Machine Translated by Google

ULTRANOVA

USER GUIDE

Firmware v 1.0.00

novation®

Machine Translated by Google

Παρακαλώ διαβάστε:

Σας ευχαριστούμε που κατεβάσατε αυτόν τον οδηγό χρήσης.

Χρησιμοποιήσαμε αυτόματη μετάφραση για να βεβαιωθούμε ότι διαθέτουμε έναν οδηγό χρήσης στη γλώσσα σας, ζητούμε συγγνώμη για τυχόν σφάλματα.

Εάν προτιμάτε να δείτε μια αγγλική έκδοση αυτού του οδηγού χρήστη για να χρησιμοποιήσετε το δικό σας εργαλείο μετάφρασης, μπορείτε να το βρείτε στη σελίδα λήψεων:

downloads.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

Machine Translated by Google

ΣΦΑΙΡΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ

ΑΓΓΛΙΚΑ.....2

Γερμανικά.....46

ΓΑΛΛΙΚΑ.....91

Σημαντική Ασφάλεια Οδηγίες

1. Διαβάστε αυτές τις οδηγίες.
2. Φυλάξτε αυτές τις οδηγίες.
3. Προσέξτε όλες τις προειδοποιήσεις.
4. Ακολουθήστε όλες τις οδηγίες.
5. Καθαρίστε μόνο με στεγνό πανί.
6. Μην τοποθετείτε κοντά σε πηγές θερμότητας, όπως καλοριφέρ, θερμαντικά σώματα, σόμπες ή άλλες συσκευές (συμπεριλαμβανομένων των ενισχυτών) που παράγουν θερμότητα.
7. Μην παραβιάζετε τον σκοπό ασφαλείας του πολωμένου ή τύπου γείωσης βύσματος. Ένα πολωμένο βύσμα έχει δύο λεπίδες με τη μία πιο φαρδιά από την άλλη. Ένα βύσμα τύπου γείωσης έχει δύο λεπίδες και έναν τρίτο δόντιο γείωσης. Η φαρδιά λεπίδα ή η τρίτη οδός παρέχονται για την ασφάλειά σας. Εάν το παρεχόμενο φις δεν εισέρχεται στην πρίζα σας, συμβουλευτείτε έναν ηλεκτρολόγο για αντικατάσταση της παρωχημένης πρίζας.
8. Προστατέψτε το καλώδιο τροφοδοσίας από το να πατηθεί ή να τσιμπήσει ιδιαίτερα στα βύσματα, στις πρίζες και στο σημείο που εξέρχονται από τη συσκευή.
9. Χρησιμοποιείτε μόνο προσαρτήματα/αξεσουάρ που καθορίζονται από τον κατασκευαστή.
10. Χρησιμοποιείτε μόνο με το καρότσι, τη βάση, το τρίποδο, το στήριγμα ή το τραπέζι που καθορίζονται από τον κατασκευαστή ή πωλούνται με τη συσκευή. Όταν χρησιμοποιείτε καρότσι, να είστε προσεκτικοί όταν μετακινείτε τον συνδυασμό καροτσιού/συσκευής για να αποφύγετε τραυματισμό από την ανατροπή.

11. Αποσυνδέστε αυτή τη συσκευή από την πρίζα κατά τη διάρκεια καταιγίδων ή όταν δεν χρησιμοποιείται για μεγάλες χρονικές περιόδους.
12. Αναφέρετε όλα τα σέρβις σε εξειδικευμένο προσωπικό σέρβις. Απαιτείται σέρβις όταν η συσκευή έχει καταστραφεί με οποιονδήποτε τρόπο, όπως το καλώδιο τροφοδοσίας ή το φις έχει υποστεί ζημιά, έχει χυθεί υγρό ή έχουν πέσει αντικείμενα μέσα στη συσκευή, η συσκευή έχει εκτεθεί σε βροχή ή υγρασία, δεν λειτουργεί κανονικά , ή έχει απορριφθεί.

Δεν πρέπει να τοποθετούνται γυμνοί κουτσοί, όπως αναμμένα κεριά, στη συσκευή.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Τα υπερβολικά επίπεδα ηχητικής πίεσης από ακουστικά και ακουστικά μπορεί να προκαλέσουν απώλεια ακοής.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Αυτός ο εξοπλισμός πρέπει να συνδέεται μόνο σε USB 1.0 , Αναφορές τύπου 1.1 ή 2.0.

περιβαλλοντικά Δήλωση

Δήλωση Πληροφοριών Συμμόρφωσης: Διαδικασία δήλωσης συμμόρφωσης

Αναγνώριση προϊόντος:	Novation UltraNova
Υπεύθυνος:	Αμερικανική Μουσική και Ήχος
Διεύθυνση:	5304 Derry Avenue #C Λόφοι Αγούρα, CA 91301
Τηλέφωνο:	800-994-4984

Αυτή η συσκευή συμμορφώνεται με το μέρος 15 των Κανόνων FCC. Η λειτουργία υπόκειται στις ακόλουθες δύο προϋποθέσεις: (1) Αυτή η συσκευή ενδέχεται να μην προκαλεί επιβλαβείς παρεμβολές και (2) αυτή η συσκευή πρέπει να αποδέχεται τυχόν παρεμβολές που λαμβάνονται, συμπεριλαμβανομένων των παρεμβολών που ενδέχεται να προκαλέσουν ανεπιθύμητη λειτουργία.

Για τις Ηνωμένες Πολιτείες

Προς τον χρήστη:

1. Μην τροποποιείτε αυτή τη μονάδα! Αυτό το προϊόν, όταν εγκατασταθεί όπως υποδεικνύεται στις οδηγίες που περιέχεται σε αυτό το εγχειρίδιο, πληροί τις απαιτήσεις της FCC. Τροποποιήσεις που δεν εγκρίνονται ρητά από τη Novation ενδέχεται να ακυρώσουν την εξουσιοδότησή σας, που έχει εκχωρηθεί από την FCC, να χρησιμοποιήσετε αυτό το προϊόν.

2. Σημαντικό: Αυτό το προϊόν πληροί τους κανονισμούς FCC όταν χρησιμοποιούνται θωρακισμένα καλώδια υψηλής ποιότητας για σύνδεση με άλλο εξοπλισμό. Η μη χρήση θωρακισμένων καλωδίων υψηλής ποιότητας ή η μη τήρηση των οδηγιών εγκατάστασης σε αυτό το εγχειρίδιο μπορεί να προκαλέσει μαγνητικές παρεμβολές σε συσκευές όπως ραδιόφωνα και τηλεοράσεις και να ακυρώσει την εξουσιοδότηση της FCC για χρήση αυτού του προϊόντος στις ΗΠΑ.

3. Σημείωση: Αυτός ο εξοπλισμός έχει ελεγχθεί και διαπιστώθηκε ότι συμμορφώνεται με τα όρια για μια ψηφιακή συσκευή Κατηγορίας Β, σύμφωνα με το μέρος 15 των Κανόνων FCC. Αυτά τα όρια έχουν σχεδιαστεί για να παρέχουν εύλογη προστασία από επιβλαβείς παρεμβολές σε μια οικιακή εγκατάσταση.
   Αυτός ο εξοπλισμός παράγει, χρησιμοποιεί και μπορεί να εκπέμψει ενέργεια ραδιοσυχνοτήτων και, εάν δεν εγκατασταθεί και χρησιμοποιηθεί σύμφωνα με τις οδηγίες, μπορεί να προκαλέσει επιβλαβείς παρεμβολές στις ραδιοεπικοινωνίες. Ωστόσο, δεν υπάρχει καμία εγγύηση ότι δεν θα προκύψουν παρεμβολές σε μια συγκεκριμένη εγκατάσταση. Εάν αυτός ο εξοπλισμός προκαλεί επιβλαβείς παρεμβολές στη λήψη ραδιοφώνου ή τηλεόρασης, η οποία μπορεί να προσδιοριστεί με την απενεργοποίηση και ενεργοποίηση του εξοπλισμού, ο χρήστης ενθαρρύνεται να προσπαθήσει να διορθώσει την παρεμβολή με ένα ή περισσότερα από τα ακόλουθα μέτρα:

   • Επαναπροσανατολισμός ή αλλαγή θέσης της κεραίας λήψης.
   • Αυξήστε την απόσταση μεταξύ του εξοπλισμού και του δέκτη.
   • Συνδέστε τον εξοπλισμό σε πρίζα σε κύκλωμα διαφορετικό • από αυτό στο οποίο είναι συνδεδεμένος ο δέκτης.
   • Συμβουλευτείτε τον αντιπρόσωπο ή έναν έμπειρο τεχνικό ραδιοφώνου/τηλεόρασης για βοήθεια.

Για τον Καναδά

Προς τον χρήστη:

Αυτή η ψηφιακή συσκευή Κατηγορίας Β συμμορφώνεται με το καναδικό ICES-003

Αυτή η ψηφιακή συσκευή Κατηγορίας Β συμμορφώνεται με το καναδικό ICES-003.

Ειδοποίηση RoHS

Η Focusrite Audio Engineering Limited έχει συμμορφωθεί και [τα προϊόντα της/αυτά] συμμορφώνονται, κατά περίπτωση, με την Οδηγία 2002/95/EC της Ευρωπαϊκής Ένωσης σχετικά με τους περιορισμούς των επικίνδυνων ουσιών (RoHS) καθώς και με τις ακόλουθες ενότητες της Καλιφόρνια νόμος που αναφέρεται στο RoHS, συγκεκριμένα τμήματα 25214.10, 25214.10.2 και 58012, Κώδικας Υγείας και Ασφάλειας· Ενότητα 42475.2, Κώδικας Δημόσιων Πόρων.

ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΕΣ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Το Novation και το Automap είναι σήματα κατατεθέντα της Focusrite Audio Engineering Limited.

Το UltraNova είναι εμπορικό σήμα της Focusrite Audio Engineering Limited.

Το Sony/Philips Digital Interface (SPDIF) είναι εμπορικό σήμα της Sony Corporation και το Philips Electronics VST είναι εμπορικό σήμα της Steinberg Media Technologies GmbH

Το Audio Units (AU) είναι εμπορικό σήμα της Apple, Inc.

Το RTAS είναι εμπορικό σήμα της Avid, Inc.

2010 © Focusrite Audio Engineering Limited. Ολα τα δικαιώματα διατηρούνται

Machine Translated by Google

περιεχόμενα

Εισαγωγή 3

Βασικά χαρακτηριστικά: 3
Σχετικά με αυτό το εγχειρίδιο 3

Τι υπάρχει στο κουτί? 3

Απαιτήσεις ισχύος 3

Επισκόπηση υλικού 4

Κάτοψη - χειριστήρια ..... 4 Πίσω όψη – συνδέσεις 5

Ξεκινώντας 6

Αυτόνομη και λειτουργία υπολογιστή – πρόλογος ..... 6 Αυτόνομη λειτουργία – συνδέσεις ήχου και MIDI ..... 6 Χρήση ακουστικών ..... 6 Λίγα λόγια για την πλοήγηση στο μενού 6

Κύλιση μέσα από μπαλώματα 7

Αναζήτηση στις κατηγορίες 7

Σύγκριση μπαλωμάτων 7

Αποθήκευση ενημερωμένης έκδοσης κώδικα 7

Εισαγωγή ονόματος ενημέρωσης κώδικα (Σελίδα 1)..... 7 Αποθήκευση ενημερωμένης έκδοσης κώδικα (Σελίδα 2) . ..... 8 Ενημέρωση του λειτουργικού συστήματος της UltraNova (H/Y) 8

Φροντιστήριο σύνθεσης 8

Βήμα 8
Τόνος 8
Ενταση ΗΧΟΥ 9
Οι ταλαντωτές και ο μίξερ 9
Φάκελοι Και Ενισχυτής 11
LFO.. 12
Περίληψη 12

Διάγραμμα χαμηλού σήματος UltraNova 12

Ενότητα Synth Edit 13

Πλοήγηση υλικού 13

Ταλαντωτές 1, 2 και 3 13

Παράμετροι ανά ταλαντωτή (Σελίδα 1) ..... 13 Παράμετροι ανά ταλαντωτή (Σελίδα 2) ..... 14 Κοινές παράμετροι ταλαντωτή 14

Το μίξερ 14

Παράμετροι μείκτη (Σελίδα 1) ..... 14 Παράμετροι μείκτη (Σελίδα 2) 15

Φίλτρα 1 και 2 16

Παράμετροι ανά φίλτρο (Σελίδα 1) ..... 16 Κοινές παράμετροι φίλτρου (Σελίδα 2) 17

Φωνές 18

Φάκελοι 19

Παράμετροι φακέλου 1 (πλάτος) (Σελίδα 1) ..... 19 Παράμετροι φακέλου 1 (πλάτος) (Σελίδα 2) ..... 20 Παράμετρος κοινής θήκης ..... 21 Παράμετροι φακέλου 2 (Φίλτρο) (Σελίδα 1) ..... 21 Παράμετροι φακέλου 2 (Φίλτρο) (Σελ 2) ..... 22 Παράμετρος κοινής θήκης ..... 22 Φάκελοι 3 έως 6 παραμέτρων (Σελίδα 1) ..... 22 Παράμετροι φακέλου 3 (Σελίδα 2) ..... 23 Παράμετρος κοινής φακέλου 23

LFO 23

Παράμετροι LFO 1 (Σελίδα 1) 23
παράμετροι LFO 1 (Σελίδα 2) ..... 25 Ο πίνακας διαμόρφωσης ... .25

Μενού Modulation Matrix 25

Τμήμα ελέγχου 26

Τα χειριστήρια Animate 26
Στοιχεία ελέγχου προσαρμογής 26
Κουμπί ακουμπισμένο/φίλτρου 27
Κουμπί φίλτρου 27
Το κουμπί Κλείδωμα 27

Ο Arpeggiator 27

Η Χορδή 28

Εφέ (FX) 28

Μενού FX Σελίδα 1 – Μετατόπιση ..... 28 Μενού FX Σελίδα 2 – Δρομολόγηση ..... 29 Μενού FX Σελίδα 3 – Στοιχεία ελέγχου επιπέδου FX ..... 29 Μενού FX Σελίδα 4 – Παράμετροι FX ..... Μενού 30 EQ ..... 30 Μενού Συμπιεστή 30

Μενού παραμόρφωσης 31
Μενού καθυστέρησης..... 31
Μενού Reverb 32
Μενού Chorus ..... 32 Μενού Gator 33

Ο φωνοκωδικοποιητής ..... .34

Automap® 35

Χρήση του UltraNova ως ελεγκτή λογισμικού ..... 35 Μενού ήχου Σελίδα 1 – Είσοδοι ..... 35 Δρομολόγηση ήχου στο UltraNova 35

Μενού ήχου Σελίδα 2 – Ακουστικά ..... 36 Μενού ήχου Σελίδα 3 – Έξοδοι 1 και 2 και Πηγή κεντρικού υπολογιστή ..... 36 Μενού ήχου Σελίδα 4 – Έξοδοι 3 και 4 ..... 36 Μενού ήχου Σελίδα 5 – Έξοδος SPDIF 37

Γενικές ρυθμίσεις 37

Καθολικό μενού Σελίδα 1 – MIDI και άλλες ρυθμίσεις ..... 37 Παγκόσμιο μενού Σελίδα 2 – Συντονισμός, Ταχύτητα, συχνότητα δειγματοληψίας και ποδοδιακόπτης 37 Παγκόσμιο Μενού Σελίδα 3 – Ρολόι ..... 38 Καθολικό μενού Σελίδα 4 – Μεταφορά ενημερωμένης έκδοσης ..... 38 Καθολικό μενού Σελίδα 5 – Καθολική ένδειξη ρυθμίσεων και ήχου ..... 39 Καθολικό μενού Σελίδα 6 – Βαθμονόμηση ... . 39 Παγκόσμιο μενού Σελίδα 7 – Μετάδοση λειτουργικού συστήματος..... 39

Πίνακας κυματομορφών 40

Πίνακας τιμών συγχρονισμού 40

Πίνακας κυματομορφών LFO 41

Πίνακας πηγών πίνακα διαμόρφωσης 41

Πίνακας προορισμού Matrix Modulation 42

Παράμετροι προσαρμογής.....42

Πίνακας φίλτρου 44

Πίνακας μοτίβων Arp 44

Πίνακας λειτουργιών Gator 44

Πίνακας τύπων εφέ 44

Machine Translated by Google

Εισαγωγή

Σας ευχαριστούμε που αγοράσατε το συνθεσάιζερ UltraNova. Το UltraNova είναι ένας ισχυρός ψηφιακός συνθεσάιζερ εξίσου στο σπίτι σε ζωντανή απόδοση ή σε περιβάλλον ηχογράφησης.
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το UltraNova είναι ικανό να παράγει ήχο με μεγάλο δυναμικό εύρος, τα άκρα του οποίου μπορεί να προκαλέσουν βλάβη στα μεγάφωνα ή άλλα εξαρτήματα, καθώς και στην ακοή σας

Βασικά χαρακτηριστικά:

- Πλήρης πολυφωνία, με έως και 20 φωνές
- Κλασικές αναλογικές συνθετικές κυματομορφές
- 36 wavetables
- 14 τύποι φίλτρου
- Ενσωματωμένο ψηφιακό τμήμα FX με συμπίεση, μετατόπιση, EQ, αντήχηση, καθυστέρηση, παραμόρφωση, χορωδία και εφέ Gator
- Vocoder 12 ζωνών με δυναμικό μικρόφωνο με λαιμό χήνας (παρέχεται)
- Πληκτρολόγιο 37 νοτών ευαίσθητο στην ταχύτητα με aftertouch
- Πλήρης ενσωμάτωση MIDI Automap
- Οθόνη LCD με 8 περιστροφικά χειριστήρια πολλαπλών λειτουργιών ευαίσθητα στην αφή
- Διασύνδεση ήχου USB 2-in/4-out (Κάρτα ήχου)

Οι ακόλουθες δυνατότητες είναι διαθέσιμες σε συνδυασμό με το κατάλληλο λογισμικό UltraNova/Novation (με δυνατότητα λήψης):

- Αυτόματος χάρτης - plug-in έλεγχος συσκευών MIDI και Σταθμών Εργασίας Ψηφιακού Ήχου (DAW). • UltraNova Editor (VSTTM, AUTM, RTASTM plug-in) για DAW
- Λογισμικό βιβλιοθηκών βασισμένο σε Mac/Windows για διαχείριση ενημερώσεων κώδικα

Σχετικά με αυτό το εγχειρίδιο

Δεν ξέρουμε αν έχετε χρόνια εμπειρία με ηλεκτρονικά πληκτρολόγια ή αν αυτό είναι το πρώτο σας συνθετικό. Κατά πάσα πιθανότητα, είσαι κάπου ανάμεσα στα δύο. Επομένως, προσπαθήσαμε να κάνουμε αυτό το εγχειρίδιο όσο το δυνατόν πιο χρήσιμο για όλους τους τύπους χρηστών, και αυτό αναπόφευκτα σημαίνει ότι οι πιο έμπειροι χρήστες θα θέλουν να παρακάμψουν ορισμένα μέρη του, ενώ οι σχετικοί αρχάριοι θα θέλουν να αποφύγουν ορισμένα μέρη του μέχρι να είναι σίγουροι ότι έχουν κατακτήσει τα βασικά.

Ωστόσο, υπάρχουν μερικά γενικά σημεία που είναι χρήσιμα να γνωρίζετε πριν συνεχίσετε να διαβάζετε αυτό το εγχειρίδιο. Έχουμε υιοθετήσει ορισμένες γραφικές συμβάσεις εντός του κειμένου, οι οποίες ελπίζουμε ότι όλοι οι τύποι χρηστών θα είναι χρήσιμοι για την πλοήγηση στις πληροφορίες για να βρουν γρήγορα όσα πρέπει να γνωρίζουν:

Συντομογραφίες, συμβάσεις κ.λπ.
Καθώς οι οκτώ περιστροφικοί κωδικοποιητές αναφέρονται επανειλημμένα σε όλο το εγχειρίδιο, τους έχουμε συντομεύσει σε REn, όπου το n είναι ένας αριθμός μεταξύ 1 και 8, αναφερόμενος στον εν λόγω κωδικοποιητή.

Όπου αναφέρονται τα χειριστήρια του επάνω πίνακα ή οι σύνδεσμοι του πίσω πίνακα, χρησιμοποιήσαμε έναν αριθμό ως εξής: [x] για παραπομπή στο διάγραμμα του επάνω πίνακα και επομένως: {x} για διασταύρωση στο διάγραμμα του πίσω πίνακα. (Βλέπε σελίδες 4 και 5)

Χρησιμοποιήσαμε BOLD CAPS για να ονομάσουμε τα χειριστήρια του επάνω πίνακα ή τις υποδοχές του πίσω πίνακα. Χρησιμοποιήσαμε κείμενο κουκκίδας LCD για να υποδηλώσουμε κείμενο που εμφανίζεται στην οθόνη LCD στην αρχή κάθε περιγραφής παραμέτρων και στους πίνακες παραμέτρων, αλλά Έντονο για να υποδείξουμε αυτό το κείμενο στις κύριες παραγράφους του εγχειριδίου.

Συμβουλές

Αυτά κάνουν αυτό που λέει στο κουτί: περιλαμβάνουμε συμβουλές, σχετικές με το θέμα που συζητείται, οι οποίες θα πρέπει να απλοποιήσουν τη ρύθμιση του UltraNova για να κάνετε αυτό που θέλετε. Δεν είναι υποχρεωτικό να τους ακολουθείτε, αλλά γενικά θα πρέπει να κάνουν τη ζωή πιο εύκολη.

Extra Πληροφορίες

Αυτές είναι προσθήκες στο κείμενο που θα ενδιαφέρουν τον πιο προχωρημένο χρήστη και μπορούν γενικά να αποφευχθούν από τον αρχάριο. Σκοπός τους είναι να παρέχουν μια διευκρίνιση ή επεξήγηση μιας συγκεκριμένης περιοχής λειτουργίας.

Τι υπάρχει στο κουτί?

Το UltraNova έχει συσκευαστεί προσεκτικά στο εργοστάσιο και η συσκευασία έχει σχεδιαστεί για να αντέχει τον σκληρό χειρισμό. Εάν η μονάδα φαίνεται να έχει υποστεί ζημιά κατά τη μεταφορά, μην απορρίψετε κανένα από τα υλικά συσκευασίας και ενημερώστε τον αντιπρόσωπο μουσικής σας.
Φυλάξτε όλα τα υλικά συσκευασίας για μελλοντική χρήση, εάν χρειαστεί να στείλετε ξανά τη μονάδα.

Ελέγξτε την παρακάτω λίστα με τα περιεχόμενα της συσκευασίας. Εάν λείπουν ή είναι κατεστραμμένα αντικείμενα, επικοινωνήστε με τον αντιπρόσωπο ή τον διανομέα της Novation από όπου αγοράσατε τη μονάδα.

- Συνθεσάιζερ UltraNova
- Μικρόφωνο Gooseneck • Μονάδα τροφοδοσίας DC (PSU)
- Οδηγός εύκολης εκκίνησης
- Αυτό το εγχειρίδιο
- Καλώδιο USB
- Automap PRO κωδικού ξεκλειδώματος
- Κάρτα εγγραφής εγγύησης

Απαιτήσεις ισχύος

Το UltraNova αποστέλλεται με τροφοδοτικό 12 V DC, 1250 mA. Ο κεντρικός πείρος του ομοαξονικού συνδετήρα είναι η θετική (+ve) πλευρά της παροχής. Το UltraNova μπορεί είτε να τροφοδοτηθεί από αυτόν τον προσαρμογέα ρεύματος AC-to-DC είτε από τη σύνδεση USB σε έναν υπολογιστή. Το PSU συνοδεύεται από αποσπώμενους προσαρμογείς στις υποδοχές του στις περισσότερες χώρες. όταν τροφοδοτείτε το UltraNova από το τροφοδοτικό ρεύματος, βεβαιωθείτε ότι η τοπική τροφοδοσία εναλλασσόμενου ρεύματος βρίσκεται εντός του εύρους των τάσεων που απαιτείται από τον προσαρμογέα – π.χ. 100 έως 240 VAC – ΠΡΙΝ το συνδέσετε στο
ηλεκτρικό δίκτυο.

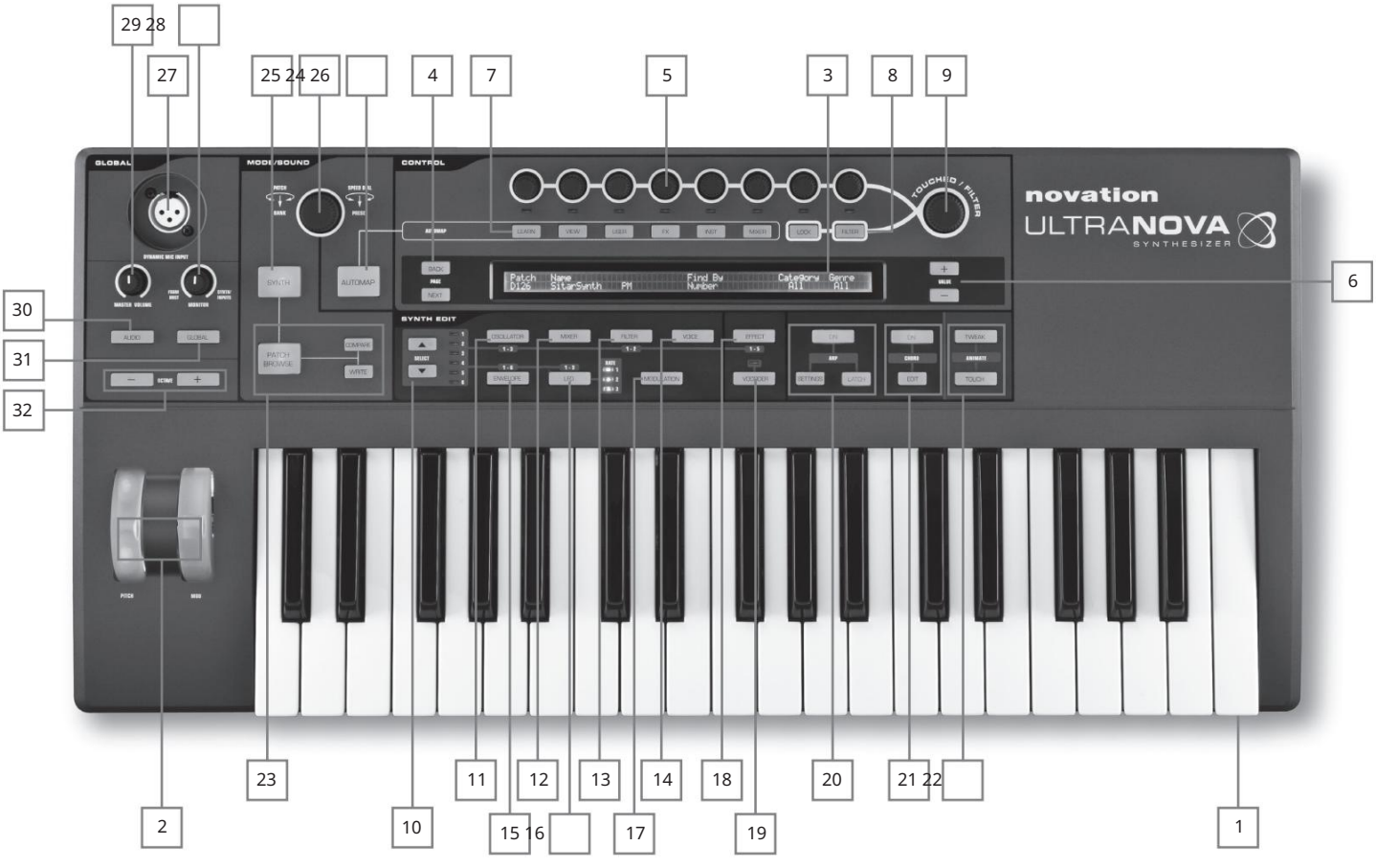
Συνιστούμε ανεπιφύλακτα να χρησιμοποιείτε μόνο το παρεχόμενο PSU. Σε αντίθετη περίπτωση θα ακυρωθεί η εγγύησή σας. Μπορείτε να αγοράσετε τροφοδοτικά για το προϊόν Novation από τον αντιπρόσωπο μουσικής σας, εάν χάσατε το δικό σας.

Εάν τροφοδοτείτε το UltraNova μέσω σύνδεσης USB, θα πρέπει να γνωρίζετε ότι παρόλο που η προδιαγραφή USB που συμφωνήθηκε από τη βιομηχανία πληροφορικής αναφέρει ότι μια θύρα USB πρέπει να παρέχει 0,5 A στα 5V, ορισμένοι υπολογιστές - ιδιαίτερα φορητοί υπολογιστές - δεν μπορούν να τροφοδοτήσουν αυτό το ρεύμα. Η αναξιόπιστη λειτουργία του synth θα έχει ως αποτέλεσμα μια τέτοια περίπτωση. Όταν τροφοδοτείτε το UltraNova από τη θύρα USB ενός φορητού υπολογιστή, συνιστάται ανεπιφύλακτα ο φορητός υπολογιστής να τροφοδοτείται από το δίκτυο AC και όχι από την εσωτερική του μπαταρία.

Machine Translated by Google

Επισκόπηση υλικού υλικού

Κάτοψη - χειριστήρια



[1] Πληκτρολόγιο 37 νότων (3 οκτάβες) με ανίχνευση ταχύτητας και αφής.

[2] Τροχοί PITCH και MOD. Ο τροχός PITCH είναι μηχανικά πολωμένος για να επιστρέψει στην κεντρική θέση όταν απελευθερωθεί.

[3] Οθόνη LCD με κουκκίδες 2 σειρών x 72 χαρακτήρων. Για τα περισσότερα μενού, η οθόνη χωρίζεται σε οκτώ ζώνες από αριστερά προς τα δεξιά, με κάθε ζώνη να αντιστοιχεί σε έναν από τους περιστροφικούς κωδικοποιητές [5].

ενότητα ΕΛΕΓΧΟΣ

[4] Κουμπιά PAGE BACK και NEXT: χρησιμοποιούνται για βήμα προς τα εμπρός και προς τα πίσω μεταξύ των σελίδων του μενού. Ανάβουν για να υποδείξουν ότι είναι διαθέσιμες επιπλέον σελίδες. Δεν έχουν καμία λειτουργία εάν το τρέχον μενού έχει μόνο μία σελίδα.

[5] Περιστροφικοί κωδικοποιητές – 8 ευαίσθητα στην αφή, συγκρατημένα περιστροφικά χειριστήρια για την παράμετρο επιλογή. Πατώντας κάθε χειριστήριο επιλέγεται μια παράμετρος για ρύθμιση, οι παράμετροι υποδεικνύονται στην επάνω σειρά της οθόνης LCD [3] αμέσως κάτω από αυτήν.
Εάν το επιθυμείτε, μπορούν να επιλεγούν πολλαπλές παράμετροι για ταυτόχρονη προσαρμογή. (Η χρήση ενός περιστροφικού κωδικοποιητή στο κείμενο του εγχειριδίου υποδεικνύεται με «REn» , όπου n είναι ο αριθμός του κωδικοποιητή, π.χ. «RE1» αναφέρεται στον περιστροφικό κωδικοποιητή 1). Η ευαισθησία αφής των αγώγιμων κουμπιών χρησιμοποιείται επίσης για να γίνουν ενεργοί ελεγκτές αφής και η εκ νέου ενεργοποίηση φακέλου και άλλα εφέ μπορούν να πραγματοποιηθούν απλά αγγίζοντας τα πόμολα.

[6] Κουμπιά VALUE + και –: Αυτά προσαρμόζουν την τιμή της τρέχουσας επιλεγμένης παραμέτρου – όπως υποδεικνύεται από το LED κάτω από τον κωδικοποιητή που χρησιμοποιείται – είτε προς τα πάνω είτε προς τα κάτω. Η τιμή της παραμέτρου υποδεικνύεται στην κάτω σειρά της οθόνης LCD.

[7] Στοιχεία ελέγχου Automap: Τα κουμπιά LEARN, VIEW, USER, FX, INST και MIXER χρησιμοποιούνται, σε συνδυασμό με τους περιστροφικούς κωδικοποιητές, με το λογισμικό Automap της Novation (βλ. [26]).

[8] Κουμπιά LOCK και FILTER: λειτουργούν σε συνδυασμό με το Πόμολο ΑΦΗΓΗΜΕΝΟ/ΦΙΛΤΡΟΥ [9]. Το FILTER εκχωρεί το κουμπί για τον έλεγχο της συχνότητας αποκοπής του Φίλτρου 1. Το LOCK επαναφέρει τη λειτουργία του κουμπιού στην τελευταία παράμετρο που αγγίξατε.

[9] TOUCHED/FILTER: αυτό είναι ένα μεγάλο, ευαίσθητο στην αφή, χειριστήριο "ομαλής δράσης" προορίζεται να βοηθήσει στην πιο εκφραστική απόδοση όταν παίζετε ζωντανά. Είτε αντιγράφει τη δράση του περιστροφικού κωδικοποιητή που αγγίξατε τελευταία, είτε, εάν έχει πατηθεί το κουμπί FILTER [8], τη συχνότητα του φίλτρου 1.

ενότητα SYNTH EDIT

Τα κουμπιά στην περιοχή Synth Edit του πίνακα ελέγχου είναι τοποθετημένα με λογική σειρά παραγωγής και επεξεργασίας ήχου.

[10] Κουμπιά SELECT K και J: πολλά από τα κύρια μπλοκ synth είναι διπλά: υπάρχουν 3 ταλαντωτές, 6 γεννήτριες φακέλων, 5 μπλοκ FX, 3 LFO και 2 φίλτρα. Κάθε μπλοκ έχει το δικό του μενού και τα κουμπιά SELECT σάς επιτρέπουν να επιλέξετε ποιο μπλοκ θέλετε
να ελέγχονται. Τα LED 1 έως 6 δίπλα υποδεικνύουν το επιλεγμένο μπλοκ.

[11] Κουμπί OSCILLATOR: ανοίγει ένα Μενού Oscillator (δύο σελίδες). Το UltraNova έχει 3 ταλαντωτές και ο ταλαντωτής που θα ελεγχθεί μπορεί να επιλεγεί με το SELECT K και κουμπιά J.

[12] Κουμπί MIXER: ανοίγει το Μενού Mixer (δύο σελίδες).

[13] Κουμπί FILTER: ανοίγει ένα μενού φίλτρου (δύο σελίδες). Το UltraNova έχει 2 φίλτρα, το καθένα με το δικό του μενού. Το ilter που θα ελεγχθεί επιλέγεται με τα SELECT K και J κουμπιά.

[14] Κουμπί VOICE: ανοίγει το Voice Menu (μία σελίδα).

[15] Κουμπί ΦΑΚΕΛΟΣ. ανοίγει ένα Μενού φακέλου (δύο σελίδες). Το UltraNova διαθέτει 6 γεννήτριες φακέλων, η καθεμία με το δικό της μενού. Η γεννήτρια φακέλων να είναι
Το controlled επιλέγεται με τα κουμπιά SELECT K και J.

[16] Κουμπί LFO: ανοίγει ένα μενού LFO (δύο σελίδες). Το UltraNova έχει 3 LFO (χαμηλό ταλαντωτές συχνότητας), ο καθένας με το δικό του μενού. Το LFO προς έλεγχο επιλέγεται με τα κουμπιά SELECT K και J. Το σετ των 3 αποκλειστικών LED δίπλα στο κουμπί LFO αναβοσβήνει για να υποδείξει την τρέχουσα συχνότητα κάθε LFO.

[17] Κουμπί DODULATION: ανοίγει το μενού Modulation (μία σελίδα).

[18] Κουμπί EFFECT: ανοίγει ένα Μενού Εφέ (FX) (τέσσερις σελίδες). Το UltraNova έχει 5 FX τα τμήματα και το τμήμα που θα ελεγχθεί μπορούν να επιλεγούν με το Select K και J κουμπιά.

[19] Κουμπί VOCODER: ανοίγει το μενού Vocoder (μία σελίδα). Ένα LED ανάβει όταν ο Vocoder είναι ενεργός.

[20] Στοιχεία ελέγχου ARP: τα κουμπιά ON, SETTINGS και LATCH ελέγχουν τις λειτουργίες Arpeggiator της UltraNova. Το Arp Menu (μία σελίδα) εμφανίζεται πατώντας το κουμπί SETTINGS, το κουμπί ON ενεργοποιεί/απενεργοποιεί το arpeggiator και το

Machine Translated by Google

Το κουμπί LATCH εφαρμόζει το εφέ arpeggiator στην τελευταία νότα που παίζεται συνεχώς, μέχρι να πατηθεί ένα επόμενο πλήκτρο. Το LATCH μπορεί να προεπιλεγεί έτσι ώστε να είναι αποτελεσματικό μόλις ενεργοποιηθεί το Arpeggiator.

[21] Χειριστήρια CHORD: το UltraNova σάς επιτρέπει να παίζετε μια συγχορδία με μία μόνο νότα πληκτρολογίου. Το κουμπί ON ενεργοποιεί τη λειτουργία Chorder. το κουμπί EDIT ανοίγει το Μενού Επεξεργασίας Χορδής, από όπου μπορούν να εκτελεστούν ο προσδιορισμός και η μεταφορά της χορδής.

[22] Στοιχεία ελέγχου κίνησης: τα κουμπιά TWEAK και TOUCH επιτρέπουν εναλλακτικές λειτουργίες των οκτώ περιστροφικών κωδικοποιητών, επιτρέποντάς τους να χρησιμοποιούνται δυναμικά στην απόδοση. Το TWEAK σάς επιτρέπει να ρυθμίσετε έναν προσαρμοσμένο "πίνακα ελέγχου" παραμέτρων ήχου για κάθε ενημερωμένη έκδοση κώδικα που χρησιμοποιείτε, ώστε να έχετε εύκολη πρόσβαση σε αυτές που χρειάζεστε περισσότερο. Το TOUCH ενεργοποιεί την ευαισθησία αφής των κωδικοποιητών, επιτρέποντάς σας να εισάγετε προ-προγραμματισμένες αλλαγές στον ήχο σας απλά αγγίζοντας ένα κουμπί.

Χειριστήρια MODE/SOUND

[23] Στοιχεία ελέγχου ενημερωμένης έκδοσης κώδικα: το κουμπί ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ, μαζί με τα κουμπιά ΣΥΓΚΡΙΣΗ και ΕΓΓΡΑΦΗ, σας επιτρέπει να κάνετε ακρόαση για τις αποθηκευμένες ενημερώσεις κώδικα της UltraNova, να τις συγκρίνετε με τις τρέχουσες ρυθμίσεις synth (ιδιαίτερα χρήσιμο κατά την τροποποίηση ήχων) και αντικαταστήστε το patch με τις τρέχουσες ρυθμίσεις εάν το επιθυμείτε.

[24] Περιστροφικός έλεγχος PATCH SELECT/SPEED DIAL: χρησιμοποιείται στην επιλογή patch. Σημειώστε ότι αυτό το χειριστήριο έχει λειτουργία ώθησης καθώς και περιστροφική λειτουργία.

[25] ΚΟΥΜΠΙ SYNTH: αυτό θέτει το UltraNova σε λειτουργία Synth, επιτρέποντας την εσωτερική λειτουργίες παραγωγής ήχου και κάρτας ήχου.

[26] ΚΟΥΜΠΙ AUTOMAP: Η λειτουργία Automap είναι η εναλλακτική της λειτουργίας Synth και απενεργοποιεί αποτελεσματικά τις λειτουργίες ελέγχου του συνθεσάιζερ, επιτρέποντας στο UltraNova να λειτουργεί ως ελεγκτής Automap για πρόσθετα και DAW. Η χρήση αυτής της λειτουργίας απαιτεί το πακέτο λογισμικού Automap της Novation. Σημειώστε ότι το synthesizer θα εξακολουθεί να παράγει ήχο όταν ενεργοποιείται από MIDI από το λογισμικό DAW.

ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ χειριστήρια

[27] Dynamic Mic Input: υποδοχή XLR για τη σύνδεση του παρεχόμενου μικροφώνου gooseneck ή εναλλακτικού δυναμικού μικροφώνου (δηλαδή ένα μικρόφωνο που δεν απαιτεί τροφοδοσία φαντασίας για να λειτουργήσει). Το σήμα μικροφώνου μπορεί να δρομολογηθεί στον φωνοκωδικοποιητή, να αναμιχθεί εσωτερικά με το synth και να δρομολογηθεί στις εξόδους ήχου. Επιπλέον, η είσοδος μικροφώνου μπορεί να δρομολογηθεί απευθείας στο DAW χρησιμοποιώντας την εσωτερική κάρτα ήχου. Αυτή η είσοδος παρακάμπτεται όταν ένα βύσμα υποδοχής είναι συνδεδεμένο στην είσοδο 1 [11] στον πίσω πίνακα.

[28] ΟΘΟΝΗ: αυτό το περιστροφικό χειριστήριο ρυθμίζει την ισορροπία μεταξύ του ήχου από τον κεντρικό υπολογιστή (PC ή Mac, εάν είναι συνδεδεμένο) και ο συνδυασμός ήχου από τις εισόδους synth και ήχου.

[29] MASTER VOLUME: ο έλεγχος στάθμης για τις κύριες εξόδους ήχου (και επίσης για την έξοδο ακουστικών, εάν διατηρείται η προεπιλεγμένη ρύθμιση για τον έλεγχο στάθμης ακουστικών στο Μενού ήχου.)

[30] ΚΟΥΜΠΙ AUDIO: ανοίγει το μενού ήχου (επτά σελίδες), επιτρέποντας τη δρομολόγηση ήχου και προσαρμογές επιπέδου που πρέπει να γίνουν.

[31] ΚΟΥΜΠΙ GLOBAL: ανοίγει το καθολικό μενού (επτά σελίδες).

[32] Κουμπιά OCTAVE + και –: αυτά τα δύο κουμπιά μεταφέρουν το πληκτρολόγιο προς τα πάνω ή προς τα κάτω κατά μία οκτάβα κάθε φορά που πιέζονται, σε μέγιστο ive οκτάβες προς τα κάτω ή τέσσερις οκτάβες επάνω. Όταν και τα δύο LED είναι απενεργοποιημένα (η προεπιλεγμένη κατάσταση), η χαμηλότερη νότα στο πληκτρολόγιο είναι μία οκτάβα

Μέση Γ

Πίσω όψη – συνδέσεις

{1} Υποδοχή τροφοδοσίας DC: τυπική υποδοχή 2,2 mm για τη σύνδεση του εξωτερικού 12 V DC PSU (παρέχεται). Βλέπε σελίδα 3.

{2} Διακόπτης ενεργοποίησης/απενεργοποίησης: Διακόπτης 3 θέσεων:

ΘΕΣΗ ΔΡΑΣΗ	
Αριστερά	Ενεργοποιεί την εξωτερική είσοδο 12 V DC [1]
Κέντρο	Μακριά από
σωστά	Ενεργοποιεί την τροφοδοσία μέσω θύρας USB [3]

{3} Θύρα USB: Υποδοχή τύπου B USB 1.1 (συμβατή με USB 2.0) για σύνδεση με υπολογιστή ή Μακ

{4} Υποδοχές MIDI: τυπικές υποδοχές MIDI In/Out/Thru (5-pin DIN)

{5} Υποδοχή πεντάλ στήριξης: 2-πολική (μονοφωνική) υποδοχή τζακ ¼ " για σύνδεση στήριξης πετάλι. Και οι δύο τύποι πεντάλ NO και NC είναι συμβατοί. εάν το πεντάλ είναι συνδεδεμένο όταν το UltraNova είναι ενεργοποιημένο, ο τύπος θα γίνει αυτόματα ανίχνευση κατά την εκκίνηση (υπό την προϋπόθεση ότι το πόδι σας δεν είναι στο πεντάλ!).

{6} Υποδοχή πεντάλ έκφρασης: 3-πολική (στερεοφωνική) υποδοχή jack ¼ " για σύνδεση πεντάλ έκφρασης. Μπορείτε να βρείτε μια πλήρη λίστα με τα υποστηριζόμενα πεντάλ στο Novation answerbase στη διεύθυνση www.novationmusic.com/answerbase

{7} Έξοδος SPDIF: υποδοχή phono (υποδοχή RCA) που φέρει ψηφιακή έκδοση των κύριων εξόδων 1 & 2 σε μορφή S-PDIF.

{8} Υποδοχή ακουστικών: 3-πολική υποδοχή υποδοχής ¼ " για στερεοφωνικά ακουστικά. Η ένταση και η μίξη των τηλεφώνων μπορούν να ρυθμιστούν ανεξάρτητα από το μενού Ήχος.

{9} Aux Outputs 3 & 4: 2 x ¼ υποδοχές jack. Οι έξοδοι είναι μη ισορροπημένες, στα +6 dBu μέγιστο επίπεδο.

{10} Κύριες έξοδοι 1 & 2: Υποδοχές jack 2 x ¼ " που φέρουν κύρια στερεοφωνική έξοδο. Οι έξοδοι είναι μη ισορροπημένο, στο μέγιστο επίπεδο +6 dBu.

{11} Είσοδος 2: Υποδοχή υποδοχής ¼ " για εξωτερικό μικρόφωνο ή είσοδο ήχου σε επίπεδο γραμμής. Το σήμα στην είσοδο 2 μπορεί να αναμιχθεί εσωτερικά με την είσοδο 1 χρησιμοποιώντας το μενού ήχου. Οι είσοδοι είναι ισορροπημένες και μπορούν να δεχθούν μέγιστο επίπεδο εισόδου +2 dBu.

{12} Είσοδος 1: Υποδοχή υποδοχής ¼ " για εξωτερικό μικρόφωνο ή είσοδο ήχου σε επίπεδο γραμμής. Αυτή η είσοδος παρακάμπτει μια υποδοχή XLR που είναι συνδεδεμένη στην είσοδο Dynamic Mic [27] στον επάνω πίνακα. Οι είσοδοι είναι ισορροπημένες και μπορούν να δεχθούν μέγιστο επίπεδο εισόδου +2 dBu.

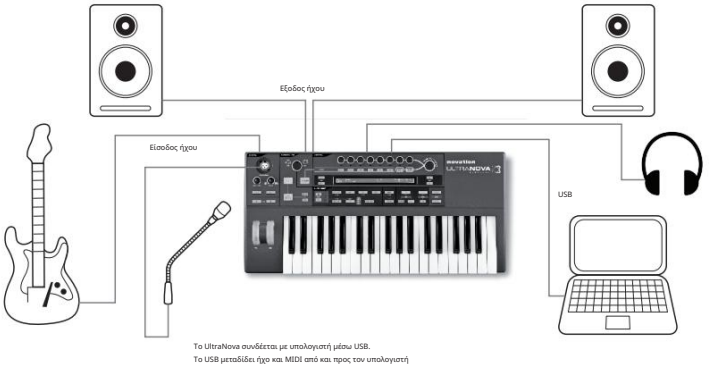
{13} Θύρα κλειδώματος Kensington: για να ασφαλίσετε το συνθεσάιζερ σας.

Machine Translated by Google

ξεκινώντας

Αυτόνομη και λειτουργία υπολογιστή – πρόλογος

Το UltraNova μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως αυτόνομο συνθεσάιζερ, με ή χωρίς συνδέσεις MIDI προς/από άλλες μονάδες ήχου ή πληκτρολόγια. Μπορεί επίσης να συνδεθεί - μέσω της θύρας USB του - σε υπολογιστή (Windows ή Mac) που εκτελεί μια εφαρμογή DAW. Στη συνέχεια, το UltraNova μπορεί να ελεγχθεί εξ ολοκλήρου από τον υπολογιστή χρησιμοποιώντας την προσθήκη UltraNova Editor. Το UltraNova Librarian είναι μια ξεχωριστή εφαρμογή λογισμικού που βοηθά σημαντικά στην οργάνωση, την αποθήκευση και την ανάκληση ενημερώσεων κώδικα.

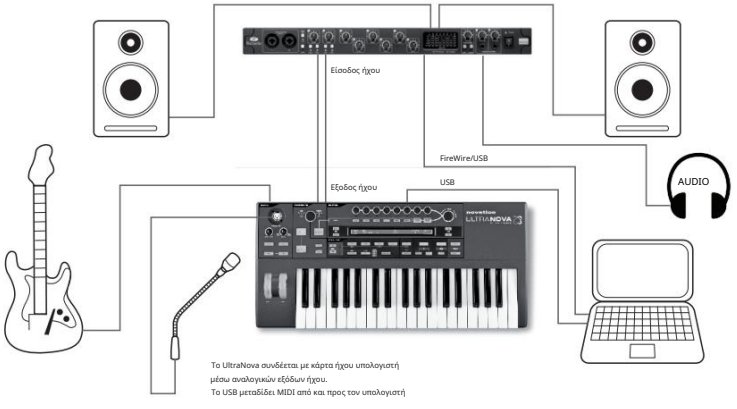


Οι μέθοδοι σύνδεσης του UltraNova για την προσαρμογή των διαφόρων μεθόδων εργασίας καλύπτονται στην τεκμηρίωση που παρέχεται με τα πακέτα λογισμικού UltraNova Editor και UltraNova Librar ian. Τα προγράμματα εγκατάστασης για αυτό το λογισμικό και τα σχετικά προγράμματα οδήγησης USB μπορεί να είναι κατεβάσει από

http://novationmusic.com/support/ultranova.

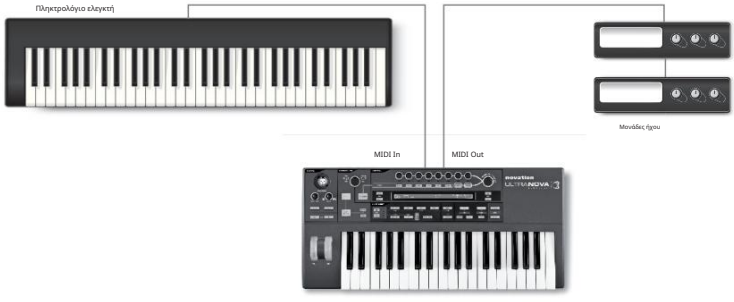
Αυτόνομη λειτουργία – συνδέσεις ήχου και MIDI

Ο απλούστερος και πιο γρήγορος τρόπος για να ξεκινήσετε με το UltraNova είναι να συνδέσετε τις δύο υποδοχές υποδοχής στο πίσω μέρος του πίνακα με την ένδειξη Master Output 1 και 2 {10} στις εισόδους ενός στερεοφωνικού ενισχυτή, μίκτη ήχου, τροφοδοτούμενα ηχεία, κάρτα ήχου υπολογιστή τρίτων ή άλλα μέσα παρακολούθησης της παραγωγής.



Σημείωση: το UltraNova δεν είναι διεπαφή MIDI υπολογιστή. Το MIDI μπορεί να μεταδοθεί μεταξύ UltraNova synth και υπολογιστή, αλλά το MIDI δεν μπορεί να μεταδοθεί προς και από τις θύρες UltraNova MIDI DIN από τον υπολογιστή.

Εάν χρησιμοποιείτε το UltraNova με άλλες μονάδες ήχου, συνδέστε το MIDI OUT {4} στο UltraNova με το MIDI IN στην πρώτη μονάδα ήχου και συνδέστε άλλες μονάδες με τον συνήθη τρόπο. Εάν χρησιμοποιείτε το UltraNova με κύριο πληκτρολόγιο, συνδέστε το MIDI OUT του ελεγκτή στο MIDI IN του UltraNova και βεβαιωθείτε ότι το κύριο πληκτρολόγιο έχει ρυθμιστεί στο κανάλι MIDI 1 (το προεπιλεγμένο κανάλι του UltraNova).



Με τον ενισχυτή ή τον μίκτη απενεργοποιημένο ή σε σίγαση, συνδέστε τον προσαρμογέα AC στο UltraNova {1} και συνδέστε τον στο ρεύμα AC. Ενεργοποιήστε το UltraNova μετακινώντας τον διακόπτη του πίσω πίνακα {2} στο Ext DC. Κατά την ενεργοποίηση, η οθόνη εμφανίζει τον αριθμό έκδοσης i rmware για μερικά δευτερόλεπτα:

Novation UltraNova
Έκδοση 1.0.00

Κηλίδα Ονομα Novation UltraNova C1Hold C1Gain
FX - COMPRESS 1/2COMPRESS 1/2 Κωδικός κώδικα: 2,0 -20 0 64 32 127

Καλίδα Ονομα
ClockSource A000 Ρολόι 156 BPM
FX - DISTORT 1/2DISTORT 1/2 Κίνηση κυκλώματος Κατάσταση) Fly-Wheeling
Διόδος 100 0

Ext-Auto Κατάσταση) Fly-Wheeling
FX - REVERB 1/2REVERB1 & Ρολόι BPM

Ενεργοποιήστε τον μείκτη/ενισχυτή σας ή τα ηχεία με τροφοδοσία και ρυθμίστε το Monitor Balance [28] στο 12 Clock} 156 ώρα, και ενεργοποιήστε το χειριστήριο Master Volume [29] μέχρι να έχετε ένα υγιές επίπεδο ήχου LrgHall από τα ηχεία όταν παίζετε το πληκτρόλογιο.

ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ Προστατέψτε το Local MidiChan MidiOut Touch/Filter
Χρήση ακουστικών Εξω 1 Off Set by Patch

Αντί για ηχεία μεσαίας ενίσχυσης ή μείκτη ήχου, μπορεί να θέλετε να χρησιμοποιήσετε ένα ζεύγος στερεοφωνικά ακουστικά. Αυτά μπορεί να είναι συνδεδεμένα στην υποδοχή εξόδου ακουστικών του πίσω πίνακα ClockSource {8}.
Οι κύριες έξοδοι εξακολουθούν να είναι ενεργές όταν τα ακουστικά είναι συνδεδεμένα.

TuneCent Transpose KbdVel VelBeep OffBaro FreeSynth MPlights
0 0 Καμπύλη 4 Μεσαίο 48 KHz Αυτο Επί
Αυτό Ρολόι 120 BPM Κατάσταση) Εσωτερικό ρολόι

DUMP σε Τράπεζα Patch 0 Ονομα Τρέχουσες OnePatch OneBank AllBanks
Θύρα USB Μπείτε στο Πρόγραμμα

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο ενισχυτής ακουστικών UltraNova έχει δυνατότητα εξόδου
DUMP σε
υψηλό επίπεδο σήματος, προσέξτε όταν ρυθμίζετε το επίπεδο εξόδου.
Θύρα USB GLOBALS & AUDIO

Η προεπιλεγμένη εργοστασιακή ρύθμιση για το επίπεδο των ακουστικών είναι να ελέγχεται η ένταση του ήχου από

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch
Μετρού την ξάμαστερ

το χειριστήριο Master Volume. Ωστόσο, είναι δυνατό να ρυθμίσετε το επίπεδο των ακουστικών ανεξάρτητα. Τρέχουσα μετάδοση O/S ^^ Τρέχουσα έκδοση O/S Έκδοση 1.0.00 Τρέχουσα μετάδοση O/S Τρέχουσα έκδοση O/S
Έκδοση 1.0.00

πώς να το κάνετε αυτό τώρα. Πατήστε το κουμπί AUDIO [30] για να ανοίξετε το Μενού ήχου και, στη συνέχεια, πατήστε το κουμπί [PAGE NEXT] [4] για πρόσβαση στις ρυθμίσεις ακουστικών:

Novation UltraNova
Ανεξάρτητη 0 0 In1 FX In2 FX

Ελεγχος επιπέδου ακουστικών	Επιπεδο	Υπόλοιπο 1+2/3+4
Ακολουθήστε τον κύριο όγκο (μόνο 1+2)	127	0

ΕΞΟΔΕΣ Synth 1+2 127 Είσοδος 1 Είσοδος 2 Λειτουργία ΕΓΓΡΑΦΗΣ
0 0 Synth

ΕΞΟΔΟΙ Synth 3+4 Είσοδος 1 Είσοδος 2 Υπόλοιπο επιπέδου (Host3+4/Synth+Inps)
127 0 0 127

Περιστρέφοντας το RE1 αριστερόστροφα αλλάζει η ρύθμιση Ελέγχου επιπέδου ακουστικών σε Χρήση επιπέδου και ισορροπίας 1+2/3+4. Στη συνέχεια, η στάθμη των ακουστικών μπορεί να ρυθμιστεί ανεξάρτητα από τις κύριες εξόδους με το RE6 (και οποιαδήποτε ισορροπία μεταξύ συνθετικών ήχων και εισόδων με RE7).

