Machine Translated by Google

ULTRANOVA

USER GUIDE

Firmware v 1.0.00

novation®

Machine Translated by Google

Kérlek olvass:

Köszönjük, hogy letöltötte ezt a használati útmutatót.

Gépi fordítást alkalmaztunk, hogy megbizonyosodjunk arról, hogy az Ön nyelvén elérhető használati útmutató áll rendelkezésünkre. Az esetleges hibákért elnézést kérünk.

Ha saját fordítóeszköze használatához szeretné látni ennek a használati útmutatónak az angol nyelvű változatát, azt a letöltési oldalunkon találja meg:

downloads.focusrite.com
downloads.novationmusic.com

Machine Translated by Google

áttekintés

ANGOL.....2

német.....46

FRANCIA.....91

Fontos biztonság Utasítás

1. Olvassa el ezeket az utasításokat.
2. Őrizze meg ezeket az utasításokat.
3. Vegye figyelembe az összes figyelmeztetést.
4. Kövesse az összes utasítást.
5. Csak száraz ruhával tisztítsa.
6. Ne telepítse hőforrások, például radiátorok, hőregiszterek, kályhák vagy egyéb közelébe hőt termelő készülékek (beleértve az erősítőket is).
7. Ne akadályozza meg a polarizált vagy földelt dugó biztonsági célját. A polarizált dugónak két pengéje van, amelyek közül az egyik szélesebb, mint a másik. A földelt típusú dugónak két pengéje és egy harmadik földelő ága van. A széles penge vagy a harmadik kar az Ön biztonságát szolgálja. Ha a mellékelt dugó nem csatlakozik a konnektorhoz, forduljon villanyszerelőhöz az elavult aljzat cseréjéhez.
8. Óvja a tápkábelt attól, hogy rálépjenek vagy becsípjék, különösen a csatlakozóknál, a csatlakozóaljzatoknál és azon a helyen, ahol azok kilépnek a készülékből.
9. Csak a gyártó által meghatározott tartozékokat/tartozékokat használjon.
10. Csak a gyártó által meghatározott vagy a készülékkel együtt értékesített kocsit, állványt, állványt, konzolt vagy asztalt használja. Ha kocsit használ, legyen óvatos a kocsi/készülék kombináció mozgatásakor, hogy elkerülje a felborulásból eredő sérüléseket.

11. Húzza ki a készüléket villámlás közben, vagy ha hosszabb ideig nem használja.
12. Minden szervizelést bízzon szakképzett szervizszemélyzetre. Szervizelésre van szükség, ha a készülék bármilyen módon megsérült, például megsérült a tápkábel vagy a csatlakozódugó, folyadék ömlött vagy tárgyak estek a készülékbe, a készülék esőnek vagy nedvességnek volt kitéve, nem működik megfelelően , vagy leejtették.

Ne helyezzen meztelenül sántát, például égő gyertyát a készülékre.

FIGYELMEZTETÉS: A fül- és fejhallgató túlzott hangnyomásszintje halláskárosodást okozhat.

FIGYELMEZTETÉS: Ezt a berendezést csak USB 1.0-hoz szabad csatlakoztatni , 1.1 vagy 2.0 típusú jelentések.

környezeti Nyilatkozat

Megfelelőségi tájékoztató nyilatkozat: Megfelelőségi nyilatkozat

Termék azonosítás:	Novation UltraNova
Felelős fél:	Amerikai zene és hang
Cím:	5304 Derry Avenue #C Agoura Hills, CA 91301
Telefon:	800-994-4984

Ez az eszköz megfelel az FCC-szabályok 15. részének. A működésre a következő két feltétel vonatkozik: (1) Ez az eszköz nem okozhat káros interferenciát, és (2) ennek az eszköznek el kell viselnie minden interferenciát, beleértve a nem kívánt működést okozó interferenciát is.

Az Egyesült Államok számára

A Felhasználónak:

1. Ne módosítsa ezt az egységet! Ez a termék, ha az útmutatóban leírtak szerint van telepítve ebben a kézikönyvben található, megfelel az FCC követelményeinek. A Novation által kifejezetten nem jóváhagyott módosítások érvényteleníthetik az FCC által a termék használatára adott felhatalmazást.

2. Fontos: Ez a termék megfelel az FCC előírásainak, ha jó minőségű árnyékolt kábeleket használnak más berendezésekhez való csatlakoztatáshoz. Ha nem használ kiváló minőségű árnyékolt kábeleket, vagy nem követi a jelen kézikönyvben található szerelési utasításokat, az olyan készülékekben, mint a rádiók és televíziók, mágneses interferenciát okozhat, és érvényteleníthet az FCC engedélyét a termék használatára az Egyesült Államokban.

3. Megjegyzés: Ezt a berendezést tesztelték, és úgy találták, hogy megfelel a B osztályú digitális eszközökre vonatkozó határértékeknek, az FCC szabályok 15. része szerint. Ezeket a határértékeket úgy alakították ki, hogy ésszerű védelmet nyújtsanak a káros interferencia ellen lakossági telepítés során. Ez a berendezés rádiófrekvenciás energiát állít elő, használ és sugározhat ki, és ha nem az utasításoknak megfelelően telepítik és használják, káros interferenciát okozhat a rádiókommunikációban. Nincs azonban garancia arra, hogy egy adott telepítés során nem lép fel interferencia. Ha ez a berendezés káros interferenciát okoz a rádió- vagy televízióvételben, ami a berendezés ki- és bekapcsolásával állapítható meg, a felhasználónak arra biztatjuk, hogy próbálja meg kiküszöbölni az interferenciát az alábbi intézkedések közül egy vagy több segítségével:

   - Irányítsa át vagy helyezze át a vevőantennát.
   - Növelje a távolságot a berendezés és a vevő között.
   - Csatlakoztassa a berendezést a vevőegységtől eltérő áramkörön lévő aljzathoz.

   - Kérjen segítséget a kereskedőtől vagy egy tapasztalt rádió-/TV-szerelőtől.

Kanada számára

A Felhasználónak:

Ez a B osztályú digitális készülék megfelel a kanadai ICES-003 szabványnak

Ez a B osztályú digitális készülék megfelel a kanadai ICES-003 szabványnak.

RoHS közlemény

A Focusrite Audio Engineering Limited megfelelt és [ez/ez a terméke] adott esetben megfelel az Európai Unió veszélyes anyagok korlátozásáról szóló 2002/95/EK irányelvének (RoHS), valamint a Kalifornia következő szakaszainak törvény, amely az RoHS-re hivatkozik, nevezetesen a 25214.10., 25214.10.2. és 58012. szakasz, Egészségügyi és Biztonsági kódex; 42475.2 szakasz, Közerőforrás-kódex.

SZERZŐI JOGI ÉS JOGI NYILATKOZATOK

A Novation és az Automap a Focusrite Audio Engineering Limited bejegyzett védjegyei.
Az UltraNova a Focusrite Audio Engineering Limited védjegye.

A Sony/Philips Digital Interface (SPDIF) a Sony Corporation védjegye, a Philips Electronics VST pedig a Steinberg Media Technologies GmbH védjegye.
Az Audio Units (AU) az Apple, Inc. védjegye.
Az RTAS az Avid, Inc. védjegye.

2010 © Focusrite Audio Engineering Limited. Minden jog fenntartva

FA0424-01

Machine Translated by Google

tartalomS

Bevezetés 3

Főbb jellemzők: 3
Erről a kézikönyvről 3

Mi van a dobozban? 3

Teljesítményigény 3

A hardver áttekintése 4

Felülnézet – kezelőszervek ..... 4 Hátulnézet – csatlakozások 5

Elkezdeni 6

Önálló és számítógépes működés – előszó ..... 6 Önálló működés – audio- és MIDI-csatlakozások ..... 6 Fejhallgató használata ..... 6 Néhány szó a menünavigációról 6

A javítások görgetése 7

Keresés a kategóriák között 7

A javítások összehasonlítása 7

Patch tárolása 7

A javítás nevének megadása (1. oldal)..... 7 Javítás mentése (2. oldal) . ..... 8 Az UltraNova operációs rendszerének frissítése (PC) 8

Szintézis oktatóanyag 8

Hangmagasság 8
Hang 8
Hangerő 9
Az oszcillátorok és a keverő 9
Borítékok és erősítő 11
LFO.. 12
Összegzés 12

UltraNova jel alacsony diagram 12

Szintén szerkesztés szakasz 13

Hardveres navigáció 13

1., 2. és 3. oszcillátor 13

Oszcillátoronkénti paraméterek (1. oldal) ..... 13 Oszcillátoronkénti paraméterek (2. oldal) ..... 14 Általános oszcillátorparaméterek 14

A mixer 14

A keverő paraméterei (1. oldal) ..... 14 Keverő paraméterei (2. oldal) 15

1. és 2. szűrő 16

Szűrőnkénti paraméterek (1. oldal) ..... 16 Általános szűrőparaméterek (2. oldal) 17

Hangok 18

Borítékok 19

1. boríték (amplitúdó) paraméterei (1. oldal) ..... 19 Az 1. boríték (amplitúdó) paraméterei (2. oldal) ..... 20 Általános borítékparaméter ..... 21 2. boríték (szűrő) paraméterei (1. oldal) ..... 21 2. boríték (szűrő) paraméterei (Oldal 2) ..... 22 Általános borítékparaméter ..... 22 3-6 boríték paraméterei (1. oldal) ..... 22 A 3. boríték paraméterei (2. oldal) ..... 23 Általános borítékparaméter 23

LFO-k 23

LFO 1 paraméterek (1. oldal) .....
23 LFO 1 paraméterek (2. oldal) .....
25 A modulációs mátrix ... .25

Modulációs mátrix menü 25

Vezérlő rész 26

Az Animate vezérlők 26
Kezelőszervek módosítása 26
Megérintett/szűrő gomb 27
A Szűrő gomb 27
A Lock gomb 27

Az arpeggiátor 27

Az akkord 28

Effektek (FX) 28

FX menü 1. oldal – Pásztázás ..... 28 FX menü 2. oldal - Útvonalválasztás ..... 29 FX menü 3. oldal – FX szint vezérlők ..... 29 FX menü 4. oldal – FX paraméterek ..... 30 EQ menü ..... 30 Kompresszor menü 30
Torzítás menü 31
Késleltetés menü..... 31
Reverb menü 32
Kórus menü ..... 32 Gator menü 33

A Vocoder 34

Automap® 35

Az UltraNova használata szoftvervezérlőként .....
35 Audio menü 1. oldal – Bemenetek .....
35 Audio útválasztás az UltraNova-ban 35

Audio menü 2. oldal – Fejhallgató ..... 36 Audio menü 3. oldal – 1. és 2. kimenet, valamint gazdagép forrás ..... 36 Audio menü 4. oldal – 3. és 4. kimenet ..... 36 Audio menü 5. oldal – SPDIF kimenet 37

Általános beállítások 37

Globális menü 1. oldal – MIDI és egyéb beállítások ..... 37 Globális menü 2. oldal – Hangolás, sebesség, mintavételezési frekvencia és lábkapcsoló 37 Globális menü 3. oldal – Óra ..... 38 Globális menü 4. oldal – Patch átvitel ..... 38 Globális menü 5. oldal – Globális és hangbeállítások kiíratása ..... 39 Globális menü 6. oldal – Kalibrálás... ..... 39 Globális menü 7. oldal – OS Transmit... 39

Hullámforma táblázat 40

Szinkronizálási értéktáblázat 40

LFO hullámforma táblázat 41

Modulációs mátrixforrások táblázata 41

Modulációs mátrix rendeltetési táblázat 42

Paraméterek módosítása.....42

Szűrőtábla 44

Arp minta táblázat 44

Gator módok táblázata 44

Hatások típustáblázata 44

Machine Translated by Google

Bevezetés

Köszönjük, hogy az UltraNova szintetizátort választotta. Az UltraNova egy nagy teljesítményű digitális szintetizátor, amely egyformán otthonos élő előadásban vagy felvételi környezetben.
MEGJEGYZÉS: Az UltraNova nagy dinamikatartománnyal képes hangot generálni, amelynek szélsőségei károsíthatják a hangszórókat vagy más alkatrészeket, valamint a hallását is.

Főbb jellemzők:

- Teljes polifónia, akár 20 hanggal
- Klasszikus analóg szintetizátor hullámformák
- 36 hullámtábla
- 14 típus
- Beépített digitális FX rész tömörítéssel, pásztázással, EQ-val, reverb-el, késleltetéssel, torzítással, kórussal és Gator effektekkel
- 12 sávos Vocoder dinamikus hattyúnyak mikrofonnal (mellékelve)
- 37 hangjegyes sebességérzékeny billentyűzet utóérintéssel
- Teljes MIDI Automap integráció
- LCD kijelző 8 érintésérzékeny, forgatható többfunkciós vezérlővel
- 2 bemenet/4 kimenet USB audio interfész (hangkártya)

A következő szolgáltatások érhetők el a megfelelő UltraNova/Novation szoftverrel együtt (letölthető):

- Automap – MIDI eszközök és digitális audio munkaállomások (DAW) plug-in vezérlése.
- UltraNova Editor (VSTTM, AUTM, RTASTM beépülő modul) DAW-hoz
- Mac/Windows alapú könyvtáros szoftver a javítások kezeléséhez

Erről a kézikönyvről

Nem tudjuk, hogy van-e több éves tapasztalata az elektronikus billentyűzetek terén, vagy ez az első szintije. Valószínűleg valahol a kettő között vagy. Ezért megpróbáltuk ezt a kézikönyvet a lehető leghasznosabbá tenni minden típusú felhasználó számára, és ez elkerülhetetlenül azt jelenti, hogy a tapasztaltabb felhasználók át akarják majd hagyni bizonyos részeit, míg a viszonylag újoncok szeretnék elkerülni bizonyos részeit, amíg meg nem. Biztos vagyok benne, hogy elsajátították az alapokat.

Azonban van néhány általános szempont, amelyeket hasznos tudni, mielőtt tovább olvassa ezt a kézikönyvet. Elfogadtunk néhány grafikus konvenciót a szövegben, amelyekről reméljük, hogy minden felhasználótípus hasznos lesz az információk közötti navigálásban, hogy gyorsan megtalálja, mit kell tudnia:

Rövidítések, konvenciók stb.
Mivel a nyolc forgó jeladóra a kézikönyvben többször is hivatkozunk, REn-re rövidítettük őket, ahol n egy 1 és 8 közötti szám, ami a kérdéses kódolóra utal.

Ahol a felső panel vezérlőire vagy a hátsó panel csatlakozóira hivatkozunk, egy számot használtunk a következőképpen: [x] a felső panel diagramjára, és így: {x} a hátsó panel diagramjára való hivatkozásra. (Lásd a 4. és 5. oldalt)

BOLD CAPS-t használtunk a felső panel vezérlőinek vagy a hátsó panel csatlakozóinak elnevezésére. LCD pontmátrix szöveget használtunk az LCD-n az egyes paraméterleírások elején és a paramétertáblázatokban megjelenő szövegek jelölésére, de félkövérrel jelöljük ezt a szöveget a kézikönyv fő bekezdéseiben.

Tippek

Ezek azt teszik, amit a dobozon írnak: a megvitatott témához kapcsolódó tanácsokat adunk meg, amelyek leegyszerűsítik az UltraNova beállítását, hogy azt tegye, amit akar. Nem kötelező követni őket, de általában megkönnyítik az életet.

Extra Info

Ezek olyan kiegészítések a szöveghez, amelyek érdekesek lesznek a haladó felhasználók számára, és általában elkerülhetik a kezdők. Céljuk egy adott működési terület felvilágosítása vagy magyarázata.

Mi van a dobozban?

Az UltraNovát gondosan becsomagolták a gyárban, és a csomagolást úgy tervezték, hogy ellenálljon a durva kezelésnek. Ha úgy tűnik, hogy az egység szállítás közben megsérült, ne dobja ki a csomagolóanyagot, és értesítse a zenekereskedőt.
Őrizze meg az összes csomagolóanyagot későbbi használatra, ha újra el kell szállítania az egységet.

Kérjük, ellenőrizze az alábbi listát a csomagolás tartalmával. Ha bármely elem hiányzik vagy sérült, forduljon ahhoz a Novation kereskedőhöz vagy forgalmazóhoz, ahol az egységet vásárolta.

- UltraNova szintetizátor
- Hattyúnyak mikrofon
- Egyenáramú tápegység (PSU)
- Egyszerű használatbavételi útmutató
- Ez a kézikönyv
- USB kábel
- Automap PRO feloldó kód
- Jótállási regisztrációs kártya

TELJESÍTMÉNY KÖVETELMÉNYEK

Az UltraNova 12 V DC, 1250 mA tápegységgel kerül szállításra. A koaxiális csatlakozó középső tűje a táp pozitív (+ve) oldala. Az UltraNova táplálható ezzel az AC-DC hálózati adapterrel, vagy a számítógéphez csatlakoztatott USB-csatlakozással. A tápegységhez a legtöbb országban levehető adapterek tartoznak; amikor az UltraNova tápegységről táplálja, győződjön meg arról, hogy a helyi váltóáram az adapter által igényelt feszültségtartományon belül van - azaz 100-240 VAC -, MIELŐTT bedugja a tápegységbe.

hálózati.

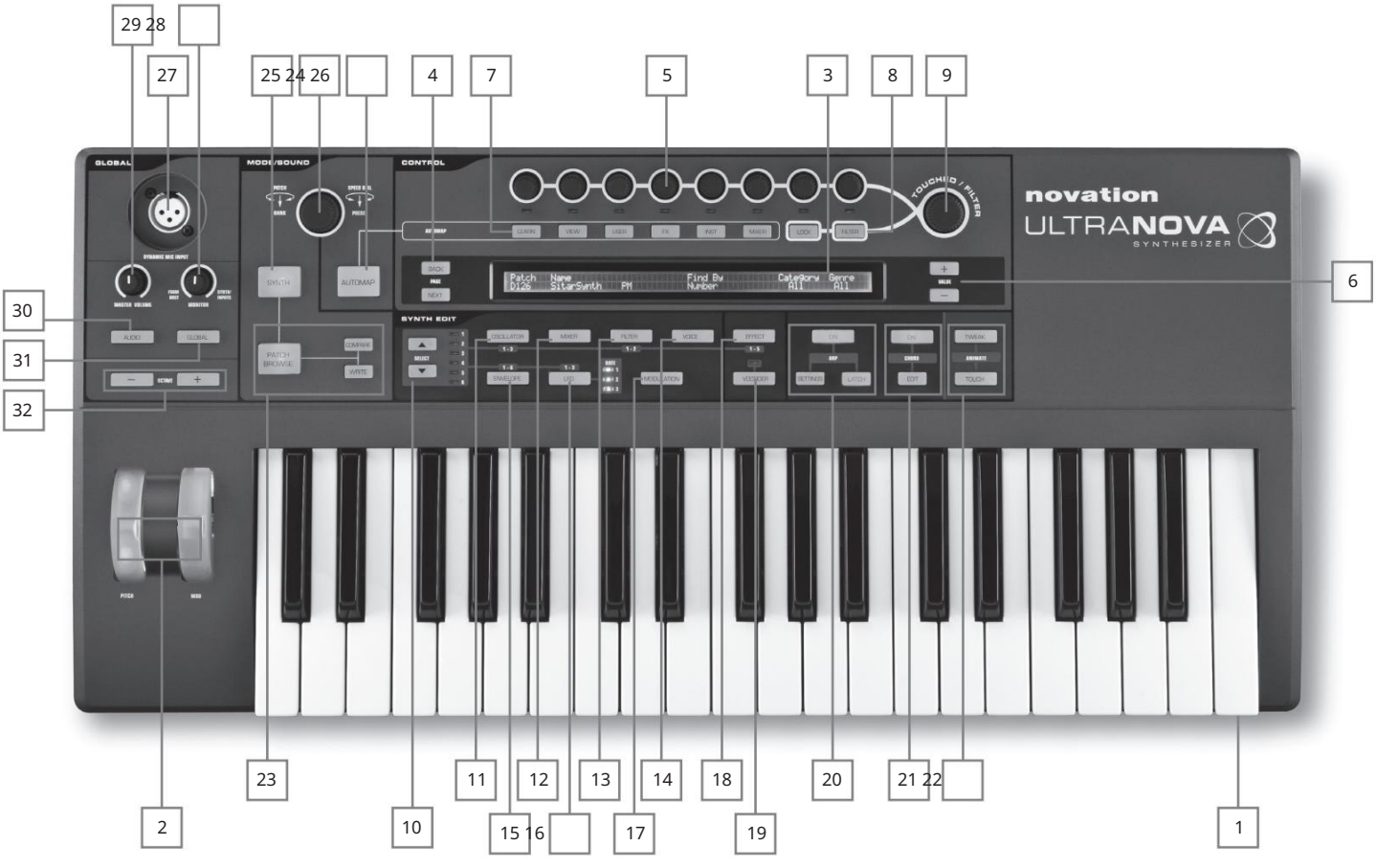
Erősen javasoljuk, hogy csak a mellékelt tápegységet használja. Ennek elmulasztása esetén a garancia érvényét veszti. Ha elvesztette a Novation termékéhez tartozó tápegységeket, zenekereskedőjétől vásárolhat.

Ha az UltraNovát USB-csatlakozáson keresztül táplálja, vegye figyelembe, hogy bár az IT-ipar által elfogadott USB-specifikáció kimondja, hogy az USB-portnak 0,5 A-t kell biztosítania 5 V-on, egyes számítógépek - különösen a laptopok - nem képesek ezt az áramot szolgáltatni. Ilyen esetben a szintetizátor megbízhatatlan működése következik be. Ha az UltraNovát egy laptop USB-portjáról táplálja, erősen ajánlott, hogy a laptop tápellátását a belső akkumulátor helyett AC hálózatról használja.

Machine Translated by Google

HARDVER ÁTTEKINTÉS

Felülnézet – vezérlők



[1] 37 hangos (3 oktávos) billentyűzet sebesség- és utóérintéssel.

[2] PITCH és MOD kerekek. A PITCH kerék mechanikusan előfeszített, hogy elengedésekor visszatérjen a középső helyzetbe.

[3] 2 soros x 72 karakteres LCD mátrix kijelző. A legtöbb menü esetében a kijelző nyolc zónára van felosztva balról jobbra, és mindegyik zóna megfelel az egyik forgó jeladónak [5].

VEZÉRLÉS szakasz

[4] PAGE BACK és NEXT gombok: ezekkel előre és hátra léphet menüoldalak között. Világítanak, jelezve, hogy további oldalak állnak rendelkezésre. Nincs funkciójuk, ha az aktuális menünek csak egy oldala van.

[5] Forgó jeladók – 8 érintésérzékeny, reteszelt forgó vezérlő a paraméterekhez kiválasztás. Az egyes vezérlők megérintésével kiválasztható egy beállítási paraméter, amely a közvetlenül alatta lévő LCD-kijelző [3] felső sorában jelenik meg. Igény szerint több paraméter is kiválasztható egyidejű beállításhoz. (A forgó jeladó használatát a kézikönyv szövegében 'REn' jelöli, ahol n a jeladó száma; pl. az 'RE1' az 1. forgó jeladóra utal). A vezetőképes gombok érintésérzékenységét arra is használják, hogy aktív érintésvezérlőkké váljanak, a boríték újraindítása és egyéb effektusok pedig egyszerűen a gombok megérintésével hajthatók végre.

[6] ÉRTÉK + és – gombok: Ezek az aktuálisan kiválasztott paraméter értékét állítják be – amint azt a használt jeladó alatti LED jelzi – akár felfelé, akár lefelé. A paraméter értéke az LCD kijelző alsó sorában látható.

[7] Automap vezérlők: a LEARN, VIEW, USER, FX, INST és MIXER gombok a forgó kódolókkal együtt használhatók a Novation Automap szoftverével (lásd [26]).

[8] LOCK és FILTER gombok: ezek a következőkkel együtt működnek ÉRINTETT/SZŰRŐ gomb [9]. A FILTER hozzárendeli a gombot az 1. szűrő vágási frekvenciájának vezérléséhez; A LOCK a gomb funkcióját az utoljára megérintett paraméterre rögzíti.

[9] ÉRINTETT/SZŰRŐ: ez egy nagy, érintésérzékeny, „sima működésű” vezérlő célja, hogy kifejezőbb teljesítményt nyújtson élő játék közben. Vagy megduplázza az utoljára megérintett forgó jeladó működését, vagy ha megnyomta a FILTER [8] gombot, akkor a Filter 1 frekvenciáját.

SYNTH EDIT szakasz

A vezérlőpult Synth Edit területén lévő gombok a hangképzés és -kezelés logikai sorrendjében vannak elrendezve.

[10] SELECT K és J gombok: a fő szinti blokkok közül több duplikált: 3 oszcillátor, 6 burkológörbe generátor, 5 FX blokk, 3 LFO és 2 ilter található. Minden blokknak saját menüje van, és a KIVÁLASZTÁS gombok segítségével kiválaszthatja, hogy melyik blokkba kerüljön irányítani kell. A mellette lévő 1-6 LED jelzi az éppen kiválasztott blokkot.

[11] OSCILLATOR gomb: megnyitja az Oszcillátor menüt (két oldal). Az UltraNova rendelkezik 3 oszcillátor, a vezérelendő oszcillátor pedig a SELECT K gombbal választható ki és J gombok.

[12] MIXER gomb: megnyitja a Mixer menüt (két oldal).

[13] SZŰRŐ gomb: megnyitja a Szűrő menüt (két oldal). Az UltraNova 2 szűrővel rendelkezik, mindegyik saját menüvel. A vezérelendő szűrőt a SELECT K és J gombokkal lehet kiválasztani gombokat.

[14] HANG gomb: megnyitja a Hang menüt (egy oldal).

[15] BORÍTÉK gomb; megnyit egy Boríték menüt (két oldal). Az UltraNova 6 borítékgenerátorral rendelkezik, mindegyik saját menüvel. A borítékgenerátor legyen vezérelhető a SELECT K és J gombokkal.

[16] LFO gomb: megnyit egy LFO menüt (két oldal). Az UltraNova 3 LFO-val rendelkezik (alacsony frekvenciaoszcillátorok), mindegyik saját menüvel rendelkezik. A vezérelendő LFO-t a SELECT K és J gombokkal lehet kiválasztani. Az LFO gomb melletti 3 dedikált LED-készlet villog, jelezve az egyes LFO-k aktuális frekvenciáját.

[17] MODULATION gomb: megnyitja a Modulációs menüt (egy oldal).

[18] EFFECT gomb: megnyitja az effektusok (FX) menüt (négy oldal). Az UltraNova 5 FX-el rendelkezik szakaszok és a vezérelendő szakasz a Select K és J gombokkal választható ki gombokat.

[19] VOCODER gomb: megnyitja a Vocoder menüt (egy oldal). Egy LED világít, amikor a Vocoder aktív.

[20] ARP vezérlők: az ON, SETTINGS és LATCH gombok vezérlik az UltraNova Arpeggiator funkcióit. Az Arp menü (egy oldal) a BEÁLLÍTÁSOK gomb megnyomásával jelenik meg, az ON gomb engedélyezi/letiltja az arpeggiátort és a

Machine Translated by Google

A LATCH gomb az arpeggiátor effektust az utoljára folyamatosan lejátszott hang(ok)ra alkalmazza, amíg egy következő billentyűt meg nem nyomnak. A LATCH előre kiválasztható, hogy az Arpeggiator bekapcsolásakor azonnal érvényes legyen.

[21] CHORD vezérlők: az UltraNova lehetővé teszi, hogy egy akkordot egyetlen billentyűs hanggal játszhasson le. Az ON gomb engedélyezi a Choder funkciót; az EDIT gomb megnyitja az akkordszerkesztés menüt, ahonnan akkorddeiníciót és transzponálást lehet végrehajtani.

[22] Animált kezelőszervek: a TWEAK és TOUCH gombok lehetővé teszik a nyolc forgó jeladó alternatív módozatait, lehetővé téve azok dinamikus használatát a teljesítményben.
A TWEAK segítségével minden egyes használt javításhoz beállíthat egy egyéni „vezérlőpultot" a hangparaméterekből, így könnyen elérheti a leginkább szükségeseket; A TOUCH aktiválja a kódolók érintésérzékenységét, lehetővé téve, hogy egy gomb megérintésével előre programozott hangmódosításokat vigyen be.

MODE/SOUND vezérlők

[23] Patch vezérlők: a PATCH BROWSE gomb a COMPARE és WRITE gombokkal együtt lehetővé teszi az UltraNova tárolt javításainak meghallgatását, összehasonlítását az aktuális szinti beállításokkal (különösen hasznos a hangok módosításakor), és szükség esetén felülírja a javítást az aktuális beállításokkal.

[24] PATCH SELECT/SPEED DIAL forgatható vezérlő: a patch kiválasztásában használatos. Ne feledje, hogy ennek a vezérlőnek van nyomó és forgató funkciója is.

[25] SYNTH GOMB: ezzel az UltraNovát szintetizátor üzemmódba helyezi, lehetővé téve a belső hanggenerálás és hangkártya funkciók.

[26] AUTOMAP GOMB: Az Automatikus térkép mód a szinti mód alternatívája, és hatékonyan letiltja a szintetizátor vezérlési funkcióit, lehetővé téve az UltraNova számára, hogy Automap vezérlőként működjön a beépülő modulokhoz és a DAW-okhoz. A funkció használatához a Novation Automap szoftvercsomagja szükséges. Ne feledje, hogy a szintetizátor továbbra is kiadja a hangot, ha a DAW szoftver MIDI-je aktiválja.

GLOBÁLIS vezérlők

[27] Dinamikus mikrofonbemenet: XLR-aljzat a mellékelt hattyúnyak mikrofon vagy alternatív dinamikus mikrofon (vagyis olyan mikrofon, amelynek működéséhez nincs szükség fantomtápra) csatlakoztatásához. A mikrofonjel a vokóderhez irányítható, belül keverhető a szintivel és továbbítható az audiokimenetekre. Ezenkívül a mikrofon bemenet közvetlenül a DAW-hoz irányítható a belső hangkártya segítségével. Ezt a bemenetet a rendszer felülbírálja, ha egy jack dugót csatlakoztatnak a hátsó panel 1-es bemenetéhez [11].

[28] MONITOR: ezzel a forgatható vezérlővel beállíthatja a gazdagép hangja közötti egyensúlyt (PC vagy Mac, ha csatlakoztatva van) és a kombinált hang a szinti- és audiobemenetekről.

[29] MASTER VOLUME: a fő hangkimenetek szintszabályozása (és a fejhallgató kimeneté is, ha az Audio menüben a fejhallgató szintszabályozásának alapértelmezett beállítása megmarad).

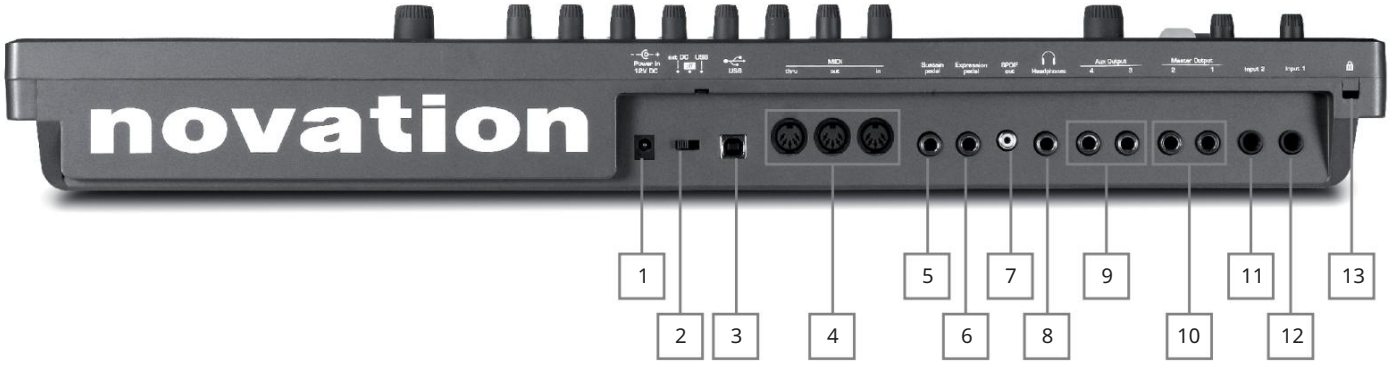
[30] AUDIO GOMB: megnyitja az Audio menüt (hét oldal), lehetővé téve a hangtovábbítást és szintbeállításokat kell végrehajtani.

[31] GLOBÁLIS GOMB: megnyitja a Globális menüt (hét oldal).

[32] OCTAVE + és – gombok: ez a két gomb minden megnyomásukkor egy oktávval felfelé vagy lefelé transzponálja a billentyűzetet, maximum ive oktávval lefelé vagy négy oktávval feljebb. Ha mindkét LED nem világít (az alapértelmezett állapot), a billentyűzet legalacsonyabb hangja egy oktáv

Középső C

Hátulnézet – csatlakozások



{1} DC tápcsatlakozó: szabványos 2,2 mm-es aljzat a külső 12 V csatlakoztatásához DC tápegység (tartozék). Lásd a 3. oldalt.

{2} Be/ki kapcsoló: 3 állású kapcsoló:

HELYZET AKCIÓ	
Bal	Lehetővé teszi a külső 12 V DC bemenetet [1]
Központ	Ki
Jobb	Lehetővé teszi az áramellátást USB-porton keresztül [3]

{3} USB-port: B típusú USB 1.1 (USB 2.0-kompatibilis) aljzat PC-hez vagy Mac

{4} MIDI csatlakozók: szabványos MIDI be-/kimeneti aljzatok (5 tűs DIN-ek)

{5} Sustain pedál aljzat: 2 pólusú (mono) ¼"-os jack aljzat a fenntartó csatlakoztatásához pedál. Mind az NO, mind az NC pedál típusok kompatibilisek; ha a pedál csatlakoztatva van, amikor az UltraNova be van kapcsolva, a rendszer automatikusan érzékeli a típust a rendszerindítás során (feltéve, hogy a lába nincs a pedálon!).

{6} Expression pedál aljzat: 3 pólusú (sztereó) ¼" jack aljzat Expression pedál csatlakoztatásához. A támogatott pedálok teljes listája a Novation oldalon található answerbase a www.novationmusic.com/answerbase címen

{7} SPDIF kimenet: phono aljzat (RCA jack), amely a fő kimenetek digitális változatát hordozza 1 és 2 S-PDIF formátumban.

{8} Fejhallgató-csatlakozó: 3 pólusú, ¼"-os jack aljzat sztereó fejhallgatóhoz. A telefon hangereje és keverése az Audio menüből függetlenül állítható.

{9} 3. és 4. Aux kimenet: 2 x ¼" jack aljzat. A kimenetek kiegyensúlyozatlanok, +6 dBu maximális szint.

{10} 1. és 2. fő kimenet: 2 x ¼"-os jack aljzat a fő sztereó kimenettel. A kimenetek kiegyensúlyozatlan, +6 dBu maximális szinten.

{11} 2. bemenet: ¼"-os jack aljzat külső mikrofon- vagy vonalszintű hangbemenetekhez. A 2. bemeneten lévő jel belsőleg keverhető az 1. bemenettel az Audio menü használatával. A bemenetek kiegyensúlyozottak, és maximum +2 dBu bemeneti szintet tudnak fogadni.

{12} 1. bemenet: ¼"-os jack aljzat külső mikrofon- vagy vonalszintű hangbemenetekhez. Ez a bemenet felülírja a felső panel dinamikus mikrofonbemenetére [27] csatlakoztatott XLR-csatlakozót. A bemenetek kiegyensúlyozottak, és maximum +2 dBu bemeneti szintet tudnak fogadni.

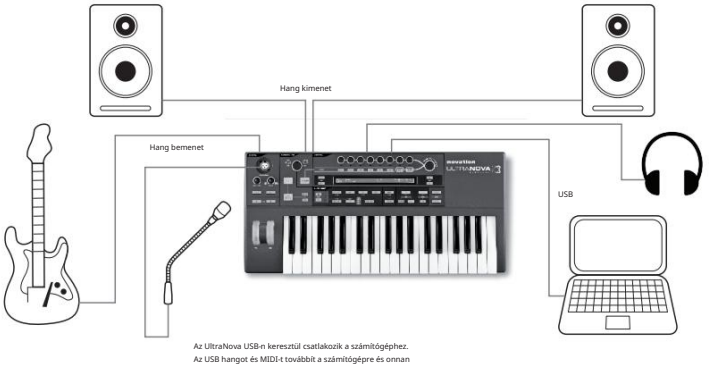
{13} Kensington Lock Port: a szintetizátor biztonságához.

Machine Translated by Google

elkezdeni

Önálló és számítógépes működés – előszó

Az UltraNova használható önálló szintetizátorként, MIDI-csatlakozással vagy anélkül, más hangmodulokhoz vagy billentyűzetekhez. Csatlakoztatható - az USB porton keresztül - egy DAW alkalmazást futtató számítógéphez (Windows vagy Mac). Az UltraNova ezután teljes egészében a számítógépről vezérelhető az UltraNova Editor beépülő modul segítségével. Az UltraNova Librarian egy különálló szoftveralkalmazás, amely nagyban segíti a javítások rendszerezését, mentését és visszahívását.

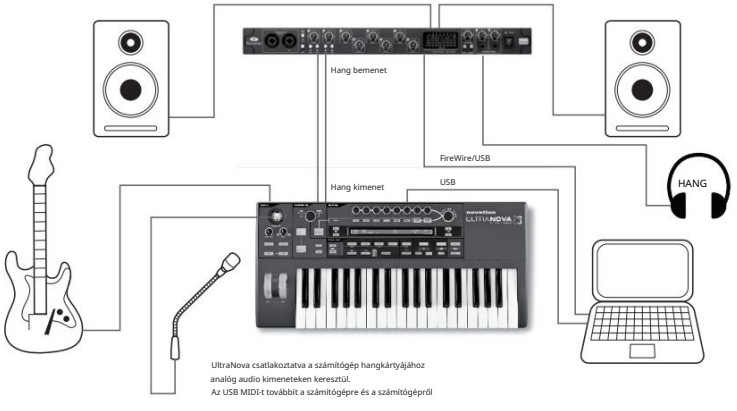


Az UltraNova különféle munkamódszerekhez való csatlakoztatásának módjait az UltraNova Editor és az UltraNova Librar ian szoftvercsomagokhoz mellékelt dokumentáció tartalmazza. A szoftver telepítői és a kapcsolódó USB-illesztőprogramok lehetnek letöltve innen

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

Önálló működés – audio és MIDI csatlakozások

Az UltraNova használatának legegyszerűbb és leggyorsabb módja, ha a hátsó panelen található két Master Output 1-es és 2-es jack aljzatot {10} egy sztereó erősítő, hangkeverő, árammal működő hangszórók és harmadik féltől származó számítógépes hangkártya bemeneteihez csatlakoztatja. vagy a kimenet felügyeletének egyéb eszközei.



Megjegyzés: az UltraNova nem számítógépes MIDI interfész. A MIDI átvihető az UltraNova szintetizátor és a számítógép között, de a MIDI nem továbbítható a számítógépről az UltraNova MIDI DIN portokra és onnan.

Ha az UltraNovát más hangmodulokkal használja, csatlakoztassa az UltraNova MIDI OUT {4} csatlakozóját az első hangmodul MIDI IN-jéhez, és a szokásos módon láncolja össze a további modulokat. Ha az UltraNova-t mesterbillentyűzettel használja, csatlakoztassa a kontroller MIDI OUT-ját az UltraNova MIDI IN-jéhez, és győződjön meg arról, hogy a mesterbillentyűzet az 1. MIDI-csatornára van állítva (az UltraNova alapértelmezett csatornája).

