tabelul de mai jos. A treia coloană a tabelului descrie natura secvenței în fiecare caz.

TIP	DESCRIERE	COMENTARII
K	Ascendent	Secvența începe cu nota cea mai joasă jucată
J	Descendentă	Secvența începe cu nota cea mai înaltă
KJ	Urcare/coborare	Secvența alternativă
KJ2		Ca KJ, dar notele cele mai joase și cele mai înalte sunt redate de două ori
Joaca	Comanda cheii	Secvența cuprinde note în ordinea în care sunt redate
Aleatoriu	Aleatoriu	Notele deținute sunt redate într-o secvență aleatorie care variază continuu
Coardă	Coardă	Notele care alcătuiesc secvența sunt redate simultan, ca un acord

Selectarea tipului este disponibilă și pe Pagina 2 a meniului Arp/Clock ca Tip parametru.

Ritmul Arp

Pe lângă posibilitatea de a seta sincronizarea și modul de bază al secvenței arp (cu Tip control și parametrul SyncRate din meniul Arp/Clock), puteți introduce și alte variații ritmice ajustând controlul Rhythm 57 . Arpegiatorul vine cu 33 de secvențe arp predefinite; utilizați controlul Rhythm pentru a selecta unul. În termeni generali, secvențele cresc în complexitate ritmică pe măsură ce numerele cresc; Ritmul 1 este o serie de croșete consecutive, iar ritmurile cu numere mai mari introduc modele mai complexe, note de durată mai scurtă (semicroșe) și sincope.

> Ar trebui să petreceți ceva timp experimentând diferite combinații de ritm și tip. Unele modele funcționează mai bine cu anumite opțiuni de tip.

Modelul de ritm poate fi selectat și pe pagina 2 din meniul Arp/Clock cu parametrul Rhythm.

Gama de octave

Controlul Octave 56 permite adăugarea de octave superioare la secvența arp. Setată la 1, secvența va conține doar notele redate. Când este setată la 2, secvența este redată ca anterior, apoi imediat este redată din nou cu o octavă mai sus. Valorile mai mari extind acest proces prin adăugarea de octave suplimentare suplimentare. Rețineți că alte setări decât 1 au efectul de dublare, triplare etc., a secvenței. Notele suplimentare adăugate dublează în octave. Astfel, o secvență de patru note în jucată cu Octavele setate la 1 va consta din opt note când Octaves este setată la 2. Intervalul disponibil este de la una la șapte octave.

Intervalul de octave Arp poate fi selectat și pe pagina 2 a meniului Arp/Clock ca parametru Octave.

Notă durata

Controlul Gate 55 setează durata de bază a notelor redate de Arpegiator (deși aceasta va fi modificată în continuare de controlul Rhythm și setarea meniului SyncRate). Lungimea porții este un procent din lungimea pasului, astfel încât timpul în care poarta este deschisă depinde de viteza ceasului principal. Cu cât valoarea parametrului este mai mică, cu atât durata notei jucate este mai scurtă. La valoarea sa maximă (127), o notă din secvență este urmată imediat de următoarea fără un interval. La o valoare de 63, durata notei este exact jumătate din intervalul de bătăi (așa cum se stabilește de controlul Tempo), iar fiecare notă este urmată de o pauză de lungime egală.

Blocare cheie

Butonul Key Latch 52 redă secvența arp selectată în mod repetat fără ca tastele să fie ținute. Dacă sunt apăsate mai multe taste în timp ce tastele inițiale sunt apăsate, notele suplimentare vor fi adăugate la secvență. Dacă sunt apăsate alte taste după eliberarea tuturor notelor, va fi redată o nouă secvență constând numai din noile note.

Transmiterea datelor Arp

Summit poate transmite date despre notele MIDI de la arpegiator și, de asemenea, poate forța arpegiatorul să redea note conform datelor primite despre notele MIDI. Consultați pagina 42 pentru mai multe informații.

Meniul Arp/Clock

Următoarele setări Arpegiator sunt disponibile în meniul Arp/Clock , care are patru pagini. Rețineți că unele dintre aceste setări dublează controalele fizice din panoul ARP secțiune.

<u>Meniul Arp Pagina 1:</u>

CEAS 1/4
ClockRate 120 BPM H
Sursă automată
Stare INT 120.00bpm

Timp

Afișat ca:	Frecvența
Valoarea inițiala:	120 BPM
Gama de reglare:	40 până la 240 BPM

Acest parametru setează rata ceasului intern al Summit-ului în BPM. Oferă ceasul pentru funcțiile Summit sincronizate cu tempo: Arpegiator, Delay Sync și LFO Rate Sync.
Acest parametru dublează controlul fizic Tempo 53 .
Sursa ceasului

Machine Translated by Google

Afișat ca: Sursă
Valoarea inițială: Auto
Gama de reglare: Auto, Intern, Ext-Auto, MIDI, USB

Summit folosește un ceas MIDI master pentru a seta tempo-ul arpegiatorului și pentru a oferi o bază de timp pentru sincronizarea cu un tempo general. Acest ceas poate fi derivat intern sau furnizat de un dispozitiv extern capabil să transmită ceasul MIDI. Sursa
setarea determină dacă caracteristicile sincronizate cu tempo ale Summit (inclusiv Arpegiatorul) vor urma tempo-ul unei surse externe de ceas MIDI sau vor urma tempo-ul setat de parametrul ClockRate. Opțiunile sunt:

- Auto – când nu este prezentă nicio sursă externă de ceas MIDI, Summit va utiliza implicit ceasul MIDI intern. Tempo va fi setat de parametrul ClockRate. Dacă este prezent un ceas MIDI extern, Summit se va sincroniza cu acesta.
- Internal – Summit se va sincroniza cu ceasul MIDI intern, indiferent de ce anume pot fi prezente surse externe de ceas MIDI.
- Ext-Auto – acesta este un mod de detectare automată prin care Summit se va sincroniza cu orice sursă externă de ceas MIDI (prin USB sau conexiune MIDI). Până când este detectat un ceas extern, Summit va rula la ritmul său intern. Când este detectat un ceas extern, Summit se sincronizează automat cu acesta. Dacă ceasul extern este ulterior pierdut (sau oprit), tempo-ul Summit-ului apoi „volează” la ultima frecvență de ceas cunoscută.

- MIDI – sincronizarea se va face cu un ceas MIDI extern conectat la (DIN) Mufa de intrare MIDI. Dacă nu este detectat niciun ceas, tempo-ul „volează” la ultima frecvență de ceas cunoscută.
- USB – sincronizare cu un ceas MIDI extern primit prin conexiunea USB. Dacă nu este detectat niciun ceas, tempo-ul „volează” la ultima frecvență de ceas cunoscută.

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

Al patrulea rând din Pagina 1 confirmă starea curentă a sursei de ceas, inclusiv BPM-ul precis. Acest rând este doar pentru citire.

Cele mai multe secvențiere nu transmit MIDI Clock în timp ce sunt oprite. Sincronizarea Summit-ului cu ceasul MIDI va fi posibilă numai în timp ce secvențatorul înregistrează sau redă efectiv. În absența unui ceas extern, tempo-ul poate rula și va prelua ultima valoare cunoscută a ceasului MIDI. În această situație, al patrulea rând al OLED-ului va afișa FLY. (Rețineți că Summit-ul NU revine la tempo-ul setat de ClockRate
parametrul dacă nu este selectat Auto.)

stare

Rândul 4 din pagina 1 confirmă sursa curentă de ceas și BPM în uz. Nu este selectabil de utilizator pentru ajustare.

- Status va arăta INT când Summit rulează pe ceasul de tempo intern. Tempo-ul afișat se va potrivi cu cel setat de parametrul ClockRate din rândul 2.
- Starea va afișa USB când Summit primește un ceas valid la portul USB 3 și Sursă este setată la Auto, Ext-Auto sau USB. Tempo-ul afișat va fi cel al ceasului extern de intrare.
- Status va afișa MDI atunci când Summit primește un ceas valid la conectorul MIDI IN (DIN) 4 și Sursa este setată la Auto, Ext-Auto sau MIDI. Tempo-ul afișat va fi cel al ceasului extern de intrare.

Meniul Arp Pagina 2:

```
ARP                    2/4
Tip        Sus           H
Ritm                1
Octave              1
```

Arp Modul

Afișat ca: Tip
Valoarea inițială: Sus
Gama de reglare: Consultați tabelul din „Modul Arp” la pagina 33

Acest parametru dublează controlul fizic Tip 57 .

Arp Ritm

Afișat ca: Ritm
Valoarea inițială: 1
Gama de reglare: 1 la 33

Acest parametru dublează controlul fizic al ritmului 54 .

Gama de octave

Afișat ca: Octave
Valoarea inițială: 1
Gama de reglare: 1 la 6

Acest parametru dublează controlul fizic Octave 54 .

Meniul Arp Pagina 3:

```
ARP                    3/4
Leagăn        50         H
SyncRate al 16-lea
KeySync          Off
```

Leagăn

Afișat ca: Leagăn
Valoarea inițială: 50
Gama de reglare: 20 până la 80

Dacă Swing este setat la altceva decât valoarea implicită de 50, pot fi obținute și alte efecte ritmice interesante. Valorile mai mari prelungesc intervalul dintre notele pare și impare, în timp ce intervalele par la impar sunt scurtate în mod corespunzător. Valorile mai mici au efectul opus. Acesta este un efect cu care este mai ușor de experimentat decât de descris! Adăugarea de Swing este o modalitate excelentă de a introduce un groove sau un sentiment muzical ritmic în secvențele tale arp.

Arp Rată Sincronizare

Afișat ca: SyncRate
Valoarea inițială: al 16-lea
Gama de reglare: Consultați tabelul de la pagina 45 pentru detalii complete

Acest parametru determină efectiv ritmul secvenței arp, pe baza ratei de tempo setată de parametrul ClockRate.

Arp Cheie Sincronizare

Afișat ca: KeySync
Valoarea inițială: Off
Gama de reglare: Oprit sau Pornit

KeySync se aplică numai când Key Latch 31 este activat. Determină modul în care se comportă secvența atunci când este redat un nou set de note. Cu KeySync dezactivat, notele sunt modificate, dar ritmul constant dictat de modelul arp este menținut. Dacă KeySync este On, modelul arp va fi întrerupt și imediat repornit pe măsură ce tastele sunt apăsate.

Meniul Arp Pagina 4:

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

Arp Viteză Modul

Afișat ca: ArpVelMode
Valoarea inițială: Ritm
Gama de reglare: Ritm sau jucat

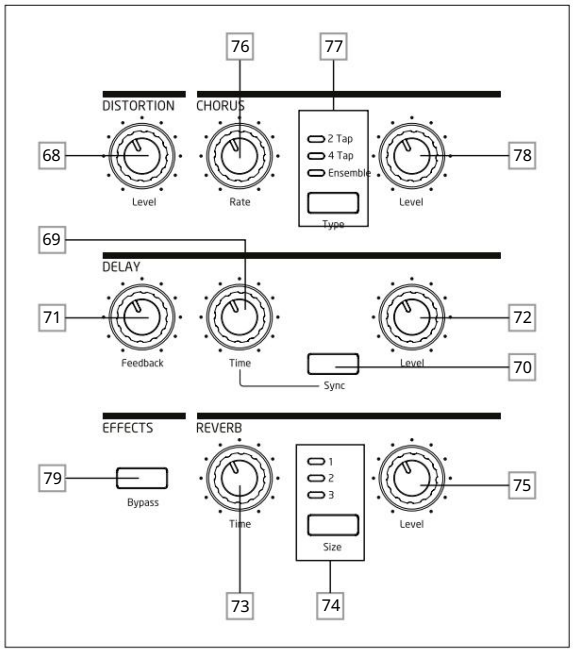
Arp Velocity Mode setează volumul relativ al notelor care cuprind modelul arp.
Cu setarea implicită a ritmului, modelul va fi redat cu un volum predeterminat pentru fiecare notă, indiferent de modul în care au fost bătute tastele care compun modelul. Pentru majoritatea modelelor, aceasta va însemna că toate notele vor avea același volum. Cu toate acestea, unele dintre modelele mai complexe au deja informații despre viteza asociate cu fiecare pas, astfel încât notele care alcătuiesc modelul pot diferi ușor în volum, deoarece acesta este ceea ce a fost intenționat atunci când a fost creat modelul.

Dacă ArpVelMode este setat la Played, se ia în considerare modul în care este apăsată fiecare tastă și valoarea vitezei fiecăreia este aplicată pasului. Acest lucru are ca rezultat un model arp care reproduce mai îndeaproape modul în care au fost redate notele care definesc conținutul modelului. Pentru ca modul Played să funcționeze corect, este necesar să atribuiți mai întâi o valoare diferită de zero parametrului Velocity de pe Pagina 1 a meniului Env (vezi pagina 30). Alternativ, atribuiți Velocity ca sursă în Mod Matrix pentru a controla un alt parametru de sinteză, cum ar fi Filter Frequency.

Machine Translated by Google

Secțiunea Efecte

Summit este echipat cu două secțiuni de efecte sonore (FX) – una per parte. FX poate fi aplicat sunetului pe care sintetizatorul îl generează pentru a adăuga culoare și caracter. Când sunt utilizate Multi Patch-uri, FX pot fi adăugate la Părțile A și B în mod independent. Toți parametrii FX sunt salvați cu Patch-ul.



Instrumentele FX cuprind distorsiuni analogice și trei efecte digitale din „domeniul timpului”: Reverb, Chorus și Delay. Fiecare efect are propriul set de controale și puteți utiliza oricare sau toate FX fără restricții.

În plus, meniul FX oferă un control extins al parametrilor suplimentari pentru FX digital. Acestea pot fi utilizate în configurație paralelă sau aranjate în serie în orice ordine: configurațiile sunt configurate în meniul FX .

Un al doilea meniu – FX Mod – oferă acces la o matrice de modulație cu 4 sloturi dedicată secțiunii FX. Aceasta este complet independentă de Matricea de modulație principală (accesată prin propriul meniu Mod) și vă permite să aplicați controlul modulației la majoritatea parametrilor FX primari. Consultați pagina 39 pentru detalii complete.

Secțiunea de procesare FX este activă implicit: butonul Bypass 79 scoate din circuit procesarea FX digitală: nu ocolește procesorul Distortion.

Deformare

Distorsiunea poate fi adăugată cu un singur control Level 68 . O cantitate controlată de distorsiune este adăugată după VCA, în domeniul analogic, și afectează suma tuturor celor șaisprezece voci și orice intrări audio externe aplicate. (Consultați diagrama bloc de la pagina 21.) Aceasta înseamnă că caracteristica de distorsiune se va schimba pe măsură ce amplitudinea semnalului se schimbă în timp ca urmare a anvelopei de amplitudine și, de asemenea, cu numărul de voci active.

Ieșirea de la procesorul Distortion este apoi direcționată către celălalt FX.

Rețineți că distorsiunea „per-voce” poate fi adăugată fie post-filtru prin ajustarea Post Filter Drive pe pagina 3 a meniului Voce , fie pre-filtru prin ajustarea Overdrive control în secțiunea Filtru 62 .

Cor

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

Summit are trei programe Chorus stereo, numite 2 Tap, 4 Tap și Ensemble, selectate prin butonul Type 77 . Numele reflectă natura generației tradiționale de cor, care a fost să amestece împreună mai multe versiuni ale aceluiași semnal, fiecare cu o întârziere diferită și variabilă, derivată dintr-o linie de întârziere multi-tap. Cantitatea de efect Chorus adăugată semnalului „uscat” este ajustată de controlul Level 78 . Controlul Rate 76 setează frecvența LFO-ului dedicat procesorului Chorus. Valorile mai mici dau o frecvență mai mică și, prin urmare, un sunet a cărui caracteristică se schimbă mai treptat. O rată lentă este adesea mai eficientă.

Există alți parametri Chorus disponibili pentru ajustare în meniul FX .

Întârziere

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

Controlul de timp 69 setează întârzierea de bază: nota jucată se va repeta după un timp fix. Valorile mai mari corespund unei întârzieri mai mari. Dacă se modifică Timpul în timp ce o notă este redată, va rezulta o schimbare a înălțimii.

Este adesea de dorit să sincronizați ecourile cu tempo: pe Summit acest lucru se poate face selectând Sincronizare 70 . Controlul Time invocă apoi pagina 4 din meniul FX și variază parametrul DelaySync, care este afișat pe OLED în timp ce controlul este reglat.
Valoarea de sincronizare este limitată de timpul maxim de întârziere de 1,4 secunde, în consecință unele combinații de ClockRate (setate pe Pagina 1 a meniului Arp/Clock) și DelaySync duce la trunchierea timpului de întârziere la rata maximă de sincronizare calculată permisă, adică timpul de întârziere se va reduce, dar va rămâne sincronizat.

Ieșirea procesorului de întârziere este conectată înapoi la intrare, la un nivel redus; Controlul Feedback 71 setează nivelul. Acest lucru are ca rezultat ecouri multiple, deoarece semnalul întârziat se repetă în continuare. Cu Feedback -ul setat la zero, niciun semnal întârziat nu este returnat, deci rezultă doar un singur ecou. Pe măsură ce creșteți valoarea, veți auzi mai multe ecouri pentru fiecare notă, deși ele încă dispar în volum. Setarea controlului în centrul intervalului său (64) are ca rezultat aproximativ 5 sau 6 ecouri audibile; la setarea maximă scăderea volumului este aproape imperceptibilă și repetările vor fi încă audibile după un minut sau mai mult.

Controlul de nivel 72 reglează nivelul ecourilor: la setarea maximă (127), primul ecou are aproximativ același volum cu nota inițială, uscată.

Există alți parametri de întârziere disponibili pentru ajustare în meniul FX .

Reverb

Reverberația (reverb) adaugă efectul unui spațiu acustic unui sunet. Spre deosebire de delay, reverb este creat prin generarea unui set dens de semnale întârziate, de obicei cu diferite relații de fază și egalizări aplicate pentru a recrea ceea ce se întâmplă cu sunetul într-un spațiu acustic real.

Summit oferă trei presetări de reverb, selectate de butonul Size 74 . Presetările sunt pur și simplu numerotate 1, 2 și 3 și setează parametrul RevSize (vezi pagina 37) la valori de 0, 64 sau respectiv 127, simulând astfel spații de diferite dimensiuni.

Controlul de timp 73 setează timpul de reverb de bază al spațiului selectat și determină cât de mult durează reverb-ul să dispară până la inaudibilitate. Controlul de nivel 75 reglează volumul reverberei.