SPDIF
Μακριά από

Novation UltraNova

Λίγα λόγια για την Πλοήγηση στο μενού

Το UltraNova έχει σχεδιαστεί για μια μεγάλη συσκευή αναπαραγωγής μέγιστο έλεγχο στον ηχητικό χαρακτήρα και λειτουργία του συστήματος με την ελάχιστη ταλαιπωρία. Όλα τα κύρια μενού επιλέγονται με ένα μόνο πάτημα ενός αποκλειστικού κουμπιού. Για παράδειγμα, το πάτημα του κουμπιού OSCILLATOR θα ανοίγει πάντα το Μενού Oscillator ανεξάρτητα από το πού βρίσκεστε στο σύστημα μενού που μπορεί να βρίσκεστε αυτήν τη στιγμή. Δεν χρειάζεται να δημιουργήσετε αντίγραφα ασφαλείας ή να κάνετε έξοδο από οποιοδήποτε μενού, μπορείτε πάντα να μεταβείτε απευθείας από το ένα μενού στο άλλο με ένα πάτημα ενός κουμπιού.

Αρκετά από τα μπλοκ επεξεργασίας synth - όπως τα Μενού Oscillator και Envelope - είναι διπλά. Για παράδειγμα, υπάρχουν 3 ξεχωριστοί ταλαντωτές, ο καθένας με το δικό του μενού. Όταν επιλέγετε ξανά ένα μενού για ένα τέτοιο πολλαπλό μπλοκ, θα ανοίξει σε αυτό που χρησιμοποιήσατε τελευταία. Για παράδειγμα, εάν προσαρμόσετε τις παραμέτρους του Φάκελου 4, μετά μεταβείτε σε άλλο μενού για να προσαρμόσετε κάποιες άλλες παραμέτρους και, στη συνέχεια, πατήστε ξανά το κουμπί ΦΑΚΕΛΟΣ, το Μενού Φάκελος θα ανοίξει ξανά με ορατές τις παραμέτρους για τον Φάκελο 4. Η ίδια αρχή ισχύει για μενού που έχουν πολλές σελίδες – το UltraNova θυμάται ποιες παραμέτρους προσαρμόσατε τελευταία και ανοίγει ξανά το μενού στη σελίδα που χρησιμοποιήσατε τελευταία.

Machine Translated by Google

Κύλιση στις ενημερώσεις κώδικα

Το UltraNova σας έρχεται προφορτωμένο με ένα σετ εργοστασιακών ενημερώσεων κώδικα, οι οποίες μπορούν να υποβληθούν σε ακρόαση από το εναρκτήριο μενού επιδιορθώσεων. Μπορείτε πάντα να έχετε πρόσβαση στο μενού Patch που ανοίγει πατώντας το κουμπί SYNTH [25]. Τα μπαλώματα είναι διατεταγμένα ως 4 τράπεζες (Α έως Δ), το καθένα με 127 μπαλώματα (000 έως 126). Περιστρέψτε το RE1 για κύλιση στις ενημερώσεις κώδικα. Ο νέος ήχος φορτώνεται μόλις κυλήσετε τον δείκτη ενημέρωσης κώδικα στην οθόνη. Εναλλακτικά, το κουμπί PATCH/BANK [24] μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να καλέσετε ολόκληρο το σετ. Σε αυτήν την περίπτωση, περιστρέψτε το κουμπί PATCH/BANK για να επιλέξετε το patch και πιέστε και περιστρέψτε το κουμπί επιλέξτε την τράπεζα. Σημειώστε ότι ενώ του εμφανίζεται επίσης η ενημέρωση κώδικα.

Αναζήτηση Μέσω των κατηγοριών

Εκτός από το ότι είναι διατεταγμένα σε 4 τράπεζες, τα patches κατηγοριοποιούνται επίσης για εσάς καθιστά πολύ πιο εύκολο τον εντοπισμό των κατάλληλων ήχων. Κάθε ενημέρωση κώδικα ανήκει γενικά τη μουσική περιοχή για την οποία μπορεί να είναι κατάλληλο το έμπλαστρο, η Κατηγορία υποδιαιρεί περαιτέρω το σετ κατά ηχητικό χαρακτήρα , Όνομα μπαλώματος τλκ. Πατήστε το κουμπί PATCH BROWSE [23] και εμφανίζεται η παρακάτω οθόνη:

H BROWSE Patch	Ονομα	Εύρεση By	Κατηγορία Είδος	ΣΥΝΘ
	Πρόγραμμα έναρξης A000	A000-D127	Ολα	Ολα

Η οθόνη συμφώνα με το GtMode EditGroup EEEE---- -------- FX- GATOR με τον τύπο του ήχου. Αυτό και σε ένα είδος και σε μια Κατηγορία. Το Είδος υποδεικνύει

Η οθόνη αναλύει τη δίξη και τα ονόματα των τρέχουσας επιλεγμένης ενημέρωσης κώδικα. Η προεπιλογή είναι να ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ Όνομα ενημερωμένης Εύρεση By Κατηγορία Είδος

PATCHSAVE Bank Προβολή SaveCatg SaveGenre A000 Init Program Evp Init A000-D127 Ολα Ολα

Πρόγραμμα για είναι διατεταγμένα σε τράπεζες 127 μπαλωμάτων ανά τράπεζα. Κάθε μπάλωμα έχει ένα μοναδικό αριθμό θέσης, ένα Εισαγωγή ονόματος ενημέρωσης κώδικα (Σελίδα 1)

Dest+C&G A Init Πρόγραμμα Κανένα Κανένα 0 PATCH SAVE PATCHSAVE Posng *------- -------- Επάνω Πιο χαμηλά Αριθμός Στίξη

πού ανήκουν σε επιλεγμένο Είδος ή και Κατηγορία αντίστοιχα. Δεν έχει χρησιμοποιηθεί. Προορισμός ενημέρωσης κώδικα SaveCatg SaveGenre

Αφού ορίστούν τα κριτήρια ilter, το μειωμένο σύνολο ενημερωμένων εκδόσεων μπορεί να περιληφθεί είτε με σειρά τοποθεσίας (η προεπιλογή), είτε με το όνομα, αλφαριθμητικά. Αυτή η επιλογή ορίζεται από το RE5, το οποίο θέτει την παράμετρο "Εύρεση κατά" είτε σε "A000-D127" (σειρά τοποθεσίας) ή "A-Z" (άλφα ταξινόμηση).

Αν δεν υπάρχουν αντιστοιχίσεις για τον επιλεγμένο συνδυασμό Είδος/Κατηγορίας, δεν θα μπορείτε να αλλάξετε την ενημέρωση κώδικα - δοκιμάστε ένα διαφορετικό συνδυασμό!

Τα είδη και οι κατηγορίες παρατίθενται παρακάτω:

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ	Η ΠΡΟΒΟΛΗ ΕΜΦΑΝΙΖΕΙ:
Μπάσσο	Μπάσσο
Κουδούνι	Κουδούνι
Κλασσικός	Κλασσικός
Τύμπανο	Τύμπανο
Πληκτρολόγιο	Πληκτρολόγιο
Οδηγω	Οδηγω
Κίνηση	Κίνηση
Μπλοκ	Μπλοκ
Πολυ	Πολυ
SFX	SFX
Σειρά	Σειρά
Εξωτερική είσοδος	ExtInput
Κωδικοποιητής φωνής	Κωδικοποιητής φωνής

ΕΙΔΟΣ	Η ΠΡΟΒΟΛΗ ΕΜΦΑΝΙΖΕΙ:
Κλασσικός	Κλασσικός
Drum 'n' Bass/ Breaks	D&B/Brks
σπίτι	σπίτι
Βιομηχανικός	Βιομηχανία
Τζαζ	Τζαζ
R 'n' B/Hip Hop	R&B/HHop
Ροκ και Ποπ	Ροκ/Ποπ
Techno	Techno
Dubstep	Dubstep

Σύγκριση patches

Όταν επεξεργάζεστε αποθηκευμένες ενημερώσεις κώδικα για να δημιουργήσετε νέους ήχους, μπορεί να είναι χρήσιμο να συγκρίνετε την επεξεργασμένη έκδοση με την αρχική αποθηκευμένη ενημέρωση κώδικα. Αυτό επιτυγχάνεται χρησιμοποιώντας το κουμπί ΣΥΓΚΡΙΣΗ [23]. Πατήστε το κουμπί ΣΥΓΚΡΙΣΗ και παίξτε ένα πλήκτρο και θα ακούσετε την αρχική αποθηκευμένη ενημέρωση κώδικα. Αφήστε το κουμπί ΣΥΓΚΡΙΣΗ να παίξει ξανά το πλήκτρο και θα ακούσετε την ενημερωμένη έκδοση κώδικα στην τρέχουσα επεξεργασία της. Εάν πατήσετε το κουμπί ΣΥΓΚΡΙΣΗ ενώ βρίσκεστε σε οποιαδήποτε από τις σελίδες μενού (εκτός από το μενού Εγγραφή), θα εμφανιστούν οι αποθηκευμένες παράμετροι ενημέρωσης κώδικα.

Μπορείτε να συγκρίνετε την τρέχουσα επεξεργασμένη ενημέρωση κώδικα με οποιαδήποτε προεπιλογή που είναι αποθηκευμένη στο UltraNova. Αυτό είναι χρήσιμο όταν επιλέγετε μια νέα θέση στην οποία θα αποθηκευτεί η ενημερωμένη έκδοση κώδικα. Πατώντας RE2 (Patch) θα εμφανιστεί η λίστα των θέσεων patch 2 του μενού ενημέρωση κώδικα που θέλετε να συγκρίνετε. Πατώντας και κρατώντας πατημένο το κουμπί ΣΥΓΚΡΙΣΗ και ένα πλήκτρο, η αποθηκευμένη ενημέρωση κώδικα θα ακούγεται.

Σημείωση: Εάν πατήσετε ξανά το κουμπί WRITE (ενώ βρίσκεστε στη σελίδα 2 του μενού Write), η τρέχουσα επεξεργασία θέση που έχει επιλεγεί από τα RE2 και RE3. Για να αποφύγετε την αποθήκευση της επεξεργασμένης ενημέρωσης κώδικα, πατήστε οποιοδήποτε άλλο κουμπί synth για έξοδο από το μενού Write (π.χ. SYNTH [25]).

Αποθήκευση εμπλάστρου

Μόνο αποθηκεύσετε ή να γράψετε τις δικές σας ενημερώσεις κώδικα απευθείας στο UltraNova χωρίς τη χρήση η εφαρμογή λογισμικού UltraNova Librarian. Το μενού Write αποτελείται από δύο σελίδες και μπορείτε να προσπελάσετε και τις δύο πατώντας το κουμπί WRITE [23]. Ένα τρίτο πάτημα του WRITE το κουμπί θα αποθηκεύσει την προεπιλογή. Είναι επίσης δυνατή η μετακίνηση μεταξύ των σελίδων χρησιμοποιώντας το PAGE Κουμπιά BACK και NEXT [4].

Κουμπιά RE1-RE8

Μπείτε στο Πρόγραμμα

Δεν χρησιμοποιείται

Δεν χρησιμοποιείται

Δεν χρησιμοποιείται

Δεν χρησιμοποιείται

Δεν χρησιμοποιείται

Δεν χρησιμοποιείται

Δεν χρησιμοποιείται

Δεν χρησιμοποιείται

RE1: Κύλιση ενημερώσεις κώδικα

Περιστρέφοντας το RE3 γίνεται κύλιση σε όλο το σύνολο χαρακτήρων (AZ, az, 0-9 και ειδικοί χαρακτήρες).

Η θέση του χαρακτήρα που επεξεργάζεστε καθορίζεται από το RE2.

RE2: Θέση δρομέα

Αυτό μετακινεί τη θέση του δρομέα πάνω και κάτω στη συμβολοσειρά κειμένου για λόγους επεξεργασίας χαρακτήρες.

RE3: Επιλογή χαρακτήρα

Η θέση του χαρακτήρα που επεξεργάζεστε καθορίζεται από το RE2.

RE4: δεν χρησιμοποιείται

RE5: Κεφαλαίοι χαρακτήρες

Η παράμετρος μετακινείται στο σύνολο των κεφαλαίων χαρακτήρων «A» σε «Z» . Η θέση του χαρακτήρα που επεξεργάζεται καθορίζεται από το RE2. Πατήστε το κουμπί πρόσδεσης ακριβώς κάτω από το RE5 για να εισαγάγετε τον χαρακτήρα και να αυξήσετε αυτόματα τον κέρσορα στην επόμενη θέση του.

RE6: Πεζοί χαρακτήρες

Η παράμετρος μετακινείται μέσα από το σύνολο πεζών χαρακτήρων «a» σε «z» . Η θέση του χαρακτήρα που επεξεργάζεται καθορίζεται από το RE2. Πατήστε το κουμπί πρόσδεσης ακριβώς κάτω από το RE6 για να εισαγάγετε τον χαρακτήρα και να αυξήσετε αυτόματα τον κέρσορα στην επόμενη θέση του.

RE7: Αριθμητικοί χαρακτήρες

Η παράμετρος μετακινείται στο σύνολο αριθμητικών χαρακτήρων «0» έως «9» . Η θέση του χαρακτήρα που επεξεργάζεται καθορίζεται από το RE2. Πατήστε το κουμπί πρόσδεσης ακριβώς κάτω από το RE7 για να εισαγάγετε τον χαρακτήρα και να αυξήσετε αυτόματα τον κέρσορα στην επόμενη θέση του.

RE8: Σημεία στίξης και ειδικοί χαρακτήρες

Η παράμετρος μετακινείται σε ένα σύνολο σημείων στίξης και ειδικών χαρακτήρων. Η θέση του χαρακτήρα που επεξεργάζεται καθορίζεται από το RE2. Πατήστε το κουμπί πρόσδεσης ακριβώς κάτω από το RE8 για να εισαγάγετε τον χαρακτήρα και να αυξήσετε αυτόματα τον κέρσορα στην επόμενη θέση του.

H BROWSE Patch Ονομα Εύρεση By Κατηγορία Είδος

Machine Translated by Google

A000-D127 Ολα Ολα

CH SAVE PATCHSAVE Posng *------- -------- Επάνω Πιο χαμηλα Αριθμός Στίξη

Αποθήκευση ενημερωμένης έκδοσης κώδικα (Σελίδα 7)

0 Μπείτε στο Πρόγραμμα 0

Τράπεζα PATCHSAVE Προορισμός ενημέρωσης κώδικα SaveCatg SaveGenre

Dest+C&G 0 Μπείτε στο Πρόγραμμα Κανένας Κανένας

Tweak1 Tweak2 Tweak3 Tweak4 Tweak5 Tweak6 Tweak7 Tweak8

RE1: Δεν χρησιμοποιείται.

---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ----

---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ----

RE2: Επιλογή τράπεζας

Χρησιμοποιήστε αυτό το στοιχείο ελέγχου για να επιλέξετε σε ποια τράπεζα (A, B, C ή D) θα εγγραφεί η ενημερωμένη έκδοση κώδικα.

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456

0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

RE3: Θέση επιλάστρου

NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods

0 0 Χρησιμοποιήστε αυτό το στοιχείο ελέγχου για να επιλέξετε τον αριθμό προορισμού της ενημερωμένης έκδοσης κώδικα στον οποίο θα εγγραφεί ο ήχος. Χρησιμοποιήστε αυτό το στοιχείο ελέγχου για να επιλέξετε τον αριθμό προορισμού στον οποίο θα εγγραφεί η ενημερωμένη έκδοση κώδικα. Η ενημερωμένη έκδοση κώδικα θα εμφανίζεται κάτω από τα RE4 και RE5 για αναφορά, αν και αυτό θα αντικατασταθεί με το νέο όνομα ενημερωμένης έκδοσης κώδικα εάν η ενημερωμένη έκδοση κώδικα αποθηκευτεί χωρίς αλλαγή της θέσης.

0 0 0 0 0 0 0 0

E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456

---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ----

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456

0 R----- 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

Χρησιμοποιήστε το κουμπί ΣΥΓΚΡΙΣΗ για να ακούσετε την ενημερωμένη έκδοση κώδικα που έχει επιλεγεί από τα RE2 και RE3.

RE4 – RE5: Δεν χρησιμοποιείται.

RE6: Επιλογή κατηγορίας

Επιλέξτε μια κατηγορία για τη νέα ενημέρωση κώδικα. Δείτε τη σελίδα 7 για τη λίστα των κατηγοριών.

RE7: Επιλογή είδους

Επιλέξτε ένα είδος για τη νέα ενημέρωση κώδικα. Δείτε τη σελίδα 7 για τη λίστα των διαθέσιμων ειδών.

RE8: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

Για έξοδο από το μενού Write, πατήστε οποιοδήποτε άλλο κουμπί synth (π.χ. SYNTH [25]).

Σημείωση: Μια ταχύτερη μέθοδος διαχείρισης ενημερώσεων κώδικα (εγγραφή, φόρτωση, μετονομασία, αναδιάταξη κ.λπ.) είναι η χρήση του UltraNova Librarian με δυνατότητα λήψης. Μπορείτε να το κατεβάσετε δωρεάν από τη διεύθυνση http://novationmusic.com/support/ultranova.

Ενημέρωση του λειτουργικού συστήματος (PC) της UltraNova

Οι ενημερωμένες εκδόσεις λειτουργικού συστήματος θα είναι διαθέσιμες από καιρό σε καιρό στη διεύθυνση www.novationmusic.com/support/ultranova με τη μορφή MIDI SysEx ile. Η διαδικασία ενημέρωσης απαιτεί τη σύνδεση του UltraNova μέσω USB σε έναν υπολογιστή που είχε πρώτα εγκατεστημένα τα απαραίτητα προγράμματα οδήγησης USB. Πλήρεις οδηγίες για την εκτέλεση της ενημέρωσης θα παρέχονται μαζί με τη λήψη.

Εκμάθηση SyntheSIS

Αυτή η ενότητα καλύπτει το θέμα της παραγωγής ήχου με περισσότερες λεπτομέρειες και εξετάζει τις διάφορες βασικές δυνατότητες που είναι διαθέσιμες στα μπλοκ παραγωγής ήχου και επεξεργασίας του UltraNova.

Συνιστάται να διαβάσετε προσεκτικά αυτό το κεφάλαιο εάν η σύνθεση αναλογικού ήχου είναι άγνωστο θέμα. Οι χρήστες που γνωρίζουν αυτό το θέμα μπορούν να παραλείψουν αυτό το κεφάλαιο και να προχωρήσουν στο επόμενο κεφάλαιο.

Για να κατανοήσετε πώς ένας συνθεσάιζερ παράγει ήχο, είναι χρήσιμο να έχετε μια εκτίμηση των στοιχείων που συνθέτουν έναν ήχο, τόσο μουσικό όσο και μη.

Ο μόνος τρόπος με τον οποίο μπορεί να ανιχνευθεί ένας ήχος είναι δονώντας αέρα το τύμπανο με κανονικό, περιοδικό τρόπο. Ο εγκέφαλος ερμηνεύει αυτές τις δονήσεις (με μεγάλη ακρίβεια) σε έναν από έναν άπειρο αριθμό διαφορετικών τύπων ήχου.

Είναι αξιοσημείωτο ότι οποιοσδήποτε ήχος μπορεί να περιγραφεί με όρους μόνο τριών ιδιοτήτων και όλοι οι ήχοι τις έχουν πάντα. Αυτοί είναι:

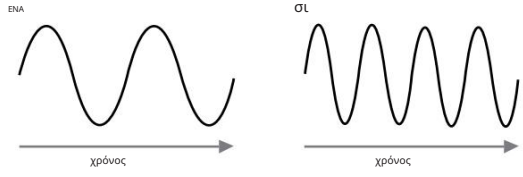
- Βήμα •
Τόνος
- Ενταση ΗΧΟΥ

Αυτό που κάνει έναν ήχο διαφορετικό από τον άλλο είναι τα σχετικά μεγέθη των τριών ιδιοτήτων που υπήρχαν αρχικά στον ήχο, και πώς οι ιδιότητες αλλάζουν κατά τη διάρκεια του διάρκεια του ήχου.

Με ένα μουσικό συνθεσάιζερ, σκοπεύαμε να έχουμε τον ακριβή έλεγχο αυτών των τριών ιδιοτήτων και, ειδικότερα, πώς μπορούν να αλλάξουν κατά τη διάρκεια της «ζωής» του ήχου.
Στις ιδιότητες δίνονται συχνά διαφορετικά ονόματα: Η ένταση μπορεί να αναφέρεται ως πλάτος, ένταση ή επίπεδο, ύψος ως συχνότητα και τόνος ως χροιά.

Πίσσα

Όπως αναφέρθηκε, ο ήχος γίνεται αντιληπτός από τον αέρα που δονείται το τύμπανο του αυτιού. Το ύψος του ήχου καθορίζεται από το πόσο γρήγοροι είναι οι κραδασμοί. Για έναν ενήλικο άνθρωπο, η πιο αργή δόνηση που γίνεται αντιληπτή ως ήχος είναι περίπου είκοσι φορές το δευτερόλεπτο, την οποία ο εγκέφαλος ερμηνεύει ως ήχο τύπου μπάσου. το πιο γρήγορο είναι πολλές χιλιάδες φορές το δευτερόλεπτο, το οποίο ο εγκέφαλος ερμηνεύει ως ήχο τύπου υψηλού πρίματος.



Εάν μετρηθεί ο αριθμός των κορυφών στις δύο κυματομορφές (δονήσεις), θα φανεί ότι υπάρχουν ακριβώς διπλάσιες αιχμές στο κύμα Β από ό,τι στο κύμα Α. (Το κύμα Β είναι στην πραγματικότητα μια οκτάβα υψηλότερο σε ύψος από το κύμα Α). Είναι ο αριθμός των δονήσεων σε μια δεδομένη περίοδο που καθορίζει το ύψος ενός ήχου. Αυτός είναι ο λόγος που το βήμα αναφέρεται μερικές φορές ως συχνότητα. Είναι ο αριθμός των κορυφών κυματομορφής που μετρήθηκαν κατά τη διάρκεια μιας δεδομένης χρονικής περιόδου που καθορίζει το βήμα ή τη συχνότητα.

Τόνος

Οι μουσικοί ήχοι αποτελούνται από πολλούς διαφορετικούς, σχετικούς τόνους που εμφανίζονται ταυτόχρονα. Το πιο δυνατό αναφέρεται ως το «θεμελιώδες» ύψος και αντιστοιχεί στην αντιληπτή νότα του ήχου. Άλλα τόνους που συνθέτουν τον ήχο που σχετίζονται με τις θεμελιώδεις σε απλές μαθηματικές αναλογίες ονομάζονται αρμονικές. Η σχετική ένταση κάθε αρμονικής σε σύγκριση με την ένταση του θεμελιώδους καθορίζει τον συνολικό τόνο ή τη χροιά του

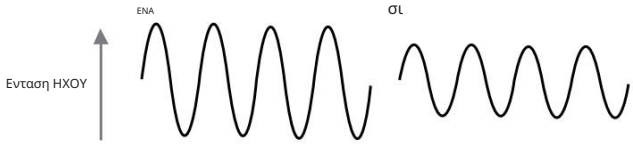
ο Ηχος.

Σκεφτείτε ότι δύο όργανα, όπως ένα τσέμπαλο και ένα πιάνο, παίζουν την ίδια νότα στο πληκτρολόγιο και σε ίση ένταση. Παρά το γεγονός ότι έχουν την ίδια ένταση και τον ίδιο τόνο, τα όργανα εξακολουθούν να ακούγονται σαφώς διαφορετικά. Αυτό συμβαίνει επειδή οι διαφορετικοί μηχανισμοί σημειώσεων των δύο οργάνων παράγουν διαφορετικά σύνολα αρμονικών. οι αρμονικές που υπάρχουν σε έναν ήχο πιάνου είναι διαφορετικές από αυτές που υπάρχουν σε έναν ήχο τσέμπαλου.

Machine Translated by Google

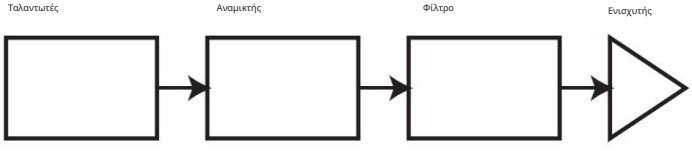
Ενταση ΗΧΟΥ

Η ένταση, η οποία συχνά αναφέρεται ως το πλάτος ή η ένταση του ήχου καθορίζεται από το πόσο μεγάλες είναι οι δονήσεις. Πολύ απλά, το να ακούς ένα πιάνο από ένα μέτρο μακριά θα ακουγόταν πιο δυνατά απ' ό,τι αν ήταν πενήντα μέτρα μακριά.



Έχοντας δείξει ότι μόνο τρία στοιχεία μπορούν να ορίσουν οποιονδήποτε ήχο, αυτά τα στοιχεία πρέπει τώρα να σχετίζονται με ένα μουσικό συνθεσάιζερ. Είναι λογικό ότι ένα διαφορετικό τμήμα του Synthesizer «συνθέτει» (ή δημιουργεί) αυτά τα διαφορετικά στοιχεία.

Ένα τμήμα του συνθεσάιζερ, οι Ταλαντωτές, παρέχουν ακατέργαστα σήματα κυματομορφής που καθορίζουν το ύψος του ήχου μαζί με το ακατέργαστο αρμονικό του περιεχόμενο (τόνο). Αυτά τα σήματα στη συνέχεια αναμιγνύονται μαζί σε ένα τμήμα που ονομάζεται Mixer και το μείγμα που προκύπτει τροφοδοτείται στη συνέχεια σε ένα τμήμα που ονομάζεται φίλτρο. Αυτό επιφέρει περαιτέρω αλλαγές στον τόνο του ήχου, αφαιρώντας (εικονίζοντας) ή ενισχύοντας ορισμένες από τις αρμονικές. Τέλος, το εικονιζόμενο σήμα τροφοδοτείται στον ενισχυτή, ο οποίος καθορίζει την εσωτερική ένταση του ήχου.



Πρόσθετα τμήματα συνθεσάιζερ - LFO και Φάκελοι - παρέχουν περαιτέρω τρόπους αλλαγής του τόνου, του τόνου και της έντασης ενός ήχου αλληλεπιδρώντας με τους Ταλαντωτές, το Φίλτρο και τον Ενισχυτή, παρέχοντας αλλαγές στον χαρακτήρα του ήχου που μπορούν να εξελιχθούν με την πάροδο του χρόνου.
Επειδή ο μόνος σκοπός των LFO και Envelopes είναι να ελέγχουν (διαμορφώνουν) τα άλλα τμήματα του συνθεσάιζερ, είναι κοινώς γνωστά ως «διαμορφωτές» .

Αυτές οι διάφορες ενότητες συνθεσάιζερ θα καλυφθούν τώρα με περισσότερες λεπτομέρειες.

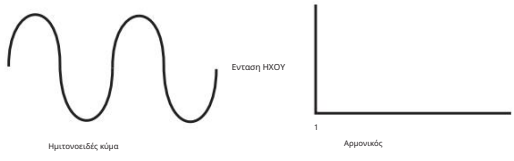
Οι Ταλαντωτές και ο Μίκτης

Ο Ταλαντωτής είναι πραγματικά ο καρδιακός παλμός του Synthesizer. Παράγει ένα ηλεκτρονικό κύμα (το οποίο δημιουργεί τους κραδασμούς όταν τελικά τροφοδοτείται σε ένα μεγάφωνο). Αυτή η κυματομορφή παράγεται σε ένα ελεγχόμενο μουσικό ύψος, που αρχικά καθορίζεται από τη νότα που παίζεται στο πληκτρολόγιο ή περιέχεται σε ένα ληφθέν μήνυμα νότας MIDI. Ο αρχικός διακριτικός τόνος ή χροιά της κυματομορφής στην πραγματικότητα καθορίζεται από το σχήμα της κυματομορφής.

Πριν από πολλά χρόνια, οι πρωτοπόροι της μουσικής σύνθεσης ανακάλυψαν ότι μόνο μερικές χαρακτηριστικές κυματομορφές περιείχαν πολλές από τις πιο χρήσιμες αρμονικές για την παραγωγή μουσικών ήχων. Τα ονόματα αυτών των κυμάτων αντικατοπτρίζουν το πραγματικό τους σχήμα όταν προβάλλονται σε ένα όργανο που ονομάζεται παλμογράφος, και αυτά είναι: ημιτονοειδή κύματα, τετράγωνα κύματα, κύματα πριονιού, τριγωνικά κύματα και θόρυβος.

Κάθε σχήμα κυματομορφής (εκτός από τον θόρυβο) έχει ένα συγκεκριμένο σύνολο αρμονικών που σχετίζονται με τη μουσική, οι οποίες μπορούν να χειριστούν από περαιτέρω τμήματα του συνθεσάιζερ.

Τα παρακάτω διαγράμματα δείχνουν πώς φαίνονται αυτές οι κυματομορφές σε έναν παλμογράφο και απεικονίζουν τα σχετικά επίπεδα των αρμονικών τους. Θυμηθείτε, είναι τα σχετικά επίπεδα των διαφόρων αρμονικών που υπάρχουν σε μια κυματομορφή που καθορίζουν τον τόνο του εσωτερικού ήχου.



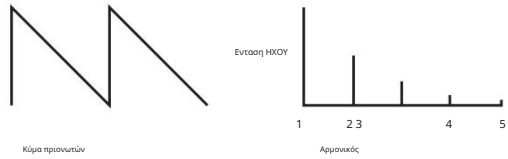
Ημιτονοειδή κύματα

Αυτά διαθέτουν μόνο μία αρμονική. Μια ημιτονοειδής κυματομορφή παράγει τον πιο «αγνό» ήχο επειδή έχει μόνο ένα βήμα (συχνότητα).

Τριγωνικά κύματα

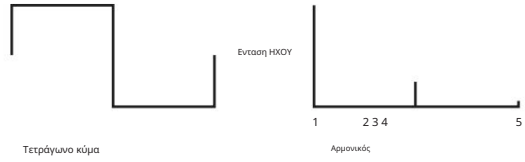
Αυτά περιέχουν μόνο περιττές αρμονικές. Ο όγκος του καθενός μειώνεται όσο το τετράγωνο της θέσης του στην αρμονική σειρά. Για παράδειγμα, η 5η αρμονική έχει όγκο 1/25 του όγκου της θεμελιώδους.

Κύματα πριονισμένων δοντιών



Αυτά είναι πλούσια σε αρμονικές και περιέχουν τόσο ζυγές όσο και περιττές αρμονικές της διασκεδαστικής συχνότητας. Ο όγκος του καθενός είναι αντιστρόφως ανάλογος με τη θέση του στο αρμονική σειρά.

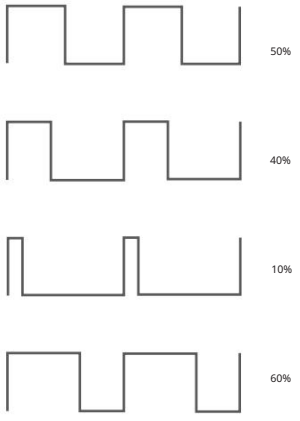
Τετράγωνα / Παλμικά Κύματα



Αυτά έχουν μόνο περιττές αρμονικές, οι οποίες έχουν τον ίδιο όγκο με τις περιττές αρμονικές στο α πριονωτό κύμα.

Θα παρατηρηθεί ότι η τετραγωνική κυματομορφή ξοδεύει ίσο χρόνο στην «υψηλή» και στην «χαμηλή» κατάστασή της. Αυτή η αναλογία είναι γνωστή ως «κύκλος λειτουργίας» . Ένα τετράγωνο κύμα έχει πάντα κύκλο λειτουργίας 50%, που σημαίνει ότι είναι «υψηλό» για τον μισό κύκλο και «χαμηλό» για τον άλλο μισό.
Στο Ultranova, είναι δυνατό να ρυθμιστεί ο κύκλος λειτουργίας της βασικής τετραγωνικής κυματομορφής για να παραχθεί μια κυματομορφή που έχει πιο «ορθογώνιο» σχήμα. Αυτές είναι συχνά γνωστές ως κυματομορφές παλμών. Καθώς η κυματομορφή γίνεται ολοένα και πιο ορθογώνια, εισάγονται πιο ομοιόμορφες αρμονικές και η κυματομορφή αλλάζει τον χαρακτήρα της, καθιστώντας πιο «ρινική» ήχο.

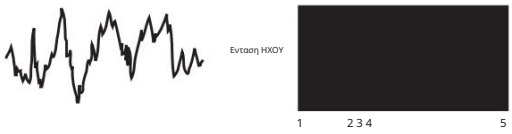
Το πλάτος της κυματομορφής του παλμού (το «Πλάτος παλμού») μπορεί να αλλάξει δυναμικά από έναν διαμορφωτή, με αποτέλεσμα το αρμονικό περιεχόμενο της κυματομορφής να αλλάζει συνεχώς. Αυτό μπορεί να δώσει στην κυματομορφή μια πολύ «παχιά» ποιότητα όταν το πλάτος του παλμού μεταβάλλεται με μέτριο ρυθμό.



Δεν έχει καμία διαφορά στο πώς ακούγεται μια κυματομορφή παλμού εάν ο κύκλος λειτουργίας είναι 40% ή 60%, αφού η κυματομορφή είναι απλώς «ανεστραμμένη» και το αρμονικό περιεχόμενο είναι ακριβώς το ίδιο.

Machine Translated by Google

Κύματα θορύβου



Αυτά είναι βασικά τυχαία σήματα και δεν έχουν καμία θεμελιώδη συχνότητα (και επομένως καμία ιδιότητα βήματος). Όλες οι συχνότητες είναι στην ίδια ένταση. Επειδή δεν έχουν ύψος, τα σήματα θορύβου είναι συχνά χρήσιμα για τη δημιουργία ηχητικών εφέ και ήχων τύπου κρουστών.

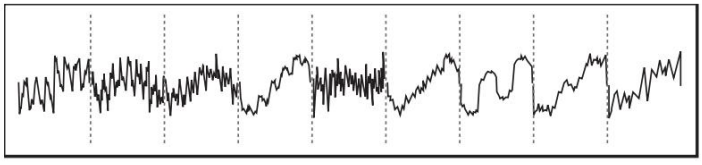
Ψηφιακές κυματομορφές

Εκτός από τους παραδοσιακούς τύπους κυματομορφών ταλαντωτή που περιγράφονται παραπάνω, το UltraNova προσφέρει επίσης ένα σύνολο προσεκτικά επιλεγμένων, ψηφιακά δημιουργημένων κυματομορφών που περιέχουν χρήσιμα αρμονικά στοιχεία που συνήθως δύσκολα παράγονται με χρήση παραδοσιακών Ταλαντωτών.

Wavetables

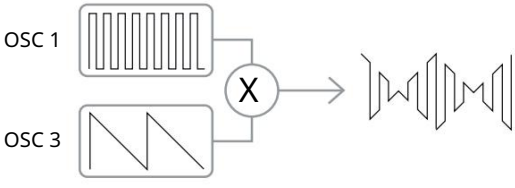
Ένα "wavetable" είναι ουσιαστικά μια ομάδα ψηφιακών κυματομορφών. Οι 36 πίνακες κυμάτων της UltraNova περιέχουν 9 ξεχωριστές ψηφιακές κυματομορφές. Το πλεονέκτημα ενός κυματοειδούς πίνακα είναι ότι μπορούν να αναμειχθούν διαδοχικές κυματομορφές στον πίνακα κυματομορφών. Μερικά από τα wavetable της UltraNova περιέχουν κυματομορφές με παρόμοιο αρμονικό περιεχόμενο, ενώ άλλες περιέχουν κυματομορφές με πολύ διαφορετικό αρμονικό περιεχόμενο. Τα wavetable ζωντανεύουν όταν ο «δείκτης wavetable» - η θέση εντός του wavetable - διαμορφώνεται, με αποτέλεσμα έναν ήχο που αλλάζει συνεχώς χαρακτήρα, είτε ομαλά είτε απότομα.

9 Τα κύματα συνθέτουν έναν πίνακα κυμάτων



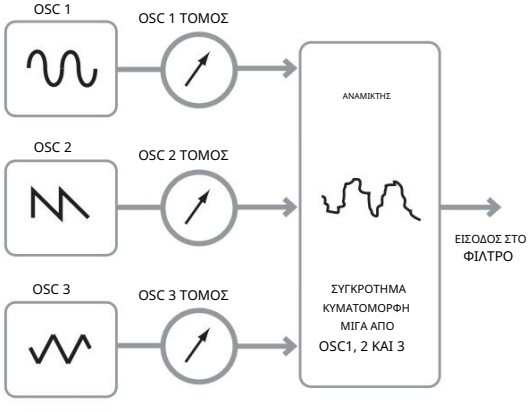
Διαμόρφωση δακτυλίου

Ο διαμορφωτής δακτυλίου είναι μια γεννήτρια ήχου που λαμβάνει σήματα από δύο από τους ταλαντωτές της UltraNova και τα «πολλαπλασιάζει» αποτελεσματικά μεταξύ τους. Το Ultranova έχει 2 Ring Modulators, ο ένας παίρνει Osc 1 και Osc 3 ως εισόδους και ο άλλος Osc 2 και Osc 3. Η προκύπτουσα έξοδος εξαρτάται από τις διάφορες συχνότητες και το αρμονικό περιεχόμενο που υπάρχει σε καθένα από τα δύο σήματα ταλαντωτή και θα αποτελείται μιας σειράς αθροιστικών και διαφορικών συχνοτήτων καθώς και των συχνοτήτων που υπάρχουν στα αρχικά σήματα.



Το Μίξερ

Για να επεκταθεί το εύρος των ήχων που μπορούν να παραχθούν, οι τυπικοί αναλογικοί συνθεσάιζερ διαθέτουν περισσότερους από έναν Ταλαντωτές. Χρησιμοποιώντας πολλαπλούς Ταλαντωτές για τη δημιουργία ενός ήχου, είναι δυνατό να επιτευχθούν πολύ ενδιαφέρουσες αρμονικές μίξεις. Είναι επίσης δυνατό να αποσυντονίσετε ελαφρώς μεμονωμένους Ταλαντωτές μεταξύ τους, κάτι που δημιουργεί έναν πολύ ζεστό, «παχύ» ήχο. Το Mixer της UltraNova επιτρέπει τη μίξη τριών ανεξάρτητων ταλαντωτών, ενός ξεχωριστού ταλαντωτή θορύβου και δύο πηγών διαμορφωτή δακτυλίου.



Το Φίλτρο

Το Ultranova είναι ένα αφαιρετικό συνθεσάιζερ μουσικής. Αφαιρετική σημαίνει ότι μέρος του ήχου αφαιρείται κάπου στη διαδικασία σύνθεσης.

Οι Ταλαντωτές παρέχουν στις ακατέργαστες κυματομορφές άφθονο αρμονικό περιεχόμενο και το τμήμα Φίλτρο αφαιρεί μερικές από τις αρμονικές με ελεγχόμενο τρόπο.

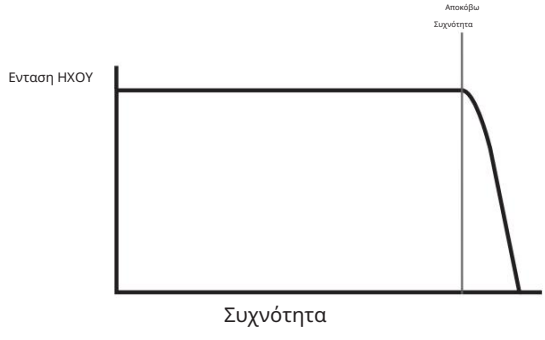
14 τύποι φίλτρων είναι διαθέσιμοι στο UltraNova, αν και πρόκειται για ποικιλίες τριών βασικών τύπων φίλτρων: Low Pass, Band Pass και High Pass. Ο τύπος φίλτρου που συναντάται πιο συχνά σε συνθεσάιζερ είναι ο τύπος Low Pass. Με ένα Χαμηλοπερατό Φίλτρο, επιλέγεται ένα σημείο αποκοπής (ή συχνότητα αποκοπής) και οποιεσδήποτε συχνότητες κάτω από το σημείο περνούν και οι παραπάνω συχνότητες διαγράφονται. Η ρύθμιση της παραμέτρου Συχνότητα φίλτρου υπαγορεύει το σημείο κάτω από το οποίο αφαιρούνται οι συχνότητες. Αυτή η διαδικασία αφαίρεσης αρμονικών από τις κυματομορφές έχει ως αποτέλεσμα την αλλαγή του χαρακτήρα ή της χροιάς του ήχου. Όταν η παράμετρος Συχνότητα είναι στο μέγιστο, το ilter είναι εντελώς "ανοιχτό" και καμία συχνότητα δεν αφαιρείται από τις ακατέργαστες κυματομορφές του Ταλαντωτή.

Στην πράξη, υπάρχει μια σταδιακή (και όχι ξαφνική) μείωση του όγκου των αρμονικών πάνω από το σημείο αποκοπής ενός φίλτρου χαμηλής διέλευσης. Το πόσο γρήγορα μειώνονται σε όγκο αυτές οι αρμονικές καθώς η συχνότητα αυξάνεται πάνω από το σημείο αποκοπής καθορίζεται από την κλίση του φίλτρου. Η κλίση μετράται σε «μονάδες όγκου ανά οκτάβα» . Δεδομένου ότι ο όγκος μετριέται σε ντεσιμπέλ, αυτή η κλίση συνήθως αναφέρεται ως τόσα ντεσιμπέλ ανά οκτάβα (dB/oct). Οι τυπικές τιμές είναι 12 dB/oct και 24 dB/oct. Όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός, τόσο μεγαλύτερη είναι η απόρριψη των αρμονικών πάνω από το σημείο αποκοπής και τόσο πιο έντονο το φαινόμενο iltering.

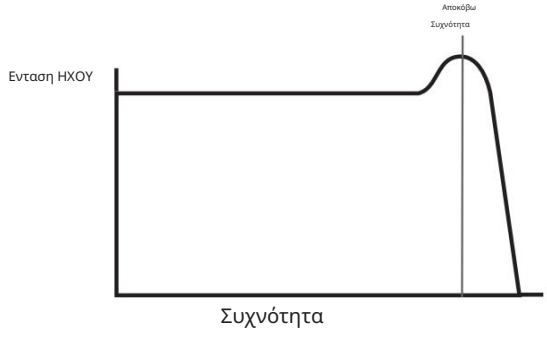
Μια άλλη σημαντική παράμετρος του φίλτρου είναι ο συντονισμός του. Οι συχνότητες στο σημείο αποκοπής μπορούν να αυξηθούν σε ένταση από τον έλεγχο συντονισμού φίλτρου. Αυτό είναι χρήσιμο για την έμφαση σε ορισμένες αρμονικές του ήχου.

Καθώς η αντήχηση αυξάνεται, μια ποιότητα σαν σφύριγμα θα εισαχθεί στον ήχο που περνά μέσα από το ilter. Όταν ρυθμίζεται σε πολύ υψηλά επίπεδα, ο συντονισμός προκαλεί στην πραγματικότητα το ilter να αυτο-ταλαντώνεται κάθε φορά που περνάει ένα σήμα μέσα από αυτό. Ο προκύπτων τόνος σφυρίσματος που παράγεται είναι στην πραγματικότητα ένα καθαρό ημιτονοειδές κύμα, το ύψος του οποίου εξαρτάται από τη ρύθμιση του κουμπιού συχνότητας (το σημείο αποκοπής του ilter). Αυτό το ημιτονοειδές κύμα που παράγεται από συντονισμό μπορεί πραγματικά να χρησιμοποιηθεί για ορισμένους ήχους ως πρόσθετη πηγή ήχου εάν το επιθυμείτε.

Το παρακάτω διάγραμμα δείχνει την απόκριση ενός τυπικού φίλτρου χαμηλής διέλευσης. Οι συχνότητες πάνω από το σημείο αποκοπής μειώνονται σε όγκο.



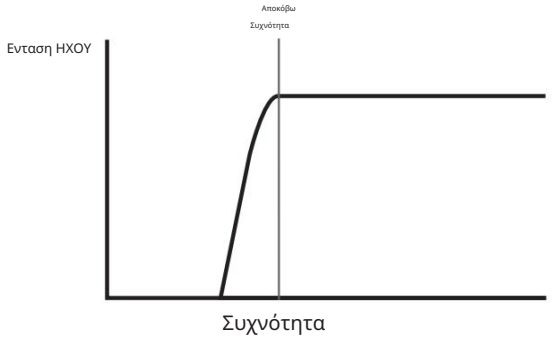
Όταν προστίθεται συντονισμός, οι συχνότητες στο σημείο αποκοπής ενισχύονται σε όγκο.



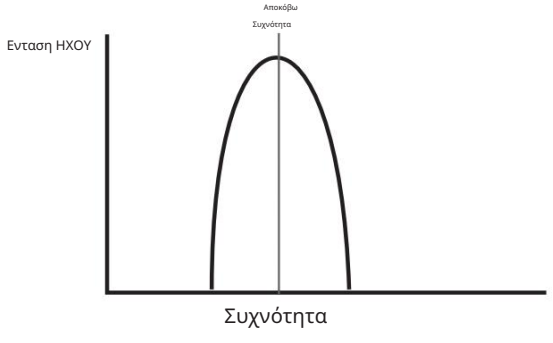
Machine Translated by Google

Εκτός από τον παραδοσιακό τύπο Low Pass Filter, υπάρχουν επίσης τύποι High Pass και Band Pass. Ο τύπος του φίλτρου που χρησιμοποιείται επιλέγεται με την παράμετρο Τύπος φίλτρου.

Ένα High Pass Filter είναι παρόμοιο με ένα Low Pass Filter, αλλά λειτουργεί με την «αντίθετη έννοια» , έτσι ώστε οι συχνότητες κάτω από το σημείο αποκοπής να αφαιρούνται. Οι συχνότητες πάνω από το σημείο αποκοπής περνούν. Όταν η παράμετρος Συχνότητα φίλτρου έχει οριστεί στο μηδέν, το ilter είναι εντελώς ανοιχτό και δεν αφαιρούνται συχνότητες από τις ακατέργαστες κυματομορφές του Ταλαντωτή.



Όταν χρησιμοποιείται φίλτρο Band Pass, διέρχεται μόνο μια στενή ζώνη συχνοτήτων με κέντρο γύρω από το σημείο αποκοπής. Οι συχνότητες πάνω και κάτω από τη ζώνη αφαιρούνται. Δεν είναι δυνατό να ανοίξετε πλήρως αυτόν τον τύπο φίλτρου και να επιτρέψετε τη διέλευση όλων των συχνοτήτων.

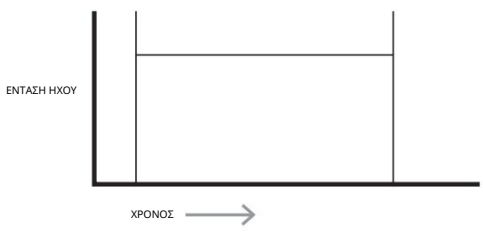


Φάκελοι και ενισχυτής

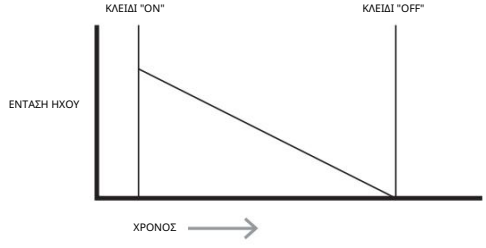
Σε προηγούμενες παραγράφους, περιγράφηκε η σύνθεση του τόνου και της χροιάς ενός ήχου.
Το επόμενο μέρος του Οδηγού Σύνθεσης περιγράφει πώς ελέγχεται η ένταση του ήχου.
Η ένταση μιας νότας που δημιουργείται από ένα μουσικό όργανο συχνά ποικίλλει πολύ κατά τη διάρκεια της νότας, ανάλογα με τον τύπο του οργάνου.

Για παράδειγμα, μια νότα που παίζεται σε ένα Όργανο αποκτά γρήγορα πλήρη ένταση όταν πατηθεί ένα πλήκτρο. Παραμένει σε πλήρη ένταση μέχρι να απελευθερωθεί το πλήκτρο, οπότε το επίπεδο έντασης πέφτει αμέσως στο μηδέν.

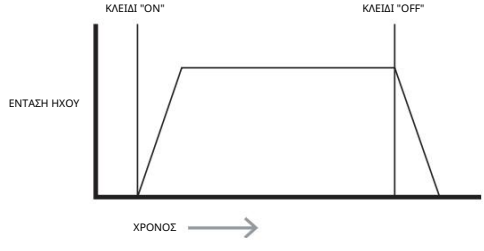
Μια νότα πιάνου αποκτά γρήγορα πλήρη ένταση μετά το πάτημα ενός πλήκτρου και σταδιακά πέφτει στο μηδέν μετά από αρκετά δευτερόλεπτα, ακόμα κι αν κρατηθεί το πλήκτρο.



Μια εξομοίωση String Section επιτυγχάνει την πλήρη ένταση σταδιακά μόνο όταν πατηθεί ένα πλήκτρο. Παραμένει σε πλήρη ένταση ενώ το πλήκτρο είναι πατημένο, αλλά μόλις απελευθερωθεί το πλήκτρο, η ένταση μηδενίζεται αρκετά αργά.



Σε ένα αναλογικό συνθεσάιζερ, οι αλλαγές στον χαρακτήρα ενός ήχου που συμβαίνουν κατά τη διάρκεια μιας νότας ελέγχονται από μια ενότητα που ονομάζεται Γεννήτρια Φακέλων. Το UltraNova έχει 6

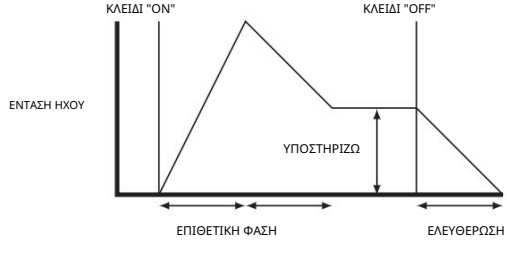


Γεννήτριες φακέλων (ονομάζονται Env 1 έως Env 6). Το Env 1 σχετίζεται πάντα με έναν ενισχυτή, ο οποίος ελέγχει το πλάτος της νότας – δηλαδή την ένταση του ήχου – κατά την αναπαραγωγή της νότας.

Κάθε γεννήτρια φακέλων έχει τέσσερα κύρια χειριστήρια που χρησιμοποιούνται για την προσαρμογή του σχήματος του φακέλου.

Ώρα επίθεσης

Προσαρμόζει το χρόνο που χρειάζεται μετά το πάτημα ενός πλήκτρου για να ανέβει η ένταση από το μηδέν στην πλήρη ένταση. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία ήχου με αργό fade-in.



Ώρα αποσύνθεσης

Προσαρμόζει το χρόνο που χρειάζεται για να πέσει η ένταση από την αρχική της πλήρη ένταση στο επίπεδο που έχει οριστεί από το χειριστήριο Sustain ενώ κρατάτε πατημένο ένα πλήκτρο.

Επίπεδο Διατήρησης

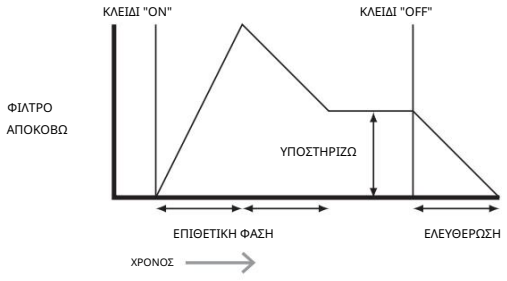
Αυτό είναι σε αντίθεση με τα άλλα στοιχεία ελέγχου Envelope, καθώς ορίζει ένα επίπεδο και όχι μια χρονική περίοδο. Ρυθμίζει το επίπεδο έντασης στο οποίο παραμένει ο φάκελος όσο κρατάτε πατημένο το πλήκτρο, μετά τη λήξη του χρόνου αποσύνθεσης.

Χρόνος απελευθέρωσης

Προσαρμόζει το χρόνο που χρειάζεται για να πέσει η ένταση από το επίπεδο Sustain στο μηδέν μόλις απελευθερωθεί το πλήκτρο. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία ήχων που έχουν ποιότητα «εξασθένησης» .

Ένα τυπικό συνθεσάιζερ θα έχει έναν ή περισσότερους φακέλους. Ένας φάκελος εφαρμόζεται πάντα στον ενισχυτή για να διαμορφώσει τον όγκο κάθε νότας που παίζεται. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν πρόσθετοι φάκελοι για τη δυναμική τροποποίηση άλλων τμημάτων του συνθεσάιζερ κατά τη διάρκεια ζωής κάθε νότας.
Η δεύτερη γεννήτρια φακέλων της UltraNova (Env 2) χρησιμοποιείται για την τροποποίηση της συχνότητας αποκοπής ilter κατά τη διάρκεια ζωής ενός χαρτονομίσματος.

Στο UltraNova, οι γεννήτριες φακέλων 3 έως 6 μπορούν να χρησιμοποιηθούν για ειδικούς σκοπούς, όπως τη διαμόρφωση του δείκτη Wavetable ή τα επίπεδα FX.



LFOs

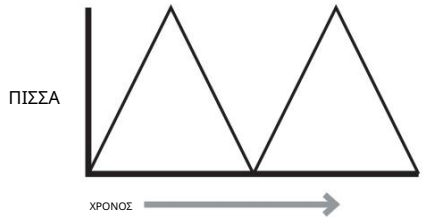
Όπως οι Γεννήτριες Φακέλων, το τμήμα LFO ενός συνθεσάιζερ είναι ένας Διαμορφωτής. Έτσι, αντί να αποτελεί μέρος της ίδιας της σύνθεσης ήχου, χρησιμοποιείται για την αλλαγή (ή τη διαμόρφωση) άλλων τμημάτων του συνθεσάιζερ. Για παράδειγμα, ένα LFO μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αλλάξει το βήμα ταλαντωτή ή τη συχνότητα αποκοπής φίλτρου.

Τα περισσότερα μουσικά όργανα παράγουν ήχους που ποικίλλουν με την πάροδο του χρόνου τόσο σε ένταση όσο και σε ύψος και χροιά. Μερικές φορές αυτές οι παραλλαγές μπορεί να είναι αρκετά λεπτές, αλλά εξακολουθούν να συμβάλλουν σημαντικά στον χαρακτηρισμό του εσωτερικού ήχου.

Ενώ ένας φάκελος χρησιμοποιείται για τον έλεγχο μιας εφάπαξ διαμόρφωσης κατά τη διάρκεια ζωής μιας μόνο νότας, τα LFO διαμορφώνονται χρησιμοποιώντας μια επαναλαμβανόμενη κυκλική κυματομορφή ή μοτίβο. Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, οι ταλαντωτές παράγουν μια σταθερή κυματομορφή που μπορεί να πάρει τη μορφή επαναλαμβανόμενου ημιτονοειδούς κύματος, τριγωνικού κύματος κ.λπ. αντιλαμβάνομαι. (Στην πραγματικότητα, το LFO σημαίνει Ταλαντωτής χαμηλής συχνότητας.)