Kikapcsolt vagy némított erősítő vagy keverő mellett csatlakoztassa a váltóáramú adaptert az UltraNova-hoz {1}, majd csatlakoztassa a váltakozó áramú hálózathoz. Kapcsolja be az UltraNovát a hátsó panel kapcsolójának {2} Ext DC állásba állításával. Bekapcsoláskor a kijelzőn néhány másodpercre megjelenik az i rmware verziószáma:

Novation UltraNova 1.0.00 verzió

amely után megjelenik a Patch menü:

Tapasz Név Novation UltraNova A000 Circuit Motion 1.0.00 verzió C1Hold C1Gain 2,0 -20 0 64 32 127

Tapasz Név Óra} 156 BPM A000 Circuit Motion Állapot} Fly Wheeling Dióda 100 0

Kapcsolja be a keverőt/erősítőt/hangszórókat, és állítsa a Monitor Balance [28] beállítást 12 Clock} órára, és tekerje fel a Master Volume szabályozót [29], amíg a billentyűzeten való lejátszás közben egészséges LrgHall hangerőt nem ér el a hangszórókból.

Fejhallgató használata

Az erősítők és/vagy hangkeverők kerülik a hangszórók helyett érdemes lehet egy pár hangszórót használni. sztereó fejhallgató. Ezeket be lehet dugni a hátlapi fejhallgató kimeneti aljzatába fő kimenetek továbbra is aktívak, ha a fejhallgatót csatlakoztatják.

MEGJEGYZÉS: Az UltraNova fejhallgató-erősítő képes a kimenetre magas jelszintre kérjük, legyen óvatos a kimeneti szint beállításakor.

A fejhallgató hangerejének gyári alapbeállítása szerint a hangerőt a Master Volume vezérlővel lehet szabályozni.

Lehetőség van azonban a fejhallgató hangerejének önálló beállítására; Jelenlegi O/S átvitel ^^ Az O/S jelenlegi verziója 1.0.00 , bár az Audio menüt a kézikönyv O/S 1.0.00 szakasza szerint tárgyaljuk, hasznos lehet ismerni hogyan kell ezt most csinálni. Nyomja meg az AUDIO gombot [30] az Audio menü megnyitásához, majd nyomja meg a PAGE NEXT gombot [4] a fejhallgató-érzékenység eléréséhez:

Fejhallgató szintszabályozás 127. szint Egyenleg 1+2/3+4 A fő hangerő követése (csak 1+2) 0

Ha az RE1-et az óramutató járásával ellentétes irányba forgatja, a fejhallgató szintszabályozása a Szint és egyensúly használata 1+2/3+4 értékre vált. Ezután a fejhallgató hangereje a fő kimenetektől függetlenül állítható az RE6 segítségével (és a szinti hangok és a bemenetek közötti egyensúly az RE7 segítségével).

Néhány szó a menünavigációról

Az UltraNova-t úgy tervezték, hogy a lejátszó maximálisan irányíthassa a Novation UltraNova hangkarakterét és a rendszer működtetése minimális gonddal. Az összes főmenü egyetlen gombnyomással kiválasztható; például az OSCILLATOR gomb megnyomásával mindig megnyílik az Oszcillátor menü, függetlenül attól, hogy éppen hol tartózkodik a menürendszerben. Nem kell „vissza menteni” vagy „kilépni” egyetlen menüből sem, egyetlen gombnyomással mindig közvetlenül léphet egyik menüből a másikba.

A szintetizátor feldolgozási blokkok közül több – mint például az Oszcillátor és a Boríték menü – duplikált; például 3 külön oszcillátor van, mindegyik saját menüvel. Ha újra kiválaszt egy menüt egy ilyen többszörös blokkhoz, az a legutóbb használtnál fog megnyílni. Például, ha beállítja a 4. boríték paramétereit, majd átlép egy másik menübe néhány további paraméter beállításához, majd ismét megnyomja a BORÍTÉK gombot, a Boríték menü újra megnyílik, és láthatók lesznek a 4. boríték paraméterei. Ugyanez az elv vonatkozik a többoldalas menükre is – az UltraNova megjegyzi, hogy mely paramétereket állította be utoljára, és újra megnyitja a menüt az utoljára használt oldalon.

Machine Translated by Google

Görgetés a javítások között

Az UltraNova egy gyári javításkészlettel van előre telepítve, amelyeket a nyitó Patch menüből lehet meghallgatni. A nyitó Patch Menu mindig elérhető a SYNTH gomb [25] megnyomásával. A foltok 4 bankba vannak elrendezve (A-tól D-ig), mindegyikben 127 patch (000-126). A javítások görgetéséhez forgassa el az RE1-et. Az új hang azonnal betöltődik, amint a patch adatok megjelennek a kijelzőn. Alternatív megoldásként a PATCH/BANK tekerőgomb [24] használható a teljes készlet tárcsázásához, ebben az esetben forgassa el a PATCH/BANK gombot a patch kiválasztásához, majd nyomja meg és forgassa el a gombot a bank kiválasztásához. Vegye figyelembe, hogy az FX - EQ DELAY 1/2 DELAY1 Dly1Time Dly1Sync Dly1Fbck Dly1L/R Dly1Wdth DLy1Slew neve patch is megjelenik.

X - EQ EQ EQBasLvl EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFrq EQMidFrq EQTrbFrq
0 0 64 0 64 64
64 Ki 64 1/1 127 127

CHORUS 1-4CHORUS1 Ch1Type Ch1Rate Ch1Sync Ch1Fbck Ch1Depth Ch1Delay
Énekkar 20 Ki +10 64 64

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

- GATOR GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSync GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel
Tovább Ki 16 Tovább 16 64 0

FX - CHORUS 1-4CHORUS1 Ch1Type Ch1Rate Ch1Sync Ch1Fbck Ch1Depth Ch1Delay

Keresés a kategóriák között

Amellett, hogy 4 bankban vannak elrendezve, a patch-ek a GtMode EditGroup EEEE szerint is vannak kategorizálva ----- --------
GATOR FX-GATOR a hang típusa szerint; ez sokkal könnyebbé teszi a megfelelő hangok bevitelét. Minden javítás
-------- -------- egy műfajhoz és egy kategóriához is tartozik; a műfaj nagyjából azt a zenei területet jelöli, amelyre a patch alkalmas
Mono16 1 lehet, a kategória pedig hangkarakterek szerint tovább osztja a készletet Patch Name

SZINTH

tics. Nyomja meg a PATCH BROWSE gombot [23], és az alábbi képernyő jelenik meg:

H BROWSE Patch Név Keresés: Kategória Műfaj SZINTH
A000 Init program A000-D127 Összes Összes

*------- -------- Felső szám Pontozás A javítás neve CH SAVE PATCHSAVE Posng
Program mindegy javítás kiválasztása szűrő szerint; a javítások a kategória és/vagy a hangszín szerint szűrhetők. Az egyszerű szűrés a Patch Browser szűrőjét szűrőkre és/vagy kategóriákra szűri, a szűrő és a kategória szerint szűrve. A szűrés és a kategória szerint szűrve. A szűrés és a kategória szerint szűrve. A szűrés

Machine Translated by Google

H BROWSE Patch Név Keresés: Kategória Műfaj
Szintetizátor program A000-D127 Összes Összes

CH SAVE PATCHSAVE Bosng *----- ------ Felső Alsó Szám Írásjel
A 0 Lépjen be a Programba A a 0 tér

PATCHSAVE Bank Patch Destination SaveCatg SaveGenre
Cél+C&G A 0 Lépjen be a Programba Egyik sem Egyik sem

CSÍPÉS Tweak1 Tweak2 RE1: Tweak3 Tweak4 Tweak5 Tweak6 Tweak7 Tweak8
Nem használt. ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ----
---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ----

ÉRINTÉS M 123456 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 Használja 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 ------

Javítás mentése (7. oldal)

RE2: Bankválasztás

Ezzel a vezérlővel kiválaszthatja, hogy a javítás melyik bankba (A, B, C vagy D) legyen írva.

RE3: Patch pozíció

ezt a vezérlőt annak a javítási célszámnak a kiválasztásához, ahová az aktuálisan szerkesztett hangot írjuk. Az aktuálisan szerkesztett javítás neve az RE4-ben van beállítva. Ez felülíródik az új javításnévvel, ha a javítást a pozíció megváltoztatása nélkül menti el.

A COMPARE gombbal hallgassa meg az RE2 és RE3 által kiválasztott patch-et.

RE4 – RE5: Nem használt.

RE6: Kategória kiválasztása

Válasszon kategóriát az új javításhoz. A kategóriák listáját lásd a 7. oldalon.

RE7: Műfaj kiválasztása

Válasszon műfajt az új javításhoz. Az elérhető műfajok listáját lásd a 7. oldalon.

RE8: Nem használt.

A Write menüből való kilépéshez nyomjon meg egy másik szintetizátor gombot (pl. SYNTH [25]).

Megjegyzés: A javítások kezelésének gyorsabb módja (írás, betöltés, átnevezés, átrendezés stb.) a letölthető UltraNova Librarian használata. Ez ingyenesen letölthető a http://novationmusic.com/support/ultranova webhelyről.

Az UltraNova operációs rendszerének (PC) frissítése

Az operációs rendszer frissítései időről időre elérhetők lesznek a www.novationmusic.com/support/ultranova oldalon MIDI SysEx ile formájában. A frissítési eljárás megköveteli, hogy az UltraNova USB-n keresztül csatlakozzon egy számítógéphez, amelyen először telepítve voltak a szükséges USB-illesztőprogramok. A frissítés végrehajtására vonatkozó részletes utasításokat a letöltéssel együtt szállítjuk.

Szintézis oktatóanyag

Ez a rész részletesebben foglalkozik a hangkeltéssel, és az UltraNova hanggeneráló és feldolgozó blokkjaiban elérhető különféle alapvető funkciókat tárgyalja.

Javasoljuk, hogy figyelmesen olvassa el ezt a fejezetet, ha az analóg hangszintézis ismeretlen téma. A témában jártas felhasználók kihagyhatják ezt a fejezetet, és továbbléphetnek a következő fejezetre.

Annak megértéséhez, hogy a szintetizátor hogyan generál hangot, hasznos, ha felmérjük a hangot alkotó összetevőket, mind a zenei, mind a nem zenei hangot.

A hang észlelésének egyetlen módja a dobhártya rendszeres, időszakos levegőrezgése. Az agy ezeket a rezgéseket (nagyon pontosan) a végtelen számú különböző hangtípus egyikévé értelmezi.

Figyelemre méltó, hogy bármilyen hangot csak három tulajdonsággal lehet leírni, és minden hangnak mindig megvannak ezek. Ők:

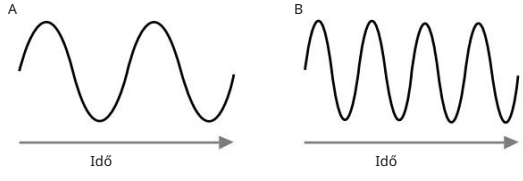
- Hangmagasság
- Hangszín
- Hangerő

Ami az egyik hangot különbözteti meg a másiktól, az a három tulajdonság relatív nagysága, amelyek kezdetben jelen vannak a hangban, és hogy a tulajdonságok hogyan változnak a hangban.
a hang időtartama.

A zenei szintetizátorral szándékosan arra törekedtünk, hogy pontosan szabályozzuk ezt a három tulajdonságot, és különösen azt, hogy miként lehet ezeket megváltoztatni a hang „élettartama” során.
A tulajdonságokat gyakran más-más elnevezéssel látják el: a hangerőt amplitúdóként, hangerőként vagy szintként, hangmagasságát Frekvenciaként és hangszíneként hangszínként nevezik.

Hangmagasság

Amint már említettük, a hang a dobhártyát vibráló levegő által érzékeli. A hang magasságát a rezgések gyorsasága határozza meg. Felnőtt embernél a leglassabb hangként érzékelt rezgés másodpercenként körülbelül húszszor van, amit az agy basszus típusú hangként értelmez; a leggyorsabb másodpercenként sok ezerszer, amit az agy magas treble típusú hangként értelmez.



Ha megszámoljuk a két hullámforma (rezgések) csúcsainak számát, látni fogjuk, hogy a B hullámban pontosan kétszer annyi csúcs van, mint az A hullámban (a B hullám valójában egy oktávval magasabb hangmagasságban, mint az A hullám). Egy adott időszakban a rezgések száma határozza meg a hang magasságát. Ez az oka annak, hogy a hangmagasságot néha frekvenciának nevezik. A hangmagasságot vagy frekvenciát meghatározó hullámforma csúcsok száma egy adott időtartam alatt.

Hang

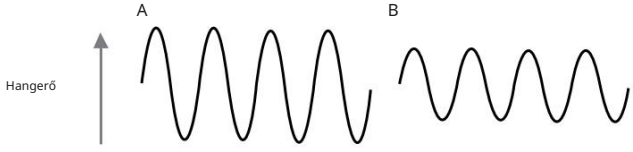
A zenei hangok több különböző, egymással összefüggő hangmagasságból állnak, amelyek egyszerre fordulnak elő. A leghangosabbat „alapvető” hangmagasságnak nevezik, és a hang észlelt hangjának felel meg. A hangot alkotó egyéb hangmagasságokat, amelyek egyszerű matematikai arányokban kapcsolódnak az alaphoz, harmonikusoknak nevezzük. Az egyes harmonikusok relatív hangereje a fundamentális hangerőhöz viszonyítva meghatározza az összhangot vagy „hangszínt”.
a hang.

Vegyünk két hangszert, például egy csembalót és egy zongorát, amelyek ugyanazt a hangot játsszák a billentyűzeten és azonos hangerőn. Annak ellenére, hogy azonos hangerővel és hangmagasságukkal rendelkeznek, a hangszerek még mindig határozottan eltérőek. Ennek az az oka, hogy a két hangszer eltérő hangzási mechanizmusa eltérő harmonikus halmazokat generál; a zongora hangjában jelenlévő harmonikusok különböznek a csembalóhangzásban található harmonikusoktól.

Machine Translated by Google

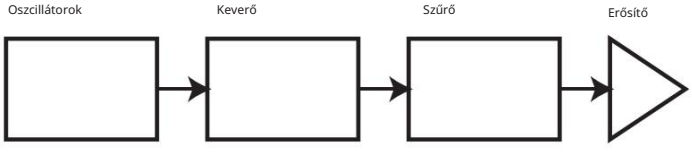
Hangerő

A hangerőt, amelyet gyakran a hang amplitúdójának vagy hangosságának neveznek, a rezgések nagysága határozza meg. Nagyon leegyszerűsítve, ha egy zongorát egy méterről hallgatunk, az hangosabban szól, mintha negyven méterrel arrébb lenne.



Miután megmutattuk, hogy mindössze három elem határozhat meg bármilyen hangot, ezeket az elemeket most egy zenei szintetizátorhoz kell kapcsolni. Logikus, hogy a szintetizátor egy másik része "szintetizálja" (vagy hozza létre) ezeket a különböző elemeket.

A szintetizátor egyik része, az oszcillátorok nyers hullámforma jeleket adnak, amelyek meghatározzák a hang magasságát, valamint annak nyers harmonikus tartalmát (tónusát). Ezeket a jeleket azután összekeverik a Mixer nevű szakaszban, majd a kapott keveréket a szűrőnek nevezett részbe táplálják. Ez további változtatásokat eredményez a hang tónusában, bizonyos harmonikusok eltávolításával (ilterációjával) vagy fokozásával. Végül az ilterált jel az erősítőbe kerül, amely meghatározza a hang belső hangerejét.



A további szintetizátor szekciók - LFO-k és Envelopes - további módokat kínálnak a hang magasságának, hangszínének és hangerejének megváltoztatására az oszcillátorokkal, a szűrővel és az erősítővel való interakció révén, így a hang karakterének változását biztosítják, amely idővel változhat.
Mivel az LFO-k és Envelopes-ok egyetlen célja a többi szintetizátor szekció vezérlése (modulálása), ezeket általában „modulátoroknak” nevezik.

Ezeket a különféle szintetizátor részeket most részletesebben tárgyaljuk.

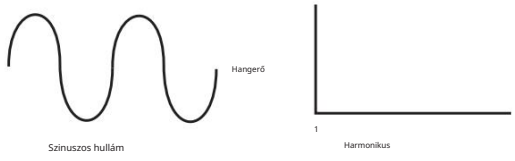
Az oszcillátorok és a keverő

Az oszcillátor valójában a szintetizátor szívverése. Elektronikus hullámot hoz létre (amely rezgéseket hoz létre, amikor végül a hangszóróhoz táplálja). Ez a hullámforma szabályozható zenei hangmagasságon jön létre, amelyet kezdetben a billentyűzeten lejátszott hang határozza meg, vagy amely egy fogadott MIDI hangüzenetben található. A hullámforma kezdeti jellegzetes hangját vagy hangszínét valójában a hullámforma alakja határozza meg.

Sok évvel ezelőtt a zenei szintézis úttörői felfedezték, hogy csak néhány jellegzetes hullámforma tartalmazza a zenei hangok keltéséhez leghasznosabb harmonikusokat. Ezeknek a hullámoknak a neve visszaadja tényleges alakjukat, amikor egy oszcilloszkópnak nevezett műszeren nézzük, és ezek a következők: szinuszhullámok, négyzethullámok, fűrészfog-hullámok, háromszöghullámok és zaj.

Minden hullámforma alakzatnak (a zaj kivételével) van egy speciális zenei vonatkozású harmonikus halmaza, amelyet a szintetizátor további szakaszai manipulálhatnak.

Az alábbi diagramok bemutatják, hogyan néznek ki ezek a hullámformák egy oszcilloszkópon, és illusztrálják felharmonikusaik relatív szintjeit. Ne feledje, hogy a hullámformában jelenlévő különféle harmonikusok relatív szintjei határozzák meg a belső hang hangját.



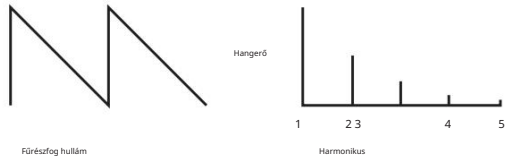
Szinuszhullámok

Ezeknek csak egyetlen harmonikusuk van. A szinuszos hullámforma a „legtisztább” hangot hozza létre, mivel csak egyetlen hangmagassága (frekvenciája) van.

Háromszög hullámok

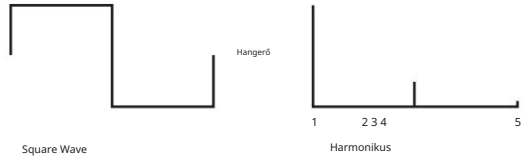
Ezek csak páratlan harmonikusokat tartalmaznak. Mindegyik hangereje a harmonikus sorozatban elfoglalt helyzetének négyzetével csökken. Például az 5. harmonikus hangereje az alaphang hangerejének 1/25-e.

Fűrészfog hullámok



Ezek harmonikusokban gazdagok, és az alapfrekvencia páros és páratlan harmonikusait egyaránt tartalmazzák. Mindegyik térfogata fordítottan arányos a benne elfoglalt helyével harmonikus sorozat.

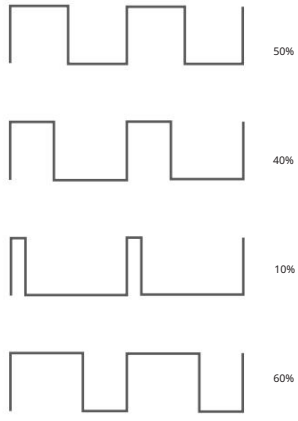
Négyzet / pulzushullámok



Ezeknek csak páratlan harmonikusai vannak, amelyek azonos hangerővel rendelkeznek a páratlan harmonikusokkal fűrészfog hullám.

Észrevehető, hogy a négyzet alakú hullámforma egyenlő mennyiségű időt tölt „magas” és „alacsony” állapotában. Ezt az arányt „terhelési ciklusnak” nevezik. A négyszöghullám kitöltési tényezője mindig 50%, ami azt jelenti, hogy a ciklus felében „magas”, a másik felében pedig „alacsony”.
Az Ultranovában lehetőség van az alap négyzetes hullámforma munkaciklusának beállítására, hogy olyan hullámformát hozzunk létre, amely inkább „téglalap alakú”. Ezeket gyakran impulzus hullámformáknak nevezik. Ahogy a hullámforma egyre téglalap alakúvá válik, egyenletesebb harmonikusok jelennek meg, és a hullámforma karaktere megváltozik, egyre „nazális” hangzásúvá válik.

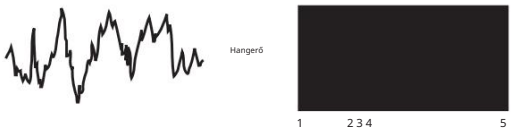
Az impulzus hullámforma szélessége (az impulzus szélessége) egy modulátorral dinamikusan módosítható, ami a hullámforma harmonikus tartalmának állandó változását eredményezi. Ez nagyon „kövér” minőséget adhat a hullámformának, ha az impulzusszélesség mérsékelt ütemben változik.



Nem mindegy, hogyan hangzik egy impulzus hullámforma, hogy a munkaciklus 40% vagy 60%, mivel a hullámforma csak „fordított”, és a harmonikus tartalom pontosan ugyanaz.

Machine Translated by Google

Zajhullámok



Ezek alapvetően véletlenszerű jelek, és nincs egyetlen alapfrekvenciájuk (és ezért nincs hangmagasság-tulajdonságuk). Minden frekvencia ugyanazon a hangerőn van. Mivel nincs hangmagasságuk, a zajjelek gyakran hasznosak hangeffektusok és ütős hangszerek létrehozásához.

Digitális hullámformák

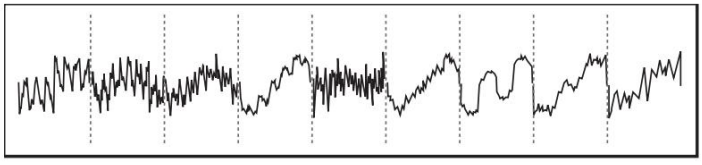
A fent részletezett hagyományos oszcillátor-hullámformákon kívül az UltraNova gondosan kiválasztott, digitálisan generált hullámformákat is kínál, amelyek hasznos harmonikus elemeket tartalmaznak, amelyeket általában nehéz hagyományos oszcillátorokkal előállítani.

Hullámtáblák

A „hullámozható” lényegében digitális hullámformák csoportja. Az UltraNova 36 hullámtáblája 9 különálló digitális hullámformát tartalmaz. A hullámtábla előnye, hogy a hullámtáblában egymást követő hullámformák keverhetők. Az UltraNova néhány hullámtáblája tartalmaz

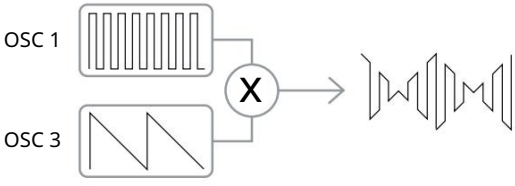
hasonló harmonikus tartalmú hullámformákat, míg mások nagyon eltérő harmonikus tartalmú hullámformákat tartalmaznak. A hullámtáblák akkor kelnek életre, amikor a „hullámindexet” – a hullámtáblán belüli pozíciót – modulálják, ami olyan hangot eredményez, amely folyamatosan változtatja a karakterét, akár simán, akár hirtelen.

9 A hullámok hullámtáblázatot alkotnak



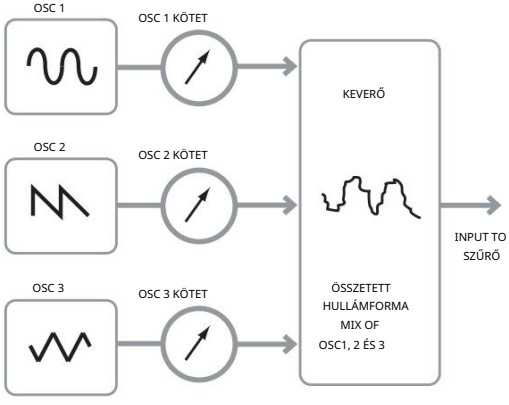
Gyűrű moduláció

A Ring Modulator egy hanggenerátor, amely az UltraNova két oszcillátorától veszi a jeleket, és hatékonyan „sokszorozza” azokat. Az Ultranova 2 gyűrűmodulátorral rendelkezik, az egyik az Osc 1-et és az Osc 3-at veszi be bemenetként, a másik pedig az Osc2-t és az Osc-3-at. Az eredményül kapott kimenet a két oszcillátorjelben jelenlévő különböző frekvenciáktól és harmonikus tartalomtól függ. összeg- és különbségfrekvenciák sorozatát, valamint az eredeti jelekben jelenlévő frekvenciákat.



A Mixer

Az előállítható hangok tartományának bővítése érdekében a tipikus analóg szintetizátorok egynél több oszcillátorral rendelkeznek. Több oszcillátor használatával egy hang létrehozásához nagyon érdekes harmonikus keverékeket lehet elérni. Lehetőség van az egyes oszcillátorok enyhén egymásra hangolására is, ami nagyon meleg, „kövér” hangot hoz létre. Az UltraNova Mixer három független oszcillátor, egy külön zajoszcillátor és két gyűrűmodulátor forrás keverését teszi lehetővé.



A szűrő

Az Ultranova egy szubtraktív zenei szintetizátor. A kivonás azt jelenti, hogy a hang egy részét levonják valahol a szintézis folyamatában.

Az oszcillátorok bőséges harmonikus tartalommal látják el a nyers hullámformákat, a Filter szekció pedig szabályozott módon kivonja a harmonikusok egy részét.

14 féle szűrő érhető el az UltraNova-n, bár ezek három alapvető szűrőtípus fajtái: aluláteresztő, sáváteresztő és felüláteresztő. A szintetizátorokon leggyakrabban megtalálható szűrőtípus az aluláteresztő típus. Aluláteresztő szűrővel kiválaszt egy vágási pontot (vagy vágási frekvenciát), és a pont alatti frekvenciákat átengedi, a feletti frekvenciákat pedig kiszűri. A Filter Frequency paraméter beállítása határozza meg azt a pontot, amely alatt a frekvenciák eltávolításra kerülnek. Ez a harmonikus hullámformákból való eltávolításának folyamata megváltoztatja a hang karakterét vagy hangszínét. Amikor a Frekvencia paraméter a maximumon van, az ilter teljesen „nyitva van”, és nem távolítanak el frekvenciákat a nyers oszcillátor hullámformákból.

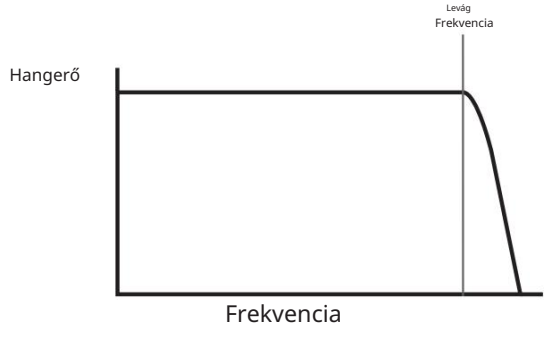
A gyakorlatban az aluláteresztő szűrő vágási pontja felett fokozatosan (nem pedig hirtelen) csökken a harmonikusok hangereje. A szűrő meredeksége határozza meg, hogy ezeknek a harmonikusoknak a hangereje milyen gyorsan csökken, ha a frekvencia a határpont fölé emelkedik. A meredekség mértékegysége „térfogat egység oktávonként”. Mivel a hangerőt decibelben mérik, ezt a meredekséget általában oktávonként annyi decibelben (dB/oct) adják meg. A tipikus értékek 12 dB/okt és 24 dB/okt. Minél nagyobb a szám, annál nagyobb a vágási pont feletti harmonikusok visszautasítása, és annál kifejezettebb az iltering hatás.

A szűrő további fontos paramétere a rezonanciája. A vágási ponton lévő frekvenciák hangereje növelhető a szűrőrezonancia vezérlővel. Ez hasznos a hang bizonyos harmonikusainak kiemeléséhez.

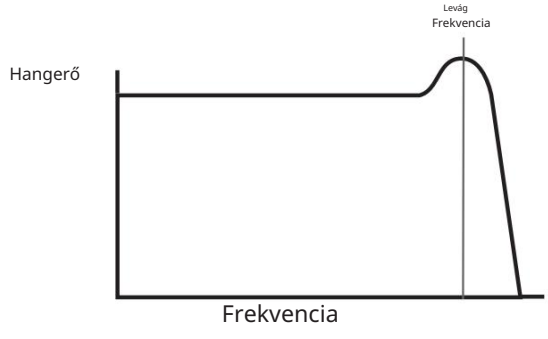
A rezonancia növelésével az ilteren áthaladó hang fütyüléshez hasonló minőséget mutat be. Ha nagyon magas szintre van állítva, a Rezonancia valójában az ilter önrezgését okozza, amikor egy jel áthalad rajta. Az így létrejövő sípoló hang valójában egy tiszta szinuszhullám, melynek magassága a Frekvencia gomb (az ilter vágási pontja) beállításától függ. Ez a rezonancia által létrehozott szinuszhullám valójában képes

kívánság szerint egyes hangokhoz kiegészítő hangforrásként használható.

Az alábbi diagram egy tipikus aluláteresztő szűrő reakcióját mutatja. A határpont feletti frekvenciák hangereje csökken.



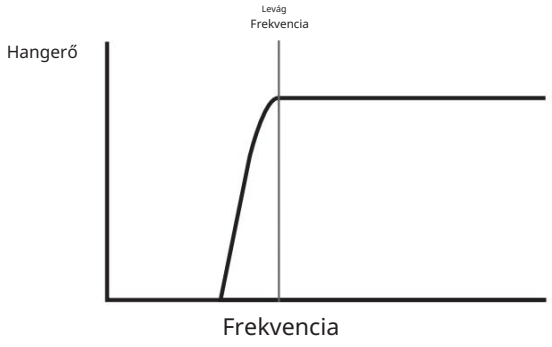
A rezonancia hozzáadásával a vágási ponton lévő frekvenciák hangereje megnő.



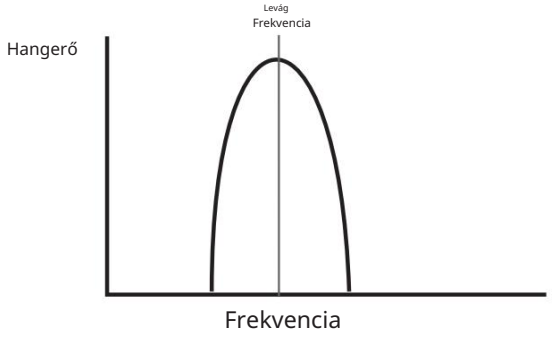
Machine Translated by Google

A hagyományos aluláteresztő szűrő típus mellett léteznek felüláteresztő és sávszűrő típusok is. A használt szűrő típusát a Szűrőtípus paraméterrel lehet kiválasztani.

A felüláteresztő szűrő hasonló az aluláteresztő szűrőhöz, de „ellentétes értelemben” működik, így a vágási pont alatti frekvenciákat eltávolítják. A határérték feletti frekvenciák áthaladnak. Ha a Filter Frequency paraméter nullára van állítva, az ilter teljesen nyitva van, és a rendszer nem távolítja el a frekvenciákat a nyers oszcillátor hullámformákból.



Sáváteresztő szűrő használatakor csak a vágási pont körüli keskeny frekvenciasáv kerül átadásra. A sáv feletti és alatti frekvenciák eltávolításra kerülnek. Az ilyen típusú szűrőt nem lehet teljesen kinyitni, és minden frekvenciát átengedni.

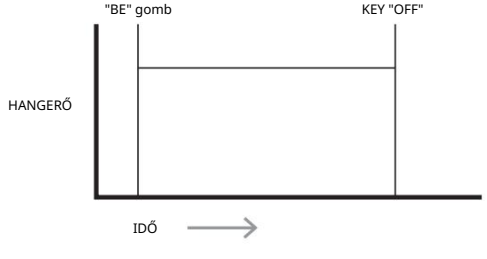


Borítékok és Erősítő

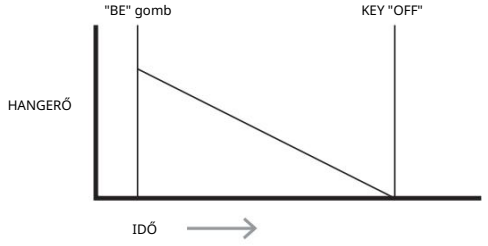
A korábbi bekezdésekben a hangmagasság és a hangszín szintézisét írták le.
A szintézis oktatóanyag következő része leírja, hogyan szabályozható a hangerő.
A hangszer által létrehozott hang hangereje gyakran nagymértékben változik a hangszer időtartama alatt, a hangszer típusától függően.

Például egy orgonán lejátszott hang gyorsan eléri a teljes hangerőt egy gomb megnyomásával.
A gomb elengedéséig teljes hangerőn marad, ekkor a hangerő azonnal csökken nullára.

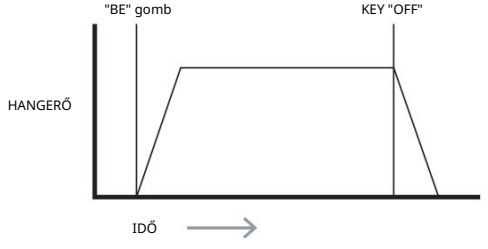
A zongora hangereje gyorsan eléri a teljes hangerőt egy gomb lenyomása után, és néhány másodperc múlva fokozatosan nullára esik, még akkor is, ha a gombot lenyomva tartja.



A String Section emuláció csak fokozatosan éri el a teljes hangerőt egy billentyű lenyomásakor. A gomb lenyomva tartása mellett teljes hangerőn marad, de a gomb elengedése után a hangerő meglehetősen lassan nullára esik.



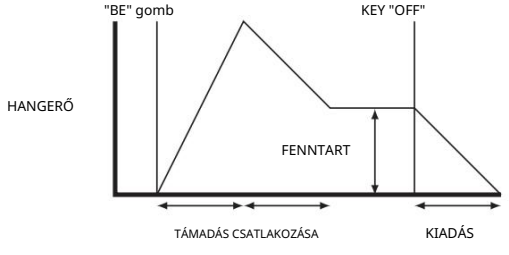
Az analóg szintetizátorban a hang karakterének egy hang időtartama alatt bekövetkező változásait egy Envelope Generator nevű szakasz vezérli. Az UltraNova 6



Borítékgenerátorok (Env 1-től 6-ig). Az 1. Mindig egy erősítőhöz kapcsolódik, amely szabályozza a hang amplitúdóját – azaz a hang hangerejét – a hang lejátszásakor.

Mindegyik borítékgenerátor négy fő vezérlővel rendelkezik, amelyek a boríték alakjának beállítására szolgálnak.
Támadási idő

Beállítja azt az időt, amely egy gomb megnyomása után a hangerő nulláról teljes hangerőre emelkedik. Használható lassú fade-in hangzás létrehozására.



Bomlási idő

Beállítja azt az időt, amely alatt a hangerő a kezdeti teljes hangerőről a Sustain vezérlővel beállított szintre csökken, miközben egy gombot lenyomva tart.

Sustain Level

Ez abban különbözik a többi Envelope vezérlőtől, hogy egy szintet állít be, nem pedig egy időtartamot. Beállítja azt a hangerőszintet, amelyen a boríték maradjon, miközben lenyomva tartja a gombot, miután a lecsengési idő lejárt.

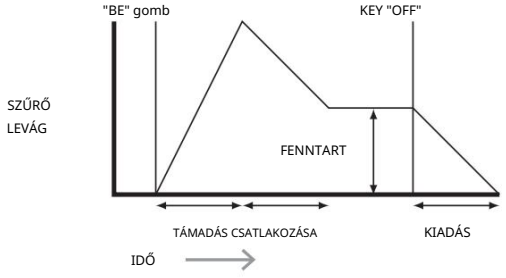
Kiadás ideje

Beállítja azt az időt, amely alatt a hangerő a Sustain szintről nullára csökken a billentyű elengedése után. Használható olyan hangok létrehozására, amelyek „fade-out” minőségűek.

Egy tipikus szintetizátornak egy vagy több borítéka van. Mindig egy borítékot helyeznek az erősítőre az egyes lejátszott hangok hangerejének alakításához. További borítékok használhatók a szintetizátor többi szakaszának dinamikus megváltoztatására az egyes hangjegyek élettartama alatt.
Az UltraNova második borítékgenerátora (Env 2) az ilter vágási frekvenciájának módosítására szolgál a bankjegy élettartama alatt.

Machine Translated by Google

Az UltraNova-ban a 3–6. borítékgenerátorok speciális célokra használhatók, például a Wavetable index vagy az FX szintek modulálására.



LFO-k

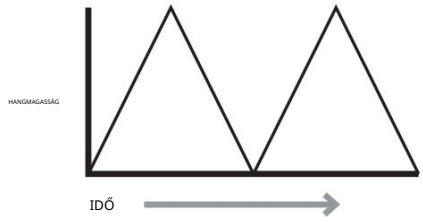
Az Envelope Generatorokhoz hasonlóan a szintetizátor LFO része is egy modulátor. Így ahelyett, hogy magának a hangszintézisnek a része lenne, a szintetizátor más szakaszainak megváltoztatására (vagy moduláására) használják. Például egy LFO használható az oszcillátor hangmagasságának vagy a szűrő vágási frekvenciájának megváltoztatására.

A legtöbb hangszer olyan hangokat ad ki, amelyek idővel változnak mind hangerőben, mind hangmagasságban és hangszínben. Néha ezek a variációk meglehetősen finomak lehetnek, de mégis nagyban hozzájárulnak a belső hang jellemzéséhez.

Míg az Envelope egy hangjegy élettartama alatti egyszeri moduláció vezérlésére szolgál, az LFO-k ismétlődő ciklikus hullámforma vagy minta segítségével modulálnak. Amint azt korábban tárgyaltuk, az oszcillátorok állandó hullámformát hoznak létre, amely ismétlődő szinuszhullám, háromszöghullám stb. alakját öltheti. Az LFO-k hasonló módon hoznak létre hullámformákat, de általában olyan frekvencián, amely túl alacsony ahhoz, hogy az emberi fül által képes hangot keltsen. észlelni. (Valójában az LFO a Low Frequency Oscillator rövidítése.)

Az Envelope-hoz hasonlóan az LFO-k által generált hullámformák a szintetizátor más részeibe is bekerülhetnek, hogy a kívánt időbeli változást – vagy „mozgást” – hozzunk létre a hangban.
Az UltraNova három független LFO-val rendelkezik, amelyek különböző szintetizátor szakaszok moduláására használhatók, és különböző sebességgel futhatnak.

Az LFO tipikus hullámalakja a háromszög hullám.



Képzelje el, hogy ezt a nagyon alacsony frekvenciájú hullámot egy oszcillátor hangmagasságára alkalmazzák. Az eredmény az, hogy az oszcillátor hangmagassága lassan emelkedik és süllyed az eredeti hangmagassága fölé és alá. Ez például azt szimulálná, hogy egy hegedűs fel-le mozgatja az ujját a hangszer húrján, miközben meghajlítják. Ezt a finom fel-le mozgást a hangmagasságnak nevezik
a „Vibrato” effektus.

Alternatív megoldásként, ha ugyanaz az LFO-jel a szűrő vágási frekvenciáját modulálná az oszcillátor hangmagassága helyett, egy ismerős billegő effektus, az úgynevezett „wahwah” lenne az eredmény.
Amellett, hogy a szintetizátor különböző szakaszait beállítjuk, hogy azokat LFO-k modulálják, további Envelope-ok is használhatók modulátorként egyidejűleg. Nyilvánvaló, hogy minél több oszcillátor, szűrő, boríték és LFO van egy szintetizátorban, annál erősebb.