Meniul FX

Următorii parametri suplimentari pentru cele trei efecte din domeniul timpului sunt disponibili în meniul FX . Două pagini de meniu sunt dedicate Chorus (Paginile 2 și 3) și două pentru Delay (Paginile 4 și 5); Reverb are trei pagini (paginile 6 până la 8). Mai există o pagină (Pagina 1) cu parametri „globali” care afectează toate cele trei efecte.

Pagina Global FX:
Afișajul implicit al meniului este afișat mai jos:

```
FX GLOBAL                1/8
WetLevel 127              H
DryLevel 127
Dirijare          Paralel
```

Parametrii disponibili pe pagina Global FX afectează toate cele trei procesoare FX din domeniul temporal (Chorus, Delay și Reverb).

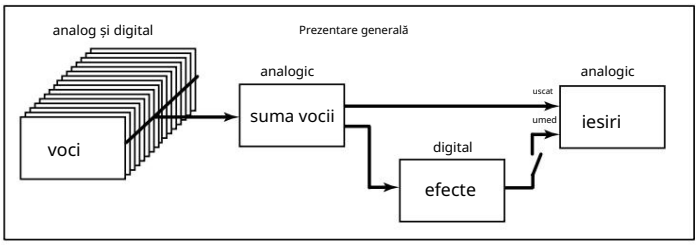
Umed și Uscat Niveluri

Afișat ca:	WetLevel		DryLevel
Valoarea inițială:	64	și	127
Gama de reglare:	de la 0 la 127		de la 0 la 127

Includerea parametrilor „Umed” și „Uscat” sunt folosite aici pentru a ajuta la importarea patch-urilor din sintetizatorul nostru Peak. Nu au niciun efect asupra motorului Summit-ului.

Dacă doriți să aveți un nivel diferit pentru efecte în comparație cu nivelul uscat, puteți trimite FX-ul la o ieșire separată către motorul Synth, ajustând setarea de la pagina 13 din meniul Setări . (Vezi pagina 43).

Machine Translated by Google



FX Dirijare

Afișat ca:	Dirijare
Valoarea initiala:	Paralel
Gama de reglare:	Paralel, D->R->C, D->C->R, R->D->C, R->C->D, C->D->R, C->R->D

Când utilizați mai mult de unul dintre cele trei efecte din domeniul temporal (Chorus = C, Delay = D și Reverb = R) simultan, efectul general va diferi în funcție de ordinea procesării. De exemplu, dacă Delay precede Reverb, fiecare ecou adăugat notelor de către procesorul Delay va iniția propria reverberație. Dacă Delay urmează Reverb, procesorul Delay va încerca să genereze o multitudine de reverberații noi ca repetări.
Rutarea vă permite să aranjați cele trei procesoare din domeniul timpului în serie, în orice ordine, sau să le configurați pentru a procesa sunete în paralel, adică simultan, cu ieșirile fiind amestecate împreună. În paralel (configurația implicită), rezultatul general este subtil diferit de oricare dintre configurațiile de serie.

Paginile refren:

```
COR                    2/8
Adancimea acordului 64   H
ChorFback +0
```

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

Cor Adâncime

Afișat ca:	ChorDepth
Valoarea initiala:	64
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Parametrul ChorDepth determină cantitatea de modulație LFO aplicată timpului de întârziere Chorus și, prin urmare, profunzimea generală a efectului. O valoare de zero are ca rezultat nici un efect de refren adăugat.

Feedback de cor

Afișat ca:	ChorFback
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	-64 până la +63

Procesorul Chorus are propria cale de feedback între ieșire și intrare, iar un grad de feedback poate fi aplicat pentru a obține un sunet mai eficient. Valorile negative ale parametrului ChorFback înseamnă că semnalul alimentat este inversat de fază: valorile ridicate – pozitive sau negative – pot adăuga un efect dramatic de „swooping”. Adăugarea de feedback și menținerea valorii ChorDepth scăzută va transforma Chorus FX într-un flanger.

Cor HF EQ

Afișat ca:	LoPass
Valoarea initiala:	90
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Parametrul LoPass ajustează un filtru HF simplu din procesorul chorus.
Ajustarea acestui lucru va îmbunătăți sau va masca unele dintre armonicile suplimentare suplimentare adăugate sunetului de efectul Chorus. Când LoPass este setat la valoarea sa maximă de 127, filtrul este complet deschis.

Cor HF EQ

Afișat ca:	HiPass
Valoarea initiala:	2
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Parametrul HiPass ajustează un filtru LF simplu în procesorul chorus, permițându-vă să rafinați efectul Chorus în continuare. Cu HiPass setat la zero, filtrul este complet deschis.

Întârzierea paginilor:

```
ÎNTÂRZIERE 4/8
DelaySync 4th TH
LP Damp 85
HP Umiditate 0
```

```
ÎNTÂRZIERE                5/8
Raport L/R 1/1              H
SlewRate 32
Latime 127
```

Întârziere Sincronizare

Afișat ca:	DelaySync
Valoarea initiala:	al 4-lea T
Gama de reglare:	Consultați tabelul de la pagina 36 pentru detalii complete

Timpul de întârziere poate fi sincronizat cu ceasul MIDI intern sau extern, folosind o mare varietate de divizoare/multiplicatori de tempo pentru a produce întârzieri de la aproximativ 5 ms la 1 secundă.

Valoarea DelaySync este de asemenea afișată în timp ce controlul timpului 69 de pe panoul frontal este reglat, când Sync 70 este setat pe On.

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

HF Amortizare

Afișat ca:	LP Damp
Valoarea initiala:	85
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Ecourile produse acustic de reflexiile din spațiile fizice se degradează cu viteze diferite la frecvențe diferite, în funcție de tipul de suprafață care produce reflexia. Cei doi parametri de amortizare LP Damp și HP Damp permit o simulare a acestui efect.
LP Damp (Lo-pass Damping) este un filtru care poate fi utilizat pentru a reduce luminozitatea ecourilor ulterioare: cu parametrul setat la valoarea sa maximă de 127, filtrul este complet deschis.

Rețineți că amortizarea variabilă se aplică doar notele întârziate, nu și celei inițiale.
Consultați și parametrii de amortizare din procesorul Reverb.

LF Amortizare

Afișat ca:	HP Umed
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acesta are un efect similar cu LP Damp, dar este un filtru de trecere înaltă. Când parametrul este setat la zero, filtrul este complet deschis: pe măsură ce valoarea crește, ecourile ulterioare vor fi reduse progresiv în conținutul LF.

Ca și în cazul LP Damp, amortizarea variabilă se aplică doar notelor întârziate, nu și celor inițiale. Consultați și parametrii de amortizare din procesorul Reverb.

Stanga dreapta Raport

Afișat ca:	Raportul LR
Valoarea initiala:	1/1
Gama de reglare:	1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1, 1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4

Valoarea acestui parametru este un raport și determină modul în care fiecare notă întârziată este distribuită între ieșirile din stânga și din dreapta. Setarea LR Ratio la valoarea implicită 1/1 plasează toate ecourile central în imaginea stereo. Cu alte valori, ecourile sunt alternate ritmic între stânga și dreapta la rapoarte simple ale timpului de întârziere: setările de 1/2 sau 2/1 produc efectul familiar de „ping-pong” al ecourilor la distanță egală, care alternează între stânga și dreapta.

Machine Translated by Google

Întârziere Slew Rată

Afișat ca:	SlewRate
Valoarea initiala:	32
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Valoarea SlewRate afectează natura sunetului în timp ce timpul de întârziere este variat. Variarea timpului de întârziere produce pitch-shifting. Cu Slew Rate setat la valoarea maximă (127), aproape niciun efect de schimbare a înălțimii nu se va auzi pe măsură ce controlul Time 44 este ajustat. Cu valori mai mici, efectele pitch-shift devin mai evidente. Deoarece scopul variarii timpului de întârziere în performanță este, în general, de a produce artefacte de schimbare a înălțimii, o valoare medie este de obicei de dorit.

Lă ime

Afișat ca:	Lă ime
Valoarea initiala:	127
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Parametrul Width este relevant doar pentru setările LR Ratio care au ca rezultat împărțirea ecourilor în imaginea stereo. Cu valoarea sa implicită de 127, orice plasare stereo a semnalelor întârziate va fi complet stânga și complet dreapta. Scăderea valorii Lățimii
reduce lățimea imaginii stereo, iar ecourile panoramice tind spre poziția centrală.

~~Pagini de reverb:~~

```
REVERBĂ                    6/8
Preîntârziere     40          H
LP Damp           50
HP Umed            1
```

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

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

Preîntârziere

Afișat ca:	Preîntârziere
Valoarea initiala:	40
Gama de reglare:	de la 1 la 127

Într-un spațiu foarte mare, primele reflexii care alcătuiesc reverberația nu se aud imediat. PreDelay controlează cât de curând după începerea notei inițiale începe reverberația și, astfel, permite crearea unei simulări mai precise a unui spațiu real. Cu PreDelay setat la valoarea sa maximă (127), primele reflexii sunt întârziate cu aproximativ o jumătate de secundă.

HF Amortizare

Afișat ca:	LP Damp
Valoarea initiala:	50
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru îndeplinește aceeași funcție pentru procesorul reverb ca și cel corespunzător din procesorul Delay, prin aceea că simulează efectul absorbției de înaltă frecvență de către diferite suprafețe. Filtrul trece-jos folosit pentru a crea acest efect este complet deschis atunci când LP Damp este setat la valoarea sa maximă de 127.

LF Amortizare

Afișat ca:	HP Umed
Valoarea initiala:	1
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru îndeplinește aceeași funcție pentru procesorul reverb ca și cel corespunzător din procesorul Delay, prin aceea că simulează efectul absorbției de joasă frecvență de către diferite suprafețe. Filtrul de trecere înalt folosit pentru a crea acest efect este complet deschis atunci când HP Damp are valoarea zero.

mărimea

Afișat ca:	RevSize
Valoarea initiala:	64
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Parametrul RevSize modifică caracterul de reverberație: valorile mai mari introduc reflexii suplimentare și mai proeminente, simulând efectul unui spațiu fizic mai mare. Rețineți că butonul Dimensiune 74 setează RevSize la 0, 64 sau 127, astfel încât opțiunea de meniu permite o ajustare mai fină între aceste valori.

Modularea reverbării

Afișat ca:	ModDepth		Moderati
Valoarea initiala:	64	și	4
Gama de reglare:	de la 0 la 127		

Procesorul de reverb include o sursă de modulație dedicată, care poate fi utilizată pentru a modifica timpul de reverb (setat cu controlul Time 73). Sunt furnizați doi parametri: ModDepth, care controlează gradul de modulație și ModRate, care controlează rata de modulație.

Reverb HF EQ

Afișat ca:	LoPass
Valoarea initiala:	74
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru controlează un filtru trece-jos simplu, constituind o secțiune HF EQ care afectează reverberația în sine. Efectul diferă de parametrul de amortizare LoPass: LoPass
este un filtru simplu pentru reverberația generală (nu nota inițială), în timp ce LP Damp este un coeficient care definește modul în care algoritmul de reverberație în sine funcționează pe frecvențe înalte. Filtrul este complet deschis când parametrul are valoarea maximă de 127.

Reverb LF EQ

Afișat ca:	HiPass
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	de la 0 la 127

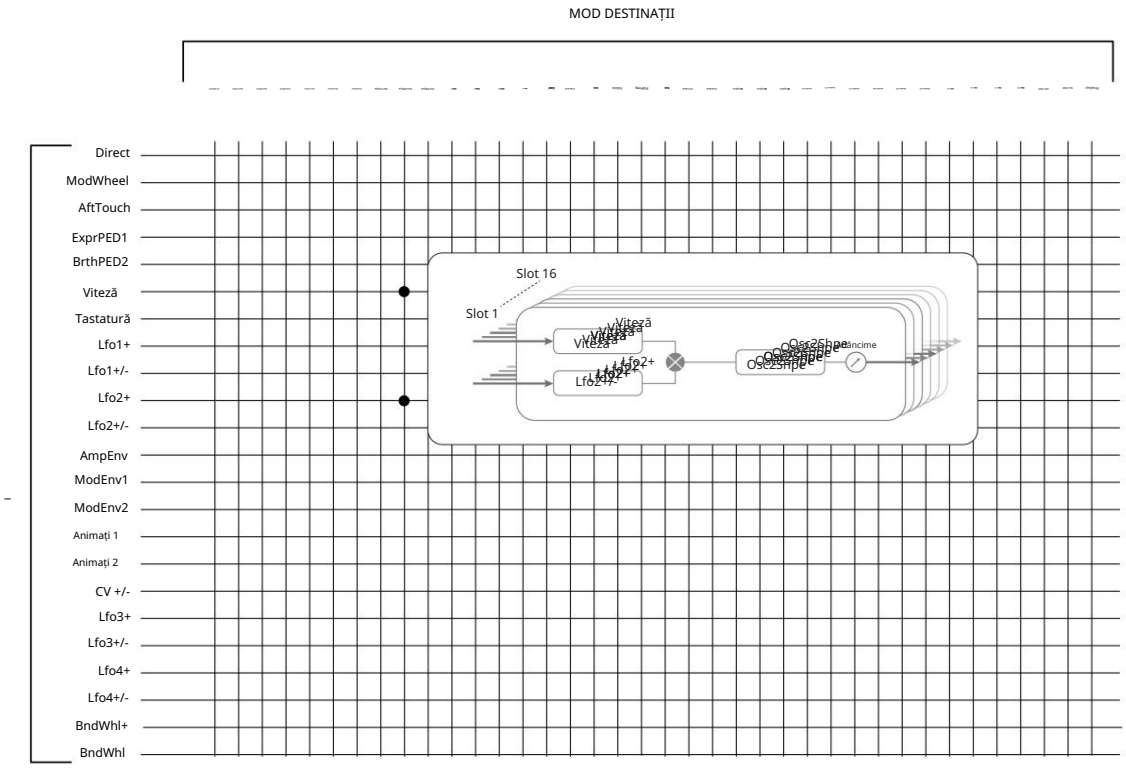
HiPass este parametrul care controlează un filtru trece-înalt corespunzător care afectează conținutul de joasă frecvență al reverberației. Filtrul este complet deschis când parametrul este zero.

Machine Translated by Google

Matricea de modulație

Puterea unui sintetizator versatil constă în capacitatea sa de a interconecta diferitele controlere, generatoare de sunet și blocuri de procesare, astfel încât un bloc să controleze – sau „modulează” – altul, în cât mai multe moduri posibil. Summit oferă o flexibilitate considerabilă a rutării controlului și există un meniu dedicat pentru aceasta, Meniul Mod . Ca și în cazul oricărui alt aspect al Summit-ului, rutele Modulation Matrix pentru fiecare dintre cele două sintetizatoare care generează părțile A și B pot fi configurate independent, selectând A sau B în MULTIPART CONTROL când se utilizează un Multi Patch.

Sursele și destinațiile de modulare disponibile pentru a fi modulate pot fi considerate ca intrările și ieșirile unei matrice mari:



Exemplul de aici arată cum oricare două surse, în acest caz Velocity și LFO 2, pot modula simultan același parametru, în acest caz Osc 2 Shape. Multe atribuiri de matrice de mod vor folosi doar o singură sursă. Rețineți că cele două surse de modulație sunt efectiv multiplicate împreună, iar parametrul Depth controlează gradul general de modulație. Diagrama ilustrează un singur „slot” de matrice: fiecare dintre cele două sintetizatoare Summit are 16 astfel de sloturi, permițând o gamă enormă de posibilități de modulare.

Apăsați butonul Mod 9 pentru a deschide Meniul Modulation, care cuprinde 16 pagini, câte una pentru fiecare slot. Selectați un slot cu butoanele Pagina I și Pagina H. Pagina vă permite să definiți care (una sau două) surse de modulație trebuie să controleze – adică să modulați – un parametru „destinație”. Posibilitățile de rutare disponibile în fiecare slot sunt identice și, prin urmare, descrierea de control de mai jos este aplicabilă tuturor celor 16 sloturi.

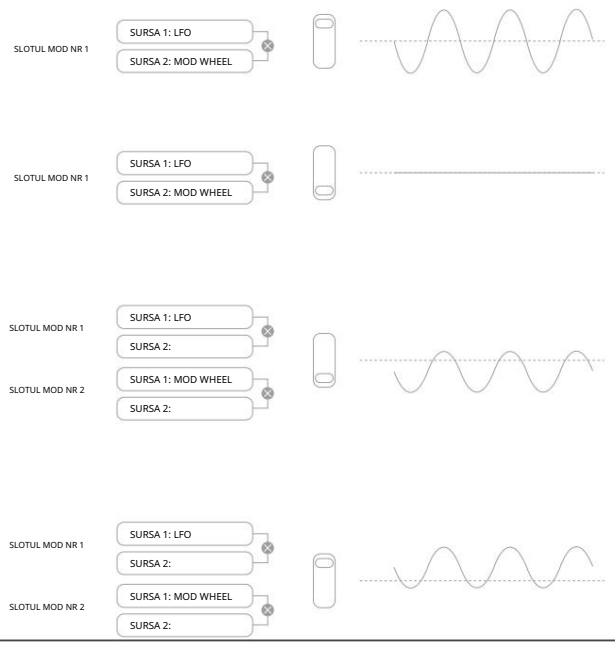
Afișajul implicit al meniului pentru Slot 1 este afișat mai jos:

```
:sA [Slot 1] sB:
:HDirect : Direct
Destin                    O123Ptch
Adâncime +0
```

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

Prin „variabilă”, înțelegem că nu este doar direcționarea unei surse de control către un parametru controlat care este definit în fiecare slot, ci și „magnitudinea” controlului. Astfel, „cantitatea” de control – sau Adâncimea – utilizată depinde de tine.

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



Machine Translated by Google

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

În plus, Meniul Modulation vă permite să atribuiți cele două butoane ANIMATE ca surse (vezi pagina 15).

NOTĂ: Meniul FX Modulation Matrix
Pe lângă sursele și destinațiile disponibile în Modulation Matrix principal, patru sloturi suplimentare de rutare a matricei dedicate special secțiunii FX sunt disponibile în meniul FX Mod . Acestea permit majorității surselor Modulation Matrix să modulează direct parametrii FX. Consultați pagina 39 pentru detalii complete.

Fiecare slot are două intrări, A și B, ceea ce permite fiecărui parametru de destinație să fie modulat de două surse diferite. Cele trei butoane din stânga afișajului OLED selectează rândurile 2, 3 sau 4 pentru ajustare, dar rețineți că butonul Rând 2 comută selecția sursei între intrările slot A și B. Sursa A este afișată în partea stângă a rândului 2 și a sursei B. în dreapta: în afișajul implicit prezentat mai sus, ambele sunt setate la Direct (nu a fost selectată nicio modulare).