Όπως συμβαίνει με ένα Envelope, οι κυματομορφές που δημιουργούνται από τα LFO μπορούν να τροποποιηθούν σε άλλα μέρη του συνθεσάιζερ για να δημιουργήσουν τις επιθυμητές αλλαγές με την πάροδο του χρόνου – ή «κινήσεις» – στον ήχο.
Το UltraNova έχει τρία ανεξάρτητα LFO, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη διαμόρφωση διαφορετικών τμημάτων συνθεσάιζερ και μπορούν να λειτουργήσουν σε διαφορετικές ταχύτητες.

Ένα τυπικό σχήμα κύματος για ένα LFO θα ήταν ένα κύμα τριγώνου.



Φανταστείτε αυτό το κύμα πολύ χαμηλής συχνότητας να εφαρμόζεται στο βήμα ενός ταλαντωτή. Το αποτέλεσμα είναι ότι το βήμα του Ταλαντωτή αργά ανεβαίνει και πέφτει πάνω και κάτω από το αρχικό του βήμα. Αυτό θα προσομοίαζε, για παράδειγμα, έναν βιολιστή να κινεί ένα inger πάνω-κάτω στη χορδή του οργάνου ενώ αυτό υποκλίνεται. Αυτή η λεπτή κίνηση προς τα πάνω και προς τα κάτω αναφέρεται ως
το φαινόμενο «Vibrato» .

Εναλλακτικά, εάν το ίδιο σήμα LFO επρόκειτο να διαμορφώσει τη συχνότητα αποκοπής του φίλτρου αντί για το βήμα του ταλαντωτή, θα προέκυπτε ένα οικείο φαινόμενο ταλάντωσης γνωστό ως «wahwah» .
Εκτός από τη ρύθμιση διαφόρων τμημάτων του συνθεσάιζερ που θα διαμορφωθούν από LFO, μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν και πρόσθετοι φάκελοι ως διαμορφωτές ταυτόχρονα. Σαφώς, όσο περισσότεροι Ταλαντωτές, Φίλτρα, Φάκελοι και LFO υπάρχουν σε ένα συνθεσάιζερ, τόσο πιο ισχυρό είναι.

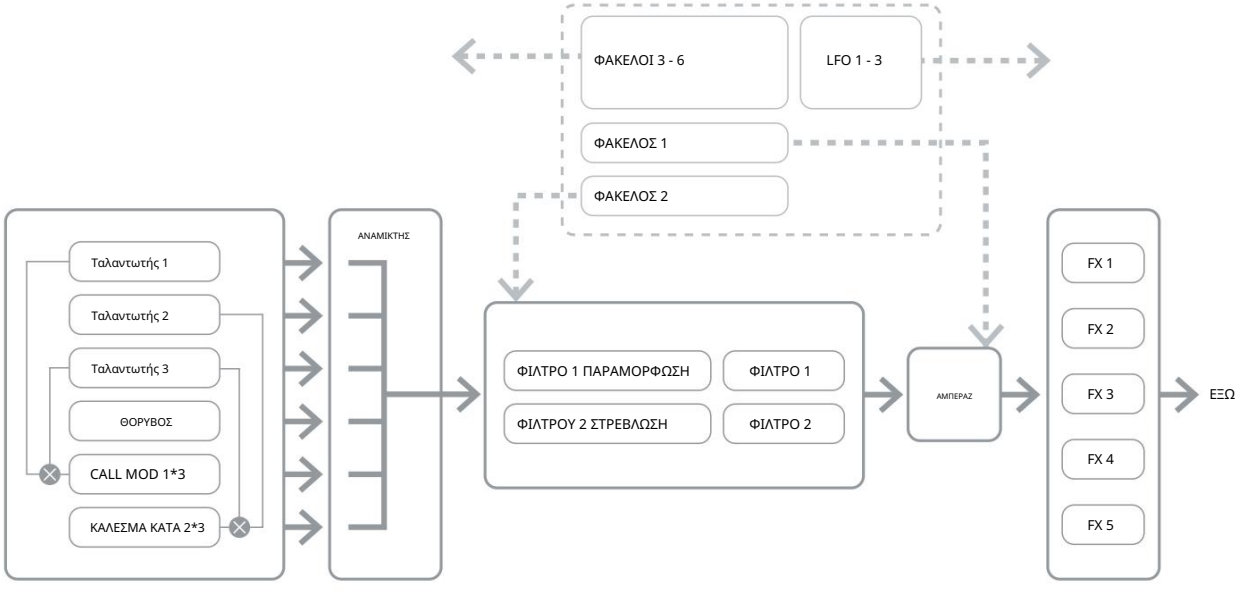
Περίληψη

Ένας συνθεσάιζερ μπορεί να αναλυθεί σε μπλοκ ive κύριας παραγωγής ήχου ή τροποποίησης ήχου (διαμόρφωσης).

1 Ταλαντωτές που δημιουργούν κυματομορφές σε διάφορα στάδια.
2 Ένας Μίκτης που αναμιγνύει τις εξόδους από τους Ταλαντωτές μαζί.
3 Φίλτρα που αφαιρούν ορισμένες αρμονικές, αλλάζοντας τον χαρακτήρα ή την χροιά του ήχου.
4 Ένας ενισχυτής που ελέγχεται από μια γεννήτρια φακέλων, η οποία αλλάζει την ένταση ενός ήχου
με την πάροδο του χρόνου όταν παίζεται μια νότα.
5 LFO και φάκελοι που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη διαμόρφωση οποιουδήποτε από τα παραπάνω.

Μεγάλο μέρος της απόλαυσης με ένα Synthesizer είναι ο πειραματισμός με τους εργοστασιακά προκαθορισμένους ήχους και η δημιουργία νέων. Δεν υπάρχει υποκατάστατο για την εμπειρία «hands on» .
Τα πειράματα με την προσαρμογή των πολλών παραμέτρων του UltraNova θα οδηγήσουν τελικά σε μια πληρέστερη κατανόηση του τρόπου με τον οποίο τα διάφορα χειριστήρια αλλάζουν και βοηθούν στη διαμόρφωση νέων ήχων.
Οπλισμένοι με τη γνώση αυτού του κεφαλαίου και την κατανόηση του τι πραγματικά συμβαίνει στο μηχάνημα όταν γίνονται προσαρμογές στα πόμολα και τους διακόπτες, η διαδικασία δημιουργίας νέων και συναρπαστικών ήχων θα γίνει εύκολη - Διασκεδάστε.

Διάγραμμα ροής σήματος ultranova



Machine Translated by Google

Ενότητα Synth eDIt

Πλοήγηση υλικού

Δείτε τη σελίδα 4 για μια επισκόπηση του UltraNova και μια σύντομη περιγραφή του τι κάνει κάθε ένα από τα χειριστήρια του επάνω πίνακα.

Στο UltraNova, όλα τα μενού που ελέγχουν την παραγωγή ήχου και τα μπλοκ επεξεργασίας ήχου είναι προσβάσιμα από τα κουμπιά στην περιοχή Επεξεργασία Synth του επάνω πίνακα.

Όταν καλείται ένα μενού, οι τιμές παραμέτρων που εμφανίζονται είναι αυτές της τρέχουσας επιλεγμένης ενημέρωσης κώδικα.

Κάθε μενού είναι προσβάσιμο από το δικό του ειδικό κουμπί και έχει από μία έως τέσσερις σελίδες.
Εάν ένα μενού έχει περισσότερες από μία σελίδες, ένα από τα δύο κουμπιά PAGE [4] θα φωτιστεί και αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για κύλιση στις πρόσθετες σελίδες. Στην οθόνη LCD εμφανίζονται έως και οκτώ παράμετροι του μενού και η καθεμία μεταβάλλεται με τον περιστροφικό κωδικοποιητή ακριβώς πάνω από το κείμενο της παραμέτρου.

Χρησιμοποιώντας τα κουμπιά μενού [11] έως [22], μπορείτε να μεταβείτε απευθείας από το ένα μενού στο άλλο με ένα πάτημα ενός κουμπιού. Ορισμένα από τα μπλοκ παραγωγής/επεξεργασίας ήχου είναι διπλά (π.χ Ταλαντωτής) και τα κουμπιά SELECT [10] χρησιμοποιούνται για την επιλογή του συγκεκριμένου μπλοκ αυτού του τύπου που θα ελεγχθεί. Το UltraNova θυμάται σε ποιο μπλοκ έγινε η τελευταία πρόσβαση, καθώς και σε ποια σελίδα μενού, και όταν ανακληθεί αυτό το μενού, ανοίγει ξανά με ορατές τις τελευταίες ρυθμίσεις.

oScIllatorS 1, 2 και D 3

Το UltraNova έχει τρεις πανομοιότυπους ταλαντωτές και μια πηγή θορύβου. Αυτές είναι οι γεννήτριες ήχου του synth. Πατώντας το κουμπί OSCILATOR [11] ανοίγει το μενού Oscillator, το οποίο έχει δύο σελίδες για κάθε ταλαντωτή. Ένα από τα κουμπιά SELECT και ένα από τα κουμπιά PAGE θα φωτιστούν, υποδεικνύοντας ότι είναι διαθέσιμοι περισσότεροι από ένας ταλαντωτές για έλεγχο και ότι είναι διαθέσιμες και άλλες σελίδες μενού. Εμφανίζονται συνολικά 16 παράμετροι ανά ταλαντωτή για προσαρμογή, οκτώ ανά σελίδα. Ωστόσο, σημειώστε ότι ive από αυτά είναι κοινά και στους τρεις ταλαντωτές και ένα άλλο για την πηγή θορύβου. Αυτές οι έξι παράμετροι εμφανίζονται στο μενού Σελίδα 2 για κάθε ταλαντωτή.

Παράμετροι ανά ταλαντωτή (Σελίδα 1)

Ο ταλαντωτής 1 χρησιμοποιείται ως παράδειγμα στις περιγραφές που ακολουθούν, ωστόσο και οι 3 ταλαντωτές λειτουργούν πανομοιότυποι.

RE1: Χαμηλό συντονισμό

Εμφανίζεται ως: O1Hpt

Αρχική τιμή: 0

Εύρος ρύθμισης: -64 έως +63

Αυτή η παράμετρος ορίζει τον βασικό συντονισμό για ταλαντωτή. Η αύξηση της τιμής του κατά 1 μετατοπίζει το τόνο του κατά ένα ημίτονο μόνο για τον επιλεγμένο ταλαντωτή, ρυθμίζοντας έτσι στο +12 ουσιαστικά μετατοπίζει τον ταλαντωτή ρυθμίζοντας προς τα πάνω μια οκτάβα. Οι αρνητικές τιμές αποδυναμώνουν τον τόνο με τον ίδιο τρόπο. Δείτε επίσης τη μεταφορά RE2 στη σελίδα 38.

RE2: Μικρή ρύθμιση

Εμφανίζεται ως: O1 Cents

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -50 έως +50

Αυτή η παράμετρος ρυθμίζει τον τόνο του ταλαντωτή σε μικρές αυξήσεις. Κάθε μονάδα αλλάζει τον τόνο κατά 1/50 του τόνου μεταξύ των ημιτονίων. Η ρύθμιση αυτή μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία ενός ανιούσας κλίσης ή φθίνουσας κλίσης ενός τόνου σε ένα τέταρτο του τόνου στη μέση μεταξύ δύο ημιτονίων.

RE3: Virtual Oscillator Sync

Εμφανίζεται ως: O1VSync

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Το Oscillator Sync είναι μια τεχνική κατά τη διάρκεια της οποίας ένας ταλαντωτής "εκκινούν" ταλαντωτή για την προσθήκη για να ενεργοποιήσει ξανά αυτή του πρώτου.

Αυτή η τεχνική παράγει μια ενδιαφέρουσα σειρά εφέ. Η ένταση των εφέ Η φωνή του προκύπτοντος

Ο ήχος ποικίλλει καθώς η τιμή της παραμέτρου αλλάζει επειδή η συχνότητα εικονικού ταλαντωτή αυξάνεται ως πολλαπλάσιο της συχνότητας του κύριου ταλαντωτή καθώς αυξάνεται η τιμή της παραμέτρου.

Όταν η τιμή Vsync είναι πολλαπλάσιο του 16, η συχνότητα εικονικού ταλαντωτή είναι μια μουσική αρμονική της κύριας συχνότητας ταλαντωτή. Το συνολικό αποτέλεσμα είναι μια μετατόπιση του ταλαντωτή που κινείται προς τα πάνω στην αρμονική σειρά, με τιμές ανάμεσα σε πολλαπλάσια του 16 που παράγουν πιο ασύμβατα εφέ.

VSync = 0

VSync = 5

VSync = 16

Για να αξιοποιήσετε στο έπακρο το Vsync, δοκιμάστε να το διαμορφώσετε χρησιμοποιώντας το LFO.
Δοκιμάστε να το αντιστοιχίσετε στον τροχό MOD για έλεγχο "hands-on".

RE4: Κυματομορφή ταλαντωτή

Εμφανίζεται ως: O1Κύμα

Αρχική τιμή: Πριονοδόντι

Εύρος προσαρμογής: Δείτε τον πίνακα στη σελίδα 40 για πλήρεις λεπτομέρειες

Αυτό επιλέγει την κυματομορφή του ταλαντωτή από ένα εύρος 72 επιλογών. Εκτός από τις αναλογικές κυματομορφές τύπου synth όπως ημιτονοειδές, τετράγωνο, πριονωτό δόντι, παλμό και 9 αναλογίες μείγματος πριονωτή/παλμού, υπάρχουν διάφορες ψηφιακές κυματομορφές και 36 κυματομορφές που αποτελούνται από εννέα μεμονωμένες κυματομορφές ανά κυματομορφή, συν τις δύο πηγές εισόδου ήχου.

Εάν έχουν επιλεγεί πηγές εισόδου ήχου, τότε τυχόν πρόσθετες παράμετροι ταλαντωτή δεν θα έχουν καμία επίδραση στον ήχο. Η είσοδος ήχου θα χρησιμοποιηθεί ως πηγή για επακόλουθο χειρισμό (π.χ. ilters, διαμόρφωση, κ.λπ.).
Για να ακούσετε οποιαδήποτε από τις εισόδους ήχου, πρέπει να αναπαραχθεί μια νότα στο πληκτρολόγιο.

Είναι δυνατό να δημιουργήσετε ένα εφέ πύλης MIDI στα φωνητικά χρησιμοποιώντας εισόδους ήχου ως πηγή.

RE5: Πίνακας πλάτους/κύματος παλμού

Εμφανίζεται ως: O1Pw/Idx

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Αυτός ο έλεγχος έχει δύο λειτουργίες, ανάλογα με την κυματομορφή που επιλέγεται από το RE4. Με τις κυματομορφές παλμού, μεταβάλλει το πλάτος παλμού της εξόδου του ταλαντωτή. Αυτό το βασικό εφέ μπορεί να ακουστεί πιο εύκολα ρυθμίζοντας το RE5 με το RE4 σε PW. Θα παρατηρήσετε πώς ποικίλλει το αρμονικό περιεχόμενο και σε υψηλές ρυθμίσεις ο ήχος γίνεται αρκετά λεπτός και μεταλλικός. Ένα παλμικό κύμα είναι ουσιαστικά ένα ασύμμετρο τετράγωνο κύμα. όταν οριστεί στο μηδέν, η κυματομορφή είναι ένα κανονικό τετράγωνο κύμα. (Βλ. σελίδα 9.) Το RE5 έχει διαφορετική λειτουργία εάν η κυματομορφή του ταλαντωτή έχει ρυθμιστεί να είναι ένας από τους 36 Πίνακες Κυμάτων (βλ. RE4 παραπάνω). Κάθε πίνακας κυμάτων αποτελείται από εννέα σχετικές κυματομορφές και η ρύθμιση του RE5 καθορίζει ποια είναι σε χρήση. Το συνολικό εύρος τιμών παραμέτρων των 128 χωρίζεται σε 9 (περίπου) ίσα τμήματα των 14 μονάδων τιμών, οπότε ορίζοντας την τιμή σε οτιδήποτε μεταξύ -64 και -50 θα δημιουργήσει την πρώτη από τις 9 κυματομορφές, -49 έως -35 τη δεύτερη, και ούτω καθεξής. Δείτε επίσης την παράμετρο Wave Table Interpolation (RE2

στο Μενού Ταλαντωτής Σελίδα 2), το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εισαγωγή περαιτέρω διαφοροποιήσεων στον τρόπο χρήσης των πινάκων κυμάτων.

RE6: Σκληρότητα

Εμφανίζεται ως: O1 Σκληρό

Αρχική τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: Η 0 έως 127

παράμετρος Σκληρότητα τροποποιεί το αρμονικό περιεχόμενο της κυματομορφής, μειώνοντας το επίπεδο των ανώτερων αρμονικών καθώς η τιμή μειώνεται. Η επίδρασή του είναι παρόμοια με αυτή ενός ilter χαμηλής διέλευσης, αλλά λειτουργεί σε επίπεδο ταλαντωτή. Θα παρατηρήσετε ότι δεν έχει καμία επίδραση σε μια ημιτονοειδή κυματομορφή, καθώς αυτή είναι η μόνη κυματομορφή χωρίς αρμονικές.

Machine Translated by Google

RE7: Πυκνότητα

Εμφανίζεται ως: O1 Πυκνό

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Η παράμετρος πυκνότητας προσθέτει αποτελεσματικά αντίγραφα της κυματομορφής του ταλαντωτή στον εαυτό της. Για αυτό χρησιμοποιούνται έως και οκτώ επιπλέον εικονικοί ταλαντωτές, ανάλογα με την τιμή της παραμέτρου. Αυτό παράγει έναν «παχύτερο» ήχο σε χαμηλές έως μεσαίες τιμές, αλλά εάν οι εικονικοί ταλαντωτές αποσυντονιστούν ελαφρώς (βλ. RE8 παρακάτω), επιτυγχάνεται ένα πιο ενδιαφέρον αποτέλεσμα.

RE8: Αποσυντονισμός πυκνότητας

Εμφανίζεται ως: O1DnsDtn

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος θα πρέπει να χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με τον έλεγχο Πυκνότητας. Αποσυντονίζει τους ταλαντωτές εικονικής πυκνότητας και θα παρατηρήσετε όχι μόνο έναν πιο παχύ ήχο, αλλά και την επίδραση του χτυπήματος.

Οι παράμετροι Density και Density Detune μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να «πυκνώσουν» τον ήχο και να προσομοιώσουν το εφέ της προσθήκης επιπλέον Φωνών. Οι παράμετροι Unison και Unison Detune στο Voice Menu μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία ενός πολύ παρόμοιου εφέ, αλλά η χρήση του Density and Density Detune έχει το πλεονέκτημα ότι δεν χρειάζεται να χρησιμοποιηθούν πρόσθετες Voices, οι οποίες είναι αρχικές σε αριθμό.

Παράμετροι ανά ταλαντωτή (Σελίδα 2)

O1PtchWh	O1WTInt	ModVib	MVibRate	OscDrift	OscPhase	FixNote	NoiseTyp
+12	127	0	65	0	0 ημέρες	Μακριά από	άσπρο

RE1: Εύρος τροχών βήματος

Εμφανίζεται ως: O1PtchWh

Αρχική τιμή: +12

Εύρος προσαρμογής: -12 έως +12

Ο τροχός βήματος μπορεί να μεταβάλλει το βήμα του ταλαντωτή έως και μια οκτάβα, πάνω ή κάτω. Οι μονάδες είναι σε ημιτόνια, επομένως, με μια τιμή +12, η μετακίνηση του τροχού προς τα πάνω αυξάνει τον τόνο των νότων που παίζονται κατά μία οκτάβα και η μετακίνηση προς τα κάτω τις κατεβάζει κατά μία οκτάβα. Η ρύθμιση της παραμέτρου σε μια αρνητική τιμή έχει ως αποτέλεσμα την αντιστροφή της αίσθησης λειτουργίας του τροχού βήματος. Θα διαπιστώσετε ότι πολλές από τις εργοστασιακές ενημερώσεις έχουν αυτή την παράμετρο ρυθμισμένη στο +2, επιτρέποντας ένα εύρος τροχού βήματος ¼ 1 τόνου. Αξίζει να σημειωθεί ότι (όπως όλες οι παραμέτρους ανά ταλαντωτή) η τιμή μπορεί να οριστεί ανεξάρτητα για κάθε ταλαντωτή.

RE2: Παρεμβολή πίνακα κυμάτων

Εμφανίζεται ως: O1WTint

Αρχική τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος καθορίζει πόσο ομαλή είναι η μετάβαση μεταξύ γειτονικών κυματομορφών στον ίδιο πίνακα κυματομορφών. Μια τιμή 127 θα δημιουργήσει μια πολύ ομαλή μετάβαση, με τις παρακείμενες κυματομορφές να συνδυάζονται μεταξύ τους. Με τιμή μηδέν οι μεταβάσεις θα είναι απότομες και προφανείς. Με ένα σύνολο τιμών υψηλής τιμής 01WInt, είναι δυνατό να διατηρηθεί ένας συνδυασμός παρακείμενων κυματομορφών εάν η τιμή διαμόρφωσης παραμείνει σταθερή. Κατά τη διαμόρφωση του ευρετηρίου με δυνατότητα κυματισμού (μέσω LFO, κ.λπ.), η παράμετρος παρεμβολής κυματομορφής καθορίζει πόσο ομαλή (ή όχι!) είναι η μετάβαση.

Κοινές παράμετροι ταλαντωτή

Οι υπόλοιπες παράμετροι στο Μενού Oscillator είναι κοινές και στους 3 ταλαντωτές. Είναι διαθέσιμοι όποιος ταλαντωτής επιλέγεται από το κουμπί SELECT [10].

RE3: Ενιαία Σταθερή Σημείωση

Εμφανίζεται ως: FixNote

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος προσαρμογής: Off, C# -2 έως G 8

Μερικοί ήχοι δεν χρειάζεται να εξαρτώνται από χρωματικά. Παραδείγματα θα ήταν ορισμένοι ήχοι κρουστών (π.χ. τύμπανα μπάσου) και ηχητικά εφέ, όπως πιστόλι λέιζερ. Είναι δυνατόν ως MIXER να υπογράψετε μια ixed νότα σε ένα patch, έτσι ώστε η αναπαραγωγή οποιουδήποτε πλήκτρου στο πληκτρολόγιο να παράγει τον ίδιο ήχο. Το ύψος στο οποίο βασίζεται ο ήχος μπορεί να είναι οποιαδήποτε ημιτονική νότα σε εύρος άνω των δέκα οκτάβων. Με την παράμετρο απενεργοποιημένη, το πληκτρολόγιο συμπεριφέρεται κανονικά. Με τη ρύθμιση σε οποιαδήποτε άλλη τιμή, κάθε πλήκτρο παίζει τον ήχο στο ύψος που αντιστοιχεί στην τιμή.

RE4: Βάθος Vibrato

Εμφανίζεται ως: ModVib

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Η προσθήκη vibrato σε έναν ταλαντωτή διαμορφώνει (ή μεταβάλλει) το ύψος της νότας κυκλικά, προσθέτοντας μια "ταλάντευση" στον τόνο. Αυτή η παράμετρος καθορίζει το βάθος δόνησης, και ως εκ τούτου πόσο εμφανής είναι η "ταλάντωση". Ο τροχός mod χρησιμοποιείται για την εφαρμογή vibrato, με την παράμετρο ModVib τιμή που αντιπροσωπεύει το μέγιστο βάθος δόνησης που μπορεί να επιτευχθεί με τον τροχό mod στην πλήρως «πάνω» θέση του. Στο UltraNova, το VibMod και το MvibRate (παρακάτω) είναι κοινές παράμετροι που επηρεάζουν όλους τους ταλαντωτές και δεν απαιτούν τη χρήση της ενότητας LFO.

RE5: Ρυθμός Vibrato

Εμφανίζεται ως: MVibRate

Αρχική τιμή: 65

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος ορίζει τον ρυθμό (ή τη συχνότητα) του vibrato από πολύ αργό (τιμή=0) σε πολύ γρήγορο (τιμή=127).

RE6: Ταλαντωτής Drift

Εμφανίζεται ως: OscDrift

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Όταν οι τρεις ταλαντωτές έχουν ρυθμιστεί στον ίδιο συντονισμό, οι κυματομορφές τους συγχρονίζονται τέλεια. Οι παλιοί αναλογικοί συνθεσάιζερ δεν μπόρεσαν να παραμείνουν απόλυτα συντονισμένοι και το Oscil Lator Drift «μιμείται» αυτή την ατέλεια εφαρμόζοντας μια ελεγχόμενη ποσότητα αποσυντονισμού, έτσι ώστε οι ταλαντωτές να μην συντονιστούν ελαφρώς μεταξύ τους. Αυτό προσθέτει έναν «πλήρες» χαρακτήρα στον ήχο.

RE7: Φάση ταλαντωτή

Εμφανίζεται ως: OscPhase

Αρχική τιμή: 0 ημέρες

Εύρος ρύθμισης: Ελεύθερη, 0 μοίρες έως 357 μοίρες

Προσαρμόζει το σημείο της κυματομορφής από το οποίο ξεκινούν οι ταλαντωτές και είναι ρυθμιζόμενο σε βήματα 3 μοιρών σε έναν ολόκληρο κύκλο κυματομορφής (360¼). Το αποτέλεσμα αυτού είναι να προσθέσετε ένα ελαφρύ «κλικ» ή «άκρη» στην αρχή της νότας, καθώς η στιγμιαία τάση εξόδου όταν πατάτε το πλήκτρο δεν είναι μηδέν. Η ρύθμιση της παραμέτρου σε 90¼ ή 270¼ παράγει το πιο προφανές αποτέλεσμα. Με την παράμετρο ρυθμισμένη στο 0°, οι ταλαντωτές ξεκινούν πάντα ακριβώς στο βήμα. Εάν έχει οριστεί Free, η σχέση φάσης των κυματομορφών δεν σχετίζεται με το πότε πατιέται ένα πλήκτρο.

RE8: Τύπος πηγής θορύβου

Εμφανίζεται ως: Τύπος θορύβου

Αρχική τιμή: άσπρο

Εύρος προσαρμογής: Λευκό, Υψηλό, Band ή High-band

Εκτός από τους τρεις κύριους ταλαντωτές, το UltraNova διαθέτει επίσης μια γεννήτρια θορύβου. Ο λευκός θόρυβος χαρακτηρίζεται ως σήμα με «ίση ισχύ σε όλες τις συχνότητες» και είναι ένας γνωστός ήχος «σφυρίσματος» . Ο περιορισμός του εύρους ζώνης της γεννήτριας θορύβου αλλάζει το χαρακτηριστικό του «σφυρίσματος» και οι άλλες τρεις επιλογές για αυτήν την παράμετρο εφαρμόζουν τέτοια λωρίδα. Σημειώστε ότι η γεννήτρια θορύβου έχει τη δική της είσοδο στον μίκτη και για να την ακούσετε μεμονωμένα, θα πρέπει να ενεργοποιήσετε την είσοδό της και να απενεργοποιήσετε τις εισόδους του ταλαντωτή. (Βλέπε 15.)

το μίξερ

Οι έξοδοι των τριών ταλαντωτών και η πηγή θορύβου περνούν σε έναν απλό μίκτη ήχου, όπου μπορεί να ρυθμιστεί η ατομική συνεισφορά τους στη συνολική έξοδο ήχου.

Τα περισσότερα από τα εργοστασιακά patches χρησιμοποιούν είτε δύο είτε και τους τρεις ταλαντωτές, αλλά με τις εξόδους τους να αθροίζονται σε διάφορους συνδυασμούς επιπέδων. Πατώντας το κουμπί MIXER [12] ανοίγει το Μενού Mixer, το οποίο έχει δύο σελίδες. Ένα από τα κουμπιά PAGE θα φωτιστεί, υποδεικνύοντας ότι είναι διαθέσιμες και άλλες σελίδες μενού. Συνολικά 6 είσοδοι και δύο αποστολές FX είναι διαθέσιμες για προσαρμογή στη Σελίδα 1 και κάθε είσοδος μπορεί να τοποθετηθεί μόνος στη Σελίδα 2.

Όπως με κάθε άλλο μίκτη ήχου, μην μπείτε στον πειρασμό να ενεργοποιήσετε όλες τις εισόδους. Το μίξερ πρέπει να χρησιμοποιείται για την εξισορρόπηση των ήχων. Εάν χρησιμοποιούνται πολλές πηγές, τότε κάθε ρύθμιση εισόδου θα πρέπει να είναι περίπου στα μισά - περίπου 64 περίπου, και όσο περισσότερες εισόδους χρησιμοποιείτε, τόσο πιο προσεκτικοί πρέπει να είστε. Εάν το κάνετε λάθος, κινδυνεύετε να κοπεί το εσωτερικό σήμα, το οποίο θα ακούγεται εξαιρετικά δυσάρεστο.

Παράμετροι μείκτη (Σελίδα 1)

O1Επίπεδο	O2Επίπεδο	O3Επίπεδο	RM1*3Lvl	RM2*3Lvl	ΘόρυβοςLvl	PreFXLvl	PstFXLvl
127	0	0	0	0	0	0dB	0dB

O1Solo	O2Solo	O3Solo	NoisSolo	RM13Solo	RM23Solo
Μακριά από	Μακριά από	Μακριά από	Μακριά από	Μακριά από	Μακριά από

RE1: Ταλαντωτής 1 Επίπεδο

Εμφανίζεται ως: O1 Επίπεδο

Αρχική τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος ορίζει την ποσότητα του σήματος του Ταλαντωτή 1 που υπάρχει στον συνολικό ήχο.

L1Rate	L1RSync	L1Wave	L1Phase	L1Slew	L1KSync	L1Comn	L1OneSht
68	Μακριά από	Του	0	0	Μακριά από	Μακριά από	Μακριά από

L1Delay	L1DSync	L1InOut	L1DTrig
0	Μακριά από	FadeIn Legato	

ΦΩΝΗ	PortTime	PortMode	PortCurve	PolyMode	Unison	UnDetune	
	0 έως 127	Μακριά από	Expo Off	Όχι		25	

LFO 1-3	Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση	Ισοζύγιο	Πλάτος	SibLevel	SibType		
	Μακριά από	v67 m 0 127		40	HighPass		

VOCODER							

Machine Translated by Google

Παράμετροι μείκτη (Σελίδα 2)

RE2: Ταλαντωτής 2 Επίπεδο

Εμφανίζεται ως: O2 Επίπεδο

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος ορίζει την ποσότητα του σήματος του Ταλαντωτή 2 που υπάρχει στον συνολικό ήχο.

RE3: Ταλαντωτής 3 Επίπεδο

Εμφανίζεται ως: O3 Επίπεδο

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος ορίζει την ποσότητα του σήματος του Ταλαντωτή 3 που υπάρχει στον συνολικό ήχο.

RE4: Επίπεδο πηγής θορύβου

Εμφανίζεται ως: NoiseLvl

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος ορίζει την ποσότητα θορύβου που υπάρχει στο συνολικό ήχο.

RE5: Επίπεδο διαμορφωτή δακτυλίου (Osc. 1 * 3)

Εμφανίζεται ως: RM1*3Lvl

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Στην απλούστερη μορφή του, ο Ring Modulator είναι ένα μπλοκ επεξεργασίας με δύο εισόδους και μία έξοδο, το οποίο ουσιαστικά «πολλαπλασιάζει» τα δύο σήματα εισόδου μαζί. Ανάλογα με τις σχετικές συχνότητες και το αρμονικό περιεχόμενο των δύο εισόδων, η προκύπτουσα έξοδος θα περιέχει μια σειρά από συχνότητες αθροίσματος και διαφοράς καθώς και τα θεμελιώδη στοιχεία. Το UltraNova έχει δύο διαμορφωτές δακτυλίου. Και οι δύο χρησιμοποιούν τον ταλαντωτή 3 ως μία είσοδο, ο ένας το συνδυάζει με τον ταλαντωτή 1, ο άλλος με τον ταλαντωτή 2. Οι έξοδοι του διαμορφωτή δακτυλίου είναι διαθέσιμες ως δύο πρόσθετες είσοδοι στο μίκτη, που ελέγχονται από τα RE5 και RE6. Η παράμετρος που ελέγχεται από το RE5 ορίζει το ποσό του Osc. 1 * 3 Έξοδος Ring Modulator υπάρχει στον συνολικό ήχο.

> Δοκιμάστε τις παρακάτω ρυθμίσεις για να έχετε μια καλή ιδέα για το τι είναι το Ring Modulator Ακούγεται σαν.
>
> Στη σελίδα 1 του Μενού Mixer, χαμηλώστε τα επίπεδα των Oscs 1, 2 & 3 και αυξήστε το RM1*3Lvl.
>
> Στη συνέχεια, μεταβείτε στη σελίδα Μενού Ταλαντωτής. Ρυθμίστε το Osc3 σε ένα διάστημα είτε +5, +7 ή +12 ημιτόνια πάνω από το Osc1 και ο ήχος θα είναι αρμονικός.
>
> Η αλλαγή του τόνου του Osc 1 σε άλλες ημιτονικές τιμές δημιουργεί ασύμφωνους, αλλά ενδιαφέροντες ήχους. Τα O1 Cents μπορούν να διαφοροποιηθούν για να εισαγάγουν ένα εφέ «κτύπημα» .

RE6: Επίπεδο διαμορφωτή δακτυλίου (Osc. 2 * 3)

Εμφανίζεται ως: RM2*3Lvl

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Η παράμετρος που ελέγχεται από το RE6 ορίζει το ποσό του Osc. 2 παρόντες στον * 3 Έξοδος διαμορφωτή δακτυλίου συνολικό ήχο.

RE7: Αποστολή επιπέδου Pre-FX

Εμφανίζεται ως: PreFXLvl

Αρχική τιμή: 0dB

Εύρος ρύθμισης: -12dB έως +18dB

Οι αθροιστικές είσοδοι μείκτη δρομολογούνται μέσω του μπλοκ FX (ακόμα και αν δεν υπάρχουν ενεργά εφέ) σε επίπεδο που καθορίζεται από το RE7. Αυτό το στοιχείο ελέγχου θα πρέπει να ρυθμιστεί με προσοχή για να αποφευχθεί η υπερφόρτωση της επεξεργασίας FX.

RE8: Επιστροφή επιπέδου μετά το FX

Εμφανίζεται ως: PstFXLvl

Αρχική τιμή: 0dB

Εύρος ρύθμισης: -12dB έως +12dB

Αυτή η παράμετρος προσαρμόζει το επίπεδο που επιστρέφεται από την έξοδο του επεξεργαστή FX. Έτσι, τόσο το RE7 όσο και το RE8 θα αλλάξουν το επίπεδο σήματος ακόμη και όταν παρακαμφθούν όλες οι υποδοχές FX στο μπλοκ FX.

> Τα PreFXLvl και PstFXLvl είναι κρίσιμα στοιχεία ελέγχου και η εσφαλμένη προσαρμογή μπορεί να προκαλέσει απόκομμα στην ενότητα επεξεργασίας FX και αλλού. Είναι πάντα καλή ιδέα να ρυθμίσετε τις παραμέτρους FX που πιστεύετε ότι χρειάζεστε πρώτα (στο Μενού Εφέ, βλ. σελίδα 28) και, στη συνέχεια, να αυξήσετε αυτές τις δύο παραμέτρους προσεκτικά μέχρι να λάβετε το ποσό του FX που αναζητάτε.

ΑΝΑΜΙΚΤΗΣ O1 Επίπεδο O2 Επίπεδο O3 Επίπεδο RM1*3Lvl RM2*3Lvl ΘόρυβοςLvl PreFXLvl PstFXLvl
127 0 0 0 0 0 0dB 0dB

O1Solo O2Solo O3Solo NoisSolo RM13Solo RM23Solo
Μακριά από Μακριά από Μακριά από Μακριά από Μακριά από Μακριά από

ΦΩΝΗ PortTime PortMode PreGlideP olyMode Unison UnDetune
Μακριά από Μακριά από Μακριά από Μακριά από Μακριά από Μακριά από Πάνω 25

LFO L1Rate L1RSync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Comn L1OneSht
1-3 68 Μακριά από Του 0 0 Μακριά από Μακριά από Μακριά από

L1Delay L1DSync L1Invert L1DTrig
0 Μακριά από Fadeln Legato

VOCODER Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση Ισοζύγιο Πλάτος SibLevel SibType
Μακριά από v67 m 0 127 40 HighPass

ARP EDIT Οι ρυθμίσεις σόλο δεν αποθηκεύονται με την ενημερωμένη έκδοση κώδικα.
ArpSync ArpMode ArpPatt ArpGTime ArpOctve ArpKsync ArpVel ClockBPM
16η Πάνω 1 64 1 Μακριά από Μακριά από 120

CHOR EDIT Μεταφορά ^^ ^^ Μπάσο I1 I2 I3 I4 I5 I6 I7 I8 I9
0 ΑΡΧΗ ΑΠΟΔΕΧΟΜΑΙ --- --- --- --- ---

MODULATION MATRIXNumber Source1 Source2 TouchSel Destin Direct Direct Εύρος Βάθος
1 Μακριά από Μακριά από O123Ptch 0

FX-PAN ΤΗΓΑΝΙ PanPosn PanRate PanSync PanDepth
Μακριά από 0 40 Μακριά από 0

FX ROUTING Routing Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX
Μακριά από Μακριά από Μακριά από Μακριά από Μακριά από

FX - ΠΟΣΑ FXWetDry FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFedbck
0 64 64 64 64 64 0

RE1: Oscillator 1 Solo

Εμφανίζεται ως: O1Solo

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος προσαρμογής: Off ή On

Σίγασε όλες τις εισόδους του μίκτη εκτός από τον Ταλαντωτή 1.

RE2: Oscillator 2 Solo

Εμφανίζεται ως: O2Solo

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος ρύθμισης: Off ή On

Σίγασε όλες τις εισόδους του μίκτη εκτός από τον Ταλαντωτή 2.

RE3: Oscillator 3 Solo

Εμφανίζεται ως: O3Solo

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος ρύθμισης: Off ή On

Σίγασε όλες τις εισόδους του μίκτη εκτός από τον Ταλαντωτή 3.

RE4: Noise Source Solo

Εμφανίζεται ως: NoisSolo

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος ρύθμισης: Off ή On

Σίγαση όλων των εισόδων του μίκτη εκτός από την Πηγή θορύβου.

RE5: Ring Modulator (Oscs 1 & 3) Solo

Εμφανίζεται ως: RM13Solo

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος ρύθμισης: Off ή On

Πραγματοποιεί σίγαση όλων των εισόδων του μίκτη εκτός από αυτή του διαμορφωτή Ring (Ταλαντωτές 1 και 3).

RE6: Ring Modulator (Oscs 2 & 3) Solo

Εμφανίζεται ως: RM23Solo

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος ρύθμισης: Off ή On

Πραγματοποιεί σίγαση όλων των εισόδων του μίκτη εκτός από αυτή του διαμορφωτή Ring (Ταλαντωτές 2 και 3).

RE7/8: δεν έχει χρησιμοποιηθεί

Machine Translated by Google

ΦΙΛΤΡΑ 1 και 2

Το UltraNova έχει δύο πανομοιότυπα τμήματα ilter, τα οποία τροποποιούν το αρμονικό περιεχόμενο του ILLATORS εξόδου ς ταλαντωτών.Μπορούν να θεωρηθούν

Το κοτσάπί [13] ανοίγει το Μενού Φίλτρο, το οποίο έχει δύο σελίδες για κάθε φίλτρο. Ένα από τα SELECT κουμπί και ένα από τα κουμπιά PAGE θα χρειαστούν, υποδεικνύοντας ότι περισσότερα από ένα

Το ilter είναι διαθέσιμο για έλεγχο και ότι είναι διαθέσιμες και άλλες σελίδες μενού. Εμφανίζονται συνολικά 12 παραμέτρους, 6 για κάθε φίλτρο, 1, τέσσερις στη Σελίδα 2. Σημειώστε ότι O2PtchWh O2WTInt αυτά στη Σελίδα 2 είναι κοινά και για τα δύο φίλτρα, και αυτά εμφανίζονται ανεξάρτητα από το επιλεγμένο ilter.

Σημειώστε ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα δύο φίλτρα μαζί, τοποθετώντας τα σε διάφορες σειρές/παράλληλες διαμορφώσεις, με προσαρμογή της κοινής παραμέτρου Filter Routing.

Παράμετροι ανά φίλτρο (Σελίδα 1)

F1Freq 127	F1Res 0	F1Env2 F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm					
		0	127	LP24	0	Δίοδος	64

F2Freq 127	F2Res 0	F2Env2 F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm					
		0	127	LP24	0	Δίοδος	64

Το φίλτρο 1 χρησιμοποιείται ως παράδειγμα στις περιγραφές που ακολουθούν, αλλά τα δύο είναι ίδια στην

RE1: Συχνότητα φίλτρου

Εμφανίζεται ως: F1Συχν

Αρχική τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος ορίζει τη συχνότητα με την οποία λειτουργεί ο τύπος φίλτρου που επιλέγεται από το RE5. Στην περίπτωση των φίλτρων band-pass, είναι το AmpAtSlp «κεντρική» συχνότητα. Το χειροκίνητο σκούπισμα του ilter θα επιβάλει ένα «σκληρό έως απαλό» χαρακτηριστικό FltAtt FltDec σχεδόν σε οποιοδήποτε ήχο.

Εάν ο Συνδεσμός Συχνότητας Φίλτρου είναι ενεργοποιημένος (βλ. Μενού φίλτρου σελίδα 2, RE3, παρακάτω), RE1 αναλαμβάνει μια διαφορετική λειτουργία μόνο στην περίπτωση του Φίλτρου 2:

RE1: Μετατόπιση συχνότητας φίλτρου 2

Εμφανίζεται ως: Fq1<>Fq2

Αρχική τιμή: +63

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Δείτε τη σελίδα 18 για περισσότερες πληροφορίες

RE2: Συντονισμός φίλτρου

Εμφανίζεται ως: F1Res

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος προσθέτει κέρδος στο σήμα σε μια στενή ζώνη συχνοτήτων γύρω από τη συχνότητα που έχει οριστεί από το RE1. Μπορεί να τονίσει σημαντικά το εφέ σάρωσης. Η αύξηση της παραμέτρου reso nance είναι πολύ καλή για τη βελτίωση της διαμόρφωσης της συχνότητας αποκοπής, δημιουργώντας έναν πολύ νευρικό ήχο. Η αύξηση του συντονισμού τονίζει επίσης τη δράση της παραμέτρου Συχνότητα φίλτρου, έτσι ώστε καθώς μετακινείται το κουμπί φίλτρου, επιτυγχάνεται ένα πιο έντονο αποτέλεσμα.

Εάν το Filter Resonance Link είναι ενεργοποιημένο (βλ. Μενού φίλτρου σελίδα 2, RE4, παρακάτω), το RE2 αναλαμβάνει μια ελαφρώς διαφορετική λειτουργία.

RE1: Συντονισμός φίλτρου 1 & 2

Εμφανίζεται ως: F1&F2Res

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

RE3: Έλεγχος φίλτρου από το φάκελο 2

Εμφανίζεται ως: F1Env2

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Η ενέργεια του ilter μπορεί να ενεργοποιηθεί από το Envelope Generator 2. Το μενού του Envelope 2 παρέχει ολοκληρωμένο έλεγχο του πώς ακριβώς προκύπτει αυτό το σχήμα του φακέλου, βλέπε σελίδα 21. Το RE3 σάς επιτρέπει να ελέγχετε το "βάθος" και την "κατεύθυνση" αυτού του εξωτερικού ελέγχου ; Όσο μεγαλύτερη είναι η τιμή, τόσο μεγαλύτερο είναι το εύρος των συχνοτήτων στις οποίες θα σαρώσει το ilter. Οι θετικές και οι αρνητικές τιμές κάνουν το ilter να σαρώνει προς αντίθετες κατευθύνσεις, αλλά το ηχητικό αποτέλεσμα θα τροποποιηθεί περαιτέρω από τον τύπο του ilter που χρησιμοποιείται.

RE4: Παρακολούθηση φίλτρου

Εμφανίζεται ως: F1Track

Αρχική τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Το ύψος της νότας που παίζεται μπορεί να γίνει για να αλλάξει τη συχνότητα αποκοπής του ilter. Στη μέγιστη τιμή (127), αυτή η συχνότητα κινείται σε ημιτονικά βήματα με τις νότες που παίζονται στο πληκτρολόγιο – δηλαδή, το ilter παρακολουθεί τις αλλαγές του τόνου σε αναλογία 1:1 (π.χ. κατά την αναπαραγωγή δύο σημειώνει μια οκτάβα μεταξύ τους, η συχνότητα αποκοπής του ilter θα αλλάξει επίσης κατά μία οκτάβα). Στη ρύθμιση mini mum (τιμή 0), η συχνότητα ilter παραμένει σταθερή, όποια νότα και αν παίζεται στο πληκτρολόγιο.

RE5: Τύπος φίλτρου

Εμφανίζεται ως: Τύπος F1

Αρχική τιμή: LP24

Εύρος προσαρμογής: Δείτε τον πίνακα στη σελίδα 44

Τα τμήματα ilter UltraNova προσφέρουν 14 διαφορετικούς τύπους ilter: τέσσερα hi-pass και τέσσερα low-pass (με διαφορετικές κλίσεις) και 6 band-pass ilter διαφόρων τύπων. Κάθε τύπος ilter διαφοροποιεί τις ζώνες συχνοτήτων με διαφορετικό τρόπο, απορρίπτοντας ορισμένες συχνότητες και περνώντας άλλες, και έτσι η καθεμία επιβάλλει έναν διακριτικά διαφορετικό χαρακτήρα στον ήχο.

RE6: Ποσό παραμόρφωσης

Εμφανίζεται ως: F1DAmnt

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Το τμήμα ilter περιλαμβάνει μια ειδική γεννήτρια παραμόρφωσης. Αυτή η παράμετρος προσαρμόζει τον βαθμό επεξεργασίας παραμόρφωσης που εφαρμόζεται στο σήμα. Ο βασικός «τύπος» παραμόρφωσης που προστέθηκε ορίζεται από το RE7 (βλ. παρακάτω). Η παραμόρφωση προστίθεται προ-ilter (αλλά δείτε παρακάτω).

Η παραμόρφωση φίλτρου προστίθεται πάντα πριν από το ilter, και επομένως η συχνότητα του ilter επηρεάζει το μέγεθος της παραμόρφωσης που ακούτε. Εάν θέλετε να αλλοιώσετε τον ήχο σας πριν παραμορφωθεί, δοκιμάστε ρυθμίσεις παρόμοιες με τις ακόλουθες:

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΣ	ΑΞΙΑ
Φρούτασμα	Σειρά
fbalance	127
F1DAmnt	0
F2Damnt	Οπως απαιτείται

RE7: Τύπος παραμόρφωσης φίλτρου

Εμφανίζεται ως: Τύπος F1D

Αρχική τιμή: Δίοδος

Εύρος προσαρμογής: Δείτε τη σελίδα 31

Η γεννήτρια παραμόρφωσης για κάθε φίλτρο βρίσκεται ακριβώς πριν από το ίδιο το τμήμα φίλτρου.
Ο τύπος παραμόρφωσης που δημιουργείται μπορεί να επιλεγεί με την παράμετρο Τύπος παραμόρφωσης.

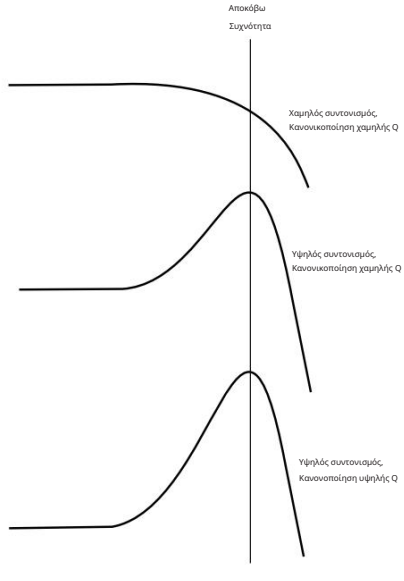
RE8: Κανονοποίηση φίλτρου Q

Εμφανίζεται ως: F1Qnorm

Αρχική τιμή: 64

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος μεταβάλλει το εύρος ζώνης της κορυφής που δημιουργείται από τον έλεγχο συντονισμού F1Res. Η τιμή του F1Res πρέπει να οριστεί σε κάτι διαφορετικό από το μηδέν για να έχει οποιοδήποτε αποτέλεσμα αυτή η παράμετρος. Αυτή η δυνατότητα επιτρέπει στην ενότητα Φίλτρο να μιμηθεί πολλές από τις αποκρίσεις ilter που βρίσκονται σε διάφορα κλασικά αναλογικά και ψηφιακά synths.



Machine Translated by Google

O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave O3PW/Idx O3Hard O3Dense O3DnsDtn
0 0 0 Μακρά από Μακρά από 0 127 0 0

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Μακρά από 8 65 0 0 ημέρες άσπρο

Κοινές παράμετροι φίλτρου (Σελίδα 2)

Οι υπόλοιπες παράμετροι στο Μενού Φίλτρου είναι κοινές και για τα δύο φίλτρα. Είναι διαθέσιμα όποιο ilter επιλέγεται από το κουμπί SELECT [10].

ILTERS

F1Freq 127 F1Res 0 F1Env2 F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm
0 127 LP24 0 Δίοδος 64

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Παράλληλο Μακρά από Μακρά από

F2Freq F2Res F2Env2 F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm
127 0 0 127 LP24 0 Δίοδος 64

RE1: Ισορροπία φίλτρου

FBalance
Off

Εμφανίζεται μόνο εάν
FBalance FRouting FreqLink ResLink
Αρχική τιμή: 64 Παράλληλο -64 Μακρά από

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

ΒΕΛΟΠΕΣ

AmpAtt2 AmpDec AmpSus AmpVeloc AmpRepr AmpTTrig AmpMTrig
90 127 40 0 0 OFF Re-Trig

Τα δύο τμήματα ilter και UltraNova μπορούν να χρησιμοποιηθούν ταυτόχρονα, αλλά έχουν διαμορφωθεί με διαφορετικούς τρόπους AmpRel (βλ. RE2 παρακάτω). Οι φίλτροι χαμηλής διέλευσης και ζώνης θα μπορούσαν να συνδυαστούν παράλληλα για να δημιουργήσουν ήχους πολύπλοκου πλάτους. Τα δύο φίλτρα μπορούν επίσης να χρησιμοποιούν και τα δύο φίλτρα, το RE1 σάς επιτρέπει να αναμειγνύετε τις εξόδους των δύο τμημάτων φίλτρου μαζί σε όποιον συνδυασμό θέλετε. Η ελάχιστη τιμή παραμέτρου -64 αντιπροσωπεύει τη μέγιστη έξοδο από το φίλτρο 1 και κανένα έξοδο FltRel FltVeloc FltRept FltTTrig FltMTrig
0 127 0 0 0 127 0 Γ 3

FltAtt 2 FltDec 75 FltSus 25
45 0 0 OFF Re-Trig

από το φίλτρο 2 και η μέγιστη τιμή +63 αντιπροσωπεύει τη μέγιστη έξοδο από το φίλτρο 2 και το FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk
κάμια έξοδος από το φίλτρο 1. Με τιμή 0, οι έξοδοι των δύο τμημάτων φίλτρου αναμιγνύονται σε ίση αναλογία 0 127 .

FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte
0 0 0 127 0 Γ 3

E3-E6

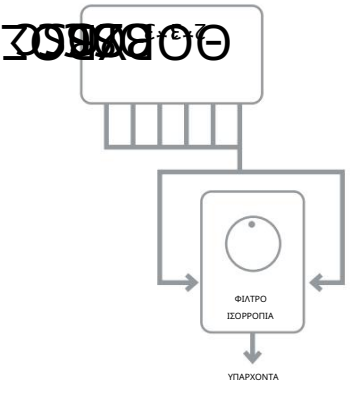
E3Att E3Dec 10 70 RE2: E3Sus 64 E3Rel 40 E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig
Δρομολόγηση φίλτρου 0 0 Μακρά από Re-Trig

E3AtSlp E3DcSlp E3AttTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvlTk LvlTkNte
Εμφανίζεται μόνο εάν: F1Δρομολόγηση 127 0 0 0 127 0 Γ 3

Εύρος ρύθμισης: Παράλληλο

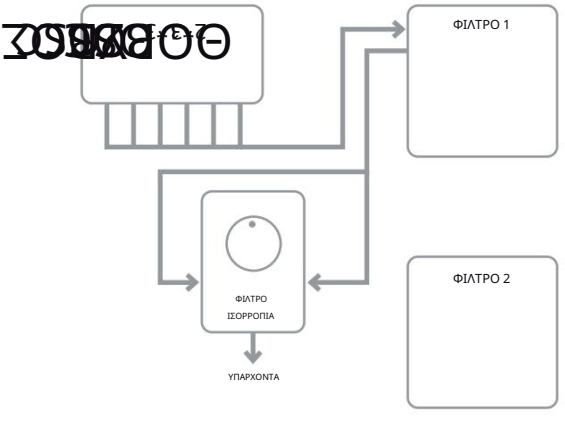
Bypass, Single, Series, Parallel, Paral2, Drum

Το UltraNova παρέχει πιθανούς συνδυασμούς των δύο μπλοκ ilter, καθώς και παράκαμψη. Η μονή λειτουργία χρησιμοποιεί μόνο το φίλτρο 1, οι άλλες λειτουργίες διασυνδέουν τα δύο τμήματα φίλτρου με διάφορους τρόπους.



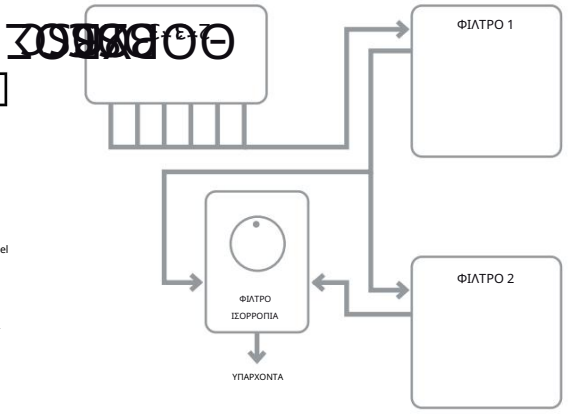
Παράκαμψη

Χωρίς λίτρα στο κύκλωμα



Μονόκλινο

Μόνο φίλτρο 1



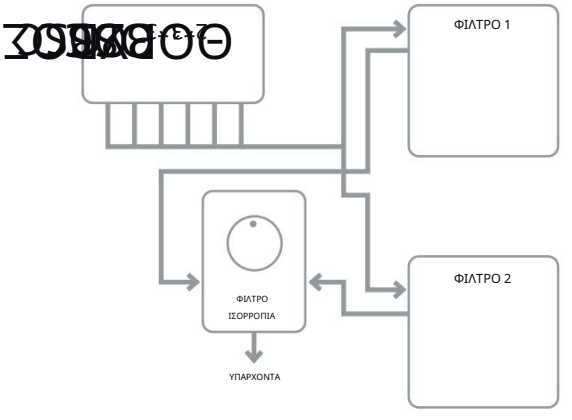
Σειρά

Το Φίλτρο 1 τροφοδοτεί το

Φίλτρο 2, αλλά η έξοδος

εξακολουθεί να προέρχεται από το Φίλτρο

Έλεγχος ισορροπίας



Παράλληλο

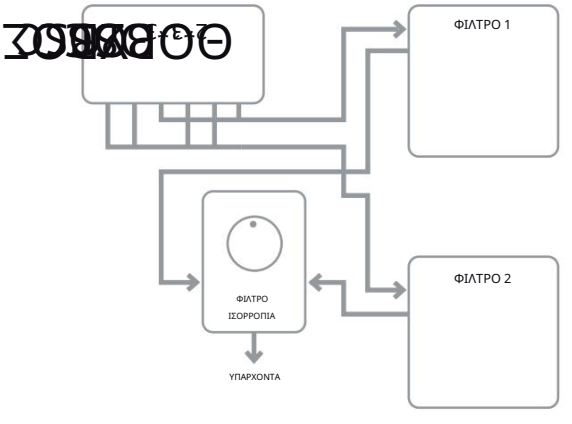
Τα τμήματα φίλτρου είναι

οδηγείται με το ίδιο

σήμα εισόδου και η ισορροπία

εξόδου τους ρυθμίζεται από το

RE1



Παράλληλος 2

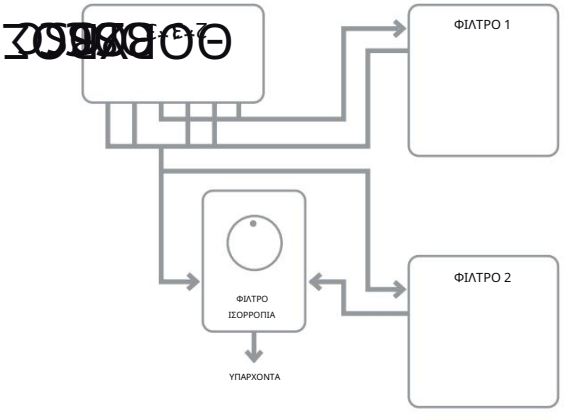
Ως παράλληλη λειτουργία,

αλλά το Φίλτρο 1 οδηγείται

από το Osc 3 και την πηγή

θορύβου, οι υπόλοιπες πηγές

τροφοδοτούν το Φίλτρο 2.