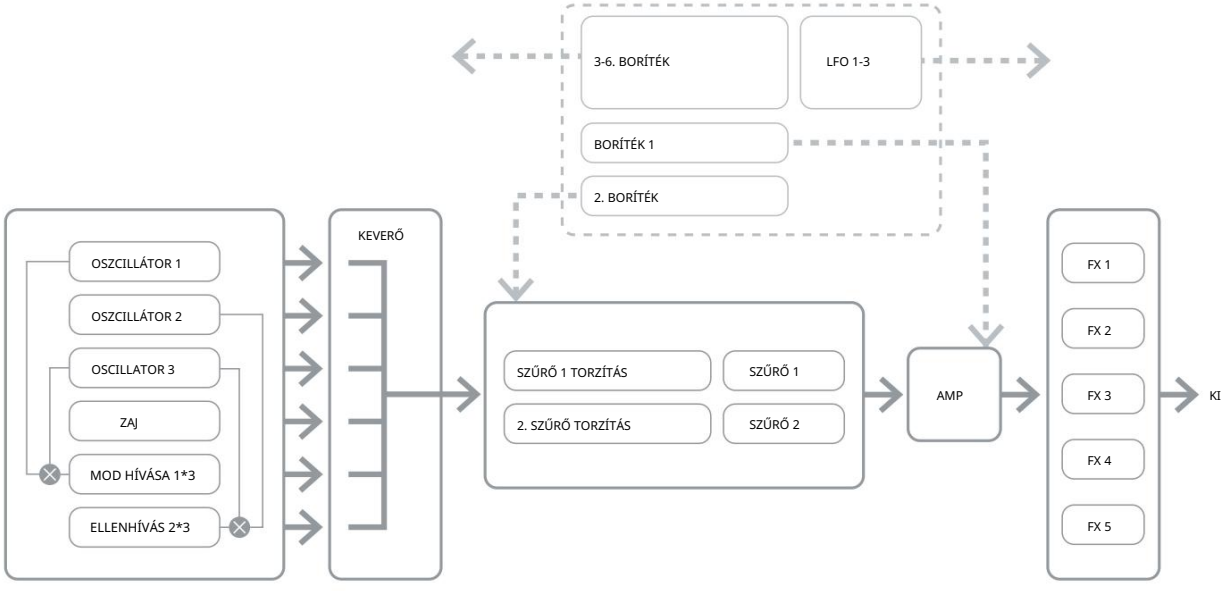
Összegzés

A szintetizátor felbontható négy fő hangképző vagy hangmódosító (moduláló) blokkra.

1 Oszcillátorok, amelyek különböző hangmagasságú hullámformákat generálnak.
2 Keverő, amely összekeveri az oszcillátorok kimeneteit.
3 Szűrők, amelyek eltávolítanak bizonyos harmonikusokat, megváltoztatva a hang karakterét vagy hangszínét.
4 Envelope generátor által vezérelt erősítő, amely megváltoztatja a hang hangerejét
egy hang lejátszásakor.
5 LFO és boríték, amelyek a fentiek bármelyikének moduláására használhatók.

A szintetizátor élvezetének nagy része a gyárilag beállított hangzásokkal való kísérletezés és újak létrehozása. Semmi sem helyettesítheti a „kézzel történő” tapasztalatot.
Az UltraNova számos paraméterének beállításával kapcsolatos kísérletek végül annak teljesebb megértéséhez vezetnek, hogy a különböző vezérlők hogyan változtatják meg és segítik az új hangok kialakítását.
Az ebben a fejezetben található ismeretekkel felvértezve, és annak megértésével, hogy mi történik valójában a gépben, amikor a gombokat és kapcsolókat módosítják, az új és izgalmas hangok létrehozásának folyamata egyszerűvé válik - Jó szórakozást.

ultranova JELáramlási rajz



Machine Translated by Google

SZINTIKAI SZERKESZTÉS szakasz

Hardveres navigáció

Az UltraNova áttekintését és a felső panel egyes vezérlőinek rövid leírását a 4. oldalon találja.

Az UltraNova-n a hanggenerálást és hangfeldolgozási blokkokat vezérlő összes menü elérhető a felső panel Synth Edit területén található gombokkal.

A menü előhívásakor a megjelenített paraméterértékek az aktuálisan kiválasztott patch értékei.

Mindegyik menü a saját külön gombjával érhető el, és egy és négy oldal közötti.
Ha egy menü egynél több oldalt tartalmaz, a két PAGE gomb [4] közül az egyik világít, és ezekkel lehet görgetni a további oldalakat. A menü legfeljebb nyolc paramétere jelenik meg az LCD-n, és mindegyik a paraméterszöveg feletti forgó jeladóval változtatható.

A [11] - [22] menügombok segítségével egyetlen gombnyomással közvetlenül léphet át egyik menüből a másikba. A hanggenerálási/feldolgozási blokkok egy része duplikált (pl
Oszcillátor), és a SELECT gombok [10] segítségével kiválasztható, hogy az adott típusú blokkot melyik blokkot kell vezérelni. Az UltraNova megjegyzi, hogy melyik blokkot használta utoljára, és azt is, hogy melyik menüoldalt, és a menü előhívásakor újra megnyílik az utolsó beállítások láthatóval.

OSZCILLÁTOROK 1, 2 és 3

Az UltraNova három egyforma oszcillátorral és egy zajforrással rendelkezik; ezek a szintetizátor hanggenerátorai. Az OSCILLATOR gomb [11] megnyomásával megnyílik az Oszcillátor menü, amelyben minden oszcillátorhoz két oldal tartozik. A SELECT gombok egyike és az egyik PAGE gomb világít, jelezve, hogy egynél több oszcillátor vezérelhető, és további menüoldalak is elérhetők. Oszcillátoronként összesen 16 paraméter jelenik meg beállítás céljából, oldalanként nyolc. Azonban vegye figyelembe, hogy ezek közül egy közös mindhárom oszcillátorban, egy másik pedig a zajforrásban; ez a hat paraméter minden oszcillátornál megjelenik a 2. oldal menüben.

Oszcillátoronkénti paraméterek (1. oldal)

ILLATORS O1Semi O1Cents O1VSync O1Wave O1PW/Idx O1Hard O1Dense O1DnsDtn
0 0 0 Fűrészfog 127 0 0 0

O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Ki 0 65 0 0 nap fehér

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

O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Ki 0 65 0 0 nap fehér

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

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Ki 0 65 0 0 nap fehér

ILTERS F1Res F1Env2 F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm
127 0 0 127 LP24 0 Dióda 64

FBalance FRuting FreqLink ResLink
-64 Párhuzamos Ki Ki

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

FBalance FRuting FreqLink ResLink
0 Párhuzamos Ki Ki

VELOPES AmpAtt AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig
2 90 127 0 0 OFF Re-trig 40

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

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

FltAtSlp FltDcSlp FltAtTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte
0 70 0 0 127 0 C 3

E3-E6 F3Att 10 F3Dec 40 F3Sus 64 F3Rel 40 F3Veloc F3Rept F3TTrig F3MTrig
70 0 0 KI Re-Trig

F3AtSlp F3DcSlp F3AtTk F3DecTk F3SusRt F3SusTm F3LvlTk LvlTkNte
0 127 0 0 0 127 0 C 3

A következő leírásokban példaként az 1. oszcillátort használjuk, azonban mind a 3 oszcillátor működése azonos.

RE1: Durva hangolás

Megjelenítve: O1Semi
Kezdeti érték: 0
Beállítási tartomány: -64 - +63

Ez a paraméter az oszcillátor minden alapvető hangolását állítja be. Értékének 1-gyel történő növelése eltolja a billentyűzet minden hangjának magasságát egy félhanggal feljebb csak a kiválasztott oszcillátornál, így +12-re állítva hatékonyan eltolja az oszcillátor hangolását egy oktávval. A negatív értékek ugyanígy hangolódnak el. Lásd még Átültetés a 38. oldalon.

RE2: Finomhangolás

Megjelenítve: O1cents
Kezdeti érték: 0
Beállítási tartomány: -50 és +50 között

Ez a paraméter lehetővé teszi a hangszín finom beállítását, és szükséges lehet, ha egy másik hangszerrel szeretné hangolni a hangszínt.

RE3: Virtuális oszcillátor szinkronizálás

Megjelenítve: O1VSync
Kezdő érték: 0
Beállítási tartomány: 0-127

Az Oszcillátor szinkronizálás egy további, virtuális oszcillátor használatával 127 harmonikus hozzáadására az előhöz, a virtuális oszcillátor hullámformájának felhasználásával az első hullámformájának újraindítására.

Ez a technika a harmonikusok érdekes skáláját hozza létre. Az eredmény jellege

A hang a paraméter értékének módosításával változik, mivel a virtuális oszcillátor frekvenciája a fő oszcillátor frekvenciájának többszöröseként növekszik a paraméter értékének növekedésével.

Ha a Vsync érték 16 többszöröse, a virtuális oszcillátor frekvenciája a fő oszcillátor frekvenciájának zenei harmóniája. Az összhatás az oszcillátor transzpozíciója, amely felfelé mozgatja a harmonikus sorozatot, és a 16-os többszörösei közötti értékek diszkordánsabb hatásokat eredményeznek.

VSync = 0

VSync = 5

VSync = 16

A Vsync legjobb kihasználása érdekében próbálja meg modulálni az LFO segítségével.
Próbálja meg hozzárendelni a MOD kerékhez a „gyakorlati” vezérléshez.

RE4: Oszcillátor hullámforma

Megjelenítve: O1Wave
Kezdő érték: Fűrészfog

Beállítási tartomány: A részleteket lásd a 40. oldalon lévő táblázatban

Ez kiválasztja az oszcillátor hullámformáját a 72 lehetőség közül. Az analóg szintetizátor típusú hullámformák, például szinusz, négyzet, fűrészfog, impulzus és 9 arányú fűrészfog/impulzus keverék mellett különböző digitális hullámformák és 36 hullámtábla áll rendelkezésre, amelyek hullámtáblánként kilenc egyedi hullámformát tartalmaznak, valamint a két audio bemeneti forrást.

Ha audio bemeneti forrást választ, akkor az oszcillátor további paraméterei nem lesznek hatással a hangra. Az audio bemenet forrása lesz a későbbi manipulációknak (pl. szűrők, moduláció stb.).
A hangbemenetek bármelyikének meghallgatásához egy hangot kell lejátszani a billentyűzeten.

Lehetőség van MIDI-kapu effektus létrehozására az énekhangon audio bemenetek segítségével mint a forrás.

RE5: Impulzusszélesség/hullámtábla index

Megjelenítve: O1Pw/Idx
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

Ennek a vezérlésnek két funkciója van, az RE4 által kiválasztott hullámformától függően. Az impulzushullámalakoknál az oszcillátor kimenetének impulzusszélességét változtatja. Ez az alaphatás legkönnyebben úgy hallható, ha az RE5-öt úgy állítja be, hogy az RE4 PW-re van állítva; észreveheti, hogy a harmonikus tartalom hogyan változik, és magas beállításoknál a hang meglehetősen vékony és fémes lesz. A pulzushullám lényegében aszimmetrikus négyszöghullám; nullára állítva a hullámforma normál négyszöghullám. (Lásd a 9. oldalt.) Az RE5 más funkcióval rendelkezik, ha az oszcillátor hullámformája a 36 hullámtábla egyikére van állítva (lásd fent az RE4-et). Minden hullámtábla kilenc kapcsolódó hullámformából áll, és az RE5 beállítása határozza meg, hogy melyik van használatban. A teljes 128-as paraméterérték-tartomány 9 (körülbelül) egyenlő, 14 értékegységből álló szegmensre van felosztva, így ha az értéket -64 és -50 közötti értékre állítja, a 9 hullámforma közül az első, a -49 és -35 között a második, stb. Lásd még a Wave Table Interpolation paramétert (RE2
az Oszcillátor menü 2. oldalán), amely a hullámtáblák használatának további változtatására használható.

RE6: Keménység

A következőképpen jelenik meg: O1 Kemény
127
Kezdeti érték: Beállítási 0-tól 127-ig

tartomány: A Keménység paraméter módosítja a hullámforma harmonikus tartalmát, csökkentve a felső harmonikusok szintjét az érték csökkenésével. Hatása hasonló az alulátesztő ilteréhez, de oszcillátor szinten működik. Megjegyzendő, hogy nincs hatása a szinuszos hullámformára, mivel ez az egyetlen hullámforma, amelyben nincsenek harmonikusok.

Machine Translated by Google

RE7: Sűrűség

Megjelenítve: O1Dense
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

A sűrűség paraméter hatékonyan hozzáadja önmagához az oszcillátor hullámformájának másolatait. Ehhez a paraméter értékétől függően legfeljebb nyolc további virtuális oszcillátor használható. Ez „vastagabb” hangot produkál alacsony és közepes értékeknél, de ha a virtuális oszcillátorokat kissé elhangoljuk (lásd az alábbi RE8-at), érdekesebb hatás érhető el.

RE8: Sűrűség detuning

Megjelenítve: O1DnsDtn
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

Ezt a paramétert a Sűrűség vezérlővel együtt kell használni. Lehangolja a virtuális sűrűségű oszcillátorokat, és nem csak a vastagabb hangzást, hanem a verés hatását is észreveszi.

> A Density és Density Detune paraméterek használhatók a hang „sűrítésére”, és szimulálják a további hangok hozzáadásának hatását. A Voice Menu Unison és Unison Detune paraméterei nagyon hasonló hatások létrehozására használhatók, de a Density és Density Detune használatának az az előnye, hogy nem kell további hangokat használni, amelyek száma inite.

Oszcillátoronkénti paraméterek (2. oldal)

O1PtchWh	O1WTInt	ModVib	MVibRate	OscDrift	OscPhase	FixNote	NoiseTyp
+12	127	0	65	0	0 nap	Ki	fehér

RE1: A kerékfogási tartomány

Megjelenítve: O1PtchWh
Kezdő érték: +12

Beállítási tartomány: -12 és +12 között

A hangmagasság kerék akár egy oktávval is változtathatja az oszcillátor hangmagasságát, felfelé vagy lefelé. Az egységek félhangúak, tehát +12-es értéknél a hangmagasság-kerék felfelé mozgatása egy oktávval növeli a lejátszott hangok hangmagasságát, lefelé mozgatása pedig egy oktávval lejjebb. A paraméter negatív értékre állítása azzal a hatással jár, hogy megfordítja a billenőkerék működési értelmét. Látni fogja, hogy sok gyári javításnál ez a paraméter +2-re van állítva, ami ¼1 hangos hangmagasságot tesz lehetővé. Érdemes megjegyezni, hogy (mint minden oszcillátoronkénti paraméternél) az érték minden oszcillátorhoz függetlenül beállítható.

RE2: Hullámtábla interpoláció

Megjelenítve: O1WTInt
Kezdő érték: 127

Beállítási tartomány: 0-127

Ez a paraméter azt állítja be, hogy mennyire sima az átmenet a szomszédos hullámformák között ugyanabban a hullámtáblában. A 127-es érték nagyon sima átmenetet hoz létre, a szomszédos hullámformák keveredésével. Nulla érték esetén az átmenetek hirtelenek és nyilvánvalóak lesznek. Magas 01WInt érték beállítása esetén lehetséges a szomszédos hullámformák keverékének megtartása, ha a modulációs érték fix marad. A hullámtábla indexének modulálásakor (LFO-n keresztül stb.) a hullámtábla interpolációs paramétere beállítja, hogy az átmenet mennyire sima (vagy nem!).

Általános oszcillátor paraméterek

Az Oszcillátor menü többi paramétere mind a 3 oszcillátornál közös. A SELECT gomb [10] által kiválasztott oszcillátortól függetlenül elérhetők.

RE3: Egyszeri rögzített megjegyzés

Megjelenítve: FixNote
Kezdeti érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki, C# -2 - G 8

Egyes hangoknak nem kell kromatikusan függőnek lenniük. Ilyenek lehetnek például bizonyos ütőhangok (pl. basszusdob) és hangeffektusok, például lézerpisztoly. Lehetőség van MIXER -ként egy ix egy patch-hez aláírni, így a billentyűzet bármely billentyűjének lejátszása ugyanazt a hangot generálja. A hangmagasság, amelyen a hang alapul, bármely félhang hang lehet tíz oktávnál nagyobb tartományban. Kikapcsolt paraméter esetén a billentyűzet a szokásos módon működik. Bármilyen más értékre állítva minden billentyű az értéknek megfelelő hangmagasságban játssza le a hangot.

RE4: Vibrato mélység

Megjelenítve: ModVib
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

A vibrato hozzáadása az oszcillátorhoz ciklikusan modulálja (vagy változtatja) a hang hangmagasságát, és „ingadozást” ad a hanghoz. Ez a paraméter határozza meg a vibráció mélységét, és ezáltal azt, hogy mennyire nyilvánvaló a „támolygás”. A mod kerék a vibrato alkalmazására szolgál, a ModVib paraméterrel érték, amely a vibrato maximális mélységét jelöli, amely a mod kerékkel teljesen „felfelé” állásban érhető el. Az UltraNova-n a VibMod és az MvibRate (lent) általános paraméterek, amelyek minden oszcillátorra hatással vannak, és nem igénylik az LFO szakasz használatát.

RE5: Vibrato Rate

Megjelenítve: MVibRate
Kezdő érték: 65

Beállítási tartomány: 0-127

Ez a paraméter a vibrato sebességét (vagy frekvenciáját) nagyon lassúról (érték=0) nagyon gyorsra (érték=127) állítja be.

RE6: Oscillator Drift

Megjelenítve: OscDrift
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

Ha a három oszcillátor ugyanarra a hangolásra van beállítva, a hullámformáik tökéletesen szinkronizálva vannak. A régi analóg szintetizátorok nem tudtak tökéletesen hangolni, és az Oscil lator Drift „utánozza” ezt a tökéletlenséget azáltal, hogy szabályozott mennyiségű detuningot alkalmaz, így az oszcillátorok kissé eltérnek egymástól. Ez „teltebb” karaktert ad a hangnak.

RE7: Oszcillátor fázis

Megjelenítve: OscPhase
Kezdő érték: 0 nap

Beállítási tartomány: Szabad, 0°-tól 357°-ig Ez beállítja a hullámforma azon pontját, ahol az oszcillátorok indulnak, és 3 fokos lépésekben állítható be egy teljes hullámforma cikluson keresztül (360¼). Ennek az a hatása, hogy enyhe „kattanás” vagy „él” kerül a hangjegy elejére, mivel a pillanatnyi kimenő feszültség a billentyű lenyomásakor nem nulla. Ha a paramétert 90¼-re vagy 270¼-re állítja, akkor a legszembetűnőbb hatás érhető el. Ha a paramétert 0°-ra állítjuk, az oszcillátorok mindig pontosan lépésben indulnak. Ha a Free be van állítva, a hullámformák fázisviszonya nincs összefüggésben a gomb megnyomásával.

RE8: Zajforrás típusa

Megjelenítve: NoiseType
Kezdő érték: fehér

Beállítási tartomány: fehér, magas, sávos vagy magas sáv

Az UltraNova a három fő oszcillátoron kívül zajgenerátorral is rendelkezik. A fehér zajt „minden frekvencián egyenlő teljesítményű” jelnek tekintik, és egy ismerős „sziszegő” hang. A zajgenerátor sávszélességének korlátozása megváltoztatja a „sziszegés” karakterisztikáját, és ennek a paraméternek a másik három lehetősége ilyen hatást alkalmaz. Ne feledje, hogy a zajgenerátornak saját bemenete van a keverőhöz, és ahhoz, hogy ezt elszigetelten hallhassa, a bemenetét fel kell állítani, az oszcillátor bemeneteit pedig le kell kapcsolni. (Lásd 15.)

a mixer

A három oszcillátor kimenete és a zajforrás egy egyszerű audiokeverőbe kerül, ahol beállítható az egyéni hozzájárulásuk a teljes hangkimenethez.

A legtöbb gyári patch vagy kettő, vagy mindhárom oszcillátort használ, de kimeneteiket különböző szintkombinációkban összegzik. A MIXER gomb [12] megnyomásával megnyílik a Mixer menü, amely kétoldalas. A PAGE gombok egyike világít, jelezve, hogy további menüoldalak állnak rendelkezésre. Összesen 6 bemenet és két FX Send áll rendelkezésre az 1. oldalon történő beállításhoz, és mindegyik bemenet önállóan illeszthető a 2. oldalon.

> Mint minden más hangkeverő esetében, ne essen a kísértésbe, hogy felkapcsolja az összes bemenetet. A keverőt a hangok kiegyenlítésére kell használni. Ha több forrás van használatban, akkor minden bemeneti beállításnak körülbelül félig kell lennie – körülbelül 64-nek, és minél több bemenetet használ, annál körültekintőbbnek kell lennie. Ha téved, belső jelkivágást kockáztat, ami rendkívül kellemetlenül hangzik.

Keverő paraméterei (1. oldal)

O1szint	O2szint	O3szint	RM1*3Lvl	RM2*3Lvl	ZajLvl	PreFXLvl	PstFXLvl
127	0	0	0	0	0	0dB	0dB

O1Solo	O2Solo	O3Solo	NoisSolo	RM13Solo	RM23Solo
Ki	Ki	Ki	Ki	Ki	Ki

RE1: Oszcillátor 1 szint

Megjelenítve: O1Level
Kezdeti érték: 127

Beállítási tartomány: 0-127

Ez a paraméter az egyes oszcillátor jelének mennyiségét állítja be a teljes hangban.

PortTime	PortMode	PortGlide	PolyMode	Unison	UnDetune
Ki	Ki	Expo Off	Alsó	2 szólam	25

L1Rate	L1RSync	L1Wave	L1Phase	L1Slew	L1KSync	L1Comn	L1OneSht
68	Ki	Övé	0	0	Ki	Ki	Ki

L1Delay	L1DSync	L1InOut	L1DTrig
0	Ki	FadeIn Legato	

On/Off	Balance	Width	SibLevel	SibType
Ki	v67 m 0 127		40	HighPass

hangot

HANG

LFO 1-3

VOCODER

Machine Translated by Google

RE2: Oszcillátor 2 szint

Megjelenítve: O2Level
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

Ez a paraméter beállítja az Oszcillátor 2 jelének mennyiségét a teljes hangban.

RE3: Oscillator 3 Level

Megjelenítve: O3 szint
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

Ez a paraméter beállítja az Oszcillátor 3 jelének mennyiségét a teljes hangban.

RE4: Zajforrás szintje

Megjelenítve: NoiseLvl
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

Ez a paraméter beállítja a zaj mértékét a teljes hangban.

RE5: Gyűrűmodulátor szint (Oscs. 1 * 3)

Megjelenítve: RM1*3Lvl
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

A legegyszerűbb formájában a Ring Modulator egy két bemenettel és egy kimenettel rendelkező feldolgozó blokk, amely hatékonyan „megszorozza” a két bemeneti jelet. A két bemenet relatív frekvenciáitól és harmonikus tartalmától függően az eredményül kapott kimenet összeg- és különbségfrekvenciák sorozatát fogja tartalmazni, valamint az alapokat. Az UltraNova két gyűrűmodulátorral rendelkezik; mindkettő az Oscillator 3-at használja egy bemenetként, az egyik kombinálja ezt az 1-es oszcillátorral, a másik az oszcillátor 2-vel. A Ring Modulator kimenetek két további bemenetként érhetők el a keverőben, RE5 és RE6 által vezérelve. Az RE5 által vezérelt paraméter állítja be az Osc mennyiségét. 1 * 3 Ring Modulator kimenet jelen van az általános hangban.

Próbálja ki a következő beállításokat, hogy jó képet kapjon arról, mi a gyűrűmodulátor úgy hangzik, mint.

A Mixer menü 1. oldalán állítsa le az 1., 2. és 3. Oscs szinteket, és emelje fel az RM1*3Lvl-t. Ezután lépjen az Oszcillátor menü oldalára. Állítsd az Osc3-at +5, +7 vagy +12 félhangra az Osc1 felett, és a hangzás harmonikus lesz.

Az Osc 1 hangmagasságának megváltoztatása más félhang értékekre diszharmonikus, de érdekes hangzást eredményez. Az O1 Cent variálható a „verő” hatás elérése érdekében.

RE6: Gyűrűmodulátor szint (Oscs. 2 * 3)

Megjelenítve: RM2*3Lvl
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

Az RE6 által vezérelt paraméter állítja be az Osc mennyiségét. 2 jelen van az * 3 gyűrűs modulátor kimenet általános hangzásban.

RE7: FX szint előtti küldés

Megjelenítve: PreFXLvl
Kezdő érték: 0dB

Beállítási tartomány: -12dB és +18dB között

Az összegzett keverőbemenetek az FX blokkon keresztül kerülnek átirányításra (még akkor is, ha nincsenek aktív effektusok) az RE7 által meghatározott szinten. Ezt a vezérlést óvatosan kell beállítani az FX feldolgozás túlterhelésének elkerülése érdekében.

RE8: Post-FX szintű visszatérés

Megjelenítve: PstFXLvl
Kezdő érték: 0dB

Beállítási tartomány: -12dB és +12dB között

Ez a paraméter az FX processzor kimenetéről visszaadott szintet állítja be. Így az RE7 és az RE8 is megváltoztatja a jelszintet, még akkor is, ha az FX blokkban lévő összes FX slot ki van iktatva.

A PreFXLvl és a PstFXLvl kritikus vezérlők, és a helytelen beállítás vágást okozhat az FX feldolgozó részben és máshol. Mindig jó ötlet először beállítani azokat az FX paramétereket, amelyekre úgy gondolja, hogy szüksége van rá (az Effektusok menüben, lásd a 28. oldalt), majd óvatosan növelje ezt a két paramétert, amíg el nem éri a kívánt FX-et.

A keverő paraméterei (2. oldal)

KEVERŐ

O2Level	O3Level	RM1*3Lvl	RM2*3Lvl	NoiseLvl	PreFXLvl	PstFXLvl
127	0	0	0	0	0	0dB	0dB

O1Solo	O2Solo	O3Solo	NoisSolo	RM13Solo	RM23Solo
Ki	Ki	Ki	Ki	Ki	Ki

HANG

A Mixer Menu 2 Solo funkciói ugyanúgy működnek, mint egy hardveres (vagy akár szoftveres) keverő Solo gombjai. A Solo aktiválásával egyedül meghallgathatja az adott bemenet hozzájárulását az általános hangzáshoz. Egynél több bemenetet is beírhat, ha akarja, és amit hall, az a bemenetek összege lesz.

PortTime	PortMode	PreGlide	PolyMode	Unison	OnBeUne		
Ki	Expo	0	Poly1	Ki	25		

LFO 1-3

L1Rate	L1RSync	L1Wave	L1Phase	L1Slew	L1KSync	L1Comn	L1OneSht
68	Ki	Övé	0	0	Ki	Ki	Ki

A Solo engedélyezésének két módja van:

a megfelelő kódoló gomb(ok) megérintése ideiglenesen engedélyezi a szólót, amíg a gombot megérinti (vegye figyelembe, hogy az LCD-szöveg nem tükrözi ezt).

a gomb elforgatása aktiválja a szóló módot, amíg a gombot ismét vissza nem fordítja.

EnDelay	EnLSync	LfnOut	LfnDel	LfnFrq		FadeIn	Legato
0	Ki	0	0	0		0	Ki

VOCODER

On/Off	Balance	Width	SibLevel	SibType		HighPass
Ki	v67 m 0	127	40			

A Solo beállítások nem kerülnek mentésre a Batch-el.

ARP SZERKESZTÉS

ArpSync	ArpMode	ArpRat	ArpTrnPt	ArpOctve	ArpSyPt	ArpVel	ClockBPM
16	Fel	1	64	1	Ki	Ki	120

CHORD EDIT Transzponálás

	^^	^^						
RE1: Oszcillátor 1 Solo	0	RAJT	ELFOGAD	Basszus I1	I2 I3	I4 I5 I6 I7		I8 I9
			---		---	---	---	---

Megjelenítve: O1Solo
Kezdeti érték: Ki

MODULATION MATRIXNumber Source1 Source2 TouchSel Destin Direct Direct Mélység

1				O123Ptch	0

Beállítási tartomány: Ki vagy Be

Elnémítja az összes keverőbemenetet, kivéve az 1. oszcillátort.

FX-PAN

PÁN	PanPosn	PanRate	PanSync	PanDepth
	0	40	Ki	0

RE2: Oszcillátor 2 Solo

Megjelenítve: O2Solo
Kezdeti érték: Ki

FX- ROUTING Routing Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX
1-2(1+2+3+4+5) Bypass Bypass Bypass Bypass Bypass

Beállítási tartomány: Ki vagy Be

Elnémítja az összes keverőbemenetet, kivéve az Oszcillátor 2-t.

FX – ÖSSZEGEK

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

RE3: Oszcillátor 3 Solo

Megjelenítve: O3Solo
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki vagy Be

Elnémítja az összes keverőbemenetet, kivéve az Oszcillátor 3-at.

RE4: Zajforrás Solo

Megjelenítve: NoisSolo
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki vagy Be

Elnémítja az összes keverőbemenetet, kivéve a zajforrást.

RE5: Ring Modulator (Oscs 1 & 3) Solo

Megjelenítve: RM13Solo
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki vagy Be

Elnémítja az összes keverőbemenetet, kivéve a Ring modulátor bemenetét (1. és 3. oszcillátor).

RE6: Ring Modulator (Oscs 2 & 3) Solo

Megjelenítve: RM23Solo
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki vagy Be

Elnémítja az összes keverőbemenetet, kivéve a Ring modulátor bemenetét (2. és 3. oszcillátor).

RE7/8: nem használt

Machine Translated by Google

1. és 2. szűrők

Az UltraNova két azonos ilter szekcióval rendelkezik, amelyek módosítják az ILLATORS O1Semi O1Cents O1VSync O1Wave O1PWIdx O1Hard O1Dense O1DnsDtn harmonikus tartalmat. oszcillatorok kimenetei. Kidolgozott hangszínképalkotó rendszerünk az egyszerű szinkronizálástól a bonyolultabb szinkronizálásig és az amplitúdómodulációig terjed. Ez a szakasz az ILLATORS szűrőszekcióinak szerkesztésére szolgáló szűrőket és más gombokat is.

O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Ki 0 65 0 0 nap fehér

gomb [13] megnyitja a Szűrő menüt, amelyben minden szűrőhöz két oldal tartozik. Az egyik SELECT gombbal egy egyszerű Sawtooth 127 0 gombbal egy egyszerű Sawtooth 127 0 gombbal egy egyszerű Sawtooth 127 0

Machine Translated by Google

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

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Ki 0 65 0 0 nap fehér

Általános szűrőparaméterek (2. oldal)

A Szűrő menü többi paramétere mindkét szűrőnél közös. A KIVÁLASZTÁS gombbal [10] kiválasztott szűrők bármelyike elérhető.

ILTERS

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

FBalance FRuting FreqLink ResLink
-64 Párhuzamos Ki Ki

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

FBalance
-64 Ki Ki

RE1: Szűrőmérleg

Megjelenítve: FBalance FRuting FreqLink ResLink
Kezdőérték: 64 Párhuzamos

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

VELOPES

Az UltraNova két szűrőrésze egyidejűleg is használható, de különböző módon konfigurálható AmpRel AmpVeloc (lásd az alábbi RE2-t). Az aluláteresztő és sáváteresztő szűrőket párhuzamosan lehet kombinálni, hogy bizonyos szűrő bemenetek hozzanak létre, lásd az alábbi típusokat. Mindkét szűrőt használó konfigurációk esetén az RE1 lehetővé teszi, hogy a két szűrőszakasz kimeneteit tetszőleges kombinációban keverje össze. A minimális -64 és paraméterértékek az 1. szűrő maximális kimenetét jelenti, és nincs kimenet FltRel FltVeloc FltRept FltTTrig a 2. szűrőből, a +63 maximális érték pedig a 2. szűrőből és az FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte maximális kimenetét jelenti.

Amp Att 2 AmpDec AmpSus AmpRept AmpTTrig AmpMTrig
90 127 40 0 0 OFF Re-trig

AmpAtSlp AmpDcSlp AmpAttTk AmpDecTk AmpSusRt AmpSusTm AmpLvlTk AmpLvlTkNte
0 127 0 0 0 127 0 C 3

FltAtt 2 FltDec FltSus 35 FltMTrig
75 45 0 0 OFF Re-trig

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

E3-E6

E3Att E3Dec 10 70 E3Sus E3Rel E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig
RE2: Szűrőútválasztás 64 40 0 0 KI Re-Trig

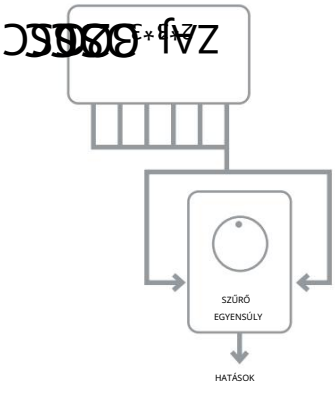
E3AtSlp E3DcSlp E3AttTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvlTk LvlTkNte
0 127 0 0 0 127 0 C 3

Megjelenítve: F1 Routing
Kezdőérték: Párhuzamos

érték: Beállítási

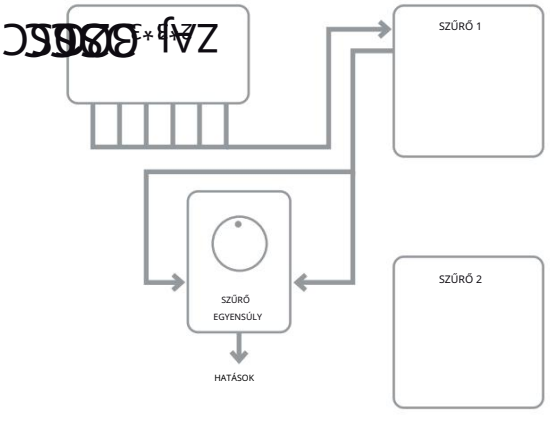
tartomány: Bypass, Single, Sorozat, Párhuzamos, Párhuzamos 2, Dob

Az UltraNova a két szűrőblokk és a bypass lehetséges kombinációit kínálja. Az egymódú csak az 1-es szűrőt használja, a többi mód különféle módon köti össze a két szűrőszakaszt.



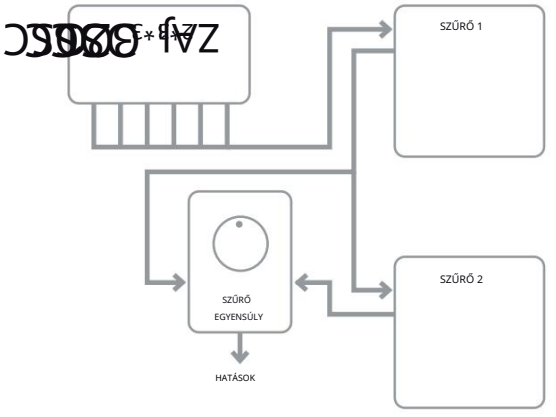
Kitérő

Nincs liter az áramkörben



Egyetlen

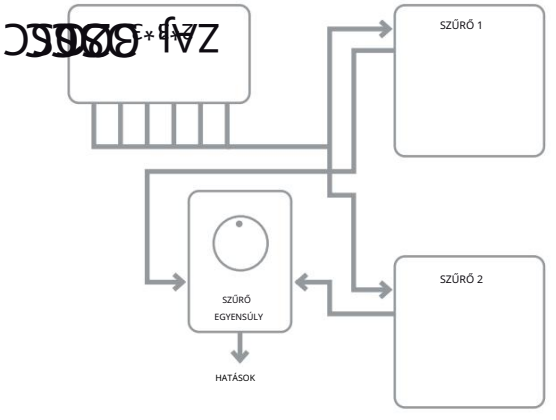
Csak az 1. szűrő



Sorozat

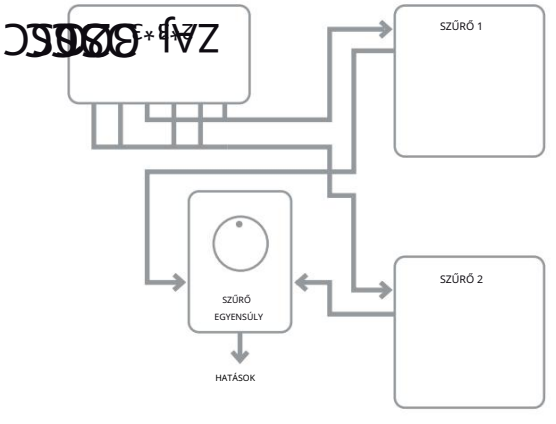
Az 1. szűrő táplálja a 2. szűrőt, de a kimenet továbbra is a szűrőből származik

Egyensúly szabályozás



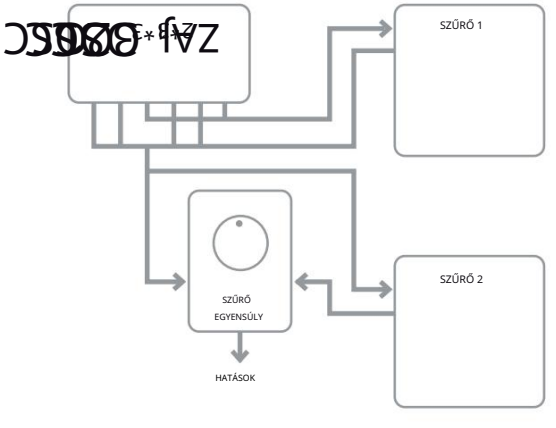
Párhuzamos

A szűrőszakaszok vannak ugyanazzal vezetve bemeneti jelet, és a kimeneti egyensúlyukat az RE1 állítja be



2. párhuzamos

Párhuzamos módként, de az 1. szűrőt az Osc 3 és a zajforrás hajtja, a többi forrás a 2. szűrőt táplálja.



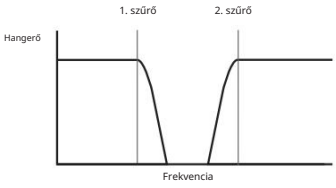
Dob

Mint a 2. párhuzamos mód, de az 1. szűrő kimenete hozzáadódik a 2. szűrőhöz bemeneti jelek.

Machine Translated by Google

Ne feledje, hogy a Párhuzamos 2 és a Dob üzemmódok lényegesen különböznek a többitől, mivel az 1. szűrő és a 2. szűrő különböző forrásokból táplálkozik. Ez lehetővé teszi, hogy a zajforrást és az Osc 3-at az 1. és 2. oszcillátortól, valamint a Ring Modulator Outputoktól eltérő módon módosítsuk, ami fontos követelmény bizonyos ütős hangok létrehozásakor.

Két példa a szűrőútválasztásokra...

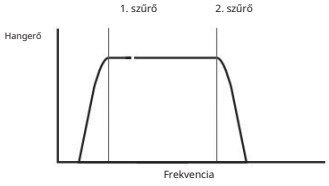


... egy bemetszett szűrő:

F1Típus: LP

F2Típus: HP

F1 Routing: Párhuzamos



...szélessávú sávszűrő

F1Típus: LP

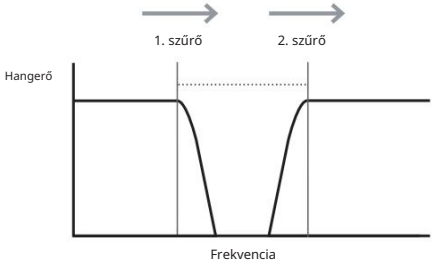
F2Típus: HP

F1Routing: sorozat

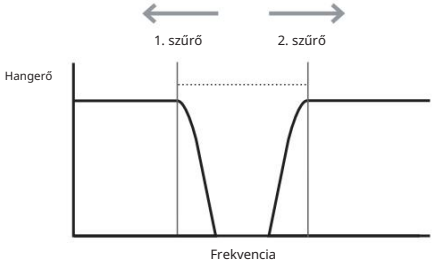
RE3: Szűrő Frekvencia Link

Megjelenítve: FreqLink
Kezdő érték: Ki
Beállítási tartomány: A Ki vagy Be

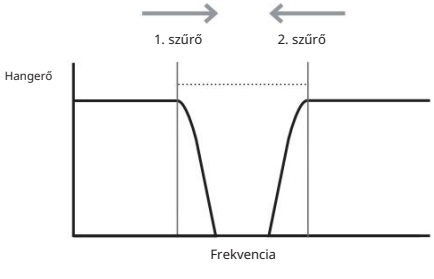
Frekvencia-összekapcsolás Be értékre állítása kapcsolatot hoz létre a két szűrőszakasz frekvenciái között, és a 2. szűrő RE1 funkcióját Frekvencia-eltolásról Frekvenciaeltolásra rendeli (lásd fent: Szűrőmenü 1. oldal, RE1). A 2. szűrő eltolása az 1. szűrő frekvenciájához viszonyított.