Utilizați butoanele Pagina I și Pagina H pentru a selecta unul dintre cele 16 sloturi. Toate sloturile au aceeași selecție de surse și destinații și pot fi folosite oricare sau toate. Aceeași sursă poate controla mai multe destinații în sloturi diferite și, în mod similar, o destinație poate fi controlată de mai multe surse utilizând mai multe sloturi.

Sursa de modulație

Afișat ca:	:sA [Slot n] sB: (unde n= numărul slotului; cele două surse sunt afișate pe rândul 2)
Valoarea initiala:	Direct (surse A și B)
Gama de reglare:	vezi tabelul de la pagina 46 pentru lista surselor disponibile

Aceasta vă permite să selectați o sursă de control (modulator), care va fi direcționată către elementul sintetizator selectat de Destin (vezi mai jos). Setarea sA și sB la Direct înseamnă că atunci când Adâncimea pentru Slot este setată la o valoare diferită de zero, se va aplica o modificare fixă valorii parametrului de destinație selectat (adică, nu există modulație care variază în timp).

Rețineți că lista de surse include pedale de expresie. Dacă conectați o pedală de expresie la oricare dintre conectorii pedalei de pe panoul din spate, aceștia pot fi selectați pentru a controla orice destinație dorită în mod normal. Dacă doriți ca o pedală de expresie să controleze volumul general al sintetizatorului într-un mod natural, alegeți VcaLevel ca destinație de rutare pentru sA și AmpEnv pentru sB.

Intrarea CV este disponibilă și ca sursă pentru Matricea de mod. Intrarea CV-ului poate fi direcționată către oricare dintre destinațiile de mod disponibile. Intrarea CV a fost concepută pentru a răspunde la intrările de control fără aliasing până la puțin peste 1 kHz (care corespunde aproximativ la două octave deasupra C mijlociu).

Sursa Modulation Matrix AftTouch va accepta fie aftertouch de canal, fie de la tastatura proprie Summit, fie ca date MIDI externe.
Acesta este cel mai comun tip de aftertouch. Summit va accepta, de asemenea, aftertouch polifonic, care este generat de unele controlere, cum ar fi Novation LaunchPad Pro. Când se primește aftertouch polifonic, presiunea aplicată în timpul unui eveniment de notă este interpretată ca un eveniment de modulație numai pentru această singură notă.
Acest lucru oferă un nivel de expresivitate în redare care nu este obișnuit cu sintetizatoarele hardware.

Destinația modulației

Afișat ca:	Destin
Valoarea initiala:	O123Ptch
Gama de reglare:	consultați tabelul de la pagina 46 pentru destinațiile disponibile listă

Aceasta setează parametrul care urmează să fie controlat de sursa (sau sursele) selectată în slotul selectat curent. Gama de posibilități include:

parametrii care afectează direct sunetul:

- trei parametri per oscilator (Pitch, Vsync și Shape)
- pitch global (O123Ptch)
- cele cinci intrări ale mixerului de la oscilatoare, sursa de zgomot, modulatorul inel și ieșirea mixerului (vezi sfatul de mai jos)
- Frecvența filtrului, rezonanța și distorsiunea

pot acționa ca surse de modulare (permițând astfel recursive modulare):

- Frecvența LFO 1 și 2
- fazele Attack, Decay și Release ale tuturor celor trei plicuri
- Modularea în frecvență a oscilatorilor (FM) prin filtrarea altor oscilatoare sau a zgomotului

Ieșirea mixerului (nivel VCA) este o destinație matrice neobișnuită! VCA este principala etapă de ieșire pentru sintetizator și aceasta se află în mod normal sub controlul exclusiv al Amplitude Envelope, dar Summit vă permite să atribuiți VCA ca destinație în Mod Matrix. Dacă nici Sursa A, fie Sursa B nu este setată la un plic, VCA poate fi controlat independent de orice notă care este redată.

Modulare Adâncime

Afișat ca:	Adâncime
Valoarea initiala:	0
Gama de reglare:	-64 până la +63

Parametrul Adâncime setează controlul „cât” este aplicat Destinației – adică parametrul este modulat de sursa(ele) selectată(e). Dacă atât Sursa A, cât și Sursa B sunt active în slotul în cauză, Adâncimea controlează efectul lor combinat.

Adâncimea definește efectiv „cantitatea” cu care parametrul controlat variază atunci când este sub controlul modulației. Gândiți-vă la asta ca la „gamă” de control. De asemenea, determină „sensul” sau polaritatea controlului – valorile pozitive ale Adâncimii vor crește valoarea parametrului controlat, iar valorile negative o vor scădea, pentru aceeași intrare de control.
Rețineți că având definite sursa și destinația într-un patch, nu va avea loc nicio modulare până când controlul Depth este setat la altceva decât zero.

Valorile negative ale Adâncimii nu funcționează pentru anumiți parametri, cu excepția cazului în care modulația este deja aplicată acelui parametru printr-o altă rutare, caz în care sensul negativ „anulează” modulația deja prezentă. Exemple sunt: i) Oscillator Vsync – trebuie aplicat prin meniul Oscillator înainte de a putea fi redus printr-o rutare Mod Matrix; ii) FM al unui oscilator de către altul – un alt slot mod trebuie să aplice deja FM înainte de a putea fi anulat.

Cu ambele surse setate la Direct, controlul parametrului (Depth) devine un control de modulație „manual”, care va afecta întotdeauna oricare parametru este setat ca Destinație, cu o sumă fixă proporțională cu valoarea Depth.

Matricea de modulație FX

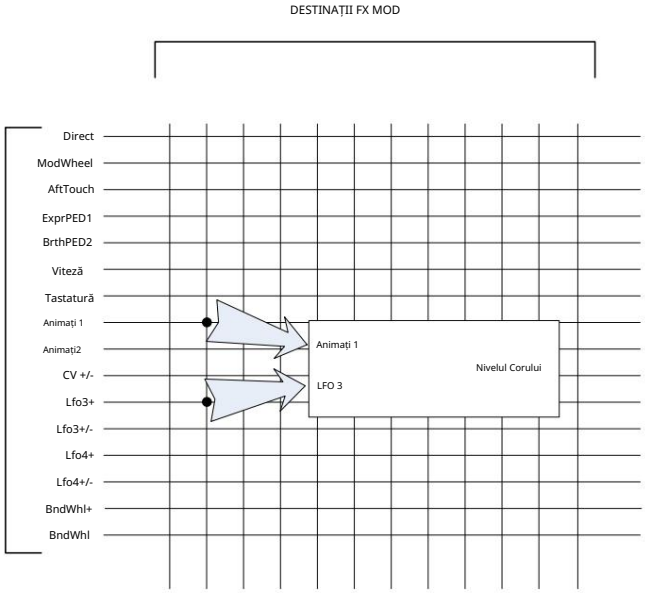
Apăsând FX Mod 9 se deschide meniul FX Mod Matrix. Matricea de modulare FX este efectiv o extensie a matricei principale de modulare a Summits, dar este dedicată exclusiv utilizării diferitelor surse interne Summit pentru a modula parametrii FX. Are patru „sloturi” fiecare cu două intrări, astfel încât să puteți modula simultan până la patru parametri FX diferiți din până la opt surse separate. Este configurat în același mod ca și matricea principală de modulație. Cele patru pagini sunt identice și fiecare permite configurarea unui slot.

Afișajul implicit al meniului pentru Slot 1 este afișat mai jos:

```
:sA [FxSlot 1] sB:
:HDirect : Direct
Fx Destin Dist Lev
Adâncime +0
```

Ca și în cazul matricei principale de modulare, fiecare slot are două intrări, A și B, ceea ce permite fiecărui parametru FX de destinație să fie modulat de două surse diferite. Cele trei butoane din stânga afișajului OLED selectează rândurile 2, 3 sau 4 pentru ajustare, dar rețineți că butonul Rând 2 comută selecția sursei între intrările slot A și B. Sursa A este afișată în partea stângă a rândului 2 și a sursei B. în dreapta: în afișajul implicit prezentat mai sus, ambele sunt setate la Direct (nu a fost selectată nicio modulare).

Machine Translated by Google



FX Sursa de modulație

Afișat ca:	:sA și :sB
Valoarea inițială:	Direct
Gama de reglare:	vezi tabelul de la pagina 46 pentru lista surselor disponibile

FX Destinația modulației

Afișat ca:	FX Destin
Valoarea inițială:	Dist Lev
Gama de reglare:	vezi tabelul de la pagina 46 pentru lista celor disponibile destinatii

FX Modulare Adâncime

Afișat ca:	Adâncime
Valoarea inițială:	0
Gama de reglare:	64 până la +63

Parametrul Adâncime setează controlul „cât” este aplicat Destinației – adică parametrul este modulat de sursa(ele) selectată(e). Dacă atât Sursa A, cât și Sursa B sunt active în slotul în cauză, Adâncimea controlează efectul lor combinat. Dacă nu sunt selectate surse, controlul Adâncime poate fi folosit pentru a regla „cantitatea” parametrului de destinație. Setarea unei valori negative pentru Adâncime are ca efect reducerea efectului parametrului de destinație, așa cum este setat de propriul control sau opțiune de meniu.

Meniul Setări

Apăsați butonul Setări 9 pentru a deschide meniul Setări . Acest meniu are 31 de pagini, numerotate de la 1 la 9, apoi de la A la V. Conține un set de funcții de sinteză și sistem care, odată configurate, nu vor trebui accesate în mod regulat. Meniul Setări include setări globale de sintetizat, rutine de backup pentru patch-uri, setări MIDI și pedale, rute I/O și cele 16 tabele de reglare a oscilatorului definibile de utilizator, printre alte funcții.

Meniul Setări definește setările care sunt globale pentru sintetizator și nu sunt salvate cu Patch-uri individuale. Cu toate acestea, este posibil să păstrați conținutul curent al meniului Setări deschizând Setări și apăsând Salvare 11 . Acest lucru asigură că setările (cum ar fi Tuning Tables, VelShape și Patch Memory Protection) sunt păstrate după deconectare.

Salvarea setărilor așa cum este descris mai sus va salva, de asemenea, Patch-ul curent, cu toate valorile parametrilor actuali ca implicite, iar acest Patch va fi reîncărcat la următorul ciclu de pornire.

Pagini de sistem:

```
SISTEM                    1/V
Proteja      Off            H
Ridica       Off
Luminozitate 64
```

```
SYSTEM                    2/V
Msg Time 64 Versiunea      H
070.618
H Calibrați
```

Plasture Protecția memoriei

Afișat ca:	Proteja
Valoarea inițială:	Off
Gama de reglare:	Pornit sau Oprit

Setarea Protect la Activat dezactivează funcția Patch Save a Summit: ulterior, apăsând Salvare va genera mesajul de mai jos:

```
Patch-ul nu se poate salva
Memory Protect ON
```

Aceasta este o funcție utilă dacă trebuie să vă asigurați că corecțiile deja salvate (inclusiv corecțiile din fabrică) nu pot fi suprascrise.

Dacă Protect este dezactivat, apăsând Salvare vor stoca toate setările curente ale sintetizatorului, inclusiv cele din meniul Setări . Va fi afișat mesajul de mai jos:

```
Setări salvate cu
    PROTEJARE OPRIT
```

Ridica

Afișat ca:	Ridica
Valoarea inițială:	Off
Gama de reglare:	Pornit sau Oprit

Setarea Pickup permite poziția fizică curentă a comenzilor rotative ale Summit-ului să fie luată în considerare. Când Pickup este dezactivat, reglarea oricăruia dintre comenzile rotative ale Summit va produce o modificare a parametrilor și un efect audibil potențial imediat (o mică diferență între valoarea parametrului corespunzătoare poziției fizice a controlului și valoarea în vigoare în prezent pentru Patch poate duce la ca efectul să fie inaudibil). Când este setat la On, controlul trebuie mutat în poziția fizică corespunzătoare valorii parametrului salvat pentru Patch-ul încărcat curent și va modifica valoarea parametrului doar odată ce acea poziție este atinsă. Pentru parametrii cu un interval de la 0 la 255, aceasta înseamnă că poziția de la ora 12 va corespunde unei valori de 127; pentru parametrii cu un interval de la -64 la +63, poziția de la ora 12 va corespunde unei valori de zero.

Luminozitate

Afișat ca:	Luminozitate
Valoarea inițială:	64
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Reglează luminozitatea afișajului OLED.

Machine Translated by Google

Mesaj Timp

Afișat ca:	Msg Time
Valoarea inițială:	64
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Msg Time setează timpul pentru care sunt afișate valorile parametrilor (și valoarea salvată pentru Patch-ul curent) atunci când este reglat un control rotativ. Timpul maxim (valoarea 127) este echivalent cu aprox. 3 secunde.

Versiunea sistemului de operare

Afișat ca:	Versiune

Acestea sunt date doar pentru citire și raportează versiunea sistemului de operare (OS) Summit. Acest lucru vă permite să vă asigurați că aveți instalat cel mai recent sistem de operare.

Auto Calibrare

Afișat ca:	Calibra

Apăsarea butonului Rândul 4 inițiază o rutină de calibrare care configurează cu precizie filtrele, VCA-urile și circuitele de distorsiune. Acest lucru va fi făcut din fabrică și nu ar trebui să fie rulat din nou, dar rutina a fost inclusă pentru o bună măsură. Procedura durează câteva minute, iar sintetizatorul nu trebuie atins în timpul desfășurării.
Rețineți că rutina depășește controlul principal al volumului și îl setează la maxim.

> AVERTISMENT: Testul generează diverse tonuri care vor fi prezente la ieșirile sintetizatorului; Vă recomandăm să dezactivați sau să opriți orice amplificator extern sau difuzoare conectate, deoarece aceste tonuri vor fi la volum maxim.

Când rutina de calibrare este completă, afișajul arată:

```
Calibrare finalizată
        Reporniți acum
```

~~Pagina de sinteză:~~

```
SYNTH                    3/V
VelShape 64              H
Tune Centi +0
Transpune +0
```

Cheie Raspuns

Afișat ca:	VelShape
Valoarea inițială:	64
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru modifică răspunsul sintetizatorului la curba de viteză setată pe tastatură.
Valoarea implicită de 64 are ca rezultat o relație liniară între curba de viteză și răspunsul sintetizatorului. Reducerea valorii va duce la atingeri mai ușoare ale tastelor producând un volum mai mare; o valoare mai mare are ca rezultat invers. Puteți seta VelShape
parametru pentru a se potrivi stilului dvs. normal de joc.

Maestru Amenda Tuning

Afișat ca:	TuneCents
Valoarea inițială:	0
Gama de reglare:	-50 până la +50

Acest control ajustează frecvențele tuturor oscilatoarelor cu aceeași cantitate mică, permițându-vă să reglați fin întregul sintetizator la un alt instrument, dacă este necesar. Creșterile sunt de cenți (1/100 dintr-un semiton) și astfel setarea valorii la 50 acordă sintetizatorul la un sfert de ton la jumătatea distanței dintre două semitonuri. O setare de tastatură zero melodii cu A deasupra Doului mijlociu la 440 Hz – adică, înălțimea de concert standard.

Transpune

Afișat ca:	Transpune
Valoarea inițială:	+0
Gama de reglare:	-12 până la +12

Transpunerea este o setare globală utilă care „mută” tastatura lui Summit în sus sau în jos, câte un semiton. De asemenea, aplică aceeași „schift” datelor MIDI Note recepționate, așa că dacă jucați Summit de la o tastatură MIDI principală sau îl controlați de la un secvențior, puteți utiliza în continuare transpunerea. Transpose diferă de acordarea oscilatorului prin faptul că modifică datele de control de la tastatură, mai degrabă decât oscilatoarele reale. Astfel, setarea Transpose la +4 înseamnă că puteți cânta cu alte instrumente în tonul real de mi major, dar trebuie să cântați doar note albe, ca și cum ați cânta în do major.

Note Transpose nu afectează datele Note generate de arpegiator.

~~Pagini MIDI:~~

```
CANAL MIDI                4/V
Partea A Chan 2           H
Partea B Chan 3
Globl Chan 1
```

```
CONTROL MIDI              5/V
Local          Pe         H
Arp>MIDI On
```

```
ACTIVARE MIDI             6/V
CC/NRPN        Rec+Imagini
Bank/Patch Rec+Tran
```

Protocolul MIDI oferă 16 canale de date. Acest lucru permite până la 16 dispozitive să coexiste într-o rețea MIDI, cu condiția ca fiecare să fie atribuit să funcționeze pe un canal MIDI diferit.

Atribui MIDI Canale - Parte A

Afișat ca:	PartA Chan
Valoarea inițială:	2
Gama de reglare:	1 la 16

Arhitectura bi-timbra a Summit înseamnă efectiv că cuprinde două sintetizatoare independente, câte unul pentru fiecare parte. Când lucrați cu Multi Patch-uri, îl puteți configura să primească și să transmită date MIDI pentru fiecare dintre cele două părți pe canale separate, pentru cea mai mare flexibilitate de interfață cu echipamente externe.

PartA Chan vă permite să selectați ce canal MIDI va fi utilizat pentru datele MIDI referitoare la partea A.

Nu sunt transmise sau primite date pe canalele Single MIDI când Summit este în modul Multi Patch. Modul în care Summit gestionează datele MIDI de intrare și de ieșire în modul Multi Patch este modificat în continuare de MULTI MODE în uz. Consultați pagina 46 pentru mai multe detalii.

Atribui MIDI Canale - Parte B

Afișat ca:	Partea B Chan
Valoarea inițială:	3
Gama de reglare:	1 la 16

PartB Chan vă permite să selectați ce canal MIDI va fi utilizat pentru datele MIDI referitoare la Partea B. În toate celelalte privințe, funcționează descris ca PartA Chan mai sus.

Atribui MIDI Canale (global)

Afișat ca:	Globl Chan
Valoarea inițială:	3
Gama de reglare:	1 la 16

Canalul MIDI global ar trebui utilizat în modul Single Patch. Nu sunt transmise date pe canalul Global MIDI când Summit este în modul Multi Patch.

Machine Translated by Google

Local Control Pornit/Oprit

Afișat ca:	Local
Valoarea inițială:	Pe
Gama de reglare:	Oprit sau Pornit

În funcționare normală (cu Local setat la Activat), toate comenzile fizice ale Summit sunt active și, de asemenea, transmit setările lor ca date MIDI, cu condiția ca CC/NRPN din pagina 6 din meniul Setări să fie setat la Transmit sau Rec+Tran (consultați Control MIDI setarea datelor de mai jos). Cu Local setat la Off, controalele fizice nu mai variază niciun parametru intern al Summit-ului, dar totuși scoate valorile lor ca date MIDI în același mod.