Τύμπανο

Ως παράλληλη λειτουργία 2,

αλλά η έξοδος του φίλτρου 1

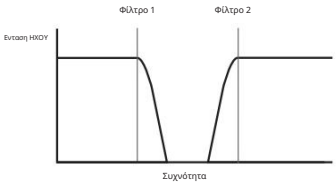
προστίθεται στα φίλτρα 2

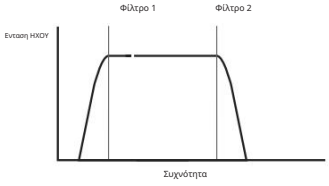
σήματα εισόδου.

Machine Translated by Google

Σημειώστε ότι οι λειτουργίες Parallel 2 και Drum διαφέρουν σε σημαντικό βαθμό από τις άλλες, καθώς το Φίλτρο 1 και το Φίλτρο 2 τροφοδοτούνται από διαφορετικές πηγές. Αυτό επιτρέπει στην πηγή θορύβου και το Osc 3 να φωτίζονται με διαφορετικό τρόπο από τους Ταλαντωτές 1 και 2 και τις εξόδους του διαμορφωτή δακτυλίου, μια σημαντική απαίτηση κατά τη δημιουργία ορισμένων κρουστικών ήχων.

Δύο παραδείγματα δρομολογήσεων φίλτρου...





...ένα φίλτρο εγκοπής:

Τύπος F1: LP

Τύπος F2: HP

F1Δρομολόγηση: Παράλληλη

...ένα φίλτρο ευρείας ζώνης Bandpass

Τύπος F1: LP

Τύπος F2: HP

F1Routing: Σειρά

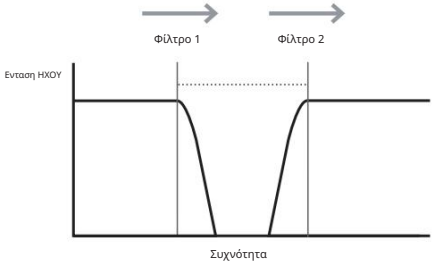
RE3: Σύνδεσμος συχνότητας φίλτρου

Εμφανίζεται ως: FreqLink

Αρχική τιμή: Μπαρά από

Εύρος προσαρμογής: Η Off ή On

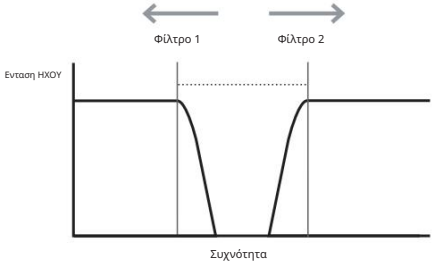
ρύθμιση συχνότητας Σύνδεση σε Ενεργοποίηση δημιουργεί μια σχέση μεταξύ των συχνοτήτων των δύο τμημάτων του φίλτρου και εκχωρεί εκ νέου τη λειτουργία του RE1 για το φίλτρο 2 από τη συχνότητα στη μετατόπιση συχνότητας (βλ. Μενού φίλτρου Σελίδα 1, RE1, παραπάνω). Η μετατόπιση του φίλτρου 2 είναι σχετική με τη συχνότητα του φίλτρου 1.



Αύξηση στο ilter 1

η συχνότητα θα αυξηθεί επίσης

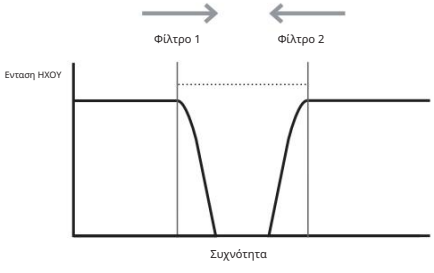
ilter 2 συχνότητα



Αύξηση στο ilter 2

η συχνότητα θα μειωθεί

ilter 1 συχνότητα



Μείωση στο ilter 2

η συχνότητα θα αυξηθεί

ilter 1 συχνότητα

RE4: Σύνδεσμος συντονισμού φίλτρου

Εμφανίζεται ως: ResLink

Αρχική τιμή: Μπαρά από

Εύρος ρύθμισης: Off ή On

Η ρύθμιση Resonance Linking σε On εφαρμόζει την ίδια τιμή παραμέτρου Resonance τόσο στο φίλτρο 1 όσο και στο φίλτρο 2. Ο έλεγχος συντονισμού φίλτρου (RE2, Σελίδα 1) επηρεάζει και τους δύο φίλτρους, ανεξάρτητα από το ποιο ilter έχει επιλεγεί αυτήν τη στιγμή για ρύθμιση.

RE5-RE8: Δεν χρησιμοποιείται

ΦΩΝΕΣ

Το UltraNova είναι ένα πολυφωνικό, πολυφωνικό συνθεσάιζερ, που ουσιαστικά σημαίνει ότι μπορείτε να παίξετε συγχορδίες στο πληκτρολόγιο και κάθε νότα που κρατάτε πατημένο θα ακούγεται. Κάθε νότα ονομάζεται «φωνή» και ο κινητήρας DSP του UltraNova είναι αρκετά ισχυρός ώστε να διασφαλίζει ότι θα σας τελειώνουν πάντα οι φωνές προτού ξεμείνετε από φωνές! (Αλλά αυτό εξαρτάται από το πόσες φωνές εκχωρούνται σε κάθε νότα – δείτε την παράμετρο Unison στο μενού Voice παρακάτω).
Ωστόσο, εάν ελέγχετε το UltraNova από ένα MIDI sequencer, είναι θεωρητικά δυνατό να εξαντληθεί (υπάρχουν το πολύ 20 φωνές εσωτερικά). Αν και αυτό είναι πιθανό να συμβεί μόνο σπάνια, οι χρήστες μπορεί περιστασιακά να παρατηρήσουν αυτό το φαινόμενο, το οποίο ονομάζεται «κλοπή φωνής» .

Η εναλλακτική στην πολυφωνική φωνή είναι μονοφωνική. Με μονοφωνική φωνή, ακούγεται μόνο μία νότα τη φορά. Πατώντας ένα δεύτερο πλήκτρο ενώ κρατάτε πατημένο το πρώτο θα ακυρωθεί το πρώτο και θα παίξει το δεύτερο – και ούτω καθεξής. Η τελευταία νότα που παίζεται είναι πάντα η μόνη που ακούτε. Όλα τα πρώτα synth ήταν μονοφωνικά και αν προσπαθείτε να μιμηθείτε ένα αναλογικό synth της δεκαετίας του 1970, ίσως θέλετε να ρυθμίσετε τη φωνή σε μονοφωνικό καθώς η λειτουργία επιβάλλει έναν συγκεκριμένο περιορισμό στο στυλ παιχνιδιού που θα προσθέσει αυθεντικότητα.

Πατώντας το κουμπί VOICE [14] ανοίγει το Voice Menu, το οποίο είναι μία σελίδα. Εκτός από την επιλογή πολυφωνικής ή μονοφωνικής φωνής, το μενού σάς επιτρέπει επίσης να ορίσετε το portamento και άλλες σχετικές παραμέτρους φωνής.

Unison UnDetune	PortTime PortMode PreGlide PolyMode			
Εκτός 25	Μπαρά από	Expo	0	Πολυ1

RE1: Unison Voices

Εμφανίζεται ως: Αρμονία

Αρχική τιμή: Μπαρά από

Εύρος προσαρμογής: Το Ανενεργό, 2, 3, 4

Unison μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να «παχύνει» τον ήχο εκχωρώντας επιπλέον φωνές (έως 4 συνολικά) για κάθε νότα. Λάβετε υπόψη ότι η «δεξαμενή» των φωνών είναι αρχική και με τις πολλαπλές φωνές εκχωρημένες, η πολυφωνία μειώνεται ανάλογα. Με 4 φωνές ανά νότα, μια χορδή τεσσάρων νότων πλησιάζει το όριο του UltraNova και εάν προστεθούν περαιτέρω νότες στη συγχορδία, εφαρμόζεται η "κλοπή φωνής" και η αρχική νότα που παίζεται μπορεί να ακυρωθεί.

Εάν ο περιορισμός στην πολυφωνία που επιβάλλεται από το Unison Voices είναι περιοριστικός, ένα παρόμοιο αποτέλεσμα μπορεί να επιτευχθεί χρησιμοποιώντας πολλαπλούς ταλαντωτές και προσαρμόζοντας τις παραμέτρους Density και Detune τους. Στην πραγματικότητα, τα περισσότερα από τα εργοστασιακά patches χρησιμοποιούν Density και Detune παρά το Unison για να επιτύχουν το πολυ-τιμβρικό τους αποτέλεσμα.

RE2: Unison Detune

Εμφανίζεται ως: Undeunun

Αρχική τιμή: 25

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Το Unison Detune ισχύει μόνο όταν το Unison Voices έχει ρυθμιστεί σε κάτι εκτός από το Off. Η παράμετρος καθορίζει πόσο αποσυντονίζεται κάθε φωνή σε σχέση με τις άλλες. θα μπορείτε να ακούσετε μια διαφορά στον ήχο της ίδιας νότας με διαφορετικούς αριθμούς φωνών

ακόμα κι αν το Unison Detune έχει ρυθμιστεί στο μηδέν, αλλά ο ήχος γίνεται πιο ενδιαφέρον καθώς αυξάνεται η τιμή του.

Η αλλαγή των ρυθμίσεων του Unison Voices ή του Unison Detune ενώ κρατάτε πατημένο μια σημείωση δεν έχει καμία επίδραση στον ήχο. Οι νέες ρυθμίσεις θα ισχύουν μόνο όταν αναπαράγεται μια νέα νότα.

Machine Translated by Google

RE3: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

Δ4: Ώρα Portamento

Εμφανίζεται ως: PortTime

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος ρύθμισης: Off, 1 έως 127

Με το Portamento ενεργό, οι νότες που παίζονται γλιστρούν διαδοχικά από τη μία στην άλλη, αντί να μεταπηδούν αμέσως στο επιθυμητό βήμα νότας. Το synth θυμάται την τελευταία νότα που παίχτηκε και η ολίσθηση θα ξεκινήσει από αυτή τη νότα ακόμα και μετά την απελευθέρωση του κλειδιού. Ο Χρόνος Porta Mento είναι η διάρκεια της ολίσθησης και η τιμή 70 ισοδυναμεί με περίπου 1 δευτερόλεπτο. Το Portamento προορίζεται κυρίως για χρήση σε μονοφωνική λειτουργία (βλ. RE5 παρακάτω), όπου είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί σε λειτουργία Poly, αλλά η λειτουργία του μπορεί να είναι απρόβλεπτη, ιδιαίτερα όταν παίζονται συγχορδίες. Σημειώστε ότι το Pre-Glide πρέπει να ρυθμιστεί στο μηδέν για να είναι λειτουργικό το Portamento.

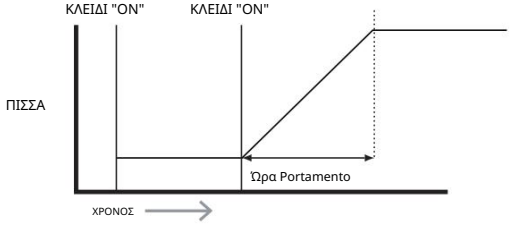
D5: Λειτουργία Portamento

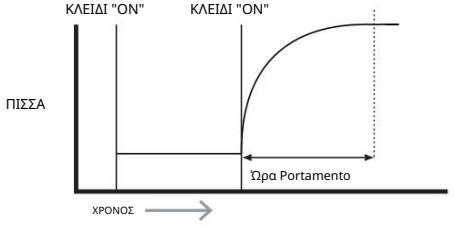
Εμφανίζεται ως: PortMode

Αρχική τιμή: Expo

Εύρος προσαρμογής: Expo ή Linear

Αυτό καθορίζει το «σχήμα» των μεταβάσεων Portamento και Pre-Glide (βλ. RE6 παρακάτω) από τη μια νότα στην άλλη. Στη Γραμμική λειτουργία, η ολίσθηση αλλάζει ομοιόμορφα τον τόνο μεταξύ της προηγούμενης νότας και αυτής που παίζεται. Στη λειτουργία Expo, ο τόνος αλλάζει πιο γρήγορα στην αρχή και, στη συνέχεια, προσεγγίζει τη νότα «στόχου» πιο αργά, δηλαδή εκθετικά.





RE6: Προ-ολίσθηση

Εμφανίζεται ως: PreGlide

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0, -12 έως +12

Το Pre-Glide έχει προτεραιότητα έναντι του Portamento, αν και χρησιμοποιεί την ώρα Portamento παράμετρο για να ορίσετε τη διάρκειά του. Το Pre-Glide βαθμονομείται σε ημιτόνια και κάθε νότα που παίζεται θα ξεκινά πραγματικά μια νότα που σχετίζεται με χρωματικά έως μια οκτάβα πάνω (τιμή = +12) ή κάτω (τιμή = -12) από τη νότα που αντιστοιχεί στο πατημένο πλήκτρο, και γλιστρήστε προς τη νότα «στόχος» . Αυτό διαφέρει από το Portamento στο ότι, π.χ., δύο νότες που παίζονται με τη σειρά θα έχουν το δικό τους Pre-Glide, που σχετίζεται με τις νότες που παίζονται, και δεν θα υπάρχει ολίσθηση «ανάμεσα» στις νότες.

Αν και η χρήση του Portamento δεν συνιστάται σε λειτουργίες Poly όταν παίζετε περισσότερες από μία νότες ταυτόχρονα, αυτός ο περιορισμός δεν ισχύει για το Pre-Glide, το οποίο μπορεί να είναι πολύ αποτελεσματικό με πλήρεις συγχορδίες.

RE7: Λειτουργία πολυφωνίας

Εμφανίζεται ως: PolyMode

Αρχική τιμή: Πολυ1

Εύρος ρύθμισης: Mono, MonoAG, Poly1, Poly2, Mono2

Όπως υποδηλώνουν τα ονόματα, τρεις από τους πιθανούς τρόπους λειτουργίας είναι μονοφωνικοί και δύο είναι πολυφωνικοί.

Mono - αυτή είναι η τυπική μονοφωνική λειτουργία. ακούγεται μόνο μία νότα κάθε φορά και ισχύει ο κανόνας "τελευταία αναπαραγωγή".

Το MonoAG – AG σημαίνει Auto-Glide. Πρόκειται για μια εναλλακτική μονοφωνική λειτουργία, η οποία διαφέρει από τη Μονοφωνική στον τρόπο λειτουργίας του Portamento και του Pre-Glide. Σε λειτουργία Mono, Portamento και Το Pre-Glide ισχύει και αν οι νότες παίζονται ξεχωριστά ή σε στυλ legato (όταν παίζεται μια νότα όταν μια άλλη είναι ήδη πατημένη). Στη λειτουργία MonoAG, το Portamento και το Pre-Glide λειτουργούν μόνο εάν τα πλήκτρα παίζονται σε στυλ legato. Η ξεχωριστή αναπαραγωγή νότων δεν παράγει εφέ ολίσθησης.

Poly1 – σε αυτήν την πολυφωνική λειτουργία, η διαδοχική αναπαραγωγή των ίδιων νότων χρησιμοποιεί ξεχωριστές φωνές και επομένως οι νότες «στοιβάζονται» , οπότε ο ήχος γίνεται πιο δυνατός καθώς παίζονται περισσότερες νότες. Το αποτέλεσμα θα είναι εμφανές μόνο σε μπαλώματα με μεγάλο χρόνο απελευθέρωσης πλάτους.

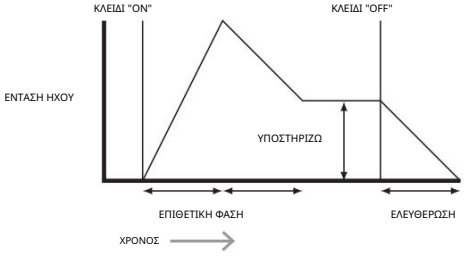
Poly2 – σε αυτήν την εναλλακτική λειτουργία, η διαδοχική αναπαραγωγή της ίδιας νότας χρησιμοποιεί τις αρχικές φωνές, έτσι ώστε να αποφεύγεται η αύξηση της έντασης που είναι εγγενής στη λειτουργία Poly1.

Mono 2 – αυτό διαφέρει από το Mono στον τρόπο με τον οποίο ενεργοποιούνται οι φάσεις Attack των Envelopes. Στη λειτουργία Mono, κατά την αναπαραγωγή του στυλ Legato, οι φάκελοι ενεργοποιούνται μόνο μία φορά, με το αρχικό πάτημα του πλήκτρου. Στη λειτουργία Mono 2, κάθε πάτημα πλήκτρου θα ενεργοποιεί ξανά όλους τους φακέλους.

RE8: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί

φακελοιΣ

Το UltraNova παρέχει μεγάλη ευελιξία στη χρήση φακέλων στη δημιουργία ήχου, με βάση τη γνωστή ιδέα ADSR.



Ο φάκελος ADSR μπορεί να απεικονιστεί πιο εύκολα λαμβάνοντας υπόψη το πλάτος (όγκο) μιας σημείωσης με την πάροδο του χρόνου. Ο φάκελος που περιγράφει τη «διάρκεια ζωής» ενός χαρτονομίσματος μπορεί να χωριστεί σε τέσσερις διακριτές φάσεις και παρέχονται προσαρμογές για καθεμία από αυτές:

Επίθεση – ο χρόνος που χρειάζεται για να αυξηθεί η νότα από το μηδέν (π.χ. όταν πατηθεί το πλήκτρο) στο μέγιστο επίπεδο. Ένας μεγάλος χρόνος επίθεσης παράγει ένα εφέ "fade-in".

Decay – ο χρόνος που χρειάζεται για να πέσει η νότα σε επίπεδο από τη μέγιστη τιμή που επιτυγχάνεται σε το τέλος της φάσης επίθεσης σε ένα νέο επίπεδο, που ορίζεται από την παράμετρο Sustain.

Sustain – αυτή είναι μια τιμή πλάτους και αντιπροσωπεύει τον όγκο της νότας μετά την αρχική επίθεση και τις φάσεις αποσύνθεσης – δηλαδή κρατώντας πατημένο το πλήκτρο. Ορισμός ως ελάχιστη τιμής Sustain White μπορεί να δώσει ένα πολύ σύντομο, κρουστικό αποτέλεσμα (με την προϋπόθεση ότι οι χρόνοι επίθεσης και αποσύνθεσης είναι σύντομοι).

Απελευθέρωση – Αυτό είναι ο χρόνος που χρειάζεται η νότα για να πέσει από το Sustain στο μηδέν μετά τη στιγμή που θα κάνει τον ήχο να παραμείνει ακουστός (αν και να μειωθεί κατά 127 Off σε ένταση) μετά την απελευθέρωση του πλήκτρου.

Αν και τα παραπάνω σύζητούν το ADSR όσον αφορά τον όγκο, σημείωστε ότι το UltraNova είναι εξοπλισμένο με φακέλους ADSR, εκτός από τον κύριο φάκελο, σε κάθε φωνή, καθώς και τα πλάτος – π.χ. ilters, ταλαντωτές κ.λπ. μπλοκ synth όπως το Λευκό

Πατώντας το κουμπί ENVELOPE [1] θα δείτε τα Envelope Menus, τα οποία έχουν δύο σελίδες για κάθε φάκελο. Ένα από τα κουμπιά SELECT και ένα από τα κουμπιά PAGE θα είναι το illumi nated, υποδεικνύοντας ότι είναι διαθέσιμοι περισσότεροι από ένας φάκελοι για έλεγχο και ότι είναι διαθέσιμες και άλλες σελίδες μενού Παράλληλο . Εμφανίζονται συνολικά 16 παράμετροι ανά φάκελο για προσαρμογή οκτώ ανά σελίδα. Σημειώστε ότι η τελευταία παράμετρος στη Σελίδα 2 είναι κοινή για όλους τους φακέλους, 127 και Εμφανίζεται στη Σελίδα 2 για όλους τους φακέλους.

Παράμετροι φακέλου 1 (πλάτος) (Σελίδα 1)

Η γενικότερα φακέλων ελέγχει τις παραμέτρους ADSR των πλατών των χαρτονομισμάτων.

RE1: Amplitude Attack Time

Αρχική τιμή: 2

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος ορίζει τον χρόνο επίθεσης της νότας. Με τιμή 0 η νότα βρίσκεται στο μέγιστο επίπεδο αμέσως πατιέται το πλήκτρο. με τιμή 127, η νότα διαρκεί πάνω από 20 δευτερόλεπτα C 3 να φτάσει στο μέγιστο επίπεδο. Στη μέση ρύθμιση (64), η ώρα είναι περίπου. 220 ms (με την προϋπόθεση ότι το Amplitude Attack Slope (Σελίδα 2, RE1) έχει τιμή μηδέν).

Machine Translated by Google

RE2: Amplitude Decay Time

Εμφανίζεται ως: AmpDec

Αρχική τιμή: 90

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος ορίζει τον χρόνο αποσύνθεσης των νότων. Ο χρόνος αποσύνθεσης έχει νόημα μόνο εάν η τιμή της παραμέτρου Sustain έχει οριστεί σε μικρότερη από 127, καθώς η φάση Decay δεν θα ακούγεται εάν το επίπεδο διατήρησης είναι το ίδιο με το επίπεδο που επιτεύχθηκε κατά τη φάση επίθεσης. Στη μέση ρύθμιση (64), η ώρα είναι περίπου. 150 ms (με την προϋπόθεση ότι το Amplitude Decay Slope (Σελίδα 2, RE2) έχει τιμή 127).

RE3: Amplitude Sustain Level

Εμφανίζεται ως: AmpSus

Αρχική τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Η τιμή της παραμέτρου Sustain ορίζει τον όγκο της νότας μετά την ολοκλήρωση της φάσης αποσύνθεσης. Η ρύθμιση μιας χαμηλής τιμής θα έχει προφανώς ως αποτέλεσμα να τονιστεί η αρχή της νότας. Εάν το θέσετε στο μηδέν, η νότα θα σιωπά μετά την πάροδο της φάσης αποσύνθεσης.

RE4: Amplitude Release Time

Εμφανίζεται ως: AmpRel

Αρχική τιμή: 40

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Πολλοί ήχοι αποκτούν μέρος του χαρακτήρα τους από τις νότες που παραμένουν ακουστές μετά την απελευθέρωση του πλήκτρου FILTERS . αυτό το εφέ «κρέμασης» ή «εξασθένισης» , με τη νότα να σβήνει απαλά φυσικά (όπως συμβαίνει με πολλά πραγματικά όργανα) μπορεί να είναι πολύ αποτελεσματικό. Μια ρύθμιση 64 δίνει Χρόνο Έκδοσης περίπου. 300 ms. Το UltraNova έχει μέγιστο χρόνο απελευθέρωσης περίπου. 30 δευτερόλεπτα (με το Release να έχει οριστεί στο 127), αλλά οι μικρότεροι χρόνοι πιθανότατα θα είναι πιο χρήσιμοι! Η σχέση μεταξύ της τιμής της παραμέτρου και του χρόνου κυκλοφορίας δεν είναι γραμμική - δείτε το παρακάτω γράφημα.

Σημειώστε ότι όταν παίζετε πολυφωνικά με ήχους που έχουν μεγάλους χρόνους απελευθέρωσης, είναι πιθανό να εμφανιστεί 'Voice Stealing'. Αυτό σημαίνει ότι ορισμένες νότες που εξακολουθούν να ακούγονται (στη φάση κυκλοφορίας τους) μπορεί να κοπούν ξαφνικά όταν παίζονται άλλες νότες. Αυτός ο ΦΑΚΕΛΟΣ είναι πιο πιθανό να συμβεί όταν χρησιμοποιούνται πολλές Φωνές. Δείτε τη σελίδα 18 για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό το θέμα.

RE5: Ταχύτητα πλάτους

Εμφανίζεται ως: AmpVeloc

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Το Amplitude Velocity δεν τροποποιεί το σχήμα του φακέλου πλάτους ADSR με κανέναν τρόπο E3-E6 , αλλά προσθέτει ευαισθησία αφής στη συνολική ένταση, έτσι ώστε με θετικές τιμές παραμέτρων, όσο πιο δυνατά παίζετε τα πλήκτρα, τόσο πιο δυνατός θα είναι ο ήχος. Με το Amplitude Velocity στο μηδέν, η ένταση είναι η ίδια ανεξάρτητα από το πώς παίζονται τα πλήκτρα. Η σχέση μεταξύ της ταχύτητας με την οποία παίζεται μια νότα και της έντασης καθορίζεται από την τιμή. Σημειώστε ότι οι αρνητικές τιμές έχουν το αντίστροφο αποτέλεσμα.

Για το πιο «φυσικό» στυλ παιχνιδιού, δοκιμάστε να ρυθμίσετε το Amplitude Velocity στο +40 περίπου.

RE6: Επανάληψη φακέλου πλάτους

Εμφανίζεται ως: AmpRept

Αρχική τιμή: 0

Εύρος ρύθμισης: 0 έως 126, KeyOff

Χρησιμοποιώντας το Amplitude Repeat, είναι δυνατή η επανάληψη των φάσεων Attack και Decay του φακέλου πριν από την έναρξη της φάσης Sustain. Αυτό μπορεί να δημιουργήσει ένα ενδιαφέρον εφέ «τραύματος» στην αρχή της νότας, εάν οι χρόνοι Επίθεσης και Αποσύνθεσης έχουν ρυθμιστεί κατάλληλα. Η τιμή της παραμέτρου Repeat (από 0 έως 126) είναι ο πραγματικός αριθμός επαναλήψεων, έτσι ώστε αν τη ρυθμίσετε σε, π.χ. 3, θα ακούσετε συνολικά τέσσερις φάσεις επίθεσης/απομάκρυνσης του φακέλου – την αρχική, συν τρεις επαναλήψεις. Η μέγιστη ρύθμιση του KeyOff δημιουργεί έναν άπειρο αριθμό επαναλήψεων.

RE7: Σκανδάλη αφής πλάτους

Εμφανίζεται ως: AmpTTrig

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος ρύθμισης: Off, T1ReTrig έως T8ReTrig

Θα έχετε παρατηρήσει ότι οι περιστροφικοί κωδικοποιητές της UltraNova είναι ευαίσθητοι στην αφή – το σχετικό LED ανάβει μόλις αγγίξετε το κουμπί. Αυτή η ευαισθησία αφής μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πραγματικό χρόνο για να παρέχει δημιουργικό έλεγχο στον ήχο, κάτι που είναι ιδιαίτερα χρήσιμο όταν παίζετε ζωντανά.

Το Amplitude Touch Trigger εκχωρεί σε οποιοδήποτε από τα κουμπιά του κωδικοποιητή για να λειτουργήσει ως εκ νέου σκανδάλη αλλά τον τόνο - μόλις αγγίξετε το κουμπί, ο φάκελος πλάτους ενεργοποιείται ξανά. Αφού κάνετε την ανάθεση, για να χρησιμοποιήσετε τη δυνατότητα είναι απαραίτητο να ανοίξετε τη λειτουργία Animate Touch πατώντας το κουμπί TOUCH [22] (επιλέξτε Σελίδα 1 εάν δεν είναι ήδη ορατή). θα δεις

ΑΦΗ

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

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

ότι ένα 'R' εμφανίζεται κάτω από το RE1 , κάτω από τον επιλεγμένο κωδικοποιητή για να επιβεβαιωθεί η εκχώρηση του Envelope1 σε αυτές τον κωδικοποιητή. Το κουμπί ενεργοποίησης στην οθόνη είναι τώρα ενεργό.

E1 23456 E1 23456 E1 23456 E1 23456 E1 23456 E1 23456 E1 23456 E1 23456
----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- -----

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 R----- 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

RE8: Πολλαπλή σκανδάλη πλάτους

Εμφανίζεται ως: AmpMTrig

Αρχική τιμή: Re-Trig

Εύρος προσαρμογής: Legato ή Re-Trig

ΤΑΛΑΝΤΩΤΕΣ O1Semi O1Cents O1Vsync O1Wave O1PWidth O1Hard O1Dense O1DnsDtn
0 0 0 Πριονοδόντι 0 127 0 0

Όταν αυτή η παράμετρος έχει οριστεί σε Re-Trig, κάθε νότα που παίζεται θα ενεργοποιεί τον πλήρη φάκελο πλάτους ADSR, ακόμα κι αν η νότα παίζεται Legato, μόνο το πρώτο πλήκτρο που πρέπει να πατηθεί θα παράγει μια σημείωση με ολόκληρο τον φάκελο, όλες οι επόμενες σημειώσεις θα παραλείψουν την επίθεση και O2Semi φάσεις Attack, Decay και Release μόλις φτάσουν στο Sustain. Το "Legato" σημαίνει κυριολεκτικά το Sawtooth 0 ομαλά ή συνδεδεμένα. Η λειτουργία βοηθά αυτό το στυλ

O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Μακριά από 0 65 0 0 ημέρες άσπρο

Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε ότι για να είναι λειτουργική η λειτουργία Legato, πρέπει να επιλεγεί μονοφωνική φωνή - δεν θα λειτουργήσει με πολυφωνική φωνή. Βλέπε σελίδα 19

O3Semi O3Cents O3Vsync O3Wave O3PWidth O3Hard O3Dense O3DnsDtn
0 0 0 Πριονοδόντι 127 0 0

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Off Όπως 0 65 0 0 ημέρες άσπρο

Τι είναι το Legato;

αναφέρθηκε παραπάνω, ο μουσικός όρος Legato σημαίνει «ομαλά» . Ένα στυλ πληκτρολογίου Legato είναι ένα στυλ όπου επικαλύπτονται τουλάχιστον δύο νότες. Αυτό σημαίνει ότι καθώς παίζετε το F1Freq F1Res F1Env2 F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm

Με κάθε νέα νότα, πριν ή πριν από την προηγούμενη νότα να σταματήσει (ή ακόμα και προηγούμενη) νότα να ακούγεται καθώς παίζετε μια άλλη απελευθερώνετε την προηγούμενη νότα. 0 127 EP24 Diode . Μόλις ηχήσει η νέα νότα, στη συνέχεια 64

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Η παράλληλη Μακριά από Μακριά από

αναπαραγωγή σε στυλ Legato σχετίζεται με ορισμένες από τις ηχητικές δυνατότητες του UltraNova. Στην περίπτωση F2Env2
F2Freq 127 F2Res 0 F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm
του Amplitude Multi-Trigger, για παράδειγμα, είναι σημαντικό να εκτιμηθεί ότι ο φάκελος θα 0 127 EP24 Diode 64

ενεργοποιήστε ξανά εάν μείνει κάποιο «κενό» μεταξύ των σημειώσεων.

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Παράλληλο Μακριά από Μακριά από

Παράμετροι φακέλου πλάτους (Σελίδα 2)

AmpAtt 2 AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig
90 127 40 0 0 Μακριά από Re-Trig

AmpAtSlp AmpDcSlp AmpAttTk AmpDecTk AmpSusRt AmpSusTm AmpLvlTk LvlTkNte
0 127 0 0 0 127 0 Γ 3

FltAtt 2 75 FltDec FltSus FltRel FltVeloc FltRept FltTTrig FltMTrig
35 45 0 0 Μακριά από Re-Trig

FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte
0 127 0 0 127 0 Γ 3

E3Att E3Dec E3Sus E3Rel E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig
10 70 64 40 0 0 Μακριά από Re-Trig

E3AtSlp E3DcSlp E3AttTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvlTk LvlTkNte
0 127 0 0 0 0

RE1: Amplitude Attack Slope

Εμφανίζεται ως: AmpAtSlp

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος ελέγχει το «σχήμα» του χαρακτηριστικού επίθεσης. Με τιμή 0, ο όγκος αυξάνεται γραμμικά κατά τη φάση της επίθεσης - δηλαδή αυξάνεται κατά τόσο με 0 127 E 3 ποσά σε ίσα χρονικά διαστήματα. Ένα μη γραμμικό χαρακτηριστικό επίθεσης μπορεί να επιλεγεί ως εναλλακτική, όπου η ένταση αυξάνεται πιο γρήγορα αρχικά. Το παρακάτω διάγραμμα δείχνει αυτό:

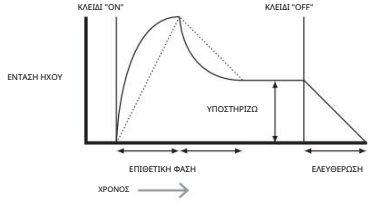
RE2: Amplitude Decay Slope

Εμφανίζεται ως: AmpDcSlp

Αρχική τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: Αυτή 0 έως 127

η παράμετρος εφαρμόζει την ίδια λειτουργία με την κλίση επίθεσης πλάτους στη φάση αποσύνθεσης του φακέλου. Με μια τιμή 0, ο όγκος πέφτει γραμμικά από τη μέγιστη τιμή σε αυτήν που ορίζεται από την παράμετρο Sustain, αλλά η ρύθμιση του Decay Slope σε υψηλότερη τιμή θα έχει ως αποτέλεσμα ο όγκος να μειωθεί πιο γρήγορα αρχικά. Το παρακάτω διάγραμμα δείχνει αυτό:



RE3: Ίχνη επίθεσης πλάτους

Εμφανίζεται ως: AmpAttTk

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Αυτή η παράμετρος συσχετίζει τον χρόνο επίθεσης μιας νότας με τη θέση της στο πληκτρολόγιο. Όταν το Amplitude Attack Track έχει θετική τιμή, ο χρόνος επίθεσης μιας νότας μειώνεται όσο ψηλότερα το πληκτρολόγιο παίζεται. Αντίθετα, οι χαμηλότερες νότες έχουν μεγαλύτερο χρόνο επίθεσης. Αυτό βοηθά στην προσομοίωση του εφέ ενός πραγματικού έγχορδου οργάνου (όπως ένα πιάνο με ουρά), όπου η μάζα των χορδών στις κάτω νότες έχει πιο αργό χρόνο απόκρισης όταν χτυπιέται. Όταν εφαρμόζεται μια αρνητική τιμή, οι σχέσεις αντιστρέφονται.

Machine Translated by Google

RE4: Πίστα αποσύνθεσης πλάτους

Εμφανίζεται ως: AmpDecTk

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Αυτή η παράμετρος λειτουργεί με τον ίδιο ακριβώς τρόπο όπως το Attack Track, με τη διαφορά ότι είναι ο χρόνος Decay μιας νότας που εξαρτάται από τη θέση της στο πληκτρολόγιο.

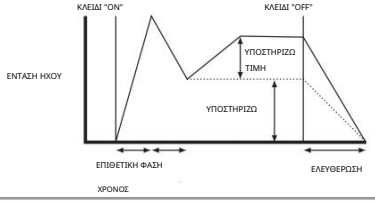
RE5: Amplitude Sustain Rate

Εμφανίζεται ως: AmpSusRt

Αρχική τιμή:

Εύρος προσαρμογής: -64 έως Επίπεδο έως +63

Με αυτήν την παράμετρο ρυθμισμένη σε Επίπεδη, η ένταση ήχου κατά τη φάση Sustain του φακέλου παραμένει σταθερή. Μπορείτε να λάβετε πρόσθετες παραλλαγές στον χαρακτήρα μιας νότας κάνοντας τη νότα να γίνει πιο δυνατή ή πιο αθόρυβη όσο κρατάτε πατημένο το πλήκτρο. Μια θετική τιμή του Sustain Rate θα προκαλέσει αύξηση της έντασης ήχου κατά τη φάση Sustain και θα συνεχίσει να το κάνει μέχρι να επιτευχθεί το μέγιστο επίπεδο. Η παράμετρος ελέγχει τον ρυθμό με τον οποίο η νότα αυξάνει τον όγκο και όσο μεγαλύτερη είναι η τιμή, τόσο πιο γρήγορος είναι ο ρυθμός αύξησης. Οποιοσδήποτε χρόνος απελευθέρωσης έχει ρυθμιστεί θα λειτουργεί κανονικά όταν απελευθερωθεί το κλειδί, ανεξάρτητα από το αν έχει επιτευχθεί η μέγιστη ένταση ENVELOPES ή όχι. Εάν υπάρχει μια αρνητική τιμή, η ένταση ήχου κατά τη φάση Sustain πέφτει και εάν το κλειδί δεν απελευθερωθεί, η σημείωση θα γίνει τελικά μη ακουστή.



Οι χαμηλότερες τιμές (θετικές ή αρνητικές) του Amplitude Sustain Rate είναι γενικά πιο χρήσιμες.

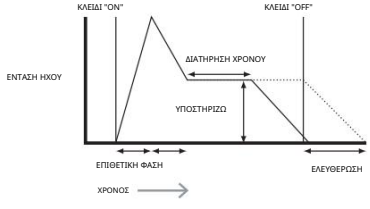
RE6: Amplitude Sustain Time

Εμφανίζεται ως: AmpSusTm

Αρχική τιμή: 127

Εύρος ρύθμισης: 0 έως 126, KeyOff

Αυτή η παράμετρος ορίζει τη διάρκεια της φάσης Sustain. Με την τιμή KeyOff, η σημείωση θα παραμένει συνεχώς ηχητική μέχρι να απελευθερωθεί το κλειδί (εκτός εάν έχει εφαρμοστεί αρνητική τιμή Sustain Rate για μείωση της έντασης του ήχου). Οποιαδήποτε άλλη τιμή του Sustain Time θα διακόψει τη σημείωση αυτόματα μετά από έναν προκαθορισμένο χρόνο, εάν το κλειδί παραμένει πατημένο. Ο χρόνος αποδέσμευσης εξακολουθεί να ισχύει εάν το κλειδί απελευθερωθεί νωρίτερα. Η τιμή 126 ορίζει τον χρόνο Διατήρησης σε αρχ. 10 δευτερόλεπτα, ενώ οι τιμές γύρω στο 60 το ρυθμίζουν σε περίπου 1 δευτερόλεπτο.



RE7: Κομμάτι επιπέδου πλάτους

Εμφανίζεται ως: AmpLvlTk

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Αυτή η παράμετρος λειτουργεί με παρόμοιο τρόπο με τις άλλες παραμέτρους «παρακολούθησης» Attack Track και Decay Track (RE3 & RE4), αλλά είναι ο όγκος της νότας που αλλάζει, σύμφωνα με το διάστημα μεταξύ αυτής και της σημείωσης κομματιού που έχει οριστεί από το RE8 . Με θετική τιμή, οι νότες υψηλότερες από τη σημείωση κομματιού γίνονται προοδευτικά πιο δυνατές όσο πιο μακριά από τη σημείωση κομματιού είναι και αντίστροφα. Με αρνητική τιμή, οι νότες υψηλότερες από τη σημείωση κομματιού σιγά σιγά σιγά σιγά όσο πιο μακριά απέχουν από τη σημείωση κομματιού και πάλι, το αντίστροφο. Σημειώστε ότι αυτή η τροποποίηση όγκου εφαρμόζεται εξίσου σε όλες τις φάσεις του φακέλου πλάτους. Είναι ο συνολικός όγκος της νότας που αλλάζει με το Level Track. Το αποτέλεσμα πρέπει να χρησιμοποιείται με φειδώ.

οι χαμηλές τιμές έχουν καλύτερο αποτέλεσμα.

O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Μακριά από 0 65 0 0 ημέρες άσπρο

O2Semi O2Cents O2VSync O2Wave O2PW/Idx O2Hard O2Dense O2DnsDtn
0 0 0.0 Πριονοδόντι 0 127 0

O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 To Off 0 65 0 0 ημέρες άσπρο

O3PW/Idx O3Hard O3Dense O3DnsDtn
0 0 0 Sawtooth RE4) 0 127 0 0

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Μακριά από 0 65 0 0 ημέρες άσπρο

Σημειώστε ότι παρόλο που το ίχνος επιπέδου πλάτους φαίνεται να λειτουργεί με πολύ παρόμοιο τρόπο με το ίχνος επίδεσης πλάτους κατά ίχνος αποσύνθεσης πλάτους, μόνο το ίχνος επιπέδου χρησιμοποιεί ως αναφορά μια σημείωση με δυνατότητα απαγόρευσης από το χρήστη (που ορίζεται από το RE8), πάνω από την οποία σημειώδεις δυνάμεις δεν θα εφαρμοστούν καθόλου. Οι παράμετροι Attack and Decay Track (RE3 και O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave μια σταθερή σημείωση αναφοράς στο C 3.

Κοινή παράμετρος φακέλου

Αυτή η παράμετρος είναι διαθέσιμη στη Σελίδα 2 του μενού για κάθε φάκελο.

RE8: Σημείωση αναφοράς κομματιού επιπέδου

Εμφανίζεται ως: LvlTkNte

Αρχική τιμή: Γ 3

Εύρος ρύθμισης: C -2 έως G 8

Αυτό ορίζει τη σημείωση αναφοράς που χρησιμοποιείται για το ίχνος επιπέδου πλάτους. Όταν είναι ενεργή, αυτή η παράμετρος αυξάνει την ένταση για τις σημειώσεις πάνω από την επιλεγμένη σημείωση κομματιού και τη μειώνει για τις σημειώσεις κάτω από αυτήν. Το C 3, η προεπιλεγμένη τιμή, είναι το Middle C στο πληκτρολόγιο. αυτή είναι η C μία οκτάβα παραπάνω η χαμηλότερη νότα στο πληκτρολόγιο (επίσης C), χωρίς να έχουν επιλεγεί κουμπιά OCTAVE [32].

Παράμετροι φακέλου 2 (φίλτρο) (Σελίδα 1)

FltAtt 2 FltDec FltSus FltRel FltVeloc FltRept FltTTrig FltMTrig
75 35 45 0 0 Μακρύ από Re-Trig

FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte
0 127 0 0 0 127 0 Γ 3

Οι παράμετροι που είναι διαθέσιμες για προσαρμογή με τη γεννήτρια φακέλων 2 ταιριάζουν πολύ με αυτές για τη γεννήτρια φακέλων 1. Ενώ το Φάκελος 1 αφορά τροποποιήσεις του ήχου E3Rel E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig Φάκελος πλάτους, ο φάκελος 2 σάς προσφέρει «δυναμική» φιλτράρισμα, καθιερώνοντας μια σχέση μεταξύ του τμήματος φίλτρου και του φακέλου φίλτρου ADSR 2, με αποτέλεσμα η συχνότητα του φίλτρου να ποικίλλει ανάλογα με το σχήμα του φακέλου.

Για να ακούσετε την επίδραση οποιασδήποτε από τις παραμέτρους Φάκελος Φίλτρου, θα πρέπει πρώτα να μεταβείτε στα Μενού Φίλτρου και να ρυθμίσετε κάποια αλλαγή. Στη συνέχεια, ορίστε το RE5 στο Μενού Φίλτρο Σελίδα 1 (F1Env2 ή F2Env2) σε μια αρχική τιμή περίπου. +30 και βεβαιωθείτε ότι το ilter δεν είναι πλήρως ανοιχτό – π.χ. ρυθμίστε το F1Freq σε μεσαίο εύρος.

RE1: Χρόνος επίθεσης φίλτρου

Εμφανίζεται ως: FltAtt

Αρχική τιμή: 2

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί το τμήμα ilter κατά τη φάση Επίθεσης της νότας. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο περισσότερος χρόνος χρειάζεται για να αντιδράσει το ilter κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης.

Για να αξιολογήσετε τη δράση των παραμέτρων Filter Envelope για καθεμία από τις φάσεις ADSR (RE1 έως RE4), ίσως είναι χρήσιμο να μην ορίσετε και τις τρεις στο μηδέν.

RE2: Χρόνος αποσύνθεσης φίλτρου

Εμφανίζεται ως: FltDec

Αρχική τιμή: 75

Εύρος προσαρμογής: Αυτή η 0 έως 127

παράμετρος καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί το τμήμα ilter κατά τη φάση Decay της νότας. Και πάλι, όσο υψηλότερη είναι η τιμή της παραμέτρου, τόσο μεγαλύτερη είναι η περίοδος για την οποία εφαρμόζεται το iltering.

RE3: Filter Sustain Level

Εμφανίζεται ως: FltSus

Αρχική τιμή: 35

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Η συχνότητα του φίλτρου (αποκοπή ή κέντρο, ανάλογα με τον τύπο του φίλτρου) «καθαρίζει» σε μια τιμή που ορίζεται από το Επίπεδο Διατήρησης Φίλτρου. Έτσι, μόλις ολοκληρωθούν τα στάδια Attack και Decay του φακέλου, το αρμονικό περιεχόμενο που θα είναι πιο εμφανές στον ήχο θα καθοριστεί από αυτήν την παράμετρο. Θυμηθείτε ότι εάν η παράμετρος συχνότητας ilter (όπως έχει οριστεί στο Μενού φίλτρου) έχει οριστεί σε πολύ χαμηλή ή πολύ υψηλή τιμή, η επίδραση του φακέλου θα είναι περιορισμένη.

RE4: Χρόνος απελευθέρωσης φίλτρου

Εμφανίζεται ως: FltRel

Αρχική τιμή: 45

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Καθώς η τιμή της απελευθέρωσης φίλτρου αυξάνεται, η σημείωση υπόκειται σε ολοένα και περισσότερες αλλαγές μετά την απελευθέρωση του κλειδιού.

Λάβετε υπόψη ότι ο χρόνος απελευθέρωσης πλάτους (στις παραμέτρους του Φάκελου 1) πρέπει να ρυθμιστεί αρκετά ψηλά για να παράγει ένα ηχητικό "fade-out" πριν γίνει εμφανές το αποτέλεσμα της iltering στην "ουρά" του χαρτονομίσματος.

Machine Translated by Google

RE5: Ταχύτητα φίλτρου

Εμφανίζεται ως: Flt Veloc

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Καθώς το Amplitude Velocity προσθέτει ευαισθησία αφής στην ένταση, έτσι το Filter Velocity μπορεί να ρυθμιστεί ώστε να κάνει την δράση ilter ευαίσθητη στην αφή. Με θετικές τιμές παραμέτρων, όσο πιο δυνατά παίζετε τα πλήκτρα, τόσο μεγαλύτερο θα είναι το αποτέλεσμα του ilter. Με το Filter Velocity στο μηδέν, τα χαρακτηριστικά του ήχου είναι τα ίδια ανεξάρτητα από τον τρόπο αναπαραγωγής των πλήκτρων. Σημειώστε το αρνητικό οι τιμές έχουν το αντίστροφο αποτέλεσμα.

RE6: Επανάληψη φίλτρου

Εμφανίζεται ως: FltRept

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 126, Ininity

Όταν το Filter Repeat έχει οριστεί σε τιμή διαφορετική από το μηδέν, οι φάσεις Attack και Decay του φακέλου επαναλαμβάνονται πριν από την έναρξη της φάσης Sustain. Αυτό έχει παρόμοιο αποτέλεσμα με το Amplitude Repeat και η χρήση και των δύο παραμέτρων επανάληψης μπορεί να δημιουργήσει μερικούς αρκετά εντυπωσιακούς ήχους.

RE7: Σκανδάλη αφής φίλτρου

Εμφανίζεται ως: FltTTrig

Αρχική τιμή: Μπαμπά από

Εύρος προσαρμογής: Off, T1ReTrig έως T8ReTrig, T1Trig έως T8Trig, T1Enable έως T8Enable

Σε αντίθεση με το Amplitude Touch Trigger, το Filter Touch Trigger έχει τρεις επιλογές ανά στοιχείο ελέγχου αφής: Trigger, Re-trigger και Enable. Ωστόσο, όπως και με το Amplitude Touch

Ενεργοποιήστε, είναι απαραίτητο να ενεργοποιήσετε τη λειτουργία Animate Touch πατώντας το TOUCH κουμπί [22] για να χρησιμοποιήσετε τη λειτουργία.

Re-Trigger – ενεργεί με παρόμοιο τρόπο με το Amplitude Re-Trigger, εκτός από το ότι είναι η ενέργεια ilter που ενεργοποιείται ξανά αγγίζοντας το επιλεγμένο κουμπί κωδικοποιητή. Η νότα παίζει κανονικά όταν πατηθεί το πλήκτρο, αγγίζοντας το κουμπί εκ νέου ενεργοποιείται ολόκληρος ο φάκελος. Η λειτουργία Re-Trigger επιβεβαιώνεται στη Σελίδα 1 του μενού Animate Touch με το γράμμα «R» στην κατάλληλη θέση.

ILLATORS O1Semi O1Cents O1VSync O1Wave O1PW/Idx O1Hard O1Dense O1DnsDtn

Ενάρξη – σε αυτήν τη λειτουργία, η ενέργεια ilter που ενεργοποιείται από φάκελο δεν ξεκινά με το πάτημα ενός πρωινού και η σημείωση θα ηχήσει αρχικά χωρίς κανένα φάκελο να ενεργεί στο ilter. Αγγίζοντας το κουμπί O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp (ενώ το πλήκτρο είναι πατημένο) θα ενεργοποιήσει την φάκελο ilter. Η λειτουργία ενεργοποίησης επιβεβαιώνεται στην Σελίδα 1 του μενού Animate Touch με το γράμμα «S» στην κατάλληλη θέση.

O2Semi O2Cents O2VSync O2Wave O2PW/Idx O2Hard O2Dense O2DnsDtn

Ενεργοποίηση – σε αυτήν τη λειτουργία, η ενέργεια ilter που ενεργοποιείται από φάκελο ξεκινά από το πληκτρολόγιο, αλλά μόνο όταν αγγίζεται το κουμπί. Έτσι, μπορείτε πολύ εύκολα να περάσετε ανάμεσα στον ήχο με το O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp και χωρίς τη δράση του ilter. Η λειτουργία ενεργοποίησης επιβεβαιώνεται στη Σελίδα 1 από 127 65 στο μενού

O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave O3PW/Idx O3Hard O3Dense O3DnsDtn

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp

RE8: Φίλτρο πολλαπλής σκανδάλης

Εμφανίζεται ως: FltMTrig

Αρχική τιμή: Re-Trig

Εύρος προσαρμογής: Legato ή Re-Trig

ILTERS

Αυτό λειτουργεί με πολύ παρόμοιο τρόπο με το Amplitude Multi-trigger. Όταν έχει οριστεί σε Re-Trig, 127 0 127 0

Κάθε νότα που παίζεται θα ενεργοποιεί τον πλήρη φάκελο ADSR, ακόμα κι αν κρατήσετε πατημένα τα άλλα πλήκτρα. Με τον φάκελο που ενεργοποιείται κάθε φορά, η νότα θα ξεκινήσει από το σημείο στο οποίο βρίσκεται ο φάκελος τη στιγμή που παίζεται η νέα νότα. Παρόμοιο είναι

F1Freq F1Res F1Env2 F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm

F2Balance FRouting FreqLink ResLink

F2Freq F2Res F2Env2 F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm

πατηθεί θα δημιουργήσει μια σημείωση με ολόκληρο τον φάκελο, ως εκ τούτου, θα δημιουργήσει οποιοδήποτε

Σημείωση Legato F2Balance FRouting FreqLink ResLink χρησιμοποιούνται δυναμικής φιλτραρίσματος. Να θυμάστε ότι για να είναι η

Πρέπει να

επιλεγεί παράλληλη λειτουργική, μονοφωνική φωνή – δεν θα λειτουργήσει με πολυφωνική φωνή. Βλέπε σελίδα 18.

Δείτε τη σελίδα 20 για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το στυλ Legato.

VELOPES AmpAtt AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig

AmpAtSlp AmpDcSlp AmpAttTk AmpDecTk AmpSusRt AmpSusTm AmpLvlTk LvlTkNte

Παράμετροι φακέλου 2 (φίλτρο) (Σελίδα 2)

FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte

E3-E6

RE1: Κλίση επίθεσης φίλτρου

Εμφανίζεται ως: FltAtSlp

Αρχική τιμή: 0

προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος ελέγχει το "σχήμα" του χαρακτηριστικού επίθεσης όπως εφαρμόζεται στους φίλτρους.

Με μια τιμή 0, οποιοδήποτε εφέ αλλαγής που εφαρμόζεται στη φάση Επίθεσης αυξάνεται γραμμικά – δηλαδή αυξάνεται κατά ίσα ποσά σε ίσα χρονικά διαστήματα. Ένα μη γραμμικό χαρακτηριστικό επίθεσης μπορεί να επιλεγεί ως εναλλακτική, όπου το φαινόμενο ilter αυξάνεται πιο γρήγορα στην αρχή.

RE2: Κλίση αποσύνθεσης φίλτρου

Εμφανίζεται ως: FltDcSlp

Αρχική τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτό αντιστοιχεί στο Filter Attack Slope με τον ίδιο τρόπο που το Amplitude Decay Slope αντιστοιχεί στο Amplitude Attack Slope. Έτσι, η γραμμικότητα της αντίδρασης του τμήματος ilter κατά τη φάση της αποσύνθεσης του περιβλήματος μπορεί να ποικίλλει, από γραμμική σε πιο εκθετική κλίση, όπου οποιοδήποτε φαινόμενο ilter είναι πιο έντονο κατά το πρώτο μέρος της φάσης αποσύνθεσης.

RE3: Διαδρομή επίθεσης φίλτρου

Εμφανίζεται ως: FltAttTk

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Όπως το Amplitude Attack Track, αυτή η παράμετρος συσχετίζει τον χρόνο επίθεσης μιας νότας με τη θέση της στο πληκτρολόγιο. Όταν το Filter Attack Track έχει θετική τιμή, το φαινόμενο iltering κατά τη φάση Attack μιας νότας συντομεύεται καθώς ανεβαίνετε στο πληκτρολόγιο. Αντίθετα, οι χαμηλότερες νότες έχουν αυξημένο χρόνο επίθεσης. Όταν εφαρμόζεται μια αρνητική τιμή, οι σχέσεις είναι αντίστροφα.

RE4: Διαδρομή αποσύνθεσης φίλτρου

Εμφανίζεται ως: FltDecTk

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Αυτή η παράμετρος λειτουργεί με τον ίδιο ακριβώς τρόπο όπως το Attack Track, με τη διαφορά ότι είναι το εφέ ilter κατά τη φάση Decay μιας νότας που εξαρτάται από τη θέση του πληκτρολογίου της.