Az 1. ilter növekedése gyakorisága is növekedni fog ilter 2 frekvencia



Az ilter 2 növekedése gyakorisága csökkenni fog ilter 1 frekvencia



Az ilter 2 csökkenése gyakorisága növekedni fog ilter 1 frekvencia

RE4: Szűrő rezonancia link

Megjelenítve: ResLink
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki vagy Be

A Rezonancia-összekapcsolás bekapcsolása esetén ugyanazt a rezonancia paraméter értéket alkalmazza az 1. és a 2. szűrőre is. A szűrőrezonancia vezérlő (RE2, 1. oldal) mindkét szűrőre hatással van, függetlenül attól, hogy éppen melyik szűrő van kiválasztva beállításra.

RE5-RE8: Nem használt

HANGOK

Az UltraNova egy többszólamú, többszólamú szintetizátor, ami lényegében azt jelenti, hogy akkordokat játszhatsz a billentyűzeten, és minden lenyomott hang megszólal. Minden hangot „hangnak" neveznek, és az UltraNova DSP motorja kellően erős ahhoz, hogy mindig elfogyjon az ujja, mielőtt kifogyna a hangok! (De ez attól függ, hogy hány hang van hozzárendelve az egyes hangjegyekhez – lásd az Unison paramétert a Hang menüben lent).
Ha azonban MIDI-szekvenszerről vezérli az UltraNovát, akkor elméletileg lehetséges, hogy elfogy (maximum 20 hang van belsőleg). Bár ez valószínűleg csak ritkán fordul elő, a felhasználók időnként megfigyelhetik ezt a jelenséget, amelyet „hanglopásnak" neveznek.

A többszólamú hangosítás alternatívája a mono. Monó hangzás esetén egyszerre csak egy hang szólal meg; egy második billentyű lenyomása, miközben lenyomva tartja az elsőt, törli az elsőt, és lejátssza a másodikat – és így tovább. Mindig csak az utolsó hangot hallod. A korai szintetizátorok mindegyike monó volt, és ha egy 1970-es évek analóg szintetizátorát próbálja emulálni, érdemes lehet a hangzást monóra állítani, mivel a mód bizonyos korlátozásokat ír elő a játékstílusra, ami növeli a hitelességet.

A HANG gomb [14] megnyomásával megnyílik a Hang menü, amely egyetlen oldal. A menüben a többszólamú vagy mono hangzás kiválasztásán kívül a portamento és egyéb kapcsolódó beszédparaméterek is beállíthatók.

Unison	UnDetune	PortTime	PortMode	PreGlide	PolyMode
Ki	25	Ki	Expo	0	Poli1

RE1: Unison Voices

Megjelenítve: Unison
Kezdő érték: Ki
Beállítási tartomány: Az Ki, 2, 3, 4

Unison használható a hang „sűrítésére", további hangok (összesen legfeljebb 4) hozzárendelésével minden hanghoz. Ügyeljen arra, hogy a hangok „tározója" belső, és több hang hozzárendelése esetén a polifónia ennek megfelelően csökken. Hangonként 4 hang esetén egy négyhangú akkord megközelíti az UltraNova határát, és ha további hangokat adnak az akkordhoz, akkor a „hanglopás" megvalósul, és a lejátszott kezdeti hang(ok) törölhetők.

Ha a Unison Voices által a polifónia korlátozása korlátozó, akkor hasonló hatás érhető el több oszcillátor használatával, valamint a Density és Detune paraméterek beállításával. Valójában a legtöbb gyári javítás Density-t és Detune-t használ nem pedig az Unisont, hogy elérjék többhangszín hatásukat.

RE2: Unison Detune

Megjelenítve: Undetune
Kezdő érték: 25

Beállítási tartomány: 0-127

Az Unison Detune csak akkor érvényes, ha az Unison Voices beállítása nem Ki. A paraméter határozza meg, hogy az egyes hangok mennyire vannak elhangolva a többihez képest; Különböző hangok esetén ugyanazt a hangot hallhatja

még akkor is, ha az Unison Detune nullára van állítva, de a hang egyre érdekesebb lesz, ahogy az értéke nő.

A Unison Voices vagy Unison Detune beállításainak módosítása, miközben lenyomva tartja a hangot, nincs hatással a hangra. Az új beállítások csak új hang lejátszásakor lépnek életbe.

Machine Translated by Google

RE3: Nem használt.

D4: Portamento idő

Megjelenítve: PortTime
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki, 1-127

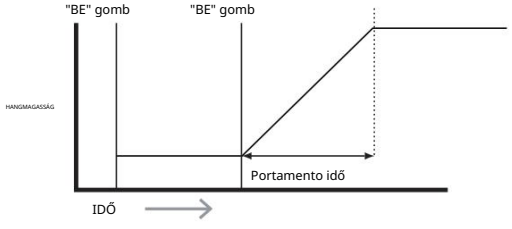
Ha a Portamento aktív, a lejátszott hangok egymás után siklanak egyikről a másikra, ahelyett, hogy azonnal a kívánt hangmagasságra ugranak. A szintetizátor megjegyzi az utoljára lejátszott hangot, és a siklás attól a hangtól indul, még a billentyű elengedése után is. A Porta mento idő a siklás időtartama, és a 70-es érték körülbelül 1 másodpercnek felel meg. A Portamento elsősorban mono módban való használatra készült (lásd az alábbi RE5-öt), ahol különösen hatékony. Poly módban is használható, de működése kiszámíthatatlan lehet, különösen akkordok lejátszásakor. Vegye figyelembe, hogy a Pre-Glide beállítást nullára kell állítani, hogy a Portamento működjön.

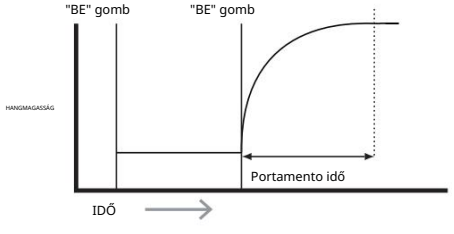
D5: Portamento mód

Megjelenítve: PortMode
Kezdő érték: Expo

Beállítási tartomány: Expo vagy Lineáris

Ez beállítja a Portamento és a Pre-Glide (lásd RE6 lent) átmenetek „formáját” egyik hangról a másikra. Lineáris módban a siklás egyenletesen változtatja a hangmagasságot az előző hang és a lejátszott hang között. Expo módban a hangmagasság kezdetben gyorsabban változik, majd lassabban, azaz exponenciálisan közelíti meg a „cél” hangot.





RE6: Pre-Glide

Megjelenítve: PreGlide
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0, -12 és +12 között

A Pre-Glide elsőbbséget élvez a Portamentóval szemben, bár a Portamento időt használja paramétert az időtartam beállításához. A Pre-Glide félhangokban van kalibrálva, és minden lejátszott hang ténylegesen egy kromatikusan kapcsolódó hangon kezdődik, egészen a lenyomott billentyűnek megfelelő hang felett egy oktávig (érték = +12) vagy alatta (érték = -12), és siklik a „cél” hangja felé. Ez abban különbözik a Portamento-tól, hogy például két egymás után lejátszott hangnak megvan a saját Pre-Glideje, amely a lejátszott hangokhoz kapcsolódik, és nem lesz siklás a hangok között.

Bár a Portamento használata nem ajánlott Poly módokban, ha egyszerre több hangot játszik le, ez a korlátozás nem vonatkozik a Pre-Glide-ra, amely teljes akkordokkal nagyon hatékony lehet.

RE7: Polifónia mód

Megjelenítve: PolyMode
Kezdő érték: Poli1

Beállítási tartomány: Mono, MonoAG, Poly1, Poly2, Mono2

Ahogy a nevük is sugallja, a lehetséges módok közül három mono, kettő pedig többszólamú.

Mono – ez a szabványos monofon mód; egyszerre csak egy hang szólal meg, és az „utoljára játszott” szabály érvényes.

A MonoAG – AG az Auto-Glide rövidítése. Ez egy alternatív mono mód, amely a Portamento és a Pre-Glide működésében különbözik a mono módtól. Mono módban a Portamento ill

A Pre-Glide mindkettőt alkalmazza, ha a hangjegyeket külön játssza le, vagy legato stílusban (amikor az egyik hangot akkor játsszák le, amikor a másikat már lenyomva tartják). MonoAG módban a Portamento és a Pre-Glide csak akkor működik, ha a billentyűket legato stílusban játsszák; A hangjegyek külön lejátszása nem eredményez siklás hatást.

Poli1 – ebben a többszólamú módban ugyanazon hang(ok) egymás utáni lejátszása külön hangokat használ, ezért a hangok „halmozottak”, így a hang egyre hangosabb lesz, ha több hangot játszik le. A hatás csak a hosszú amplitúdójú felszabadulási idejű foltokon lesz látható.

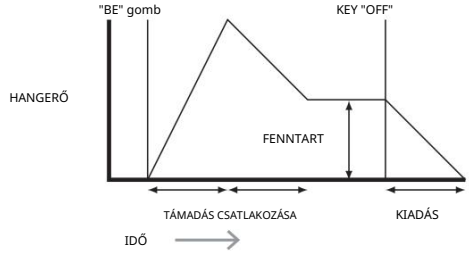
Poly2 – ebben az alternatív módban ugyanazon hang(ok) egymás utáni lejátszása az eredeti hangokat használja, így elkerülhető a Poly1 módban rejlő hangerőnövekedés.

Mono 2 – ez abban különbözik a Monotól, ahogyan a borítékok támadási fázisai kioldódnak. Mono módban, ha Legato stílust játszik le, a borítékok csak egyszer aktiválódnak, az első gombnyomással. Mono 2 módban minden gombnyomás újra aktiválja az összes borítékot.

RE8: Nem használt

borítékS

Az UltraNova nagyfokú rugalmasságot biztosít a borítékok hangalkotásban történő használatában, az ismert ADSR koncepció alapján.



Az ADSR burkológörbe a hangjegy amplitúdójának (hangerejének) időbeli függvényében a legkönnyebben megjeleníthető. A bankjegy „élettartamát” leíró boríték négy különálló fázisra bontható, és ezek mindegyikéhez megadhatók a beállítások:

Támadás – az az idő, amely alatt a hangjegy nulláról (pl. a billentyű lenyomásakor) a maximális szintre emelkedik. A hosszú támadási idő „elhalványulást” eredményez.

Decay – az az idő, amíg a hang lecsökken az a támadási fázis vége egy új szintre, amelyet a Sustain paraméter határozza meg.

Sustain – ez egy amplitúdó érték, és a hang hangerejét jelenti a kezdeti támadási és lecsengési fázis után – azaz a billentyű lenyomva tartása közben. A Sustain White az alacsony értékének beállítása nagyon rövid, ütős hatást tud adni (feltéve, hogy a támadási és lefutási idők rövidek).

Elengedés – Ez az az idő, amely alatt a jegyzet hangereje a Sustain szintjéről a nulla szintre csökken az azután, hogy a billentyű felszabadult. A hangjegy hallható marad (bár a hangerő 127-kal csökken) a gomb elengedése után.

Bár a fentiek az ADSR-t a hangerő tekintetében tárgyalják, vegye figyelembe, hogy az UltraNova hat különálló Envelope generátorral van felszerelve, amelyek lehetővé teszik más szintetizátor blokkok White -ként történő vezérlését. valamint az amplitúdó – pl. ilterek, oszcillátorok stb.

A BORÍTÉK gomb [RE5] megnyomásával megnyílik a Boríték menüpont, amelyben minden borítékhoz két oldal tartozik. Az egyik KIVÁLASZTÁS gomb és az egyik PAGE gomb világít FBalance FRouting FreqLink ResLink nated, jelezve, hogy egynél több boríték áll rendelkezésre a vezérléshez, és további Párhuzamos menüoldalak állnak rendelkezésre. Borítékonként összesen 16 paraméter jelenik meg az F2Env2 F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm beállításához oldalanként nyolc. Ne feledje, hogy a 2. oldalon található utolsó paraméter minden borítékra közös, a 127-es, és ezt minden borítéknál megjelenik a 2. oldalon.

1. boríték (amplitúdó) paraméterei (1. oldal)

Az 1. borítékgenerátor vezérli a hangok amplitúdóinak ADSR paramétereit.

RE1: Amplitude Attack Time

Megjelenítve: AmpAtt
Kezdő érték: 2
tartomány: 0-127

E3Att E3Dec E3Sus Beállítási

E3-E6

Ez a paraméter a hangjegy támadási idejét állítja be. 0 értékénél a hangjegy a billentyű lenyomása után a maximális hangerőn van; 127 értékkel a hang több mint 20 másodpercig tart, és hogy elérje a maximális szintjét. A középső beállításnál (64) az idő kb. 220 ms (feltéve, hogy az Amplitude Attack Slope (2. oldal, RE1) értéke nulla).

Machine Translated by Google

RE2: Amplitúdó csillapítási ideje

Megjelenítve: AmpDec
Kezdő érték: 90

Beállítási tartomány: 0-127

Ez a paraméter határozza meg a hangok lecsengési idejét. A csillapítási időnek csak akkor van jelentősége, ha a Sustain paraméter értéke 127-nél kisebbre van állítva, mivel a Csillapítási fázis nem hallható, ha a fenntartási szint megegyezik a támadási fázisban elért szinttel. A középső beállításnál (64) az idő kb. 150 ms (feltéve, hogy az amplitúdócsökkentő meredekség (2. oldal, RE2) értéke 127).

RE3: Amplitude Sustain Level

Megjelenítve: AmpSus
Kezdő érték: 127

Beállítási tartomány: 0-127

A Sustain paraméter értéke beállítja a hang hangerejét a lecsengési fázis befejezése után. Az alacsony érték beállítása nyilvánvalóan a hang kezdetének hangsúlyozásával jár; ha nullára állítja, akkor a hang elnémul a lecsengési fázis lejárta után.

RE4: Amplitúdó Kibocsátási Idő

Megjelenítve: AmpRel
Kezdő érték: 40

Beállítási tartomány: 0-127

Sok hang a FILTER gomb elengedése után is hallható hangokból nyeri el karakterének egy részét ; ez a lógó” vagy „fade-out” effektus, a hang finoman természetes elhalásával (mint sok valódi hangszer esetében) nagyon hatásos lehet. A 64-es beállítás kb. 300 ms. Az UltraNova maximális kioldási ideje kb. 30 másodpercig (a Release 127-re állítva), de a rövidebb idő valószínűleg hasznosabb lesz! A paraméterérték és a kibocsátási idő közötti kapcsolat nem lineáris – lásd az alábbi grafikont.

Ne feledje, hogy ha többszólamúan játszik le hosszú kibocsátási idejű hangokkal, előfordulhat "Voice Stealing". Ez azt jelenti, hogy néhány, még mindig megszólaló hang (a kiadási fázisban) hirtelen megszakadhat más hangok lejátszásakor. Ez a BORÍTÉK nagyobb valószínűséggel fordul elő, ha több hang van használatban. A témával kapcsolatos további információkért lásd a 18. oldalt.

RE5: Amplitúdó sebessége

Megjelenítve: AmpVeloc
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

Az amplitúdó sebessége semmilyen E3-E6 módon nem módosítja az ADSR amplitúdó burkológörbéjének alakját , de érintésérzékenységet ad a teljes hangerőhöz, így pozitív paraméterértékek esetén minél erősebben játssza le a billentyűket, annál hangosabb lesz a hang. Ha az amplitúdó sebessége nullára van állítva, a hangerő a billentyűk lejátszásától függetlenül ugyanaz. A hang lejátszási sebessége és a hangerő közötti kapcsolatot az érték határozza meg. Vegye figyelembe, hogy a negatív értékek fordított hatást fejtenek ki.

A legtermészetesebb játékstílus érdekében állítsa be az amplitúdó sebességét körülbelül +40-re.

RE6: Amplitúdó burkológörbe ismétlés

Megjelenítve: AmpRept
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-126, KeyOff

Az amplitúdó ismétlés használatával megismételhető a burkológörbe támadási és csökkenési fázisa, mielőtt a fenntartó fázis elindulna. Ez érdekes „dadogó” effektust eredményezhet a hangjegy elején, ha a támadási és lecsengési idők megfelelően vannak beállítva. A Repeat paraméter értéke (0-tól 126-ig) az ismétlések tényleges száma, így ha pl. 3-ra állítja, akkor a burkológörbe összesen négy támadási/lecsengési fázisát fogja hallani – a kezdeti egyet, plusz három ismétlés. A KeyOff maximális beállítása végtelen számú ismétlést generál.

RE7: Amplitúdó érintés trigger

Megjelenítve: AmpTTrig
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki, T1ReTrig - T8ReTrig

Biztosan észrevette, hogy az UltraNova forgó jeladói érintésérzékenyek – a kapcsolódó LED azonnal felgyullad, amint megérinti a gombot. Ez az érintésérzékenység valós időben használható a hang kreatív vezérlésére, ami különösen hasznos élő lejátszáskor.

Az Amplitude Touch Trigger bármelyik kódológombot hozzárendeli, hogy újraindítóként működjön, de ton – amint megérinti a gombot, az amplitúdó burkológörbe újra aktiválódik. A hozzárendelés elvégzése után a funkció használatához meg kell nyitni az Animate Touch módot a TOUCH [22] gomb megnyomásával (ha még nem látható, válassza az 1. oldalt); meglátod

ÉRINTÉS

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

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

hogy egy 'R' jelenik meg az RE1 alatt, a kiválasztott kódoló alatt, hogy megerősítse az Envelope1 hozzárendelését a kódolóhoz. Az érintésérzékeny gomb most aktív.

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: Amplitúdó Multi-trigger

Megjelenítve: AmpMTrig
Kezdő érték: Re-Trig

Beállítási tartomány: Legato vagy Re-Trig

OSZCILLÁTOROK O1Semi O1Cents O1VSync O1Wave O1PWidth O1Hard O1Dense O1DnsDtn

0 0 0 Fűrészfog 0 127 0 0

Ha ez a paraméter Re-Trig-re van állítva, minden lejátszott hang kiváltja a teljes ADSR amplitúdó burkológörbéjét, míg ha Legato-ra van állítva, akkor az egyszólamú módban az első billentyűt hangot ad ki a teljes borítékkal, minden további hang kihagyja a támadási és lelassulási fázist, és csak a Sustain szintre ugrik.

O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp

+12 127 Ki 0 65 0 0 nap fehér

O2Wave O2PWidth O2Hard O2Dense O2DnsDtn

0 0 0 Fűrészel 0 127 0 0

A Legato szó szerint azt jelenti , hogy O2Semi O2Cents O2VSync és ez a mód segíti ezt a játékstílust.

O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp

+12 127 Ki 0 65 0 0 nap fehér

Fontos megérteni, hogy a Legato mód működéséhez mono hangzást kell választani – polifonikus hangszással nem fog működni. Lásd a 19. oldalt.

O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave O3PWidth O3Hard O3Dense O3DnsDtn

0 0 0 Fűrészfog 127 0 0

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp

+12 127 Ki Amint 0 65 0 0 nap fehér

Mi az a Legato?

fentebb említettük, a Legato zenei kifejezés azt jelenti, hogy „simán”. A Legato billentyűzetstílus az, ahol legalább két hang átfedi egymást. Ez azt jelenti, hogy miközben játszik az F1Freq F1Res

F1Env2 F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm

korábbi hangot. Legato módban az előző hang megszólal, miközben egy másik hang megszólal, felengedi a LP24 dióda hangot játszik le. Miután ez a hang megszólal, felengedi a

0 64

FBalance FRuting FreqLink ResLink

-64 A Ki Ki

párhuzamos Legato stílusú játék az UltraNova néhány hangzási lehetőségéhez kapcsolódik. F2Env2 F2Track

F2Freq 127 F2Res F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm esetben

például az amplitúdó multi-trigger 0 0 LP24 0 127 dióda 64

indítsa újra, ha „rés” marad a hangok között.

FBalance FRuting FreqLink ResLink

-64 Párhuzamos Ki Ki

1. borítók (amplitúdó) paraméterei (2. oldal)

AmpAtt2 AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig

90 127 40 0 0 KI Re-Trig

AmpAtSlp AmpDcSlp AmpAttTk AmpDecTk AmpSusRt AmpSusTm AmpLvlTk LvlTkNte

0 127 0 0 0 127 0 C 3

FltAtt 2 FltDec FltSus FltRel FltVeloc FltRept FltTTrig FltMTrig

75 35 45 0 0 KI Re-Trig

RE1: Amplitude Attack Slope

Megjelenítve: AmpAtSlp

FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte

Kezdő érték: 0 127 0 0 0 127 0 C 3

tartomány: 0-127

F3Att F3Dec F3Sus Beállítási F3Rel F3Delay F3Repeat F3TTrig F3MTrig

10 70 64 Ez a paraméter 40 0 0 KI Re-Trig

szabályozza a támadási karakterisztika „alakját”. 0 értéknél a hangerő lineárisan növekszik a támadási fázis alatt, vagyis egyenlő mértékben növekszik 0 127 C 3

F3AtSlp F3DcSlp F3AttTk F3DecTk F3SusRat F3SusTim F3LvlTk LvlTkNte

0 127 0 0 0

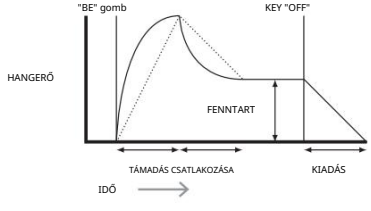
mennyiségeket egyenlő időközönként. Alternatív megoldásként nemlineáris támadási karakterisztikát lehet választani, ahol a hangerő kezdetben gyorsabban növekszik. Az alábbi diagram ezt szemlélteti:

RE2: Amplitude Decay Slope

Megjelenítve: AmpDcSlp
Kezdeti érték: 127

Beállítási tartomány: Ez 0-tól 127-ig

a paraméter ugyanazt a funkciót alkalmazza, mint az Amplitude Attack Slope a burkológörbe csillapítási fázisára. 0 érték esetén a térfogat lineárisan csökken a maximális értékről a Sustain paraméter által meghatározott értékre, de a Decay Slope magasabb értékre állításával a hangerő kezdetben gyorsabban csökken. Az alábbi diagram ezt szemlélteti:



RE3: Amplitude Attack Track

Megjelenítve: AmpAttTk
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

Ez a paraméter a hangjegy támadási idejét a billentyűzeten elfoglalt pozíciójához köti. Ha az Amplitude Attack Track értéke pozitív, a hang támadási ideje csökken, minél magasabban játsszák a billentyűzeten. Ezzel szemben az alacsonyabb hangok támadási ideje hosszabb. Ez segít egy valódi vonós hangszer (például zongora) hatásának szimulálásában, ahol az alsó hangok húrjainak tömege lassabb reakcióidővel rendelkezik ütéskor. Negatív érték alkalmazása esetén a kapcsolatok megfordulnak.

Machine Translated by Google

RE4: Amplitude Decay Track

Megjelenítve: AmpDecTk
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

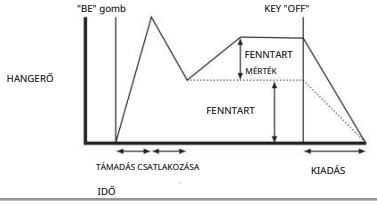
Ez a paraméter pontosan ugyanúgy működik, mint az Attack Track, azzal a különbséggel, hogy a hang csillapítási ideje függ a billentyűzeten elfoglalt helyétől.

RE5: Amplitude Sustain Rate

Megjelenítve: AmpSusRt
Kezdő érték: Lakás

Beállítási tartomány: -64 - Lapos - +63

Ha ez a paraméter Laposra van állítva, a hangerő a boríték fenntartó fázisában állandó marad. A hangjegy karakterének további variációi érhetők el, ha a hang hangosabbá vagy halkabbá válik, miközben lenyomva tartja a billentyűt. A Sustain Rate pozitív értéke
a hangerő növekedését okozza a Sustain fázis alatt, és ez addig folytatódik, amíg el nem éri a maximális szintet. A paraméter szabályozza, hogy a hang milyen ütemben növeli a hangerőt, és minél magasabb az érték, annál gyorsabb a növekedés üteme. Bármely beállított kiengedési idő a szokásos módon működik, amikor elengedi a gombot, függetlenül attól, hogy a maximális hangerőt elérték-e vagy. Ha negatív értéket állít be, a hangerő a fenntartó fázis alatt lecsökken, és ha nem engedi el a billentyűt, a hang végül hallhatatlanná válik.



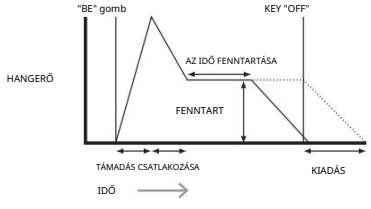
Az amplitúdó fenntartási ráta alacsonyabb (pozitív vagy negatív) értékei általában hasznosabbak.

RE6: Amplitude Sustain Time

Megjelenítve: AmpSusTm
Kezdő érték: 127

Beállítási tartomány: 0-126, KeyOff

Ez a paraméter a Sustain fázis időtartamát állítja be. A KeyOff érték mellett a hangjegy folyamatosan hallható marad a billentyű elengedéséig (kivéve, ha a Sustain Rate negatív értékét alkalmazták a hangerő csökkentése érdekében). A Sustain Time bármely más értéke egy előre meghatározott idő elteltével automatikusan levágja a hangot, ha a billentyűt továbbra is lenyomva tartja. A kiadási idő továbbra is érvényes, ha a kulcsot korábban engedik fel. A 126-os érték a Sustain time értékét kb. 10 másodpercig, míg a 60 körüli értékek körülbelül 1 másodpercre állítják be.



RE7: Amplitúdószint sáv

Megjelenítve: AmpLvlTk
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

Ez a paraméter hasonlóan működik, mint a többi „követési” paraméter Attack Track és Decay Track (RE3 és RE4), de ez a hang hangereje változik, az RE8 által beállított Track Note között eltelt időnek megfelelően. . Pozitív érték esetén a Track Note-nál magasabb hangok egyre hangosabbak, minél távolabb vannak a Track Note-tól, és fordítva. Negatív érték esetén a Track Note-nál magasabb hangok fokozatosan halkabbak lesznek, minél távolabb vannak a Track Note-tól, és fordítva. Vegye figyelembe, hogy ez a térfogatmódosítás az amplitúdóburkológörbe minden fázisára egyformán érvényesül; ez a hangjegy teljes hangereje, amely a Level Track hatására változik. A hatást takarékosan kell használni;

az alacsony értékek jobb hatást fejtenek ki.

Vegye figyelembe, hogy bár úgy tűnik, hogy az amplitúdószint sáv nagyon hasonló módon működik, mint az amplitúdó támadás sáv és az amplitúdócsökkentő sáv, csak a Level Track van egy fix referencia megjegyzés a C 3-nál.

Off egy felhasználó által deaktiválható hangot használ referenciaként (az RE8 által beállított), amely fölött a hangjegyeket használja hangerőszabályzóként, és amely alatt a hangok halkabbak lesznek. A Attack és Decay Track paraméterek (RE3 és O3Semi O3Cents O3VSync O3Wave O3PW/Idx O3Hard O3Dense O3DnsDtn O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp 0 Fűrészfog RE4)

Közös borítékparaméter

Ez a paraméter minden borítékban elérhető a menü 2. oldalán.

RE8: Szintszint referencia megjegyzés

Megjelenítve: LvlTkNte
Kezdő érték: C 3

Beállítási tartomány: C -2 - G 8

Ez beállítja az amplitúdószint követéshez használt referenciajegyet. Ha aktív, ez a paraméter növeli a kiválasztott számjegyzet feletti hangok hangerejét, és csökkenti az alatta lévő hangok hangerejét. C 3, az alapértelmezett érték, a középső C a billentyűzeten; ez a fenti C egy oktáv a billentyűzet legalsó hangja (szintén C), feltéve, hogy nincs OCTAVE gomb [32] kiválasztva.

2. boríték (szűrő) paraméterei (1. oldal)

A 2. borítékgenerátorral beállítható paraméterek szorosan megegyeznek az 1. borítékgenerátorával. Ezzel szemben az 1. boríték a hang amplitúdó burkológörbe, az Envelope 2 „dinamikus” szűrést biztosít azáltal, hogy kapcsolatot hoz létre az ilter szakasz és az ADSR Filter Envelope 2 közötti, amely azt eredményezi, hogy az ilter frekvenciája a burkológörbe alakja szerint változik.

A Filter Envelope paraméterek bármelyikének hatásának hallásához először a Szűrőmenükbe kell lépnie, és be kell állítania néhány szűrést. Ezután állítsa be az RE5-öt a Szűrőmenü 1. oldalán (F1Env2 vagy F2Env2) kb. +30 és győződjön meg arról, hogy az szűrő nincs teljesen nyitva – azaz állítsa az F1Freq értéket középtartományra.

RE1: Szűrőtámadási idő

Megjelenítve: FltAtt
Kezdő érték: 2

Beállítási tartomány: 0-127

Ez a paraméter beállítja, hogy az ilter szakasz hogyan viselkedjen a hangjegy támadási fázisában. Minél nagyobb az érték, annál hosszabb ideig tart, amíg az ilter reagál ebben a fázisban.

Az egyes ADSR-fázisok (RE1-RE4) Filter Envelope paramétereinek kiértékeléséhez hasznos lehet, ha nem állítja be mindhárom értéket nullára.

RE2: Szűrő csillapítási ideje

Megjelenítve: FltDec
Kezdeti érték: 75

Beállítási tartomány: Ez 0-tól 127-ig

a paraméter azt állítja be, hogy az ilter szakasz hogyan működjön a hang lecsengési fázisában. Ismételten, minél nagyobb a paraméter értéke, annál hosszabb ideig alkalmazza a szűrést.

RE3: Szűrő Sustain Level

Megjelenítve: FltSus
Kezdő érték: 35

Beállítási tartomány: 0-127

A szűrő frekvenciája (az szűrő típusától függően vágási határ vagy középpont) a Filter Sustain Level által beállított értékre „beáll”. Így, ha a burkológörbe támadási és csökkenési szakaszai befejeződtek, ez a paraméter határozza meg azt a harmonikus tartalmat, amely a hangban a legszembetűnőbb lesz. Ne feledje, hogy ha az ilter frekvencia paraméter (ahogyan a Szűrő menüben be van állítva) túl alacsony vagy túl magas értékre van állítva, a burkológörbe hatása korlátozott lesz.

RE4: Szűrőkioldási idő

Megjelenítve: FltRel
Kezdő érték: 45

Beállítási tartomány: 0-127

Ahogy a Filter Release értéke növekszik, a jegyzet a kulcs elengedése után egyre több hatáson megy keresztül.

Ne feledje, hogy az amplitúdó-kibocsátási időt (az 1. boríték paramétereiben) kellően magasra kell állítani ahhoz, hogy hallható „elhalványulást” idézzen elő, mielőtt a hangjegy „farkára” gyakorolt hatás nyilvánvalóvá válik.

Machine Translated by Google

RE5: Szűrési sebesség

Megjelenítve: Flt Veloc
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

Mivel az Amplitude Velocity érintésérzékenységet ad a hangerőhöz, így a Filter Velocity is beállítható úgy, hogy az ilter akció érintésérzékeny legyen. Pozitív paraméterértékek esetén minél erősebben játssza le a billentyűket, annál nagyobb lesz az ilter hatása. Ha a Filter Velocity nullára van állítva, a hang jellemzői a billentyűk lejátszásától függetlenül ugyanazok. Vegye figyelembe, hogy negatív az értékek fordított hatást fejtenek ki.

RE6: Szűrő ismétlés

Megjelenítve: FltRept
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-126, Ininity

Ha a Filter Repeat értéke nullától eltérő, a burkológörbe támadási és csökkenési fázisai megismétlődnek, mielőtt a fenntartó fázist elindítaná. Ennek hasonló a hatása, mint az amplitúdó ismétlésének, és mindkét ismétlési paraméter használata egészen feltűnő hangokat hozhat létre.

RE7: Filter Touch Trigger

Megjelenítés: FltTTrig
Kezdeti érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki, T1ReTrig - T8ReTrig, T1Trig - T8Trig, T1Enable - T8Enable

Az Amplitude Touch Triggertől eltérően a Filter Touch Trigger érintésérzékeny vezérléssel három opcióval rendelkezik: Trigger, Re-trigger és Enable. Azonban, mint az Amplitude Touch esetében Trigger, engedélyezni kell az Animate Touch módot a TOUCH megnyomásával gombot [22] a funkció használatához.

Re-trigger – az Amplitude Re-Triggerhez hasonló módon működik, azzal a különbséggel, hogy a kiválasztott kódológomb megérintésével az ilter-művelet indítható újra. A hangjegy a szokásos módon szól, ha megnyomja a gombot, a gomb megérintése újra elindítja a teljes borítékot. A Re-trigger módot az Animate Touch menü 1. oldalán a megfelelő helyen lévő 'R' betű erősíti meg.

Trigger – ebben az üzemmódban a boríték által kiváltott szűrőművelet nem indul el a gomb, és a hang kezdetben megszólal anélkül, hogy boríték hatna az ilterre. A gomb megérintése O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib (miközben lenyomva van a gomb) aktiválja az ilter borítékot. A trigger módot az Animate Touch menü 1. oldalán a megfelelő helyen lévő 'T' betű erősíti meg.

Engedélyezés – ebben a módban a boríték által kiváltott szűrőműveletet a billentyűzet kezdeményezi, de csak a gomb megérintése közben. Így az O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp segítségével nagyon egyszerűen tud a hangok közé illeszteni. és a boríték hatása nélül a szűrőre. A Re-trigger módot az Animate Touch menü 1. oldalán erősíti meg.

RE8: Multi-trigger szűrő

Megjelenítve: FltMTrig
Kezdő érték: Re-Trig

Beállítási tartomány: Legato vagy Re-Trig

Ez nagyon hasonló módon működik, mint az Amplitude Multi-trigger. Ha Re-Trig-re van állítva, minden lejátszott hang kiváltja a teljes ADSR-borítékát, még akkor is, ha a többi billentyűt lenyomva tartjuk. Ha a borítékot a Legato-ra állítja, az egy jelzést ad a szűrőnek, hogy ne indítsa újra a borítékot a szűrőre vonatkozóan, és folytatja a jelenlegi borítékot. Ez a funkció csak akkor van alkalmazva, ha egy billentyűt lenyomva tartunk, és egy másik billentyűt megnyomunk. Ez egy szép, sima átmenet a hangok és a szűrő szempontjából, és a legato módban szólaltatott hangszerek esetén a legjobb eredményt adja. Ez a funkció csak a legutóbbi megszólaltatott billentyűre van hatással, és a legutóbbi billentyű felengedése nem lesz F2Env2 F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm lenyomva a teljes borítékot tartalmazó jegyzetek kezdetén egy bármilyen szintelenítő hatást kelt. Minden korábbi Legato beállítás kizárólag a dinamikus szűrés. Ne feledje, hogy a Legato mód az FBalance FRuting operatív, mono hangzást kell választani – többszólamú hangosítással nem működik. Lásd a 18. oldalon.

A Legato stílusról további részleteket a 20. oldalon talál.

2. boríték (szűrő) paraméterei (2. oldal)

FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte

RE1: Szűrőtámadási lejtő

Megjelenítve: FltAtSlp
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0 és 127 között

Ez a paraméter szabályozza a támadási karakterisztikának az illerekre alkalmazott „alakját”. A 0 értéknél a támadási fázisra alkalmazott bármilyen károsító hatás lineárisan növekszik, azaz egyenlő időközönként egyenlő mértékben növekszik. Alternatív megoldásként nemlineáris támadási karakterisztikát is lehet választani, ahol az ilter-effektus kezdetben gyorsabban növekszik.

RE2: A szűrő csillapítási meredeksége

Megjelenítve: FltDcSlp
Kezdő érték: 127

Beállítási tartomány: 0-127

Ez a szűrő támadási meredekségnek felel meg, ugyanúgy, ahogy az amplitúdócsökkentő meredekség az amplitúdó támadási meredekségnek. Így az ilter szakasz reakciójának linearitása a burkológörbe bomlási fázisa során változtatható, a lineáristól az exponenciálisabb meredekségig, ahol az ilter-hatás kifejezettebb a bomlási fázis első szakaszában.

RE3: Filter Attack Track

Megjelenítve: FltAttTk
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

Az Amplitude Attack Track-hez hasonlóan ez a paraméter a hangjegy támadási idejét a billentyűzeten elfoglalt helyzetéhez viszonyítja. Ha a Filter Attack Track értéke pozitív, akkor a hangjegy támadási fázisában a szűrőhatás lerövidül, ahogy feljebb lép a billentyűzeten. Ezzel szemben az alacsonyabb hangok támadásideje megnőtt. Ha negatív értéket alkalmazunk, akkor a kapcsolatok megfordítva.

RE4: Filter Decay Track

Megjelenítve: FltDecTk
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

Ez a paraméter pontosan ugyanúgy működik, mint az Attack Track, azzal a különbséggel, hogy a hang csillapítási fázisában az ilter effektus válik függővé a billentyűzet pozíciójától.

RE5: Filter Sustain Rate

Megjelenítve: FltSusRt
Kezdő érték: Lakás

Beállítási tartomány: -64 - Lapos - +63

Lapos érték esetén az ilter frekvencia állandó marad a hangjegy fenntartó fázisában. Ha a Filter Sustain Rate pozitív értéket ad, az ilter frekvencia a Sustain fázis alatt tovább növekszik, így a hangjegy karaktere tovább hallhatóan változik. A Filter Sustain Rate alacsony értékeinél a változás lassú, és az érték növelésével gyorsan növekszik. Negatív értékek esetén az ilter-frekvencia a Sustain fázis alatt csökken. Illusztrációért lásd a 21. oldalt.

RE6: Szűrő Sustain Time

Megjelenítve: FltSusTm
Kezdeti érték: 127

Beállítási tartomány: 0-126, Keyoff

a paraméter a Sustain fázisra is vonatkozik, és beállítja, hogy mennyi ideig maradjon aktív a boríték által kiváltott szűrő. Ha Keyoff-ra van állítva, az iltering továbbra is fehér marad egészen addig, amíg a hangjegy véget ér, és akkor marad a boríték felszabadítási fázisa. Ez O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp a Filter Sustain Time, ellenkező esetben a hang teljesen leáll az ilter előtt levágta.

RE7: Szűrőszint sáv

Megjelenítve: FltLvlTk
Kezdő érték: Ki 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

paraméter hasonló módon működik, mint a többi „követési” paraméter, de az a mélység, amellyel a borítékot alkalmazzák az ilterre, az az intervallumhoz képest változik, hogy a lejátszott hang és az RE8 által beállított számjegy között. Pozitív érték esetén a boríték által kiváltott iltering hatás fokozatosan kifejezettebb lesz a Track Note-nál magasabb hangoknál, minél távolabb vannak a Track Note-tól, és fordítva. Negatív AmpDec AmpSus AmpRelease AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig segítségével érték, a számjegynél magasabb hangok fokozatosan kevésbé ingadoznak, minél távolabb vannak a Track Note-tól, és fordítva.

Közös borítékparaméter

Lásd a 21. oldalt. A Track Reference Note paraméter elérhető az RE8 címen az FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte 2. oldalon. menü minden boríték.