Arp MIDI modul

Afișat ca:	Arp>Midi
Valoarea inițială:	Pe
Gama de reglare:	Oprit sau Pornit

Această setare determină modul în care arpegiatorul gestionează datele MIDI.

- Off: arp-ul răspunde la datele de intrare MIDI, fie prin portul MIDI IN DIN, fie prin portul USB. Datele de control sunt transmise atât de la MIDI OUT, cât și de la porturile USB. Dacă datele notei sunt primite la portul MIDI IN, acestea sunt de asemenea retransmise la MIDI THRU.
- Pornit: În această setare, arp răspunde la datele de notă MIDI primite în același mod, dar în plus transmite date de notă de arpegiator atât prin porturile MIDI OUT, cât și prin porturile USB, împreună cu datele de control.

MIDI date de control

Afișat ca:	CC/NRPN
Valoarea inițială:	Rec+Tran
Gama de reglare:	Dezactivat, Primire, Transmitere, Rec+Tran

Cu setarea implicită CC/NRPN a Rec+Trans, comenzile fizice ale Summit își transmit setările ca date MIDI CC sau NRPN (vezi tabelul de la pagina 47). Summit răspunde și la datele MIDI CC/NRPN primite cu această setare. Puteți alege să transmiteți numai date MIDI și să nu le primiți (Transmit) sau să le primiți, dar să nu transmiteți (Receive). A patra opțiune, Disabled, izolează efectiv Summit de orice alt echipament MIDI la care este conectat. A se vedea, de asemenea, pornirea/oprirea controlului local mai sus. Rețineți că mesajele CC/NRPN nu includ date de corecție, care sunt tratate separat ca mesaje de modificare a programului – vezi Bank/Patch de mai jos.

Plasture Selectați prin MIDI

Afișat ca:	Bank/Patch
Valoarea inițială:	Rec+Tran
Gama de reglare:	Dezactivat, Primire, Transmitere, Rec+Tran

Această setare controlează modul în care Summit gestionează mesajele MIDI Program Change și Bank Change. Cu setarea implicită Rec+Trans, Summit trimite un mesaj de schimbare de program/bancă ori de câte ori este încărcat un nou Patch și va încărca, de asemenea, un Patch atunci când este recomandat de un controler MIDI extern, cum ar fi Novation SL MkIII. Ca și în cazul datelor de control MIDI (mai sus), puteți alege să setați Receive sau Disabled, astfel încât Summit nu transmite mesaje Program/Bank Change atunci când schimbați Patch-uri, sau să setați Transmit sau Disabled, astfel încât Summit nu răspunde la Program/Bank Change mesaje de la echipamente externe.

Dacă descoperiți că celelalte sintetizatoare MIDI își schimbă sunetul atunci când schimbați un Patch în Summit, probabil că reac ionează la mesajele de Program Change transmise de Summit. Dacă acest lucru nu este de dorit, setați Bank/Patch on Summit fie la Dezactivat, fie la Receive.

Pagini de pedale:

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

```
PEDAL SW MODE           8/V
Ped1Mode Animate1H
Ped2Mode Animate2
```

Aceste două pagini de meniu se referă numai la pedale de tip comutator (pornit/oprit). Dacă utilizați una sau mai multe pedale de expresie, acestea pot fi conectate la oricare dintre cele două prize PEDAL din spatele sintetizatorului sau ambele. Nu există opțiuni din meniul Setări pentru pedalele de expresie: acestea sunt alocate în Matricea de mod pe bază de patch.

Pedala Tipuri

Afișat ca:	Ped1Sense		Ped2Sense
Valoarea inițială:	Auto	și	Auto
Interval de reglare:	Auto, N/Deschis, N/Închis		Auto, N/Deschis, N/Închis

Summit acceptă două pedale comutatoare de diferite tipuri. O pedală de sustain sau un comutator de picior poate fi conectat la Summit prin mufele PEDAL 1 sau PEDAL 2 5 . Verificați dacă pedala de sustain este de tip normal deschisă sau normal închisă și setați parametrul Ped1Sense sau Ped2Sense potrivit. Dacă nu sunteți sigur care este, conectați comutatorul cu picior cu Summit nealimentat și apoi porniți-l (fără piciorul pe pedală!) Cu condiția ca valoarea implicită a Auto să fie încă setată, polaritatea va fi detectată corect.

Pedala Moduri

Afișat ca:	Ped1Mode Ped2Mode
Valoarea inițială:	Animate1 și Animate2
Interval de ajustare:	Animate1, Sustain, Sostnuto, Animate1, Sustain, Sostnuto

Setările modului pedală determină ce vrei să facă pedalele comutatoare. Cele două pedale pot acționa ca comutatoare de picior pentru funcțiile Summit Animate: în acest caz, apăsarea unei pedale declanșează efectul Animate care a fost definit în Patch. Alternativ, puteți atribui fiecărei pedale o pedală Sustain, fie o pedală Sostenuto (ca pedala de mijloc la un pian cu trei pedale). Când este setat la Sostenuto, notele redate în timp ce pedala este apăsată vor fi susținute. Odată ce pedala a fost apăsată, alte note nu vor fi susținute. Acest lucru este util pentru redarea melodiilor pe un acord susținut.

Pagina Setări diverse

```
SETĂRI DIVERSE          9/V
VolRange 0dB            H
InputGain 64
Inițializați IniPatch
```

Volum Gamă

Afișat ca:	VolRange
Valoarea inițială:	0 dB
Gama de reglare:	-6 dB, -3 dB, 0 dB

Acest parametru global este efectiv un pad de 3 sau 6 dB (sau reducerea nivelului) în ieșirile audio principale. Este util atunci când ieșirile echipamentului Summit sunt conectate pentru a avea o gamă restrânsă de nivel de intrare și trebuie să limitați nivelul maxim pe care Summit îl poate ieși.

Extern Intrare Câ tig

Afișat ca:	InputGain
Valoare implicită:	64
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest parametru este o ajustare a nivelului de intrare pentru intrările de nivel de linie externă 10 ale Summit . Aceste intrări audio pot fi direcționate către două zone ale Summit: pot fi adăugate la lanțul principal de procesare a semnalului fie înainte, fie după secțiunea Filtru; această rutare este activată cu funcția AudioInput de la pagina 3 a meniului Voice (vezi pagina 24). A doua utilizare a acestora este de a le direcționa către secțiunea FX, astfel încât procesarea FX de la Summit poate fi aplicată. Această rutare este activată pe Pagina C a meniului Setări (vezi pagina 43).

inițializați Modul

Afișat ca:	inițializați
Valoare implicită:	IniPatch
Gama de reglare:	IniPatch, Live

Cu setarea implicită a IniPatch, apăsarea butonului Initialize 2 va încărca un Initial Patch, complet cu toate valorile implicite ale parametrilor, oferindu-vă un punct de plecare util pentru crearea de sunete noi. În modul Single Patch, acesta va fi Init Patch; în modul Multi Patch, numai partea selectată în prezent de MULTIPART CONTROL va fi Init Patch.

Setând parametrul Initialize la Live, Summit va păstra toate setările curente ale panoului de control atunci când încărcați Initial Patch-ul, astfel încât orice modificare a sunetului la care ați lucrat va fi acum aplicată unei copii a Initial Patch-ului când este apăsat Initialize .
Rețineți că acest lucru se aplică numai controalelor fizice; orice ajustări aduse setărilor suplimentare de meniu vor fi înlocuite cu cele referitoare la Patch-ul inițial.

Machine Translated by Google

Pagina de rutare a ieșirii:

```
RUTAREA IEȘIRII A/V
PartA Out Main                H
PartB Out Main
PhonesOut principal
```

Principal Ieșire Dirijare – Parte A

Afișat ca:	PartA Out
Valoare implicită:	Principal
Gama de reglare:	Principal, AUX

Summit vă permite să obțineți avantajul maxim din arhitectura sa bi-timbrală, oferindu-vă opțiunea de a direcționa fiecare dintre cele două părți către ieșiri stereo diferite. Setările implicite direcționează ambele părți către MAIN OUTPUTS 7, dar puteți direcționa pe oricare dintre ele AUX OUTPUTS 8 dacă doriți. Acest lucru vă permite să trimiteți cele două părți din Summit în mod independent la un mixer pentru controlul separat al nivelului sau să le înregistrați pe piese separate ale unui DAW sau reportofon multitrack extern. De asemenea, vă oferă opțiunea de a trimite o parte la o unitate de efecte externă.

PartA Out vă permite să alegeți la care dintre cele două ieșiri stereo ale Summit este direcționată Partea A.

Principal Ieșire Dirijare – Parte B

Afișat ca:	PartB Out
Valoare implicită:	Principal
Gama de reglare:	Principal, AUX

Vezi mai sus pentru detalii.

PartB Out vă permite să alegeți la care dintre cele două ieșiri stereo ale Summit este direcționată Partea B.

Sursa căștilor

Afișat ca:	PhonesOut
Valoare implicită:	Principal
Gama de reglare:	Principal, AUX, Split

PhonesOut selectează semnalul disponibil la ieșirea HEADPHONES 9 . Căștile vor „urma” una sau alta dintre cele două ieșiri stereo, Main sau AUX. În oricare dintre aceste setări, veți auzi orice este direcționat în prezent către ieșirea principală sau AUX, în stereo. Cu setările implicite, ambele părți A și B sunt direcționate către ieșirea principală, așa că dacă PhonesOut este setat la Main, veți auzi ambele părți în stereo complet.

A treia opțiune, Split, direcționează o sumă mono (L+R) a semnalului atribuit ieșirii principale către receptorul din stânga și o sumă mono a semnalului atribuit ieșirii AUX la dreapta. Aceasta este o setare utilă de utilizat dacă trimiteți cele două părți la ieșiri diferite.

Pagini FX:

Meniul Setări are trei pagini legate de secțiunile FX ale Summit.

```
RUTARE FX                     B/V
FxA Out        Principal        H
FXB Out        Principal
```

```
SURSE FX                      CV
FxA Source Synth H
Sinteză sursă FXB
```

```
EXTERN FX DRY D/V
FxA Nivel 127 H
FxB Nivelul 127
```

FX Dirijare – Parte A

Afișat ca:	FxA Out
Valoare implicită:	Principal
Gama de reglare:	Principal, AUX

Summit vă permite să direcționați ieșirile „umede” ale celor două procesoare FX (pentru părțile A și B) – semnalul procesat – independent de semnalul „uscat” sau neprocesat. Setarea implicită este ca ieșirea ambelor procesoare să fie direcționată către ieșirea principală, dar puteți direcționa pe oricare dintre ele sau pe ambele către ieșirea AUX, dacă doriți.

FxA Out vă permite să alegeți la ce ieșire stereo este direcționat procesorul partea A.

FX Dirijare – Parte B

Afișat ca:	FXB Out
Valoare implicită:	Principal
Gama de reglare:	Principal, AUX

Vezi mai sus pentru detalii.

FxB Out vă permite să alegeți la ce ieșire stereo va fi direcționat procesorul din partea B.

FX Sursă - Parte A

Afișat ca:	Sursa FxA
Valoare implicită:	Sintetizator
Gama de reglare:	Synth, Extern

Setarea implicită – Synth – direcționează ieșirea finală a lanțului de semnal de sintetizat al Summit Part A către intrarea procesorului FX Part A, pentru ca efectele să poată fi adăugate la sunetul sintetizatorului.

De asemenea, puteți utiliza procesorul FX Part A pentru a adăuga efecte la semnalele externe conectate la mufele INPUTS de pe panoul din spate. Aceasta este o setare utilă în cazul în care FX va procesa doar sunetul extern primit și nu va mai fi disponibilă pentru a procesa partea A a sunetului de sinteză.

FX Sursă - Parte B

Afișat ca:	Sursa FxB
Valoare implicită:	Sintetizator
Gama de reglare:	Synth, Extern

Setarea implicită – Synth – direcționează ieșirea finală a lanțului de semnal de sintetizat al Summit Part B către intrarea procesorului FX Part B, pentru ca efectele să poată fi adăugate sunetului de sinteză.

De asemenea, puteți utiliza procesorul FX Part B pentru a adăuga efecte la semnalele externe conectate la mufele INPUTS 10 de pe panoul din spate. Aceasta este o setare utilă în cazul în care FX va procesa doar sunetul extern primit și nu va mai fi disponibilă pentru a procesa partea B a sunetului de sinteză.

Extern FX Nivel – Procesor A

Afișat ca:	Nivelul FxA
Valoare implicită:	127
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest control determină nivelul semnalului extern de intrare care trebuie amestecat cu ieșirea procesorului FX Part A. Cu setarea implicită de 127 (maxim), semnalul de intrare (sau „uscat”) va fi auzit la nivelul maxim. La o setare de zero, semnalul de intrare nu va fi prezent la ieșire și se va auzi doar semnalul procesat (sau „umed”).

Această setare poate fi relevantă dacă utilizați secțiunea FX într-o buclă de trimitere și retur de la un mixer extern: în această situație este normal să amestecați semnalul de retur procesat cu semnalul de intrare uscat în mixer.

Machine Translated by Google

Extern FX Nivel – Procesor B

Afișat ca:	Nivelul FxB
Valoare implicită:	127
Gama de reglare:	de la 0 la 127

Acest control îndeplinește aceeași funcție ca FxA Level de mai sus pentru procesorul FX din partea B.

Pagina de rezervă:

Novation recomandă utilizarea Novation Components online Librarian pentru a vă gestiona complet Patch-urile – vezi pagina 45. Cu toate acestea, puteți importa și exporta date Patch-uri prin mesaje MIDI SysEx, folosind aplicații precum SysEx Librarian (Mac) sau MIDI-OX (Windows) .

```
BACKUP                    E/V
Selectați        Allah
Trimite catre    Port USB
H Du-te
```

Selectați Petice

Afișat ca:	Selectați
Valoare implicită:	Toate
Gama de reglare:	PCcurrent, P banca A, P banca B, P banca C, P banca D, P ABCD, Mcurrent, M banca A, M banca B, M banca C, M bank D, M ABCD, Setări, Toate

Select vă permite să alegeți ce patch-uri să faceți copii de rezervă ca date SysEx. Puteți alege fie Patch-ul activ în prezent (Current), fie oricare sau toate cele patru bănci în întregime (128 Patch-uri per Bank) fie ale Single Patch-urilor (prefixul P) fie ale Multi Patch-urilor (prefixul M). Cele două opțiuni P ABCD și M ABCD selectează toate cele patru bănci de patch-uri simple sau, respectiv, multiple.

De asemenea, puteți alege să faceți o copie de rezervă a tuturor setărilor sintetizatorului curent (alegeți Setări) sau setărilor sintetizatorului curent plus fiecare Patch Single și Multi (alegeți All).

Dump Port Selectați

Afișat ca:	Trimite catre
Valoare implicită:	Port USB
Gama de reglare:	Port USB, ieșire MIDI

Puteți alege să trimiteți datele SysEx fie prin mufa MIDI OUT , fie prin portul USB, cu setarea SendTo. Când sunteți gata să faceți descărcarea datelor, selectați butonul din stânga jos al ecranului, Go, pentru a efectua acțiunea.

Setări tastatură:

```
TASTATURĂ                 F/V
VelCurve NORMAL H
```

Afișat ca:	VelCurve
Valoare implicită:	NORMAL
Gama de reglare:	MARE, NORMHI, NORMAL, NORMLO, SCĂZUT

Parametrul VelCurve funcționează împreună cu parametrul Velocity, care este setat pe Pagina 1 a meniului Env .

Răspunsul la informațiile de viteză de la tastatură poate fi setat folosind această funcție.
O setare de HIGH indică modificări mai mici ale vitezei (un stil de joc mai ușor) va crea o schimbare mare ca răspuns la viteză, fie că este vorba de volum sau orice altă viteză de destinație a modulației către care este direcționată. O setare LOW indică schimbări mai mari ale vitezei - un stil de joc mult mai greu va crea schimbări mai mari ca răspuns la viteză. NORMAL este evident un compromis între aceste două, iar NORMHI și NORMLO alte valori intermediare.

Pagini de tabel de reglaj

Summit vă oferă posibilitatea de a modifica intervalele dintre notele de pe tastatură, permițându-vă să creați scale alternative ale tastaturii la acordul standard de douăsprezece tonuri „occidental” cu care suntem familiarizați cu toții.

Acest lucru se realizează prin utilizarea Tuning Tables, care sunt efectiv „tabele de căutare” pentru oscilatoare, care le spun ce frecvență să genereze atunci când este apăsată o anumită tastă. Există în total 17 tabele de acordare, iar selecția tabelului de utilizat se face pe pagina 1 a meniului oscilator.

Implicit, oscilatoarele folosesc Tuning Table 0, care generează reglajul standard Equal Temperament. Restul de 16 tabele au aceleași date implicite (astfel, selectarea lor fără nicio modificare prealabilă va produce, de asemenea, acordarea standard a temperamentului egal), dar pot fi modificate pentru a crea orice scară sau aspect de tastatură pe care doriți să îl utilizați. Acest lucru vă permite să creați noi acorduri și armonii care nu pot fi realizate cu acordarea standard.

Fiecare dintre cele 16 tabele de reglare definibile are propria sa pagină: acestea sunt paginile G la V din meniul Setări . Paginile sunt identice: pagina implicită pentru Tuning Table 1 este prezentată mai jos ca exemplu.

Rețineți că nu veți auzi efectul modificării niciunui parametri Tuning Table decât dacă Tuning Table care este configurat este selectat în Pagina 1 a meniului Oscilator.

```
TABEL DE TUNING 1 G/V
Notă Kbd          C 3      H
Reacordare Nota C 3
Reacordați Frac 0
```

Tastatură Notă

Afișat ca:	Notă Kbd
Valoare implicită:	C 3

Interval de reglare: C -2 până la G 8

Acest parametru setează nota de la tastatură a cărei înălțime urmează să fie redefinită. Notă Kbd va urma ultima tastă apăsată: dacă ați apăsat pe mijlocul C fără ca tastatura să aplice vreo deplasare de octave sau altă transpunere, Kbd Note va prelua valoarea C 3. Dacă deplasarea de octave sau transpunerea este activă pe tastatură, datele MIDI sunt trimise. va fi modificat și parametrul va afișa în consecință valoarea notei deplasate.

Reacordat Notă

Afișat ca:	Reacordare Note
Valoare implicită:	C 3

Interval de reglare: C -2 până la G 8

După ce definiți nota de la tastatură care urmează să fie redefinită cu Kbd Note, puteți seta Retune Note la orice notă, deasupra sau sub Kbd Note. Apoi, când redați nota definită de Kbd Note, veți auzi nota definită de Retune Note.