RE5: Ρυθμός διατήρησης φίλτρου

Εμφανίζεται ως: FltSusRt

Αρχική τιμή: Διαμάντι

Εύρος προσαρμογής: -64 έως Επίπεδο έως +63

Με την τιμή Flat, η συχνότητα ilter παραμένει σταθερή κατά τη φάση Sustain του χαρτονομίσματος.

Εάν δοθεί θετική τιμή στο Ρυθμό διατήρησης φίλτρου, η συχνότητα του φίλτρου συνεχίζει να αυξάνεται κατά τη φάση Διατήρησης, επομένως ο χαρακτήρας της νότας συνεχίζει να αλλάζει ηχητικά για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα. Με χαμηλές τιμές του ρυθμού διατήρησης φίλτρου, η αλλαγή είναι αργή και αυξάνεται με ταχείς ρυθμούς καθώς αυξάνεται η τιμή. Με αρνητικές τιμές, η συχνότητα ilter μειώνεται κατά τη φάση Sustain. Δείτε τη σελίδα 21 για μια απεικόνιση.

ΤΑΛΑΝΤΩΤΕΣ O1Semi O1Cents O1VSync O1Wave O1PW/Idx O1Hard O1Dense O1DnsDtn

RE6: Filter Sustain Time

Εμφανίζεται ως: FltSusTm

Αρχική αξία: 127

Εύρος ρυθμίσεων: 0 έως 126, Keyoff

Αυτή η παράμετρος ορίζει επίσης για τη φάση Sustain και καθορίζει πόσο καιρό παραμένει ενεργό οποιοδήποτε iltering με γύρισμά φακέλου. Όταν έχει οριστεί σε Keyoff, το iltering παραμένει σε συνεχή εφαρμογή Λευκό ώσπου να πατηθεί ξανά το πλήκτρο. Οποιαδήποτε άλλη τιμή Sustain Time θα προκαλέσει το iltering αποτέλεσμα να σταματήσει ξαφνικά πλήν τελειωμένο η παρείδε η και θα σας μείνει η φάση απελευθέρωσης του φακέλου.

Αυτή η παράμετρος μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία πλάτους είναι μεγαλύτερος από το O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp

Τιμή Sustain Time, διαφορετικά η σημείωση θα σταματήσει να ακούγεται εντελώς πριν από το ilter έχει κόψει.

F1Συχν F1Res F1Env2 F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm

F2Balance FRouting FreqLink ResLink

Εμφανίζεται ως: FltLvlTk

Αρχική τιμή: Παράλληλο

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

F2Freq F2Res F2Env2 F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm

η παράμετρος λειτουργεί με παρόμοιο τρόπο με τις υπόλοιπες παραμέτρους «παρακολούθησης» , αλλά είναι το βάθος με το οποίο εφαρμόζεται ο φάκελος στο ilter που αλλάζει, σε σχέση με το διάστημα που είναι FBalance FRouting FreqLink ResLink μεταξύ της νότας που παίζεται και της σημείωσης κομματιού που έχει οριστεί από τον RE8. Με μια θετική τιμή, το εφέ iltering που ενεργοποιείται με φάκελο γίνεται προοδευτικά πιο έντονο για νότες υψηλότερες από τη σημείωση κομματιού όσο πιο μακριά βρίσκονται από αυτή η σημείωση κομματιού και αντίστροφα. Με αρνητικό AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig τιμή, οι νότες υψηλότερες από τη σημείωση ίχνους υψώνονται προοδευτικά μικρότερη αλλοίωση όσο πιο μακριά

AmpAtSlp AmpDcSlp AmpAttTk AmpDecTk AmpSusRt AmpSusTm AmpLvlTk LvlTkNte

Κοινή παράμετρος φακέλου

FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte

Δείτε τη σελίδα 21. Η παράμετρος Track Reference Note είναι διαθέσιμη στο RE8 στη σελίδα 2 του FltAtSlp FltDcSlp μενού για κάθε φάκελο.

E3Att 10 E3Δεκ 70 E3Sus 64 E3Rel E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig

E3AtSlp E3DcSlp E3AttTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvlTk LvlTkNte

Φάκελοι 3 έως 6 παραμέτρων (Σελίδα 1)

Εκτός από τους αποκλειστικούς φακέλους πλάτους και φίλτρου, το UltraNova είναι εξοπλισμένο με τέσσερις επιπλέον εκχωρούμενους φακέλους, φακέλους 3 έως 6. Ο έλεγχος αυτών μπορεί να επιλεγεί με το κουμπί SELECT [10]. Αυτοί οι φάκελοι έχουν ουσιαστικά το ίδιο σύνολο παραμέτρων με το

Machine Translated by Google

Φάκελοι Amplitude και Filter, αλλά μπορούν να αντιστοιχιστούν κατά βούληση για τον έλεγχο πολλών άλλων συναρτήσεων synth, συμπεριλαμβανομένων των περισσότερων παραμέτρων ταλαντωτή, ilters, EQ και panning μεταξύ άλλων.
Η αντιστοίχιση των φακέλων 3 έως 6 σε άλλες παραμέτρους synth εκτελείται στο μενού διαμόρφωσης (δείτε τη σελίδα 25 για πλήρεις λεπτομέρειες). Για να ελέγξετε τα εφέ τους, πρέπει πρώτα να ανοίξετε το Μενού Διαμόρφωσης και να ορίσετε το Modulation Patch 1's Source σε Env3 και τον προορισμό σε μια παράμετρο της επιλογής σας (π.χ. Global Oscillator Pitch – 0123Ptch).

Η διάταξη των παραμέτρων για τους φακέλους 3 έως 6 είναι πανομοιότυπη και η διάταξη ακολουθεί πιστά εκείνη των φακέλων 1 και 2 (πλάτος και φίλτρα). Αν και δηλώνεται ως Φάκελος 3, οι παρακάτω περιλήψεις παραμέτρων ισχύουν εξίσου για τους Φάκελους 3, 4, 5 και 6, επομένως δεν επαναλαμβάνονται.

Η πραγματική λειτουργία των φακέλων 3 έως 6 θα εξαρτηθεί προφανώς από το τι δρομολογούνται στον έλεγχο στο μενού διαμόρφωσης. Ωστόσο, η παραγωγή των ίδιων των παραμέτρων φακέλου ακολουθεί αυτές που έχουν ήδη περιγραφεί για τους φακέλους Amplitude και Filter, με εξαίρεση την παράμετρο Delay (Σελίδα 1, RE5), της οποίας η λειτουργία περιγράφεται παρακάτω.

RE1: Envelope 3 Attack Time

Εμφανίζεται ως: E3Att

Αρχική τιμή: 10

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

RE2: Envelope 3 Decay Time

Εμφανίζεται ως: E3 Δεκ

Αρχική τιμή: 70

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

RE3: Envelope 3 Sustain Level

Εμφανίζεται ως: E3Sus

Αρχική τιμή: 64

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

RE4: Φάκελος 3 Χρόνος κυκλοφορίας

Εμφανίζεται ως: E3Rel

Αρχική αξία: 40

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

RE5: Καθυστέρηση φακέλου 3

Εμφανίζεται ως: Καθυστέρηση E3

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος καθυστερεί την έναρξη ολόκληρου του φακέλου. Όταν πατηθεί ένα πλήκτρο η σημείωση ακούγεται κανονικά, με τους φακέλους 1 και 2 να ενεργούν όπως έχουν προγραμματιστεί. Αλλά κάθε περαιτέρω Τα εφέ διαμόρφωσης που ενεργοποιούνται από τους φακέλους 3 έως 6 θα καθυστερήσουν κατά ένα χρόνο που καθορίζεται από την παράμετρο Καθυστέρηση. Η μέγιστη τιμή 127 αντιπροσωπεύει καθυστέρηση 10 δευτερολέπτων, ενώ μια τιμή περίπου 60~70 αντιπροσωπεύει καθυστέρηση περίπου 1 δευτερολέπτου.

RE6: Φάκελος 3 Επαναλάβετε

Εμφανίζεται ως: E3 Επανάληψη

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

RE7: Ενεργοποίηση αφής φακέλου 3

Εμφανίζεται ως: E3TTrig

Αρχική τιμή:

Εύρος ρύθμισης: Off, T1Trig σε T7Trig, T1Trig σε T8Trig, T1Enable σε T8Enable

RE8: Φάκελος 3 Πολλαπλή σκανδάλη

Εμφανίζεται ως: E3MTrig

Αρχική αξία: 75 35

Παράμετροι φακέλου 3 (Σελίδα 2)

RE1: Envelope 3 Attack Slope

Εμφανίζεται ως: E3AtSlp

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

RE2: Envelope 3 Decay Slope

Εμφανίζεται ως: E3DcSlp

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

RE3: Envelope 3 Attack Track

Εμφανίζεται ως: E3AttTk

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

RE4: Envelope 3 Decay Track

Εμφανίζεται ως: E3DecTk

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

RE5: Envelope 3 Sustain Rate

Εμφανίζεται ως: E3SusRat

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

RE6: Envelope 3 Sustain Time

Εμφανίζεται ως: E3SusTim

Αρχική τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

RE7: Κομμάτι επιπέδου φακέλου 3

Εμφανίζεται ως: E3LvlTk

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Κοινή παράμετρος φακέλου

Δείτε τη σελίδα 21. Η παράμετρος Track Reference Note είναι διαθέσιμη στο RE8 στη Σελίδα 2 του μενού για κάθε φάκελο.

lfoS

Το UltraNova διαθέτει τρεις ξεχωριστούς ταλαντωτές χαμηλής συχνότητας (LFO). Αυτά ονομάζονται LFO1, 2 και 3, είναι πανομοιότυπα ως προς τα χαρακτηριστικά και μπορούν να χρησιμοποιηθούν ελεύθερα για την τροποποίηση πολλών άλλων παραμέτρων synth, όπως το βήμα ή το επίπεδο ταλαντωτή, ilters, panning κ.λπ.

Η αντιστοίχιση των LFO 1 έως 3 σε άλλες παραμέτρους synth εκτελείται στο Μενού Διαμόρφωσης (βλ. σελίδα 25 για πλήρεις λεπτομέρειες). Για να ελέγξετε τα εφέ τους, θα πρέπει πρώτα να ανοίξετε το Μενού Διαμόρφωσης και να ορίσετε την Πηγή του Ενημερωτικού κώδικα διαμόρφωσης 1 σε Lfo1+/- ή Lfo1+* και τον προορισμό σε μια παράμετρο της επιλογής σας. Σημειώστε επίσης ότι το στοιχείο ελέγχου Βάθους σε αυτό το μενού (RE6) καθορίζει την ποσότητα της διαμόρφωσης LFO που εφαρμόζεται στην παράμετρο Προορισμός και η αύξηση αυτής της τιμής θα έχει διαφορετικό αποτέλεσμα ανάλογα με το τι είναι η παράμετρος Προορισμού, αλλά γενικά μπορεί να εκληφθεί ότι σημαίνει " περισσότερο αποτέλεσμα» . Η ερμηνεία των αρνητικών τιμών του Βάθους θα εξαρτηθεί επίσης από την επιλεγμένη παράμετρο Προορισμός.

Το τμήμα LFO έχει το δικό του σετ τριών LED, ένα ανά LFO. Αυτά παρακολουθούν την έξοδο κάθε LFO για να παρέχουν μια βολική οπτική αναφορά ως προς τη συχνότητα, την κυματομορφή και τη φάση τους.

Πατώντας το κουμπί LFO [16] ανοίγει το Μενού LFO, το οποίο έχει δύο σελίδες για κάθε LFO.
Ένα από τα κουμπιά SELECT και ένα από τα κουμπιά PAGE θα φωτιστούν, υποδεικνύοντας ότι υπάρχουν περισσότερα από ένα LFO διαθέσιμα προς έλεγχο και ότι είναι διαθέσιμες και άλλες σελίδες μενού. Συνολικά 12 παράμετροι ανά LFO εμφανίζονται για προσαρμογή, οκτώ στη Σελίδα 1 και τέσσερις στη Σελίδα 2. Επειδή οι παράμετροι των τριών LFO είναι πανομοιότυπες, περιγράφονται μόνο οι λειτουργίες του LFO1.

* Επιλέγοντας το Lfo1+/- ως πηγή, το LFO μεταβάλλει την ελεγχόμενη παράμετρο μόνο με θετική έννοια (δηλαδή αύξηση). Η επιλογή του ως Lfo1+/- το διαφοροποιεί τόσο με θετική όσο και με αρνητική έννοια. Αυτές οι επιλογές, και άλλες σχετικές με αυτές, αναλύονται με περισσότερες λεπτομέρειες στη σελίδα 25.

Παράμετροι LFO 1 (Σελίδα 1)

RE1: LFO 1 Rate

Εμφανίζεται ως: L1 Rate

Αρχική τιμή: 68

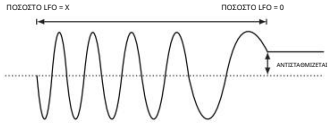
Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Ο ρυθμός είναι η συχνότητα του ταλαντωτή. Η τιμή 0 απενεργοποιεί το LFO και τα περισσότερα μουσικά εφέ

Machine Translated by Google

είναι πιθανό να χρησιμοποιούν τιμές στην περιοχή 40~70, αν και υψηλότερες ή χαμηλότερες τιμές μπορεί να είναι κατάλληλες για ορισμένα ηχητικά εφέ.

Όταν ο ρυθμός LFO ρυθμιστεί στο μηδέν, το LFO είναι «σταματημένο» , αλλά θα εξακολουθεί να εφαρμόζει μια μετατόπιση στην παράμετρο που διαμορφώνει σε μέγεθος ανάλογα με το πού σταμάτησε στον κύκλο του.



RE2: LFO 1 Rate Sync

Εμφανίζεται ως: L1RSync
Αρχική τιμή: Μπαρμά από

Εύρος προσαρμογής: Δείτε τον πίνακα στη σελίδα 40.

Αυτός ο έλεγχος επιτρέπει τον συγχρονισμό της συχνότητας του LFO με ένα εσωτερικό/εξωτερικό ρολόι MIDI. Όταν έχει οριστεί σε Off, τα LFO λειτουργούν με συχνότητα που ορίζεται από την παράμετρο Rate (RE1). Σε όλες τις άλλες ρυθμίσεις, το RE1 δεν λειτουργεί και ο ρυθμός LFO καθορίζεται από το Rate Sync, το οποίο με τη σειρά του προέρχεται από το ρολόι MIDI. Όταν χρησιμοποιείτε εσωτερικό ρολόι MIDI, ο ρυθμός μπορεί να ρυθμιστεί στο μενού Arp Edit με το RE8.

RE3: LFO 1 Κυματομορφή

Εμφανίζεται ως: L1 Wave
Αρχική τιμή: Του

Εύρος προσαρμογής: δείτε τον πίνακα στη σελίδα 41.

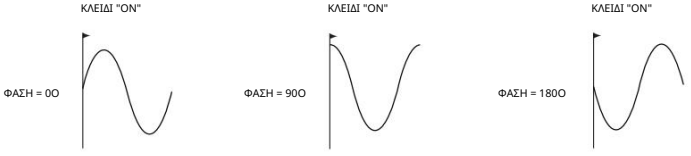
Τα LFO της UltraNova μπορούν να παράγουν όχι μόνο τις γνωστές κυματομορφές ημιτονοειδούς, πριονωτή, τριγώνου και τετραγώνου για σκοπούς διαμόρφωσης, αλλά είναι επίσης σε θέση να παράγουν ένα ευρύ φάσμα προκαθορισμένων ακολουθιών διαφόρων μηκών και τυχαίων κυματομορφών. Μια κοινή χρήση ενός LFO είναι η διαμόρφωση του κύριου ταλαντωτή(-ών) και με πολλές από τις ακολουθούμενες κυματομορφές, η ρύθμιση της παραμέτρου Depth στο μενού διαμόρφωσης είτε στο 30 είτε στο 36 (βλ. πίνακα) θα διασφαλίσει ότι τα προκύπτοντα στάδια ταλαντωτή θα είναι μουσικά συνδεδεμένο με κάποιο τρόπο.

RE4: LFO 1 φάση

Εμφανίζεται ως: L1 Φάση
Αρχική τιμή: 0

Εύρος ρύθμισης: 0 μοίρες έως 357 μοίρες

Αυτό το στοιχείο ελέγχου είναι ενεργό μόνο εάν το L1KSync (RE6) είναι ενεργοποιημένο. Καθορίζει το σημείο έναρξης της κυματομορφής LFO όταν πατηθεί το πλήκτρο. Μια πλήρης κυματομορφή έχει 360° και οι αυξήσεις του χειριστηρίου είναι σε βήματα 3° . Έτσι, μια ρύθμιση στη μέση (180 μοίρες) θα κάνει τη διαμόρφωση κυματομορφής να ξεκινήσει στα μισά του κύκλου της.



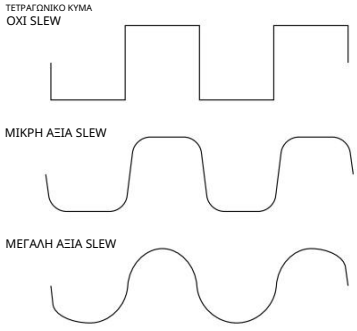
RE5: LFO 1 Slew

Εμφανίζεται ως: L1Slew
Αρχική τιμή: Off

Εύρος ρύθμισης: Off, 1 έως 127

Το Slew έχει ως αποτέλεσμα την τροποποίηση του σχήματος της κυματομορφής LFO. Οι αιχμηρές άκρες γίνονται λιγότερο αιχμηρές καθώς αυξάνεται το Slew. Το αποτέλεσμα αυτού μπορεί εύκολα να παρατηρηθεί επιλέγοντας Square ως κυματομορφή LFO και ρυθμίζοντας τον ρυθμό αρκετά χαμηλό, έτσι ώστε η έξοδος όταν πατιέται ένα πλήκτρο να εναλλάσσεται μεταξύ δύο μόνο τόνων. Η αύξηση της τιμής του Slew θα έχει ως αποτέλεσμα η μετάβαση μεταξύ των δύο τόνων να γίνει "γλίστρημα" και όχι απότομη αλλαγή. Αυτό προκαλείται από την περιστροφή των κατακόρυφων άκρων της τετραγωνικής κυματομορφής LFO.

Σημειώστε ότι το Slew έχει επίδραση σε όλες τις κυματομορφές LFO, συμπεριλαμβανομένου του ημιτονοειδούς. Η επίδραση του LFO Slew διαφέρει κάπως με διαφορετικές κυματομορφές LFO. Καθώς αυξάνεται το Slew, ο χρόνος που απαιτείται για την επίτευξη του μέγιστου πλάτους αυξάνεται και μπορεί τελικά να οδηγήσει στο να μην επιτευχθεί ποτέ καθόλου, αν και η ρύθμιση στην οποία επιτυγχάνεται αυτό το σημείο θα ποικίλλει ανάλογα με την κυματομορφή.

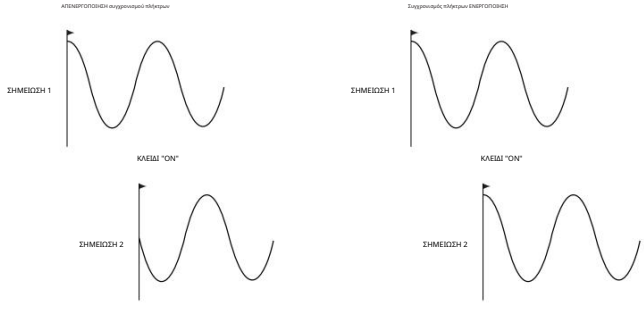


RE6: LFO 1 Key Sync On/Off

Εμφανίζεται ως: L1KSync
Αρχική τιμή: Off

Εύρος ρύθμισης: On ή Off

Κάθε LFO εκτελείται συνεχώς, «στο παρασκήνιο» . Εάν η ρύθμιση Key Sync είναι Off, δεν υπάρχει τρόπος να προβλέψετε πού θα είναι η κυματομορφή όταν πατήσετε ένα πλήκτρο. Τα διαδοχικά πατήματα ενός πλήκτρου θα παράγουν αναπόφευκτα διαφορετικά αποτελέσματα. Η ρύθμιση του Key Sync σε On επανεκκινεί το LFO στο ίδιο σημείο της κυματομορφής κάθε φορά που πατάτε ένα πλήκτρο. Το πραγματικό σημείο ορίζεται από την παράμετρο Phase (RE3).

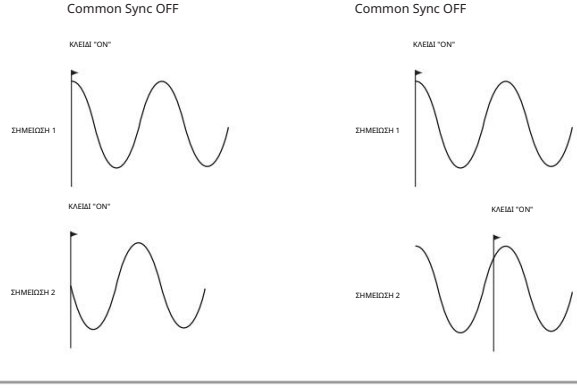


RE7: LFO 1 Common Sync

Εμφανίζεται ως: L1Comn
Αρχική τιμή: Μπαρμά από

Εύρος ρύθμισης: On ή Off

Το Common Sync ισχύει μόνο για πολυφωνικές φωνές. Εξασφαλίζει ότι η φάση της κυματομορφής LFO συγχρονίζεται για κάθε νότα που παίζεται. Πότε να απενεργοποιηθεί, δεν υπάρχει τέτοιος συγχρονισμός και η αναπαραγωγή μιας δεύτερης νότας ενώ είναι ήδη πατημένη θα έχει ως αποτέλεσμα έναν μη συγχρονισμένο ήχο, καθώς οι διαμορφώσεις θα είναι εκτός χρόνου.



Ρυθμίστε το LFO Common Sync σε On για μια εξομοίωση πρώιμων αναλογικών πολυφωνικών συνθεμάτων.

RE8: LFO 1 One-Shot

Εμφανίζεται ως: L1OneSat
Αρχική τιμή: Μπαρμά από

Εύρος ρύθμισης: On ή Off

Όπως υποδηλώνει το όνομά του, η ρύθμιση αυτής της παραμέτρου σε On αναγκάζει το LFO να δημιουργήσει μόνο έναν κύκλο της κυματομορφής του. Σημειώστε ότι ένας πλήρης κύκλος κυματομορφής δημιουργείται πάντα ανεξάρτητα από τη ρύθμιση της Φάσης LFO. εάν η Φάση LFO έχει οριστεί σε 90¼ , η κυματομορφή μίας βολής θα ξεκινά από το σημείο 90¼ , θα εκτελεί έναν πλήρη κύκλο και θα τελειώνει στα 90¼ .

Machine Translated by Google

E3-E6

Παράμετροι LFO 1 (Σελίδα 2)

E3AtSlp	E3DcSlp	E3AttTk	E3DecTk	E3SusRat	E3SusTim	E3LvlTk	LvlTkNte
0	127	0	0	0	127	0	Γ 3

RE1: LFO 1 Καθυστέρηση

Εμφανίζεται ως: L1 Καθυστέρηση

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Η καθυστέρηση LFO είναι μια παράμετρος χρόνου της οποίας η λειτουργία καθορίζεται από το L1InOut (RE3).

RE2: LFO 1 Delay Sync

Εμφανίζεται ως: L1DSync

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος προσαρμογής: Δείτε τον πίνακα στη σελίδα 40.

Όταν αυτή η παράμετρος έχει οριστεί σε Off, η καθυστέρηση LFO ελέγχεται από την παράμετρο Delay (RE1). Σε όλες τις άλλες ρυθμίσεις το RE1 δεν λειτουργεί και η καθυστέρηση LFO προκύπτει από το εσωτερικό/εξωτερικό ρολόι MIDI.

RE3: LFO 1 Fade In/Fade Out

Εμφανίζεται ως: L1InOut

Αρχική τιμή: Ξεθωριάζω

Εύρος προσαρμογής: FadeIn, FadeOut, GateIn, GateOut

Η λειτουργία των τεσσάρων πιθανών ρυθμίσεων του Intro είναι η εξής:

FadeIn - η διαμόρφωση του LFO αυξάνεται σταδιακά κατά τη διάρκεια της χρονικής περιόδου που ορίζεται από την παράμετρο Delay (RE1).

GateIn – η έναρξη της διαμόρφωσης του LFO καθυστερεί κατά τη χρονική περίοδο που ορίζεται από την παράμετρο καθυστέρησης LFO και στη συνέχεια ξεκινά αμέσως σε πλήρες επίπεδο.

FadeOut – η διαμόρφωση του LFO μειώνεται σταδιακά κατά τη διάρκεια της χρονικής περιόδου που έχει οριστεί από την παράμετρο Delay (RE1), αφήνοντας τη νότα χωρίς διαμόρφωση LFO.

GateOut – η σημείωση διαμορφώνεται πλήρως από το LFO για τη χρονική περίοδο που ορίζεται από την Καθυστέρηση παράμετρος (RE1). Αυτή τη στιγμή, η διαμόρφωση σταματά απότομα.

RE4: Σκανδάλη καθυστέρησης LFO1

Εμφανίζεται ως: L1DTrig

Αρχική τιμή: Δεμένο

Εύρος προσαρμογής: Legato ή Re-Trig

Αυτή η παράμετρος λειτουργεί σε συνδυασμό με τη λειτουργία Fade In/Fade Out που έχει οριστεί από το RE3. Στη λειτουργία Re-Trig, κάθε νότα που παίζεται έχει τον δικό της χρόνο καθυστέρησης, όπως ορίζεται από την παράμετρο Delay (ή το ρολόι MIDI εάν το L1Dsync είναι ενεργό). Στη λειτουργία Legato, είναι μόνο η πρώτη νότα ενός αποσπάσματος τύπου legato που καθορίζει τον χρόνο καθυστέρησης – δηλαδή η δεύτερη και οι επόμενες νότες δεν ενεργοποιούν ξανά τη λειτουργία Καθυστέρησης. Για να είναι λειτουργική η ρύθμιση του Delay Trigger Legato, πρέπει να επιλεγεί η μονοφωνική φωνή MIXER - δεν θα λειτουργήσει με πολυφωνική φωνή. Βλέπε σελίδα 18.

Δείτε τη σελίδα 21 για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το στυλ Legato.

ΦΩΝΗ

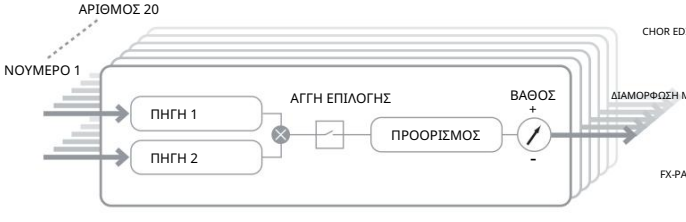
RE5-RE8: Δεν χρησιμοποιείται

LFO 1-3

η μήτρα διαμόρφωσης

Η καρδιά ενός ευέλικτου συνθεσάιζερ βρίσκεται στην ικανότητα να διασυνδέει τους διάφορους ελεγκτές, τις γεννήτριες ήχου και τα μπλοκ επεξεργασίας έτσι ώστε ο ένας να ελέγχει – ή να «διαμορφώνει» – έναν άλλο, με όσο το δυνατόν περισσότερους τρόπους. Το UltraNova παρέχει τεράστια ευελιξία στη δρομολόγηση ελέγχου και υπάρχει ένα ειδικό μενού για αυτό, το Μενού Διαμόρφωσης.

VOCODER

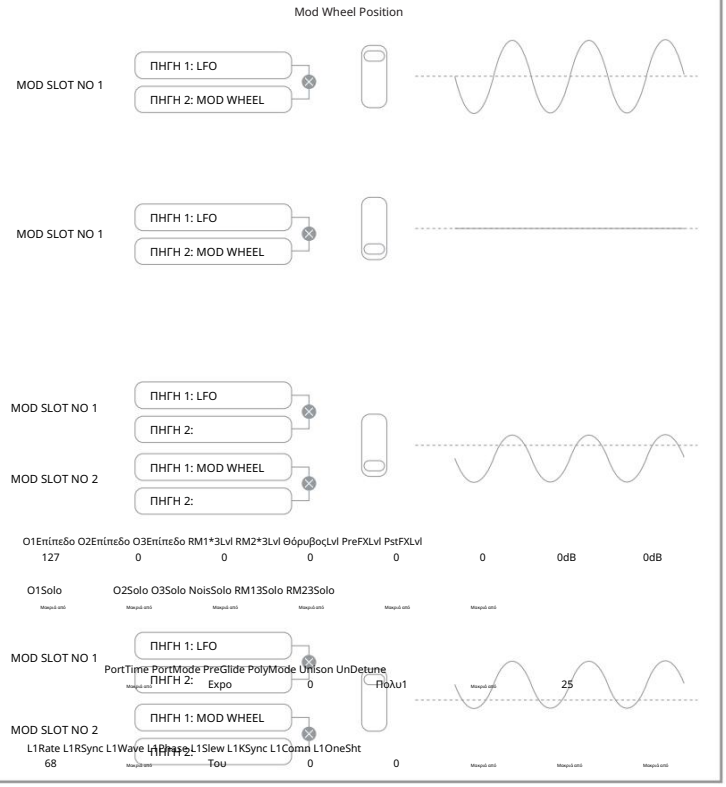


Πατώντας το κουμπί ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ [17] ανοίγει το Μενού Διαμόρφωσης, το οποίο είναι μία σελίδα. Το μενού μπορεί να απεικονιστεί ως ένα σύστημα για τη σύνδεση πηγών ελέγχου σε μια συγκεκριμένη περιοχή του synth. Κάθε τέτοια αντιστοίχιση σύνδεσης ονομάζεται 'slot' και υπάρχουν 20 τέτοιες υποδοχές, στις οποίες έχει πρόσβαση το RE1 (βλ. παρακάτω). Κάθε υποδοχή καθορίζει πώς μία ή δύο πηγές ελέγχου δρομολογούνται σε μια ελεγχόμενη παράμετρο. Οι διαθέσιμες δυνατότητες δρομολόγησης σε καθεμία από τις 20 υποδοχές είναι ίδιες και η παρακάτω περιγραφή ελέγχου ισχύει για όλες.

Ο πίνακας διαμόρφωσης είναι μεταβλητός και προσθετικός. Τι εννοούμε με τον όρο α «μεταβλητή» και «προσθετική» μήτρα;

Με τον όρο «μεταβλητή» , εννοούμε ότι δεν είναι μόνο η δρομολόγηση μιας πηγής ελέγχου σε μια ελεγχόμενη παράμετρο που ορίζεται σε κάθε υποδοχή, αλλά και το «μέγεθος» του ελέγχου. Επομένως, το «ποσό» του ελέγχου – ή το «εύρος» ελέγχου – που χρησιμοποιείται εξαρτάται από εσάς.

Με τον όρο «πρόσθετο» εννοούμε ότι μια παράμετρος μπορεί να μεταβάλλεται από περισσότερες από μία πηγές, εάν το επιθυμείτε. Κάθε υποδοχή επιτρέπει τη δρομολόγηση δύο πηγών σε μια παράμετρο και τα αποτελέσματά τους πολλαπλασιάζονται μαζί. Αυτό σημαίνει ότι εάν κάποιο από αυτά είναι στο μηδέν, δεν θα υπάρχει διαμόρφωση. Ωστόσο, δεν υπάρχει κανένας λόγος για τον οποίο δεν μπορείτε να έχετε περαιτέρω υποδοχές που δρομολογούν αυτές ή άλλες πηγές στην ίδια παράμετρο. Σε αυτήν την περίπτωση, τα σήματα ελέγχου από διαφορετικές υποδοχές «προστίθενται» για να παράγουν το συνολικό αποτέλεσμα.



Πρέπει να είστε προσεκτικοί κατά τη ρύθμιση των ενημερώσεων κώδικα όπως αυτή για να διασφαλίσετε ότι το συνδυασμένο εφέ όλων των ελεγκτών που ενεργούν ταυτόχρονα εξακολουθεί να δημιουργεί τον ήχο που θέλετε.

Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση Ισοζύγιο Πλάτος SibLevel SibType
v67 m 0 127 40 HighPass

Επιπλέον, το Μενού Διαμόρφωσης σάς επιτρέπει να αντιστοιχίσετε τα ευαίσθητα στην αφή κουμπιά σε οποιονδήποτε από τους ελεγκτές πηγής. Εάν δεν υπάρχουν κουμπιά κοντά σε κάποιους από τους ελεγκτές, αρκεί η λειτουργία Animate Touch να είναι ενεργοποιημένο (δείτε σελίδα 26).

ARP EDIT ArpSync ArpMode ArpRan ArpGTime ArpOctive ArpGlive ArpKeyo ArpVel GlobalBPM
16η Πάνω 1 64 1 120

CHOR EDIT Μεταφορά ΑΡΧΗ ΑΠΟΔΕΧΟΜΑΙ Μπάσο I1 I2 I3 I4 I5 I6 I7 I8 I9
0 --- --- --- --- ---

Μενού Modulation Matrix

ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ MATRIXΑριθμός Πηγή1 Πηγή2 Προορισμός TouchSel Βάθος
1 Άμεση Άμεση O123Ptch 0

RE1: Αριθμός ενημέρωσης κώδικα

FX-PAN Εμφανίζεται ως: Αριθμός
Αρχική τιμή: 1 PanPush PanRate PanSync PanDepth
0 40 0

Εύρος προσαρμογής: 1 έως 20

FX- ΔΡΟΜΟΛΟΓΗΣΗ Το Modulation Matrix έχει 20 «slots» (ή υποδοχές) στις οποίες μπορείτε να ανάθεση δρομολόγησης ενός (ή δύο) πηγών σε έναν προορισμό. Όλες οι ενημερώσεις κώδικα έχουν την ίδια επιλογή πηγών και προορισμών και μπορούν να χρησιμοποιηθούν όλες ή όλες. Η ίδια πηγή μπορεί να ελέγχει πολλούς προορισμούς και το FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFedbck ένας προορισμός μπορεί να ελεγχθεί από πολλές πηγές.

Slot1 Slot2 Slot3 Slot4 Slot5
1>(2+3+4+5) Παράκαμψη Παράκαμψη Παράκαμψη Παράκαμψη Παράκαμψης

FX - ΠΟΣΑ FXWetDry
0 64 64 64 64 0

Machine Translated by Google

RE2: Πηγή 1

Εμφανίζεται ως: Πηγή 1

Αρχική τιμή: Απευθείας

Εύρος προσαρμογής: δείτε τον πίνακα στη σελίδα 41

Αυτό επιλέγει μια πηγή ελέγχου (διαμορφωτή), η οποία θα δρομολογηθεί στον προορισμό που έχει οριστεί από το RE5. Η ρύθμιση τόσο του RE2 όσο και του RE3 σε Direct σημαίνει ότι δεν ορίζεται καμία διαμόρφωση.

RE3: Πηγή 2

Εμφανίζεται ως: Πηγή2

Αρχική τιμή: Απευθείας

Εύρος προσαρμογής: βλέπε πίνακα στο 41

Αυτό επιλέγει μια δεύτερη πηγή ελέγχου για τον επιλεγμένο προορισμό. Εάν χρησιμοποιείται μόνο μία πηγή ανά ενημέρωση κώδικα, ορίστε το RE3 σε Direct.

RE4: Ενεργοποίηση ελεγκτή αφής

Εμφανίζεται ως: TouchSel

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος προσαρμογής: Off, Touch1 έως Touch8

Τα ευαίσθητα στην αφή κουμπιά των οκτώ περιστροφικών κωδικοποιητών μπορούν να προγραμματιστούν ως ελεγκτές αφής, ξεκινώντας μια αλλαγή σε μια τιμή παραμέτρου (καθορισμένη από το Destination - RE5) όταν συγκενημένος. Σημειώστε ότι η λειτουργία Animate Touch πρέπει να είναι ενεργοποιημένη για να ενεργοποιηθούν τα χειριστήρια αφής ενεργός. Το μενού Animate Touch θα επιβεβαιώσει ότι ένας ελεγκτής έχει εκχωρηθεί από τον κατάλληλο αριθμό M που είναι κάτι διαφορετικό από το μηδέν. Δείτε το επόμενο κεφάλαιο για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τη χρήση των ελεγκτών αφής. Λάβετε υπόψη ότι όταν τόσο ένας ελεγκτής αφής όσο και άλλες πηγές (Πηγή 1 ή/και Πηγή 2) έχουν εκχωρηθεί στην ίδια υποδοχή, το χειριστήριο αφής λειτουργεί ως διακόπτης για τις άλλες πηγές, το αποτέλεσμα των οποίων θα ακούγεται μόνο όταν το άγγιγμα

ο έλεγχος είναι ενεργοποιημένος.

> Σημειώστε ότι τα χειριστήρια αφής μπορούν επίσης να αντιστοιχιστούν απευθείας για την εκ νέου ενεργοποίηση/ενεργοποίηση των φακέλων μέσω των Μενού φακέλων (RE7 στη σελίδα 2 κάθε Μενού)

RE5: Προορισμός

Εμφανίζεται ως: Destin

Αρχική τιμή: 0123Ptch

Εύρος προσαρμογής: δείτε τον πίνακα στη σελίδα 42

Αυτό ορίζει ποια παράμετρος UltraNova θα ελέγχεται από την επιλεγμένη πηγή (ή πηγές) στην τρέχουσα ενημέρωση κώδικα. Το εύρος των δυνατοτήτων περιλαμβάνει:

Παράμετροι που επηρεάζουν άμεσα τον ήχο:

- όλο το βήμα ταλαντωτή (0123Ptch)
- τέσσερις παράμετροι ανά ταλαντωτή
- οι έξι είσοδοι μείκτη από τους ταλαντωτές, την πηγή θορύβου και τους διαμορφωτές δακτυλίου
- Ποσότητα παραμόρφωσης ανά φίλτρο, συχνότητα και συντονισμός, συν ισορροπία φίλτρου
- 34 διάφορες παραμέτρους FX, συμπεριλαμβανομένων ρεφρέν, καθυστέρησης, EQ κ.λπ.

Παράμετροι που μπορούν επίσης να λειτουργήσουν ως πηγές διαμόρφωσης (επιτρέποντας έτσι την αναδρομική διαμόρφωση):

- Συντελεστής LFO 1 έως 3
- οι φάσεις αποσύνθεσης του φακέλου 1 (πλάτος) και του φακέλου 2 (φίλτρο)

RE6: Βάθος

Εμφανίζεται ως: Βάθος

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -63 έως +64

Το στοιχείο ελέγχου Βάθους ορίζει το επίπεδο του ελέγχου που εφαρμόζεται στον προορισμό - δηλαδή, την παράμετρο που διαμορφώνεται. Εάν και η Πηγή 1 και η Πηγή 2 είναι ενεργές στην εν λόγω υποδοχή, το Βάθος ελέγχει το συνδυασμένο τους αποτέλεσμα.

> Το βάθος καθορίζει αποτελεσματικά το "ποσό" κατά το οποίο η ελεγχόμενη παράμετρος ποικίλλει όταν βρίσκεται υπό έλεγχο διαμόρφωσης. Σκεφτείτε το ως το «εύρος» του ελέγχου. Καθορίζει επίσης την «αίσθηση» ή την πολικότητα του ελέγχου – το θετικό Βάθος θα αυξήσει το
> Η τιμή της ελεγχόμενης παραμέτρου και το αρνητικό Βάθος θα τη μειώσουν, για την ίδια είσοδο ελέγχου. Σημειώστε ότι έχοντας καθοριστεί η πηγή και ο προορισμός σε μια ενημερωμένη έκδοση κώδικα, δεν θα υπάρξει διαμόρφωση έως ότου το στοιχείο ελέγχου Βάθος οριστεί σε κάτι διαφορετικό από το μηδέν.

> Με τις δύο πηγές ρυθμισμένες σε Direct και το TouchSel σε Off, το στοιχείο ελέγχου Βάθους γίνεται ένας "χειροκίνητος" έλεγχος διαμόρφωσης που θα επηρεάζει πάντα οποιαδήποτε παράμετρο έχει οριστεί ως προορισμός.

RE7-RE8: Δεν χρησιμοποιείται

Ενότητα ελέγχου

Τα χειριστήρια Animate

Τα χειριστήρια αφής εγχειρίδιο, τα οποία περιγράφουν τα χειριστήρια Animate της UltraNova, τα μεμονωμένες ενότητες του

Οι κωδικοποιητές καλύπτονται με αγώγιμα λαστιχένια πόμολα, καθιστώντας τα ευαίσθητα στην αφή.

Μπορείτε να κάνετε PATCH ΑΠΟΟΗΚΕΥΣΗ PATCHSAVE Posng 7 Αν θέλετε κάποιος κάτω αριθμός στείλης δραματικά.

Τράπεζα PATCHSAVE Πρόγραμμα έναρξης SaveCatg SaveGenre

Dest+C&G 0 προορισμού Κανένας Κανένας

ενημερωμένης έκδοσης κώδικα Αυτό που στην πραγματικότητα κάνει κάθε στοιχείο ελέγχου αφής

ενότητες manual evaiE (βλ. σελίδες 20 και 25). Ωστόσο, τα χειριστήρια αφής είναι ένεργά μόνο όταν η λειτουργία αφής

έχει ενεργοποιηθεί πατώντας το κουμπί TOUCH [22].

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

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

Σε αντίθεση με τα άλλα μενού UltraNova, το Touch Menu δεν παρέχει καμία παράμετρο

μενού.

Ενώ η επάνω σειρά τεσσάρων παραμένει σταθερή, η κάτω σειρά παρέχει δύο στοιχεία πληροφορίες:

Εάν τα Χειριστήρια αφής έχουν εκχωρηθεί για την ενεργοποίηση διαμορφώσεων που έχουν ρυθμιστεί στο Modulation Matrix, ο αριθμός των εκχωρήσεων διαμόρφωσης εμφανίζεται κάτω από το γράμμα «M» . Η τιμή που εμφανίζεται αντιπροσωπεύει πόσες μεμονωμένες υποδοχές διαμόρφωσης έχουν ρυθμιστεί να ενεργοποιούνται από κάθε χειριστήριο αφής. Η χρήση των στοιχείων ελέγχου αφής με το Modulation Matrix περιγράφεται με πλήρη λεπτομέρεια σε αυτή τη σελίδα.

Εάν ένα στοιχείο ελέγχου αφής έχει εκχωρηθεί σε έναν από τους φακέλους, ένα «R» , «T» ή «E» εμφανίζεται κάτω από ένα από τα ψηφία 1 έως 6, ο αριθμός που αντιστοιχεί στον αριθμό φακέλου. Η χρήση των χειριστηρίων αφής με φακέλους περιγράφεται λεπτομερώς στη σελίδα 20.

Επομένως, εάν το Touch Control 1 έχει εκχωρηθεί για την εκ νέου ενεργοποίηση του φακέλου 1 (Amplitude) και του Touch Control 2 για να ενεργοποιήσετε το Envelope 2 (Φίλτρα), η οθόνη μοιάζει με αυτό:

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 R----- 0 T----- 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 R----- 0 T----- 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

Εάν έχουν πραγματοποιηθεί δύο περαιτέρω εκχωρήσεις παραμέτρων σε ένα Έλεγχο αφής στον πίνακα διαμόρφωσης, το

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 R----- 0 T----- 2 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 R----- 0 T----- 2 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

Σημειώστε ότι με το Envelope 1 (Amplitude), η εκ νέου ενεργοποίηση (R) του φακέλου είναι η μόνη διαθέσιμη επιλογή. Οι φάκελοι 2 έως 5 επιτρέπουν την επιλογή των λειτουργιών εκ νέου ενεργοποίησης (R), ενεργοποίησης (T) ή ενεργοποίησης (E).

Tweak Controls

Ενώ παίζετε ζωντανά, είναι συχνά επιθυμητό να προσαρμόζετε χειροκίνητα κάποια ή άλλη πτυχή του ήχου – π.χ. να «τσιμπήσετε» μια συγκεκριμένη παράμετρο. Παρόλο που ο σχεδιασμός του UltraNova επιτρέπει την πρόσβαση στις περισσότερες παραμέτρους με ένα ελάχιστο πάτημα κουμπιών, μια ακόμη πιο κομψή λύση είναι να κανονίσετε ώστε οι κύριες παράμετροι που μπορεί να χρειαστεί να προσαρμόσετε ώστε να είναι όλες διαθέσιμες ταυτόχρονα, ανεξάρτητα από το μενού που βρίσκονται συνήθως. Θα διαπιστώσετε ότι όλες οι εργοστασιακές ενημερώσεις κώδικα έχουν ήδη εκχωρηθεί κάποια Στοιχεία ελέγχου Tweak, αλλά μπορείτε να αλλάξετε τη λειτουργία τους ή να προσθέσετε άλλα αν θέλετε.

Οι οκτώ περιστροφικοί κωδικοποιητές μπορούν να λειτουργήσουν ως Tweak Controls και οποιαδήποτε από τις 127 παραμέτρους μπορεί να αντιστοιχιστεί σε αυτούς, με οποιαδήποτε σειρά. Επιπλέον, οι αναθέσεις και οι ρυθμίσεις του Tweak αποθηκεύονται μαζί με οποιεσδήποτε άλλες αλλαγές παραμέτρων, επομένως είναι πάντα εκεί αφού τις ρυθμίσετε και αποθηκεύσετε ξανά την ενημέρωση κώδικα. Σημειώστε ότι η αποθήκευση των ενημερώσεων κώδικα σε ορισμένες κατηγορίες θα προσθέσει αυτόματα ορισμένες αναθέσεις ελέγχου Tweak για εσάς. Αλλά αν έχετε κάνει τις δικές σας αναθέσεις ελέγχου Tweak ως μέρος της δημιουργίας του Patch, αυτές θα έχουν προτεραιότητα.

Τα χειριστήρια Tweak ενεργοποιούνται πατώντας το κουμπί TWEAK [22], το οποίο ανοίγει το μενού Tweak. Το μενού έχει δύο σελίδες: Η Σελίδα 2 χρησιμοποιείται για τη ρύθμιση των στοιχείων ελέγχου Tweak, ενώ η Σελίδα 1 χρησιμοποιείται κατά την απόδοση και εμφανίζει το όνομα και την τιμή της παραμέτρου όπως υπογράφεται σε κάθε περιστροφικό κωδικοποιητή.

Machine Translated by Google

Μενού Tweak Σελίδα 2:

Tweak1 Tweak2 Tweak3 Tweak4 Tweak5 Tweak6 Tweak7 Tweak8							
Osc1Cents Osc2Cents F1Συχν			F1Res	FltDec L1Rate FX1Amnt FX2Amnt			ΑΝΑΜΙΚΤΗΣ

Κάθε κωδικοποιητής μπορεί να έχει οποιαδήποτε από τις διαθέσιμες παραμέτρους (βλ. λίστα στη σελίδα 42) που του έχει εκχωρηθεί για προσαρμογή. Θα εμφανιστούν τυχόν αναθέσεις ελέγχου Tweak που αποτελούν μέρος μιας fcatory Patch.

ΦΩΝΗ

Μενού Tweak Σελίδα 1:

Osc1Cents Osc2Cents F1Freq -25			F1Res	FltDec 76	L1Rate FX1Amnt FX2Amnt		
+25		13	45		4	64	4

LFO 1-3

Όταν μια παράμετρος εκχωρείται σε έναν περιστροφικό κωδικοποιητή - είτε ως μέρος της ενημέρωσης κώδικα είτε μέσω μη αυτόματης εκχώρησης - η επάνω σειρά εμφανίζει το όνομα της παραμέτρου και η κάτω σειρά την τιμή της παραμέτρου, ακριβώς όπως εμφανίζονται στο "εγγενές" μενού τους.

Σημειώστε ότι οι λειτουργίες Tweak και Touch είναι αμοιβαία αποκλειόμενες – οι κωδικοποιητές δεν μπορούν να αντιστοιχιστούν και στις δύο λειτουργίες ταυτόχρονα, είτε καθολικά είτε μεμονωμένα.

VOCODER

Ακουμπημένο/Πόμολο φίλτρου

Το μεγάλο κουμπί TOUCHED/FILTER [9] είναι ένα επιπλέον πολύ χρήσιμο χειριστήριο στη ζωντανή απόδοση, ιδιαίτερα εάν χρησιμοποιούνται λειτουργίες TOUCH ή TWEAK. Χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με τα διπλανά κουμπιά FILTER και LOCK [8].

Η λειτουργία του κουμπιού είναι να μιμείται εκείνη του περιστροφικού κωδικοποιητή που αγγίξατε τελευταία (αυτό περιλαμβάνει τη λειτουργία Tweak). Αυτό συνεχίζει να ισχύει ακόμη και όταν αλλάξει το τρέχον ανοιχτό μενού ή σελίδα μενού. Έτσι, εάν έχετε ανοιχτό το Μενού Mix και χρησιμοποιείτε το RE6 για να διαφοροποιήσετε το επίπεδο θορύβου, θα διαπιστώσετε ότι μπορείτε επίσης να αλλάξετε το επίπεδο θορύβου με το κουμπί αγγίγματος/φίλτρου. Αλλά αν αλλάξετε στο Μενού Φίλτρο, το κουμπί Touched/Filter θα αναλάβει τον έλεγχο του Ποσού Παραμόρφωσης Φίλτρου 1 (υποθέτοντας ότι το Μενού Φίλτρο ανοίγει στη Σελίδα 1) χωρίς να αγγίξετε κανέναν από τους περιστροφικούς κωδικοποιητές, επειδή παραμένει αντιστοιχισμένος για μίμηση RE6. Σκεφτείτε το Touched/Filter ως "αντίγραφο" του περιστροφικού κωδικοποιητή που αγγίξατε τελευταία όταν βρίσκεστε σε λειτουργία ρύθμισης παραμέτρων, χρησιμοποιώντας τα μενού κανονικά.

Εάν χρησιμοποιείτε τις λειτουργίες Tweak ή Touch, τότε οι περιστροφικοί κωδικοποιητές δεν είναι πλέον διαθέσιμοι για τον έλεγχο οποιασδήποτε παραμέτρου ήχου με τον «κανονικό» τρόπο, αλλά μπορείτε ακόμα να ελέγξετε την τελευταία παράμετρο που ρυθμίστηκε με το κουμπί Touched/Filter. Αυτή η λειτουργία είναι πάντα διαθέσιμη, εφόσον δεν είναι ενεργοποιημένες και οι δύο λειτουργίες FILTER και LOCK [8].

Το κουμπί Φίλτρο

Η παράμετρος που χρειάζεται συχνότερα για τη δυναμική ρύθμιση είναι πιθανώς η συχνότητα φίλτρου 1 και το πάτημα του κουμπιού FILTER [8] εκχωρεί τον έλεγχο αυτής της μεμονωμένης παραμέτρου στο κουμπί Touched/Filter (εξ ου και το όνομά του!). Έτσι, ό,τι άλλο συμβαίνει, μπορείτε πάντα να έχετε τον έλεγχο της κύριας συχνότητας του ilter σας.

> Η λειτουργία του κουμπιού TOUCHED/FILTER μπορεί να έχει μόνιμα έλεγχο της συχνότητας αποκοπής του φίλτρου 1, εάν το επιθυμείτε. Αυτό μπορεί να ρυθμιστεί στη Σελίδα 1 του Παγκόσμιου Μενού με το RE6. Δείτε τη σελίδα 37 για περισσότερες λεπτομέρειες.

Το κουμπί Κλείδωμα

Όπως περιγράφηκε παραπάνω, η λειτουργία του κουμπιού TOUCHED/FILTER θα αλλάξει με το τρέχον επιλεγμένο μενού, επειδή το κουμπί μιμείται έναν φυσικό κωδικοποιητή και όχι την παράμετρο που ελέγχει ο κωδικοποιητής αυτήν τη στιγμή. Εάν το LOCK είναι ενεργό, η παράμετρος που ρυθμίζεται αυτήν τη στιγμή, και όχι ο φυσικός κωδικοποιητής, εκχωρείται στο κουμπί. Επομένως, εάν υπάρχει μια παράμετρος στην οποία θέλετε να έχετε πρόσβαση συνεχώς, ενώ ίσως διατηρείτε την πρόσβαση σε άλλες παραμέτρους σε άλλα μενού, η χρήση του LOCK θα μετατρέψει τον έλεγχο αυτής της παραμέτρου στο TOUCHED/
Το κουμπί FILTER και θα παραμείνει έτσι μέχρι να αποεπιλεγεί το LOCK.

> Σημειώστε ότι ορισμένες εργοστασιακές ενημερώσεις κώδικα περιλαμβάνουν ενεργοποίηση του κουμπιού LOCK. Αυτό θα υποδειχθεί από το κουμπί που ανάβει. Αυτό σημαίνει ότι μια παράμετρος έχει ήδη εκχωρηθεί στο κουμπί TOUCHED/FILTER. Δοκιμάστε να το προσαρμόσετε για να δείτε τι συμβαίνει!

o arpeggIator

Το UltraNova έχει μια ισχυρή λειτουργία Arpeggiator που επιτρέπει arpeggio ποικίλων πολυπλοκότητα και ρυθμό που πρέπει να παιχτεί. Εάν πατηθεί ένα μόνο πλήκτρο, η νότα θα ενεργοποιηθεί ξανά από το Arpeggiator. Εάν παίξετε μια συγχορδία, το Arpeggiator αναγνωρίζει τις νότες του και τις παίζει μεμονωμένα σε σειρά (αυτό ονομάζεται μοτίβο arpeggio ή "ακολουθία arp"). Έτσι, εάν παίζετε μια τριάδα σε ντο μείζονα, οι επιλεγμένες νότες θα είναι C, E και G.

Η λειτουργία Arpeggiator στο UltraNova ελέγχεται από τα τρία κουμπιά ARP [20], ON, SETTINGS και LATCH. Το κουμπί ON ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί το Arpeggiator, ενώ το κουμπί LATCH αναπαράγει επανειλημμένα την επιλεγμένη ακολουθία arp χωρίς τα πλήκτρα να είναι πατημένα. Το LATCH μπορεί επίσης να πατηθεί πριν ενεργοποιηθεί το Arpeggiator. Όταν το Arpeggiator είναι ενεργοποιημένο, το UltraNova θα παίξει αμέσως την ακολουθία arp που ορίζεται από το τελευταίο σετ των νότων που παίζονται, και θα τις κρατήσει σταθερά.

Η επεξεργασία όλων των λειτουργιών Arpeggiator πραγματοποιείται στο μενού Arpeggiator, το οποίο ανοίγει πατώντας το κουμπί SETTINGS.

ARP EDIT ArpSync ArpMode ArpPatt ArpGTime ArpOctve ArpKsync ArpVel ClockBPM

16η	Πάνω	1	64	1	Μακριά από	Μακριά από	120

ΧΟΡΔΙΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ Μεταφορά 0 ΕΝΑΡΞΗ ΑΠΟΔΟΧΗ RE1:

Arpeggiator Rate Sync

Εμφανίζεται ως: ArpSync

Αρχική τιμή: 16η

Εύρος προσαρμογής: Αυτή η παράμετρος ορίζεται σε 64 φορές μεγαλύτερη από τη τιμή που ορίζεται στον πίνακα στη σελίδα 40 καθορίζει αποτελεσματικά τον ρυθμό της ακολουθίας arp, με βάση τον ρυθμό PAN ρυθμού που έχει οριστεί από το RE8.