E3Att 10 E3 december 70 E3Sus 64 E3Rel E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig 40 0 0 KI Re-Trig

E3AtSlp E3DcSlp E3AttTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvlTk LvlTkNte

3-6 boríték paraméterei (1. oldal)

A dedikált amplitúdó- és szűrőborítékokon kívül az UltraNova további négy hozzárendelhető borítékkal van felszerelve, a 3-tól 6-ig terjedő borítékokkal. Ezek vezérlése a SELECT gombbal [10] választható. Ezeknek a borítékoknak gyakorlatilag ugyanazok a paraméterei vannak, mint a

Machine Translated by Google

Amplitúdó és szűrő borítékok, de tetszés szerint hozzárendelhetők sok más szinti funkció vezérléséhez, beleértve a legtöbb oszcillátor paramétert, iltereket, EQ-t és pásztázást.
A 3–6. borítékok más szintiparaméterekhez való hozzárendelése a Moduláció menüben történik (a részletekért lásd a 25. oldalon). A hatások meghallgatásához először meg kell nyitnia a Modulációs menüt, és be kell állítania a Modulation Patch 1 forrását Env3-ra, a Destination-t pedig egy választott paraméterre (pl. Global Oscillator Pitch – 0123Ptch).

A 3–6. boríték paramétereinek elrendezése azonos, és az elrendezés szorosan követi az 1. és 2. boríték (Amplitúdó és szűrők) paramétereit. Noha 3. borítékként jelöljük, az alábbi paraméter-összefoglalók ugyanúgy vonatkoznak a 3., 4., 5. és 6. borítékra, ezért nem ismétlődnek.

A 3-tól 6-ig terjedő borítékok tényleges funkciója nyilvánvalóan attól függ, hogy mit irányítanak a Modulációs menüben. Maguk a burkológörbe paraméterek származtatása azonban az Amplitúdó és Szűrő burkológörbéknél már leírtakat követi, kivéve a Delay paramétert (1. oldal, RE5), amelynek funkcióját az alábbiakban ismertetjük.

RE1: 3. boríték támadási ideje

Megjelenítve: E3Att
Kezdő érték: 10

Beállítási tartomány: 0-127

RE2: 3. boríték csillapítási ideje

Megjelenítve: E3Dec
Kezdő érték: 70

Beállítási tartomány: 0-127

RE3: 3. boríték fenntartja a szintet

Megjelenítve: E3Sus
Kezdő érték: 64

Beállítási tartomány: 0-127

RE4: 3. boríték kiadási ideje

Megjelenítve: E3 Release
Kezdeti érték: 40

Beállítási tartomány: 0-127

RE5: 3. boríték késleltetése

Megjelenítve: E3 Késleltetés
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

Ez a paraméter késlelteti a teljes boríték kezdetét a beállított időtartam bilentyűt lenyomnak, a hangjegye normálisan szól, az 1. és 2. boríték programozása szerint működik. De minden további
A 3–6. borítékok által kiváltott modulációs effektusok késleltetésre kerülnek a Delay paraméter által beállított idővel. A 127-es maximális érték 10 másodperces késleltetést jelent, míg a körülbelül 60-70 érték körülbelül 1 másodperces késleltetést jelent.

RE6: 3. boríték Ismételje meg

Megjelenítve: E3 Ismételje meg
Kezdeti érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

RE7: 3. boríték Erősítse meg az indítógombot

Megjelenítve: E3TTrig
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki, T1ReTrig - T8ReTrig, FltTrig - T8Trig, T1Enable - T8Enable

RE8: 3. boríték többszöri kioldó

Megjelenítve: E3MTrig
Kezdő érték: Re-Trig

Beállítási tartomány: Legato, Legato Re-Trig

3. boríték paraméterei (2. oldal)

RE1: 3. boríték támadási meredeksége

Megjelenítve: E3AtSlp
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

RE2: 3. boríték csillapítási meredeksége

Megjelenítve: E3DcSlp
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

RE3: 3. boríték támadósávja

Megjelenítve: E3AttTk
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

RE4: 3. boríték csillapító sávja

Megjelenítve: E3DecTk
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

RE5: 3. boríték fenntartó aránya

Megjelenítve: E3SusRat
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

RE6: A 3. boríték fenntartja az időt

Megjelenítve: E3SusTim
Kezdő érték: 127

Beállítási tartomány: 0-127

RE7: 3. boríték szintű sáv

Megjelenítve: E3LvlTk
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

Közös borítékparaméter

Lásd a 21. oldalt. A Track Reference Note paraméter minden borítékhoz elérhető a menü 2. oldalán található RE8-nál.

lfoS

Az UltraNova három különálló alacsony frekvenciájú oszcillátorral (LFO) rendelkezik. Ezeket LFO1-nek, 2-nek és 3-nak jelölik, jellemzőikben megegyeznek, és szabadon felhasználhatók sok más szinti paraméter módosítására, mint például az oszcillátor hangmagassága vagy szintje, ilterek, pásztázás stb.

Az 1-3 LFO-k hozzárendelése más szintiparaméterekhez a Modulációs menüben történik (a részletekért lásd a 25. oldalt). A hatások meghallgatásához először nyissa meg a Modulációs menüt, és állítsa a Modulation Patch 1 forrását Lfo1+/- vagy Lfo1+* értékre, a Destinationt pedig egy választott paraméterre.

Vegye figyelembe azt is, hogy ebben a menüben a Mélység vezérlő (RE6) határozza meg a Cél paraméterre alkalmazott LFO moduláció mértékét, és ennek az értéknek a növelése eltérő hatással lesz a Cél paramétertől függően, de általában úgy fogható fel, hogy " több hatás". A Mélység negatív értékeinek értelmezése a választott Destination paramétertől is függ.

Az LFO szekciónak saját három LED-készlete van, LFO-nként egy. Ezek figyelik az egyes LFO-k kimenetét, hogy kényelmes vizuális referenciát biztosítsanak azok frekvenciájára, hullámformájára és fázisára vonatkozóan.

Az LFO gomb [16] megnyomásával megnyílik az LFO menü, amely minden LFO-hoz két oldalt tartalmaz. Az egyik KIVÁLASZTÁS gomb és az egyik PAGE gomb világít, jelezve, hogy egynél több LFO vezérelhető, és további menüoldalak is elérhetők. LFO-nként összesen 12 paraméter jelenik meg beállítás céljából, nyolc az 1. oldalon és négy a 2. oldalon. Mivel a három LFO paraméterei azonosak, csak az LFO1 funkciói vannak leírva.

* A Lfo1+ forrásként való kiválasztása esetén az LFO csak pozitív értelemben változtatja a szabályozott paramétert (azaz növeli). Ha Lfo1+/-ként választja, akkor pozitív és negatív értelemben is változik. Ezeket a lehetőségeket és a hozzájuk kapcsolódó egyéb lehetőségeket részletesebben a 25. oldalon tárgyaljuk.

LFO 1 paraméterek (1. oldal)

RE1: LFO 1 Rate

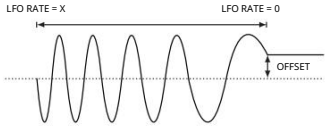
Megjelenítve: L1 Rate
Kezdő érték: 68

Beállítási tartomány: 0-127

A sebesség az ovrtól 0-127-ig terjed. A 0 érték letiltja az LFO-t és a legtöbb zenei effektust

valószínűleg a 40-70 tartományban lévő értékeket használják, bár bizonyos hangeffektusokhoz magasabb vagy alacsonyabb értékek is megfelelőek lehetnek.

Ha az LFO Rate nullára van állítva, az LFO „leáll”, de továbbra is alkalmaz egy eltolást a modulált paraméterre, attól függően, hogy hol állt meg ciklusában.



RE2: LFO 1 Rate Sync

Kijelzése: L1RSync
Kezdeti érték: Ki

Beállítási tartomány: Lásd a 40. oldalon lévő táblázatot.

Ez a vezérlés lehetővé teszi az LFO frekvenciájának szinkronizálását egy belső/külső MIDI órával. Ha ki van kapcsolva, az LFO-k a Rate paraméterrel (RE1) beállított frekvencián futnak. Az összes többi beállításnál az RE1 működésképtelenné válik, és az LFO sebességet a Rate Sync határozza meg, amely viszont a MIDI órajelből származik. Belső MIDI óra használata esetén a frekvencia az Arp Edit menüben állítható be az RE8 segítségével.

RE3: LFO 1 hullámforma

Megjelenítve: L1Wave
Kezdő érték: Övé

Beállítási tartomány: lásd a táblázatot a 41. oldalon.

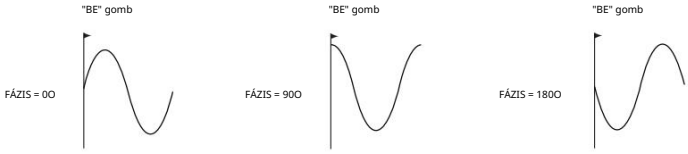
Az UltraNova LFO-i nemcsak az ismert szinuszos, fűrészfogú, háromszög- és négyszöghullámformákat képesek modulációs célból generálni, hanem különféle hosszúságú és véletlenszerű hullámformájú előre beállított sorozatok széles skáláját is képesek előállítani. Az LFO-t gyakran használják a fő oszcillátor(ok) modulálására, és sok szekvenált hullámforma esetén a Modulációs menü Mélység paraméterének 30-ra vagy 36-ra állítása (lásd a táblázatot) biztosítja, hogy a kapott oszcillátor hangmagasságai zeneileg valamilyen módon kapcsolódik.

RE4: LFO 1 fázis

Megjelenítve: L1Fázis
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-357 fok

Ez a vezérlés csak akkor aktív, ha az L1KSync (RE6) Be van kapcsolva. Meghatározza az LFO hullámforma kezdőpontját a gomb lenyomásakor. A teljes hullámforma 360º-os, és a vezérlés lépései 3º-os lépésekben történnek. Így egy félúti beállítás (180 fok) azt eredményezi, hogy a moduláló hullámforma ciklusának felénél indul.



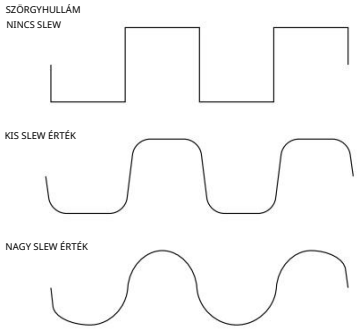
RE5: LFO 1 Slew

Megjelenítés: L1Slew
Kezdeti érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki, 1-127

Az elfordulás az LFO hullámforma alakját módosítja. Az éles élek kevésbé élesek a Slew növelésével. Ennek hatása könnyen megfigyelhető, ha az LFO hullámformaként a Square-t választja, és a sebességet meglehetősen alacsonyra állítja, így a gomb megnyomásakor a kimenet mindössze két hangot vált ki. A Slew értékének növelése azt eredményezi, hogy a két hang közötti átmenet „siklás” lesz, nem pedig éles változás. Ezt az okozza, hogy a négyzet alakú LFO hullámforma függőleges élei elmozdulnak.

Ne feledje, hogy a Slew hatással van az összes LFO-hullámalakra, beleértve a szinust is. Az LFO Slew hatása némileg eltér a különböző LFO hullámformáktól. A Slew növelésével a maximális amplitúdó eléréséhez szükséges idő növekszik, és végül azt eredményezheti, hogy soha nem érik el, bár a beállítás, amelynél ezt a pontot eléri, a hullámformától függően változik.

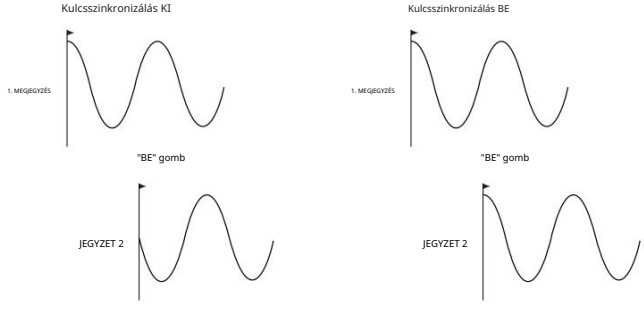


RE6: LFO 1 Key Sync be/ki

Megjelenítés: L1KSync
Kezdeti érték: Ki

Beállítási tartomány: Be vagy Ki

Minden LFO folyamatosan fut, „a háttérben”. Ha a Billentyűszinkronizálás beállítása Ki, akkor nem lehet előre megjósolni, hol lesz a hullámforma a gomb megnyomásakor. Egy billentyű egymást követő megnyomása elkerülhetetlenül eltérő eredményeket eredményez. A Billentyűszinkronizálás bekapcsolása esetén az LFO újraindul a hullámforma ugyanazon a pontján, valahányszor megnyom egy gombot. Az aktuális pontot a Phase paraméter (RE3) állítja be.

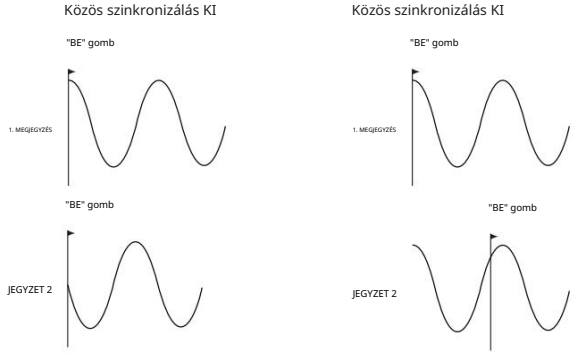


RE7: LFO 1 Common Sync

Megjelenítve: L1Comn
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Be vagy Ki

A Common Sync csak többszólamú hangokra vonatkozik. Biztosítja, hogy az LFO hullámforma fázisa minden lejátszott hanghoz szinkronban legyen. Amikor az Off beállítást választja, nincs ilyen szinkronizálás, és egy második hang lejátszása, miközben az egyik már le van nyomva, szinkronizálatlan hangot eredményez, mivel a modulációk időn kívül esnek.



A korai analóg többszólamú szintetizátorok emulálásához állítsa be az LFO Common Sync funkciót.

RE8: LFO 1 One-Shot

Megjelenítve: L1OneSat
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Be vagy Ki

Ahogy a neve is sugallja, ennek a paraméternek a Be állása esetén az LFO a hullámformájának egyetlen ciklusát generálja. Vegye figyelembe, hogy az LFO fázis beállításától függetlenül mindig egy teljes hullámforma ciklus jön létre; ha az LFO Phase 90¼-re van állítva, az egyszeri hullámforma a 90¼-es pontnál kezdődik, egy teljes ciklust hajt végre, és 90¼-nél ér véget.

Machine Translated by Google

E3-E6	E3AtSlp E3DcSlp E3AttTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvlTk LvlTkNte						
	0	127	0	0	0	127	0	C 3
	E3Att	E3Dec	E3Sus	E3Rel	E3Delay	E3Repeat	E3TTrig	E3MTrig
	10	70	64	40	0	0	KI	Re-Trig

LFO paraméterek (2. oldal)

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

RE1: LFO 1 késleltetés

Megjelenítve: L1 Késleltetés
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

Az LFO Delay egy időparaméter, amelynek funkcióját az L1InOut (RE3) határozza meg.

RE2: LFO 1 Delay Sync

Megjelenítve: L1DSync
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Lásd a táblázatot a 40. oldalon.

Ha ez a paraméter Ki értékre van állítva, az LFO késleltetést a Delay paraméter (RE1) szabályozza.

Minden más beállításnál az RE1 működésképtelenné válik, és az LFO késleltetés ebből származik a belső/külső MIDI óra.

RE3: LFO 1 Fade In/Fade Out

Megjelenítve: L1InOut
Kezdő érték: FadeIn

Beállítási tartomány: FadeIn, FadeOut, GateIn, GateOut

Az Intro négy lehetséges beállításának funkciója a következő:

FadeIn – az LFO modulációja fokozatosan növekszik a Delay paraméter (RE1) által beállított időtartam alatt.

GateIn – az LFO moduláció kezdete az LFO Delay paraméter által beállított időtartammal késik, majd azonnal teljes szinten elindul.

FadeOut – az LFO modulációja fokozatosan csökken a Delay paraméter (RE1) által beállított időtartam alatt, így a hang nem LFO modulációt tartalmaz.

GateOut – a hangot az LFO teljesen modulálja a Késleltetés által beállított időtartamra paraméter (RE1). Ekkor a moduláció hirtelen leáll.

RE4: LFO1 késleltetési trigger

Megjelenítve: L1DTrig
Kezdő érték: Megközötve

Beállítási tartomány: Legato vagy Re-Trig

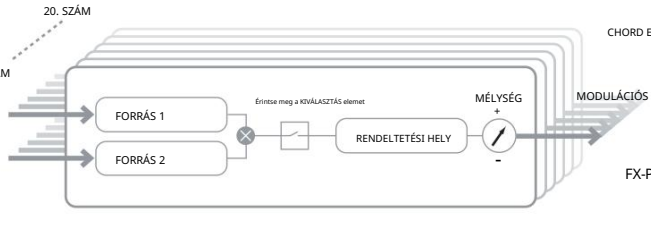
Ez a paraméter az RE3 által beállított Fade In/Fade Out funkcióval együtt működik. Re-Trig módban minden lejátszott hangnak megvan a saját késleltetési ideje, amit a Delay paraméter állít be (vagy MIDI óra, ha az L1Dsync aktív). Legato módban csak a legato stílusú szövegrész első hangja határozza meg a késleltetési időt – azaz a második és az azt követő hangok nem váltják ki újra a Delay funkciót. Ahhoz, hogy a Delay Trigger Legato beállítása működjön, a mono MIXER hangzást kell kiválasztani – ez nem működik polifonikus hangosítással. Lásd a 18. oldalon.

A Legato stílusról bővebben a 21. oldalon olvashat.

RE5-RE8: Nem használt

a MODULÁCIÓS mátrix

A sokoldalú szintetizátor szíve a különféle vezérlők, hanggenerátorok és feldolgozó blokkok összekapcsolásának képességében rejlik, hogy az egyik a lehető legtöbb módon vezéreljen – vagy „moduláljon” – egy másikat. Az UltraNova rendkívüli rugalmasságot biztosít a vezérlési útvonaltervezéshez és erre van egy külön menü, a Modulációs menü.

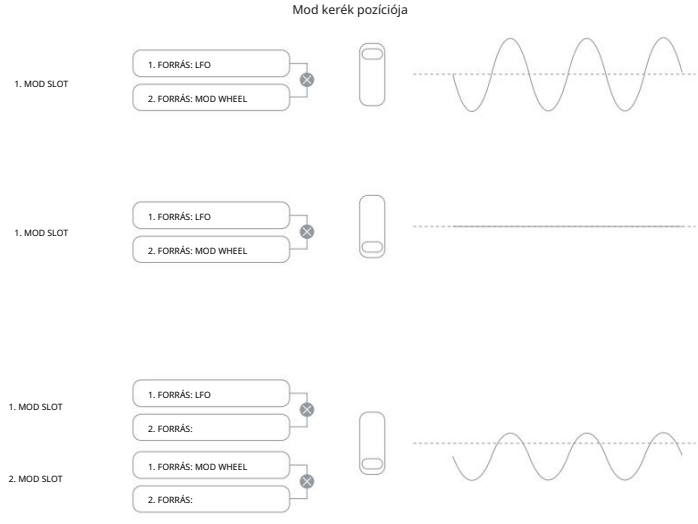


A MODULÁCIÓ gomb [17] megnyomásával megnyílik a Moduláció menü, amely egyetlen oldal. A menü megjeleníthető olyan rendszerként, amely a vezérlő forrásokat a szinti egy meghatározott területéhez csatlakoztatja. Minden ilyen kapcsolat-hozzárendelést 'slot'-nak neveznek, és 20 ilyen slot van, amelyekhez az RE1 fér hozzá (lásd alább). Minden slot meghatározza, hogy egy vagy két vezérlőforrás hogyan kerül irányításra egy vezérelt paraméterhez. A 20 kártyahely mindegyikében elérhető útválasztási lehetőségek azonosak, és az alábbi vezérlési leírás mindegyikre vonatkozik.

A Modulációs Mátrix változó és additív is. Mit értünk a „változó” és „additív” mátrix?

A 'változó' alatt azt értjük, hogy nem csak a vezérlő forrásnak egy vezérelt paraméterhez való irányítása van minden slotban meghatározva, hanem a vezérlés "nagysága" is. Így az alkalmazott vezérlés „mennyisége” – vagy vezérlési „tartománya” – Önön múlik.

Az „additív” kifejezés alatt azt értjük, hogy egy paramétert egynél több forrás is módosíthat, ha kívánja. Minden slot lehetővé teszi két forrás irányítását egy paraméterhez, és ezek hatását megsokszorozzák. Ez azt jelenti, hogy ha bármelyik nullán van, akkor nem lesz moduláció. Nincs azonban semmi ok, amiért ne lehetne további helyek, amelyek ezeket vagy más forrásokat ugyanahhoz a paraméterhez irányítják. Ebben az esetben a különböző nyílásokból érkező vezérlőjelek „összeadódnak”, hogy elérjék az összhatást.



O1szint O2szint O3szint RM1*3Lvl RM2*3Lvl ZajLvl PreFXLvl PstFXLvl							
127	0	0	0	0	0	0dB	0dB
O1Solo	O2Solo O3Solo NoisSolo RM13Solo RM23Solo						
Ki	Ki	Ki	Ki	Ki	Ki		
PortTime PortMode PreGlide PolyMode Unison UnDetune							
Ki	Expo	0	Poli1	Ki	25		
L1Rate L1RSync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Comn L1OneSht							
68	Ki	Ové	0	0	Ki	Ki	Ki
L1Delay L1DSync L1InOut L1DTrig							
0	Ki	FadeIn Legato					
On/Off Balance Width SibLevel SibType							
Ki	v67 m 0 127 40 HighPass						
16	Fel	1	64	1	Ki	Ki	Touch mód 120
0	^^ RAJT	^^ ELFOGAD	Basszus I1 I2 I3 ---	---	I4 I5 I6 I7 ---	---	I8 I9 ---

Óvatosnak kell lennie az ilyen javítások beállításakor, hogy az összes egyidejűleg működő vezérlő együttes hatása továbbra is a kívánt hangot hozza létre.

Ezenkívül a Modulation Menu lehetővé teszi, hogy a nyolc forgó kódoló bármelyikének érintőszekvenciagombjait kiegészítő vezérlőként rendelje hozzá, mindaddig, amíg az Animate engedélyezve van (lásd 26. oldal).

Modulációs mátrix menü

Szám Forrás1 Forrás2 TouchSel Destin				Mélység
1	Közvetlen Közvetlen	Ki	O123Ptch	0

RE1: Patch száma

Megjelenítve: Szám
Kezdő érték: 1

Beállítási tartomány: 1-20

A Mod Matrix 20 „résszel” rendelkezik, amelyek mindegyikéhez egy vagy kettő) útválasztási hozzárendelést határoz meg. megkerülése egy célhoz. Minden javításnak ugyanaz a forrás- és úticél kiválasztása, és bármelyik vagy mindegyik használható. Ugyanaz a forrás több célállomást is vezérelhet, egy célállomás több forrásból is vezérelhető.

FX-PAN	PanDir PanRate PanSync PanDepth						
	0	40	Ki	0			
FX-ROUTING	Slot Source Destination Switch Slot Source Destination Switch						
	Kiiktatás A forrás			Bypass Bypass Bypass			
FX – ÖSSZEGEK	FXWetDry	FX1Amnt	FX2Amnt	FX3Amnt	FX4Amnt	FX5Amnt	FXFedbck
	0	64	64	64	64	64	0

Machine Translated by Google

RE2: 1. forrás

Megjelenítve: Forrás1
Kezdő érték: Közvetlen

Beállítási tartomány: lásd a táblázatot a 41. oldalon

Ez kiválaszt egy vezérlési forrást (modulátort), amely az RE5 által beállított célhoz lesz irányítva. Ha mind az RE2-t, mind az RE3-at Directre állítja, akkor nincs moduláció meghatározva.

RE3: 2. forrás

Megjelenítve: Forrás2
Kezdő érték: Közvetlen

Beállítási tartomány: lásd a 41-es táblázatot

Ez kiválaszt egy második vezérlőforrást a kiválasztott célhoz. Ha javításonként csak egy forrást használ, állítsa az RE3-at Direct értékre.

RE4: Érintővezérlő engedélyezése

Megjelenítve: TouchSel
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki, Touch1 - Touch8

A nyolc forgó jeladó érintésérzékeny gombjai érintésvezérlőként programozhatók, amelyek megváltoztatják a paraméterértéket (a Destination - RE5 által meghatározott) érintett. Vegye figyelembe, hogy az Animate Touch módot engedélyezni kell az érintővezérlők használatához aktív. Az Animate Touch menü megerősíti, hogy a vezérlőhöz a megfelelő M-szám hozzá van rendelve, amely nullától eltérő. Az érintővezérlők használatával kapcsolatos további részletekért lásd a következő fejezetet. Vegye figyelembe, hogy ha egy érintésvezérlő és más források (Forrás1 és/vagy Forrás 2) is hozzá vannak rendelve ugyanabban a nyílásban, az érintővezérlő a többi forrás kapcsolójaként működik, amelyek hatása csak érintéskor lesz hallható.
vezérlés aktiválva van.

> Ne feledje, hogy a Touch vezérlők közvetlenül is hozzárendelhetők a borítékok újraindításához az Envelope Menükön keresztül (RE7 minden menü 2. oldalán)

RE5: Úticél

Megjelenítve: Destin
Kezdő érték: 0123Ptch

Beállítási tartomány: lásd a táblázatot a 42. oldalon

Ez beállítja, hogy az UltraNova melyik paramétert vezérelje a kiválasztott forrás (vagy források) az aktuális javításban. A lehetőségek sora a következőket tartalmazza:

A hangot közvetlenül befolyásoló paraméterek:

- minden oszcillátor hangmagasság (0123Ptch)
- oszcillátoronként négy paraméter
- hat keverőbemenet az oszcillátorokból, a zajforrásból és a gyűrűmodulátorokból
- Iterenkénti torzítás mértéke, frekvencia és rezonancia, plusz ilter egyensúly
- 34 válogatott FX paraméter, beleértve a kórust, késleltetést, EQ-t stb.

Paraméterek, amelyek moduláló forrásként is működhetnek (így lehetővé teszik a rekurzív modulációt):

- LFO 1-3 arány
- az 1. burok (amplitúdó) és a 2. burok (szűrő) csillapítási fázisai

RE6: Mélység

Megjelenítve: Mélység
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -63 és +64 között

A Mélység vezérlés beállítja a célállomásra alkalmazott szabályozás szintjét – azaz a modulált paramétert. Ha az 1. és a 2. forrás egyaránt aktív a kérdéses résben, a Mélység szabályozza ezek együttes hatását.

> A mélység gyakorlatilag meghatározza azt az „összeget”, amellyel a szabályozott paraméter változik, amikor modulációs vezérlés alatt áll. Tekintsd úgy, mint az irányítás „tartományát”. Meghatározza a vezérlés „értelmét” vagy polaritását is – a pozitív Mélység növeli a
> A vezérelt paraméter értéke és a negatív Mélység csökkenti azt, ugyanazon vezérlőbemenet esetén. Ne feledje, hogy a forrás és a cél helyének deinálása után nem történik moduláció, amíg a Mélység vezérlőt nullától eltérő értékre állítja.

> Ha mindkét forrást Közvetlenre állítja, és a TouchSel-t Off értékre állítja, a Mélység vezérlés „kézi” modulációs vezérlővé válik, amely mindig hatással lesz a Célként beállított paraméterre.

RE7-RE8: Nem használt

vezérlő részleg

Az Animate vezérlők

Az érintéses vezérlők programozd be őket úgy, hogy egy paraméter változását váltsák ki, és teljesítményben használd őket arra, hogy Init vagy drámaiak.

Program 0 változtatásokat hozz létre a hangodban, vagy effektusokat szerezz a

Az, hogy az egyes érintéses vezérlők ténylegesen mit csinálnak, az Envelope és/vagy Modulation Menükben van programozva, és az érintések hiányát a paraméter vezérléshez elérhető lehetőségeket kézikönyv részeket (lásd a 20. és 25. oldalt). Az érintéses vezérlők azonban csak akkor aktívak, ha az Érintés módot engedélyezték a TOUCH gomb [22] megnyomásával.

A többi UltraNova menüvel ellentétben a Touch Menu nem ad paramétereket beállítani, csak engedélyezi vagy letiltja a megfelelő érintésvezérlőket és -rendeléseket menük.

Mind a kijelző felső sora állandó marad, az alsó sor két elemet tartalmaz információ:

Ha Touch Controls van hozzárendelve a modulációs mátrixban beállított kiváltó modulációkhoz, a modulációs hozzárendelések száma az „M” betű alatt jelenik meg. A megjelenített érték azt mutatja, hogy hány egyedi modulációs nyílást állítottak be az egyes érintésvezérlések által aktiválásra. Az érintéses vezérlők modulációs mátrixszal való használatát ezen az oldalon részletesen ismertetjük.

Ha az egyik borítékhoz Touch Control van hozzárendelve, akkor az 1-től 6-ig terjedő számjegyek egyike alatt egy „R”, „T” vagy „E” jelenik meg, amely a boríték számának megfelelő szám. Az érintéses vezérlők borítékokkal történő használatát a 20. oldalon találja részletesen.

Így ha az 1. Touch Controlhoz hozzá van rendelve az 1. boríték (amplitúdó) és az érintés újraindítása A 2. vezérlőgombbal aktiválja a 2. borítékot (szűrők), a kijelző így néz ki:

```
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 ------
```

Ha a modulációs mátrixban két további paraméter-hozzárendelés történt egy Touch Controlhoz, akkor az „M” alatt egy 2 jelenik meg.

```
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 ------
```

Vegye figyelembe, hogy az 1. boríték (Amplitúdó) esetén a boríték újraindítása (R) az egyetlen elérhető lehetőség. A 2-től 5-ig terjedő borítékok lehetővé teszik az újraindítási (R), triggerelési (T) vagy engedélyezési (E) funkciók kiválasztását.

Vezérlők csípés

Élő lejátszás közben gyakran kívánatos manuálisan beállítani a hang bizonyos aspektusait – azaz „becsípni” egy adott paramétert. Bár az UltraNova kialakítása lehetővé teszi a legtöbb paraméter elérését minimális gombnyomással, még elegánsabb megoldás, ha úgy rendezzük el, hogy a fő paraméterek, amelyeket esetleg módosítani kell, egyszerre legyenek elérhetők, függetlenül attól, hogy általában melyik menüben találhatók. Látni fogja, hogy az összes gyári javításhoz már hozzá van rendelve néhány Tweak Control, de megváltoztathatja a funkcióját, vagy hozzáadhat továbbiakat, ha akarja.

A nyolc forgó jeladó működhet Tweak Controlsként, és 127 paraméter bármelyike hozzárendelhető hozzájuk, tetszőleges sorrendben. Ezenkívül a Tweak-hozzárendelések és -beállítások minden más paraméter-módosítással együtt mentésre kerülnek, így mindig ott vannak, miután beállította őket és újra elmentette a Patch-et. Vegye figyelembe, hogy a javítások bizonyos kategóriákba mentésekor automatikusan hozzáad néhány Tweak Control hozzárendelést. De ha a Patch létrehozása részeként saját Tweak Control-feladatokat adott meg, akkor ezek élveznek elsőbbséget.

A Tweak Controls a Tweak gomb [22] megnyomásával aktiválható, ami megnyitja a Tweak menüt. A menünek két oldala van: A 2. oldal a Tweak vezérlők beállítására szolgál, míg az 1. oldal a teljesítmény során, és megjeleníti a paraméter nevét és értékét az egyes forgó jeladókhoz.

Machine Translated by Google

Tweak menü 2. oldal:

Csíp1 csípes2 csípés3 csípés4 csípés5 csípés6 csípés7 csípés8					
Osc1Cents Osc2Cents F1Freq	F1Res	FltDec L1Rate FX1Amnt FX2Amnt			KEVERŐ

Mindegyik kódolóhoz hozzárendelhető az elérhető paraméterek bármelyike (lásd a listát a 42. oldalon) beállítás céljából. Minden olyan Tweak Control hozzárendelés megjelenik, amely egy fcatory Patch részét képezi.

Tweak menü 1. oldal:

Osc1Cents Osc2Cents F1Freq -25	F1Res	FltDec 76	L1Rate FX1Amnt FX2Amnt			
+25 13	45		4	64	4	LFO 1-3

Ha egy paramétert egy forgó jeladóhoz rendelünk – akár a Patch részeként, akár kézi hozzárendeléssel – a felső sorban a paraméter neve, az alsó sorban pedig a paraméterérték látható, ugyanúgy, ahogy a „natív” menüben.

Vegye figyelembe, hogy a Tweak és Touch módok kölcsönösen kizárják egymást – a kódolók nem rendelhetők egyszerre mindkét funkcióhoz, sem globálisan, sem külön-külön.

Megérintett/szűrő gomb

A nagy TOUCHED/FILTER gomb [9] egy további nagyon hasznos vezérlő az élő előadás során, különösen, ha TOUCH vagy TWEAK funkciókat használ. A szomszédos FILTER és LOCK [8] gombokkal együtt használatos.

A gomb funkciója az utoljára megérintett forgó kódolóé utánzása (ide tartozik a Tweak mód is). Ez akkor is érvényben marad, ha az éppen megnyitott menü vagy menüoldal megváltozik. Így ha nyitva van a Keverés menü, és az RE6-ot használja a zajszint változtatására, akkor azt fogja tudni, hogy a Zajszintet az Érintett/Szűrő gombbal is módosíthatja. De ha átvált a Szűrő menüre, az Érintett/Szűrő gomb átveszi az 1. szűrő torzítási mennyiségének vezérlését (feltételezve, hogy a Szűrő menü az 1. oldalon nyílik meg), anélkül, hogy bármelyik forgó kódolót érintené, mert továbbra is hozzá van rendelve az RE6 utánzásához. Tekintse az Érintett/Szűrő funkciót az utoljára megérintett forgó jeladó „másolatának”, amikor paraméterbeállítási módban van, a menük szokásos módon történő használatával.

Ha Tweak vagy Touch módot használ, akkor a forgó kódolók már nem képesek a hangparamétereket a „normál” módon vezérelni, de továbbra is vezérelheti a Touched/Filter tekerőgombbal utoljára beállított paramétert. Ez a funkció mindig elérhető mindaddig, amíg a SZŰRŐ és a LOCK funkció [8] nincs engedélyezve.

A Szűrő gomb

A dinamikus beállításhoz leggyakrabban szükséges paraméter valószínűleg az 1. szűrő frekvenciája, és a FILTER gomb [8] megnyomásával ennek az egyetlen paraméternek a vezérlését rendeli hozzá az Érintett/Szűrő gombhoz (innen a neve!). Így bármi más is történik, mindig kézben tarthatja a fő szűrőfrekvenciáját.

> Az ÉRINTETT/SZŰRŐ gomb funkciója az 1. szűrő levágási frekvenciájának állandó vezérlését is megadhatja, ha szükséges. Ezt a Global Menu 1. oldalán lehet beállítani az RE6 segítségével. További részletek a 37. oldalon.

A Lock gomb

Amint fentebb leírtuk, a TOUCHED/FILTER gomb funkciója az aktuálisan kiválasztott menüvel együtt változik, mivel a gomb egy fizikai kódolót utánoz, nem pedig azt a paramétert, amelyet a kódoló jelenleg vezérel. Ha a LOCK aktív, akkor az éppen beállítandó paraméter, nem pedig a fizikai kódoló, van hozzárendelve a tekerőgombhoz. Így ha van egy paraméter, amelyhez folyamatosan hozzá szeretne férni, miközben esetleg megőrzi a hozzáférést más menükben lévő többi paraméterhez, akkor a LOCK használatával az adott paramétert a TOUCHED/
A SZŰRŐ gombot, és ez így marad mindaddig, amíg a LOCK ki nem jelöli.

> Vegye figyelembe, hogy egyes gyári javítások tartalmazzák a LOCK gomb aktiválását; ezt a gomb világítása jelzi. Ez azt jelenti, hogy a TOUCHED/FILTER tekerőgombhoz már hozzá van rendelve egy paraméter. Próbálja meg beállítani, hogy lássa, mi történik!

az arpeggIátor

Az UltraNova erőteljes Arpeggiator funkcióval rendelkezik, amely lehetővé teszi a változó O1 szintű O2 szintű O3 szintű RM1 3Cvl RM2 * 3Lvl NoiseLvl PrePXLvl PstPXLvl arpeggiókat. bonyolultság és a játszandó ritmus. Ha egyetlen billentyűt lenyomunk, az Arpeggiator újraindítja a hangot. Ha lejátszunk egy akkordot, az Arpeggiator azonosítja a hangjegyeit, és lejátssza őket O2Solo O3Solo NoisSolo egyenként sorban (ezt nevezik arpeggio mintának vagy „arp sorozatnak”); így ha C-dúr hármashangot játszol, a kiválasztott hangok C, E és G lesznek.

Az arpeggiátor működését az UltraNova-ban a három ARP gomb [20], az ON, a SETTINGS és a LATCH vezérli. Az ON gomb engedélyezi vagy letiltja az Arpeggiatort, míg a LATCH gomb ismételten lejátssza az aktuálisan kiválasztott arp sorozatot anélkül, hogy a billentyűk L1Rate L1RSync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Comn tartottak. A LATCH az Arpeggiator engedélyezése előtt is megnyomható. Ha az Arpeggia tor engedélyezve van, az UltraNova azonnal lejátssza az utolsó L1Delay L1DSync L1InOut L1DTrig által meghatározott arp szekvenciát lejátszott hangok közül, és ezt végtelenül megteszi.

Az összes Arpeggiator funkció szerkesztése az Arpeggiator menüben történik, amely a BEÁLLÍTÁSOK gomb megnyomásával nyitható meg.

ARP SZERKESZTÉS ArpSync ArpMode ArpPatt ArpGTime ArpOctve ArpKsync ArpVel ClockBPM							
16	Fel	1	64	1	Ki	Ki	120

CHORD EDIT Transpone 0 ^^ ^^ Basszus I1 I2 I3 I4 I5 I6 I7 I8 I9
START ELFOGADÁS RE1:

Arpeggiator Rate Sync

Megjelenítve: ArpSync

MODULATION MATRIXNumber Source1 Source2 TouchSel Destin Kezdeti érték: 16. Mélység
1 Közvetlen közvetlen beállítási Off O123Ptch 0

tartomány: Ez a paraméter hatékonyan táblázatot a 40. oldalon

határozza meg az arp szekvencia ütemét az RE8 által beállított PAN sebesség alapján.

FX-PAN PanPosn PanRate PanSync PanDepth
0 40 Ki 0

RE2: Arpeggiator Mode

FX-ROUTING Routing Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX
Megjelenítve: ArpMode 1>(2+3+4+5) Bypass Bypass Bypass Bypass Bypass
Kezdeti érték: fel

Beállítási tartomány: lásd a táblázatot a 44. oldalon

FX - ÖSSZEGEK FXWetDry FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFedbck
Ha engedélyezve van, az Arpeggiator lejátssza az ArpMode beállítása szerinti hangot egy vagy A táblázatban megadott az esetben a sorozat jellegét írja le.

RE3: Arpeggiator Pattern

Megjelenítve: ArpPatt

Kezdeti érték: 1

Beállítási tartomány: 1-től 33-ig

Amellett, hogy be lehet állítani az arp sorozat alapvető időzítését és módját (RE1 és RE2-vel), további ritmikai variációkat is bevezethet az Arpeggiator Pattern paraméterrel.

> Érdemes egy kis időt eltöltenie az Arp mód és az Arp minta különböző kombinációival való kísérletezéssel. Egyes minták jobban működnek bizonyos módokban.

RE4: Arpeggiator Gate Time

Megjelenítve: ArpGTime

Kezdő érték: 64

Beállítási tartomány: 1-127

Ez a paraméter beállítja az Arpeggiator által lejátszott hangok alapvető időtartamát (bár ezt mind az ArpPatt, mind az ArpSync beállításai tovább módosítják). Minél alacsonyabb a paraméterérték, annál rövidebb a lejátszott hang időtartama. Maximális értékén a szekvencia egyik hangját azonnal követi a következő hézag nélkül. Az alapértelmezett 64-es értéknél a hangok időtartama pontosan az ütem intervallumának a fele (amint azt a RE8 Tempo Clock beállítja), és minden hangot azonos hosszúságú szünet követ.