Retune Note va afișa întotdeauna nota generată efectiv și va fi implicit aceeași valoare ca Kbd Note înainte de a aplica orice reglare. Odată ce o tastă a fost redefinită, Kbd Note va confirma ce tastă este apăsată, în timp ce Retune Note va afișa nota reală generată de acea tastă.

Micro Intervale

Afișat ca:	Retune Frac
Valoare implicită:	0
Gama de reglare:	0 la 255, repetându-se

Utilizarea Tuning Tables nu vă limitează doar la intervalele standard de note. Summit acceptă „microtuning”, prin care orice tastă poate fi făcută pentru a genera o notă „în mijloc”, la o rezoluție de 1/256 de semiton (0,4 cenți). Cu Retune Frac setat la 0, nota în curs de definire (Kbd Note) va adopta valoarea înălțimii setată de Retune Note.
Pe măsură ce Retune Frac crește, înălțimea notei se accentuează cu un microinterval la un moment dat. Când Retune Frac atinge o valoare de 255, un pas suplimentar va genera următoarea notă standard din scară, iar valoarea se va reseta la zero. Prin același principiu, parametrul poate fi, de asemenea, micșorat în microintervale pentru a aplatiza nota.

Sferturi de ton – așa cum se găsesc în multe scale de muzică estică – pot fi create setând Retune Frac la 127.
Summit acceptă, de asemenea, fișierele de reglare Scala, care oferă o gamă de scale interesante și neobișnuite. Fișierele Scala sunt adăugate prin Novation Components. Puteți afla mai multe la huygens-fokker.org/scala/. Mesajele MIDI Tuning Standard (MTS) sunt de asemenea acceptate, permițând modificarea sau schimbul de fișiere de reglare între dispozitive.

Machine Translated by Google

APENDICE

Actualizări de sistem folosind componentele Novation

Novation Components este un Patch Librarian online, care vă permite să vă gestionați biblioteca de Patch-uri. De asemenea, puteți să restaurați corecțiile originale din fabrică și să descărcați altele noi pe măsură ce devin disponibile.

De asemenea, Novation Components vă va sfătui dacă firmware-ul Summit-ului dvs. este învechit și îl va actualiza pentru dvs. dacă este necesar.

Detaliile complete sunt disponibile la novationmusic.com/register

Import de corecții prin SysEx

De asemenea, este posibil să importați date Patch-uri în Summit prin mesaje MIDI SysEx, folosind aplicații precum SysEx Librarian (Mac) sau MIDI-OX (Windows). Este important să rețineți că băncile de corecții păstrează o referință la locația lor inițială de memorie și vor fi încărcate înapoi în acea locație la import. Astfel, orice patch-uri aflate deja în acele locații vor fi suprascrise.

Sincronizați tabelele cu valori

Rata de sincronizare Arp/Clock

Acest tabel listează diviziunile ratei de sincronizare disponibile pentru parametrul Arpeggiator clock SyncRate (meniul Arp/Clock , pagina 3).

Afi a	Afi a Adică 8	Descriere muzicală	MIDI Căpușe*
bătăi 8 bătăi		1 ciclu la 2 bari 1	192
6 bătăi 6 bătăi		ciclu la 6 bătăi (2 cicluri la 3 bari) 3 cicluri la 4	144
5 + 1/3 5 + 1/3		bari 1 ciclu la 1 bar 1 ciclu la 3 bătăi (4 cicluri la	128
4 bătăi 4 bătăi		3 bari) 3 cicluri la 2 bari 2 cicluri la 1 bar	96
3 bătăi 3 bătăi			72
2 + 2/3 2 + 2/3			64
al 2-lea	al 2-lea		48
4-a D 4-a punctată 2 cicluri la 3 bătăi (8 cicluri la 3 bare)			36
1 + 1/3 1 + 1/3		3 cicluri la 1 bar 4	32
al 4-lea	al 4-lea	cicluri la 1 bar	24
al 8-lea D al 8-lea punctat 4 cicluri la 3 bătăi (16 cicluri la 3 bare) al 4-lea T al 4-lea			18
triplet		6 cicluri pe 1 bar 8	16
al 8-lea	al 8-lea	cicluri pe 1 bar	12
al 16-lea D al 16-lea punctat 8 cicluri la 3 bătăi (32 de cicluri la 3 bare) al 8-lea T al			9
8-lea triplet		12 cicluri pe 1 bar 16	8
al 16-lea	al 16-lea	cicluri pe 1 bar Al 16-	6
lea T Al 16-lea triplet 24 de cicluri pe 1 bar 32 cicluri pe			4
32-a 32-a		1 bar Al 32-lea T Al 32-	3
lea triplet 48 de cicluri pe 1 bar			2

* Presupunând o rezoluție de 24 PPQN

Rata de sincronizare întârziată

Acest tabel listează diviziunile ratei de sincronizare disponibile pentru parametrul DelaySync (FX Meniu, pagina 4).

Afi a	Afi a Adică 4	Descriere muzicală	MIDI Căpușe*
bătăi 4 bătăi		1 ciclu la 1 bar	96
3 bătăi 3 bătăi		1 ciclu la 3 bătăi (4 cicluri la 3 bare)	72
2 + 2/3 2 + 2/3		3 cicluri la 2 bari 2	64
al 2-lea	al 2-lea	cicluri la 1 bar	48
4-a D 4-a punctată 2 cicluri la 3 bătăi (8 cicluri la 3 bare)			36
1 + 1/3 1 + 1/3		3 cicluri la 1 bar 4	32
al 4-lea	al 4-lea	cicluri la 1 bar	24
al 8-lea D al 8-lea punctat 4 cicluri la 3 bătăi (16 cicluri la 3 bare) al 4-lea T al 4-lea			18
triplet al 8-lea		6 cicluri pe 1 bar 8	16
	al 8-lea	cicluri pe 1 bar	12
16 D al 16-lea punctat 8 cicluri la 3 bătăi (32 de cicluri la 3 bare) al 8-lea T al 8-lea			9
triplet al 16-lea al 16-lea		12 cicluri pe 1 bar 16	8
		cicluri pe 1 bar Al 16-	6
lea T Al 16-lea triplet 24 de cicluri pe 1 bar 32 cicluri pe			4
32-a 32-a		1 bar Al 32-lea T Al 32-	3
lea triplet 48 de cicluri pe 1 bar			2

* Presupunând o rezoluție de 24 PPQN

Rata de sincronizare LFO

Acest tabel listează diviziunile ratei de sincronizare disponibile pentru ceasul LFO Sync; acestea sunt afișate când un control LFO Rate 27 este ajustat cu Range 26 setat la Sync.

Afi a	Afi a Adică 64	Descriere muzicală	MIDI Căpușe*
de bătăi 64 de bătăi		1 ciclu la 16 bari	1536
48 de bătăi 48 de bătăi		1 ciclu la 12 bari	1152
42 de bătăi 42 de bătăi		2 cicluri la 21 bari 1	1008
36 de bătăi 36 de bătăi		ciclu la 9 bari	864
32 de bătăi 32 de bătăi		1 ciclu la 8 bari	768
30 de bătăi 30 de bătăi		2 cicluri la 15 bari 1	720
28 de bătăi 28 de bătăi		ciclu la 7 bari	672
24 de bătăi 24 de bătăi		1 ciclu la 6 bari	576
21 + 1/3 21 + 1/3		3 cicluri la 16 bari 1	512
20 de bătăi 20 de bătăi		ciclu la 5 bari	480
18 + 2/3 18 + 2/3		3 cicluri la 14 bari	448
18 bătăi 18 bătăi		1 ciclu la 18 bătăi (2 cicluri la 9 bare) 1 ciclu la 4	432
16 bătăi 16 bătăi		bare	384
13 + 1/3 13 + 1/3		3 cicluri la 4 bari	320
12 bătăi 12 bătăi		1 ciclu la 12 bătăi (1 ciclu la 3 bare) 3 cicluri la	288
10 + 2/3 10 + 2/3		8 bare	256
8 bătăi 8 bătăi		1 ciclu la 2 bare	192
6 bătăi 6 bătăi		1 ciclu la 6 bătăi (2 cicluri la 3 bare) 3 cicluri la	144
5 + 1/3 5 + 1/3		4 bare 1 ciclu la 1 bară 1 ciclu la 3 bătăi (4	128
4 bătăi 4 bătăi		cicluri la 3 bare) 3 cicluri la 2 bare 2 cicluri la 1	96
3 bătăi 3 bătăi		bar	72
2 + 2/3 2 + 2/3			64
al 2-lea	al 2-lea		48
4-a D 4-a punctată 2 cicluri la 3 bătăi (8 cicluri la 3 bare)			36
1 + 1/3 1 + 1/3		3 cicluri la 1 bar 4	32
al 4-lea	al 4-lea	cicluri la 1 bar al 8-	24
lea D al 8-lea punctat 4 cicluri la 3 bătăi (16 cicluri la 3 bare) al 4-lea T al 4-lea			18
triplet		6 cicluri pe 1 bar 8	16
al 8-lea	al 8-lea	cicluri pe 1 bar	12
al 16-lea D al 16-lea punctat 8 cicluri la 3 bătăi (32 de cicluri la 3 bare) al 8-lea T al			9
8-lea triplet		12 cicluri pe 1 bar 16	8
al 16-lea	al 16-lea	cicluri pe 1 bar Al 16-	6
lea T Al 16-lea triplet 24 de cicluri pe 1 bar 32 cicluri pe			4
32-a 32-a		1 bar Al 32-lea T Al 32-	3
lea triplet 48 de cicluri pe 1 bar			2

* Presupunând o rezoluție de 24 PPQN

Lista de wavetables

BS	ir	Sticlos	Spirale
Aleatoriu	BassOrgn	Granular	O el
Zing	Acid	Murdărie	răsărit
Tubey	Buzzy	Drow	Umfla
Octave	Carusel	Greu	Mai gros
vobler	Coral	gard viu	Mai subtire
Acorduri	Alpinism	Foame	Mareele
Didgery	Aruncare cu banul	Scări	Tokyo
Aspru	Adânc	Conduce	Topuri
Organ	Dub	Modelare	V.Chord
E. Etajul	Eee	Modem	Varianta
VoxOooEe	Eris	Monstru	Vocaloid
VoxYahEe	Flacără	ipăt	Vobolat
Vânturi	Mai departe	SeaBase	WeirdVox
SoftClav	Fierăstrău de sticlă	Shmorgan	Da

Machine Translated by Google

Operare MIDI în modurile Single și Multi Patch

	CANAL MIDI		
	GLOBAL	PARTEA A	PARTEA B
Patch-uri unice			
	Datele MIDI sunt transmise și primite pe Global Doar canal	Nu au fost transmise sau primite date	
Patch-uri multiple – MIDI Rx			
MODUL STRAT	Date MIDI primite indiferent de partea selectată	Date pentru fiecare parte acceptată pe canalul alocat	
MOD SPLIT	Date nu sunt acceptate		
MOD DUAL	Date acceptate dacă MULTIPART CONTROL este setat la Ambele		
Patch-uri multiple – MIDI Tx			
MODUL STRAT	Nu s-au transmis date	Datele pentru fiecare parte sunt transmise separat pe canalul alocat	
MOD SPLIT			
MOD DUAL			

Matricea de modulație – surse

Tabelul de mai jos listează sursele de modulație disponibile pentru intrările A și B ale fiecărui slot din matricea de modulație.

Afi a	Sursa de control
Direct	Controlul Adâncime (10 ; selectați Rândul 4)
ModWheel Mod roată	
Aftertouch de la tastatură AftTouch	
ExprPED1 Pedala de expresie conectată la intrarea PEDAL 1	
BrthPED2 Pedala de expresie conectată la intrarea PEDAL 2	
Viteza Viteza tastaturii	
Tastatură Poziția tastei pe tastatură	
Lfo1+	Forma de undă LFO 1 variază parametrul controlat într-un sens pozitiv
Lfo1+/-	Forma de undă LFO 1 variază parametrul controlat atât pozitiv, cât și negativ
Lfo2+	Forma de undă LFO 2 variază parametrul controlat într-un sens pozitiv
Lfo2+/-	Forma de undă LFO 2 variază parametrul controlat atât pozitiv, cât și negativ
AmpEnv	Plicul de amplitudine
ModEnv1	Anvelopa de modulație 1
ModEnv2 Plicul de modulare 2	
Animați1 Butonul Animați 1	
Animați2 Butonul Animați 2	
CV +/-	Intrarea CV variază parametrul controlat atât pozitiv, cât și negativ
Lfo3 +	Forma de undă LFO 3 variază parametrul controlat într-un sens pozitiv
Lfo3 +/-	Forma de undă LFO 3 variază parametrul controlat atât pozitiv, cât și negativ
Lfo4 +	Forma de undă LFO 4 variază parametrul controlat într-un sens pozitiv
Lfo4 +/-	Forma de undă LFO 4 variază parametrul controlat atât pozitiv, cât și negativ
BndWhl+	Rotița Pitch Bend în sus crește parametrul
BndWhl	Rotița Pitch Bend în sus scade parametrul

Matricea de modulație – destinații

Tabelul de mai jos listează destinațiile către care puteți direcționa fiecare slot Modulation Matrix.

Afi a	Sursa de control
O123Ptch Frecvența tuturor celor trei oscilatoare	
Osc1Ptch Oscilator 1 frecvență	
Frecvența Oscilatorului 2 Osc2Ptch	
Frecvența Oscilatorului Osc3Ptch 3	
Osc1VSnc Oscilator 1 Nivel VSync	
Osc2VSnc Oscilator 2 Nivel VSync	
Osc3VSnc Oscilator 3 Nivel VSync	
Oscilatorul Osc1Shpe 1 Sumă de formă	
Cantitatea formei Osc2Shpe Oscilator 2	
Oscilatorul Osc3Shpe 3 Formă Sumă	
Osc1 Lev Oscilator 1 nivel	
Osc2 Lev Oscilator 2 nivel	
Osc3 Lev Oscilator 3 nivel	
NoiseLev Nivelul sursei de zgomot	

Matricea de modulație – destinațiile au continuat

Ring Lev Nivel de ieșire Ring Modulator (intrarile RM sunt Osc 1 și Osc 2)	
VcaLevel Nivel general de ieșire al sintetizatorului	
Felt Drv	Pre-filtru Overdrive
FiltDist	Distorsiuni post-filtru
FiltFreq	Frecvența de tăiere a filtrului (sau frecvența centrală când Shape=BP)
Felt Res	Rezonanța filtrului
Lfo1Rate LFO 1 frecvență	
Lfo2Rate LFO 2 frecvență	
AmpEnv A	Timpul de atac al anvelopei Amplitude
AmpEnv D Timpul de decadere al anvelopei Amplitude	
AmpEnv R	Timpul de eliberare al anvelopei Amplitude
ModEnv1A Timpul de atac al anvelopei de modulare 1	
ModEnv1D Timpul de decadere al anvelopei de modulare 1	
ModEnv1R Timpul de lansare al anvelopei Modulation 1	
ModEnv2A Timpul de atac al anvelopei de modulare 2	
ModEnv2D Timpul de dezintegrare al anvelopei de modulare 2	
ModEnv2R Timpul de lansare al anvelopei Modulation 2	
FM O1>O2	Adâncimea de modulare a frecvenței aplicată oscilatorului 2 de către oscilator 1*
FM O2>O3	Adâncimea modulării frecvenței aplicată oscilatorului 3 de către oscilatorul 2*
FM O3>O1	Adâncimea modulării frecvenței aplicată oscilatorului 1 de către oscilatorul 3*
FM Ns>O1 Cantitatea de modulație a zgomotului aplicată oscilatorului 1*	
O3>FiltF	Gradul de control al frecvenței de tăiere a filtrului/centrului de către Oscilator 3*
Ns>FiltF	Gradul de control al frecvenței de tăiere a filtrului/centrului în funcție de sursa de zgomot*
FfreqSep	Diferența dintre frecvențele a două filtre atunci când sunt utilizate în combinație

* Rețineți că numai valorile pozitive ale Adâncimii sunt eficiente pentru opțiunile FM; toate valorile negative sunt considerate zero.

FX Modulation Matrix – surse

Tabelul de mai jos listează sursele de modulație disponibile pentru intrările A și B ale fiecărui slot din Matricea de modulație FX.

Afi a	Sursa de control
Direct	Controlul Adâncime ([10]; selectați Rândul 4)
ModWheel Mod roată	
Aftertouch de la tastatură AftTouch	
ExprPED1 Pedala de expresie conectată la intrarea PEDAL 1	
BrthPED2 Pedala de expresie conectată la intrarea PEDAL 2	
Viteză	Viteza tastaturii
Tastatură Poziția tastei pe tastatură	
Animați1 Butonul Animați 1	
Animați2 Butonul Animați 2	
CV +/-	Intrarea CV variază parametrul controlat atât pozitiv, cât și negativ
Lfo3 +	Forma de undă LFO 3 variază parametrul controlat într-un sens pozitiv
Lfo3 +/-	Forma de undă LFO 3 variază parametrul controlat atât pozitiv, cât și negativ
Lfo4 +	Forma de undă LFO 4 variază parametrul controlat într-un sens pozitiv
Lfo4 +/-	Forma de undă LFO 4 variază parametrul controlat atât pozitiv, cât și negativ
BndWhl+	Rotiță Pitch Bend în sus: crește parametrul
BndWhl	Rotiță Pitch Bend în sus: scade parametrul

FX Modulation Matrix – destinații

Tabelul de mai jos listează destinațiile către care puteți direcționa fiecare slot FX Modulation Matrix.