RE2: Λειτουργία Arpeggiator

Εμφανίζεται ως: ArpMode

Αρχική τιμή: Πάνω

Εύρος προσαρμογής: δείτε τον πίνακα στη σελίδα 44

Όταν είναι ενεργοποιημένο, το Arpeggiator θα αναπαράγει τις τρέχουσες νότες σε μια ακολουθία σύμφωνα με τη λειτουργία arp mode. Ο πίνακας περιγράφει τη φύση της ακολουθίας σε κάθε περίπτωση.

RE3: Μοτίβο Arpeggiator

Εμφανίζεται ως: ArpPatt

Αρχική τιμή: 1

Εύρος προσαρμογής: Εκτός από τη δυνατότητα ρύθμισης του βασικού χρονισμού και της λειτουργίας της ακολουθίας arp (με RE1 και RE2), μπορείτε επίσης να εισάγετε περαιτέρω ρυθμικές παραλλαγές με την παράμετρο Arpeggiator Pattern.

> Θα πρέπει να αφιερώσετε λίγο χρόνο πειραματιζόμενοι με διαφορετικούς συνδυασμούς Arp Mode και Arp Pattern. Ορισμένα μοτίβα λειτουργούν καλύτερα σε ορισμένες λειτουργίες.

RE4: Arpeggiator Gate Time

Εμφανίζεται ως: ArpGTime

Αρχική τιμή: 64

Εύρος προσαρμογής: 1 έως 127

Αυτή η παράμετρος ορίζει τη βασική διάρκεια των νότων που παίζονται από το Arpeggiator (αν και αυτό θα τροποποιηθεί περαιτέρω και από τις ρυθμίσεις ArpPatt και ArpSync). Όσο χαμηλότερη είναι η τιμή των παραμέτρων, τόσο μικρότερη είναι η διάρκεια της νότας που παίζεται. Στη μέγιστη τιμή της, μια νότα στην ακολουθία ακολουθείται αμέσως από την επόμενη χωρίς κενό. Στην προεπιλεγμένη τιμή του 64, η διάρκεια της νότας είναι ακριβώς το μισό του διαστήματος παλμών (όπως έχει οριστεί από το RE8 Tempo Clock) και κάθε νότα ακολουθείται από υπόλοιπο ίσου μήκους.

RE5: Arpeggiator Octaves

Εμφανίζεται ως: ArpOctve

Αρχική τιμή: 1

Εύρος προσαρμογής: Αυτή η ρύθμιση προσθέτει ανώτερες οκτάβες στην ακολουθία arp. Εάν το ArpOctve έχει οριστεί στο 2, η ακολουθία παίζεται κανονικά και μετά παίζεται αμέσως ξανά μια οκτάβα υψηλότερα. Οι υψηλότερες τιμές του Ar pOctve επεκτείνουν αυτή τη διαδικασία προσθέτοντας επιπλέον υψηλότερες οκτάβες. Οι τιμές ArpOctve μεγαλύτερες από 1 έχουν ως αποτέλεσμα τον διπλασιασμό, τον τριπλασιασμό, κ.λπ., του μήκους της ακολουθίας. Οι πρόσθετες νότες που προστέθηκαν αντιγράφουν την πλήρη αρχική ακολουθία, αλλά με μετατόπιση οκτάβας. Έτσι, μια ακολουθία τεσσάρων νότων που παίζεται με το ArpOctve σε 1, θα αποτελείται από οκτώ νότες όταν το ArpOctve έχει οριστεί στο 2.

Machine Translated by Google

RE6: Arpeggiator Key Sync

Εμφανίζεται ως: ArpKSync

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος ρύθμισης: Off ή On

Το Arpeggiator Key Sync καθορίζει πώς συμπεριφέρεται η ακολουθία όταν παίζεται μια επιπλέον νότα. Όταν είναι Off, η νέα σημείωση απλώς προστίθεται στην ακολουθία στο κατάλληλο σημείο. Όταν είναι On, η ακολουθία επανεκκινείται κάθε φορά που παίζεται μια νέα νότα. Σημειώστε ότι το ArpKSync ισχύει μόνο εάν το LATCH [20] είναι ενεργοποιημένο.

RE7: Arpeggiator Velocity

Εμφανίζεται ως: ArpVel

Αρχική τιμή: Off

Εύρος ρύθμισης: Off ή On

Όταν οριστεί σε On, οι ταχύτητες νότας που χρησιμοποιούνται για κάθε νότα στην ακολουθία arp θα είναι αυτές που έχουν προγραμματιστεί εκ των προτέρων το MIXER με το μοτίβο. Όταν οριστεί σε Off, οι ταχύτητες των νότων καθώς τις παίζετε χρησιμοποιούνται από το Arpeggiator. Αυτό σας επιτρέπει να συμπεριλάβετε τη δυναμική στο Arpeggiator αλληλουχία.

Για να λειτουργήσει το Arpeggiator Velocity, θα πρέπει να ρυθμίσετε το AmpVeloc (RE5 στο Envelope 1 Menu Page 1) σε τιμή μεγαλύτερη από 0, διαφορετικά δεν θα υπάρχει διακύμανση στη δυναμική.

Δοκιμάστε να αντιστοιχίσετε το Velocity σε άλλες παραμέτρους στο Modulation Matrix για μερικά ενδιαφέροντα αποτελέσματα.

RE8: Ρολόι ρυθμού

Εμφανίζεται ως: ClockBPM

Αρχική τιμή: 120

Εύρος ρύθμισης: 40 έως 250

Αυτή η παράμετρος ορίζει το ρυθμό σε BPM (Beats Per Minute) στο οποίο η ακολουθία arp είναι CHORD EDIT βασίζεται, όταν χρησιμοποιείται το εσωτερικό του ρολόι. Καθορίζει επίσης το Tempo για όλες τις συγχρονισμένες πτυχές της ενημερωμένης έκδοσης κώδικα, επομένως η ρύθμισή της θα χρησιμοποιηθεί από τις διάφορες παραμέτρους Sync στα μενού FX και Sync.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ – Εάν το UltraNova έχει ρυθμιστεί να λαμβάνει ένα εξωτερικό ρολόι MIDI, η ρύθμιση ClockBPM θα αγνοηθεί. Σημειώστε επίσης ότι η εμφανιζόμενη τιμή για το ClockBPM θα παραμείνει στην τελευταία τιμή «εσωτερική» του FX-PAN εάν έχει επιλεγεί εξωτερικός συγχρονισμός στη σελίδα 38 για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τον εξωτερικό συγχρονισμό.

η χορωδία

Η συγχορδία του UltraNova είναι μια πολύ χρήσιμη λειτουργία που σας επιτρέπει να αναπαράγετε συγχορδίες που περιέχουν έως και δέκα νότες πατώντας ένα μόνο πλήκτρο. Η συγχορδία που προκύπτει χρησιμοποιεί τη χαμηλότερη νότα On/Off Balance Width SibLevel SibType έπαιξε ως μπάσο του? όλες οι άλλες νότες στη συγχορδία θα είναι πάνω από το μπάσο.

Τα δύο κουμπιά CHORD EDIT [31]. ON απλά ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί το RP Chord, το EDIT ανοίγει το μενού Chord Edit.

Προγραμματισμός συγχορδίας:

Με ανοιχτό το Μενού Επεξεργασίας Χορδής, πατήστε το κουμπί ΗΡΟΘΟΛΗ [7], (υποδεικνύεται με ΕΝΑΡΞΗ στην οθόνη). Η λυχνία LED του θα αναβοσβήνει, αλλά θα σβήσει όταν πατηθεί το κουμπί και η λυχνία LED στο διπλανό κουμπί ΧΡΗΣΤΗ (που υποδεικνύεται με ΑΠΟΔΟΧΗ στην οθόνη) θα αναβοσβήνει.

Τώρα παίξτε τη συγχορδία που θέλετε να προγραμματίσετε. μπορείτε να το παίξετε σε οποιοδήποτε πλήκτρο ή αναστροφή θέλετε. Η συγχορδία θα αναγνωρίσει τα πλήκτρα που πατήθηκαν και θα τα υποδείξει στην κάτω σειρά του ROUTING Routing οθόνη, με τη χαμηλότερη νότα τη χαμηλότερη τιμή. Τα υπόλοιπα κουμπιά θα αντιστοιχούν σε τιμές μεγαλύτερες από τα ημιτονικά διαστήματα 1>(2+3+4+5) από τις άλλες νότες στη συγχορδία θα εμφανίζονται μετρώντας από τα αριστερά. Έτσι, εάν παίξετε μια έβδομη συγχορδία με lat tened, η οθόνη θα εμφανίζεται ως εξής:

Τώρα πατήστε το πλήκτρο USER για να αποδεχτείτε την επιλογή σας. Η λειτουργία χορδής μπορεί τώρα να ενεργοποιηθεί πατώντας το κουμπί ON. Θα καταλάβετε ότι το πάτημα οποιουδήποτε πλήκτρου στο πληκτρολόγιο παίζει τώρα μια λανθάνουσα έβδομη συγχορδία, με το πατημένο πλήκτρο να σχηματίζει τη χαμηλότερη νότα της συγχορδίας.

Λάβετε υπόψη ότι τα ημιτονικά διαστήματα που εμφανίζονται είναι εκείνα από ολόκληρη την δωδεκατονική κλίμακα, όχι αυτά από τον τονικό σολ-φά των οκτώ σημείων που χρησιμοποιείται συνήθως για να περιγράψει τις νότες που περιλαμβάνουν μια συγχορδία – επομένως το κύριο τρίτο στο παραπάνω παράδειγμα εμφανίζεται ως '4 επειδή είναι τέσσερα ημιτόνια πάνω από τη ρίζα, το φυσικό ιφ ως '7' επειδή είναι 7 ημίτονια πάνω, και ούτω καθεξής.

Σημειώστε ότι το Arpeggiator προηγείται του Chorder εντός του synth κινητήρα του UltraNova. Αυτό έχει ως συνέπεια ότι εάν χρησιμοποιούνται τόσο το Arpeggiator όσο και το Chorder, ολόκληρη η χορδή που προκύπτει από κάθε πάτημα πλήκτρου θα αρπαγώνεται.

RE1: Έλεγχος μεταφοράς

Εμφανίζεται ως: Μεταθέτω

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -11 έως +11

Ο έλεγχος μετάθεσης βαθμονομείται σε διαστήματα ημιτονικών και το ύψος της χορδής μπορεί να μετατοπιστεί έως και 11 ημιτόνια, είτε προς τα πάνω είτε προς τα κάτω.

RE2 έως RE8: Δεν χρησιμοποιείται.

εφέS (fx)

Το UltraNova είναι εξοπλισμένο με ένα ολοκληρωμένο σετ επεξεργαστών εφέ που βασίζονται σε DSP, οι οποίοι μπορούν να εφαρμοστούν τόσο στον ήχο synth όσο και σε οποιοδήποτε ήχο που εφαρμόζεται στις εισόδους ήχου του UltraNova.

Η ενότητα FX περιλαμβάνει "κομλοχέρηδες" ive επεξεργασίας, καθεμία από τις οποίες μπορεί να "φορτωθεί" με ένα Επεξεργαστής FX από μια ομάδα συσκευών που περιλαμβάνει panning, ισοστάθμιση, συμπίεση, Off Off εφέ καθυστέρησης, κρουστικές παρεμβάσεις, αντήχηση και Gator. Εκτός από τις υποδοχές, τα χειριστήρια είναι παρέχονται για καθολικές παραμέτρους FX όπως panning, επίπεδο FX, FX feedback κ.λπ.

Τα μενού FX ανοίγουν με το κουμπί EFFECT [18]. Διατίθενται τρεις ή τέσσερις σελίδες μενού On/Off Balance , ανάλογα με το αν έχουν φορτωθεί κάποιες υποδοχές με συσκευές FX. Οι τρεις σελίδες ist Off v67 m 0 παρέχουν σταυροειδή έλεγχο για τη μετάθεση, τα επίπεδα FX Balance Width Level Sib Type Off v67 m 0 40 High Pass 127 υποδοχών FX και τη διαμόρφωση υποδοχών και είναι ορατές. Η τέταρτη σελίδα εμφανίζεται μόνο εάν υπάρχουν υποδοχές FX. Τα κουμπιά ARP EDIT ArpSync ArpMode ArpPatt ArpTime ArpOctve ArpSyncA ArpVel ClockBPM

επιλέγεται από τα κουμπιά SELECT [10], οπότε αν χρησιμοποιούνται πολλές υποδοχές, τότε πρόσθετο μενού Ε

Οι σελίδες είναι προσβάσιμες χρησιμοποιώντας τα κουμπιά ΕΠΙΛΟΓΗ.

Transpose Bass I1 I2 I3 O1Solo O2Solo O3Solo NoisSolo RM13Solo RM23Solo

Off Off Off Off ΑΡΧΗ ΑΠΟΔΕΧΟΜΑΙ --- - - --- --- ---

Μενού FX Σελίδα 1 – Μετατόπιση

ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ MATRIXNumber Source1 Source2 TouchSel Destin 1 Direct Direct RE1: δεν χρησιμοποιείται.

Εμφανίζεται ως: PanPosn

Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Αυτός είναι ο κύριος χειροκίνητος έλεγχος τηγανιού και τοποθετεί τον ξηρό (pre-FX) synth ήχο/ήχο εισόδου στη στερεοφωνική εικόνα μεταξύ των εξόδων 1 και 2, καθώς και μεταξύ των εξόδων 3 και 4, εάν χρησιμοποιούνται. Οι αρνητικές τιμές του PanPosn μετακινούν τον ήχο προς τα αριστερά και οι θετικές τιμές προς τα δεξιά. Σημειώστε ότι ορισμένα FX (π.χ. αντήχηση, ρεφρέν) είναι εγγενώς στερεοφωνικά, και αυτά προστίθενται μετά το panning. Επομένως, εάν χρησιμοποιείτε έναν ήχο που χρησιμοποιεί FX όπως αυτοί, το PanPosn θα εμφανιστεί ώστε να μην εντοπίζει πλήρως τον ήχο εντελώς αριστερά ή δεξιά στις ακραίες ρυθμίσεις του.

RE3: Pan Rate

Εμφανίζεται ως: PanRate

Αρχική τιμή: 40

Εύρος προσαρμογής: Είναι 0 έως 127 επίσης δυνατή η αυτόματη μετατόπιση και το τμήμα Pan έχει ένα αποκλειστικό LFO ημιτονικού κυμάτων που το ελέγχει. Η παράμετρος PanRate ελέγχει τη συχνότητα LFO, και επομένως πόσο γρήγορα ο ήχος κινείται μεταξύ αριστερά και δεξιά και πάλι πίσω. Με τιμή 40, ο ήχος διαρκεί περίπου. 3 δευτερόλεπτα για να ολοκληρωθεί ένας πλήρης κύκλος και το εύρος ελέγχου επιτρέπει την εξαιρετικά αργή ή εξαιρετικά γρήγορη πανοραμική λήψη.

Για τα πιο αποτελεσματικά αποτελέσματα με το Pan Rate, βεβαιωθείτε ότι το PanPosn έχει ρυθμιστεί στο 0 (δηλαδή μεσαίο panning)

RE4: Pan Rate Sync

Εμφανίζεται ως: PanSync

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος ρύθμισης: Ο ρυθμός δείτε τον πίνακα στη σελίδα 40 αυτόματης μετατόπισης μπορεί να συγχρονιστεί με το εσωτερικό ή εξωτερικό ρολόι MIDI, χρησιμοποιώντας μια μεγάλη ποικιλία ρυθμών.

Machine Translated by Google

0 Μακριά από FadeIn Legato

OCODER RE5: Βάθος τηγανιού
Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση Ισοζύγιο Πλάτος SibLevel SibType
Εμφανίζεται ως: v67 m 0 PanDepth 0 40 HighPass
Αρχική τιμή: 0
Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

P EDIT ArpSync ArpMode ArpPatt ArpGTime ArpOctve ArpKsync ArpVel ClockBPM
1 έως Πάνω 64 Εκτίνων 120 1 1 Μακριά από

Αυτό το στοιχείο ελέγχου καθορίζει το μέγεθος της μετατόπισης εικόνας που εφαρμόζεται από το
αριστερά και τα δεξιά. RE3 EDIT Transpose Bass F / 1 4 5 6 7 8 9 10 11 12
αυτόματο πίνακα. Στο εύρος τιμών 1-127 με μεγάλο πίνακα θα μεταφέρει τον ήχο εντελώς
χαμηλότερες τιμές θα κινούνται λιγότερο εξαιρετικά, με τον ήχο να παραμένει πιο κεντρικά τοποθετημένος. Ο αυτόματος πίνακας
είναι ουσιαστικά απενεργοποιημένος όταν η τιμή της παραμέτρου είναι μηδέν (αλλά ο χειροκίνητος έλεγχος πανοραμικής λήψης

0 ΑΡΧΗ ΑΠΟΔΕΧΟΜΑΙ
TION MATRIXΑριθμός Πηγή1 Πηγή2 Προορισμός TouchSel Βάθος
Το RE2 εξακολουθεί να λειτουργεί
1 Αρέση Αρέση Μακριά από O123Ptch 0

RE6 έως RE8: Δεν χρησιμοποιείται.

X-PAN ΤΗΓΑΝΙ PanPosn PanRate PanSync PanDepth
0 40 Μακριά από 0

Μενού FX Σελίδα 2 – Δρομολόγηση

ΔΡΟΜΟΛΟΓΗΣΗ Δρομολόγηση	Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX
1>(2+3+4+5)	Παράκαμψη Παράκαμψη Παράκαμψη Παράκαμψη Παράκαμψης

ΠΟΣΑ FXWetDry 0 FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFedbck
64 64 64 64 64 64 0

Αυτή η σελίδα μενού είναι όπου εκχωρείτε τα εφέ που χρειάζεστε. Μπορείτε επίσης να καθορίσετε τη διαμόρφωσή τους – είτε είναι «συνδεδεμένα» σειριακά, με την έξοδο του ενός να τροφοδοτεί την είσοδο του άλλου ή είναι παράλληλα, όπου ο συνθετικός ήχος τροφοδοτείται στις εισόδους περισσότερων από μίας συσκευών FX ταυτόχρονα, οι έξοδοι της συσκευής στη συνέχεια αναμιγνύονται μεταξύ τους.

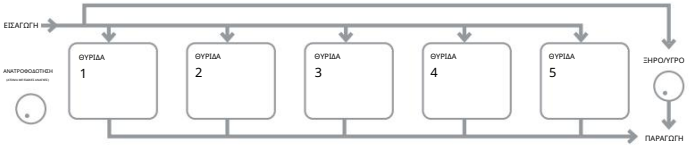
RE1: Δρομολόγηση αυλακώσεων FX

Εμφανίζεται ως: Δρομολόγηση
Αρχική τιμή: Εύρος 1¼ (2+3+4+5)

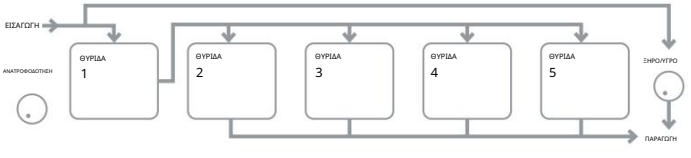
προσαρμογής: δείτε τα παρακάτω διαγράμματα

Αυτή η παράμετρος σάς επιτρέπει να διαμορφώσετε τη διασύνδεση των υποδοχών FX. Οι υποδοχές ive μπορούν να διασυνδέονται σειριακά, παράλληλα ή σε διάφορους συνδυασμούς σειριακής και παράλληλης.

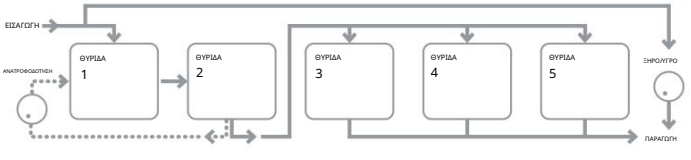
1+2+3+4+5



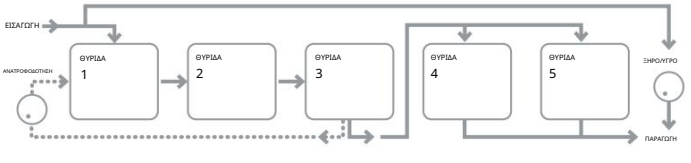
1>(2+3+4+5)



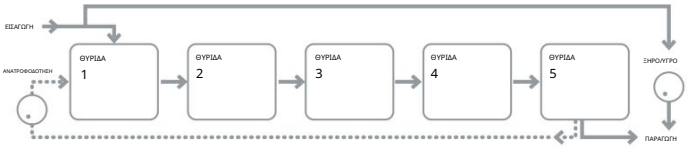
1>2>(3+4+5)



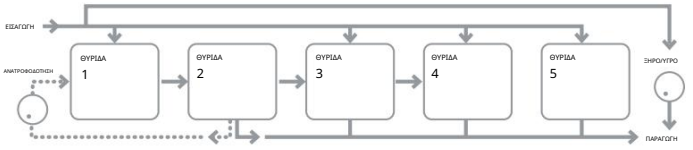
1>2>3(4+5)



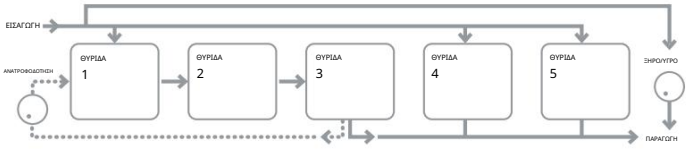
1>2>3>4>5



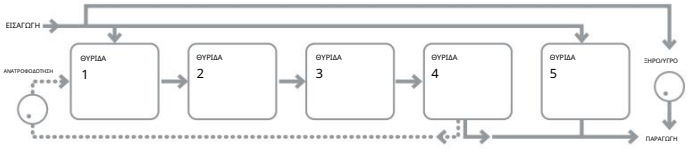
1>2 + 3+4+5



1>2>3 + 4+5



1>2>3>4 + 5



Οι τύποι FX μπορούν να κατηγοριοποιηθούν με διάφορους τρόπους: μερικοί βασίζονται στον χρόνο (ρεφρέν, καθυστέρηση), άλλοι είναι στατικοί (EQ, παραμόρφωση). Ορισμένα θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν ως αποστολή FX/βρόχος επιστροφής (που υποδηλώνει παράλληλη σύνδεση), άλλοι ως ένθετο (που υποδηλώνει σειριακή σύνδεση). Ανάλογα με τον ίδιο τον συνθετικό ήχο και τα πραγματικά εφέ που χρησιμοποιούνται, ορισμένες διαμορφώσεις θα λειτουργούν σαφώς καλύτερα από άλλες. Όταν χρησιμοποιείτε πολλά εφέ, δοκιμάστε μερικά διαφορετικές διασυνδέσεις για να δείτε ποια λειτουργεί καλύτερα.

RE2: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

RE3 έως RE7: Επιλογή εφέ υποδοχής

Εμφανίζεται ως: SlotnFX (όπου n=1 έως 5)
Αρχική τιμή: Παράκαμψη

Εύρος προσαρμογής: δείτε τον πίνακα στη σελίδα 44

Κάθε μία από τις υποδοχές ive μπορεί να φορτωθεί με έναν από τους διαθέσιμους επεξεργαστές FX. Χρησιμοποιήστε τον περιστροφικό κωδικοποιητή για οποιαδήποτε υποδοχή για να επιλέξετε ένα εφέ από τη λίστα με τα διαθέσιμα. Ο πίνακας δείχνει το "pool" των διαθέσιμων συσκευών FX. Καθώς η χωρητικότητα DSP είναι αρχική, κάθε συσκευή στη λίστα μπορεί να φορτωθεί μόνο σε μία υποδοχή και μόλις φορτωθεί, δεν θα εμφανίζεται πλέον στη λίστα των διαθέσιμων επεξεργαστών για τις άλλες υποδοχές. Θα δείτε ότι παρέχονται πολλαπλάσια από τις περισσότερες συσκευές FX, για να επιτρέπεται η πιο δημιουργική χρήση του FX.

RE8: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

Μενού FX Σελίδα 3 – Στοιχεία ελέγχου επιπέδου FX

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

RE1: Ανατροφοδότηση εφέ

Εμφανίζεται ως: FXFedbck
Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος ελέγχει πόσο σήμα ανατροφοδοτείται στην είσοδο της αλυσίδας εφέ από την έξοδο της. Η υποδοχή FX από την οποία προέρχεται η ανάδραση ποικίλλει ανάλογα με τη διαμόρφωση FX Routing που χρησιμοποιείται – βλέπε διάγραμμα. Ωστόσο, με όλες τις διαμορφώσεις δρομολόγησης, η ανάδραση προστίθεται ξανά στην αλυσίδα στην υποδοχή FX 1. Σημειώστε ότι δεν χρησιμοποιούν όλες οι διαμορφώσεις ανάδραση.

RE2 Δεν χρησιμοποιείται.

Machine Translated by Google

RE3 έως RE7: Effect Amount

Εμφανίζεται ως: FxnAmnt (όπου n=1 έως 5)
Αρχική τιμή: 64

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Η ακριβής λειτουργία αυτής της παραμέτρου εξαρτάται από τη συσκευή FX που έχει φορτωθεί στην υποδοχή.
Δείτε τον παρακάτω πίνακα για μια περίληψη. Τα χειριστήρια ive είναι πανομοιότυπα και υπάρχει ένα για κάθε υποδοχή.
Εάν η υποδοχή παρακαμφθεί, ο κωδικοποιητής για αυτήν την υποδοχή δεν κάνει τίποτα.

FX TYPE	ΡΥΘΜΙΣΜΕΝΗ ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΣ
Συμπιεστής	Επίπεδο
EQ	Επίπεδο
Παραμόρφωση	Μείωση ρυθμού ποσότητας ή bit/δείγμα
Καθυστέρηση	Επίπεδα αποστολής και επιστροφής
Χορωδία	Επίπεδο
Reverb	Επίπεδα αποστολής και επιστροφής
Gator	Επίπεδο

RE8: Επίπεδο FX

Εμφανίζεται ως: FXWetLvl
Αρχική τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτό προσαρμόζει το συνολικό επίπεδο του επεξεργασμένου σήματος (το οποίο στη συνέχεια αναμιγνύεται με το μη επεξεργασμένο σήμα). Σημειώστε ότι οι μεμονωμένες συνεισφορές του επεξεργαστή σε κάθε υποδοχή FX μπορούν να προσαρμοστούν με RE3 έως RE7 (δείτε παρακάτω).

Μενού FX Σελίδα 4 – Παράμετροι FX

Το μενού που εμφανίζεται ως Σελίδα 4 καθορίζεται από τα κουμπιά SELECT [10], τα οποία μπορούν να πατηθούν για κύλιση προς τα πάνω ή προς τα κάτω στις υποδοχές ive FX. Σε μια υποδοχή που δεν έχει φορτώσει συσκευή FX θα εμφανιστεί το ακόλουθο μήνυμα:

Αυτή η υποδοχή FX παρακάμπτεται ή είναι ανενεργή

Κάθε συσκευή FX έχει το δικό της μενού. αυτά περιγράφονται με τη σειρά τους παρακάτω.

Μενού EQ

Διατίθεται μία συσκευή ισοσταθμιστή. Μπορεί να φορτωθεί σε οποιαδήποτε υποδοχή FX.

X - EQ

EQ	EQBasLvl EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFrq EQMidFrq EQTrbFrq					
	0	0 64	0	64		64

DELAY 1/2 DELAY1 Dly1Time Dly1Sync Dly1Fbck Dly1L/R Dly1Wdth DLy1Slew

64	Μπορεί από	64	1/1	127	127

Ο ισοσταθμιστής είναι τύπου 'swept' τριών ζωνών, με χειριστήρια cut/boost και συχνότητας για κάθε ζώνη. Τα τμήματα LF και HF είναι ilter ρεαλίζν δεύτερης τάξης (κλίση 12 dB/οκτάβα), το Chorus και το τμήμα MF είναι ένα ilter με απόκριση καμπάνας.

CHORUS 1-4CHORUS1 Ch1 TypeCh1Rate Ch1Sync Ch1FBck Ch1Depth Ch1Delay

20	Μπορεί από	+10	64	64	

- GATOR

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

Επί	Μπορεί από	16η	Επί	16	64	0

Σημειώστε ότι η παράμετρος FXAmount θα πρέπει να οριστεί στο 127 για το πλήρες εύρος κέρδους του διαθέσιμα. -------- GtMode EditGroupMode EDIT 1 - -------- GATOR RE2, RE3 και RE4 να είναι

ΣΥΝΘ

Όνομα ενημέρωσης κώδικα
RE1: Δεν χρησιμοποιείται Πρόγραμμα έναρξης A000

H BROWSE Patch

RE2: LF Cut/Boost

Όνομα		Εύρεση By	Κατηγορία Είδος	
Πρόγραμμα έναρξης A000		A000-D127	Ολα	Ολα

Εμφανίζεται ως: EQBasLvl
Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Αυτή η παράμετρος ελέγχει την απόκριση LF του ισοσταθμιστή. μια τιμή 0 δίνει μια lat απόκριση
Στην περιοχή LF, οι θετικές τιμές θα αυξήσουν την απόκριση LF – δηλαδή, περισσότερα μπάσα και οι αρνητικές τιμές θα έχουν το αντίθετο αποτέλεσμα. Το εύρος ρύθμισης είναι ±12 dB (με GLOBAL Tweak1 Tweak2 Tweak3
Το FXAmount ορίστηκε σε 127).

CH SAVE PATCHSAVE Posng *------- -------- Επάνω Πιο χαμηλά Αριθμός Στίξη
0 Μπείτε στο Πρόγραμμα 0 χώρος

Tweak4 Tweak5 Tweak6 Tweak7
Tweak8

----	----	----	----	----	----	----
----	----	----	----	----	----	----

ΜΙΚΡΟΔΙΟΡΘΩΣΗ

ΑΦΗ

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------

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

E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456
----- ----- -----

Machine Translated by Google

RE1: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

RE2: Αναλογία συμπίεσης

Εμφανίζεται ως: Αναλογία C1
Αρχική τιμή: 1.0

Εύρος προσαρμογής: 1,0 έως 13,7

Με την ελάχιστη τιμή του 1,0 που έχει οριστεί, ο συμπιεστής δεν έχει καμία επίδραση καθώς το 1,0 σημαίνει ότι κάθε αλλαγή στο επίπεδο εισόδου έχει ως αποτέλεσμα ίση αλλαγή στο επίπεδο εξόδου. Η παράμετρος καθορίζει το βαθμό στον οποίο οι ήχοι που είναι πιο δυνατοί από το επίπεδο κατωφλίου (ορίζεται από το RE3) μειώνονται σε ένταση. Εάν η αναλογία οριστεί στο 2,0, μια αλλαγή στο επίπεδο εισόδου έχει ως αποτέλεσμα μια αλλαγή στη στάθμη εξόδου μόνο στο μισό μέγεθος, επομένως το συνολικό δυναμικό εύρος του σήματος μειώνεται. Όσο υψηλότερη είναι η ρύθμιση του Ratio, τόσο περισσότερη συμπίεση εφαρμόζεται σε αυτά τα μέρη
του ήχου που είναι πάνω από το επίπεδο Threshold.

RE3: Επίπεδο κατωφλίου

Εμφανίζεται ως: C1Thrsh
Αρχική τιμή: -20

Εύρος προσαρμογής: -60 έως 0

Το κατώφλι καθορίζει το επίπεδο σήματος στο οποίο ξεκινά η δράση του συμπιεστή. Τα σήματα κάτω από το κατώφλι (δηλαδή τα πιο ήσυχα μέρη του ήχου) είναι αμετάβλητα, αλλά τα σήματα που υπερβαίνουν το κατώφλι (τα πιο δυνατά τμήματα) μειώνονται σε επίπεδο - στην αναλογία που έχει ρυθμιστεί με RE2 - με αποτέλεσμα τη συνολική μείωση του δυναμικού εύρους του ήχου .

Σημειώστε ότι οποιαδήποτε αλλαγή στην ένταση που προκύπτει από τη δράση του συμπιεστή δεν έχει καμία σχέση με τον τρόπο ρύθμισης του επιπέδου εξόδου του synth. Είτε χρησιμοποιείτε το χειριστήριο MASTER VOLUME της Ultranova είτε ένα πεντάλ Expression για να ελέγχετε
Ο συνολικός όγκος, οποιαδήποτε συμπίεση στην ενότητα FX εφαρμόζεται «πριν» από αυτές τις μεθόδους ελέγχου έντασης και έτσι θα παραμείνει σταθερή.

RE4: Ώρα επίθεσης

Εμφανίζεται ως: C1 Επίθεση
Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Η παράμετρος Attack Time καθορίζει πόσο γρήγορα ο συμπιεστής εφαρμόζει τη μείωση του κέρδους σε ένα σήμα που υπερβαίνει το όριο. Με κρουστικούς ήχους - όπως χτυπημένα τύμπανα ή μαδημένα μπάσα - μπορεί να είναι επιθυμητό να συμπιέζεται ο κύριος φάκελος του ήχου διατηρώντας παράλληλα το χαρακτηριστικό μπροστινό άκρο ή τη «φάση επίθεσης» του ήχου. Μια χαμηλή τιμή δίνει γρήγορο χρόνο επίθεσης και θα εφαρμοστεί συμπίεση στο μπροστινό άκρο του σήματος. Οι υψηλές τιμές δίνουν αργούς χρόνους απόκρισης και τα κρουστά μπροστινά άκρα δεν θα συμπιεστούν, για να δώσουν έναν πιο «διάτρητο» ήχο. Το εύρος των διαθέσιμων χρόνων επίθεσης είναι από 0,1 ms έως 100 ms.

RE5: Χρόνος κυκλοφορίας

Εμφανίζεται ως: C1Rel
Αρχική τιμή: 64

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος πρέπει να ρυθμιστεί σε συνδυασμό με την παράμετρο Hold Time (βλ. RE6 παρακάτω). Ο χρόνος απελευθέρωσης καθορίζει τη χρονική περίοδο κατά την οποία αφαιρείται η μείωση του κέρδους (με αποτέλεσμα τη μη συμπίεση) μετά την ολοκλήρωση του Χρόνου Αναμονής. Οι χαμηλές τιμές δίνουν μικρό χρόνο κυκλοφορίας, οι υψηλές τιμές μεγάλο. Το εύρος των διαθέσιμων χρόνων απελευθέρωσης είναι από 25 ms έως 1 δευτερόλεπτο.

RE6: Hold Time

Εμφανίζεται ως: C1 Κρατήστε
Αρχική τιμή: 32

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Ο Χρόνος Αναμονής καθορίζει για πόσο χρόνο παραμένει εφαρμοσμένη η μείωση του κέρδους που εφαρμόζεται σε ένα σήμα που υπερβαίνει το Κατώφλι αφού το επίπεδο του σήματος πέσει κάτω από το Κατώφλι. Στο τέλος του Χρόνου Αναμονής, το ποσό της μείωσης του κέρδους μειώνεται κατά τη διάρκεια του Χρόνου Αποδέσμευσης, που ορίζεται με RE5. Οι χαμηλές τιμές δίνουν μικρό χρόνο αναμονής, οι υψηλές τιμές μεγάλο. Το εύρος των διαθέσιμων χρόνων αναμονής είναι από 0,5 ms έως 500 ms.

Οι χρόνοι του συμπιεστή έχουν ιδιαίτερη σημασία με επαναλαμβανόμενους, ρυθμικούς ήχους.
Για παράδειγμα, η ρύθμιση πολύ σύντομου χρόνου αναμονής μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα την ηχητική «άντληση» του θορύβου περιβάλλοντος ανάμεσα στις νότες, κάτι που μπορεί να είναι αρκετά δυσάρεστο.
Οι χρόνοι Hold, Release και Attack συνήθως ρυθμίζονται καλύτερα σε συνδυασμό μεταξύ τους, με το αυτί, για να έχετε το βέλτιστο εφέ με τον συγκεκριμένο ήχο που χρησιμοποιείτε.

FX - EQ

RE7: Αυτόματο κέρδος

Εμφανίζεται ως: C1 Κέρδος
Αρχική τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Μια συνέπεια της συμπίεσης είναι ότι η συνολική ένταση του ήχου μπορεί να μειωθεί.
Οι συμπιεστές του UltraNova «αναπληρώνουν» αυτόματα αυτήν την απώλεια στάθμης και διασφαλίζουν ότι το επίπεδο του συμπιεσμένου σήματος παραμένει όσο το δυνατόν πιο κοντά σε αυτό της εισόδου. Το Auto Gain παρέχει πρόσθετο κέρδος, το οποίο μπορεί να είναι χρήσιμο σε καταστάσεις όπου υπάρχει μεγάλη συμπίεση
χρησιμοποιείται.

RE8: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

Μενού παραμόρφωσης

Η παραμόρφωση συνήθως θεωρείται ως κάτι ανεπιθύμητο, και παρόλο που όλοι καταβάλλουμε μεγάλους κόπους τις περισσότερες φορές για να το αποφύγουμε, υπάρχουν περιπτώσεις όπου η προσθήκη κάποιας προσεκτικά ελεγχόμενης παραμόρφωσης σας δίνει ακριβώς τον ήχο που αναζητάτε.

Η παραμόρφωση προκύπτει όταν ένα σήμα διέρχεται από ένα μη γραμμικό κανάλι κάποιου είδους, η μη γραμμικότητα προκαλεί αλλαγές στην κυματομορφή που ακούμε ως παραμόρφωση. Η φύση του κυκλώματος που εμφανίζει τη μη γραμμικότητα υπαγορεύει την ακριβή φύση της παραμόρφωσης. Οι αλγόριθμοι παραμόρφωσης του UltraNova είναι σε θέση να προσομοιώνουν διάφορους τύπους μη γραμμικών κυκλωμάτων, με αποτελέσματα που κυμαίνονται από μια ελαφρά πάχυνση του ήχου έως κάτι πολύ άσχημο.

Πρέπει να δίνεται προσοχή κατά την επιλογή διαφορετικών τύπων παραμόρφωσης, καθώς η ίδια ρύθμιση του στοιχείου ελέγχου FXAmnt θα παράγει πολύ διαφορετικούς όγκους ανάλογα με τον Τύπο παραμόρφωσης που χρησιμοποιείται.

Το UltraNova έχει δύο συσκευές εφέ παραμόρφωσης. Αυτά μπορούν να φορτωθούν σε οποιεσδήποτε δύο υποδοχές FX.
Οι εγκαταστάσεις τους είναι πανομοιότυπες. Το παρακάτω παράδειγμα απεικονίζει την Παραμόρφωση 1.

DISTORT1	Dst1Type	Dst1Comp
Δίοδος	100	

RE1: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

RE2: Παραμόρφωση 1 Τύπος

Εμφανίζεται ως: Dst1Type
Αρχική τιμή: Δίοδος
Εύρος προσαρμογής: Δες παρακάτω

Δίοδος - Προσομοίωση αναλογικού κυκλώματος που παράγει παραμόρφωση όπου η κυματομορφή σταδιακά «τετράγωνεται» καθώς αυξάνεται η ποσότητα της παραμόρφωσης.
Βαλβίδα - Προσομοίωση αναλογικού κυκλώματος που παράγει παραμόρφωση παρόμοια με τη δίοδο, αλλά σε ακραίες ρυθμίσεις εναλλάσσονται οι μισοί κύκλοι της κυματομορφής αντιστρέφονται.
Clipper - Προσομοίωση ψηφιακής υπερφόρτωσης.
XOver - Προσομοίωση της παραμόρφωσης διασταύρωσης που δημιουργείται από διπολικά αναλογικά κυκλώματα, π.χ. στάδια εξόδου ενισχυτή.
Rectify - Όλοι οι αρνητικοί μισοί κύκλοι αντιστρέφονται, προσομοιώνοντας το αποτέλεσμα της ανόρθωσης.
BitsDown - Αναπαράγει την "κοκκώδη" ποιότητα που σχετίζεται με χαμηλότερους ρυθμούς bit, όπως συναντάται σε παλαιότερες ψηφιακές συσκευές.
RateDown - Δίνει το αποτέλεσμα μειωμένου προσδιορισμού και απώλειας HF, παρόμοια με τη χρήση χαμηλού ποσοστού δειγματοληψίας.

RE3: Παραμόρφωση 1 Αντιστάθμιση

Εμφανίζεται ως: Dst1Comp
Αρχική τιμή: 100

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Η αντιστάθμιση παραμόρφωσης έχει επίδραση μόνο στους τύπους παραμόρφωσης διόδων και βαλβίδων.
Η αύξηση της αντιστάθμισης μειώνει την σκληρότητα του φαινομένου παραμόρφωσης.

RE4 έως RE8: Δεν χρησιμοποιείται.

Μενού καθυστέρησης

Ο επεξεργαστής Delay FX παράγει μία ή περισσότερες επαναλήψεις της νότας που παίζεται. Αν και τα δύο συνδέονται στενά με την ακουστική έννοια, η καθυστέρηση δεν πρέπει να συγχέεται με την αντήχηση όσον αφορά το εφέ. Σκεφτείτε την καθυστέρηση απλώς ως «Ηχώ» .

Το UltraNova έχει δύο λίστες FX - EQ Band 1 Type EQ Band 1 Freq EQ Band 1 Gain EQ Band 1 Q EQ Band 2 Type EQ Band 2 Freq EQ Band 2 Gain EQ Band 2 Q EQ Type EQ Mid Freq EQ Mid Q EQ Trebl Freq EQ Trebl Gain EQ Bass Freq EQ Bass Gain EQ Mid Gain EQ Trebl Q EQ Bass Q EQ Type EQ Mid Freq EQ Mid Q EQ Trebl Freq EQ Trebl Gain EQ Bass Freq EQ Bass Gain EQ Mid Gain EQ Trebl Q EQ Bass Q
0 0 64 ισοπαλίες είναι πανομοιότυπες. Το παρακάτω 64 64 παράδειγμα δείχνει την Καθυστέρηση 1.

FX - DELAY 1/2	DLY1	Dly1Time	Dly1Sync	Dly1Fbck	Dly1L/R	Dly1Wdth	DLy1Slew
		64	Μακριά από	64	1/1	127	127

FX - CHORUS 1-4	CHORUS1	Ch1Type	Ch1Rate	Ch1Sync	Ch1Fbck	Ch1Depth	Ch1Delay
		Χορωδία	20	Μακριά από	+10	64	64

FX- GATOR	GATOR	GtOn/Off	GtLatch	GtRSync	GtKSync	GtSlew	GtDecay	GtL/Rdel
		Επί	Μακριά από	16η	Επί	16	64	0

Machine Translated by Google

RE1: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

RE2: Καθυστέρηση 1 φορά

Εμφανίζεται ως: Dly1Time

Αρχική τιμή: 64

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτή η παράμετρος ορίζει τον βασικό χρόνο καθυστέρησης. Με το Dly1Sync (δείτε το RE3 παρακάτω) στο Off, η νότα που παίζεται θα επαναληφθεί μετά από ορισμένο χρόνο. Οι υψηλότερες τιμές αντιστοιχούν σε μεγαλύτερη καθυστέρηση, με τη μέγιστη τιμή των 127 να ισοδυναμεί με περίπου. 700 ms. Εάν ο Χρόνος Καθυστέρησης ποικίλλει (είτε χειροκίνητα είτε μέσω διαμόρφωσης), ενώ παίζεται μια νότα, θα προκύψει αλλαγή του τόνου. Δείτε επίσης Delay Slew, RE7.

RE3: Καθυστέρηση 1 συγχρονισμού

Εμφανίζεται ως: Dly1Sync

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος προσαρμογής: δείτε τον πίνακα στη σελίδα 40

Ο χρόνος καθυστέρησης μπορεί να συγχρονιστεί με το εσωτερικό ή το εξωτερικό ρολόι MIDI, χρησιμοποιώντας μια μεγάλη ποικιλία διαιρετών/πολλαπλασιαστών ρυθμού για την παραγωγή καθυστερήσεων από περίπου 5 ms έως 1 δευτερόλεπτο.

Λάβετε υπόψη ότι ο συνολικός διαθέσιμος χρόνος καθυστέρησης είναι αρχικός. Η χρήση μεγάλων διαμερισμάτων ρυθμού με πολύ αργό ρυθμό μπορεί να υπερβεί το όριο χρόνου καθυστέρησης.

RE4: Καθυστέρηση 1 ανάδρασης

Εμφανίζεται ως: Dly1Fbck

Αρχική τιμή: 64

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Η έξοδος της γραμμής καθυστέρησης συνδέεται ξανά στην είσοδο, σε μειωμένο επίπεδο. Καθυστέρηση 1 GLOBAL ρυθμίζει το επίπεδο. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα πολλαπλές ηχώ, καθώς το καθυστερημένο σήμα επαναλαμβάνεται περαιτέρω. Με το Dly1Fbck στο μηδέν, δεν ανατροφοδοτείται καθόλου σήμα καθυστέρησης, επομένως προκύπτει μόνο μία ηχώ. Καθώς αυξάνετε την τιμή, θα ακούτε περισσότερες ηχώ για κάθε νότα, αν και εξακολουθούν να εξαφανίζονται σε ένταση. Η ρύθμιση του χειριστηρίου στο κέντρο της εμβέλειάς του (64) έχει ως αποτέλεσμα περίπου 5 ή 6 ηχούς. στη μέγιστη ρύθμιση, οι επαναλήψεις θα εξακολουθούν να ακούγονται μετά από ένα λεπτό ή περισσότερο.

RE5: Καθυστέρηση 1 Αναλογία αριστερά-δεξιά

Εμφανίζεται ως: Dly1L/R

Αρχική τιμή: 1/1

Εύρος προσαρμογής: 1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1,1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4, 1/ OFF, OFF/1

Η τιμή αυτής της παραμέτρου είναι μια αναλογία και καθορίζει πώς κατανέμεται κάθε καθυστερημένη νότα μεταξύ της αριστερής και της δεξιάς εξόδου. Η ρύθμιση του Dly1L/R στην προεπιλεγμένη τιμή 1/1 τοποθετεί όλο το ech AUDIO λειτουργεί κεντρικά στη στερεοφωνική εικόνα. Με άλλες τιμές, ο μεγαλύτερος αριθμός αντιπροσωπεύει το χρόνο καθυστέρησης και θα παράγεται μια ηχώ αυτή τη στιγμή μόνο σε ένα κανάλι, ανάλογα με το αν ο μεγαλύτερος αριθμός βρίσκεται στα αριστερά της κάθετης ή στα δεξιά. Θα συνοδεύεται από ταχύτερη ηχώ στο άλλο κανάλι, σε μια χρονική στιγμή που ορίζεται από την αναλογία των δύο αριθμών. Οι τιμές με OFF στη μία πλευρά της κάθετο έχουν ως αποτέλεσμα όλες οι ηχώ να βρίσκονται σε ένα μόνο κανάλι.

Η παράμετρος PanPosn (Μενού FX Σελίδα 1, RE2) ορίζει τη συνολική στερεοφωνική τοποθέτηση τόσο της αρχικής νότας όσο και των καθυστερημένων επαναλήψεών της και έχει προτεραιότητα.
Αυτό σημαίνει, για παράδειγμα, ότι εάν επιλέξετε 1/OFF ως αναλογία L/R, έτσι ώστε όλες οι ηχώ να είναι στα αριστερά, αυτές οι ηχώ θα μειωθούν σταδιακά εάν ορίσετε μια θετική τιμή του PanPosn, η οποία μεταφέρει το σήμα στο σωστά. Όταν το PanPosn είναι στο +63 (πολύ σωστά), δεν θα ακούσετε καθόλου ηχώ.

RE6: Καθυστέρηση 1 Πλάτος στερεοφωνικής εικόνας

Εμφανίζεται ως: Dly1Wdth

Αρχική τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Η παράμετρος Width είναι πραγματικά σχετική μόνο με τις ρυθμίσεις του Delay L/R Ratio που έχουν ως αποτέλεσμα οι ηχώ να χωρίζονται κατά μήκος της στερεοφωνικής εικόνας. Με την προεπιλεγμένη τιμή του 127, οποιαδήποτε στερεοφωνική τοποθέτηση καθυστερημένων σημάτων θα είναι τελείως αριστερά και τελείως δεξιά. Η μείωση της τιμής του Dly 1Wdth μειώνει το πλάτος της στερεοφωνικής εικόνας και οι πανοραμικές ηχώ βρίσκονται σε μια ενδιάμεση θέση μεταξύ του κέντρου και της τελείως αριστεράς ή δεξιάς.

RE7: Καθυστέρηση 1 Ρυθμός περιστροφής

Εμφανίζεται ως: Dly1Slew

Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος ρύθμισης: Off, 1 έως 127

Το Delay 1 Slew Rate έχει επίδραση στον ήχο μόνο όταν διαμορφώνεται ο χρόνος καθυστέρησης. Η διαμόρφωση του χρόνου καθυστέρησης παράγει μετατόπιση τόνου. Με τις καθυστερήσεις που δημιουργούνται από το DSP, είναι δυνατές πολύ γρήγορες αλλαγές του χρόνου καθυστέρησης, αλλά αυτές μπορεί να προκαλέσουν ανεπιθύμητα αποτελέσματα, συμπεριλαμβανομένων ψηφιακών προβλημάτων και κλικ. Το Delay Slew Rate επιβραδύνει αποτελεσματικά την εφαρμοζόμενη διαμόρφωση, έτσι ώστε να αποφευχθούν τυχόν τέτοιες δυσλειτουργίες που προκύπτουν από προσπάθεια πολύ γρήγορης αλλαγής του χρόνου καθυστέρησης. Η προεπιλεγμένη τιμή του Off αντιστοιχεί στον μέγιστο ρυθμό αλλαγής και ο χρόνος καθυστέρησης θα προσπαθήσει να ακολουθήσει οποιαδήποτε διαμόρφωση με ακρίβεια. Οι υψηλότερες τιμές θα παράγουν πιο ομαλό αποτέλεσμα.

RE8: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

Μενού Reverb

Οι αλγόριθμοι Reverb προσθέτουν το εφέ ενός ακουστικού χώρου σε έναν ήχο. Σε αντίθεση με την καθυστέρηση, η αντήχηση δημιουργείται με τη δημιουργία ενός πυκνού συνόλου καθυστερημένων σημάτων, συνήθως με διαφορετικές σχέσεις φάσης και εξισώσεις που εφαρμόζονται για να αναδημιουργηθεί αυτό που συμβαίνει στον ήχο σε έναν πραγματικό ακουστικό χώρο.

Το Ultranova έχει δύο επεξεργαστές αντήχησης. Αυτά μπορούν να φορτωθούν σε οποιεσδήποτε δύο υποδοχές FX. Οι εγκαταστάσεις τους είναι πανομοιότυπες. Το παρακάτω παράδειγμα απεικονίζει το Reverb 1.

RE1: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

RE2: Τύπος Reverb

Εμφανίζεται ως: Rvb1Type

Αρχική τιμή: LrgHall

Εύρος προσαρμογής: Θάλαμος, Μικρό δωμάτιο, Μεγάλο δωμάτιο, Μικρή αίθουσα, Μεγάλη αίθουσα, Μεγάλη

Το UltraNova παρέχει έξι διαφορετικούς αλγόριθμους αντήχησης, σχεδιασμένους να προσομοιώνουν τις ανακλάσεις DUMP στις οποίες εμφανίζονται σε δώματια και αίθουσες διαφόρων μεγεθών.

RE3: Reverb Decay

Εμφανίζεται ως: Rvb1Δεκ

Αρχική τιμή: 90

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

RE4 έως RE8: Δεν χρησιμοποιείται.

Μενού Chorus

Chorus είναι ένα εφέ που παράγεται με την ανάμειξη μιας διαρκώς καθυστερημένης έκδοσης του σήματος με το πρωτότυπο. Το χαρακτηριστικό εφέ στροβιλισμού παράγεται από τον ίδιο τον επεξεργαστή Chorus
Η LFO κάνει πολύ μικρές αλλαγές στις καθυστερήσεις. Η μεταβαλλόμενη καθυστέρηση παράγει επίσης το αποτέλεσμα πολλαπλών φωνών, μερικές από τις οποίες είναι μετατοπισμένες. αυτό προσθέτει στο αποτέλεσμα.

Novation UltraNova

Ο επεξεργαστής Chorus μπορεί επίσης να διαμορφωθεί ως Phaser, όπου η μετατόπιση φάσης εφαρμόζεται στο σήμα σε συγκεκριμένες ζώνες συχνοτήτων και το αποτέλεσμα αναμιγνύεται με το αρχικό σήμα. Το γνωστό εφέ 'swishing' είναι το αποτέλεσμα.

Το UltraNova διαθέτει τέσσερις επεξεργαστές chorus. Αυτά μπορούν να φορτωθούν σε τέσσερις υποδοχές FX.

Οι εγκαταστάσεις τους είναι πανομοιότυπες. Το παρακάτω παράδειγμα απεικονίζει το Chorus 1. Σημειώστε ότι παρόλο που οι παράμετροι ονομάζονται "Chorus", είναι όλες αποτελεσματικές και στις δύο λειτουργίες Chorus και Phaser.

RE1: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

RE2: Χορωδία 1 Τύπος

Εμφανίζεται ως: Ch1Type

Αρχική τιμή: Ρεφραίν

Εύρος προσαρμογής: Chorus ή Phaser

Διαμορφώνει τον επεξεργαστή FX είτε ως Chorus είτε ως Phaser.

Machine Translated by Google

RE3: Ρεφραίν 1 Ταχύτητα

Εμφανίζεται ως: Ch1 Rate
Αρχική τιμή: 20

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Η παράμετρος Rate ελέγχει τη συχνότητα του αποκλειστικού LFO του επεξεργαστή Chorus.
Οι χαμηλότερες τιμές δίνουν χαμηλότερη συχνότητα και επομένως έναν ήχο του οποίου τα χαρακτηριστικά αλλάζουν πιο σταδιακά. Ένας αργός ρυθμός είναι γενικά πιο αποτελεσματικός.

RE4: Chorus 1 Sync

Εμφανίζεται ως: Ch1Sync
Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος προσαρμογής: Δείτε τον πίνακα στη σελίδα 40

Το Chorus Rate μπορεί να συγχρονιστεί με το εσωτερικό ή εξωτερικό ρολόι MIDI, χρησιμοποιώντας μια μεγάλη ποικιλία ρυθμών.

RE5: Ρεφραίν 1 Ανατροφοδότηση

Εμφανίζεται ως: Ch1Fbck
Αρχική τιμή: +10

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Ο επεξεργαστής Chorus έχει τη δική του διαδρομή ανάδρασης μεταξύ εξόδου και εισόδου και συνήθως χρειάζεται να εφαρμοστεί ένα ορισμένο ποσό ανάδρασης για να ληφθεί ένας αποτελεσματικός ήχος. Γενικά θα χρειαστούν υψηλότερες τιμές όταν επιλέγεται η λειτουργία Phaser. Οι αρνητικές τιμές της ανάδρασης σημαίνουν ότι το σήμα που ανατροφοδοτείται αντιστρέφεται φάσης.

RE6: Ρεφραίν 1 Βάθος

Εμφανίζεται ως: Ch1 Βάθος
Αρχική τιμή: 64

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Η παράμετρος Βάθος καθορίζει την ποσότητα της διαμόρφωσης LFO που εφαρμόζεται στον χρόνο καθυστέρησης Chorus, και επομένως το συνολικό βάθος του εφέ. Η τιμή μηδέν δεν παράγει κανένα αποτέλεσμα.

RE7: Ρεφραίν 1 Καθυστέρηση

Εμφανίζεται ως: Ch1 Καθυστέρηση
Αρχική τιμή: 64

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Καθυστέρηση ρεφρέν είναι η πραγματική καθυστέρηση που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία του εφέ ρεφρέν/φασικού. Η δυναμική αλλαγή αυτής της παραμέτρου θα παράγει μερικά ενδιαφέροντα εφέ, αν και η διαφορά στον ήχο μεταξύ διαφορετικών στατικών ρυθμίσεων δεν επισημαίνεται, εκτός εάν η Ανάδραση χορωδίας είναι σε υψηλή τιμή. Το συνολικό αποτέλεσμα του Chorus Delay είναι πιο έντονο στη λειτουργία Phaser.