RE5: Arpeggiator Octaves

Megjelenítve: ArpOctve

Kezdeti érték: 1

Beállítási tartomány: Ez a 1-től 8-ig

beállítás felső oktávokat ad az arp sorozathoz. Ha az ArpOctve 2-re van állítva, a sorozat a szokásos módon kerül lejátszásra, majd azonnal újra lejátszsza egy oktávval magasabban. Az Ar pOctve magasabb értékei kiterjesztik ezt a folyamatot további magasabb oktávok hozzáadásával. Az 1-nél nagyobb ArpOctve értékek megduplázzák, megháromszorozzák stb. a sorozat hosszát. A hozzáadott további hangok megduplázzák a teljes eredeti szekvenciát, de oktáveltolással. Így az ArpOctve 1-re állított négy hangból álló sorozat nyolc hangból áll, ha az ArpOctve 2-re van állítva.

Machine Translated by Google

RE6: Arpeggiator Key Sync

Megjelenítve: ArpKSync
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki vagy Be

Az Arpeggiator Key Sync határozza meg, hogy a sorozat hogyan viselkedik egy extra hang lejátszásakor. Kikapcsolt állapotban az új hangjegy egyszerűen hozzáadódik a sorozathoz a megfelelő ponton. Bekapcsolt állapotban a sorozat újraindul minden új hang lejátszásakor. Vegye figyelembe, hogy az ArpKSync csak akkor érvényes, ha a LATCH [20] be van kapcsolva.

RE7: Arpeggiator Velocity

Megjelenítés: ArpVel
Kezdeti érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki vagy Be

Ha Be értékre van állítva, az arp szekvencia egyes hangjaihoz használt hangsebesség megegyezik a mintával előre programozott MIXER hangsebességekkel . Kikapcsolt állapotban a hangok lejátszási sebességét használja az Arpeggiator. Ez lehetővé teszi, hogy dinamikát foglaljon az Arpeggiatorban sorrend.

Ahhoz, hogy az Arpeggiator Velocity működjön, az AmpVeloc-ot (RE5 az 1. boríték menü 1. oldalán) 0-nál nagyobb értékre kell állítani, különben nem lesz változás a dinamikában.

Próbálja meg a Velocity-t más paraméterekhez rendelni a Modulációs mátrixban néhány érdekes eredményért.

RE8: Tempóóra

Megjelenítve: ClockBPM
Kezdő érték: 120

Beállítási tartomány: 40-250

Ez a paraméter azt a tempót állítja be BPM-ben (Beats Per Minute), amelyen az arp szekvencia alapu, belső órájának használatakor. Ezenkívül meghatározza a tempót az összes szinkronizált aspektushoz A Patch beállítását az FX és a Sync menü különböző Sync paraméterei fogják használni.

MIDI óra fogadására van beállítva, a ClockBPM beállítás figyelmen kívül marad. Vegye figyelembe azt is, hogy a ClockBPM megjelenített értéke az utolsó FX-PAN „belső” értéke marad, ha a külső szinkronizálást választja. A külső szinkronizáláshoz szükséges MIDI órajel.

a chorDer

jelenik meg: Az UltraNova Chordere egy nagyon hasznos funkció, amely lehetővé teszi, hogy olyan akkordokat játsszon, amelyek egyetlen gomb megnyomásával. Az eredményül kapott akkord a legalacsonyabb hangot használja basszusgitárként játszott; az akkord összes többi hangja a basszus felett lesz.

A két felső panel CHORD gombja vezérli a Chordert. [21]. RE megnyomása engedélyezi vagy letiltja az RP funkciót, az EDIT pedig megnyitja a Chord Edit menüt.

Az akkord programozása:
Nyitott Chord Edit Menü mellett nyomja meg a VIEW [7] gombot (ezt a START jelzés jelzi a kijelzőn). A LED-je kötődni fog, de a gomb megnyomásakor kialszik, helyette a szomszédos USER gomb LED-je (amelyet az ELFOGADÁS a kijelzőn jelez) villog.

Most játssza le a programozni kívánt akkordot; bármilyen billentyűvel vagy inverzióval lejátszhatja. A Chorder azonosítja a lenyomott billentyűket, és jelzi azokat az ÚTVONALAK alsó sorában Slot1FX Slot2FX kijelző, az akkord legalsó hangja mindig 0 lesz jelenik meg. A félhang hangközök 1>(2+3+4+5) az akkord többi hangja balról számolva jelenik meg. Így ha lejátszunk egy lat tened hetedik akkordot, a kijelzőn ez látható:

Most nyomja meg a USER gombot a választás elfogadásához. Az akkord funkció most az ON gomb megnyomásával engedélyezhető. Azt fogja tapasztalni, hogy a billentyűzet bármely billentyűjének lenyomása most egy késleltetett hetedik akkordot játszik le, és a lenyomott billentyű az akkord legalsó hangját alkotja.

Ügyeljen arra, hogy a megjelenített félhang hangközök a teljes tizenkét hangos skála hangközei, nem pedig a nyolchangú tonikus szol-fa hangközei, amelyeket általában az akkordból álló hangok leírására használnak – így a fenti példában a nagy terc '4 ', mert négy félhanggal a gyökér felett van, a természetes ifd pedig '7', mert 7 félhanggal van felette, és így tovább.

Vegye figyelembe, hogy az Arpeggiator megelőzi a Chordert az UltraNova szinti motorjában. Ennek az a következménye, hogy ha az Arpeggiator és a Choder is használatban van, akkor az egyes billentyűleütésekből származó teljes akkord arpeggiált lesz.

RE1: Transzpozíció vezérlés

Megjelenítve: Transzponálja
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -11 és +11 között

A transzpozíciós vezérlés félhangközönként van kalibrálva, és az akkord magassága 11 félhangig eltolható, akár felfelé, akár lefelé.

RE2 - RE8: Nem használt.

effektusok (fx)

Az UltraNova DSP-alapú effektprocesszorok átfogó készletével van felszerelve, amelyek mind a szinti hangra, mind az UltraNova audiobemeneteire alkalmazott bármilyen hangra alkalmazhatók.

Az FX szekció öt feldolgozási „helyet” tartalmaz, amelyek mindegyike egy L1Rate L1RSync L1Wave L1Phase FX processzor egy sorát készítik el, amely magában foglalja a pásztázást, a kiegyenlítést és a Kikapcsolt késleltetés, kórus, torzítás, reverb és Gator effektusok. A bővítőhelyeken kívül a vezérlők is L1Delay L1DSync olyan globális FX paraméterekhez biztosítva, mint a pásztázás, FX szint, FX visszacsatolás stb.

Az FX menük az EFFECT gombbal [18] nyithatók meg. Három vagy négy On/Off Balance menüoldal érhető el, attól függően, hogy van-e FX-eszközök betöltve valamelyik slotba. Az első Off vezérlőket tartalmaz a pásztázáshoz és az FX szint, a második a kiválasztáshoz és az szint-kiválasztáshoz.

a KIVÁLASZTÁS gombokkal [10] kiválasztva, tehát ha több slot van használatban, akkor a további menü oldalakat a KIVÁLASZTÁS gombokkal érheti el.

FX menü 1. oldal – Pásztázás

RE1: nincs használatban.

RE2 Pan vezérlés

A következőképpen jelenik meg: Kezdeti érték: Beállítási tartomány: -64 és +63 között

Ez a fő kézi pásztázási vezérlő, és a száraz (FX előtti) szinti hangot/bemeneti hangot a sztereó képben az 1. és 2. kimenet, valamint a 3. és 4. kimenet között helyezi el, ha használatban vannak. A PanPosn negatív értékei balra, pozitív értékei pedig jobbra mozgatják a hangot. Vegye figyelembe, hogy néhány FX (pl. reverb, chorus) eredendően sztereó, és ezek a pásztázás után kerülnek hozzáadásra. Így ha olyan hangot használ, amely az ilyenekhez hasonló FX-et használ, a PanPosn úgy tűnik, hogy a szélső beállításoknál nem lokalizálja teljesen a hangot balra vagy jobbra.

RE3: Pan Rate

A következőképpen jelenik meg: Kezdeti érték: Beállítási tartomány: Automatikus pásztázás is lehetséges, és a Pan szekcióban van egy dedikált szinuszos LFO, amely ezt szabályozza. A PanRate paraméter szabályozza az LFO frekvenciát, és ezáltal azt, hogy a hang milyen gyorsan mozog a bal és jobb között, illetve vissza. 40-es értéknél a hang kb. 3 másodperc a teljes ciklus befejezéséhez, a vezérlési tartomány pedig rendkívül lassú vagy rendkívül gyors pásztázást tesz lehetővé.

A leghatékonyabb eredmények elérése érdekében a Pásztázási sebességgel győződjön meg arról, hogy a PanPosn 0-ra van állítva (azaz középső pásztázás)

RE4: Pan Rate Sync

Megjelenítve: PanSync
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Az automatikus pásztázási sebesség szinkronizálható a belső vagy külső MIDI órával, sokféle tempó használatával.

Machine Translated by Google

RE5: Pan Depth

Megjelenítve: Pan Depth

Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0–127

Ez a vezérlő határozza meg az automatikus pásztázó által alkalmazott képeltolás mértékét.

A nominális 127-es értékével az automatikus pásztázás teljesen balra és jobbra is pásztázza a hangot; A 0 alacsonyabb értékek kevesebb szélsőségesen pásztáznak, és a hang központibb marad. Az automatikus pásztázás hatékonyan ki van kapcsolva, ha a paraméter értéke nulla (de a kézi pásztázási vezérlés

Az RE2 távolabra is pásztázódik.

RE6 – RE8: Nem használt.

FX menü 2. oldal – Útválasztás

Ezen a menüoldalon hozzárendelheti a szükséges effektusokat, megadhatjaka konfigurációjukat is – hogy sorosan „csatlakoznak”, az egyik kimenete a másik bemenetét táplálja, vagy párhuzamosak, ahol a szinti hang egynél több FX eszköz bemenetére kerül egyidejűleg, a az eszköz kimeneteit ezután összekeverik.

RE1: FX Slot routing

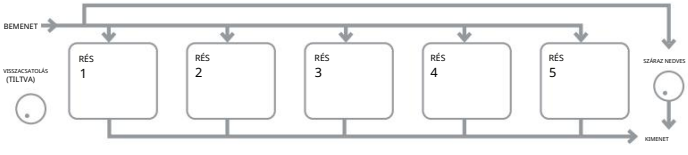
Kijelzése: Kezdeti érték: útvonalválasztás

Beállítási tartomány: 1¼ (2+3+4+5)

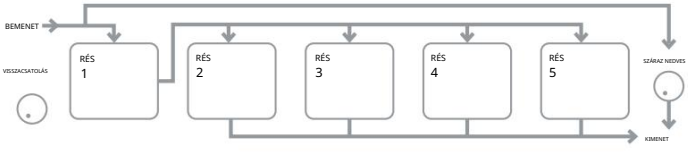
tartomány: lásd az alábbi diagramokat

Ezzel a paraméterrel meghatározhatja az FX slotok összekapcsolását. Az ive slotok sorosan, párhuzamosan vagy a soros és a párhuzamos kapcsolás különféle kombinációiban kapcsolhatók egymáshoz.

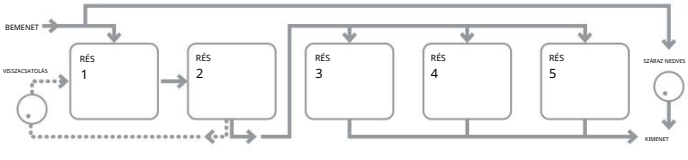
1+2+3+4+5



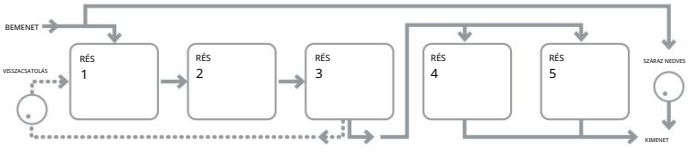
1>(2+3+4+5)



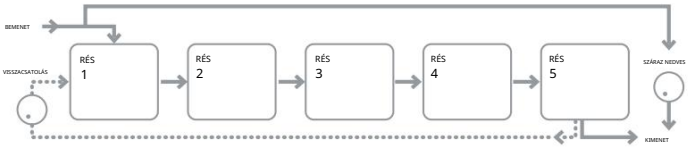
1>2>(3+4+5)



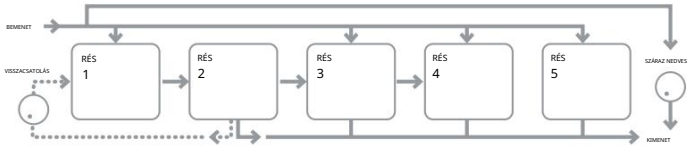
1>2>3 (4+5)



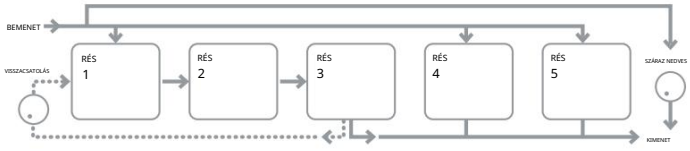
1>2>3>4>5



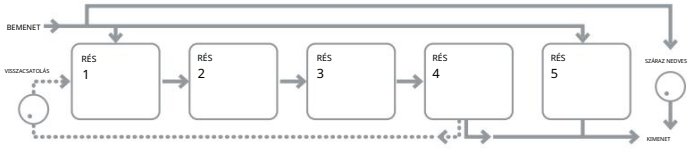
1>2 + 3+4+5



1>2>3 + 4+5



1>2>3>4 + 5



Az FX típusok többféleképpen kategorizálhatók: egyesek időalapúak (kórus, késleltetés), mások statikusak (EQ, torzítás). Néhányat FX küldésként kell használni/ visszatérő hurok (párhuzamos csatlakozást jelent), mások betétként (soros csatlakozást jelent). Magától a szinti hangtól és a ténylegesen használt effektusoktól függően bizonyos konfigurációk egyértelműen jobban működnek, mint mások. Ha több effektust használ, próbáljon ki néhányat különböző összeköttetéseket, hogy megtudja, melyik működik a legjobban.

RE2: Nem használt.

RE3 – RE7: Slot Effect Selection

Megjelenítve: SlotnFX (ahol n=1-től 5-ig)

Kezdő érték: Kitérő

Beállítási tartomány: lásd a táblázatot a 44. oldalon

Mindegyik ive slot betölthető az elérhető FX processzorok egyikével. Használja a forgó kódolót bármely nyíláshoz, hogy válasszon ki egy effektust a rendelkezésre álló effektusok listájából. A táblázat az elérhető FX-eszközök „készletét” mutatja. Mivel a DSP kapacitása inite, a listában szereplő minden eszköz csak egy nyílásba tölthető be, és miután be van töltve, többé nem jelenik meg a többi slothoz elérhető processzorok listájában. Látni fogja, hogy a legtöbb FX-eszköz többszöröse is rendelkezésre áll, hogy lehetővé tegye az FX legkreatívabb használatát.

RE8: Nem használt.

FX menü 3. oldal – FX szint vezérlők

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

RE1: Hatás-visszacsatolás

Megjelenítve: FXFedbck

Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

Ez a paraméter szabályozza, hogy a kimenetéről mennyi jel kerül vissza az effektlánc bemenetére. Az FX Slot, amelyből a visszacsatolás származik, a használt FX Routing konfigurációtól függően változik – lásd az ábrát. Azonban minden útválasztási konfigurációnál a visszacsatolás visszakerül a láncba az FX 1. nyílásnál. Vegye figyelembe, hogy nem minden konfiguráció alkalmaz visszacsatolást.

RE2 Nem használt.

Machine Translated by Google

RE3 – RE7: Hatás mennyisége

Megjelenítve: FxnAmnt (ahol n=1-5)
Kezdő érték: 64

Beállítási tartomány: 0-127

Ennek a paraméternek a pontos funkciója attól függ, hogy melyik FX eszköz van betöltve a foglalatba. Lásd az alábbi táblázatot az összefoglalóért. Az ive vezérlők azonosak, és mindegyik slothoz tartozik egy. Ha a bővítőhelyet kiiktatják, a kódoló nem csinál semmit.

FX TÍPUS	BEÁLLÍTOTT PARAMÉTER
Kompresszor	Szint
EQ	Szint
Torzítás	Mennyiség vagy bit/mintavételi sebesség csökkentése
Késleltetés	Küldési és Visszaküldési szintek
Énekkar	Szint
Visszhang	Küldési és Visszaküldési szintek
Gator	Szint

RE8: FX szint

Megjelenítve: FXWetLvl
Kezdő érték: 127

Beállítási tartomány: 0-127

Ez beállítja a feldolgozott jel általános szintjét (amely ezután keveredik a feldolgozatlan jellel). Vegye figyelembe, hogy az egyes FX Slotokban lévő processzorok egyedi hozzájárulása RE3-tól RE7-ig állítható (lásd alább).

FX menü 4. oldal – FX paraméterek

A 4. oldalként megjelenő menüt a SELECT gombok [10] határozzák meg, amelyek megnyomásával felfelé vagy lefelé görgethet az ive FX nyílásokon keresztül. Azon nyíláson, amelybe nincs FX-eszköz betöltve, a következő üzenet jelenik meg:

Ez az FX Slot kiiktatott vagy inaktív

Minden FX eszköznek saját menüje van; ezeket az alábbiakban sorra ismertetjük.

EQ menü

Egy hangszínszabályzó eszköz áll rendelkezésre. Bármilyen FX slotba betölthető.

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 Ki 64 1/1 127 127

Az equalizer egy háromsávos "swept" típusú, vágás/kiemelés és frekvenciaszabályozással minden sávhoz. Az LF és HF szekciók másodrendű (12 dB/oktáv meredekségű) polcos ilterek, a Chorus és az MF szekció csengőre reagáló ilterek.

CHORUS 1-4CHORUS1 Ch Type Ch Rate Ch Sync Ch Fbck Ch Depth Ch Delay
20 Ki +10 64 64

- GATOR GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSync GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel
Tovább Ki 16 Tovább 16 64 0

Vegye figyelembe, hogy az FXAmount paramétert 127-re kell állítani a teljes erősítési tartományhoz lesz. -------- --------GtMode EQMode EEEE---- -------- GATOR RE2, RE3 és RE4 elérhető

SZINTH Javítás neve
A000 Init program

H BROWSE Patch Név Keresés: Kategória Műfaj
A000 Init program A000-D127 Összes Összes

CH SAVE PATCHSAVE Posng *------- -------- Felső Alsó Szám Írásjel
O A Lépjen be a Programba A a 0 tér

Szám Írásjel Kategória Genre
Cél+C&G A 0 Lépjen be a Programba Nincs Nincs

CSÍPÉS csípés4 csípés5 csípés6
---- ---- ----

Machine Translated by Google

RE1: Nem használt.

RE2: Tömörítési arány

Megjelenítve: C1 arány
Kezdő érték: 1.0

Beállítási tartomány: 1,0-13,7

A beállított 1.0 minimális értéknél a kompresszornak nincs hatása, mivel az 1.0 azt jelenti, hogy a bemeneti szint minden változása a kimeneti szint azonos változását eredményezi. A paraméter beállítja, hogy a Küszöb szintnél (RE3 által beállított) hangosabb hangok milyen mértékben csökkenjenek. Ha a Ratio 2.0-ra van állítva, a bemeneti szint változása a kimeneti szint csak fele nagyságrendű változást eredményez, így a jel teljes dinamikatartománya csökken. Minél magasabb a Ratio beállítás, annál nagyobb a tömörítés az adott részeken
a küszöbszint feletti hangok.

RE3: Küszöb szint

Megjelenítve: C1Thrsh
Kezdő érték: -20

Beállítási tartomány: -60 és 0 között

A küszöb határozza meg azt a jelszintet, amelynél a kompresszor működésbe lép. A küszöb alatti jelek (azaz a hang halkabb részei) változatlanok, de a küszöböt meghaladó jelek (a hangosabb részek) szintje csökken - az RE2-vel beállított arányban -, ami a hang dinamikatartományának általános csökkenését eredményezi. .

Vegye figyelembe, hogy a kompresszor működéséből adódó bármilyen hangerő-változásnak semmi köze a szinti kimeneti szint beállításához. Akár az Ultranova MASTER VOLUME vezérlőjét, akár Expression pedált használja a
A teljes hangerőt tekintve az FX szekció bármilyen tömörítését a rendszer ezen hangerőszabályozási módszerek előtt alkalmazza, és így állandó marad.

RE4: Támadási idő

Megjelenítve: C1 Attack
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

Az Attack Time paraméter határozza meg, hogy a kompresszor milyen gyorsan alkalmazzon erősítéscsökkentést a küszöbértéket meghaladó jelre. Ütős hangok esetén – például dobolt vagy pengetős basszus – kívánatos lehet a hang fő burkának tömörítése, miközben megtartja a hang jellegzetes elülső szélét vagy „támadási fázisát”. Az alacsony érték gyors támadási időt ad, és a rendszer a jel elülső szélén tömörítést alkalmaz. A magas értékek lassú válaszidőt adnak, és az ütős éleket nem tömörítik, így „ütősebb” hangzást adnak. Az elérhető támadási idők 0,1 ms és 100 ms között vannak.

RE5: Kiadási idő

Megjelenítve: C1Rel
Kezdő érték: 64

Beállítási tartomány: 0-127

Ezt a paramétert a Hold Time paraméterrel együtt kell beállítani (lásd lent az RE6). A Release Time meghatározza azt az időtartamot, amely alatt az erősítéscsökkentés megszűnik (ami nem eredményez tömörítést) a tartási idő lejárta után. Az alacsony értékek rövid kibocsátási időt adnak, a magas értékek pedig hosszút. A rendelkezésre álló kioldási idők tartománya 25 ms és 1 másodperc között van.

RE6: Tartási idő

Megjelenítve: C1 Tartsa
Kezdő érték: 32

Beállítási tartomány: 0-127

A Hold Time meghatározza, hogy a küszöböt meghaladó jelre alkalmazott erősítéscsökkentés mennyi ideig marad érvényben, miután a jelszint a küszöb alá esik. A tartási idő végén az erősítési csökkentés mértéke csökken az RE5-tel beállított Release Time-hoz képest. Az alacsony értékek rövid tartási időt adnak, a magas értékek pedig hosszút. A rendelkezésre álló tartási idő 0,5 ms és 500 ms között van.

A kompresszoridő különösen fontos az ismétlődő, ritmikus hangok esetében.
Például a Hold Time túl rövid beállítása a hangok közötti háttérzaj hallható „pumpálásához” vezethet, ami meglehetősen kellemetlen lehet.
A Hold, Release és Attack Times általában legjobban egymáshoz kapcsolva, fülre állítható, hogy optimális hatást érjünk el az adott hanggal.

RE7: Auto Gain

Megjelenítve: C1Gain
Kezdő érték: 127

Beállítási tartomány: 0-127

A tömörítés következménye, hogy a hang teljes hangereje csökkenhet.
Az UltraNova kompresszorai automatikusan „pótolják” ezt a szintveszteséget, és biztosítják, hogy a tömörített jel szintje a lehető legközelebb maradjon a bemenet szintjéhez. Az Auto Gain további erősítést biztosít, ami hasznos lehet erős tömörítés esetén
használt.

RE8: Nem használt.

Torzítás menü

A torzítást általában nemkívánatosnak tekintik, és bár az idő nagy részében mindannyian nagy erőfeszítéseket teszünk, hogy elkerüljük, vannak olyan körülmények, amikor gondosan ellenőrzött torzítás hozzáadásával pontosan azt a hangot kapja, amelyre vágyik.

Torzítás akkor keletkezik, ha egy jelet valamilyen nemlineáris csatornán vezetnek át, a nemlinearitás a hullámforma változásait idézi elő, amit torzításként hallunk. A nemlinearitást mutató áramkör természete határozza meg a torzítás pontos természetét. Az UltraNova torzító algoritmusai különböző típusú nemlineáris áramkörök szimulálására képesek, az eredmények a hang enyhe megvastagodásától egészen az egészen csúnya dolgokig terjednek.

Óvatosan kell eljárni a különböző torzítási típusok kiválasztásakor, mivel az FXAmnt vezérlő ugyanazon beállítása nagyon eltérő hangerőt eredményez a használt torzítási típustól függően.

Az UltraNova két torzító hatású eszközzel rendelkezik. Ezeket bármelyik két FX foglalatba be lehet tölteni. Felszereltségeik azonosak; az alábbi példa az 1. torzítást illusztrálja.

DISTORT1	Dst1Type	Dst1Comp	
	Dióda	100	

RE1: Nem használt.

RE2: 1. torzítás típusa

Megjelenítve: Dst1Type
Kezdő érték: Dióda
Beállítási tartomány: lásd lejjebb

Dióda – A torzítást előidéző analóg áramkör szimulációja, ahol a torzítás mértékének növekedésével a hullámforma fokozatosan „négyzetessé válik”.
Szelep – analóg áramkör szimulációja, amely a diódához hasonló torzítást produkál, de szélsőséges beállításoknál a hullámforma váltakozó félciklusai megfordulnak.
Clipper - Digitális túlterhelés szimulációja.
XOver – A bipoláris analóg áramkörök, pl. erősítő kimeneti fokozatai által generált keresztezési torzítás szimulációja.
Kiegyenlítés – Minden negatív irányú félciklus megfordul, szimulálva a kiegyenlítés hatását.
BitsDown – Az alacsonyabb bitsebességgel járó „szemcsés” minőséget reprodukálja, ahogy az a régebbi digitális eszközökben is megtalálható.
RateDown – Csökkent deiníciót és HF veszteséget biztosít, hasonlóan az alacsony mintavételi sebesség használatához.

RE3: Torzítás 1 kompenzációja

Megjelenítve: Dst1Comp
Kezdő érték: 100

Beállítási tartomány: 0-127

A torzításkompenzáció csak a dióda és a szelep torzítási típusaira van hatással.
A kompenzáció növelése csökkenti a torzító hatás durvaságát.

RE4 – RE8: Nem használt.

Késleltetés menü

A Delay FX processzor egy vagy több ismétlést állít elő a lejátszott hangból. Bár a kettő akusztikai értelemben szorosan összefügg, a késleltetést nem szabad összetéveszteni a visszhanggal a hatás szempontjából. Tekintsd a késleltetést egyszerűen „visszhangnak”.

Az UltraNova kétféleképpen szabadítja fel a FX processzorait. Mindkettőben egy-egy FX foglalat van, amelyekbe egy-egy FX-et lehet tölteni. az 1. késleltetést szemlélteti.

FX - EQ	EQ	Lítéselmélet	Q	Lítéselmélet	EQMod	EQTrb	EQMidFrq	EQTrbFrq
		0	0	64	64	64	64

FX – DELAY 1/2 DELAY1	Dly1Time	Dly1Sync	Dly1Fbck	Dly1L/R	Dly1Wdth	DLy1Slew	
	64	Ki	64	1/1	127	127	

FX - CHORUS 1-4	CHORUS1	Ch1Type	Ch1Rate	Ch1Sync	Ch1Fbck	Ch1Depth	Ch1Delay
	Énekkar	20	Ki	+10	64	64	

FX- GATOR	GATOR	GtOn/Off	GtLatch	GtRSync	GtKSync	GtSlew	GtDecay	GtL/Rdel
		Tovább	Ki	16	Tovább	16	64	0

Machine Translated by Google

RE1: Nem használt.

RE2: 1 késleltetés

Megjelenítve: Dly1Time
Kezdő érték: 64

Beállítási tartomány: 0-127

Ez a paraméter az alapvető késleltetési időt állítja be. Ha a Dly1Sync (lásd az alábbi RE3-at) Off állásban van, a lejátszott hang ix idő után megismétlődik. A magasabb értékek hosszabb késleltetést jelentenek, a 127-es maximális érték pedig kb. 700 ms. Ha a késleltetési időt változtatjuk (manuálisan vagy moduláción keresztül), miközben hangot játszik le, hangmagasság eltolódást eredményez. Lásd még Delay Slew, RE7.

RE3: 1. késleltetési szinkron

Megjelenítve: Dly1Sync
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: lásd a táblázatot a 40. oldalon

A késleltetési idő szinkronizálható a belső vagy külső MIDI órával, a tempóosztók/szorzók széles skálájával, hogy körülbelül 5 ms-tól 1 másodpercig terjedő késleltetéseket produkáljon.

Ügyeljen arra, hogy a rendelkezésre álló teljes késleltetési idő inite. Ha nagy tempóosztást használ nagyon lassú ütemben, akkor meghaladhatja a késleltetési időkorlátot.

RE4: 1. késleltetési visszacsatolás

Megjelenítve: Dly1Fbck
Kezdő érték: 64

Beállítási tartomány: 0-127

A késleltető vonal kimenete vissza van kötve a bemenetre, csökkentett szinten; Delay 1 GLOBAL állítja be a szintet. Ez többszörös visszhangot eredményez, mivel a késleltetett jel tovább ismétlődik. Ha a Dly1Fbck nullára van állítva, a késleltetett jel egyáltalán nem kerül visszacsatolásra, így csak egyetlen visszhang keletkezik. Ahogy növeli az értéket, egyre több visszhangot fog hallani minden hangnál, bár hangerőben még mindig elhalnak. Ha a vezérlőt a tartomány közepére állítja (64), körülbelül 5 vagy 6 hallható visszhang keletkezik; a maximális beállításnál az ismétlések továbbra is hallhatók lesznek egy perc vagy több után.

RE5: 1. késleltetés bal-jobb arány

Megjelenítve: Dly1L/R
Kezdő érték: 1/1

Beállítási tartomány: 1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1, 1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4, 1/ KI, KI/1

Ennek a paraméternek az értéke egy arány, és meghatározza, hogy az egyes késleltetett hangok hogyan oszlanak el a bal és a jobb kimenet között. Ha a Dly1L/R értéket az alapértelmezett 1/1 értékre állítja, az összes ech AUDIO a sztereó kép közepén van. Más értékeknél a nagyobb szám a késleltetési időt jelenti, és ekkor csak egy csatornában lesz visszhang, attól függően, hogy a nagyobb szám a perjeltől balra vagy jobbra van. Gyorsabb visszhang kíséri majd a másik csatornában, a két szám aránya által meghatározott időpontban. Ha a perjel egyik oldalán OFF áll, az összes visszhang csak egy csatornában van.

A PanPosn paraméter (FX menü 1. oldal, RE2) beállítja mind a kezdeti hang, mind a késleltetett ismétlések általános sztereó elhelyezését, és elsőbbséget élvez.
Ez például azt jelenti, hogy ha az 1/OFF-ot választja bal/jobb arányként úgy, hogy az összes visszhang a bal oldalon legyen, ezek a visszhangok fokozatosan csökkennek, ha a PanPosn pozitív értékét állítja be, amely a jelet a jobb. Amikor a PanPosn +63-on van (teljesen jobbra), egyáltalán nem fog hallani visszhangot.

RE6: 1. késleltetési sztereó képszélesség

Megjelenítve: Dly1Wdth
Kezdő érték: 127

Beállítási tartomány: 0-127

A Width paraméter csak a Delay L/R Ratio beállításainál releváns, ami azt eredményezi, hogy a visszhang feloszlik a sztereó képen. Az alapértelmezett 127-es értékkel a késleltetett jelek bármilyen sztereó elhelyezése teljesen balra és teljesen jobbra kerül. A Dly 1Wdth értékének csökkentése csökkenti a sztereó kép szélességét, és a pásztázott visszhangok a középső és a teljesen bal vagy jobb oldal közötti közbenső pozícióban jelennek meg.

RE7: 1. késleltetési sebesség

Megjelenítve: Dly1Slew
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki, 1-127

A Delay 1 Slew Rate csak akkor van hatással a hangra, ha a késleltetési idő modulálva van. A késleltetési idő modulálása hangmagasság-eltolódást eredményez. A DSP által generált késleltetésekkel a késleltetési idő nagyon gyors változásai lehetségesek, de ezek nemkívánatos hatásokat, például digitális hibákat és kattanásokat okozhatnak. A Delay Slew Rate hatékonyan lelassítja az alkalmazott moduációt, így a késleltetési idő túl gyors megváltoztatásából eredő hibák elkerülhetők. Az Off alapértelmezett értéke a változás maximális mértékének felel meg, és a késleltetési idő megpróbálja pontosan követni a modulációt. A magasabb értékek simább hatást eredményeznek.

RE8: Nem használt.

Reverb menü

A Reverb algoritmusok akusztikus tér hatását adják a hanghoz. Ellentétben a késleltetéssel, a visszhang késleltetett jelek sűrű halmazának generálásával jön létre, jellemzően különböző fázisviszonyokkal és kiegyenlítésekkel, hogy újra létrehozzák azt, ami egy valódi akusztikus térben történik a hanggal.

Az Ultranova két reverb processzorral rendelkezik. Ezeket bármelyik két FX foglalatba be lehet tölteni. Felszereltségeik azonosak; az alábbi példa a Reverb 1-et illusztrálja.

RE1: Nem használt.

RE2: Reverb Type

Megjelenítve: Rvb1Type
Kezdő érték: LrgHall

Beállítási tartomány: Kamra, Kis szoba, Nagy szoba, Kis terem, Nagy terem, Nagy

Az UltraNova hat különböző reverb algoritmust kínál, amelyek a DUMP relekcióit szimulálják, amelyek különböző méretű helyiségekben és csarnokokban fordulnak elő.

RE3: Reverb Decay

Megjelenítve: Rvb1Dec
Kezdő érték: 90

Beállítási tartomány: 0-127

A Decay paraméter szabályozza, hogy a visszhang milyen gyorsan halkul el. Az In1Gain In2Gain In1 -60 0dB 0 0

RE4 – RE8: Nem használt.

Kórus menü

Az Input 0 0 Chorus egy olyan effektus, amelyet a jel egy folyamatosan késleltetett változatának az eredetivel való keverésével állítanak elő. A jellegzetes örvénylő hatást a Chorus processzor sajátja hozza létre Az LFO nagyon kis változtatásokat hajtott végre a késésekben. A változó késleltetés több hang hatását is kiváltja, amelyek közül néhány hangmagasság-eltolásos; ez növeli a hatást.

A Chorus processzor Phaserként is konfigurálható, ahol változó fáziseltolást alkalmaznak a jelre meghatározott frekvenciasávokban, és az eredményt újrakeverik az eredeti jellel. Az eredmény az ismerős „suhogás” effektus.

Az UltraNova négy kórus processzorral rendelkezik. Ezeket bármelyik négy FX foglalatba be lehet tölteni. Felszereltségeik azonosak; Az alábbi példa a Chorus 1-et szemlélteti. Vegye figyelembe, hogy bár a paraméterek neve a Chorus', mindegyikük hatásos Chorus és Phaser módban is.

RE1: Nem használt.

RE2: Chorus 1 Type

Megjelenítve:

Beállítási tartomány: Chorus vagy Phaser

Az FX processzort kórusként vagy fázisként konfigurálja.

Machine Translated by Google

RE3: Chorus 1 Speed

Megjelenítve: Ch1Rate
Kezdő érték: 20

Beállítási tartomány: 0-127

A Rate paraméter szabályozza a Chorus processzor dedikált LFO-jának frekvenciáját.
Az alacsonyabb értékek alacsonyabb frekvenciát adnak, és így olyan hangot, amelynek jellemzői fokozatosan változnak. A lassú ütem általában hatékonyabb.

RE4: Chorus 1 Sync

Megjelenítve: Ch1Sync
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Lásd a táblázatot a 40. oldalon

A Chorus Rate szinkronizálható a belső vagy külső MIDI órával, sokféle tempó használatával.

RE5: Chorus 1 Visszajelzés

Megjelenítve: Ch1Fbck
Kezdő érték: +10

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

A Chorus processzornak saját visszacsatolási útvonala van a kimenet és a bemenet között, és általában bizonyos mennyiségű visszacsatolást kell alkalmazni a hatékony hangzás érdekében. Általában magasabb értékekre van szükség, ha Fázis mód van kiválasztva. A Feedback negatív értékei azt jelentik, hogy a visszacsatolt jel fázisfordított.

RE6: Chorus 1 Depth

Megjelenítve: Ch1Mélység
Kezdő érték: 64

Beállítási tartomány: 0-127

A Depth paraméter határozza meg a Chorus késleltetési idejére alkalmazott LFO moduláció mértékét, és így az effektus teljes mélységét. A nulla értéknek nincs hatása.

RE7: Chorus 1 Delay

Megjelenítve: Ch1Delay
Kezdő érték: 64

Beállítási tartomány: 0-127

A Chorus Delay a tényleges késleltetés, amelyet a chorus/phaser effektus generálására használnak. Ennek a paraméternek a dinamikus módosítása érdekes hatásokat eredményez, bár a különböző statikus beállítások közötti hangkülönbség nem jelenik meg, kivéve, ha a Chorus Feedback értéke magas. A Chorus Delay összhatása Phaser módban kifejezettebb.

A Chorus Delay modulálása LFO-val sokkal gazdagabb, kettős kórus hatást ad.

RE8: Nem használt.

Gator menü

A beépített Gator egy nagyon erős Novation effektus. Lényegében hasonló a Noise Gate-hez, amelyet a belső vagy külső MIDI órajelből származó ismétlődő minta vált ki. Ez ritmikusan feltöri a hangot. Mindazonáltal a Noise Gate „hagyományosabb" hangzási aspektusainak vezérlése mellett a mintákat is szerkesztheti, akár 32 hang hosszúságú sorozatot is létrehozhat, és minden hangnak saját hangereje van, ha szükséges. A minta mentésre kerül a Patch-en végrehajtott minden egyéb változtatással együtt, így a Gatort 32 lépéses hangerő-szekvenszernek tekintheti.

Vegye figyelembe, hogy a Gator teljes hatásának eléréséhez a Slot FX Amount beállításának maximum - 127-nek kell lennie. Ezen kívül az FX EQBasLvl EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFrq EQMidFrq EQTrbFrq Az útválasztási konfiguráció szintén hatással lesz a hallhatóságára.

Az UltraNova egy Gatoral rendelkezik. Bármelyik FX slotba betölthető. A többi FX FX-GATOR menüvel ellentétben Gator menünek két oldala van.

Gator menü 1. oldal - kapu paraméterek

RE1: Nem használt.

RE2: Gator be/ki

Megjelenítve: GtOn/Off
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Ezzel Ki vagy Be kapcsolja be vagy ki a Gator effektust.

RE3: Gator Retesz

Megjelenítve: GtLatch
Kezdő érték: Ki

Beállítási tartomány: Ha a Ki vagy Be Retesz ki van kapcsolva, a hangjegy csak a gomb lenyomása közben szólal meg. Ha a Retesz be van kapcsolva, egy billentyű megnyomása a hangjegyet, amelyet annak Gator-mintája módosított, folyamatosan megszólal. A GtLatch újbóli Off-ra állításával törölhető.

RE4: Gator Rate Sync

Kijelzése: Kezdeti GtRSync
érték: Beállítási 16

tartomány: Lásd a 40. oldalon lévő táblázatot

A Gator triggerét vezérlő óra az UltraNova fő tempóórájából származik, és a BPM-et az Arpeggiator Menu RE8 segítségével lehet beállítani. A Gator Rate szinkronizálható a belső vagy külső MIDI órával, sokféle tempó használatával.

RE5: Gator Key Sync

Megjelenítve: GtKSync
Kezdő érték: Tovább

Beállítási tartomány: Ha a Ki vagy Be Billentyűszinkronizálás be van kapcsolva, minden alkalommal, amikor megnyom egy gombot, a Gator-minta újraindul az elején. Ha a Key Sync ki van kapcsolva, a minta függetlenül folytatódik a háttérben.