Afi a	Parametru controlat
Dist Lev Nivel de distorsiune	
Nivelul Corului Nivelul Corului	
ChorRate Chorus Rate	
Chor Dep Chorus Depth	
Chor FB	Feedback de cor
Del. Lev	Nivel de întârziere
Del Time Delay Time	
De la FB	Întârzierea feedback-ului
Rev. Lev	Nivel de reverb
Rev Time	Timp de reverb
Rev LPF	Reverb Low Pass
Rev HPF	Reverb High Pass

Machine Translated by Google

Lista parametrilor MIDI

Parametru	CC/ NRPN	Număr de control.	Gamă	Mod implicit Valoare
Categoria de patch-uri	NRPN	0:0	0-14	0
Genul patch-urilor	NRPN	0:1	0-9	0
Modul Voce	NRPN	0:2	0-4	3
Voce Unison	NRPN	0:3	0-4	0
Voice Unison Detune	NRPN	0:4	0-127	25
Voce Unison Spread	NRPN	0:5	0-127	0
Voce Tastatură Octavă	NRPN	0:6	61-67 (-3 până la +3) 64 (0)	
Timp de alunecare	CC	5	0-127 (0 la +127)	0 (60)
Voce Pre-Glide	NRPN	0:7	52-76 (-12 la +12)	64 (Dezactivat)
Alunecare pe	CC	35	0-1 (0 la +1)	0 (0)
Oscilatoare				
Osc Common Diverge NRPN		0:9	0-127 (0 la +127)	0 (0)
Osc Common Drift	NRPN	0:10	0-127 (0 la +127)	0 (0)
Osc Zgomot comun LPF	NRPN	0:11	0-127 (0 până la +127)	127
Gama oscilatorului 1	CC	3	63-66 (-1 la +2) 64 (0)	
Oscilator 1 grosier	pereche CC	14, 46	0-255 (-128 până la +127)	128 (0)
Oscilator 1 Fine	pereche CC	15, 47	28-228 (-100 până la +100)	128 (0)
Oscilator 1 ModEnv2 > Pitch	CC	9	1-127 (de la -63 la +63)	64 (0)
Oscilator 1 LFO2 > Pitch	pereche CC	16, 48	1-255 (-127 până la +127)	128 (0)
Oscilator 1 val	NRPN	0:14	0-4 (0 la +4)	0 (2)
Oscilator 1 Wave Mai mult NRPN		0:15	4-63 (4 la +63)	0 (4)
Oscilator 1 Sursa formei	NRPN	0:16	0-2 (0 LA +2)	0 (0)
Oscilator 1 Forma manuală	CC	12	0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Oscilator 1 ModEnv1 > Formă	CC	119	0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Oscilator 1 LFO1 > Formă	CC	33	1-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Oscilator 1 Vsync	CC	34	0-127 (0 până la +127)	0 (0)
Oscilator 1 Saw Density	NRPN	0:17	0-127 (0 până la +127)	0 (0)
Oscilator 1 Saw Density Detune	NRPN	0:18	0-127 (0 până la +127)	0
Oscilator 1 Fixed Note NRPN		0:19	0-88 (de la 0 la +88)	0 (Dezactivat)
Oscilator 1 Bend Range	NRPN	0:20	40-88 (de la -24 la +24)	76
Gama oscilatorului 2	CC	37	63-66 (-1 la +2) 64 (0)	
Oscilatorul 2 grosier	pereche CC	17, 49	0-255 (-128 până la +127)	64
Oscilator 2 Fine	pereche CC	18, 50	28-228 (-100 până la +100)	64
Oscilatorul 2 ModEnv2 > Pitch	CC	38	1-127 (de la -63 la +63)	64 (0)
Oscilatorul 2 LFO2 > Pitch	pereche CC	19, 51	1-255 (-127 până la +127)	64
Unda oscilatorului 2	NRPN	0:23	0-4 (0 la +4)	0 (2)
Oscilator 2 Wave Mai mult NRPN		0:24	4-63 (4 la +63)	0 (4)
Oscilatorul 2 Sursa formei	NRPN	0:25	0-2 (0 LA +2)	0 (0)
Oscilatorul 2 Forma manuală	CC	39	0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Oscilatorul 2 ModEnv1 > Formă	CC	40	0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Oscilatorul 2 LFO1 > Formă	CC	41	1-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Oscilator 2 Vsync	CC	42	0-127 (0 până la +127)	0 (0)

Parametru	CC/ NRPN	Control Număr.	Gamă	Mod implicit Valoare
Oscilatorul 2 Saw Density	NRPN	0:26	0-127 (0 până la +127)	0 (0)
Oscilatorul 2 Saw Density Detune	NRPN	0:27	0-127 (0 până la +127)	0 (64)
Oscilator 2 Fixed Note NRPN		0:28	0-88 (de la 0 la +88)	0 (Dezactivat)
Oscilatorul 2 Bend Range	NRPN	0:29	40-88 (de la -24 la +24)	76 (12)
Gama oscilatorului 3	CC	65	63-66 (-1 la +2) 64 (0)	
Oscilatorul 3 grosier	pereche CC	20, 52	0-255 (-128 până la +127)	128 (0)
Oscilator 3 Fine	pereche CC	21, 53	28-228 (-100 până la +100)	128 (0)
Oscilator 3 ModEnv2 > Pitch	CC	43	1-127 (de la -63 la +63)	64 (0)
Oscilator 3 LFO2 > Pitch	pereche CC	22,54	1-255 (-127 până la +127)	128 (0)
Oscilator 3 Wave	NRPN	0:32	0-4 (0 la +4)	0 (2)
Oscilator 3 Wave Mai mult NRPN		0:33	4-63 (4 la +63)	0 (4)
Oscilator 3 Sursa formei	NRPN	0:34	0-2 (0 LA +2)	0 (0)
Oscilator 3 Forma manuală	CC	71	0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Oscilator 3 ModEnv1 > Formă	CC	72	0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Oscilator 3 LFO1 > Formă	CC	73	1-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Oscilator 3 Vsync	CC	44	0-127 (0 până la +127)	0 (0)
Oscilator 3 Saw Density	NRPN	0:35	0-127 (0 până la +127)	0 (0)
Oscilator 3 Saw Density Detune	NRPN	0:36	0-127 (0 până la +127)	0 (64)
Oscilator 3 Fixed Note NRPN		0:37	0-88 (0 la +88)	0 (Dezactivat)
Oscilator 3 Bend Range	NRPN	0:38	40-88 (de la -24 la +24)	76 (12)
Mixer				
Mixer Osc1	pereche CC	23,55	0-255 (0 până la +255)	255
Mixer Osc2	pereche CC	24,56	0-255	0 (0)
Mixer Osc3	pereche CC	25,57	(0 până la +255)	0 (0)
Nivel inel 1*2	pereche CC	26,58	0-255	0 (0)
Nivel de zgomot	pereche CC	27,59	(0 până la +255)	0 (0)
Nivelul patch-ului mixerului	NRPN	0:41	0-127 (0 până la +127)	64
Câștig mixer VCA	NRPN	0:42	0-127 (0 până la +127)	127
Nivelul de uscare al mixerului	NRPN	0:43	0-127 (0 până la +127)	127
Mixer Wet Level	NRPN	0:44	0-127 (0 până la +127)	127
Filtru				
Filtru Overdrive	CC	80	0-127 (de la 0 la +127)	0 (0)
Filtru Post Drive	CC	36	0-127 (de la 0 la +127)	0 (0)
Panta filtrului	NRPN	0:45	0-1 (0 la +1)	1
Forma filtrului	NRPN	0:46	0-2 (0 la +2)	0 (0)
Urmărirea cheilor de filtrare	CC	75	0-127 (0 la +127)	127
Filtru de rezonanță	CC	79	0-127 (0 până la +127)	0 (0)
Frecvența filtrului	pereche CC	29, 61	0-255 (de la 0 la +255)	0 (255)
Filtru LFO1 > Filtru	pereche CC	28, 60	1-255 (-127 până la +127)	128 (0)
Filtru Osc3 > Filtru	CC	76	0-127 (0 până la +127)	0 (0)
Filtru Env Select	NRPN	0:47	0-1 (0 la +1)	0 (1)
Filtru AmpEnv > Filtru	CC	77	1-127 (-63 până la +63)	64 (0)
Filtru ModEnv1 > Filtru	CC	78	1-127 (de la -63 la +63)	64 (0)
Divergența filtrului	NRPN	0:48	0-127 (0 până la +127)	0 (0)

Machine Translated by Google

Parametru	CC/ NRPN	Control Număr.	Gamă	Mod implicit Valoare
Plicuri				
Amp Envelope Attack CC		86	0-127 (0 până la +127)	0
Amp Envelope Decay CC		87	0-127 (0 la +127)	90
Amp Envelope Sustain CC		88	0-127 (0 la +127)	127
Amp Envelope Release CC		89	0-127 (de la 0 la +127)	40
Amp Envelope Velocity NRPN		0:55	0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Amp Envelope Trigger NRPN		0:56	0-1 (0 la +1)	0
Mod Envelope Selectați NRPN		0:59	0-1 (0 la +1)	0 (1)
Mod Envelope 1 Attack CC		90	0-127 (de la 0 la +127)	0
Mod Envelope 1 Decay CC		91	0-127 (de la 0 la +127)	75
Mod Plic 1 Susține	CC	92	0-127 (0 până la +127)	35
Mod Plic 1 Eliberare	CC	93	0-127 (0 la +127)	45
Mod Plic 1 Viteză	NRPN	0:60	0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Plic 1 Trigger	NRPN	0:61	0-1 (0 la +1)	0 (1)
Mod Envelope 2 Attack CC		94	0-127 (de la 0 la +127)	0
Mod Envelope 2 Decay CC		95	0-127 (0 la +127)	75
Mod Plic 2 Susține	CC	117	0-127 (0 la +127)	35
Mod Plic 2 Eliberare	CC	103	0-127 (0 la +127)	45
Mod Plic 2 Viteză	NRPN	0:64	0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Plic 2 Trigger	NRPN	0:65	0-1 (0 la +1)	0 (1)
LFO-uri				
Gama LFO 1	NRPN	0:68	0-2 (0 la +2)	0 (0)
Rata LFO 1	pereche CC	30, 62	0-255 (0 la +255)	128
Rata de sincronizare LFO 1	CC	81	0-34 (0 la +34)	16
Unda LFO 1	NRPN	0:69	0-3 (0 la +3)	0 (0)
LFO 1 Faza	NRPN	0:70	0-120 (0 până la +120)	0 (0)
LFO 1 Slew	NRPN	0:71	0-127 (0 la +127)	0 (0)
LFO 1 Fade Time	CC	82	0-127 (0 până la +127)	0 (0)
LFO 1 Fade In/Out	NRPN	0:72	0-3 (0 la +3)	0 (0)
LFO 1 One Shot	NRPN	0:75	0-1 (0 la +1)	0 (0)
LFO 1 Comun	NRPN	0:76	0-1 (0 la +1)	0 (0)
Gama LFO 2	CC	83	0-2 (0 la +2)	0 (0)
Rata LFO 2	pereche CC	31, 63	0-255 (0 până la +255)	128
Rata de sincronizare LFO 2	CC	84	0-34 (0 la +34)	0 (12)
Unda LFO 2	NRPN	0:78	0-3 (0 la +3)	0 (0)
LFO 2 Faza	NRPN	0:79	0-120 (0 la +120)	0 (0)
LFO 2 Slew	NRPN	0:80	0-127 (de la 0 la +127)	0 (0)
LFO 2 Fade Time	CC	85	0-127 (de la 0 la +127)	0 (0)
LFO 2 Fade In/Out	NRPN	0:81	0-3 (0 la +3)	0 (0)
LFO 2 One Shot	NRPN	0:84	0-1 (0 la +1)	0 (0)
LFO 2 Comun	NRPN	0:85	0-1 (0 la +1)	0 (0)
Efecte				
Nivel de distorsiune	CC	104	0-127 (de la 0 la +127)	0 (0)
Efecte Master Bypass NRPN		0:88	0-1 (0 la +1)	0 (0)
Rutarea efectelor	NRPN	0:89		0 (0)
Nivel de întârziere	CC	108	0-127 (0 la +127)	0 (0)
Timp de intarziere	CC	109	0-127 (0 până la +127)	0 (64)

Parametru	CC/ NRPN	Control Număr.	Gamă	Mod implicit Valoare
Lățimea de întârziere	NRPN	0:92	0-127 (de la 0 la +127)	0 (64)
Sincronizare întârziată	NRPN	0:93	0-1 (0 la +1)	0 (0)
Timp de sincronizare cu întârziere	NRPN	0:94	0-18 (de la 0 la +18)	0 (4)
Întârzierea feedback-ului	CC	110	0-127 (0 la +127)	0 (64)
Delay LP Damp	NRPN	0:95	0-127 (0 până la +127)	85
Întârziere HP Damp	NRPN	0:96	0-127 (de la 0 la +127)	0 (0)
Delay Slew Rate	NRPN	0:97	0-127 (de la 0 la +127)	32
Nivel de reverb	CC	112	0-127 (0 până la +127)	0 (0)
Tip de reverb	NRPN	0:101	0-2 (0 la +2)	2
Timp de reverb	CC	113	0-127 (de la 0 la +127)	0 (90)
Reverb Damping LP	NRPN	0:102	0-127 (0 până la +127)	0 (50)
Reverb amortizare HP	NRPN	0:103	0-127 (0 la +127)	0 (1)
Dimensiunea reverbării	NRPN	0:104	0-127 (0 la +127)	64
Reverb Mod	NRPN	0:105	0-127 (0 până la +127)	64
Reverb Mod Rate	NRPN	0:106	0-127 (0 până la +127)	0 (4)
Reverb Low Pass	NRPN	0:107	0-127 (de la 0 la +127)	0 (74)
Reverb High Pass	NRPN	0:108	0-127 (de la 0 la +127)	0 (0)
Reverb Pre Delay	NRPN	0:109	0-127 (0 la +127)	40
Nivelul Corului	CC	105	0-127 (0 până la +127)	0 (0)
Tip de refren	NRPN	0:111		2
Rata refrenului	CC	118	0-127 (0 la +127)	20
Adâncimea modului Refren	NRPN	0:112	0-127 (0 la +127)	0 (64)
Feedback de cor	CC	107	0-127 (-64 până la +63) 0-127	64
Refren LP	NRPN	0:113	(0 până la +127)	90
Refren HP	NRPN	0:114	0-127 (de la 0 la +127)	2
ARP				
Rata Arp/Clock	ACEA	NA: NA	40-240 (40 până la +240)	120
Rata de sincronizare Arp/Clock	NRPN	0:116	0-18 (de la 0 la +18)	al 16-lea.
Tipul Arp/Clock	NRPN	0:117	0-6 (0 la +6)	0 (0)
Arp/Clock Ritm	NRPN	0:118	0-32 (de la 0 la +32)	0 (0)
Octava Arp/Clock	NRPN	0:119	0-5 (0 la +5)	1
Poarta Arp/Clock	CC	116	0-127 (0 la +127)	64
Arp/Clock Swing	NRPN	0:120	20-80 (20 până la +80)	50
Arp/Clock Pornit	NRPN	0:121	0-1 (0 la +1)	0 (0)
Blocare cheie Arp/Clock	NRPN	0:122	0-1 (0 la +1)	0 (0)
Arp/Clock Key Sync	NRPN	0:123	0-1 (0 la +1)	0 (0)
ANIMA				
Animați 1 Țineți	CC	114	0-1 (0 la +1)	0 (0)
Animați 2 Țineți	CC	115	0-1 (0 la +1)	0 (0)
MATRIZA DE MODULAȚIE				
Mod Matrix Selecție NRPN		0:125	0-15 (de la 0 la +15)	0 (0)
Mod Matrix 1 Source1 NRPN		1:0	0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 1 Source2 NRPN		1:1	0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 1 Adâncime	NRPN	1:2	0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Matricea modului 1 Destina ie	NRPN	1:3	0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 2 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 2 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)

Machine Translated by Google

Parametru	CC/ NRPN	Control Număr.	Gamă	Mod implicit Valoare
Mod Matrix 2 Adâncime	NRPN		0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 2 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 3 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 3 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 3 Adâncime	NRPN		0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 3 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 4 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 4 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 4 Adâncime	NRPN		0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 4 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 5 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 5 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 5 Adâncime	NRPN		0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 5 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 6 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 6 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 6 Adâncime	NRPN		0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 6 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 7 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 7 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 7 Adâncime	NRPN		0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 7 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 8 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 8 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 8 Adâncime	NRPN		0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 8 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 9 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 9 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 9 Adâncime	NRPN		0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 9 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 10 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 10 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 10 Adâncime	NRPN		0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 10 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 11 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 11 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 11 Adâncime NRPN			0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 11 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 12 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 12 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 12 Adâncime NRPN			0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 12 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 13 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 13 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 13 Adâncime	NRPN		0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 13 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 14 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 14 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)

Parametru	CC/ NRPN	Control Număr.	Gamă	Mod implicit Valoare
Mod Matrix 14 Adâncime	NRPN		0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 14 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 15 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 15 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 15 Adâncime NRPN			0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 15 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)
Mod Matrix 16 Source1 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 16 Source2 NRPN			0-16 (de la 0 la +16)	0 (0)
Mod Matrix 16 Adâncime NRPN			0-127 (de la -64 la +63)	64 (0)
Mod Matrix 16 Destina ie	NRPN		0-36 (de la 0 la +36)	0 (0)

Designeri de sunet

Am dori să le mulțumim sufletelor fantastice care au venit în călătorie cu noi pentru a da o voce Novation Summit. Dacă doriți să aflați mai multe despre ei, veți găsi mai jos link-uri către munca lor. Paleta de sunet selectată încearcă să arate cât de flexibilă, frumoasă sau agresivă poate fi Summit.

Sperăm că aceste sunete vă vor inspira viitoarea compoziție și creație.