Η διαμόρφωση της καθυστέρησης χορωδίας με ένα LFO δίνει ένα πολύ πιο πλούσιο, διπλό εφέ χορωδίας.

RE8: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

Μενού Gator

Το ενσωματωμένο Gator είναι ένα πολύ ισχυρό εφέ Novation. Στην ουσία, είναι παρόμοιο με μια πύλη θορύβου, που ενεργοποιείται από ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο που προέρχεται από το εσωτερικό ή εξωτερικό ρολόι MIDI. Αυτό σπάει μια νότα ρυθμικά. Ωστόσο, εκτός από τη δυνατότητα ελέγχου των πιο «παραδοσιακών» ηχητικών πτυχών μιας πύλης θορύβου, μπορείτε επίσης να επεξεργαστείτε τα μοτίβα, για να δημιουργήσετε μια ακολουθία μήκους έως 32 νότες, με κάθε νότα να έχει τον δικό της όγκο, αν θέλετε. Το μοτίβο αποθηκεύεται με οποιεσδήποτε άλλες αλλαγές κάνετε στο Patch, ώστε να μπορείτε να σκεφτείτε το Gator ως ένα πρόγραμμα ανάλυσης τόμου 32 βημάτων.

Σημειώστε ότι για να έχει το Gator πλήρως το αποτέλεσμα, η ρύθμιση FX Amount για την υποδοχή στην οποία έχει φορτωθεί πρέπει να είναι στο μέγιστο - 127. Επιπλέον, το FX EQBasLvl EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFrq EQMidFrq EQTrbFrq Η διαμόρφωση δρομολόγησης θα επηρεάσει επίσης την ακουστότητά της.

Μενού FX FX-GATOR , το Μενού Gator έχει δύο σελίδες.

Μενού Gator Σελίδα 1 – παράμετροι πύλης

GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSync GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel
Επί Μακριά από 16η Επί 16 64 0

GATOR GtMode EditGroup EEEE---- -------- -------- --------
Μονο16 1

RE1: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

RE2: Gator On/Off

Εμφανίζεται ως: GtOn/Off
Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος προσαρμογής: Αυτό Off ή On ενεργοποιεί ή απενεργοποιεί το εφέ Gator.

RE3: Μάνταλο Gator

Εμφανίζεται ως: GtLatch
Αρχική τιμή: Μακριά από

Εύρος ρύθμισης: Με το Off ή On Latch Off, μια νότα ακούγεται μόνο όταν πατάτε το πλήκτρο της. Με το Latch On, το πάτημα ενός πλήκτρου θα κάνει τη νότα, που τροποποιείται από το μοτίβο Gator, να ακούγεται συνεχώς. Μπορεί να κυψελωθεί ρυθμίζοντας ξανά το GtLatch σε Off.

RE4: Gator Rate Sync

Εμφανίζεται ως: GtRSync
Αρχική τιμή: 16η

Εύρος προσαρμογής: Δείτε τον πίνακα στη σελίδα 40

Το ρολόι που οδηγεί τη σκανδάλη του Gator προέρχεται από το κύριο ρολόι ρυθμού του UltraNova και το BPM μπορεί να ρυθμιστεί από το RE8 στο Μενού Arpeggiator. Το Gator Rate μπορεί να συγχρονιστεί με το εσωτερικό ή εξωτερικό ρολόι MIDI, χρησιμοποιώντας μια μεγάλη ποικιλία ρυθμών.

RE5: Συγχρονισμός κλειδιού Gator

Εμφανίζεται ως: GtKSync
Αρχική τιμή: Επί

Εύρος προσαρμογής: Όταν Off ή On το Key Sync είναι ενεργοποιημένο, κάθε φορά που πατάτε ένα πλήκτρο, το μοτίβο Gator επανεκκινείται από την αρχή. Με το Key Sync Off, το μοτίβο συνεχίζεται ανεξάρτητα στο παρασκήνιο.

RE6: Gator Edge Slew

Εμφανίζεται ως: GtSlew
Αρχική τιμή: 16

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Το Edge Slew ελέγχει τον χρόνο ανόδου του ρολογιού ενεργοποίησης. Αυτό με τη σειρά του ελέγχει πόσο γρήγορα ανοίγει και κλείνει η πύλη και, επομένως, εάν η νότα έχει μια απότομη επίθεση ή ένα ελαφρύ «fade-in» και «fade-out» . Οι υψηλότερες τιμές του GtSlew επιμηκύνουν τον χρόνο ανόδου και έτσι επιβραδύνουν την απόκριση της πύλης.

RE7: Gator Hold

Εμφανίζεται ως: GtHold
Αρχική τιμή: 64

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Η παράμετρος Gator Hold ελέγχει πόσο καιρό είναι ανοιχτή η πύλη θορύβου από τη στιγμή που έχει ενεργοποιηθεί, και επομένως τη διάρκεια της σημείωσης που ακούγεται. Σημειώστε ότι αυτή η παράμετρος είναι ανεξάρτητη από το ρυθμό ρολογιού ή την παράμετρο Rate Sync και ότι η διάρκεια της νότας που έχει οριστεί από το GtDecay είναι σταθερή, ανεξάρτητα από την ταχύτητα με την οποία εκτελείται το μοτίβο.

RE8: Καθυστέρηση Gator Αριστερά-Δεξιά

Εμφανίζεται ως: GtL/RDels
Αρχική τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Για περισσότερα ενδιαφέροντα αποτελέσματα, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τη δυνατότητα Gator Decay, η οποία σας επιτρέπει μια ειδική καθυστέρηση νότες στο μοτίβο βρίσκονται κεντρικά στη στερεοφωνική εικόνα. Με τις θετικές τιμές, οι νότες μετατοπίζονται σκληρά προς τα αριστερά και μια καθυστερημένη επανάληψη της νότας μετατοπίζεται σκληρά δεξιά. Η τιμή της παραμέτρου ελέγχει τον χρόνο καθυστέρησης. Με αρνητικές τιμές, η προκύπτει μια προ-ηχώ (μια ηχώ που προηγείται της νότας). Η στερεοφωνική απεικόνιση είναι η ίδια, με την ίδια τη χρονομετρημένη νότα στα αριστερά και την προηχώ στα δεξιά.

Μενού Gator Σελίδα 2 – πρόγραμμα επεξεργασίας μοτίβων

GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSync GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel
Επί Εκτός 16ος Επί 16 64 0

GATOR GtMode EditGroup EEEE---- -------- -------- --------
Μονο16 1

Το μοτίβο απεικονίζεται από τους συμπαγείς λευκούς χαρακτήρες στα δεξιά της οθόνης, καθένας από τους οποίους αντιπροσωπεύει το επίπεδο για αυτό το βήμα. Υπάρχουν δύο σειρές των 16 χαρακτήρων (δείτε τον πίνακα σελίδα 44) ως {A} και {B} αντίστοιχα. Οι 16 νότες κάθε σειράς χωρίζονται περαιτέρω σε 4 Επεξεργασία Ομάδες, δίνοντας συνολικά 8 Ομάδες. Το ύψος του χαρακτήρα αντιπροσωπεύει τον όγκο του All All η νότα μέσα στη σειρά, η οποία είναι επίσης ρυθμιζόμενη. Δείτε RE5-8 για περισσότερες πληροφορίες.

Σημειώστε ότι σε αυτήν τη σελίδα μενού, οι περιστροφικοί κωδικοποιητές δεν ευθυγραμμίζονται ακριβώς πάνω από τις περιοχές της οθόνης LCD με τις οποίες σχετίζονται.

Machine Translated by Google

RE1: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

RE2: Λειτουργία Gator

Εμφανίζεται ως: GtMode

Αρχική τιμή: Mono16

Εύρος προσαρμογής: δείτε τον πίνακα στη σελίδα 44

Η παράμετρος Mode σάς επιτρέπει να επιλέξετε μία από τις 6 μεθόδους συνδυασμού των δύο συνόλων των τεσσάρων ομάδων σημειώσεων, {A} και {B}. Τρεις από τις λειτουργίες είναι μονοφωνικές και τρεις είναι στερεοφωνικές, στις οποίες οι νότες στο σύνολο {A} δρομολογούνται στην αριστερή έξοδο και αυτές στο σύνολο {B} στη δεξιά έξοδο.

Τα χειριστήρια Pan στο μενού FX Page 1 θα παρακάμψουν τις στερεοφωνικές λειτουργίες Gator. Οι στερεοφωνικές λειτουργίες θα λειτουργούν όπως περιγράφεται μόνο εάν τα κύρια χειριστήρια FX Pan έχουν ρυθμιστεί κεντρικά.

RE3 και RE4: Επιλέξτε Επεξεργασία ομάδας

Εμφανίζεται ως: EditGroup

Αρχική τιμή: 1

Εύρος προσαρμογής: 1 έως 8

Το πρόγραμμα επεξεργασίας μοτίβων σάς επιτρέπει να προσαρμόσετε τα βήματα στη σειρά σε ομάδες των τεσσάρων, που ονομάζονται Επεξεργασία Ομάδων. Οι ομάδες επεξεργασίας 1 έως 4 αποτελούν την επάνω σειρά της εμφάνισης μοτίβων, το Σετ {A}, και ως εκ τούτου τα πρώτα 16 βήματα του μοτίβου. Οι ομάδες επεξεργασίας 5 έως 8 αποτελούν την κάτω σειρά της εμφάνισης μοτίβων, Σετ {B}, και ως εκ τούτου τα δεύτερα 16 βήματα του μοτίβου (εκτός εάν έχει επιλεγεί η λειτουργία Mono16, το μοτίβο τότε αποτελείται μόνο από τα πρώτα 16 βήματα). Είτε Εμφανίζεται ως: RE3 ή RE4 μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επιλογή Επεξεργασία ομάδας. Ένα σύνολο τεσσάρων γραμμάτων "E's" [illegible] LCD και αλλάζουν θέση καθώς μετακινείται το RE3/RE4, για να υποδείξει τις θέσεις βημάτων της ακολουθίας που επιλέγονται για επεξεργασία .

RE5 έως RE8: Step Editors

Οι τέσσερις εναπομείναντες περιστροφικοί κωδικοποιητές ελέγχουν ποια μεμονωμένα βήματα θα υπάρχουν στο μοτίβο Gator. Το μοτίβο που θα παίξει αντιπροσωπεύεται από τους 32 «συμπαγείς» χαρακτήρες στα δεξιά της οθόνης LCD. Όταν επιλέγεται Επεξεργασία Ομάδας 1 (από RE3/RE4), το RE5 θα επιλέξει Βήμα 1, RE6 Βήμα 2, RE7 Βήμα 3 και RE8 Βήμα 4. Όταν επιλεγεί Επεξεργασία Ομάδας 2, RE5 θα επιλέξει Βήμα 5, RE6 Βήμα 6 και ούτω καθεξής επί. Οι περιστροφικοί κωδικοποιητές δεν επιλέγουν μόνο εάν ένα συγκεκριμένο βήμα είναι μέρος της ακολουθίας, αλλά ορίζουν επίσης την ένταση του βήματος. Είναι δυνατά επτά διαφορετικά επίπεδα, συν το 'off' – δηλαδή το Βήμα δεν παίζεται καθόλου. Το ύψος του «συμπαγούς» χαρακτήρα υποδεικνύει την ένταση του βήματος.

το vocoDer

Ο Vocoder είναι μια συσκευή που αναλύει επιλεγμένες συχνότητες που υπάρχουν σε ένα ηχητικό σήμα (που ονομάζεται Modulator) και υπερθέτει αυτές τις συχνότητες σε έναν άλλο ήχο (που ονομάζεται Carrier). Αυτό το κάνει τροφοδοτώντας το σήμα του Modulator σε μια συστοιχία φίλτρων διέλευσης ζώνης. Κάθε ένα από αυτά τα ilter (12 από αυτά στο UltraNova) καλύπτει μια συγκεκριμένη ζώνη στο ακουστικό προδιαγραφών και έτσι η τράπεζα ilter "χωρίζει" το σήμα ήχου σε 12 ξεχωριστές ζώνες συχνοτήτων.
Το αποτέλεσμα αυτής της διάταξης είναι ότι το φασματικό περιεχόμενο – δηλαδή ο «χαρακτήρας» του ηχητικού σήματος «επιβάλλεται» στον συνθετικό ήχο και αυτό που ακούτε είναι ένας συνθετικός ήχος που προσομοιώνει την είσοδο ήχου (συνήθως φωνητική).

Ο εσωτερικός χαρακτήρας του φωνοκωδικοποιημένου ήχου θα εξαρτηθεί σε μεγάλο βαθμό από τις αρμονικές που υπάρχουν στον συνθετικό ήχο που χρησιμοποιείται ως φορέας. Τα έμπλαστρα πολύ πλούσια σε αρμονικές (για παράδειγμα, χρησιμοποιώντας το Sawtooth Waves) θα δώσουν γενικά τα καλύτερα αποτελέσματα.

Συνήθως, το σήμα του Modulator που χρησιμοποιείται από έναν Vocoder θα είναι μια ανθρώπινη φωνή που μιλά ή τραγουδά σε ένα μικρόφωνο. Αυτό δημιουργεί τους χαρακτηριστικούς ρομποτικούς ή «ομιλητικούς» ήχους που έχουν επανέλθει πρόσφατα στη δημοτικότητα και χρησιμοποιούνται τώρα σε πολλά τρέχοντα είδη μουσικής. Λάβετε υπόψη, ωστόσο, ότι το σήμα του Modulator δεν χρειάζεται να περιορίζεται στην ανθρώπινη ομιλία. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν και άλλοι τύποι σήματος Modulator (για παράδειγμα, ηλεκτρική κιθάρα ή ντραμς) και συχνά μπορούν να δώσουν αρκετά απροσδόκητα και ενδιαφέροντα αποτελέσματα.

Ο πιο συνηθισμένος τρόπος χρήσης του Vocoder είναι με το dynmaic μικρόφωνο gooseneck που παρέχεται με το UltraNova (ή οποιοδήποτε άλλο δυναμικό μικρόφωνο) συνδεδεμένο στην υποδοχή XLR του επάνω πίνακα. Εναλλακτικά, τα σήματα του Modulator μπορεί να προέρχονται από ένα όργανο ή άλλη πηγή συνδεδεμένη στις υποδοχές AUDIO IN [11] & [12], που βρίσκονται στον πίσω πίνακα, αλλά να θυμάστε ότι ένα βύσμα υποδοχής συνδεδεμένο στην είσοδο 1 θα παρακάμψει την είσοδο XLR του επάνω πίνακα . Η είσοδος του Modulator στον Vocoder είναι πάντα μονοφωνική, επομένως θα αθροίζεται μια στερεοφωνική πηγή συνδεδεμένη στις εισόδους 1 και 2.

Το ύψος του εσωτερικού κωδικοποιημένου ήχου θα εξαρτηθεί από τις νότες που παίζει ο Φορέας (η τρέχουσα επιλεγμένη ενημέρωση κώδικα). Οι νότες μπορούν είτε να αναπαραχθούν στο πληκτρολόγιο του UltraNova είτε να ληφθούν μέσω MIDI από εξωτερικό πληκτρολόγιο ή πρόγραμμα sequencer. Και τα δύο σήματα φέροντος και διαμορφωτή πρέπει να υπάρχουν ταυτόχρονα για να λειτουργήσει το εφέ Vocoder, επομένως οι νότες πρέπει να παίζονται όσο υπάρχει το σήμα του διαμορφωτή.

Το Vocoder ενεργοποιείται και ελέγχεται πατώντας [illegible] κουμπί VOCODER [19], το οποίο ανοίγει το μενού Vocoder.

Ενεργοποιείτε/απενεργοποιείτε τη λειτουργία Vocoder. Όταν έχει οριστεί σε Off, ο φωνοκωδικοποιητής μπορεί να διαμορφωθεί και ακρόαση όσο εμφανίζεται το μενού Vocoder. Η ενέργεια φωνοκωδικοποιητή θα αναστατήσει εάν είναι Off 0 ανοίγει ένα άλλο Μενού. Όταν ο Vocoder έχει ενεργοποιηθεί, θα παραμείνει λειτουργικός με οποιοδήποτε μενού ανοιχτό.

RE2 & RE3: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

RE4: Υπόλοιπο Vocoder

Εμφανίζεται ως: On/Off

Αρχική τιμή: ^^

Εύρος ρύθμισης: Off ή On

Οι χαρακτηριστικοί ήχοι Vocoder λαμβάνονται με ανάμειξη της εξόδου Vocoder με ένα ή άλλο από τα δύο σήματα πηγής. Αυτή η παράμετρος σάς επιτρέπει να συνδυάσετε την έξοδο του κωδικοποιητή φωνής (v) είτε με το σήμα διαμορφωτή (m) είτε με το σήμα φορέα (c). Περιστρέφοντας αριστερόστροφα τον κωδικοποιητή, θα δείτε ότι το πρώτο μισό του εύρους τιμών περιλαμβάνει συνδυασμούς Vocoder και Carrier - "v0 c64" σημαίνει μόνο σήμα φορέα και καθόλου εφέ Vocoder, "v32 c32" σημαίνει ότι η έξοδος Vocoder και το σήμα φορέα αναμειγνύονται σε ίσες αναλογίες. Το δεύτερο μισό του εύρους τιμών εκτελεί την ίδια αρχή μίξης της εξόδου Vocoder και του σήματος του Modulator.

RE5: Πλάτος Vocoder

Εμφανίζεται ως: Πλάτος

Αρχική τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Οι έξοδοι κάθε μπάντας Vocoder ilter δρομολογούνται στο αριστερό και στο δεξί κανάλι εναλλάξ για να παράγουν μια στερεοφωνική εικόνα με καλό βάθος. Η μείωση της τιμής του Width θα δρομολογήσει προοδευτικά όλες τις εξόδους ilter και στις δύο εξόδους, έτσι με το Width να είναι μηδενικό, η έξοδος Vocoder θα είναι μονοφωνική και θα βρίσκεται κεντρικά στη στερεοφωνική εικόνα.

RE6: Vocoder Sibilance Level

Εμφανίζεται ως: SibLevel

Αρχική τιμή: 40

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Καθορίζει την ποσότητα sibilance που θα υπάρχει στο έσω φωνοκωδικοποιημένο σήμα και μπορεί να κάνει τον Vocoder να τονίσει τους εκρηκτικούς ήχους «S» και «T» που βρίσκονται στην ομιλία. Το Sibilance μπορεί να προστεθεί για να δώσει το Vocoder για να δώσει έναν πιο διακριτικό ήχο και να κάνει τα φωνητικά κωδικοποιημένα φωνητικά πιο κατανοητά.

RE7: Τύπος Vocoder Sibilance

Εμφανίζεται ως: SibType

Αρχική τιμή: HighPass

Εύρος ρύθμισης: High Pass ή Noise

Στην προεπιλεγμένη ρύθμιση του HiPass, το sibilance εξάγεται από το σήμα του Modulator (δηλαδή τη φυσική φωνή του τραγουδιστή) με iltering. Αυτή η ρύθμιση θα επιτρέψει να ακούγεται μέρος του σήματος του Modulator. Εάν θέλετε να προσθέσετε λίγη sibilance στα φωνητικά φωνητικά, αλλά η φωνή του ερμηνευτή δεν είναι φυσικά και τόσο ευδιάκριτη, μπορείτε να προσομοιώσετε τεχνικά την sibilance επιλέγοντας Noise ως Sibilance Type. Αυτό θα προσθέσει ένα μικρό επίπεδο θορύβου στο σήμα του Modulator και η φωνή θα μεταχειριστεί το πρόσθετο περιεχόμενο HF με τον ίδιο τρόπο που θα έκανε με τη φυσική σύσταση.

RE8: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

Machine Translated by Google

automap®

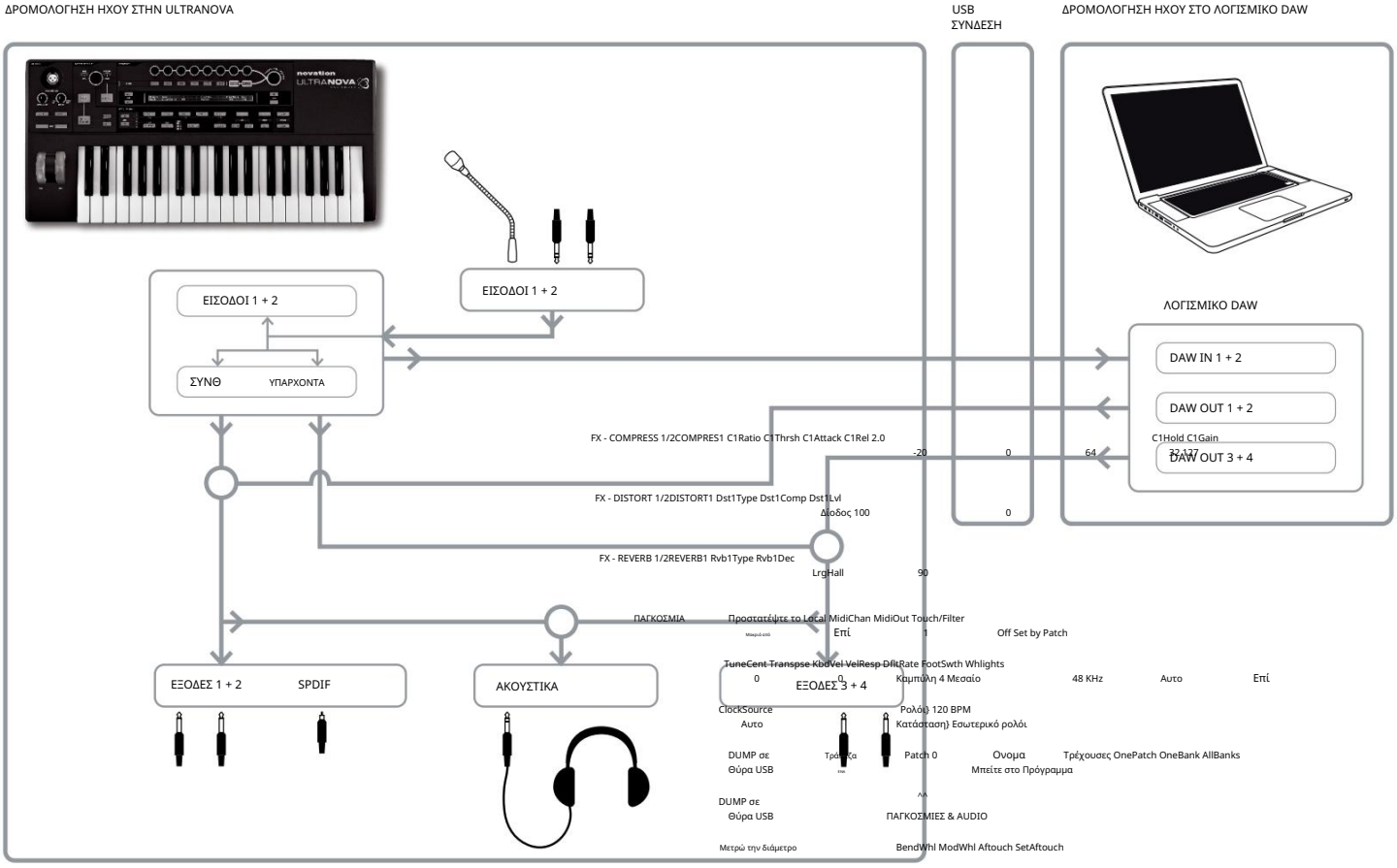
Χρήση του UltraNova ως ελεγκτή λογισμικού

Το Automap είναι μια εφαρμογή λογισμικού που συνοδεύεται από όλα τα νέα πληκτρολόγια και χειριστήρια Novation. Το Automap θα πρέπει να εγκατασταθεί στον υπολογιστή σας και θα λειτουργεί ως διεπαφή μεταξύ του λογισμικού DAW και του UltraNova. Επικοινωνεί απευθείας με το DAW και τα πρόσθετά σας, ώστε να έχετε τον πλήρη έλεγχο άλλων οργάνων και εφέ από το UltraNova σας.

Πατήστε το κουμπί AUTOMAP [26] για να μεταβείτε στη λειτουργία Automap. Το synth δεν θα ανταποκρίνεται πλέον στα χειριστήρια. του οποίου οι ενέργειες θα γραφτούν αντ' αυτού στο . LEARN, VIEW, USER, FX, INST και MIXER [7] χρησιμοποιούνται σε συνδυασμό με το λογισμικό Automap.

Πλήρεις οδηγίες για τη χρήση του Automap είναι διαθέσιμες από τη διεύθυνση www.novationmusic.com/support.

ΔΡΟΜΟΛΟΓΗΣΗ ΗΧΟΥ Στο ultranova



Το UltraNova μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως κάρτα ήχου/διασύνδεση ήχου υπολογιστή. Μπορείτε να συνδέσετε σήματα ήχου από μικρόφωνα, όργανα και πηγές επιπέδου γραμμής (+2 dBu μέγ.) και να τα δρομολογήσετε στον υπολογιστή σας μέσω USB. Επιπλέον, έως και τέσσερα κανάλια ήχου από τον υπολογιστή (π.χ., οι έξοδοι του DAW σας – ο «Host») μπορούν να δρομολογηθούν μέσω του UltraNova στις εξόδους ήχου του. Τα κανάλια DAW 1 & 2 μπορούν να τροφοδοτούν τις Έξοδοι 1 & 2, ενώ τα κανάλια DAW 3 και 4 μπορούν να τροφοδοτούν τις Έξοδοι 3 & 4. Ένας συνδυασμός στοιχείων ελέγχου υλικού και λογισμικού σάς επιτρέπει να περιορίσετε τη μίξη των εισόδων ήχου, των συνθετικών ήχων και των καναλιών ήχου DAW στη μεταβλητή εξόδους.

Λάβετε υπόψη ότι οι ρυθμίσεις που γίνονται στο μενού ήχου δεν αποθηκεύονται με καμία αλλαγή ενημέρωσης κώδικα. Ωστόσο, είναι δυνατό να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις του μενού ήχου (μαζί με τις ρυθμίσεις του καθολικού μενού ταυτόχρονα) πατώντας το WRITE [23] ενώ βρίσκεστε στο μενού Ήχος (ή Καθολικό). Αυτό θα διασφαλίσει ότι την επόμενη φορά που θα ενεργοποιήσετε το UltraNova, αυτές οι ρυθμίσεις θα αποκατασταθούν αντί των αρχικών εργοστασιακών προεπιλογών.

Τα μενού ήχου ανοίγουν με το κουμπί AUDIO [30]. Το μενού έχει 5 σελίδες. Οι σελίδες 1 έως 5 παρέχουν στοιχεία ελέγχου για τις εισόδους, τα ακουστικά, τις εξόδους 1 & 2, τις εξόδους 3 και 4 και τις εξόδους SPDIF αντίστοιχα.

Μενού ήχου Σελίδα 1 – Είσοδοι

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1 FX In2 FX
Ανεξάρτητη Σε2 -60 |--------| 0dB 0 0

Έλεγχος επιπέδου ακουστικών Επίπεδο Υπόλοιπο 1+2/3+4
Ακολουθήστε τον κύριο όγκο (μόνο 1+2) 127 0

RE1: Σύνδεση εισόδου

Εμφανίζεται ως: Λειτουργία ΕΓΓΡΑΦΗΣ
Synth

Προεπιλεγμένη τιμή: Ανεξάρτητη

Εύρος ρύθμισης: Indept ή Stereo

Στην ανεξάρτητη λειτουργία (Indept), είναι διαθέσιμη ξεχωριστή ρύθμιση απολαβής για τις δύο εισόδους ήχου βάζει (Είσοδοι 1 και 2). Στη λειτουργία Stereo, η ίδια ρύθμιση απολαβής εφαρμόζεται και στις δύο εισόδους ταυτόχρονα (βλ. RE2 και RE3 παρακάτω). Οι αποστολές FX από τις εισόδους ήχου συνδέονται με παρόμοιο τρόπο (βλ. RE7 και RE8 παρακάτω).

Novation UltraNova

RE2: Κέρδος εισόδου 1

Εμφανίζεται ως: In1Gain

Προεπιλεγμένη τιμή:

Εύρος προσαρμογής: -10 έως +65

Με το Input Linking (RE1) ρυθμισμένο σε Indept, αυτό το στοιχείο ελέγχου προσαρμόζει το κέρδος μόνο για την είσοδο 1. Με το Input Linking σε Stereo, το κέρδος και για τις δύο εισόδους 1 και 2 θα ρυθμιστεί ως ζεύγος. Η τιμή της παραμέτρου βαθμονομείται απευθείας σε dB κέρδους. Καθώς το κέρδος αυξάνεται, το σήμα στην είσοδο θα φαίνεται στους μετρητές γραμμών (κάτω από RE5). Το κέρδος πρέπει να ρυθμιστεί έτσι ώστε οι μετρητές να κορυφώνονται δύο ή τρία τμήματα κάτω από το '0dB' στα πιο δυνατά περάσματα.

Machine Translated by Google

RE3: Κέρδος εισόδου 2

Εμφανίζεται ως: In2Gain

Προεπιλεγμένη τιμή: Μακριά από

Εύρος προσαρμογής: -10 έως +65

Προσαρμόζει το κέρδος εισόδου για την είσοδο 2 με Σύνδεση εισόδου (RE1) ρυθμισμένη σε Indept και για τις δύο εισόδους 1 και 2 με τη σύνδεση εισόδου σε Στερεοφωνικό. Κατά τα άλλα η λειτουργία είναι πανομοιότυπη με το RE2.

RE4 έως RE6: Δεν χρησιμοποιείται.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1 Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel RE7 : Input 1 FX Send C1Hold C1Gain
2.0 -20 0 64 32 127

Εμφανίζεται ως: Προεπιλεγμένη Σε 1−Fx

τιμή: ISTORT 1/2DISTORT1 0

Dst1Type Dst1Comp Dst1Vol

Diode 100 Εύρος ρύθμισης: 0

0 έως 127

Αυτή η παράμετρος προσαρμόζει την ποσότητα του σήματος της Εισόδου 1 που αποστέλλεται στον επεξεργαστή FX για το cur

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Τύπος Rvb1Δεκ LeghalI

ενοικιαζόμενη ενημέρωση κώδικα. Εάν το Input Linking έχει οριστεί σε Stereo, ρυθμίζει ταυτόχρονα το FX 90

επίπεδο αποστολής τόσο για την είσοδο 1 όσο και για την είσοδο 2.

ΤΟΠΙΚΟΣ Προστατέψτε το Local MidiChan MidiOut Touch/Filter

Επί 1 Off Set by Patch

Μακριά από

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights

Δοκιμάστε να κάνετε κύλιση στις εργοστασιακές ενημερώσεις κώδικα για να πειραματιστείτε με τα διαφορετικά FX που περιέχουν για να δείτε πόσο διαφορετικά FX αλλάζουν το σήμα εισόδου σας.

Εναλλακτικά, το Curve 4 MediumMedium Δοκιμάστε ένα από τα Patches στην κατηγορία

0 48KHz Auto Επί

FX - DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Vol

ClockSource Clock} 120 BPM

Auto Status} Εσωτερικό ρολόι

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec

DUMP σε Τράπεζα Patch 0 Όνομα Τρέχουσες OnePatch OneBank AllBanks

USB Port A Μπείτε στο Πρόγραμμα

RE8: Κέρδος 2 FX Αποστολή

Εμφανίζεται ως: Σε2_Fx

DUMP σε

Προεπιλεγμένη τιμή: ΠΑΓΚΟΣΜΙΕΣ & AUDIO ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Ενεργοποίηση Bandwth MidiVhl Atouch SetAftouch

Αυτή η παράμετρος προσαρμόζει την ποσότητα του σήματος της Εισόδου 2 που αποστέλλεται για επεξεργασία FX. Εάν η Σύνδεση

τρόπου εισόδου τεσσάρων ή πέντε εκκίνηση O/S Εκδοση 1.0.00 αυτόχρονα το επίπεδο αποστολής FX και για τις δύο εισόδους 1 Τρέχουσα μετάδοση O/S ^^

και είσοδος 2.

ΜΕΡΙΔΙΟ In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1 FX In2 FX

Ανεξάρτητη Μακριά από Σε2 -60 |---------| 0dB 0 0

Μενού ήχου Σελίδα 2 – Ακουστικά

Έλεγχος επιπέδου ακουστικών	Επίπεδο	Υπόλοιπο 1+2/3+4
Ακολουθήστε τον κύριο όγκο (μόνο 1+2)	127	0

ΕΞΟΔΕΣ Σύνθ Είσοδος 1 Είσοδος2 Λειτουργία ΕΓΓΡΑΦΗΣ

1+2 127 0 0 Synth

RE1: Επιλογή ελέγχου επιπέδου ακουστικών

ΕΞΟΔΟΙ Synth 3+4 Είσοδος 1 Είσοδος2 Υπόλοιπο επιπέδου (Host3+4/Synth+Inps)

Εμφανίζεται ως: Έλεγχος επιπέδου ακουστικών

0 127 0 0 127

Προεπιλεγμένη τιμή: Ακολουθήστε τον κύριο όγκο (μόνο 1+2)

SPDIF

Μακριά από

Εύρος προσαρμογής: Ακολουθήστε την κύρια ένταση ήχου (μόνο 1+2) ή AUDIO

Χρησιμοποιήστε Επίπεδο και Υπόλοιπο 1+2/3+4

Με επιλεγμένο το στοιχείο Follow master volume (μόνο 1+2), η στάθμη του σήματος στην υποδοχή στερεοφωνικών ακουστικών [8] θα ρυθμιστεί από το χειριστήριο Master Volume [29]. Τα χειριστήρια έντασης ήχου κεφαλής (RE6) και ισορροπίας ακουστικών (RE7) δεν θα λειτουργούν. Αυτό που ακούτε στα ακουστικά θα είναι το ίδιο μείγμα και ισορροπία με αυτό που τροφοδοτείται στις Έξοδοι 1 και 2. Με επιλεγμένο το επίπεδο χρήσης και την ισορροπία 1+2/3+4, η ένταση του ήχου και ο συνδυασμός πηγών ακουστικών μπορούν να ρυθμιστούν ανεξάρτητα από το RE6 και RE7.

Novation UltraNova

RE2 έως RE5: Δεν χρησιμοποιείται.

RE6: Ένταση ακουστικών

Εμφανίζεται ως: Επίπεδο

Προεπιλεγμένη τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτό προσαρμόζει την ένταση του ήχου των ακουστικών, όταν επιλέγεται η χρήση επιπέδου και ισορροπίας 1+2/3+4 από το RE1.

RE7: Ισορροπία ακουστικών

Εμφανίζεται ως: Ισορροπία

Προεπιλεγμένη τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

Όταν η χρήση επιπέδου και ισορροπίας 1+2/3+4 επιλέγεται από το RE1, ο ήχος στην υποδοχή ακουστικών είναι ένας συνδυασμός του σήματος στις Εξόδους 1 και 2 (ένα ζεύγος στερεοφωνικού ήχου) και του σήματος στις Εξόδους 3 και 4 (άλλο στερεοφωνικό ζεύγος). Ανατρέξτε στις ακόλουθες σελίδες μενού για λεπτομέρειες σχετικά με τον τρόπο ρύθμισης των εξόδων 1 & 2 και 3 & 4.

RE8: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

Μενού ήχου Σελίδα 3 – Έξοδοι 1 και 2 και Πηγή κεντρικού υπολογιστή

Οι έξοδοι 1 και 2 ενδέχεται να φέρουν ένα μείγμα συνθετικών ήχων, των πηγών ήχου που συνδέονται στις εισόδους 1 ή/και 2 και στα κανάλια DAW 1 & 2. Η προεπιλεγμένη ρύθμιση για τη μίξη Έξοδος 1+2 είναι ο συνθετικός ήχος σε πλήρες επίπεδο και όχι εξωτερικός ήχου, εκτός από οποιονδήποτε δρομολογείται στον επεξεργαστή FX. Το χειριστήριο MONITOR [28] στον επάνω πίνακα παρέχει μια ισορροπία μεταξύ των καναλιών DAW 1 & 2 και του συνδυασμού εισόδων συνθετικού ήχου και ήχου που έχουν ρυθμιστεί με τα RE3, RE4 και RE5.

Η θύρα USB μπορεί επιπλέον να στείλει μια επιπλέον μίξη απευθείας σε έναν υπολογιστή.

Έλεγχος επιπέδου ακουστικών	Επίπεδο	Υπόλοιπο 1+2/3+4
Ακολουθήστε τον κύριο όγκο (μόνο 1+2)	127	0

ΕΞΟΔΕΣ Synth 1+2 127 Είσοδος 1 Είσοδος 2 Λειτουργία ΕΓΓΡΑΦΗΣ

0 0 Synth

RE1: Δεν χρησιμοποιείται, αλλά η οθόνη LCD επιβεβαιώνει ότι αυτή η σελίδα αφορά τις εξόδους 1 και 2.

ΕΞΟΔΟΙ Synth 3+4 Είσοδος 1 Είσοδος 2 Υπόλοιπο επιπέδου (Host3+4/Synth+Inps)

0 127 0 127 0

SPDIF

Μακριά από

RE2: Επίπεδο συνθ

Εμφανίζεται ως: Synth

Προεπιλεγμένη τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127 Novation UltraNova

Το RE2 προσαρμόζει το επίπεδο των ήχων που παράγονται από το συνθεσάιζερ που υπάρχει στη μίξη στις Έξοδοι 1 και 2.

RE3: Είσοδος 1 επίπεδο

Εμφανίζεται ως: Είσοδος 1

Προεπιλεγμένη τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: Ο ήχος από 0 έως 127

την Είσοδο 1 μπορεί να αναμιχθεί στις Εξόδους 1 και 2 ρυθμίζοντας το RE3. Με το Input Link ing (RE1 στο μενού Audio Page 1) ρυθμισμένο σε

Indept, το RE3 προσαρμόζει το επίπεδο μόνο για την είσοδο 1. Με FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain

Η σύνδεση εισόδου έχει οριστεί σε Στερεοφωνικό, το επίπεδο και των δύο εισόδων 1 και 2 θα ρυθμιστεί ως ζεύγος.

RE4: Είσοδος 2 επίπεδο

Εμφανίζεται ως: Είσοδος2

Προεπιλεγμένη τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: Ο ήχος από 0 έως 127

Ο ήχος από την Είσοδο 2 μπορεί να αναμιχθεί στις Εξόδους 1 και 2 ρυθμίζοντας το RE4. Με το Input Link ing (RE1 στο μενού Audio Page 1)

ρυθμισμένο σε Indept, το RE4 προσαρμόζει το επίπεδο μόνο για την είσοδο 2. Με Protect Local MidiChan MidiOut Touch/Filter

Η σύνδεση εισόδου έχει οριστεί σε Στερεοφωνικό, το επίπεδο και των δύο εισόδων 1 και 2 θα ρυθμιστεί ως ζεύγος.

RE5 και RE6: Δεν χρησιμοποιείται.

RE7: Λειτουργία εγγραφής

DUMP to Bank Εμφανίζεται Κλειδί Όνομα Τρέχουσες OnePatch OneBank AllBanks

USB Port A ως: Λειτουργία ΕΓΓΡΑΦΗΣ Μπείτε στο Πρόγραμμα

DUMP σε

Εύρος προσαρμογής: Synth, Inputs, Synth+Inputs

Εκτός από τις παρακάτω κλίμακες τέσσερις 1 έως 4 ανεξάρτητες δρομολογήσεις ήχου SPDIF, ήχου επιπέδου εξόδου ήχου μικροφώνου ήχου Calibrate είναι διαθέσιμες

του υπολογιστή σας για εκ νέου τρέχουσα μετάδοση O/S ^^ Εκκίνηση O/S Έκδοση 1.0.00

Τρέχουσα έκδοση O/S 1.0.00

σκοπιμότητας (ή οποιουδήποτε άλλου). Το RE7 σάς επιτρέπει να επιλέξετε εάν αυτή η τροφοδοσία θα περιλαμβάνει απλώς συνθετικούς ήχους, μόνο τα σήματα στις εισόδους ήχου ή μια μίξη των δύο.

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB Off Off In2 -60 |---------| 0dB In1 FX In2 FX

Ανεξάρτητη 0 0

RE8: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί

Έλεγχος επιπέδου ακουστικών	Επίπεδο	Υπόλοιπο 1+2/3+4
Ακολουθήστε τον κύριο όγκο (μόνο 1+2)	127	0

Μενού ήχου Σελίδα 4 – Έξοδοι 3 και 4

ΕΞΟΔΕΣ Synth 1+2 127 Είσοδος 1 Είσοδος 2 Λειτουργία ΕΓΓΡΑΦΗΣ

0 0 Synth

ΕΞΟΔΟΙ Synth 3+4	Είσοδος 1	Είσοδος 2	Υπόλοιπο επιπέδου (Host3+4/Synth+Inps)
0	127	0	127 0

SPDIF

Μακριά από

Οι έξοδοι 3 και 4 μπορεί επίσης να φέρουν ένα μείγμα από ήχους σύνθεσης, τις πηγές ήχου που συνδέονται στις εισόδους 1 ή/και 2 και τα κανάλια DAW 3 και 4. Η προεπιλεγμένη ρύθμιση για τη μίξη Output 3+4 Novation UltraNova

δεν υπάρχει συνθετικός ήχος και εξωτερικός ήχος σε πλήρες επίπεδο. Το RE6 παρέχει ισορροπία μεταξύ των καναλιών DAW 3 και 4 και του συνδυασμού εισόδων ήχου και συνθετικών ήχων που έχουν ρυθμιστεί με τα RE3, RE4, RE5 και RE6.

RE1: Δεν χρησιμοποιείται, αλλά η οθόνη LCD επιβεβαιώνει ότι αυτή η σελίδα αφορά τις εξόδους 3 και 4.

RE2: Επίπεδο συνθ

Εμφανίζεται ως: Synth

Προεπιλεγμένη τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Το RE2 προσαρμόζει το επίπεδο των ήχων που παράγονται από το συνθεσάιζερ στις Εξόδους 3 και 4.

RE3: Είσοδος 1 επίπεδο

Εμφανίζεται ως: Είσοδος 1

Προεπιλεγμένη τιμή: 127

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Ο ήχος από την Είσοδο 1 μπορεί να αναμιχθεί στις Εξόδους 3 και 4 ρυθμίζοντας το RE3. Με το Input Link ing (RE1 στο μενού Audio Page 1) ρυθμισμένο σε Indept, το RE3 προσαρμόζει το επίπεδο μόνο για την είσοδο 1. Με το Input Linking ρυθμισμένο σε Stereo, το επίπεδο και των δύο εισόδων 1 και 2 θα ρυθμιστεί ως ζεύγος.

Machine Translated by Google

RE4: Είσοδος 2 επίπεδο

Εμφανίζεται ως: Είσοδος 2

Προεπιλεγμένη τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Ο ήχος από την Είσοδο 2 μπορεί να αναμιχθεί στις Εξόδους 3 και 4 ρυθμίζοντας το RE4. Με το Input Link ing (RE1 στο μενού Audio Page 1) ρυθμισμένο σε Indept, το RE4 προσαρμόζει το επίπεδο μόνο για την είσοδο 2. Με το Input Linking ρυθμισμένο σε Stereo, το επίπεδο και των δύο εισόδων 1 και 2 θα ρυθμιστεί ως ζεύγος.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain
2,0 -20 0 64 32 127

RE5: Έξοδοι 3 & 4 Επίπεδο

Εμφανίζεται ως: Επίπεδο

Προεπιλεγμένη τιμή: 127

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Δίοδος 100 0

Εύρος προσαρμογής: 0 έως 127

Αυτό είναι ένα ανεξάρτητο χειριστήριο στάθμης που προσαρμόζει την ένταση ήχου εξόδου στις Έξοδοι 3 και 4 στο όλες τις εποχές. (Αυτό είναι το ισοδύναμο του ελέγχου υλικού MASTER VOLUME του Outputs 1/2.)

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Τύπος Rvb1Δεκ
LrgHall 90

ΤΟΠΙΚΟΣ

RE6: Έξοδοι 3 & 4 Τοπικός

Εμφανίζεται ως: Τοπικός

Προεπιλεγμένη τιμή: 0

Προστατέψτε το Local MidiChan MidiOut Touch/Filter
Μακριά από Επί 1 Off Set by Patch

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 Υπόλοιπο (Host3+4/Synth+Inps) Καμπύλη 4 Μεσαίο 48 KHz Αυτο Επί

Εύρος προσαρμογής: -64 έως +63

ClockSource Clock} 120 BPM
Κατάσταση} Εσωτερικό Ρολόι

Η μίξη που διατίθεται στις Έξοδοι 3 και 4 μπορεί επίσης να περιλαμβάνει ήχο από τα κανάλια DAW 3+4 και Αυτόματη αυτό το στοιχείο ελέγχου παρέχει μια ισορροπία μεταξύ αυτού του ήχου και της μίξης συνθετικού ήχου και ήχου

DUMP σε Τράπεζα Patch 0 Όνομα Τρέχουσα OnePatch OneBank AllBanks
Θύρα USB

οι εξόδοι ρυθμίζονται με RE3, RE4 και RE5. Με τιμή -64, μόνο τα κανάλια DAW θα είναι Init Program ακούστηκε? με τιμή +63, θα ακούγεται μόνο η μίξη synth/inputs. Μια ρύθμιση μηδέν δίνει

DUMP σε
Θύρα USB ΠΑΓΚΟΣΜΙΕΣ & AUDIO

ένα τέτοιο μέτρημα.

Βαθμονόμηση BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

RE8: Δεν χρησιμοποιείται.

Τρέχουσα μετάδοση O/S ^^ Τρέχουσα O/S Έκδοση 1.0.00 Εκκίνηση O/S Έκδοση 1.0.00

Εάν θέλετε να χρησιμοποιήσετε τον κινητήρα FX της Ultranova για την επεξεργασία ήχου από το DAW In12Link In1Gain

ΜΕΡΙΔΙΟ In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1 FX In2 FX
(πιν. ένα κουμπάκι ρύθμισης) χρησιμοποιήστε δύο καλώδια υποδοχής για να συνδέσετε τις εξόδους 3 & 4 στις εισόδους 1 & Indept Off Off In2 60 |--------| 0dB 0 0

2. Τώρα μπορείτε να προσθέσετε επεξεργασία εφέ στο ρυθμικό κομμάτι με τον ίδιο τρόπο που ισορροπία ελέγχου επιπέδου ακουστικών 1+2/3+4

Ακολουθήστε τον κύριο όγκο (μόνο 1+2) Υπόλοιπο (Host3+4/Synth+Inps) Επίπεδο 127

ΕΞΟΔΕΣ Synth 1+2 127 Είσοδος 1 0 Είσοδος 2 0 Λειτουργία ΕΓΓΡΑΦΗΣ Synth

ΕΞΟΔΕΣ Σύνθ. 3+4 0 Είσοδος 1 127 Είσοδος 2 0 Υπόλοιπο επιπέδου (Host3+4/Synth+Inps) 127 0

Μενού ήχου Σελίδα 5 – Έξοδος SPDIF

SPDIF
Μακριά από

RE1: Έξοδος SPDIF Novation UltraNova

Εμφανίζεται ως: SPDIF

Προεπιλεγμένη τιμή: Μακριά από

Εύρος ρύθμισης: On, Off

Η έξοδος SPDIF μπορεί να ενεργοποιηθεί ή να απενεργοποιηθεί.

γενικές ρυθμίσεις

Πατώντας το κουμπί GLOBAL [31] ανοίγει το καθολικό μενού (επτά σελίδες). Αυτό το μενού περιέχει ένα σύνολο λειτουργιών synth και ηχοσυστήματος στις οποίες, αφού ρυθμιστούν, δεν χρειάζεται γενικά η πρόσβαση σε τακτική βάση. Το Παγκόσμιο Μενού περιλαμβάνει επίσης τις ρουτίνες ενημέρωσης του λειτουργικού συστήματος της UltraNova. Σημειώστε ότι οι ρυθμίσεις που γίνονται στο Καθολικό μενού είναι

Δεν αποθηκεύτηκε με κανένα άλλο ενημερώσεις κώδικα. Ωστόσο, είναι δυνατή η αποθήκευση των ρυθμίσεων του καθολικού μενού (μαζί με τις ρυθμίσεις του μενού ήχου ταυτόχρονα) πατώντας ΕΓΓΡΑΦΗ [23] ενώ βρίσκεστε στο Καθολικό (ή Ήχος) μενού.

Αυτό θα διασφαλίσει ότι την επόμενη φορά που θα ενεργοποιήσετε το UltraNova, αυτές οι ρυθμίσεις θα αποκατασταθούν αντί των αρχικών εργοστασιακών προεπιλογών.

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Δίοδος 100 0

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Τύπος Rvb1Δεκ
LrgHall 90

Καθολικό μενού Σελίδα 1 – MIDI και άλλες ρυθμίσεις

ΤΟΠΙΚΟΣ

Προστατέψτε το Local MidiChan MidiOut Touch/Filter
Μακριά από Επί 1 Off Set by Patch

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 Υπόλοιπο (Host3+4/Synth+Inps) Καμπύλη 4 Μεσαίο 48 KHz Αυτο Επί

RE1: Προστασία μνήμης

Εμφανίζεται ως: Προστασία

Προεπιλεγμένη τιμή: Off

Εύρος ρύθμισης: Off ή On

Αυτό είναι ένα χαρακτηριστικό ασφαλείας, που χρησιμοποιείται για την αποφυγή τυχαίας διαγραφής μνημών και απώλειας δεδομένων.

DUMP σε
Θύρα USB ΠΑΓΚΟΣΜΙΕΣ & AUDIO

Όταν έχει ρριστεί σε Ενεργοποίηση, η εγγραφή διορθώσεων ή καθολικών δεδομένων στη μνήμη θα αποτραπεί και ένα σύντομο προειδοποιητικό μήνυμα (CANNOT SAVE – MEMORY PROTECT IS ON !!) εμφανίζεται στο Calibrate Οθόνη της UltraNova. Συνιστάται να αφήνετε το Memory Protect ενεργοποιημένο, εκτός εάν οι ενημερώσεις κώδικα επεξεργάζονται για αποθήκευση στη μνήμη ή εάν μια ένδειξη αποκλειστικής χρήσης συστήματος από έναν υπολογιστή

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Τρέχουσα μετάδοση O/S ^^ πρόκειται να είναι η τρέχουσα έκδοση O/S Έκδοση 1.00.00 Startup O/S Έκδοση 1.0.00 έλαβε.

ΜΕΡΙΔΙΟ In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1 FX In2 FX
Ανεξάρτητη Μακριά από Μακριά από Σε2 -60 |--------| 0dB 0 0

Έλεγχος επιπέδου ακουστικών Επίπεδο Υπόλοιπο 1+2/3+4
Ακολουθήστε τον κύριο όγκο (μόνο 1+2) 127 0

RE2: Τοπικός έλεγχος On/Off

Εμφανίζεται ως: Τοπικός

Προεπιλεγμένη τιμή: Επί

Εύρος ρύθμισης: Off ή On

Αυτός ο έλεγχος καθορίζει εάν το UltraNova θα παίζεται από το δικό του πληκτρολόγιο ή αν θα ανταποκρίνεται στον έλεγχο MIDI από μια εξωτερική συσκευή, όπως ένα MIDI sequencer ή κύριο πληκτρολόγιο. Ρυθμίστε το Local σε On για να χρησιμοποιήσετε το πληκτρολόγιο και στο Off εάν πρόκειται να ελέγξετε το synth εξωτερικά μέσω MIDI ή να χρησιμοποιήσετε το πληκτρολόγιο του UltraNova ως κύριο πληκτρολόγιο.

Μια κύρια χρήση του τοπικού ελέγχου On/Off είναι η αποφυγή ανεπιθύμητων βρόχων MIDI μέσω εξωτερικού εξοπλισμού. Όταν είναι απενεργοποιημένο, το πληκτρολόγιο του UltraNova και όλα τα άλλα χειριστήρια εξακολουθούν να μεταδίδουν μηνύματα MIDI από τη θύρα MIDI OUT εάν το MIDI OUT είναι ενεργοποιημένο/ Το Off (RE4) είναι ενεργοποιημένο. Εάν κάποιος εξωτερικός εξοπλισμός έχει ρυθμιστεί να εκπέμπει ξανά MIDI πίσω στο UltraNova, τότε το synth θα εξακολουθεί να λειτουργεί. Αυτό θα αποφύγει τις νότες να ακούγονται δύο φορές, τη μείωση της πολυφωνίας ή οποιαδήποτε άλλα απρόβλεπτα εφέ.

RE3: Εκχώρηση καναλιού MIDI

Εμφανίζεται ως: MidiChan

Προεπιλεγμένη τιμή: 1

Εύρος προσαρμογής: 1 έως 16

Το πρωτόκολλο MIDI παρέχει 16 κανάλια που επιτρέπουν σε έως και 16 συσκευές να συνυπάρχουν σε ένα δίκτυο MIDI, εάν το καθένα έχει αντιστοιχιστεί να λειτουργεί σε διαφορετικό κανάλι MIDI. Εκχώρηση καναλιού MIDI σας επιτρέπει να ρυθμίσετε το UltraNova να λαμβάνει και να μεταδίδει δεδομένα MIDI σε ένα συγκεκριμένο κανάλι, έτσι ώστε να μπορεί να διασυνδέεται σωστά με εξωτερικό εξοπλισμό.

RE4: MIDI Out On/Off

Εμφανίζεται ως: MidiOut

Προεπιλεγμένη τιμή: Μακριά από

Εύρος ρύθμισης: Off ή On

Αυτός ο έλεγχος επιτρέπει στο UltraNova να μεταδίδει μηνύματα MIDI Out από το MIDI OUT θύρα [4] καθώς παίζεται το synth. Ορίστε αυτήν την παράμετρο σε On εάν θέλετε να καταγράψετε δεδομένα MIDI ή να ενεργοποιήσετε πρόσθετο εξωτερικό εξοπλισμό MIDI από το πληκτρολόγιο του UltraNova μέσω του MIDI Θύρα OUT. Ωστόσο, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι τα δεδομένα MIDI μεταδίδονται πάντα μέσω USB.

RE5: Χειριστήριο κουμπιού αγγίγματος/φίλτρου

Εμφανίζεται ως: Αγγίξτε/Φίλτρο

Προεπιλεγμένη τιμή: Ρύθμιση από Patch

Εύρος προσαρμογής: Ρύθμιση με Patch ή Always Filter

Αυτή η ρύθμιση καθορίζει τον τρόπο λειτουργίας του κουμπιού TOUCHED/FILTER [9]. Με την προεπιλεγμένη ρύθμιση του Set by Patch, το κουμπί λειτουργεί όπως περιγράφεται στη σελίδα 27, είτε ως αντίγραφο του τελευταίου περιστροφικού χειριστηρίου που πρέπει να αγγίξετε είτε, με το FILTER [8] ενεργοποιημένο, για να μεταβάλλει τη συχνότητα αποκοπής του φίλτρου 1 Επειδή η ρύθμιση του κουμπιού FILTER αποθηκεύεται με το Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain δεδομένων, η λειτουργία του κουμπιού καθορίζεται από το Patch. Εάν το RE5 έχει οριστεί σε Πάντα φίλτρο, 2,0 0 32 27 20 64 32 127 το κουμπί TOUCHED/FILTER έχει ρυθμιστεί να ελέγχει μόνιμα τη συχνότητα του ilter.

FX - DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Δίοδος 100 RE6 έως 0

RE8: Δεν χρησιμοποιείται.