RE6: Gator Edge Slew

Megjelenítve: GtSlew
Kezdő érték: 16

Beállítási tartomány: 0-127

Az Edge Slew szabályozza az indítóóra felfutási idejét. Ez pedig azt szabályozza, hogy a kapu milyen gyorsan nyílik és csukódik, és így a hangjegynek van-e éles támadása, vagy enyhe be- és elhalványulása. A GtSlew magasabb értékei meghosszabbítják az emelkedési időt, és így lelassítják a kapuválaszt.

RE7: Gator Hold

Megjelenítve: GtHold
Kezdő érték: 64

Beállítási tartomány: 0-127

A Gator Hold paraméter szabályozza, hogy mennyi ideig legyen nyitva a Zajkapu, miután kioldott, és így a hallható hang időtartamát. Vegye figyelembe, hogy ez a paraméter független az óratempótól vagy a Rate Sync paramétertől, és hogy a GtDecay által beállított hang időtartama állandó, bármilyen sebességgel fut is a minta.

RE8: Gator bal-jobb késleltetés

Megjelenítve: GtL/RDels
Kezdő érték: 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

A szekvenált minta EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFrq EQMidFrq EQTrbFrq processzor tartalmaz egy dedikált késleltetést EQBasLvl hangjai a sztereó kép közepén helyezkednek el. Pozitív értékek esetén a hangjegyek erősen balra, a késleltetett hang ismétlődése pedig keményen jobbra pásztázva. A paraméter értéke szabályozza a késleltetési idő. Negatív értékek esetén elővisszhang keletkezik (a hangot megelőző visszhang). A sztereó képalkotás ugyanaz, maga az időzített mintajegyzet a bal oldalon, az elővisszhang pedig a jobb oldalon.

Gator Menu 2. oldal - mintaszerkesztő

A mintát a kijelző jobb oldalán lévő egyszínű fehér karakterek ábrázolják, amelyek mindegyike az adott lépés szinglet jelzi. Két 16 karakterből álló sor van (lásd a táblázatot a 44. oldalon), mint {A} és {B}. Minden sor 16 hangjegye további 4 Szerkesztésre van osztva Csoportok, így összesen 8 csoport. A karakter magassága az Összes hangerejét jelenti a hangot a sorozaton belül, amely szintén állítható. További információkért lásd: RE5-8.

Vegye figyelembe, hogy ezen a menüoldalon a forgó jeladók nem helyezkednek el pontosan az LCD-kijelző bármelyik szerkesztőfelületén, amelyekre vonatkoznak.

Machine Translated by Google

RE1: Nem használt.

RE2: Gator mód

Megjelenítve: GtMode
Kezdő érték: Mono16

Beállítási tartomány: lásd a táblázatot a 44. oldalon

A Mode (Mód) paraméter lehetővé teszi a négy hangjegycsoport ({A} és {B}) két kombinációjának 6 módszerének kiválasztását. A módok közül három monó és három sztereó, amelyekben az {A} készlet hangjai a bal, a {B} készlet hangjai pedig a jobb kimenetre kerülnek.

Az FX menü 1. oldalának Pan vezérlői felülírják a sztereó Gator módokat. A sztereó módok csak akkor működnek a leírtak szerint, ha a fő FX Pan vezérlők központilag vannak beállítva.

RE3 és RE4: Válassza a Csoport szerkesztése lehetőséget

Megjelenítve: EditGroup
Kezdő érték: 1

Beállítási tartomány: 1-8

A mintaszerkesztő lehetővé teszi a sorrend lépéseinek beállítását négyes csoportokban, úgynevezett Csoportok szerkesztése. Szerkesztés Az 1-től 4-ig terjedő csoportok alkotják a mintakijelző felső sorát, az {A} beállítást, és így a minta első 16 lépését. Szerkesztés Az 5–8. csoportok alkotják a mintakijelzés alsó sorát, a {B} beállítást, és így a minta második 16 lépését (kivéve, ha a Mono16 mód van kiválasztva, a minta ekkor csak az első 16 lépésből áll). Az RE3 vagy az RE4 használható a Csoportok szerkesztése kiválasztásához. Négy „E” betűből álló készlet jelenik meg az Init értékben: FX - ÖSSZEGEK FXWetDry 0 0 az LCD középső területe, és ezek pozíciót vá[illegible] sorozat lépéspozícióit. .

RE5 – RE8: Lépésszerkesztők

A fennmaradó négy forgó jeladó szabályozza, hogy mely lépések jelenjenek meg a Gator-mintában. A lejátszandó mintát az LCD jobb oldalán található 32 „folytonos” karakter jelzi. Ha az 1. csoport szerkesztése van kiválasztva (RE3/RE4), az RE5 az 1. lépést, az RE6 2. lépést, az RE7 a 3. lépést és az RE8 a 4. lépést választja. Ha a 2. csoport szerkesztése van kiválasztva, az RE5 az 5. lépést, az RE6 a 6. lépést választja, és így tovább tovább. A forgó kódolók nem csak azt választják ki, hogy egy adott lépés a sorozat része-e, hanem beállítják a lépés hangerejét is. Hét különböző szint lehetséges, plusz „off” – azaz a Step egyáltalán nem kerül lejátszásra. A „szilárd” karakter magassága a lépés hangerejét jelzi.

a vocoDer

A Vocoder egy olyan eszköz, amely elemzi az audiojelben jelenlévő kiválasztott frekvenciákat (úgynevezett modulátor), és ezeket a frekvenciákat egy másik hangra (úgynevezett hordozóra) helyezi. Ezt úgy éri el, hogy a modulátor jelét sáváteresztő szűrők bankjába táplálja. Ezen ilterek mindegyike (12 az UltraNova-n) egy adott sávot fed le az audiospektrumban, és az ilter bank így „felosztja” az audiojelet 12 különálló frekvenciasávra.

Ennek az elrendezésnek az az eredménye, hogy a spektrális tartalom – azaz az audiojel „karakterét” – „ráhelyezik” a szinti hangra, és amit hallunk, az az audiobemenetet szimuláló szinti hang (tipikusan ének).

A vokódolt hang belső karaktere nagymértékben függ a vivőként használt szinti hangban jelenlévő harmonikusoktól. A harmonikusokban nagyon gazdag foltok (például a Sawtooth Waves használatával) általában a legjobb eredményt adják.

A Vocoder által használt modulátor jel általában egy mikrofonba beszélő vagy éneklő emberi hang. Ez létrehozza azokat a jellegzetes robotos vagy „beszédes” hangzásokat, amelyek a közelmúltban ismét népszerűvé váltak, és mára számos jelenlegi zenei műfajban használatosak. Ne feledje azonban, hogy a modulátor jelének nem kell az emberi beszédre korlátozódnia. Más típusú modulátor jelek is használhatók (például elektromos gitár vagy dob), és gyakran egészen váratlan és érdekes eredményeket adhatnak.

A Vocoder használatának legáltalánosabb módja a dinamikus hattyúnyak mikrofon, amely az UltraNova-hoz (vagy bármely más dinamikus mikrofonhoz) van csatlakoztatva a felső panel XLR aljzatába.
Alternatív megoldásként a modulátor jelei származhatnak egy hangszerből vagy más forrásból, amely a hátsó panelen található AUDIO IN aljzatokhoz [11] és [12] csatlakozik, de ne feledje, hogy az 1. bemenetre csatlakoztatott jack csatlakozó felülírja a felső panel XLR bemenetét. . A Vocoder modulátor bemenete mindig monó, így az 1. és 2. bemenetre csatlakoztatott sztereó forrás összegzésre kerül.

HANG

LFO 1-3

VOCODER

ARP SZERKESZTÉS

CHORD EDIT

MODULÁCIÓS MATRIX

FX-PAN

FX-ROUTING Útválasztás

O1Solo	O2Solo	O3Solo	NoisSolo	RM13Solo	RM23Solo
Ki	Ki	Ki	Ki	Ki	Ki

A belső vokódolt hang magassága a Carrier (az aktuálisan kiválasztott Patch) által lejátszott hangoktól függ. A hangjegyek lejátszhatók az UltraNova billentyűzetén vagy MIDI-n keresztül fogadott külső billentyűzetről vagy szekvenszerről. Mind a Carrier, mind a Modulator jeleknek egyszerre kell jelen lenniük ahhoz, hogy a Vocoder effekt működjön, tehát a hangokat a modulátor jele mellett kell lejátszani.

PortTime	PortMode	PreGlide	PolyMode	Unison	UnDetune
0	Ki	25			

L1Rate	L1RSync	L1Wave	L1Phase	L1Slew	L1KSync	L1Comm	L1OneSht
68	Ki	Övé	0	0	Ki	Ki	Ki

L1Delay	L1DSync	L1InOut	L1DTrig
0	Ki	Fadeki	

A Vocoder engedélyezése és vezérlése a VOCODER gomb [19] megnyomásával történik, amely megnyitja a Vocoder menüt.

On/Off	Balance	Width	SibLevel	SibType
Ki	v67 m 0 127 40			HighPass

Fel	1	64	1	Ki	Ki	120

RE1: Vocoder be/ki

Megjelenítve: Be ki
Kezdeti érték: ^^ ^^ Ki (meghallgatás közben) Bass I1 I2 I3 START I4 I5 I6 I7 I8 I9

ACCEPT Beállítási tartomány: Ki vagy Be

Engedélyezi/letiltja a Vocoder funkciót. Ha Ki értékre van állítva, előfordulhat, hogy a vocoder be van állítva és meghallgatásra kerül minden dolog, amíg a Vocoder Menü fut. A Vocoder művelet leáll, ha Ki 0 egy másik menü nyílik meg. Ha a Vocoder be van kapcsolva, akkor bármely nyitva lévő menüvel működőképes marad.

Szám	Forrás1	Forrás2	TouchSel	Destin	Mélység
1	Közvetlen	Közvetlen			0

PAN	PanPosn	PanRate	PanSync	PanDepth
	0	40	Ki	0

RE2 & RE3: Nem használt.

Slot1FX	Slot2FX	Slot3FX	Slot4FX	Slot5FX
Kitérő	Kitérő	Kitérő	Bypass	Bypass

RE4: Vocoder Balance

Megjelenítve: Egyensúly
Kezdeti érték: v63 m0

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

Beállítási tartomány: v0 c64 - v63 c1; v63 m0 – v0 m63

A jellegzetes Vocoder hangok a Vocoder kimenet és a két forrásjel egyikével vagy másikával való keverésével érhetők el. Ezzel a paraméterrel keverheti a vokóder kimenetét (v) a modulátor jelével (m) vagy a vivőjellel (c). A kódoló óramutató járásával megegyező irányba forgatva látni fogja, hogy az értéktartomány első fele a Vocoder és a Carrier kombinációiból áll – a „v0 c64” csak a vivőjelet jelenti, és a Vocoder effektust egyáltalán nem, a „v32 c32” azt jelenti, hogy a Vocoder kimenet és a vivő jel egyenlő arányban keverjük össze. Az értéktartomány második fele a Vocoder kimenet és a modulátor jelének ugyanazt a keverési elvét hajtja végre.

RE5: Vocoder Width

Megjelenítve: Szélesség
Kezdeti érték: 127

Beállítási tartomány: 0-127

Az egyes Vocoder sávok kimenetei felváltva a bal és jobb csatornákra vannak irányítva, hogy jó mélységű sztereó képet állítsanak elő. A Width értékének csökkentése az összes ilter kimenetet fokozatosan mindkét kimenetre irányítja, így ha a Width értéke nulla, a Vocoder kimenet monó lesz, és a sztereó kép közepén helyezkedik el.

RE6: Vocoder Szibilance Level

Megjelenítve: SibLevel
Kezdeti érték: 40

Beállítási tartomány: 0-127

Meghatározza a belső vokódolt jelben jelenlévő sibilancia mértékét, és a Vocodert hangsúlyozni tudja a beszédben található robbanékony "S" és "T" hangokat. Sibilance hozzáadható, hogy a Vocoder jellegzetesebb hangzást adjon, és érthetőbbé tegye a vokódolt éneket.

RE7: Vocoder Szibilance típus

Megjelenítve: SibType
Kezdeti érték: HighPass

Beállítási tartomány: High Pass vagy Noise

A HiPass alapbeállítása szerint a Modulátor jeléből (azaz az énekes természetes hangjából) ilterezéssel nyerik ki a sibilanciát. Ez a beállítás lehetővé teszi a modulátor jelének egy részét. Ha szeretnél némi szipogást hozzáadni a vokódolt énekhez, de az előadó hangja nem olyan természetes, akkor mesterségesen szimulálhatod a szipogást a Zaj mint Sibilance Type kiválasztásával. Ez egy kis zajszintet ad a modulátor jeléhez, és a voc oder ugyanúgy kezeli a további HF tartalmat, mint a természetes sibiláció.

RE8: Nem használt.

Machine Translated by Google

automap®

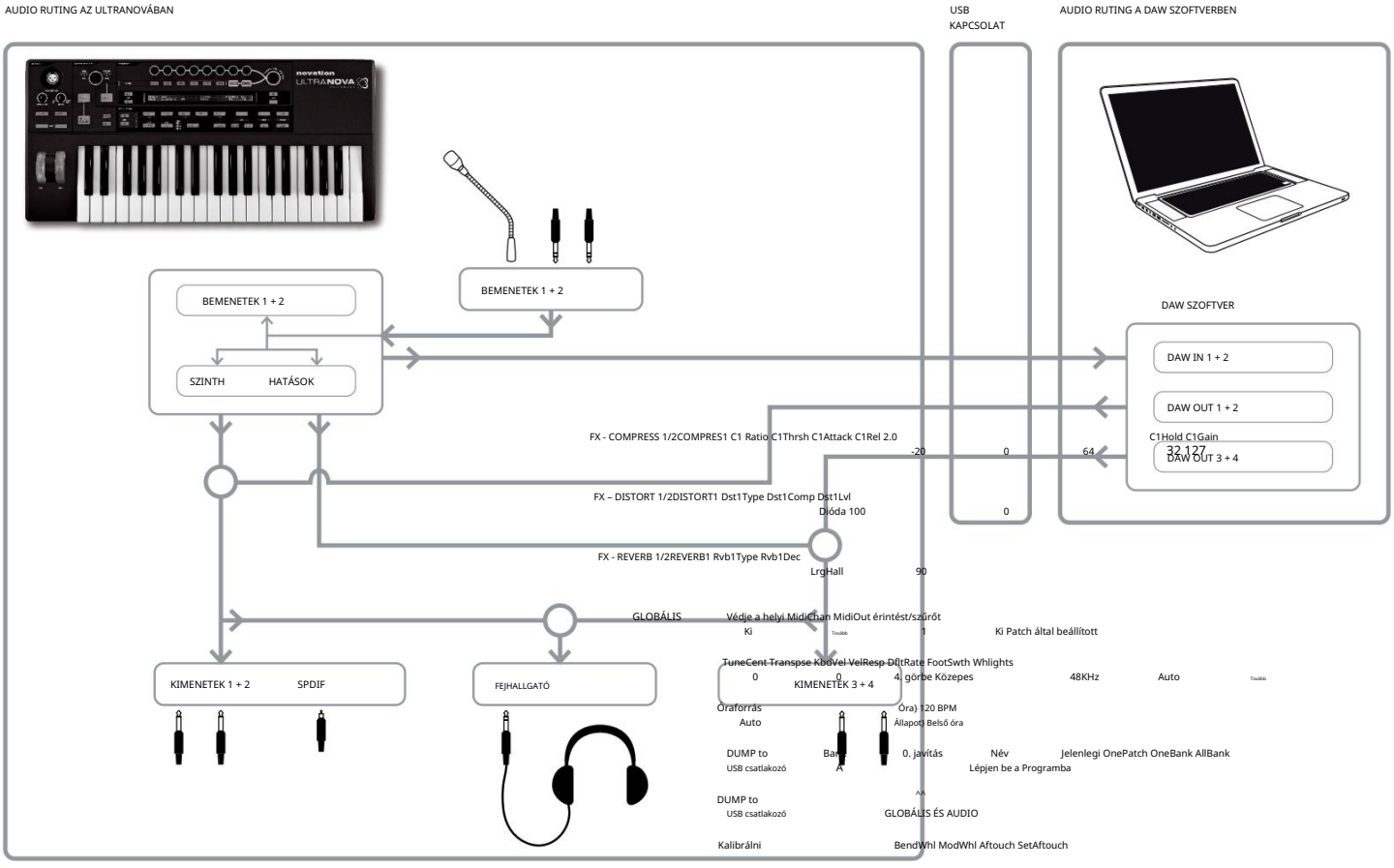
Az UltraNova használata szoftvervezérlőként

Az Automap egy szoftveralkalmazás, amely az összes új Novation billentyűzettel és vezérlővel együtt érkezik. Az Automap programot telepíteni kell a számítógépére, és interfészként fog működni a DAW szoftver és az UltraNova között. Közvetlenül kommunikál a DAW-val és a beépülő modulokkal, így teljes irányítása alatt áll az UltraNova egyéb hangszerei és effektjei felett.

Nyomja meg az AUTOMAP gombot [26] az Automap módba lépéshez. A szintetizátor többé nem reagál a vezérlőkre. akinek a műveletei helyett a . A LEARN, VIEW, USER, FX, INST és MIXER [7] az Automap szoftverrel együtt használhatók.

Az Automap használatára vonatkozó teljes útmutató a www.novationmusic.com/support webhelyen érhető el.

AUDIÓRÚT Az ultranovában



Az UltraNova számítógépes hangkártya/audio interfészként is használható. Mikrofonokból, hangszerekből és vonalszintű (+2 dBu max.) forrásokból származó audiojeleket csatlakoztathat, és USB-n keresztül továbbíthatja a számítógépére. Ezenkívül a számítógép legfeljebb négy hangcsatornája (pl. a DAW kimenetei – a 'Host') továbbítható az UltraNova hangkimeneteihez. Az 1. és 2. DAW csatornák az 1. és 2. kimenetet, míg a 3. és 4. DAW csatornák a 3. és 4. kimenetet táplálhatják. A hardveres és szoftveres vezérlések kombinációja lehetővé teszi az audiobemenetek, a szinti hangok és a DAW audiocsatornák keverékének szabályozását. us kimenetek.

Ne feledje, hogy az Audio menüben végzett beállítások nem kerülnek mentésre a javítások módosításaival. Mindazonáltal lehetséges menteni az Audio Menu beállításokat (a Global Menu beállításokkal együtt) a WRITE [23] gomb megnyomásával az Audio (vagy Globális) menüben. Ez biztosítja, hogy az UltraNova következő bekapcsolásakor ezek a beállítások visszaálljanak az eredeti gyári beállítások helyett.

Az Audio menük az AUDIO gombbal [30] nyithatók meg. A menü 5 oldalas; oldalak a bemenetek, a fejhallgatók, az 1. és 2. kimenetek, a 3. és 4. kimenetek, valamint az SPDIF kimenetek vezérlését tartalmazzák.

Audio menü 1. oldal – Bemenetek

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1 FX In2 FX
Mélységében Ki Ki In2 -60 |--------| 0dB 0 0

Fejhallgató szintszabályozás 127. szint Egyenleg 1+2/3+4
A fő hangerő követése (csak 1+2) 0
RE1: Bemenet összekapcsolása
Megjelenítve: OUTPUTS Synth 127 Bemenet RÖGZÍTÉS mód
1+2 2 0 0 Szint
Alapértelmezett érték: Mélységében
OUTPUTS Synth 3+4 1. bemenet 2. bemenet Szintegyensúly (Host3+4/Synth+Inps)
0 127 0 127 0
SPDIF
Ki
Novation UltraNova

RE2: 1. bemenet erősítése

Megjelenítve: In1Gain

Alapértelmezett érték: Ki

Beállítási tartomány: -10 és +65 között

Ha az Input Linking (RE1) Indept értékre van állítva, ez a vezérlő csak az 1. bemenethez állítja be az erősítést. Ha az Input Linking beállítása Sztereó, az 1. és 2. bemenet erősítése párként lesz beállítva. A paraméter értéke közvetlenül dB-ben van kalibrálva. Az erősítés növelésével a bemeneti jel látható lesz az oszlopdiagramon (RE5 alatt). Az erősítést úgy kell beállítani, hogy a méterek két vagy három szegmenssel 0 dB alá csússzanak a leghangosabb csatornákon.

Beállítási tartomány: Indept vagy Sztereó

Független módban (Indept) a két audiobemenethez külön erősítés állítható fel (1. és 2. bemenet). Sztereó módban ugyanaz az erősítés-beállítás érvényesül mindkét bemenetre egyszerre (lásd lent az RE2 és RE3). Az audiobemenetek FX Sendjei hasonló módon vannak összekapcsolva (lásd lent az RE7 és RE8).

Machine Translated by Google

RE3: 2. bemenet erősítése

Megjelenítve: In2Gain

Alapértelmezett érték: Ki

Beállítási tartomány: -10 és +65 között

Beállítja a bemeneti erősítést a 2. bemenethez, ha a bemeneti összekapcsolás (RE1) Indept értékre van állítva, valamint az 1. és 2. bemenethez, ha a bemeneti összekapcsolás sztereóra van állítva. A működés egyébként megegyezik az RE2-vel.

RE4 – RE6: Nem használt.

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

Megjelenítés: Alapértelmezett In1~Fx

érték: ISTORT 1/2DISTORT1 0

Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl Dióda 100 Beállítási 0

tartomány: 0 és 127 között

Ez a paraméter beállítja az 1. bemenet FX processzornak küldött jelének mennyiségét a cur

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec

bérelhető Patch. Ha az Input Linking beállítása Sztereó, akkor ezzel egyidejűleg beállítja az FX 90 -et

küldési szint az 1. és a 2. bemenethez egyaránt.

LOBÁLIS Védje a helyi MidiChan MidiOut érintést/szűrőt FX - el - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Arány C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain

Próbálja meg görgetni a gyári javításokat, hogy kísérletezzen a bennük található különböző

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights megoldásként a Curve 4 Medium-hoz próbálja ki az ExtInput kategória egyik FX - DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl

ClockSource Óra} 120 BPM

Automatikus állapot} Belső óra

DUMP to Bank 0. javítás Név Jelenlegi OnePatch OneBank AllBank

USB csatlakozó A Lépjen be a Programba

Megjelenítve: In2~Fx

Alapértelmezett érték: 0 GLOBÁLIS

USB csatlakozó GLOBÁLIS ÉS AUDIO

Beállítási tartomány: 0-127

A BendWhl ModWhl Afttouch SetAftouch kalibrálása

Ez a paraméter beállítja a 2. bemenet FX feldolgozásra küldött jelének mennyiségét. Ha az Input Linking beállítása Sztereó,

akkor egyszerre állítja be az FX küldési szintet mindkét bemenethez Aktuális O/S átvitel ^^ Aktuális O/S verzió 1.0.00 Indítás Version 1.0.00

és 2. bemenet.

RÉSZVÉNY

Audio menü 2. oldal – Fejhallgató

In1Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1 FX In2 FX

Mélységében Ki Ki In2 -60 |--------| 0dB 0 0

Fejhallgató szintszabályozás 127. szint Egyenleg 1+2/3+4

A fő hangerő követése (csak 1+2) 0

OUTPUTS Szint Bemenet1 2. bemenet RÖGZÍTÉS mód

1+2 127 0 0 Szint

RE1: Fejhallgató szintszabályozás kiválasztása

Megjelenítve: Fejhallgató szintszabályozás

OUTPUTS Synth 3+4 bemenet1 2. bemenet Szintegyensúly (Host3+4/Synth+Inps)

0 127 0 0 127 0

Alapértelmezett érték: A fő hangerő követése (csak 1+2)

Beállítási tartomány: Kövesse a fő hangerőt (csak 1+2) ill HANG

SPDIF

Ki

Használja a szintet és az egyensúlyt 1+2/3+4

Ha a mester hangerő követése (csak 1+2) van kiválasztva, a sztereó fejhallgató-csatlakozó jelszintje [8] a

Master Volume vezérlővel [29] lesz beállítva. A fejhallgató hangereje (RE6) és a fejhallgató-egyensúly (RE7)

nem működik. A fejhallgatóban ugyanaz a keverék és egyensúly lesz, mint ami az 1. és 2. kimenetre táplált.

A Használati szint és az Egyensúly 1+2/3+4 kiválasztása esetén a fejhallgató hangereje és a forrás keveréke

egymástól függetlenül állítható az RE6 és RE7.

RE2 - RE5: Nem használt.

RE6: Fejhallgató hangereje

Megjelenítve: Szint

Alapértelmezett érték: 127

Beállítási tartomány: 0-127

Ezzel állíthatja be a fejhallgató hangerejét, ha a Use Level and Balance 1+2/3+4 beállítást választja ki az RE1.

RE7: Fejhallgató egyensúly

Megjelenítve: Egyensúly

Alapértelmezett érték: 0

Beállítási tartomány: -64 és +63 között

Ha a Use Level and Balance 1+2/3+4 opciót választja ki az RE1, a fejhallgató aljzatának hangja az 1. és 2. kimenet (sztereó pár) és a 3. és 4. kimenet (egy másik sztereó) jelének keveréke. pár). Az 1-es és 2-es, valamint a 3-as és 4-es kimenetek beállításának részleteit a következő menüoldalakon találja.

RE8: Nem használt.

Audio menü 3. oldal – 1. és 2. kimenet, valamint gazdagép forrás

Az 1-es és 2-es kimenet a szinti hangok keverékét, az 1. és/vagy 2. bemenetre csatlakoztatott audioforrásokat, valamint az 1. és 2. DAW csatornákat hordozhatja. Az 1+2. kimeneti mix alapbeállítása a szintetizátor hangja teljes szinten, külső hang nélkül. hang, kivéve az FX processzorra irányított hangokat. A felső panelen található MONITOR vezérlő [28] egyensúlyt biztosít az 1. és 2. DAW csatornák, valamint az RE3, RE4 és RE5 által beállított szinti hang és audio bemenetek keveréke között.

Az USB-port emellett további mixet is küldhet közvetlenül a számítógépre.

nep n

Fejhallgató szintszabályozás 127. szint Egyenleg 1+2/3+4

A fő hangerő követése (csak 1+2) 0

KIMENETEK Szint 1+2 127 Bemenet 2. bemenet RÖGZÍTÉS mód

1 0 0 Szint

OUTPUTS Synth 3+4 1. bemenet 2. bemenet Szintegyensúly (Host3+4/Synth+Inps)

0 127 0 127 0

RE2: Szintező szint

Ki

Megjelenítve: Szint

Alapértelmezett érték: 127

Beállítási tartomány: 0-127 Novation UltraNova

Az RE2 beállítja a hangok szintjét, amelyeket a szintetizátor generál a mixben a kimeneteken 1. és 2.

RE3: 1. bemeneti szint

A következőképpen Bemenet1

jelenik meg: 0

Alapértelmezett érték: 0-tól 127-ig

Beállítási tartomány: Az 1. bemenet hangja keverhető az 1. és 2. kimenetbe az RE3 beállításával. Ha az Input Link (RE1 az Audio menü 1. oldalán) Indept értékre van állítva, az RE3 csak az 1. bemenethez állítja be a szintet. A bemeneti összekapcsolás sztereóra van állítva, így az 1. és 2. bemenet szintje párként lesz beállítva.

RE4: 2. bemeneti szint

Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl 100. dióda 0

Megjelenik: 2. bemenet

Alapértelmezett 0

érték: FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec

Beállítási tartomány: 0-127

A 2. bemenet hangja az 1. és 2. kimenetbe keverhető az RE4 beállításával. Ha az Input Link (RE1 az Audio menü 1. oldalán) Indept értékre van állítva, az RE4 csak a 2. bemenet szintjét állítja be. Protect Local MidiChan MidiOut

Ki Be Ki Be Be Ki Be Ki Be Be Ki Be Be Ki Be

Machine Translated by Google

RE4: 2. bemeneti szint

Megjelenítve: Bemenet2

Alapértelmezett érték: 0

Beállítási tartomány: 0-127

A 2. bemenet hangja keverhető a 3. és 4. kimenetbe az RE4 beállításával. Ha az Input Link (RE1 az Audio menü 1. oldalán) Indept értékre van állítva, az RE4 csak a 2. bemenet szintjét állítja be. Ha az Input Linking beállítása Sztereó, az 1. és a 2. bemenet szintje páronként lesz beállítva.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1 Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain
2.0 -20 0 64 32 127

RE5: 3. és 4. szintű kimenet

Megjelenítve: Szint

Alapértelmezett érték: 127

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Dióda 100 0

Beállítási tartomány: 0-127

Ez egy független szintszabályozó, amely beállítja a kimeneti hangerőt a 3. és 4. kimeneten mindig. (Ez megfelel az Outputs 1/2 MASTER VOLUME hardveres vezérlésének.)

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

LOBÁLIS Védje a helyi MidiChan MidiOut érintést/szűrőt
Ki Tovább 1 Ki Patch által beállított

RE6: 3. és 4. kimenet egyensúlya

Megjelenítve: Egyenleg (Host3+4/Synth+Inps)

Alapértelmezett érték: 0

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 4. görbe Közepes 48KHz Auto Tovább

0 Beállítási tartomány: -64 és +63 között

ClockSource Óra} 120 BPM

A 3-as és 4-es kimeneten elérhető mix tartalmazhat a DAW 3+4 csatornák hangját és az Auto Status} belső órát is. ez a vezérlő egyensúlyt biztosít a hang és a szinti hang és hang keveréke között Név Jelenlegi OnePatch OneBank AllBanks

DUMP to USB csatlakozó Bank A 0. javítás

RE7: RE4 és RE5 bemenetek. -64 értéknél csak a DAW csatornák lesznek Init Program hallott; +63 értéknél csak a szinti/bemenetek keveréke lesz hallható. A nulla beállítás megadja egyenlő keverék.

DUMP to USB csatlakozó ^^ GLOBÁLIS ÉS AUDIO

RE8 kalibrálása : Nem használt. BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Aktuális O/S átvitel ^^ Jelenlegi O/S-verzió 1.0.00 Indítási O/S-verzió 1.0.00

RÉSZVÉNY In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1 FX In2 FX
Mélységében Ki Ki In2 -60 |--------| 0dB 0 0

Ha az Ultranova FX motorját szeretné használni a DAW In12Link In1Gain In2Gain In1 hangjának feldolgozásához -60 |--------| 0dB In1, FX In2 FX
Indept Off Off In2 -60 |--------| 0dB 0 0 és szeretné, hogy az UltraNova használjon két jack kábelt a 3. és 4. kimenet és az 1. bemenet csatlakoztatásához és 2. Mostantól ugyanúgy hozzáadhat effektusokat a ritmussávhoz, mint a HeadPhones Level Control Balance 1+2/3+4 127. szint effektusokat adhat bármely más bemenethez.
Kövesse a fő hangerőt (csak 1+2) 0

KIMENETEK Szint 1+2 127 Bemenet 1 0 2. bemenet 0 RÖGZÍTÉS mód Szint

Audio menü 5. oldal – SPDIF kimenet

OUTPUTS Synth 3+4 1. bemenet 2. bemenet Szintegyensúly (Host3+4/Synth+Inps)
0 127 0 127 0

SPDIF
Ki

RE1: SPDIF kimenet Novation UltraNova

Megjelenítve: SPDIF

Alapértelmezett érték: Ki

Beállítási tartomány: Be, Ki

Az SPDIF kimenet be- és kikapcsolható.

Általános beállítások

A GLOBAL [31] gomb megnyomásával megnyílik a Globális menü (hét oldal). Ez a menü szinti- és audiorendszer-funkciókat tartalmaz, amelyeket a beállítás után általában nem kell rendszeresen elérni. A Globális menü tartalmazza az UltraNova operációs rendszer frissítésének rutinjait is. Ne feledje, hogy a Globális menüben megadott beállítások GLOBAL nincs mentve semmilyen javításmódosítással. A Globális menü beállításai azonban menthetők (egyidejűleg az Audio Menu beállításokkal együtt) a nyomja meg a WRITE [23] gombot a Globális (vagy Audio) menüben. Ez biztosítja, hogy az UltraNova következő bekapcsolásakor ezek a beállítások visszaálljanak az eredeti gyári beállítások helyett.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1 Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain
2.0 -20 0 64 32 127

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Dióda 100 0

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

Globális menü 1. oldal – MIDI és egyéb beállítások

LOBÁLIS Védje a helyi MidiChan MidiOut érintést/szűrőt
Ki Tovább 1 Ki Patch által beállított

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 RE1: Memóriavédelem 4. görbe Közepes 48KHz Auto Tovább

Megjelenítve: Védelem

ClockSource Óra} 120 BPM

Alapértelmezett érték: Automatikus állapot} Belső óra

Beállítási tartomány: Ki vagy Be A 0 Init Program Jelenlegi OnePatch OneBank AllBank HANG

Ez egy biztonsági funkció, amely megakadályozza a memóriák véletlen törlését és az adatvesztést. Ha be értékre van állítva, a program megakadályozza a Patch-ek vagy globális adatok memóriába írását, és egy rövid figyelmeztető üzenet (NEM MENTHETŐ – A MEMORY PROTECT ON ON !!) jelenik meg a Kalibrálásban UltraNova kijelzője. Javasoljuk, hogy a Memory Protect funkciót bekapcsolva hagyja, kivéve, ha a javításokat szerkesztik a memóriában való tároláshoz, vagy ha a számítógépről származó rendszer-kizárólagos kiíratást a kapott.

DUMP to USB csatlakozó ^^ GLOBÁLIS ÉS AUDIO

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Aktuális O/S átvitel ^^ Jelenlegi O/S verzió 1.0.00 Indítási O/S verzió 1.0.00

RÉSZVÉNY In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1 FX In2 FX
Mélységében Ki Ki In2 -60 |--------| 0dB 0 0

Fejhallgató szintszabályozás 127. szint Egyenleg 1+2/3+4
A fő hangerő követése (csak 1+2) 0

RE2: Helyi vezérlés be/ki

Megjelenítve: Helyi

Alapértelmezett érték: Tovább

Beállítási tartomány: Ki vagy Be

Ez a vezérlő határozza meg, hogy az UltraNova-t a saját billentyűzetéről kell-e lejátszani, vagy külső eszközről, például MIDI-szekvenszerről vagy mesterbillentyűzetről kell-e válaszolni a MIDI-vezérlésre. A billentyűzet használatához állítsa a Helyi beállítást Be értékre, ha pedig a szintit külsőleg MIDI-n keresztül kívánja vezérelni, vagy az UltraNova billentyűzetét mesterbillentyűzetként szeretné használni.

A Helyi vezérlés be-/kikapcsolásának elsődleges célja a nem kívánt MIDI hurkok elkerülése a külső berendezéseken keresztül. Ha Off állásban van, az UltraNova billentyűzete és az összes többi vezérlő továbbra is továbbítja a MIDI üzeneteket a MIDI OUT portról, ha a MIDI OUT On/Ki (RE4) engedélyezve van. Ha bármely külső berendezés úgy van beállítva, hogy újraküldje a MIDI-t az UltraNova-nak, akkor a szinti továbbra is működik. Ezzel elkerülhető, hogy a hangjegyek kétszer megszólaljanak, csökkenjen a többszólamúság vagy bármilyen más kiszámíthatatlan hatás.

RE3: MIDI csatorna hozzárendelése

Megjelenítve: MidiChan

Alapértelmezett érték: 1

Beállítási tartomány: 1-16

A MIDI-protokoll 16 csatornát biztosít, így akár 16 eszköz is együtt létezhet egy MIDI-hálózaton, ha mindegyik más MIDI-csatornán működik. MIDI csatorna hozzárendelése lehetővé teszi, hogy az UltraNovát úgy állítsa be, hogy MIDI adatokat fogadjon és továbbítson egy adott csatornán, hogy megfelelően tudjon kapcsolódni a külső berendezésekhez.

RE4: MIDI Out On/Off

Megjelenítve: MidiOut

Alapértelmezett érték: Ki

Beállítási tartomány: Ki vagy Be

Ez a vezérlő lehetővé teszi az UltraNova számára, hogy MIDI Out üzeneteket küldjön a MIDI OUT-ról port [4] a szinti lejátszása közben. Állítsa ezt a paramétert Be értékre, ha MIDI adatokat szeretne rögzíteni, vagy további külső MIDI eszközöket szeretne aktiválni az UltraNova billentyűzetéről a MIDI-n keresztül. OUT port. Fontos azonban megjegyezni, hogy a MIDI adatok továbbítása mindig USB-n keresztül történik.

RE5: Megérintett/Szűrőgomb vezérlés

Megjelenítve: Érintse meg/Szűrje

Alapértelmezett érték: Patch által beállított

Beállítási tartomány: Patch vagy Always Filter beállítás

Ez a beállítás határozza meg a TOUCHED/FILTER gomb [9] működését. A Set by Patch alapértelmezett beállításával a gomb a 27. oldalon leírtak szerint működik, vagy az utoljára megérintett forgatógomb másolataként működik, vagy ha a FILTER [8] engedélyezve van, az 1. szűrő vágási frekvenciáját módosítja. Mivel a FILTER gomb beállítását a Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Arány C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain menti. adatok, a gomb funkcióját a Patch 20 64 0 0 32 127 határozza meg. Ha az RE5 beállítása Mindig szűr, akkor az ÉRINTETT/SZŰRŐ gomb az szűrőfrekvencia állandó szabályozására van beállítva.

FX – DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Dióda 100 0

Nem használt. RE6 - RE8:

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

Globális menü 2. oldal – Hangolás, sebesség, mintavételi frekvencia és lábkapcsoló

LOBÁLIS Védje a helyi MidiChan MidiOut érintést/szűrőt
Ki Tovább 1 Ki Patch által beállított

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 4. görbe Közepes 48KHz Auto Tovább

Óraforrás Óra} 120 BPM

RE1: Fő finomhangolás Állapot} Belső óra

Megjelenítve: TuneCent

DUMP to USB csatlakozó Bank A Tapasz 0 Név 0 Jelenlegi OnePatch OneBank AllBank

Alapértelmezett érték: Lépjen be a Programba

Beállítási tartomány: -50 és +50 között

^^ portra GLOBALS & AUDIO

Ez a vezérlő ugyanolyan kis mértékben állítja be az összes oszcillátor frekvenciáját, Calibrate BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch lehetővé teszi, hogy szükség esetén az egész szintit egy másik hangszerre hangolja.

A lépések centek (a félhang 1/100-a), így az értéket ¼50 dallamra állítva. Jelenlegi O/S átvitel ^^ Jelenlegi O/S 1.0.00 verzió a szinti egy negyedhangra két félhang Verzió között. A nulla dallamok beállítása Indítási O/S 1.0.00 billentyűzet A középső C feletti 440 Hz-en – azaz szabványos koncerthangmagasság.

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1 FX In2 FX
Mélységében Ki Ki In2 -60 |--------| 0dB 0 0

Fejhallgató szintszabályozás 127. szint Egyenleg 1+2/3+4
A fő hangerő követése (csak 1+2) 0

KIMENETEK Szint 1+2 127 Bemenet 1 0 2. bemenet 0 RÖGZÍTÉS mód Szint

KIMENETEK Szintizátor 3+4 0 1. bemenet 127 2. bemenet 0 Szintegyensúly (Host3+4/Synth+Inps) 127 0

SPDIF
Ki

Machine Translated by Google

RE2: Kulcsátültetés

Megjelenítve: Transzponálja

Alapértelmezett érték: 0

Beállítási tartomány: -24 és +24 között

A transzponálás egy nagyon hasznos globális beállítás, amely az egész billentyűzetet félhangonként felfelé vagy lefelé „mozgatja". Ez abban különbözik az oszcillátor hangolásától, hogy a tényleges oszcillátorok helyett a billentyűzet vezérlési adatait módosítja. Így a Transpose +4-re állítása azt jelenti, hogy más hangszerekkel is játszhat az E-dúr tényleges hangnemében, de csak fehér hangokat kell játszania, mintha C-dúrban játszana.