Designer de sunet / Artist	Dacă doriți să aflați mai multe despre ei...
Patricia Wolf	soundcloud.com/patriciawolf_music facebook.com/patriciawolfmusic
Software-ul Gforce	gforcesoftware.com
Legowelt	legowelt.org
continuturi	inhalt.ne inhalt.bandcamp.com
Sandunes	sandunesmusic.com
Peter Dyer	peterdyer.net
Groundislava	soundcloud.com/groundislava facebook.com/groundislava
Tim Mantle / Psalmul 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 Jackson	lozjackson.com Loz este, de asemenea, unul dintre dezvoltatorii de bază ai Novation Components
Tristan McGuire	Tristan este inginer principal de testare Novation Summit
Danny Nugent	Designer de produs al Summit-ului
Jerome Meunier	facebook.com/myjima instagram.com/myjima

Machine Translated by Google

Lista de corecții din fabrică cu credite de designer

Patch-ul nr.	Patch-uri unice – Banca A		Patch-uri unice – Banca B	
	Numele patch-ului	Creat de	Numele patch-ului	Creat de
0	Distopic	Software-ul Gforce	Dune Sunrise PAD	Sandunes
1	Buzzy Brass	Enrico Cosimi	Câmp de forță	Patricia Wolf
2	Etherphone	Patricia Wolf	Foarte mult iubit	Peter Dyer
3	3 Osc BassSynth	Software-ul Gforce	Triple Wavetable	Enrico Cosimi
4	GIL Deep Plane	Groundislava	Sergey În mod repetat	continuturi
5	Moartea unui rege	Tim Mantle/Psalmul37	Cristal nepăsător	Tim Mantle/Psalmul37
6	Atmosferă epică	Software-ul Gforce	4>8>12 UnisonPWM	Software-ul Gforce
7	OperatahBass	Peter Dyer	Clopotul anilor 80	Software-ul Gforce
8	Micul Grey Bass	Software-ul Gforce	Digi-Syn din anii 80	Software-ul Gforce
9	Simplu & Sublim	Software-ul Gforce	de la 99 la 88 la 78	Software-ul Gforce
10	Nor de vis	Legowelt	Arcul de Triumf	Software-ul Gforce
11	Cristal alpin	Legowelt	Arps Of Bucurie	Software-ul Gforce
12	Conceptul Amatoral	Legowelt	Trompetă cu respirație	Software-ul Gforce
13	Arpegii Trancy	Legowelt	Buzz BASS!	Software-ul Gforce
14	Frumoase Bits	Legowelt	Dirt Guitar Lead	Software-ul Gforce
15	Carnavalul sufletului	Legowelt	Basstard murdar	Software-ul Gforce
16	Cătunul de coastă	Legowelt	DoAnimate2&Bend	Software-ul Gforce
17	Roua digitală	Legowelt	Dream Arp	Software-ul Gforce
18	Enery Splash	Legowelt	Dukey Plumb	Software-ul Gforce
19	Răul experimentat	Legowelt	Eerie ModW^	Software-ul Gforce
20	Studiu Florărie	Legowelt	Flutter epic	Software-ul Gforce
21	pădure	Legowelt	cincimi	Software-ul Gforce
22	Empire Broasca	Legowelt	Eter plutitor	Software-ul Gforce
23	Grădina Hiphat	Legowelt	Plutitoare OnWaves	Software-ul Gforce
24	Jnverness Synth Shop	Legowelt	FM Piano Elec'	Software-ul Gforce
25	Castelul Magic	Legowelt	FM Xylo	Software-ul Gforce
26	Incinta Bass	Legowelt	Fmod Bass	Software-ul Gforce
27	Bas saucy	Legowelt	Patch pentru chitară	Software-ul Gforce
28	Neptunium de primăvară	Legowelt	Căldura Icicle	Software-ul Gforce
29	Thera Atlantis	Legowelt	Little EP Tines	Software-ul Gforce
30	\^/	Jerome Meunier	Mica grevă	Software-ul Gforce
31	Lacul Alpin	Patricia Wolf	Cutie muzicală	Software-ul Gforce
32	Ambient Arp	Patricia Wolf	Oldie Mogie	Software-ul Gforce
33	subsol	Patricia Wolf	OwWaa Pad	Software-ul Gforce
34	Batisferă	Patricia Wolf	Sincronizare OxOsc	Software-ul Gforce
35	Sub Val	Patricia Wolf	Pad bogat	Software-ul Gforce
36	Sentiment de deja vu	Patricia Wolf	Silky Retro Syn	Software-ul Gforce
37	Bebeluș de vis	Patricia Wolf	Pad simplu	Software-ul Gforce
38	Dub Organ	Patricia Wolf	Soft OB	Software-ul Gforce
39	Bandă de mâncare	Patricia Wolf	Organul Spațial	Software-ul Gforce
40	Electrostatic	Patricia Wolf	Cerurile spirituale	Software-ul Gforce
41	Eroziune	Patricia Wolf	Syn Clav	Software-ul Gforce
42	Exorcism	Patricia Wolf	Three Digi Bells	Software-ul Gforce
43	Sunet găsit	Patricia Wolf	Tino Moo	Software-ul Gforce
44	De la Stele	Patricia Wolf	Voxarrhh Vocal	Software-ul Gforce
45	Ou de aur	Patricia Wolf	FunkyCat din anii 70	Software-ul Gforce
46	Chitară distorsionată	Patricia Wolf	Cither Guitar FX	Software-ul Gforce
47	Dulcimer ciocanat	Patricia Wolf	Wurli ModW Vib	Software-ul Gforce
48	Memoria Bântuitoare	Patricia Wolf	Arpy Plumb	Sandunes
49	Heliocentric	Patricia Wolf	Cusător din alamă	Sandunes

Machine Translated by Google

50	Aeroglisor	Patricia Wolf	Țevi de cameră	Sandunes
51	Kick & Toms	Patricia Wolf	Plumb cosmic	Sandunes
52	Dantela Timbre	Patricia Wolf	Cerul de cristal	Sandunes
53	Viața ca o albină	Patricia Wolf	Detroitich	Sandunes
54	Pierdut pe mare	Patricia Wolf	Digi Harmonium	Sandunes
55	Miraj	Patricia Wolf	Claxon francez	Sandunes
56	Misiune completa	Patricia Wolf	Picături sticloase	Sandunes
57	Cameră secretă	Patricia Wolf	Gluey Stab	Sandunes
58	Bambus argintiu	Patricia Wolf	Griffyndor	Sandunes
59	Îmblânzitor de șerpi	Patricia Wolf	Marte Arp	Sandunes
60	Calea spirituală	Patricia Wolf	Phat n Low	Sandunes
61	Fantome Vorbitoare	Patricia Wolf	Round Sub	Sandunes
62	Tehno Utopia	Patricia Wolf	Cauciuc cu plumb	Sandunes
63	Corp	Patricia Wolf	Cauciuc Sub Sub	Sandunes
64	Interval de timp	Patricia Wolf	Spălare ascuțită	Sandunes
65	Punct de disparitie	Patricia Wolf	Steely Dran	Sandunes
66	Supra8iat	Peter Dyer	Sub Arp234	Sandunes
67	ArtilerieBass	Peter Dyer	Acorduri gustoase	Sandunes
68	AyeEyeGuy	Peter Dyer	Tubey Sub	Sandunes
69	Big Hyper	Peter Dyer	Wail Pad	Sandunes
70	Festa Bass	Peter Dyer	Ciocănitorul de lemn	Sandunes
71	FlintTinder	Peter Dyer	Aliaj Wurli	Sandunes
72	Strălucitori	Peter Dyer	Alfa Omega	continuturi
73	Grey Havens	Peter Dyer	Animate4Harmny	continuturi
74	HouseLoveOrgan	Peter Dyer	Chei clasice	continuturi
75	KlyMaxx	Peter Dyer	Clavier Sync	continuturi
76	KnockDown Bass	Peter Dyer	Boiler Cocktail1	continuturi
77	Hai să mergem Paisley	Peter Dyer	Boiler Cocktail2	continuturi
78	MagneticBloom	Peter Dyer	Digital BodyBass	continuturi
79	MeowMod	Peter Dyer	Cinci Grase	continuturi
80	OpticalBurn	Peter Dyer	FM Clopote	continuturi
81	Origini	Peter Dyer	Gaz, iarbă sau alamă	continuturi
82	PastelShores	Peter Dyer	Dispoziție glaciară	continuturi
83	PVC Kalimba	Peter Dyer	Harding Bass	continuturi
84	Rebobinator	Peter Dyer	LastTrain2Bass	continuturi
85	StPeters2095	Peter Dyer	Linear Fifty	continuturi
86	StringMachine	Peter Dyer	Liquid Rave Chrd	continuturi
87	Super tancuri	Peter Dyer	Vocea bate!	continuturi
88	Asta e Super	Peter Dyer	Miezul nop ii	continuturi
89	Tăgăduitor	Peter Dyer	Scanner neuronal	continuturi
90	TimeBender	Peter Dyer	Coșmar portocaliu	continuturi
91	Wow&Flutter	Peter Dyer	PleasureDome	continuturi
92	WuvaaLova	Peter Dyer	Pad PWM	continuturi
93	CommsErrorPad	Tristan McGuire	RadiophonicOrgan	continuturi
94	EasterlyPlucks	Tristan McGuire	Biz riscant	continuturi
95	StringSectionSwell	Tristan McGuire	StankFunk Bass	continuturi
96	vânt din lemn	Tristan McGuire	Orga de masă	continuturi
97	Zori Analogic	Enrico Cosimi	Vox Humana A	continuturi
98	Kick analog MW	Enrico Cosimi	Vox Humana B	continuturi
99	Separat analogic	Enrico Cosimi	Coasta de Vest GPL	continuturi
100	Capcană analogică	Enrico Cosimi	EP Overdrive	Loz Jackson
101	Bas SubOsc	Enrico Cosimi	EP2	Loz Jackson
102	Muşcă Poly	Enrico Cosimi	EP4	Loz Jackson
103	Organul anilor optzeci	Enrico Cosimi	LFO Bass	Loz Jackson

Machine Translated by Google

104	Alama din anii optzeci	Enrico Cosimi	LFO Bass 2	Loz Jackson
105	Epic Sync LoopEG	Enrico Cosimi	LFO Bass 3	Loz Jackson
106	Ethernal FM	Enrico Cosimi	Organ	Loz Jackson
107	FM Haos	Enrico Cosimi	Organ moale	Loz Jackson
108	Joc încheiat	Enrico Cosimi	Saw Bass	Loz Jackson
109	Lead HardSync	Enrico Cosimi	Plumb spațial	Loz Jackson
110	LFO Fără arpegiu	Enrico Cosimi	10p Ice Pops	Tim Mantle/Psalmul37
111	Plumb moale	Enrico Cosimi	Anii '70 NYC Jam	Tim Mantle/Psalmul37
112	Pad 3SawDnsAftBP	Enrico Cosimi	Blocante	Tim Mantle/Psalmul37
113	Pad Sawdense	Enrico Cosimi	Bounty by Grace	Tim Mantle/Psalmul37
114	Puterea a cincea	Enrico Cosimi	Bronzer	Tim Mantle/Psalmul37
115	Conducător de prog	Enrico Cosimi	Catharsis	Tim Mantle/Psalmul37
116	Ring Dyn Ambient	Enrico Cosimi	Con suflat	Tim Mantle/Psalmul37
117	Bas SingleTrig	Enrico Cosimi	Visul Dalston	Tim Mantle/Psalmul37
118	Mișcare triunghiulară	Enrico Cosimi	Bazele Digi Bass	Tim Mantle/Psalmul37
119	Belmont Whip GIL	Groundislava	Elysian	Tim Mantle/Psalmul37
120	Dulcimer albastru	Groundislava	Card de expansiune	Tim Mantle/Psalmul37
121	Crush Bass GIL	Groundislava	Înclinat greu	Tim Mantle/Psalmul37
122	Inel Faerie GIL	Groundislava	Rotary intim	Tim Mantle/Psalmul37
123	Amintirile lui GIL	Groundislava	totul este al Nostru	Tim Mantle/Psalmul37
124	Glassy Strider GIL	Groundislava	Poate prea tare	Tim Mantle/Psalmul37
125	Farul GIL	Groundislava	Scoate-ți cheile	Tim Mantle/Psalmul37
126	Sendai GIL	Groundislava	Lasă-i să-și amintească	Tim Mantle/Psalmul37
127	Sp. Tunul fasciculului	Groundislava	Industria umbră	Tim Mantle/Psalmul37

Machine Translated by Google

Patch-ul nr.	Patch-uri unice – Banca C		Patch-uri unice – Banca D	
	Numele patch-ului	Creat de	Numele patch-ului	Creat de
0	Ponderosa	Legowelt	Init Patch	
1	Lumină de seară	Legowelt	Init Patch	
2	Star Simulator	Legowelt	Init Patch	
3	Splendoarea Telcom	Legowelt	Init Patch	
4	Raw Deal	Legowelt	Init Patch	
5	Valea Sesqua	Legowelt	Init Patch	
6	Cobra Duobass	Legowelt	Init Patch	
7	Nomad Ninja	Legowelt	Init Patch	
8	Sequenchoco	Legowelt	Init Patch	
9	Nam Flashback	Legowelt	Init Patch	
10	Muzica Druidă	Legowelt	Init Patch	
11	Girafa spațială	Legowelt	Init Patch	
12	Cascada de smarald	Legowelt	Init Patch	
13	Muzeul Seafax	Legowelt	Init Patch	
14	Memory X Bass	Legowelt	Init Patch	
15	Marin Pad	Legowelt	Init Patch	
16	Olimpius	Legowelt	Init Patch	
17	Spacejazz Ranger	Legowelt	Init Patch	
18	Speedo analogic	Legowelt	Init Patch	
19	Lucruri simple	Legowelt	Init Patch	
20	Ambient britanic	Legowelt	Init Patch	
21	Artic Liqorish	Legowelt	Init Patch	
22	Ravens Jazz	Legowelt	Init Patch	
23	Nite Critters	Legowelt	Init Patch	
24	Hrănește-mă Wavesap	Legowelt	Init Patch	
25	Sinteza Galilor	Legowelt	Init Patch	
26	Precipitații de bomboane	Legowelt	Init Patch	
27	Bamoose Bass	Legowelt	Init Patch	
28	Valurile Messianen	Legowelt	Init Patch	
29	Trifoi argintiu	Legowelt	Init Patch	
30	Parapoli 8000	Legowelt	Init Patch	
31	Fantoma Wasabi	Legowelt	Init Patch	
32	Presărați Stele	Legowelt	Init Patch	
33	Suflet ruginit	Legowelt	Init Patch	
34	Raze Tamboura	Legowelt	Init Patch	
35	Oxford Dreams	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	Flaut Steadybass	Legowelt	Init Patch	
42	Marina New Age	Legowelt	Init Patch	
43	Unul langa altul	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	Izabela	Legowelt	Init Patch	
50	LSD din Wyoming	Legowelt	Init Patch	
51	Rain Shadow VIP	Legowelt	Init Patch	

Machine Translated by Google

52	Ziua computerelor	Legowelt	Init Patch	
53	valaxtic	Legowelt	Init Patch	
54	Ziua Manta	Legowelt	Init Patch	
55	Plic Hypno	Legowelt	Init Patch	
56	Caramelbass	Legowelt	Init Patch	
57	Nouă Porți	Legowelt	Init Patch	
58	Alpensynposium	Legowelt	Init Patch	
59	Jimi Patch	Legowelt	Init Patch	
60	Crama Bay	Legowelt	Init Patch	
61	Sezonul 3 Bass	Legowelt	Init Patch	
62	Duneman	Legowelt	Init Patch	
63	Ferăstrău parapolitic 700	Legowelt	Init Patch	
64	EP analog de jazz	Legowelt	Init Patch	
65	Starlooper	Legowelt	Init Patch	
66	PennyWaffle Sa8	Legowelt	Init Patch	
67	Briza Napa	Legowelt	Init Patch	
68	Marmeladă sintetică	Legowelt	Init Patch	
69	Figurină Leu	Legowelt	Init Patch	
70	Haddonfield	Legowelt	Init Patch	
71	Ponei Shetland	Legowelt	Init Patch	
72	Orleo istoric	Legowelt	Init Patch	
73	Respirația șopârlei	Legowelt	Init Patch	
74	Modestoharps	Legowelt	Init Patch	
75	AeonBass	Legowelt	Init Patch	
76	Supă Sinisternă	Legowelt	Init Patch	
77	Fadango Vampy	Legowelt	Init Patch	
78	Pisicuta lemn dulce	Legowelt	Init Patch	
79	Socour Înnorat	Legowelt	Init Patch	
80	Arparom	Legowelt	Init Patch	
81	Epoca de Aur	Legowelt	Init Patch	
82	Pacificul de Sud	Legowelt	Init Patch	
83	Autobuz din deșert	Legowelt	Init Patch	
84	Xenomurf	Legowelt	Init Patch	
85	Palatul de gheață	Legowelt	Init Patch	
86	Roua valului	Legowelt	Init Patch	
87	Conacul Oxford	Legowelt	Init Patch	
88	Elven Meadow	Legowelt	Init Patch	
89	Majestic Wolharp	Legowelt	Init Patch	
90	Grand CanyonPad	Legowelt	Init Patch	
91	Unsoare de noroi	Legowelt	Init Patch	
92	Astronomia insulară	Legowelt	Init Patch	
93	Rigoheim	Legowelt	Init Patch	
94	Lazybass	Legowelt	Init Patch	
95	Satirul de mlaștină	Legowelt	Init Patch	
96	Americana	Legowelt	Init Patch	
97	Plante de vis	Legowelt	Init Patch	
98	Solariu	Legowelt	Init Patch	
99	Orca hiperboriană	Legowelt	Init Patch	
100	OxoAcid Oz	Legowelt	Init Patch	
101	VipeBuzz Big	Legowelt	Init Patch	
102	Atmy Synth	Legowelt	Init Patch	
103	Edensynt Seq	Legowelt	Init Patch	
104	Deformare	Legowelt	Init Patch	
105	Overbird	Legowelt	Init Patch	

Machine Translated by Google

106	Bogăția emoțională	Legowelt	Init Patch	
107	castele	Legowelt	Init Patch	
108	Smolzazia pad	Legowelt	Init Patch	
109	Piața Galapagos	Legowelt	Init Patch	
110	Faroer Ichiban	Legowelt	Init Patch	
111	Trip Cat	Legowelt	Init Patch	
112	Coasta misterului	Legowelt	Init Patch	
113	Amestecul Trautoni	Legowelt	Init Patch	
114	cinci Vechi	Legowelt	Init Patch	
115	Ambi Sludge Pro	Legowelt	Init Patch	
116	Acid dulce Sec	Legowelt	Init Patch	
117	Ienupăr	Legowelt	Init Patch	
118	Coasta de iarnă	Legowelt	Init Patch	
119	QuicksilverPudi	Legowelt	Init Patch	
120	Norycove Harpsi	Legowelt	Init Patch	
121	LAQidayS	Legowelt	Init Patch	
122	Durata de viata 75	Legowelt	Init Patch	
123	Niteowl	Legowelt	Init Patch	
124	Milenii	Legowelt	Init Patch	
125	Detectiv TV	Legowelt	Init Patch	
126	Mesc Uni Tobe	Legowelt	Init Patch	
127	Spațiu căsuță poștală	Legowelt	Init Patch	