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

Καθολικό μενού Σελίδα 2 – Συντονισμός, ταχύτητα, συχνότητα δειγματοληψίας και ποδοδιακόπτης

Προστατέψτε το Local MidiChan MidiOut Touch/Filter
Μακριά από Επί 1 Off Set by Patch

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Καμπύλη 4 Μεσαίο 48 KHz Αυτο Επί

ClockSource Ρολόι} 120 BPM
Αυτο Κατάσταση} Εσωτερικό ρολόι

RE1: Master Fine Tuning

Εμφανίζεται ως: TuneCent

DUMP σε Τράπεζα Patch 0 Όνομα Τρέχουσες OnePatch OneBank AllBanks
Θύρα USB Μπείτε στο Πρόγραμμα

Προεπιλεγμένη τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -50 έως +50

DUMP σε
Θύρα USB ΠΑΓΚΟΣΜΙΕΣ & AUDIO

Αυτός ο έλεγχος ρυθμίζει τις συχνότητες όλων των Ταλαντωτών κατά την ίδια μικρή ποσότητα, Calibrate επιτρέποντας σας να συντονίσετε ολόκληρο το synth σε άλλο όργανο εάν είναι απαραίτητο.

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Οι προσαυξήσεις είναι σεντς (1/100 ενός ημιτονίου), και έτσι ορίζεται η τιμή σε ¼ 50 μελωδίες Τρέχουσα μετάδοση O/S ^^ Τρέχουσα έκδοση O/S Έκδοση 1.0.00 η σύμπραξη μπορεί να κάνει τον Εκκίνηση O/S Έκδοση 1.0.00. Μια πληκτρολόγιο με το A πάνω από το μεσαίο C στα 440 Hz – δηλ. τυπικό Concert Pitch.

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1 FX In2 FX
Ανεξάρτητη Μακριά από Μακριά από Σε2 -60 |--------| 0dB 0 0

Έλεγχος επιπέδου ακουστικών Επίπεδο Υπόλοιπο 1+2/3+4
Ακολουθήστε τον κύριο όγκο (μόνο 1+2) 127 0

ΕΞΟΔΕΣ Synth 1+2 127 Είσοδος 1 0 Είσοδος 2 0 Λειτουργία ΕΓΓΡΑΦΗΣ Synth

ΕΞΟΔΕΣ Σύνθ. 3+4 0 Είσοδος 1 127 Είσοδος 2 0 Υπόλοιπο επιπέδου (Host3+4/Synth+Inps) 127 0

SPDIF
Μακριά από

Novation UltraNova

Machine Translated by Google

RE2: Μεταφορά κλειδιού

Εμφανίζεται ως: Μεταθέτω

Προεπιλεγμένη τιμή: 0

Εύρος προσαρμογής: -24 έως +24

Το Transpose είναι μια πολύ χρήσιμη καθολική ρύθμιση που «μετακινεί» ολόκληρο το πληκτρολόγιο ένα ημίτονο κάθε φορά προς τα πάνω ή προς τα κάτω. Διαφέρει από τον συντονισμό ταλαντωτή στο ότι τροποποιεί τα δεδομένα ελέγχου από το πληκτρολόγιο και όχι τους πραγματικούς ταλαντωτές. Επομένως, η ρύθμιση του Transpose στο +4 σημαίνει ότι μπορείτε να παίξετε με άλλα όργανα στο πραγματικό κλειδί της μι μείζονας, αλλά χρειάζεται μόνο να παίξετε λευκές νότες, σαν να παίζατε σε ντο μείζονα.

RE3: Ταχύτητα πληκτρολογίου

Εμφανίζεται ως: KbdVel

Προεπιλεγμένη τιμή: Καμπύλη 4

Εύρος προσαρμογής: Καμπύλη 1 έως καμπύλη 7. Διορθώθηκε 7 έως Διορθώθηκε 127

Επιλέγει έναν από τους 128 πίνακες Ταχύτητας που συσχετίζουν την απόκριση Ταχύτητας των πλήκτρων με τη δύναμη που ασκείται σε αυτά καθώς παίζονται. Το Curve 4 είναι η προεπιλεγμένη ρύθμιση και θα πρέπει να είναι αποδεκτό για τα περισσότερα στυλ παιχνιδιού.

Χρησιμοποιήστε το Curve 1 εάν παίζετε με ένα ελαφρύ άγγιγμα και το Curve 7 εάν χρειάζεστε πιο βαρύ άγγιγμα. Δοκιμάστε διαφορετικές καμπύλες που ταιριάζουν με το δικό σας στυλ παιχνιδιού.

RE4: Απόκριση ταχύτητας

Εμφανίζεται ως: VelResp

Προεπιλεγμένη Μεσαίο

τιμή: Εύρος ρύθμισης: Μαλακό, Μεσαίο, Σκληρό

Η απόκριση σε πληροφορίες ταχύτητας MIDI από το πληκτρολόγιο ή μια εξωτερική συσκευή, όπως ένα πληκτρολόγιο ελεγκτή MIDI ή ένα sequencer μπορεί να ρυθμιστεί χρησιμοποιώντας αυτήν τη λειτουργία. Η ρύθμιση του SOFT υποδεικνύει ότι μικρότερες αλλαγές στην ταχύτητα (ένα ελαφρύτερο στυλ παιχνιδιού) θα δημιουργήσουν μια μεγάλη αλλαγή ως προς την ταχύτητα, είτε πρόκειται για ένταση είτε για οποιονδήποτε άλλο προορισμό διαμόρφωσης στον οποίο δρομολογείται η ταχύτητα. Η ρύθμιση του HARD υποδεικνύει ότι οι υψηλότερες αλλαγές στην ταχύτητα - ένα πολύ πιο δύσκολο στυλ παιχνιδιού, θα δημιουργήσουν μεγάλες αλλαγές ως προς την ταχύτητα. Το MEDIUM είναι προφανώς ένας συμβιβασμός μεταξύ αυτών των δύο.

RE5: Συχνότητα δειγματοληψίας

Εμφανίζεται ως: DfltRate

Προεπιλεγμένη τιμή: 48 KHz

Εύρος ρύθμισης: 44,1KHz, 48KHz

Αυτή η ρύθμιση επηρεάζει τα σήματα εξόδου ψηφιακού ήχου που αποστέλλονται μέσω των θυρών S/PDIF και USB της UltraNova. Οι διαθέσιμες συχνότητες δειγματοληψίας των 44,1 kHz και 48 kHz είναι οι δύο συχνότερες που συναντώνται στα ψηφιακά συστήματα ήχου. Εάν το UltraNova χρησιμοποιείται με DAW, ο ρυθμός δειγματοληψίας θα καθοριστεί από το DAW και όχι από το UltraNova. Η ρύθμιση του RE5 είναι έγκυρη μόνο όταν το UltraNova χρησιμοποιείται σε λειτουργία "stand-alone".

Εάν σκοπεύετε να εγγράψετε τελικά την έξοδο του UltraNova σε CD ήχου, θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν 44,1 KHz και να ρυθμιστούν είτε στο DAW είτε στο UltraNova, όπως περιγράφεται.

RE6: Διαμόρφωση ποδοδιακόπτη

Εμφανίζεται ως: FootSwth

Προεπιλεγμένη τιμή: Αυτο

Εύρος ρύθμισης: Auto, N/Open, N/Closed

Ένας ποδοδιακόπτης διατήρησης (πεντάλ) μπορεί να συνδεθεί στο UltraNova μέσω της υποδοχής πεντάλ Sustain [5]. Βεβαιωθείτε εάν το πεντάλ σας είναι τύπου Κανονικά ανοιχτό ή Κανονικά κλειστό και ρυθμίστε αυτήν την παράμετρο ώστε να ταιριάζει. Εάν δεν είστε βέβαιοι για το ποια είναι, συνδέστε τη μάγισσα ποδιών με το UltraNova χωρίς τροφοδοσία και, στη συνέχεια, ενεργοποιήστε το (χωρίς το πόδι σας στο πεντάλ!)

Με την προϋπόθεση ότι η προεπιλεγμένη τιμή του Auto είναι ακόμα ρυθμισμένη, η πολικότητα θα γίνει πλέον σωστά ανιχνευμένη.

RE7: Φώτα τροχών

Εμφανίζεται ως: Φώτα τροχού

Προεπιλεγμένη τιμή: Επί

Εύρος ρύθμισης: On, Off

Οι τροχοί βήματος και διαμόρφωσης μπορούν να φωτιστούν με μπλε LED. Αυτή η ρύθμιση σας επιτρέπει

ενεργοποιήστε ή απενεργοποιήστε αυτές τις λυχνίες LED.

RE8: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

LrgHall 90

ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ Προστατέψτε το Local MidiChan MidiOut Touch/Filter

Μακριά από Επί 1 Off Set by Patch

Παγκόσμιο μενού Σελίδα 3 – Ρολόι

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights

0 0 Καμπύλη 4 Μεσαίο 48 KHz Αυτο Επί

ClockSource	Ρολόι} 120 BPM
Αυτο	Κατάσταση} Εσωτερικό ρολόι

DUMP σε Τράπεζα Patch 0 Ονομα Τρέχουσες OnePatch OneBank AllBanks

Θύρα USB Μπείτε στο Πρόγραμμα

DUMP σε ^^ ClockSource

Θύρα USB ΠΑΓΚΟΣΜΙΕΣ & AUDIO

Προεπιλεγμένη τιμή: Αυτο

Μετρώ την διάμετρο BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Εύρος ρύθμισης: Auto, Internal, Ext-Auto, Midi, Usb

Το UltraNova χρησιμοποιεί ένα κύριο ρολόι MIDI για να ρυθμίσει το ρυθμό (ρυθμό) της μετάδοσης ρεύματος O/S arpeggia ^^ Τρέχον O/S Έκδοση 1.0.00 Εκκίνηση O/S Έκδοση 1.0.00

tor και να παρέχει μια χρονική βάση για συγχρονισμό σε ένα συνολικό ρυθμό. Αυτό το ρολόι μπορεί να προέρχεται εσωτερικά ή να παρέχεται από μια εξωτερική συσκευή ικανή να μεταδίδει ρολόι MIDI. Η ρύθμιση

Πηγή ρολογιού καθορίζει τα 5 δυνατότητες συγχρονισμού ρυθμού του UltraNova (Arpeggiator, Filter Sync, Delay Sync, Gator Sync, LFO Delay Sync, LFO Rate Sync & Pan Rate Sync) θα ακολουθούν το ρυθμό μιας εξωτερικής πηγής ρολογιού MIDI ή θα ακολουθούν το ρυθμό

Παρακολούθηση κύριας ένταση ήχου (μόνο 1+2) 127 που ορίζεται από την παράμετρο ClockBPM στο μενού Επεξεργασίας Arp (RE8).

ΕΞΟΔΟΙ Synth Input1 Λειτουργία εγγραφής Είσοδος 2

1+2 127 0 Σύνθ 0

Αυτόματο – όταν δεν υπάρχει εξωτερική πηγή ρολογιού MIDI, το UltraNova θα είναι από προεπιλογή εσωτερικό ρολόι MIDI. Το Tempo (BPM) θα είναι αυτό που ορίζεται από την παράμετρο ClockBPM στο μενού Arp Edit (RE8). Εάν υπάρχει εξωτερικό ρολόι MIDI, το UltraNova θα συγχρονιστεί με αυτό.

Εσωτερικό – το UltraNova θα συγχρονιστεί με το εσωτερικό ρολόι MIDI ανεξάρτητα από το τι είναι Off

ενδέχεται να υπάρχουν εξωτερικές πηγές ρολογιού MIDI.

Ext-Auto – αυτή είναι μια λειτουργία αυτόματης ανίχνευσης όπου το UltraNova θα συγχρονιστεί με οποιοδήποτε Novation UltraNova

εξωτερική πηγή ρολογιού MIDI (μέσω USB ή σύνδεσης MIDI). Εάν δεν ανιχνευτεί εξωτερικό ρολόι, ο ρυθμός «γυρίζει» στον τελευταίο γνωστό ρυθμό ρολογιού.

Midi – ο συγχρονισμός θα γίνει μόνο με ένα εξωτερικό ρολόι MIDI συνδεδεμένο στην υποδοχή εισόδου MIDI. Εάν δεν ανιχνευτεί ρολόι, το τέμπο «γυρίζει» στον τελευταίο γνωστό ρυθμό ρολογιού.

Usb – ο συγχρονισμός θα ρυθμιστεί μόνο στο εξωτερικό ρολόι MIDI που λαμβάνεται μέσω της σύνδεσης USB. Εάν δεν ανιχνευτεί ρολόι, το τέμπο «γυρίζει» στον τελευταίο γνωστό ρυθμό ρολογιού.

Όταν ρυθμιστεί σε οποιαδήποτε από τις εξωτερικές πηγές ρολογιού MIDI, ο ρυθμός θα είναι στον ρυθμό του ρολογιού MIDI που λαμβάνεται από την εξωτερική πηγή (π.χ. ένα sequencer). Βεβαιωθείτε ότι το εξωτερικό sequencer έχει ρυθμιστεί για μετάδοση MIDI Clock. Εάν δεν είστε σίγουροι για τη διαδικασία, συμβουλευτείτε το εγχειρίδιο του sequencer για λεπτομέρειες.

Τα περισσότερα sequencer δεν μεταδίδουν MIDI Clock ενώ είναι σταματημένα. Ο συγχρονισμός του UltraNova με το Ρολόι MIDI θα είναι δυνατός μόνο όταν το sequencer πραγματικά ηχογραφεί ή παίζει. Σε περίπτωση απουσίας εξωτερικού ρολογιού, το τέμπο θα περιστρέφεται και θα λάβει την τελευταία γνωστή τιμή του ρολογιού MIDI. (Σημειώστε ότι το UltraNova ΔΕΝ επιστρέφει στο ρυθμό που έχει οριστεί από την παράμετρο ClockBPM που έχει οριστεί στο Μενού Επεξεργασίας Arp (RE8)).

ClockSource	Ρολόι} 156 BPM
Ext-Auto	Κατάσταση} Fly-Wheeling

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 RE2 to RE8: Δεν χρησιμοποιείται. C1Hold C1Gain

-20 0 64 32 127

FX - DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl

Διόδος 100 0

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec

LrgHall 90

ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ Προστατέψτε το Local MidiChan MidiOut Touch/Filter

Μακριά από Επί 1 Ρύθμιση από Patch

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights

0 0 Καμπύλη 4 Μεσαίο 48 KHz Αυτο Επί

ClockSource	Ρολόι} 120 BPM
Αυτο	Κατάσταση} Εσωτερικό ρολόι

DUMP σε Τράπεζα Patch 0 Ονομα Τρέχουσες OnePatch OneBank AllBanks

Θύρα USB Μπείτε στο Πρόγραμμα

DUMP σε ^^

Θύρα USB ΠΑΓΚΟΣΜΙΕΣ & AUDIO

Μετρώ την διάμετρο BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

AUDIO

Ανεξάρτητη Μακριά από Μακριά από Σε2 -60 |--------| 0dB 0 0

Ελεγχος επιπέδου ακουστικών Επίπεδο Υπόλοιπο 1+2/3+4

Ακολουθήστε τον κύριο όγκο (μόνο 1+2) 0 127 0

ΕΞΟΔΕΣ Synth 1+2 127 Είσοδος 1 Είσοδος 2 Λειτουργία ΕΓΓΡΑΦΗΣ

0 0 Synth

ΕΞΟΔΕΣ Σύνθ. 3+4 0 Είσοδος 1 Είσοδος 2 Υπόλοιπο επιπέδου (Host3+4/Synth+Inps)

127 0 127 0

SPDIF

Μακριά από

Καθολικό μενού 2ΕΛΙΟΤ 4 – Μεταφορά ενημερωμένης έκδοσης κώδικα

Τα δεδομένα ενημέρωσης κώδικα μπορούν να μεταφερθούν μεταξύ του UltraNova και ενός υπολογιστή προς οποιαδήποτε κατεύθυνση.

Αυτή η ενότητα του καθολικού μενού σάς επιτρέπει να αποθηκεύετε ή να δημιουργείτε αντίγραφα ασφαλείας των ενημερώσεων κώδικα εξωτερικά σε έναν υπολογιστή. Το λογισμικό UltraNova Librarian θα χρησιμοποιηθεί κανονικά για αυτό, και αυτό σας επιτρέπει να οργανώσετε τις ενημερώσεις κώδικα με διάφορους τρόπους επίσης. Η μεταφορά ενημερώσεων κώδικα πραγματοποιείται με τη μορφή μηνυμάτων MIDI SysEx. Αυτή η σελίδα μενού είναι ο "πίνακας ελέγχου" για τη μεταφορά δεδομένων ενημέρωσης κώδικα από το UltraNova σε έναν υπολογιστή, μια διαδικασία γνωστή ως "άδεια δεδομένων". Δείτε UltraNova Τεκμηρίωση βιβλιοθηκών για πληροφορίες σχετικά με τη μεταφορά δεδομένων Patch από υπολογιστή στο UltraNova.

RE1: Επιλογή θύρας απόρριψης

Εμφανίζεται ως: DUMP σε

Προεπιλεγμένη τιμή: Θύρα USB

Τρέχουσα μετάδοση O/S ^^ Τρέχουσα O/S Έκδοση 1.0.00 Εκκίνηση O/S Έκδοση 1.0.00

Εύρος προσαρμογής: Θύρα USB ή MIDIout

Αυτό το στοιχείο ελέγχου επιλέγει ποια εξωτερική θύρα δεδομένων θα χρησιμοποιηθεί για την απόσπαση δεδομένων. Εάν χρησιμοποιείτε το UltraNova Librarian ή ένα πακέτο λογισμικού MIDI που τρέχει σε υπολογιστή, αυτό θα πρέπει να οριστεί στη θύρα USB. Εάν χρησιμοποιείτε άλλο λογισμικό διαχείρισης MIDI με τυπικά καλώδια MIDI αντί για Έλεγχος επιπέδου ακουστικών μιας σύνδεσης USB, επιλέξτε MIDIout.

AUDIO

Ανεξάρτητη Μακριά από Μακριά από Σε2 -60 |--------| 0dB 0 0

Ελεγχος επιπέδου Επίπεδο Υπόλοιπο 1+2/3+4

Ακολουθήστε τον κύριο όγκο (μόνο 1+2) 0 127

ΕΞΟΔΕΣ Synth 1+2 127 Είσοδος 1 Είσοδος 2 Λειτουργία ΕΓΓΡΑΦΗΣ

0 0 Synth

ΕΞΟΔΕΣ Σύνθ. 3+4 0 Είσοδος 1 Είσοδος 2 Υπόλοιπο επιπέδου (Host3+4/Synth+Inps)

127 0 127 0

SPDIF

Μακριά από

Machine Translated by Google

RE2: Επιλογή τράπεζας

Εμφανίζεται ως: Τράπεζα

Προεπιλεγμένη τιμή: (προς το παρόν επιλεγμένο)

Εύρος προσαρμογής: Α έως Δ

Αυτό σας επιτρέπει να επιλέξετε το Bank of Patches για απόρριψη. Αρχικά θα εμφανίσει την Τράπεζα της τρέχουσας επιλεγμένης ενημέρωσης κώδικα. Εάν δεν είναι αυτό που θέλετε, επιλέξτε άλλο.

RE3: Επιλογή ενημέρωσης κώδικα

Εμφανίζεται ως: Κηλίδα

Προεπιλεγμένη τιμή: (προς το παρόν επιλεγμένο)

Εύρος προσαρμογής: 1 έως 127

Αυτό θα εμφανίσει τον αριθμό της τρέχουσας επιλεγμένης ενημέρωσης κώδικα. Εάν αυτή δεν είναι μία από τις ενημερώσεις κώδικα που θέλετε να απορρίψετε, μπορείτε να επιλέξετε άλλη.

RE4: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

RE5: Ο κωδικοποιητής δεν χρησιμοποιείται.

Η οθόνη δείχνει: Ρεύμα

Πατήστε το κουμπί κάτω από το RE5 εάν θέλετε να απορρίψετε μόνο την τρέχουσα ενημέρωση κώδικα. Αυτό θα περιλαμβάνει τυχόν αλλαγές παραμέτρων που έχουν γίνει, αλλά δεν έχουν αποθηκευτεί.

RE6: Ο κωδικοποιητής δεν χρησιμοποιείται.

Εμφανίζει η οθόνη: OnePatch

Πατήστε το κουμπί κάτω από το RE6 εάν θέλετε να αποθέσετε την τρέχουσα ενημερωμένη έκδοση κώδικα στην αρχική της μορφή (όπως αποθηκεύτηκε τελευταία). Σε αυτή την περίπτωση, τυχόν τροποποιήσεις που έχουν γίνει σε αυτό δεν θα περιλαμβάνονται.

RE7: Ο κωδικοποιητής δεν χρησιμοποιείται.

Η οθόνη δείχνει: OneBank

Πατήστε το κουμπί κάτω από το RE7 εάν θέλετε να απορρίψετε και τις 127 ενημερώσεις κώδικα στην επιλεγμένη Τράπεζα AUDIO .

RE8: Ο κωδικοποιητής δεν χρησιμοποιείται.

Η οθόνη δείχνει: Ενεργοποίηση Απενεργοποίηση Ρύθμιση από Patch

Πατήστε το κουμπί κάτω από το RE8 εάν θέλετε να απορρίψετε όλες τις ενημερώσεις κώδικα που βρίσκονται αυτή τη στιγμή στο UltraNova.

Καθολικό μενού Σελίδα 5 – Καθολικές ρυθμίσεις και ρυθμίσεις ήχου

Εκτός από την αποθήκευση των δεδομένων Patch μέσω μιας ένδειξης σφαλμάτων σε έναν υπολογιστή, είναι επίσης δυνατή η απόρριψη των τρεχουσών ρυθμίσεων Patch καθολικού και καθολικού μενού ήχου.

Η οθόνη δείχνει: Τράπεζα Patch 0 Όνομα Τρέχουσες OnePatch OneBank AllBanks

Πατήστε το κουμπί κάτω από το RE3 εάν θέλετε να απορρίψετε τις τρέχουσες ρυθμίσεις του Global και Audio Menu.

RE4 έως RE8: Δεν χρησιμοποιείται.

Καθολικό μενού Σελίδα 6 – Βαθμονόμηση

Αυτή η διαδικασία συνιστάται μετά από ενημέρωση του λειτουργικού συστήματος. Οι ελεγκτές που μπορούν να βαθμονομηθούν είναι: το pitch wheel (PITCH), το Mod wheel (MOD) και το Aftertouch. Για να βαθμονομήσετε έναν ελεγκτή θα πρέπει να τον μετακινήσετε στα άκρα του, π.χ. περιστρέφοντας τον τροχό Pitch προς τα κάτω όσο μπορεί να πάει (θα παρατηρήσετε ότι η τιμή BendWhl στην οθόνη θα δείχνει μηδέν). Στη συνέχεια

περιστρέψτε τον τροχό Pitch στην αντίθετη έκτασή του (η τιμή BendWhl θα δείξει 255). Με

ο τροχός Pitch στην κεντρική του θέση, θα πρέπει να επιστρέψει μια τιμή BendWhl περίπου 128. Ο τροχός Pitch έχει πλέον βαθμονομηθεί και η διαδικασία για τη βαθμονόμηση του τροχού Mod είναι πανομοιότυπη (χρησιμοποιήστε την παράμετρο ModWhl).

Τρέχουσα μετάδοση O/S ^^ Τρέχουσα O/S Έκδοση 1.0.00 Εκκίνηση O/S Έκδοση 1.0.00

Για να βαθμονομήσετε το Aftertouch, πατήστε ελαφρά ένα πλήκτρο και παρατηρήστε την τιμή της παραμέτρου Aftouch μηδέν. στη συνέχεια πατήστε το πλήκτρο δυνατά και παρατηρήστε την τιμή 127. Το Aftertouch έχει πλέον βαθμονομηθεί.

Οι σωστά βαθμονομημένοι ελεγκτές θα πρέπει να επιστρέψουν τις ακόλουθες τιμές:

Pitch - Ελάχ. (0); Κέντρο (128); Μέγιστη. (255)

Κατά - Ελάχ. (0); Μέγιστη. (127)

Μετά το άγγιγμα - Ελάχ. (0); Μέγιστη. (127)

Αφού εκτελέσετε την παραπάνω διαδικασία, πατήστε WRITE [23] για να αποθηκεύσετε την αναθεωρημένη βαθμονόμηση.

RE1-5: Δεν χρησιμοποιείται, αλλά σημειώστε ότι η τιμή Aftertouch (δείτε παρακάτω) εμφανίζεται κάτω από το RE5.

RE6: SetAftouch To LrgHall 90

SetAftouch ρυθμίζει την ευαισθησία Aftertouch. Με μια τιμή που έχει οριστεί στο 127 θα καταλάβετε ότι μόνο πολύ Απαιτείται μια μικρή διαφορά στην πίεση του κλειδιού για να επιστρέψει μια τιμή ελέγχου μηδέν και ένα από 127, εμφανίζεται ως τιμή Aftouch. Με χαμηλότερες τιμές του SetAftouch, η διαφορά πίεσης είναι πιο έντονη. Γενικά, η διατήρηση του SetAftouch σε μια τιμή μεταξύ εύρους θα δίνει τα καλύτερα αποτελέσματα.

RE7-8: Δεν έχει χρησιμοποιηθεί.

Καθολικό μενού Σελίδα 7 – Μετάδοση Λειτουργικού συστήματος

Εάν θέλετε να δημιουργήσετε ένα αντίγραφο ασφαλείας του λειτουργικού συστήματος της UltraNova, μπορείτε να το κάνετε εκτός από τα δεδομένα Patch αποθηκευμένα στον υπολογιστή σας από αυτήν τη σελίδα.

Για να μεταδώσετε το λειτουργικό σύστημα, πατήστε το κουμπί πρόσδεσης κάτω από το RE3.

Πατήστε το κουμπί κάτω από το RE3 εάν θέλετε να απορρίψετε τις τρέχουσες ρυθμίσεις του Global και Audio Menu.

RE4 έως RE8: Δεν χρησιμοποιείται.

Καθολικό μενού Σελίδα 8 – Πληροφορίες συστήματος

Novation UltraNova

Machine Translated by Google

Πίνακας κυματομορφών

ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ	ΜΟΡΦΗ
Του	Του
Τρίγωνο	Τρίγωνο
Πριονοδόντι	Πριονοδόντι
Πριόνι 9:1 PW	Πλάτος παλμού πριονωτή αναλογία 9:1
Πριόνι 8:2 PW	Πλάτος παλμού πριονωτή αναλογία 8:2
Πριόνι 7:3 PW	Πλάτος παλμού πριονωτή αναλογία 7:3
Πριόνι 6:4 PW	Πλάτος παλμού πριονωτή αναλογία 6:4
Πριόνι 5:5 PW	Πλάτος παλμού πριονωτή αναλογία 5:5
Πριόνι 4:6 PW	Πλάτος παλμού πριονωτή αναλογία 4:6
Πριόνι 3:7 PW	Πλάτος παλμού πριονωτή αναλογία 3:7
Πριόνι 2:8 PW	Πλάτος παλμού πριονωτή αναλογία 2:8
Πριόνι 1:9 PW	Πλάτος παλμού πριονωτή αναλογία 1:9
PW	Πλάτος παλμού
τετράγωνο	τετράγωνο
BassCamp	Camp Bass
Bass_FM	Μπάσα με διαμόρφωση συχνότητας
EP_Dull	Θαμπό ηλεκτρικό πιάνο
EP_Bell	Bell Electric Piano
Clav	Κλαβίνοβα
DoubReed	Διπλός Ριντ
Ρετρό	Ρετρό
StrnMch1	Μηχανή χορδών 1
StrnMch2	Μηχανή χορδών 2
Όργανο_1	Όργανο 1
Όργανο_2	Όργανο 2
EvilOrg	Κακό όργανο
HiStuff	Υψηλά πράγματα
Bell_FM1	Καμπάνα διαμορφωμένης συχνότητας 1
Bell_FM2	Καμπάνα διαμορφωμένης συχνότητας 2
DigBell1	Ψηφιακό κουδούνι 1
DigBell2	Ψηφιακό κουδούνι 2
DigBell3	Ψηφιακό κουδούνι 3
DigBell4	Ψηφιακό κουδούνι 4
DigiPad	Ψηφιακό μπλοκ
Πίνακας 1	Wavetable 1
Wtable	Wavetable ....
Wtable	Wavetable ....
Wtable36	Wavetable 36
AudioInL	Αριστερή είσοδος ήχου (ή μικρόφωνο Gooseneck)
AudioInR	Δεξιά είσοδος ήχου

Πίνακας τιμών συγχρονισμού

ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ	ΛΕΠΤΟΜΕΡΙΕΣ	CHORUS SYNC LFO RATE SYNC LFO DELAY SYNC PAN SYNC	ARP SYNC GATOR SYNC FX DELAY SYNC
32ο Τ	48 κύκλοι ανά 1 bar	ένα	ένα
32η	32 κύκλοι ανά 1 bar	ένα	ένα
16ο Τ	24 κύκλοι ανά 1 bar	ένα	ένα
16η	16 κύκλοι ανά 1 bar	ένα	ένα
8ο Τ	12 κύκλοι ανά 1 bar	ένα	ένα
16ο Δ	8 κύκλοι ανά 3 παλμούς / 32 κύκλοι ανά 3 μπάρες	ένα	ένα
8ο	8 κύκλοι ανά 1 bar	ένα	ένα
4ο Τ	6 κύκλοι ανά 1 bar	ένα	ένα
8ο Δ	4 κύκλοι ανά 3 παλμούς / 16 κύκλοι ανά 3 μπάρες	ένα	ένα
4η	4 κύκλοι ανά 1 bar	ένα	ένα
1 + 1/3	3 κύκλοι ανά 1 bar	ένα	ένα
4ο Δ	2 κύκλοι ανά 3 παλμούς / 8 κύκλοι ανά 3 μπάρες	ένα	ένα
2ο	2 κύκλοι ανά 1 bar	ένα	ένα
2 + 2/3	3 κύκλοι ανά 2 μπάρες	ένα	ένα
3 κτύπους	1 κύκλος ανά 3 παλμούς / 4 κύκλοι ανά 3 μπάρες	ένα	ένα
4 κτύπους	1 κύκλος ανά 1 bar	ένα	ένα
5 + 1/3	3 κύκλοι ανά 2 μπάρες	ένα	ένα
6 παλμοί	1 κύκλος ανά 6 παλμούς / 2 κύκλοι ανά 3 μπάρες	ένα	ένα
8 παλμοί	1 κύκλος ανά 2 μπάρες	ένα	ένα
10 + 2/3	3 κύκλοι ανά 4 μπάρες	ένα	
12 παλμοί	1 κύκλος ανά 12 παλμούς / 1 κύκλος ανά 3 μπάρες	ένα	
13 + 1/3	3 κύκλοι ανά 10 bar	ένα	
16 παλμοί	1 κύκλος ανά 4 μπάρες	ένα	
18 χτύπους	1 κύκλος ανά 18 παλμούς / 2 κύκλοι ανά 9 μπάρες	ένα	
18 + 2/3	3 κύκλοι ανά 8 μπάρες	ένα	
20 παλμοί	1 κύκλος ανά 5 μπάρες	ένα	
21 + 1/3	3 κύκλοι ανά 16 μπάρες	ένα	
24 παλμοί	1 κύκλος ανά 6 μπάρες	ένα	
28 παλμοί	1 κύκλος ανά 7 μπάρες	ένα	
30 παλμούς	2 κύκλοι ανά 15 μπάρες	ένα	
32 κτύπους	1 κύκλος ανά 8 μπάρες	ένα	
36 κτύπους	1 κύκλος ανά 9 μπάρες	ένα	
42 κτύπους	2 κύκλοι ανά 21 μπάρες	ένα	
48 παλμούς	1 κύκλος ανά 12 μπάρες	ένα	
64 παλμοί	1 κύκλος ανά 16 μπάρες	ένα	

Machine Translated by Google

ΠΙΝΑΚΑΣ ΚΥΜΑΤΟΜΟΡΦΗΣ LFO

ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ	ΚΥΜΑΤΟΜΟΡΦΗ	ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ
Του	Παραδοσιακά σχήματα LFO	
Τρίγωνο		
Πριονοδόντι		
τετράγωνο		
Rand S/H		Μεταβαίνει σε τυχαίες τιμές κάθε κύκλο του LFO
Χρόνος S/H		Μεταπηδά στην ελάχιστη και στη μέγιστη τιμή η καθεμία για ένα τυχαίο ποσό χρονικός
PianoEnv		Σχήμα κυρτού πριονιού
Ακολουθία 1	Αυτές είναι ακολουθίες που μεταπηδούν σε διαφορετικές τιμές, κρατώντας την καθεμία για το δέκατο έκτο του κύκλου LFO τιμή.	
Ακολουθία 2		
Ακολουθία 3		
Ακολουθία 4		
Ακολουθία 5		
Ακολουθία 6		
Ακολουθία 7		
γήρανση 1	Αυτές είναι ακολουθίες που μεταπηδούν μεταξύ μιας ελάχιστης και μιας μέγιστης τιμής, κάθε τιμή διατηρείται για διαφορετικό χρονικό διάστημα.	
γήρανση 2		
γήρανση 3		
γήρανση 4		
γήρανση 5		
γήρανση 6		
γήρανση 7		
γήρανση 8		
Chromat	Πρόκειται για «μελωδικές» σεκάνς διαφόρων ειδών. Όταν modulat με το βήμα του ταλαντωτή, για να λάβετε χρωματικά αποτελέσματα, ρυθμίστε το Βάθος Διαμόρφωσης είτε σε ±30 είτε σε ±36.	
Μείζων		
Ταγματάρχης 7		
Ανήλικο 7		
MinArp 1		
MinArp 2		
Ελαττώνω		
DecMinor		
Μικρό 3ο		
Πετάλι		
4η		
4η x12		
1625 Ταγ		
1625 Min		
2511		

Πίνακας πηγών μήτρας διαμόρφωσης

ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ	ΠΗΓΗ	ΣΧΟΛΙΑ
Απευθείας		Δεν έχει επιλεγεί πηγή διαμόρφωσης.
ModWheel	Mod Wheel	Το Mod Wheel είναι ο ελεγκτής.
AftTouch	Aftertouch	Η διαμόρφωση είναι ανάλογη με την πίεση που ασκείται σε ένα κλειδί ενώ κρατιέται πατημένο. (Μονοφωνικό aftertouch).
Εξπρές	Πεντάλ έκφρασης Ένα εξωτερικό πεντάλ ποδιού παρέχει ο έλεγχος.	
Ταχύτητα	Βασική ταχύτητα	Η διαμόρφωση είναι ανάλογη με το σκληρό που παίζεται το κλειδί.
Πληκτρολόγιο	Θέση κλειδί	Η διαμόρφωση είναι ανάλογη με τη θέση κλειδί.
Lfo1+	LFO 1	'+' = Το LFO αυξάνει την τιμή του ελεγχόμενη παράμετρος μόνο με θετική έννοια. '+/-' = Το LFO αυξάνεται και μειώνει την αξία του ελεγχόμενου παράμετρος εξίσου.
Lfo1+/-		
Lfo2+	LFO 2	
Lfo2+/-		
Lfo3+	LFO 3	
Lfo3+/-		
Env1Amp Env2Filt Env3 - Env6	Φάκελοι 1 έως 6	Και οι έξι φάκελοι ενεργοποιούνται με ένα πάτημα πλήκτρων και οποιοσδήποτε/όλα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη μεταβολή των παραμέτρων χρόνος. Σημειώστε ότι τα Env1 και Env 2 είναι «σκληρά καλωδιωμένα» για τον έλεγχο του Am πληθώρα και παραμέτρους φίλτρου, αλλά εξακολουθούν να είναι διαθέσιμες για τον έλεγχο άλλων Παράμετροι.

Machine Translated by Google

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΥ MOD MATRIX

ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ	ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΣ	ΣΧΟΛΙΑ
	Ταλαντωτές:	
O123Ptch Παγκόσμιο βήμα ταλαντωτή		Όλοι οι Ταλαντωτές: Μετάθεση ύψους
O1Pitch	Βήμα ανά ταλαντωτή	Ταλαντωτής 1: Μεταφορά βήματος
O2Pitch		Ταλαντωτής 2: Μεταφορά βήματος
O3Pitch		Ταλαντωτής 3: Μετάθεση ύψους
O1Vsync	Ταλαντωτής 1 μεταβλητού συγχρονισμού ανά ταλαντωτή: Εικονικός συγχρονισμός	
O2Vsync		Ταλαντωτής 2: Εικονικός συγχρονισμός
O3Vsync		Ταλαντωτής 3: Εικονικός συγχρονισμός
O1PW/Idx	Πλάτος παλμού ανά ταλαντωτή/ Ευρετήριο κυμάτων πίνακα	Ταλαντωτής 1: Εύρος παλμών / κυματισμός Δείκτης
O2PW/Idx		Ταλαντωτής 2: Εύρος παλμών / κυματισμός Δείκτης
O3PW/Idx		Ταλαντωτής 3: Εύρος παλμών / κυματισμός Δείκτης
O1 Σκληρό	Σκληρότητα ανά ταλαντωτή	Ταλαντωτής 1: Σκληρότητα
O2Hard		Ταλαντωτής 2: Σκληρότητα
O3Hard		Ταλαντωτής 3: Σκληρότητα
	Μίξερ:	
O1 Επίπεδο	Επίπεδα εισόδου μίξερ	Μίξερ: Ταλαντωτής 1 Επιπέδου
O2 Επίπεδο		Mixer: Oscillator 2 Level
O3 Επίπεδο		Mixer: Oscillator 3 Level
NoiseLvl		Μίξερ: Επίπεδο θορύβου
RM1*3Lvl		Μίξερ: Ring Mod 1*3 Level
RM2*3Lvl		Μίξερ: Ring Mod 2*3 Level
	Φίλτρα:	
F1DAmnt	Παραμόρφωση πριν από το φίλτρο, ανά ilter	Φίλτρο 1: Ποσό παραμόρφωσης
F2DAmnt	Φίλτρο 2: Ποσό παραμόρφωσης	
F1Συχν	Συχνότητα ανά φίλτρο	Φίλτρο 1: Συχνότητα
F2Freq		Φίλτρο 2: Συχνότητα
F1Res	Αντήχηση ανά φίλτρο	Φίλτρο 1: Συντονισμός
F2Res		Φίλτρο 2: Συντονισμός
FBalance Filter 1/Filter 2 balance		Ισοζύγιο φίλτρου
	LFOs:	
L1 Rate	Συχνότητα ανά LFO	LFO 1: Βαθμολογία
L2 Rate		LFO 2: Βαθμολογία
L3 Rate		LFO 3: Βαθμολογία
	Φάκελοι:	
Env1Δεκ	Ώρα αποσύνθεσης φακέλων	Φάκελος 1 (Amp): Χρόνος αποσύνθεσης
Env2Dec		Φάκελος 2 (Φίλτρο): Χρόνος αποσύνθεσης
	FX:	
FX1Amnt		FX1: Ποσό FX
FX2Amnt		FX2: Ποσό FX
FX3Amnt		FX3: Ποσό FX
FX4Amnt		FX4: Ποσό FX
FX5Amnt		FX5: Ποσό FX
FXFedback		FX: FX Feedback
FXWetDry		FX: Υγρό επίπεδο
Ch1 Rate	Παράμετροι χορωδίας	Ρεφραίν 1: Βαθμολογία
Ch1 Βάθος		Ρεφραίν 1: Βάθος
Ch1 Καθυστέρηση		Ρεφραίν 1: Καθυστέρηση
Ch1Fback		Ρεφραίν 1: Ανατροφοδότηση
Ch2Rate		Ρεφραίν 2: Βαθμολογία
Ch2 Βάθος		Ρεφραίν 2: Βάθος
Ch2Delay		Ρεφραίν 2: Καθυστέρηση
Ch2Fback		Ρεφραίν 2: Ανατροφοδότηση
Ch3Rate		Ρεφραίν 3: Βαθμολογία
Ch3Depth		Ρεφραίν 3: Βάθος
Ch3Delay		Ρεφραίν 3: Καθυστέρηση
Ch3Fback		Ρεφραίν 3: Ανατροφοδότηση
Ch4Rate		Ρεφραίν 4: Βαθμολογία
Ch4Βάθος		Ρεφραίν 4: Βάθος
Ch4Delay		Ρεφραίν 4: Καθυστέρηση
Ch4Fback		Ρεφραίν 4: Ανατροφοδότηση
Dly1Time	Παράμετροι καθυστέρησης	Καθυστέρηση 1: Χρόνος καθυστέρησης
Dly1Fbak		Καθυστέρηση 1: Ανατροφοδότηση
Dly2Time		Καθυστέρηση 2: Χρόνος καθυστέρησης
Dly2Fbak		Καθυστέρηση 2: Ανατροφοδότηση
EQBasLvl	Ρυθμίσεις EQ	EQ: Επίπεδο μπάσων
EQBasFrq		EQ: Συχνότητα μπάσων
EQMidLvl		EQ: Μεσαίου επιπέδου
EQMidFrq		EQ: Μέση συχνότητα
EQTrbLvl		EQ: Επίπεδο τριπλά
EQTrbFrq		EQ: Τριμή συχνότητα
PanPosn	Θέση Pan	Pan: Θέση Pan

TWEAK ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΑΡΑΜΕΤΡΩΝ

ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ	ΠΕΡΙΟΧΗ	ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ

PortTime		Φωνή: Portamento Time
FXWetLvl		FX: Υγρό επίπεδο
PstFXLvl		Mixer: Post FX Level
PanPosn		FX: Θέση Pan
Undeunun		Φωνή: Unison Detune
	Ταλαντωτές:	
O1WTint	Παράμετροι ταλαντωτή 1	Ταλαντωτής 1: Παρεμβολή κυματομορφής
O1PW/Idx		Ταλαντωτής 1: Εύρος παλμών / κυματισμός Δείκτης
O1VSync		Ταλαντωτής 1: Εικονικός συγχρονισμός
O1 Σκληρό		Ταλαντωτής 1: Σκληρότητα
O1 Πυκνό		Ταλαντωτής 1: Πυκνότητα
O1DnsDtn		Ταλαντωτής 1: Αποσυντονισμός Πυκνότητας
O1Ημι		Ταλαντωτής 1: Ημιτονική Μεταφορά
O1 Cents		Ταλαντωτής 1: Μεταφορά σεντ
O2WTInt	Παράμετροι ταλαντωτή 2	Ταλαντωτής 2: Παρεμβολή κυματομορφής
O2PW/Idx		Ταλαντωτής 2: Εύρος παλμών / κυματισμός Δείκτης
O2Vsync		Ταλαντωτής 2: Εικονικός συγχρονισμός
O2Hard		Ταλαντωτής 2: Σκληρότητα
O2 Πυκνό		Ταλαντωτής 2: Πυκνότητα
O2DnsDtn		Ταλαντωτής 2: Αποσυντονισμός Πυκνότητας
O2Ημι		Ταλαντωτής 2: Ημιτονική Μεταφορά
O2Cents		Ταλαντωτής 2: Cents Transpose

Machine Translated by Google

O3WTInt Oscillator 3 παράμετροι		Ταλαντωτής 3: Παρεμβολή κυματομορφής
O3PW/Idx		Ταλαντωτής 3: Εύρος παλμών / κυματισμός Δείκτης
O3Vsync		Ταλαντωτής 3: Εικονικός συγχρονισμός
O3Hard		Ταλαντωτής 3: Σκληρότητα
O3Dense		Ταλαντωτής 3: Πυκνότητα
O3DnsDtn		Ταλαντωτής 3: Αποσυντονισμός Πυκνότητας
O3Ημι		Ταλαντωτής 3: Ημιτονική Μεταφορά
O3 Cents		Ταλαντωτής 3: Cents Transpose
	Αναμικτής:	
O1 Επίπεδο		Μίξερ: Ταλαντωτής 1 Επιπέδου
O2 Επίπεδο		Mixer: Oscillator 2 Level
O3 Επίπεδο		Mixer: Oscillator 3 Level
RM1*3Lvl		Μίξερ: Ring Mod 1*3 Level
RM2*3Lvl		Μίξερ: Ring Mod 2*3 Level
NoiseLvl		Μίξερ: Επίπεδο θορύβου
	Φίλτρα:	
fbalance		Ισοζύγιο φίλτρου
F1Συχν		Φίλτρο 1: Συχνότητα
F1Res		Φίλτρο 1: Συντονισμός
F1Damnt		Φίλτρο 1: Ποσό παραμόρφωσης
F1Track		Φίλτρο 1: Παρακολούθηση πληκτρολογίου
F2Freq		Φίλτρο 2: Συχνότητα
F2Res		Φίλτρο 2: Συντονισμός
F2Damnt		Φίλτρο 2: Ποσό παραμόρφωσης
F2Track		Φίλτρο 2: Παρακολούθηση πληκτρολογίου
F1Env2		Φίλτρο 1: Φάκελος 2 Ποσό
F2Env2		Φίλτρο 2: Φάκελος 2 Ποσό
	Φάκελος 1:	
AmpAtt		Φάκελος 1 (Amp): Χρόνος επίθεσης
AmpDec		Φάκελος 1 (Amp): Χρόνος αποσύνθεσης
AmpSus		Φάκελος 1 (Amp): Επίπεδο Sustain
AmpRel		Φάκελος 1 (Amp): Χρόνος απελευθέρωσης
	Φάκελος 2:	
FltAtt		Φάκελος 2 (Φίλτρο): Ώρα επίθεσης
FltDec		Φάκελος 2 (Φίλτρο): Χρόνος αποσύνθεσης
Από το FltSu		Φάκελος 2 (Φίλτρο): Επίπεδο Διατήρησης
FltRel		Φάκελος 2 (Φίλτρο): Χρόνος κυκλοφορίας
	Φάκελος 3:	
Καθυστέρηση E3		Φάκελος 3: Καθυστέρηση
E3Att		Φάκελος 3: Ώρα επίθεσης
E3 Δεκ		Φάκελος 3: Ώρα αποσύνθεσης
E3Sus		Φάκελος 3: Επίπεδο Διατήρησης
E3 Release		Φάκελος 3: Χρόνος κυκλοφορίας
	LFOs:	
L1 Rate		LFO 1: Βαθμολογία
L1RSync		LFO 1: Ρυθμός συγχρονισμού
L1Slew		LFO 1: Slew Amount
L2 Rate		LFO 2: Βαθμολογία
L2RSync		LFO 2: Ρυθμός συγχρονισμού
L2Slew		LFO 2: Slew Amount
L3 Rate		LFO 3: Βαθμολογία
L3RSync		LFO 3: Ρυθμός συγχρονισμού

L3Slew		LFO 3: Slew Amount
	FX:	
FX1Amnt		FX1: Ποσό FX
FX2Amnt		FX2: Ποσό FX
FX3Amnt		FX3: Ποσό FX
FX4Amnt		FX4: Ποσό FX
FX5Amnt		FX5: Ποσό FX
FXFedbck		FX: FX Feedback
Κατοχυρωμένα		
Κατοχυρωμένα		
Παράμετροι Dly1Time Delay		Καθυστέρηση 1: Χρόνος καθυστέρησης
Dly1Sync		Καθυστέρηση 1: Καθυστέρηση χρόνου συγχρονισμού
Dly1Fbck		Καθυστέρηση 1: Ανατροφοδότηση
Dly1Slew		Καθυστέρηση 1: Slew Amount
Dly2Time		Καθυστέρηση 2: Χρόνος καθυστέρησης
Dly2Sync		Καθυστέρηση 2: Καθυστέρηση χρόνου συγχρονισμού
Dly2Fbck		Καθυστέρηση 2: Ανατροφοδότηση
Dly2Slew		Καθυστέρηση 2: Slew Amount
Ch1 Rate	Παράμετροι χορωδίας	Ρεφραίν 1: Βαθμολογία
Ch1Fbck		Ρεφραίν 1: Ανατροφοδότηση
Ch1 Βάθος		Ρεφραίν 1: Βάθος
Ch1 Καθυστέρηση		Ρεφραίν 1: Καθυστέρηση
Ch2Rate		Ρεφραίν 2: Βαθμολογία
Ch2Fbck		Ρεφραίν 2: Ανατροφοδότηση
Ch2 Βάθος		Ρεφραίν 2: Βάθος
Ch2Delay		Ρεφραίν 2: Καθυστέρηση
Ch3Rate		Ρεφραίν 3: Βαθμολογία
Ch3Fbck		Ρεφραίν 3: Ανατροφοδότηση
Ch3Depth		Ρεφραίν 3: Βάθος
Ch3Delay		Ρεφραίν 3: Καθυστέρηση
Ch4Rate		Ρεφραίν 4: Βαθμολογία
Ch4Fbck		Ρεφραίν 4: Ανατροφοδότηση
Ch4Βάθος		Ρεφραίν 4: Βάθος
Ch4Delay		Ρεφραίν 4: Καθυστέρηση
GtSlew	Παράμετροι Gator	Gator: Slew Amount
GtDecay		Gator: Decay Time
GtL/RDel		Gator: Αριστερά/Δεξιά Χρόνος καθυστέρησης
Παράμετροι ArpGTime Arpeggiator		Arpeggiator: Gate Time
Κατοχυρωμένα		
	Βάθος διαμόρφωσης:	
M1 Βάθος		Modulation Matrix: Υποδοχή 1 Βάθος
M...Βάθος		Modulation Matrix: Υποδοχή ... Βάθος
M20 Βάθος		Modulation Matrix: Υποδοχή 20 Βάθος

Machine Translated by Google

Πίνακας φίλτρου

ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΩΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
LP6NoRes	Lo-pass, 6 dB/oct, χωρίς συντονισμό
LP12	Lo-pass, 12 dB/οκτ
LP18	Lo-pass, 18 dB/οκτ
LP24	Lo-pass, 24 dB/οκτ
BP6Λ6	Συμμετρικό Band-pass, 6 dB/οκτ
BP12Λ12	Συμμετρικό Band-pass, 12 dB/οκτ
BP6Λ12	Ασύμμετρο Band-pass, 6 dB/oct (hi-pass), 12 dB/oct (lo-pass)
BP12Λ6	Ασύμμετρο Band-pass, 12 dB/oct (hi-pass), 6 dB/oct (lo-pass)
BP6Λ18	Ασύμμετρο Band-pass, 6 dB/oct (hi-pass), 18 dB/oct (lo-pass)
BP18Λ6	Ασύμμετρο Band-pass, 18 dB/oct (hi-pass), 6 dB/oct (lo-pass)
HP6NoRes	Hi-pass, 6 dB/oct, χωρίς συντονισμό
HP12	Hi-pass, 12 dB/οκτ
HP18	Hi-pass, 18 dB/οκτ
HP24	Hi-pass, 24 dB/οκτ

EQ EQ EQBassGain EQBassFrq EQMidGain EQMidFrq EQTrbGain EQTrbFrq
0 0 0 0 64 64 64 0 0 64 64 64

Πίνακας μοτίβων Arp

ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΩΣ	ΣΧΟΛΙΑ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ
Πάνω	Αύξουσα	Η ακολουθία ξεκινά με τη χαμηλότερη νότα
Κάτω	Φθίνων	Η ακολουθία ξεκινά με την υψηλότερη νότα που παίζεται
Πάνω-Κάτω 1	Ανέβα/κάτω	Η σειρά εναλλάσσεται
Πάνω-Κάτω 2		Ως UpDown1, αλλά οι χαμηλότερες και υψηλότερες νότες παίζονται δύο φορές
Έπαιξε	Σειρά κλειδιού Επέλεξε η χορωδία	Η ακολουθία περιλαμβάνει σημειώσεις με τη σειρά που είναι
Τυχαίος	Τυχαίος	Τα πλήκτρα που κρατούνται παίζονται σε τυχαία σειρά που μεταβάλλεται συνεχώς αλληλουχία
Χορδή	Λειτουργία "Πολυφωνική"	Όλα τα πλήκτρα που κρατούνται παίζονται ταυτόχρονα ως συγχορδία

1/DELAYDIVTIMEDIVSYNCDIVFBKDIVLPDIVWIDTHDIVSTEREW
64 64 64 127 127 127 64 1/1 1/1 127
Χορωδία 20 20 Εκτός 64 64 +10 +10 64 64

4CHORUSRATE1TYPE1RATE1SYNC1FBK1DEPTH1DELAY1
R GATORATOR GATORMODE GATORSYNC GATORSTEREO GATORDELAY GATORGTL
Επί Επί Εκτός 16ης 16ης 16 Επί Επί 16 64 64

Πίνακας Gator Modes

ΤΡΟΠΟΣ	ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Μονόφωνο 16 σημειώσεων	Μονο16	Μονοφωνική ακολουθία 16 σημειώσεων: {A}
Μονόφωνο 32 σημειώσεων	MonoAlt1	Μονοφωνική ακολουθία 32 σημειώσεων: {AB}
2 x 32-σημειώσεις μονόχρωμη	MonoAlt2	2 σειρές 16 νότων, κάθε μία επαναλαμβανόμενη: {AABB}
Στερεοφωνικό 16 νοτών	Στερεοφωνικό 16	2 x 16-νότες αλληλουχίες ταυτόχρονα, {A} L, {B} R
Στερεοφωνικό 16 νοτών	SterAlt1	2 x 16-νότες αλληλουχίες ταυτόχρονα: {A} L, {B} R, {A} R, {B} L
Στερεοφωνικό 16 νοτών	SterAlt2	Ως SterAlt1, αλλά κάθε ζεύγος ακολουθιών επαναλαμβάνεται

GATOR GATOR GtMode GtNote GtOct GtSlide GtEnd
Μονο16 Μονο16 1 1 ----------

Κλήση Όνομα Όνομα
Πρόγραμμα Πρόγραμμα Πρόγραμμα A000 A000

Πίνακας τύπων εφέ

ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	ΣΧΟΛΙΑ
Παράκαμψη	-	Δεν ενεργοποιήθηκαν εφέ
Ισοπαλία	Εξίσωση	3-band Sweep EQ
Συμπίεση1 Συμπίεση2	Συμπίεση	Συμπιεστής με μεταβλητό κατώφλι και αναλογία και μεταβλητό ADSR
Παραμόρφωση1 Παραμόρφωση2	Υπερπαλλαδοποιημένη τριόδος	Προσθέτει εφέ παραμόρφωσης
Καθυστέρηση 1 Καθυστέρηση 2	Γραμμή καθυστέρησης (Ηχώ)	Μπορεί να παρέχει μόνο μία γραμμή
Reverb1	Αντήχηση	Προσομοίωση αίθουσας και δωματίου
Χορωδία1 Χορωδία2 Χορωδία3 Χορωδία4	Χορωδία & Φάση	Εφέ χρονικού τομέα
Tweak1 Tweak2 Tweak3 Tweak4 Tweak5 Tweak6 Tweak7	Tweak	Μικροδιόρθωση

SE Κατάσταση Όνομα Όνομα Εύρεση By Βάση By Κατηγορία Κατηγορία Γ
Πρόγραμμα Πρόγραμμα Πρόγραμμα A000 A000 A000-D127 D127-D127 Όλα Όλα Όλα

PATCHSAVE Blog * ---------- Επόμενο Πιο χαμηλά Πιο χαμηλά Αριθμός Αριθμός Run
Καθυστέρηση 1 ENA ENA Καθυστέρηση 2 ναι Μπείτε στο πρόγραμμα ENA ω ένα ένα 0 0 Spac μικρό

Τράπεζα PATCHSAVE Προσομοίωση Δικά 0 SaveCategory SaveCategory Genre
Dest C&G Χορωδία & Φάση ENA Εφέ χρονικού τομέα 0 Μπείτε στο πρόγραμμα Κανένας Κανένας Κανένας Κανένας

--- --- --- --