RE3: Billentyűzet sebessége

Megjelenítve: KbdVel

Alapértelmezett érték: 4. görbe

Beállítási tartomány: 1. görbe – 7. görbe; Javítva 7 a Fix 127-re

Kiválaszt egyet a 128 Velocity tábla közül, amelyek a billentyűk sebességreakcióját a rájuk ható erőhöz kapcsolják a lejátszás során. A 4-es görbe az alapértelmezett beállítás, és a legtöbb játékstílushoz elfogadhatónak kell lennie.

> Használja a Curve 1-et, ha könnyű érintéssel játszik, és a Curve 7-et, ha erősebb érintésre van szüksége. Próbáljon ki különböző íveket az egyéni játékstílus(ok)nak megfelelően.

RE4: Sebességreakció

Megjelenítés: VelResp

Alapértelmezett érték: Közepes

Beállítási tartomány: Lágy, Közepes, Kemény

Ezzel a funkcióval beállítható a billentyűzetről vagy egy külső eszközről, például MIDI-vezérlő billentyűzetéről vagy szekvenszerről érkező MIDI sebesség információra adott válasz. A SOFT beállítása azt jelzi, hogy a sebesség kisebb változásai (könnyebb játékstílus) nagy változást idéznek elő a sebességre adott válaszként, legyen szó hangerőről vagy bármilyen más modulációs célról, ahová a sebességet irányítják. A HARD beállítása azt jelzi, hogy a sebesség nagyobb változásai – sokkal keményebb játékstílus – nagy változásokat idéz elő a sebességre adott válaszként. A MEDIUM nyilvánvalóan kompromisszum e kettő között.

RE5: Mintavételi frekvencia

Megjelenítve: DfltRate

Alapértelmezett érték: 48KHz

Beállítási tartomány: 44.1KHz, 48KHz

Ez a beállítás az UltraNova S/PDIF és USB portjain keresztül küldött digitális audiokimeneti jelekre vonatkozik. A rendelkezésre álló 44,1 kHz-es és 48 kHz-es mintavételezési frekvenciák a leggyakrabban előforduló digitális audiorendszerek. Ha az UltraNova-t DAW-val együtt használják, a mintavételezési sebességet a DAW határozza meg, nem az UltraNova. Az RE5 beállítása csak akkor érvényes, ha az UltraNova-t „önálló" üzemmódban használják.

> Ha az UltraNova kimenetét végül egy audio CD-re kívánja írni, akkor 44,1 kHz-et kell használni, és állítsa be a DAW-ra vagy az UltraNova-ra.
> leírta.

RE6: Lábkapcsoló konfiguráció

Megjelenítve: FootSwth

Alapértelmezett érték: Auto

Beállítási tartomány: Auto, N/Open, N/Closed

Fenntartó lábkapcsoló (pedál) csatlakoztatható az UltraNova-hoz a Sustain pedálaljzaton [5] keresztül. Győződjön meg arról, hogy a fenntartó pedál normál nyitott vagy normál zárt típusú-e, és állítsa be ezt a paramétert a megfelelőnek megfelelően. Ha nem biztos benne, hogy melyik az, csatlakoztassa a lábfejet a tápellátás nélküli UltraNova-hoz, majd kapcsolja be (anélkül, hogy a lába a pedálon van!)
Ha az Auto alapértelmezett értéke továbbra is be van állítva, a polaritást a rendszer megfelelően érzékeli.

RE7: Keréklámpák

Megjelenítve: WheelLights

Alapértelmezett érték: Tovább

Beállítási tartomány: Be, Ki

hangmagasság és a modulációs kerekek kék LED-ekkel háttérvilágításosak. Ez a beállítás lehetővé teszi kapcsolja be vagy ki ezeket a LED-eket.

RE8: Nem használt.

LrgHall 90

GLOBÁLIS Védje a helyi MidiChan MidiOut érintést/szűrőt
Ki Tovább 1 Ki Patch által beállított

Globális menü 3. oldal – Óra

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 4. görbe Közepes 48KHz Auto Tovább

Óraforrás Óra} 120 BPM
Auto Állapot} Belső óra

DUMP to Bank 0. javítás Név Jelenlegi OnePatch OneBank AllBank
USB csatlakozó A Lépjen be a Programba

DUMP to ^^ Óraforrás
USB csatlakozó GLOBÁLIS ÉS AUDIO
Alapértelmezett érték: Auto

Kalibrálni BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Az UltraNova egy mester MIDI órajelet használ az arpeggia tempójának (sebességének) beállításához Aktuális O/S átvitel ^^ Aktuális O/S
Verzió 1.0.00 Indítás O/S Version 1.0.00

HANG

Mélységében Ki Ki In2 -60 |---------| 0dB 0 0

Fejhallgató szintszabályozás Szint Egyenleg 1+2/3+4
Kövesse a fő hangerőt (csak 1+2) 127 , amelyet a ClockBPM paraméter állít be az Arp Edit menüben (RE8). 0

OUTPUTS Synth Input1 FELVÉTEL mód 2. bemenet
1+2 127 0 Szint 0

OUTPUTS Szint 1. bemenet 2. bemenet Szintegyensúly (Host3+4/Synth+Inps)
3+4 0 0 127 0

SPDIF
Belső – az UltraNova szinkronizálni fog a belső MIDI órával, függetlenül attól, hogy ki van kapcsolva

Ext-Auto – ez egy automatikus észlelési mód, amelyben az UltraNova szinkronizálni fog bármely Novation UltraNova-val

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1 Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 RE2 – RE8: Nem használt. C1Hold C1Gain
-20 0 64 32 127

FX - DISTORT 1/2DISTORT1 Dist1Type Dist1Comp Dist1Vol
Diode 100 0

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

GLOBÁLIS

Ki Ki Ki Patch által beállított

0 0 4. görbe Közepes 48KHz Auto Tovább

Óraforrás Óra} 120 BPM
Auto Állapot} Belső óra

DUMP to Bank 0. javítás Név Jelenlegi OnePatch OneBank AllBank
USB csatlakozó A Lépjen be a Programba

DUMP to ^^
USB csatlakozó GLOBÁLIS ÉS AUDIO

Kalibrálni BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Alapértelmezett érték: USB csatlakozó

Aktuális O/S átvitel ^^ Jelenlegi O/S-verzió 1.0.00 Indítási O/S-verzió
1.0.00

AUDIO A

Mélységében Ki Ki In2 -60 |---------| 0dB 0 0

127. szint Egyenleg 1+2/3+4
Kövesse a fő hangerőt (csak 1+2) 0

KIMENETEK Szint 1+2 127 Bemenet 2. bemenet RÖGZÍTÉS mód
1 0 0 Szint

KIMENETEK Szintizátor 1. bemenet 2. bemenet Szintegyensúly (Host3+4/Synth+Inps)
3+4 0 127 0 127 0

SPDIF
Ki

Globális menü 4. oldal – Patch átvitel

A javítási adatok bármelyik irányban átvihetők az UltraNova és a számítógép között. A Globális menü ezen része lehetővé teszi a javítások számítógépen kívüli tárolását vagy biztonsági mentését. Általában az UltraNova Librarian szoftvert használják erre, és ez lehetővé teszi a javítások különféle módon történő rendszerezését is. A javítások átvitele MIDI SysEx üzenetek formájában történik. Ez a menüoldal a „vezérlőpult" a Patch adatoknak az UltraNova készülékről a számítógépre való átvitelére, ez a folyamat „adatkiíratásként" ismert. Lásd: UltraNova Könyvtári dokumentáció a Patch adatok számítógépről az UltraNova-ba való átvételéhez.

RE1: Dump Port Select

Megjelenítve: DUMP to

Beállítási tartomány: USBport vagy MIDIout

Ez a vezérlő határozza meg, hogy melyik külső adatportot használja az adatkiíratáshoz. UltraNova Librarian vagy számítógépre szánt MIDI szoftvercsomag használata esetén ezt USBport-ra kell állítani. Ha egy másik MIDI-kezelő szoftvert használ szabványos MIDI-kábelekkel , az USB-kapcsolat fejhallgató-szintszabályozása helyett, válassza a MIDI-kimenetet .

Machine Translated by Google

RE2: Bank kiválasztása

Megjelenítve: Bank

Alapértelmezett érték: (jelenleg kiválasztott)

Beállítási tartomány: A-tól D-ig

Ez lehetővé teszi, hogy kiválassza a Bank of Patch-et, amelyet kiírhat. Kezdetben az aktuálisan kiválasztott Patch bankja jelenik meg. Ha nem ezt szeretné, válasszon másikat.

RE3: Patch Select

Megjelenítve: Tapasz

Alapértelmezett érték: (jelenleg kiválasztott)

Beállítási tartomány: 1-127

Ez megjeleníti az aktuálisan kiválasztott patch számát. Ha ez nem a kiírni kívánt javítás(ok) egyike, választhat másikat.

RE4: Nem használt.

RE5: A kódoló nincs használatban.

A kijelzőn Jelenlegi megjelenik: Nyomja meg az RE5 alatti gombot, ha csak az aktuális Patch-et szeretné kiírni. Ez magában foglalja az elvégzett, de nem mentett paramétermódosításokat.

RE6: A kódoló nincs használatban.

A kijelzőn ez OnePatch látható: Nyomja meg az RE6 alatti gombot, ha az aktuális Patch-et eredeti formájában (utoljára mentve) szeretné kiírni. Ebben az esetben a rajta végrehajtott módosítások nem kerülnek bele.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1 Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1 Csapat C1Gain
2.0 -20 0 64 32 127

RE7: A kódoló nincs használatban.

A kijelzőn a OneBank következő látható: Diode

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
100 0

Nyomja meg az RE7 alatti gombot, ha az aktuálisan kiválasztott AUDIO Bank összes 127 Patche-jét ki szeretné menteni .

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

RE8: A kódoló nincs használatban.

LOBÁLIS Védje a helyi MidiChan MidiOut érintést/szűrőt
Ki

A kijelzőn ez látható: On Off Beállítva Patch AllBanks

Nyomja meg az RE8 alatti gombot, ha ki szeretné menteni az UltraNova-ban jelenleg található összes javítást.

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 4. görbe Közepes 48KHz Auto Tovább

Globális menü 5. oldal – Globális és hangbeállítások kiíratása

Órafforrás Óra} 120 BPM
Auto Állapot} Első óra

Amellett, hogy a Patch adatokat kiíratással menti a számítógépre, lehetőség van a Globális és az Audio menük aktuális beállításainak kiírására is.

Név Jelenlegi OnePatch OneBank AllBank
USB csatlakozó A Lépjen be a Programba

DUMP to ^^
USB csatlakozó GLOBÁLIS ÉS AUDIO

Kalibrálni BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

RE1: Dump Port Select

Jelenlegi O/S átvitel ^^ Jelenlegi O/S verzió 1.0.00 DUMP to

Megjelenítés: Indítási O/S 1.0.00 verzió

Alapértelmezett érték: USBport

RÉSZVÉNY Beállítási tartomány: USBport vagy MIDIout In1 FX In2 FX
Mélységében Ki Ki In2 -60 |--------| 0dB 0 0

Ez a vezérlő kiválasztja, hogy melyik külső adatportot használja a kiíratáshoz.

Fejhallgató szintszabályozás 127. szint Egyenleg 1+2/3+4
A fő hangerő követése (csak 1+2) 0

RE2: Nem használt.

OUTPUTS Synth 1+2
127 RE3: A kódoló nincs Bemenet 2. bemenet RÖGZÍTÉS mód
1 0 0 Szint

használatban.

OUTPUTS Szint 1. bemenet 2. bemeneti szint egyensúlya (Host3+4/Synth+Inps)
Kijelző: 3+4 0 127 0 127 0

Globális és Audio

Nyomja meg az RE3 alatti gombot, ha ki szeretné üríteni a Globális és a jelenlegi beállításait

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Artio C1Thrsh C1Attack C1Rel Audio menük. C1 Csapat C1Gain
Ki 2.0 -20 0 64 32 127

RE4 – RE8: Nem használt.

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Dióda 100 0 Novation UltraNova

Globális menü 6. oldal – Kalibrálás

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall Az 90

UltraNova vezérlőinek megfelelően kell működniük a dobozból kivéve, de esetenként szükség lehet kalibrálásukra, hogy a rendeltetésszerűen működjenek. Különösen Protect Local MidiChan MidiOut Touch/Filter

LOBÁLIS ezt az eljárást javasoljuk az operációs rendszer frissítése után. A kalibrálható vezérlők a következők: a pitch
Ki be Ki Beállítva Patch
wheel (PITCH), a Mod wheel (MOD) és az Aftertouch. A vezérlő kalibrálásához a szélsőségekig kell mozgatnia,

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 4. görbe Közepes 48KHz Auto Tovább

pl. forgassa lefelé a Pitch kereket, amelyet csak lehet (észreveszi, hogy a kijelzőn a BendWhl érték nullát mutat). Ezután ClockSource Clock} 120 BPM

forgassa el a Pitch kereket az ellenkező irányba (a BendWhl érték 255-öt mutat). Auto Status} belső órával

a Pitch kerék középső helyzetében, akkor körülbelül a jelenlegi OnePatch OneBank AllBanks BendWhl értéket
DUMP to Bank 0. javítás Név Jelenlegi OnePatch
USB csatlakozó A Lépjen be a Programba

128. A Pitch kerék kalibrálása megtörtént, ezt a Mod kerék kalibrálási eljárása azonos (használja a ModWhl paramétert).

DUMP to ^^
portra GLOBÁLIS ÉS AUDIO

Kalibrálni BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Aktuális O/S átvitel ^^ Jelenlegi O/S-verzió 1.0.00 Indítási O/S-verzió
1.0.00

RÉSZVÉNY In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1 FX In2 FX
Mélységében Ki Ki In2 -60 |--------| 0dB 0 0

Fejhallgató szintszabályozás Szint Egyenleg 1+2/3+4

Az Aftertouch kalibrálásához enyhén nyomjon meg egy gombot, és figyelje meg az Aftouch paraméter nulla értékét; majd nyomja meg erősen a gombot, és figyelje meg a 127-es értéket. Az Aftertouch kalibrálása megtörtént.

A megfelelően kalibrált vezérlőknek a következő értékeket kell visszaadniuk:

Hangmagasság - Min. (0); Center (128); Max. (255)

ellen - Min. (0); Max. (127)

Utóérintkezés – Min. (0); Max. (127)

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1 Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 C1Hold C1Gain
-20 0 64 32 127

A fenti eljárás végrehajtása után nyomja meg a WRITE [23] gombot a felülvizsgált kalibráció tárolásához.

FX – DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Dióda 100 0

RE1-5: Nem használt, de vegye figyelembe, hogy az Aftertouch érték (lásd alább) az RE5 alatt látható.

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
Az LrgHall 90

RE6: SetAftouch

SetAftouch beállítja az Aftertouch érzékenységét. A 127-re beállított érték esetén ez csak egy nagyon

GLOBÁLIS Védje a helyi MidiChan MidiOut érintést/szűrőt
Ki Tovább Ki Patch által beállított

a billentyűnyomás kis különbségére van szükség a nulla és a 127-es vezérlőérték egyikének visszaadásához,

Aftouch értékként jelenik meg. A SetAftouch alacsonyabb értékeivel a nyomáskülönbség markánsabb.

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 4. görbe Közepes 48KHz Auto Tovább

Általánosságban elmondható, hogy a SetAftouch középtartományban tartása a legjobb eredményt nyújtja

0 találat.

ClockSource Auto Óra} 120 BPM
Állapot} Első óra

RE7-8: Nem használt.

DUMP A bank USBportjára 0. javítás Név Jelenlegi OnePatch OneBank AllBank
Lépjen be a Programba

Globális menü 7. oldal -^OS Transmit

DUMP to ^^
USB csatlakozó GLOBÁLIS ÉS AUDIO

Kalibrálni BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Ha biztonsági másolatot szeretne készíteni az UltraNova operációs rendszeréről, akkor erre lehetőség van

Aktuális O/S átvitel ^^ Jelenlegi O/S-verzió 1.0.00 Indítási O/S-verzió
1.0.00

végezze el az adatok SysEx kiíratását a számítógépére erről az oldalról. 0dB In1 FX In2 FX
Mélységében Ki Ki In2 -60 |---------| 0dB 0 0

Fejhallgató szintszabályozás 127. szint Egyenleg 1+2/3+4
A fő hangerő követése (csak 1+2) 0

A beállítások mentéséhez és az átvitelhez nyomja meg a rögzítő gombot a RE3 alatt.

KIMENETEK Szint 1+2 127 Bemenet 2. bemenet RÖGZÍTÉS mód
1 0 0 Szint

OUTPUTS Synth 3+4 1. bemenet 2. bemenet Szintegyensúly (Host3+4/Synth+Inps)
0 127 0 127 0

SPDIF
Ki

Novation UltraNova

Machine Translated by Google

Hullámforma táblázat

KIJELZŐ	FORMA
Övé	Övé
Háromszög	Háromszög
Fűrészfog	Fűrészfog
Fűrész 9:1PW	Fűrészfog impulzusszélesség 9:1 arány
Fűrész 8:2PW	Fűrészfog impulzusszélesség 8:2 arány
Fűrész 7:3PW	Fűrészfog impulzusszélesség 7:3 arány
Fűrész 6:4PW	Fűrészfog impulzusszélesség 6:4 arány
Fűrész 5:5PW	Fűrészfog impulzusszélesség 5:5 arány
Fűrész 4:6PW	Fűrészfog impulzusszélesség 4:6 arány
Fűrész 3:7PW	Fűrészfog impulzusszélesség 3:7 arány
Fűrész 2:8PW	Fűrészfog impulzusszélesség 2:8 arány
Fűrész 1:9 PW	Fűrészfog impulzusszélesség 1:9 arány
PW	Impulzus szélesség
Négyzet	Négyzet
BassCamp	Camp Bass
Bass_FM	Frekvenciamodulált basszus
EP_Dull	Tompa elektromos zongora
EP_Bell	Bell elektromos zongora
Clav	Clavinova
DoubReed	Dupla Reed
Retro	Retro
StrnMch1	Húrgép 1
StrnMch2	Vonógép 2
Szerv_1	1. szerv
Szerv_2	2. szerv
EvilOrg	Gonosz orgona
HiStuff	High Stuff
Bell_FM1	Frekvenciamodulált csengő 1
Bell_FM2	Frekvenciamodulált csengő 2
DigBell1	Digitális csengő 1
DigBell2	Digitális csengő 2
DigBell3	Digitális csengő 3
DigBell4	Digitális csengő 4
DigiPad	Digitális pad
Wtable 1	Hullámozható 1
Wtable	Hullámozható....
Wtable	Hullámozható....
Wtable36	Hullámozható 36
AudioInL	Bal audiobemenet (vagy hattyúnyak mikrofon)
AudioInR	Jobb audio bemenet

Értékek szinkronizálása táblázat

KIJELZŐ	RÉSZLETEK	CHORUS SYNC LFO RATE SYNC LFO DELAY SYNC PAN SYNC	ARP SYNC GATOR SYNC FX DELAY SYNC
32. T	48 ciklus 1 bar-onként	a	a
32	32 ciklus 1 bar-onként	a	a
16. T	24 ciklus 1 bar-onként	a	a
16	16 ciklus 1 bar-onként	a	a
8-as T	12 ciklus 1 bar-onként	a	a
16. D	8 ciklus 3 ütemenként / 32 ciklus 3 ütemenként	a	a
8	8 ciklus 1 bar-onként	a	a
4. T	6 ciklus 1 bar-onként	a	a
8. D	4 ciklus 3 ütemenként / 16 ciklus 3 ütemenként	a	a
4	4 ciklus 1 bar-onként	a	a
1 + 1/3	3 ciklus 1 bar-onként	a	a
4. D	2 ciklus 3 ütemenként / 8 ciklus 3 ütemenként	a	a
2	2 ciklus 1 bar-onként	a	a
2 + 2/3	3 ciklus 2 bar-onként	a	a
3 ütem	1 ciklus 3 ütemenként / 4 ciklus 3 ütemenként	a	a
4 ütem	1 ciklus 1 bar-onként	a	a
5 + 1/3	3 ciklus 2 bar-onként	a	a
6 ütem	1 ciklus 6 ütemenként / 2 ciklus 3 ütemenként	a	a
8 ütem	1 ciklus 2 bar-onként	a	a
10 + 2/3	3 ciklus 4 báronként	a	
12 ütem	1 ciklus 12 ütemenként / 1 ciklus 3 ütemenként	a	
13 + 1/3	3 ciklus 10 bar-onként	a	
16 ütem	1 ciklus 4 bar-onként	a	
18 ütem	1 ciklus 18 ütemenként / 2 ciklus 9 ütemenként	a	
18 + 2/3	3 ciklus 8 bar-onként	a	
20 ütem	1 ciklus 5 bar-onként	a	
21 + 1/3	3 ciklus 16 bar-onként	a	
24 ütem	1 ciklus 6 bar-onként	a	
28 ütem	1 ciklus 7 bar-onként	a	
30 ütem	2 ciklus 15 bar-onként	a	
32 ütem	1 ciklus 8 bar-onként	a	
36 ütem	1 ciklus 9 bar-onként	a	
42 ütem	2 ciklus 21 bar-onként	a	
48 ütem	1 ciklus 12 bar-onként	a	
64 ütem	1 ciklus 16 bar-onként	a	

Machine Translated by Google

LFO WAVEFORM TÁBLÁZAT

KIJELZŐ	HULLÁMFORMA	EXTRA INFORMÁCIÓ
Övé	Hagyományos LFO formák	
Háromszög		
Fűrészfog		
Négyzet		
Rand S/H		Véletlenszerű értékekre ugrik az LFO minden ciklusában
Idő S/H		Ugrás a minimális és a maximális értékre, amelyek mindegyike egy véletlenszerű összegre vonatkozik idő
PianoEnv		Hajlított fűrészfog forma
1. sorozat	Ezek olyan sorozatok, amelyek különböző értékekre ugranak, és mindegyik az LFO-ciklus tizenhatodáig tart mérték.	
2. sorozat		
3. sorozat		
4. sorozat		
5. sorozat		
6. sorozat		
7. sorozat		
öregedés 1	Ezek olyan sorozatok, amelyek egy minimális és egy maximális érték között ugranak, és mindegyik érték változó ideig tart.	
öregedés 2		
öregedés 3		
öregedés 4		
öregedés 5		
öregedés 6		
öregedés 7		
öregedés 8		
Chromat	Ezek „dallamos” sorozatok különféle fajtájúak. Amikor modulál Az oszcillátor hangmagasságának megváltoztatásához a kromatikus eredmények eléréséhez állítsa a Modulációs mélységet ±30-ra vagy ±36-ra.	
Jelentősebb		
őrnagy 7		
Kiskorú 7		
MinArp 1		
MinArp 2		
Csökkenteni		
DecMinor		
Kiskorú3		
Pedál		
4-esek		
4-es x12		
1625 Maj		
1625 min		
2511		

Modulációs mátrixforrások táblázata

KIJELZŐ	FORRÁS	HOZZÁSZÓLÁSOK
Közvetlen		Nincs kiválasztva modulációs forrás.
ModWheel	Mod Wheel	A Mod Wheel a vezérlő.
AftTouch	Utóérintés	A moduláció arányos a billentyűre gyakorolt nyomással, miközben lenyomva tartja. (Monofonikus utóérintés).
Expressz	Expression pedál A külső lábpedál biztosítja az irányítás.	
Sebesség	Kulcs sebessége	A moduláció arányos a lejátszott billentyű keménységével.
Billentyűzet	Kulcspozíció	A moduláció arányos a kulcspozícióval.
Lfo1+	LFO 1	'+' = LFO növeli az értékét csak pozitív értelemben szabályozott paraméter. '+/-' = LFO növeli és csökkenti a kontroll értékét paraméter egyformán.
Lfo1+/-		
Lfo2+	LFO 2	
Lfo2+/-		
Lfo3+	LFO 3	
Lfo3+/-		
Env1Amp Env2Filt Env3 - Env6	1-6 boríték	Mind a hat borítékot egy gombnyomás váltja ki, és bármelyik/mind használható paraméterek változtatására. idő. Vegye figyelembe, hogy az Env1 és Env 2 „bekötve” az Am plitude és Filter paraméterek, de továbbra is elérhetők más vezérlésére paramétereket.

Machine Translated by Google

MOD MÁTRIX CÉL TÁBLÁZAT

KIJELZŐ	RENDELTETÉSI HELY	HOZZÁSZÓLÁSOK
	Oszcillátorok:	
O123Ptch Globális oszcillátor hangmagasság		Minden oszcillátor: hangmagasság transzponálása
O1Pitch	Oszcillátoronkénti hangmagasság	1. oszcillátor: hangmagasság transzponálása
O2Pitch		2. oszcillátor: hangmagasság transzponálása
O3Pitch		3. oszcillátor: hangmagasság-transzponálás
O1Vsync	Oszcillátoronként változó szinkronizálás	1. oszcillátor: Virtuális szinkron
O2Vsync		Oszcillátor 2: Virtuális szinkron
O3Vsync		Oszcillátor 3: Virtuális szinkron
O1PW/Idx	oszcillátoronkénti impulzusszélesség/ Hullámtábla Index	1. oszcillátor: Impulzusszélesség / Hullámozható Index
O2PW/Idx		2. oszcillátor: Impulzusszélesség / Hullámozható Index
O3PW/Idx		3. oszcillátor: Impulzusszélesség / Hullámozható Index
O1 Kemény	Oszcillátoronkénti keménység	1. oszcillátor: Keménység
O2Hard		2. oszcillátor: Keménység
O3 Kemény		3. oszcillátor: Keménység
	Keverők:	
O1Level	Keverő bemeneti szintek	Keverő: Oscillator 1 Level
O2Level		Keverő: Oscillator 2 Level
O3 szint		Keverő: Oscillator 3 Level
NoiseLvl		Keverő: Zajszint
RM1*3Lvl		Keverő: Ring Mod 1*3 Level
RM2*3Lvl		Keverő: Ring Mod 2*3 Level
	Szűrők:	
F1DAmnt	Előszűrő torzítás, per illter	1. szűrő: Torzítás mértéke
F2DAmnt	2. szűrő: Torzítás mértéke	
F1Freq	Szűrőnkénti gyakoriság	1. szűrő: Frekvencia
F2Freq		2. szűrő: Frekvencia
F1Res	Per-ilter rezonancia	1. szűrő: Rezonancia
F2Res		2. szűrő: Rezonancia
Fegyensúly 1. szűrő/2. szűrő mérleg		Szűrőegyenleg
	LFO-k:	
L1 Rate	LFO-nkénti frekvencia	LFO 1: Értékelés
L2 Rate		LFO 2: Értékelés
L3 Rate		LFO 3: Értékelés
	Borítékok:	
Env1Dec	Boríték bomlási ideje	1. boríték (Amper): Csillapítási idő
Env2Dec		2. boríték (szűrő): lecsengési idő
	FX:	
FX1Amnt		FX1: FX összeg
FX2Amnt		FX2: FX összeg
FX3Amnt		FX3: FX összeg
FX4Amnt		FX4: FX összeg
FX5Amnt		FX5: FX összeg
FXFedback		FX: FX visszajelzés
FXWetDry		FX: Nedves szint
Ch1Rate	A kórus paraméterei	1. refrén: Értékelés
Ch1Mélység		1. refrén: Mélység
Ch1Delay		1. refrén: Késleltetés
Ch1Fback		1. refrén: Visszajelzés
Ch2Rate		2. refrén: Értékelés
Ch2Depth		2. refrén: Mélység
Ch2Delay		2. refrén: Késés
Ch2Fback		2. refrén: Visszajelzés
Ch3Rate		3. refrén: Értékelés
Ch3Depth		3. refrén: Mélység
Ch3Delay		3. refrén: Késés
Ch3Fback		3. refrén: Visszajelzés
Ch4Rate		4. refrén: Értékelés
Ch4Depth		4. refrén: Mélység
Ch4Delay		4. refrén: Késés
Ch4Fback		4. kórus: Visszajelzés
Dly1Time	Késleltetési paraméterek	1. késleltetés: Késleltetési idő
Dly1Fbak		1. késleltetés: Visszajelzés
Dly2Time		2. késleltetés: Késleltetési idő
Dly2Fbak		2. késleltetés: Visszajelzés
EQBasLvl	EQ beállítások	EQ: Bass Level
EQBasFrq		EQ: Bass Frequency
EQMidLvl		EQ: Középszint
EQMidFrq		EQ: Középfrekvencia
EQTrbLvl		EQ: Magas hangszín
EQTrbFrq		EQ: Magas frekvencia
PanPosn	Pan pozíció	Pan: Pásztázási pozíció

PARAMÉTER TÁBLÁZAT CSÍPÍTÉSE

KIJELZŐ	TERÜLET	RÉSZLET

PortTime		Hang: Portamento Time
FXWetLvl		FX: Nedves szint
PstFXLvl		Keverő: Post FX Level
PanPosn		FX: Pásztázási pozíció
Undetune		Hang: Unison Detune
	Oszcillátorok:	
O1WTInt	Az 1. oszcillátor paraméterei	1. oszcillátor: Hullámozható interpoláció
O1PW/Idx		1. oszcillátor: Impulzusszélesség / Hullámozható Index
O1VSync		1. oszcillátor: Virtuális szinkron
O1 Kemény		1. oszcillátor: Keménység
O1Dense		1. oszcillátor: Sűrűség
O1DnsDtn		1. oszcillátor: Density Detune
O1Semi		1. oszcillátor: Félhang transzponálás
O1cents		1. oszcillátor: Cent transzponálás
O2WTInt	Oszcillátor 2 paraméterei	2. oszcillátor: Hullámozható interpoláció
O2PW/Idx		2. oszcillátor: Impulzusszélesség / Hullámozható Index
O2Vsync		Oszcillátor 2: Virtuális szinkron
O2Hard		2. oszcillátor: Keménység
O2Dense		2. oszcillátor: Sűrűség
O2DnsDtn		Oszcillátor 2: Sűrűség Detune
O2Semi		2. oszcillátor: Félhang transzponálás
O2cents		Oszcillátor 2: Cent Transpone

Machine Translated by Google

O3WTInt Oscillator 3 paraméterei		3. oszcillátor: Hullámozható interpoláció
O3PW/Idx		3. oszcillátor: Impulzusszélesség / Hullámozható Index
O3Vsync		Oszcillátor 3: Virtuális szinkron
O3 Kemény		3. oszcillátor: Keménység
O3 Dense		3. oszcillátor: Sűrűség
O3DnsDtn		Oszcillátor 3: Sűrűség Detune
O3Semi		3. oszcillátor: Félhang transzponálás
O3Cents		3. oszcillátor: Cent transzponálás
	Keverő:	
O1Level		Keverő: Oscillator 1 Level
O2Level		Keverő: Oscillator 2 Level
O3 szint		Keverő: Oscillator 3 Level
RM1*3Lvl		Keverő: Ring Mod 1*3 Level
RM2*3Lvl		Keverő: Ring Mod 2*3 Level
NoiseLvl		Keverő: Zajszint
	Szűrők:	
fegyensúly		Szűrőegyenleg
F1Freq		1. szűrő: Frekvencia
F1Res		1. szűrő: Rezonancia
F1 A fenébe		1. szűrő: Torzítás mértéke
F1Track		1. szűrő: Billentyűzetkövetés
F2Freq		2. szűrő: Frekvencia
F2Res		2. szűrő: Rezonancia
F2Damnt		2. szűrő: Torzítás mértéke
F2Track		2. szűrő: Billentyűzetkövetés
F1Env2		1. szűrő: 2. boríték mennyisége
F2Env2		2. szűrő: 2. boríték mennyisége
	1. boríték:	
AmpAtt		1. boríték (Amper): Támadási idő
AmpDec		1. boríték (Amper): Csillapítási idő
AmpSus		1. boríték (Amper): Fenntartási szint
AmpRel		1. boríték (A): Kiadási idő
	2. boríték:	
FltAtt		2. boríték (szűrő): Támadási idő
FltDec		2. boríték (szűrő): lecsengési idő
Az FltSu-tól		2. boríték (szűrő): Sustain Level
FltRel		2. boríték (szűrő): Kiadási idő
	3. boríték:	
E3 Késleltetés		3. boríték: Késleltetés
E3Att		3. boríték: Támadási idő
E3Dec		3. boríték: Bomlási idő
E3Sus		3. boríték: Fenntartási szint
E3 Release		3. boríték: Kiadási idő
	LFO-k:	
L1 Rate		LFO 1: Értékelés
L1RSync		LFO 1: Szinkronizálási sebesség
L1Slew		LFO 1: Slew Amount
L2Rate		LFO 2: Értékelés
L2RSync		LFO 2: Szinkronizálási sebesség
L2Slew		LFO 2: Slew Amount
L3 Rate		LFO 3: Értékelés
L3RSync		LFO 3: Szinkronizálási sebesség

L3Slew		LFO 3: Slew Amount
	FX:	
FX1Amnt		FX1: FX összeg
FX2Amnt		FX2: FX összeg
FX3Amnt		FX3: FX összeg
FX4Amnt		FX4: FX összeg
FX5Amnt		FX5: FX összeg
FXFedbck		FX: FX visszajelzés
Fenntartott		
Fenntartott		
Dly1Time Delay paraméterek		1. késleltetés: Késleltetési idő
Dly1Sync		1. késleltetés: Késleltetett szinkronizálási idő
Dly1Fbck		1. késleltetés: Visszajelzés
Dly1Slew		1. késleltetés: Slew Amount
Dly2Time		2. késleltetés: Késleltetési idő
Dly2Sync		2. késleltetés: Késleltetett szinkronizálási idő
Dly2Fbck		2. késleltetés: Visszajelzés
Dly2Slew		2. késleltetés: Slew Amount
Ch1Rate	A kórus paraméterei	1. refrén: Értékelés
Ch1Fbck		1. refrén: Visszajelzés
Ch1Mélység		1. refrén: Mélység
Ch1Delay		1. refrén: Késleltetés
Ch2Rate		2. refrén: Értékelés
Ch2Fbck		2. refrén: Visszajelzés
Ch2Depth		2. refrén: Mélység
Ch2Delay		2. refrén: Késés
Ch3Rate		3. refrén: Értékelés
Ch3Fbck		3. refrén: Visszajelzés
Ch3Depth		3. refrén: Mélység
Ch3Delay		3. refrén: Késés
Ch4Rate		4. refrén: Értékelés
Ch4Fbck		4. kórus: Visszajelzés
Ch4Depth		4. refrén: Mélység
Ch4Delay		4. refrén: Késés
GtSlew	Gator paraméterek	Gator: Slew Amount
GtDecay		Gator: Bomlási idő
GtL/RDel		Gator: bal/jobb késleltetési idő
ArpGTime Arpeggiator paraméterek		Arpeggiator: Gate Time
Fenntartott		
	Modulációs mélység:	
M1Mélység		Modulációs mátrix: 1. rés mélysége
M...Mélység		Modulációs mátrix: Slot ... Mélység
M20 Mélység		Modulációs mátrix: 20. rés mélysége

Machine Translated by Google

Szűrőtábla

MEGJELENÍTETT MINT	LEÍRÁS
LP6NoRes	Lo-pass, 6 dB/okt, nincs rezonancia
LP12	Lo-pass, 12 dB/okt
LP18	Lo-pass, 18 dB/okt
LP24	Lo-pass, 24 dB/okt
BP6/\6	Szimmetrikus sávátvitel, 6 dB/okt
BP12/\12	Szimmetrikus sávátvitel, 12 dB/okt
BP6/\12	Aszimmetrikus sávátvitel, 6 dB/okt (hi-pass), 12 dB/okt (alsó áteresztő)
BP12/\6	Aszimmetrikus sávátvitel, 12 dB/okt (hi-pass), 6 dB/okt (alsó áteresztő)
BP6/\18	Aszimmetrikus sávátvitel, 6 dB/okt (hi-pass), 18 dB/okt (alsó áteresztő)
BP18/\6	Aszimmetrikus sávátvitel, 18 dB/okt (hi-pass), 6 dB/okt (alsó áteresztő)
HP6NoRes	Hi-pass, 6 dB/okt, nincs rezonancia
HP12	Hi-pass, 12 dB/okt
HP18	Hi-pass, 18 dB/okt
HP24	Hi-pass, 24 dB/okt

EQ EQ EQBandQ EQBandFreq EQMidQ EQMidFreq EQTrbQ EQTrbFrq
0 0 0 0 64 64 64 0 0 64 64 64

Arp minta táblázat

LEÍRÁS MEGJEGYZÉSEKÉNT MEGJELENÍTVE		
Fel	Emelkedő	A sorozat a legalacsonyabb hanggal kezdődik
Le	Csökkenő	A sorozat a legmagasabb hanggal kezdődik
Fel-le 1	Emelkedni/leszállni	A szekvencia váltakozik
Fel-Le 2		Mint UpDown1, de a legalacsonyabb és a legmagasabb hangokat kétszer játsszák le
Játszott	Kulcssorrend	A szekvencia a hangjegyeket abban a sorrendben tartalmazza, amelyben vannak
	Enekkar	A sorrend az ahogyan játszott
Véletlen	Véletlen	A tárolt billentyűket folyamatosan változó véletlenszerűen játsszák le sorrend
Akkord	„Polifonikus” mód Az összes lenyomott billentyűt egyszerre játssza le akkordként	

1/DELAYD1Time DD1Sync DD1Type DD1FBk DD1LR DD1WidthDD1LSHSlew
64 64 64 127 127 127 64 1/1 1/1 127
4CHORUS1Type CH1Rate CH1Sync CH1Fbk CH1Dep CH1Dly
+10 +10 64 64

Gator módok táblázat

MÓD		KIJELZŐ	LEÍRÁS
16 hangos monó		Mono16	16 hangos mono sorozat: {A}
32 hangos monó		MonoAlt1	32 hangos mono sorozat: {AB}
2 x 32 hangos monó		MonoAlt2	2 x 16 hangból álló sorozat, mindegyik ismétlődik: {AABB}
16 hangos sztereó		Sztereó 16	2 x 16 hangos sorozat egyszerre, {A} L, {B} R
16 hangos sztereó		SterAlt1	2 x 16 hangból álló sorozat egyidejűleg: {A} L, {B} R, {A} R, {B} L
16 hangos sztereó		SterAlt2	Mint SterAlt1, de minden sorozatpár megismétlődik

GATOR GtMode GtEdit GtDisp GtSel GtPrg GtKey GtSlw GtSlwVel GtDly GtLy GtL
Tovább Tovább Ki Ki 16. 16. 16 0 Tovább Tovább 16 64 64
A
B
Tapasz Tapasz Név Név
A000 A000 Program Program

Hatások típustáblázata

KIJELZŐ	HATÁS	HOZZÁSZÓLÁSOK
Kitérő	-	Nincsenek engedélyezve az effektusok
Egyenlíteni	Kiegyenlítés	3 sávos sweep EQ
Összenyom1 Összenyom2	Tömörítés	Kompresszor változó küszöbértékkel és áttétellel, valamint változtatható ADSR-rel
Torzítás1 Torzítás2	Túlhajtás	Torzító hatásokat ad hozzá
Késleltetés 1 Késés 2	Késleltetési vonal (visszhang)	Egyszeri és többszörös visszhang
Reverb1	Visszaverődés	Hall és szoba szimuláció
Kórus1 Kórus2 Kórus 3 Kórus4	Chorus & Phasing	Idő-domain hatások
Gator	Gator	8 csípés 32 ütés

SE Tapasz Tapasz Név Név
A000 A000 Program Program
Keresés Keresés: A000-A007-D127
Kategória Kategória Összes Összes Összes
PATCHSAVE Bank *
Felső Felső
Alsó Alsó a a
Számláló Számláló 0 0
Játék Játék spac s
A A igen Lépjen be a programba Lépjen be a programba A ó,
PATCHSAVE Bank Patch Jelszó 0
SaveCat SaveCat SaveGenre
Cél+C&G Cél+C&G A A 0 Lépjen be a programba Lépjen be a programba Egyik sem Egyik sem Egyik sem Egyik sem
Tweak1 csíp2 Tweak2 csíp4 csíp5 csíp3 csípés4 csípés5 Tweak6 Tweak7 Tweak7 Csípés Tw
--- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- ---