Machine Translated by Google

Patch-ul nr.	Patch-uri multiple – Banca A		Patch-uri multiple – Banca B	
	Numele patch-ului	Creat de	Numele patch-ului	Creat de
0	Singularitatea FM	Software-ul Gforce	Poziție de vis	Alex Jann
1	Buzzy Brass	Enrico Cosimi	Alama din anii optzeci	Enrico Cosimi
2	Plictisit de Canada	Software-ul Gforce	Portal	Patricia Wolf
3	Aluvionare	r Băiat	Mișcarea Sus	continuturi
4	FM Bell Layer	continuturi	FM Pian și Pad	Enrico Cosimi
5	Supape de gaz	Peter Dyer	Sora Cianură	Peter Dyer
6	Puzzlebox GIL	Groundislava	Capete de expansiune	Software-ul Gforce
7	Privirea viselor	Tim Mantle / Psalmul37	Forme de depozit	Tim Mantle / Psalmul37
8	Corul de casete	Software-ul Gforce	Cincile imperfecte	Software-ul Gforce
9	Putere infinită	continuturi	Italo Split	continuturi
10	Cornish Pie	Legowelt	Ansamblul Clopotelor	Groundislava
11	Dark Funk Haven	Legowelt	Bubble Skyline	Groundislava
12	Deep Sea Jazz	Legowelt	Claw Bass GIL	Groundislava
13	Desert Springs	Legowelt	Noapte umedă GIL	Groundislava
14	Donker Moraes	Legowelt	Planeta Întunecată GIL	Groundislava
15	Film întunecat	Legowelt	Dark Funk Heaven	Groundislava
16	Florida Mallsad	Legowelt	Spectru complet	Groundislava
17	Placi zburătoare	Legowelt	Mâna lui Midas	Groundislava
18	Dispoziție de noapte	Legowelt	Mossy Log GIL	Groundislava
19	Egida exterioară	Legowelt	Baterie cu plasmă	Groundislava
20	Golful de modele	Legowelt	Piatra Rift GIL	Groundislava
21	Planete gânditoare	Legowelt	Sparklizer GIL	Groundislava
22	Hotelul Puppy	Legowelt	Orgă de piatră GIL	Groundislava
23	Nuanțe saturate	Legowelt	Adâncimile Templului	Groundislava
24	SID PWM și Poly	Legowelt	Tube World GIL	Groundislava
25	Experți spațiali	Legowelt	Tunnel Bass GIL	Groundislava
26	Elan însuflețit	Legowelt	Amurg GIL	Groundislava
27	Tape Delay Jazz	Legowelt	Lumină vizuală GIL	Groundislava
28	Twirly Mallets	Legowelt	Vânt cald GIL	Groundislava
29	Vampirionul	Legowelt	Abisal	r Băiat
30	Vetbass & Cosmos	Legowelt	Alge	r Băiat
31	6 Osc Bass	Software-ul Gforce	Buzunare Aurora	r Băiat
32	Electro anilor 80	Software-ul Gforce	Belloma	r Băiat
33	Unsul Poli	Software-ul Gforce	Stapesle lui Carl	r Băiat
34	Arp și Wavetable	Software-ul Gforce	Cedru	r Băiat
35	Arp Perc Pad	Software-ul Gforce	Pădurea Chrome	r Băiat
36	Arp Triplet	Software-ul Gforce	Harti oraselor	r Băiat
37	Arps Peste tot	Software-ul Gforce	Fjossa	r Băiat
38	Sintetizator de bas și pad	Software-ul Gforce	Pasăre de sticlă	r Băiat
39	Bas/Wurly C#3	Software-ul Gforce	Iguană și albină	r Băiat
40	Valuri de clopot	Software-ul Gforce	Harpa Kaleida	r Băiat
41	Poli mare (-_-).	Software-ul Gforce	Copita	r Băiat
42	Lame de foc	Software-ul Gforce	Opal	r Băiat
43	ChimEPad	Software-ul Gforce	Iaz	r Băiat
44	Stergator murdar	Software-ul Gforce	Râul	r Băiat
45	Dub Keys	Software-ul Gforce	Rau de mare	r Băiat
46	Tastele Echo	Software-ul Gforce	Cântecul de mare	r Băiat
47	Început epic	Software-ul Gforce	Sequoia	r Băiat
48	Partitură de film Epic	Software-ul Gforce	Spre Vânt	r Băiat
49	Vârfurile Formantului	Software-ul Gforce	Animus	Peter Dyer
50	Funk Split	Software-ul Gforce	Vise mari	Peter Dyer
51	Bună Ya Nisqatsi	Software-ul Gforce	Bubble Maker	Peter Dyer

Machine Translated by Google

52	Humana Vox	Software-ul Gforce	Mașină de bomboane	Peter Dyer
53	Te aud Jon	Software-ul Gforce	Chop Saw	Peter Dyer
54	LA Zaharintul	Software-ul Gforce	Plafon de nori	Peter Dyer
55	Acord iubitor	Software-ul Gforce	Tastatură Coastă	Peter Dyer
56	Loving The Arps	Software-ul Gforce	Coasta	Peter Dyer
57	Limfadenopatie	Software-ul Gforce	Cookie Cilffs	Peter Dyer
58	Model C mijlociu	Software-ul Gforce	Vată de zahăr	Peter Dyer
59	Moody Pad	Software-ul Gforce	Drift On	Peter Dyer
60	Nirvana de zgomot	Software-ul Gforce	Bop ușor	Peter Dyer
61	NuovaChord	Software-ul Gforce	Cale de zbor	Peter Dyer
62	Octave și cincimi	Software-ul Gforce	Lampioane plutitoare	Peter Dyer
63	Pad și plumb 1	Software-ul Gforce	Coardă de spumă	Peter Dyer
64	Pad și plumb 2	Software-ul Gforce	Piele de gaina	Peter Dyer
65	Încântare în etape	Software-ul Gforce	Vânturile Golfului	Peter Dyer
66	Alegeți un Pad	Software-ul Gforce	Horizon Bounce	Peter Dyer
67	Patul Plucka	Software-ul Gforce	Crima de noapte	Peter Dyer
68	Plucket din nou	Software-ul Gforce	Prieteni vechi	Peter Dyer
69	POWER SiNthesist	Software-ul Gforce	Pacific By Way	Peter Dyer
70	Cod rosu!	Software-ul Gforce	Plunker	Peter Dyer
71	Refractii	Software-ul Gforce	Pomp Comp	Peter Dyer
72	Pad Ricochet	Software-ul Gforce	costum de putere	Peter Dyer
73	Rise & Flutter	Software-ul Gforce	Pompează	Peter Dyer
74	Romford Tecno 90	Software-ul Gforce	Fluxul RAM	Peter Dyer
75	Lumini seismice	Software-ul Gforce	Cercetând	Peter Dyer
76	Nisipuri Mișcătoare	Software-ul Gforce	Riggles	Peter Dyer
77	Cadet spațial	Software-ul Gforce	Linia țărmului	Peter Dyer
78	Ghimpat	Software-ul Gforce	Funk social	Peter Dyer
79	Octave de coarde	Software-ul Gforce	Casa Speedish	Peter Dyer
80	Stringy Fifths	Software-ul Gforce	Ecranul de pornire	Peter Dyer
81	Super Chord	Software-ul Gforce	Forja	Peter Dyer
82	Plumb super urât	Software-ul Gforce	Orishas	Peter Dyer
83	Sync-Clasher	Software-ul Gforce	Tight Walk	Peter Dyer
84	Triumfător	Software-ul Gforce	Vice City	Peter Dyer
85	Tyrell Brass	Software-ul Gforce	Sălbatic și liber	Peter Dyer
86	Uni Bass & Poly	Software-ul Gforce	Fanfara lui Zeus	Peter Dyer
87	Wind Staccato	Software-ul Gforce	Alva Bass Pile	continuturi
88	Windy Pad	Software-ul Gforce	Corul PolySummit	continuturi
89	Wurly\Lead C3	Software-ul Gforce	Astral Duves	continuturi
90	Unitate de corzi din anii '80	Tim Mantle / Psalmul37	EP mare	continuturi
91	Înapoi Catalog	Tim Mantle / Psalmul37	Mare romantism	continuturi
92	Alama pentru zile!	Tim Mantle / Psalmul37	Cabaret Vol Spit	continuturi
93	Carrillon Matron	Tim Mantle / Psalmul37	Orașul Monica	continuturi
94	Champs Elysees	Tim Mantle / Psalmul37	Cocteau1 Ora	continuturi
95	clingerclang	Tim Mantle / Psalmul37	Împărțirea Legământului	continuturi
96	Venind în străinătate	Tim Mantle / Psalmul37	Digistalgia Splt	continuturi
97	Stratul de descoperire	Tim Mantle / Psalmul37	Dueling Arps	continuturi
98	Dust Down Dragoste	Tim Mantle / Psalmul37	Dyno My Piano	continuturi
99	EP P37	Tim Mantle / Psalmul37	FM AM Split	continuturi
100	Pod de evacuare	Tim Mantle / Psalmul37	FSOLos Angeles	continuturi
101	Faux Century	Tim Mantle / Psalmul37	Introducere instantanee	continuturi
102	Pentru Geniul Ei	Tim Mantle / Psalmul37	Ultimul tren	continuturi
103	Culegerea fructelor	Tim Mantle / Psalmul37	Stiva de lichide	continuturi
104	Complet încărcat	Tim Mantle / Psalmul37	Curele masive	continuturi
105	Răpirea lui Grey	Tim Mantle / Psalmul37	Peștera lui McBride	continuturi

Machine Translated by Google

106	Plăceri vinovate	Tim Mantle / Psalmul37	Split lui Mifgr	continuturi
107	Scor hardcore	Tim Mantle / Psalmul37	Diviziunea neologică	continuturi
108	Legacy Lead	Tim Mantle / Psalmul37	Cară portocalii	continuturi
109	De mult plecat	Tim Mantle / Psalmul37	Oranic	continuturi
110	Mercur	Tim Mantle / Psalmul37	Fantezie 2020	continuturi
111	Nul pe gură	Tim Mantle / Psalmul37	Pleasure Quest	continuturi
112	Stațiile Panuc	Tim Mantle / Psalmul37	Compozitor pop	continuturi
113	Regenerare	Tim Mantle / Psalmul37	Mlab recombinant	continuturi
114	Ține minte Fusion	Tim Mantle / Psalmul37	Începeți The Rave	continuturi
115	Speranța revizuită	Tim Mantle / Psalmul37	Summit-ul răsăritului	continuturi
116	Slick & Trick	Tim Mantle / Psalmul37	Spinos	continuturi
117	Orașul Mic din SUA	Tim Mantle / Psalmul37	Vise de Unicorn	continuturi
118	Ajutor spectral	Tim Mantle / Psalmul37	Uno Split Linear	continuturi
119	Montaj Stock-Ex	Tim Mantle / Psalmul37	Încălcat	continuturi
120	Un astfel de fermecător!	Tim Mantle / Psalmul37	Vocea Summit-ului	continuturi
121	Acesta este Jazz-ul!	Tim Mantle / Psalmul37	Ploaie virtuală	continuturi
122	Lucrurile bune	Tim Mantle / Psalmul37	Jocuri calde	continuturi
123	Ei Simți	Tim Mantle / Psalmul37	West End Split	continuturi
124	Toe Tap 2000	Tim Mantle / Psalmul37	InTheGloaming	Tristan McGuire
125	Găsiți și uitați	Tim Mantle / Psalmul37	Speranța cosmică	Alex Jann
126	A fost un vis	Tim Mantle / Psalmul37	Înșirat afară	Alex Jann
127	Trebuie să ne ascundem!	Tim Mantle / Psalmul37	Orbită Zen	Alex Jann

Machine Translated by Google

Patch-ul nr.	Patch-uri multiple – Banca C		Patch-uri multiple – Banca D	
	Numele patch-ului	Creat de	Numele patch-ului	Creat de
0	Alchimie	Patricia Wolf	Init Multi	
1	Antromorfizează	Patricia Wolf	Init Multi	
2	Anticipare	Patricia Wolf	Init Multi	
3	Paradise acvatice	Patricia Wolf	Init Multi	
4	Aurora boreala	Patricia Wolf	Init Multi	
5	Cascadă	Patricia Wolf	Init Multi	
6	Prăpastie	Patricia Wolf	Init Multi	
7	Memorii din copilărie	Patricia Wolf	Init Multi	
8	Himeră	Patricia Wolf	Init Multi	
9	Clandestin	Patricia Wolf	Init Multi	
10	Cloud Hopping	Patricia Wolf	Init Multi	
11	Trec norii	Patricia Wolf	Init Multi	
12	Grilă de cristal	Patricia Wolf	Init Multi	
13	Visul de zi	Patricia Wolf	Init Multi	
14	Bandă degradată	Patricia Wolf	Init Multi	
15	Apus de soare în deșert	Patricia Wolf	Init Multi	
16	Companie electrică	Patricia Wolf	Init Multi	
17	Euforie	Patricia Wolf	Init Multi	
18	Țara Zânelor	Patricia Wolf	Init Multi	
19	Apa care cade	Patricia Wolf	Init Multi	
20	primul sarut	Patricia Wolf	Init Multi	
21	Te-am văzut prima dată	Patricia Wolf	Init Multi	
22	Amintire dragă	Patricia Wolf	Init Multi	
23	Lac inghetat	Patricia Wolf	Init Multi	
24	Daca tu crezi	Patricia Wolf	Init Multi	
25	In mintea ta	Patricia Wolf	Init Multi	
26	Introspec ie	Patricia Wolf	Init Multi	
27	Legătură ionică	Patricia Wolf	Init Multi	
28	Buburuză	Patricia Wolf	Init Multi	
29	Ultimul dans	Patricia Wolf	Init Multi	
30	Dor	Patricia Wolf	Init Multi	
31	Piscina Magică	Patricia Wolf	Init Multi	
32	Sabie magică	Patricia Wolf	Init Multi	
33	Memorie	Patricia Wolf	Init Multi	
34	Mercur	Patricia Wolf	Init Multi	
35	Muzica metal	Patricia Wolf	Init Multi	
36	Miez topit	Patricia Wolf	Init Multi	
37	Lacul luminat de lună	Patricia Wolf	Init Multi	
38	Lumina diminetii	Patricia Wolf	Init Multi	
39	Cauza nobila	Patricia Wolf	Init Multi	
40	Obstacol	Patricia Wolf	Init Multi	
41	Chitară liniștită	Patricia Wolf	Init Multi	
42	Curse cu delfini	Patricia Wolf	Init Multi	
43	Fața de stâncă	Patricia Wolf	Init Multi	
44	Amestecate	Patricia Wolf	Init Multi	
45	Întâlnire secretă	Patricia Wolf	Init Multi	
46	Misiune secretă	Patricia Wolf	Init Multi	
47	Strălucire	Patricia Wolf	Init Multi	
48	Bufnita inzapezita	Patricia Wolf	Init Multi	
49	Avântându-se	Patricia Wolf	Init Multi	
50	A se uita la stele	Patricia Wolf	Init Multi	
51	Puternic de-a lungul	Patricia Wolf	Init Multi	

Machine Translated by Google

52	Apus de soare Arp	Patricia Wolf	Init Multi	
53	Suspans	Patricia Wolf	Init Multi	
54	Țesătorul	Patricia Wolf	Init Multi	
55	Apa linistita	Patricia Wolf	Init Multi	
56	Tundră	Patricia Wolf	Init Multi	
57	Decădere urbană	Patricia Wolf	Init Multi	
58	Dragon de apa	Patricia Wolf	Init Multi	
59	Cai sălbatici	Patricia Wolf	Init Multi	
60	Bătuit de vânt	Patricia Wolf	Init Multi	
61	Migrația înaripată	Patricia Wolf	Init Multi	
62	Apel și acțiune DN	Danny Nugent	Init Multi	
63	Aggro Poly	Enrico Cosimi	Init Multi	
64	Arpegiu alterat	Enrico Cosimi	Init Multi	
65	Stare alterată	Enrico Cosimi	Init Multi	
66	Arp și SyncLead	Enrico Cosimi	Init Multi	
67	Bas și MellwLead	Enrico Cosimi	Init Multi	
68	Bas și orgă	Enrico Cosimi	Init Multi	
69	Bas și Pad	Enrico Cosimi	Init Multi	
70	Bass & Prog Lead	Enrico Cosimi	Init Multi	
71	Înjunghierea Mare	Enrico Cosimi	Init Multi	
72	Bouncing Pad	Enrico Cosimi	Init Multi	
73	Bravo Delta Arp	Enrico Cosimi	Init Multi	
74	Charlie și Pad	Enrico Cosimi	Init Multi	
75	Charlie Delta 2Arp	Enrico Cosimi	Init Multi	
76	Zori	Enrico Cosimi	Init Multi	
77	Accelerație negativă	Enrico Cosimi	Init Multi	
78	Dirdir	Enrico Cosimi	Init Multi	
79	Arpegiul dronei	Enrico Cosimi	Init Multi	
80	DynaDecelerat	Enrico Cosimi	Init Multi	
81	Epic	Enrico Cosimi	Init Multi	
82	FM Percuss Pad	Enrico Cosimi	Init Multi	
83	Mișcare înghețată	Enrico Cosimi	Init Multi	
84	Karabas	Enrico Cosimi	Init Multi	
85	Kick & Snare	Enrico Cosimi	Init Multi	
86	Strat Bass	Enrico Cosimi	Init Multi	
87	Layer Pad	Enrico Cosimi	Init Multi	
88	Moving Stab	Enrico Cosimi	Init Multi	
89	Ora de noapte	Enrico Cosimi	Init Multi	
90	Acolo	Enrico Cosimi	Init Multi	
91	Octava separată	Enrico Cosimi	Init Multi	
92	Seq Friendly	Enrico Cosimi	Init Multi	
93	Tampă de mătase	Enrico Cosimi	Init Multi	
94	Urmărirea	Enrico Cosimi	Init Multi	
95	Doi prieteni	Enrico Cosimi	Init Multi	
96	Lacrimi de fereastră	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
97	Lasă zăvorul	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
98	Acorduri de bas	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
99	Bubbling Vista	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
100	Pod de lemn	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
101	Subzisten ă	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
102	Pree Yrself	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
103	Pastilă mecanică	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
104	Logica fuzzy	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
105	Cameră întunecată instantanee	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	

Machine Translated by Google

106	Mașină Bastian	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
107	Nu chiar alamă	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
108	Smoke The Pipe	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
109	Maneca rulata din anii '80	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
110	Split Creamola	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
111	crustacian	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
112	Zbucitură	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
113	Lapte proaspat	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
114	Harmoniu cu fir	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
115	Plimbare mărginită de copaci	Chris Calcutt - alias CALC	Init Multi	
116	Slow Arp DN	Danny Nugent	Init Multi	
117	Vorbeste	Jerome Meunier	Init Multi	
118	/_\	Jerome Meunier	Init Multi	
119	Nara	Jerome Meunier	Init Multi	
120	Kona	Jerome Meunier	Init Multi	
121	Ține	Jerome Meunier	Init Multi	
122	Alba	Jerome Meunier	Init Multi	
123	Cinci	Jerome Meunier	Init Multi	
124	Pisoi	Jerome Meunier	Init Multi	
125	ÎN	Jerome Meunier	Init Multi	
126	Aștepta	Jerome Meunier	Init Multi	
127	Creierul	Jerome Meunier	Init Multi	

novation