

ULTRANOVA

USER GUIDE



Firmware v 1.0.00

novation[®]

Si prega di leggere:

Grazie per aver scaricato questa guida per l'utente.

Abbiamo utilizzato la traduzione automatica per assicurarci di avere una guida per l'utente disponibile nella tua lingua, ci scusiamo per eventuali errori.

Se preferisci vedere una versione inglese di questa guida per l'utente per utilizzare il tuo strumento di traduzione, puoi trovarlo nella nostra pagina di download:

download.focusrite.com

download.novationmusic.com

INGLESE.....2

tedesco.....46

français.....91

Sicurezza importante Istruzioni

1. Leggere queste istruzioni.
2. Conservare queste istruzioni.
3. Prestare attenzione a tutti gli avvertimenti.
4. Seguire tutte le istruzioni.
5. Pulire solo con un panno asciutto.
6. Non installare vicino a fonti di calore come radiatori, termoregolatori, stufe o altri apparecchi (inclusi gli amplificatori) che producono calore.
7. Non annullare lo scopo di sicurezza della spina polarizzata o con messa a terra. Una spina polarizzata ha due lamelle, una più larga dell'altra. Una spina con messa a terra ha due lame e un terzo polo di messa a terra. La lama larga o il terzo polo sono forniti per la tua sicurezza. Se la spina fornita non si inserisce nella presa, consultare un elettricista per la sostituzione della presa obsoleta.
8. Proteggere il cavo di alimentazione da calpestio o pizzicamento, in particolare in corrispondenza di spine, prese elettriche e nel punto in cui escono dall'apparecchio.
9. Utilizzare solo attacchi/accessori specificati dal produttore.
10. Utilizzare solo con il carrello, il supporto, il treppiede, la staffa o il tavolo specificati dal produttore o venduti con l'apparecchio. Quando si utilizza un carrello, prestare attenzione quando si sposta la combinazione carrello/apparecchio per evitare lesioni dovute al ribaltamento.



11. Scollegare questo apparecchio durante i temporali o quando non viene utilizzato per lunghi periodi di tempo.
12. Affidare tutte le operazioni di assistenza a personale di assistenza qualificato. L'assistenza è necessaria quando l'apparecchio è stato danneggiato in qualsiasi modo, ad esempio il cavo di alimentazione o la spina sono danneggiati, è stato versato del liquido o sono caduti oggetti all'interno dell'apparecchio, l'apparecchio è stato esposto a pioggia o umidità, non funziona normalmente, o è stato eliminato.

Nessuno zoppo nudo, come candele accese, dovrebbe essere posto sull'apparecchio.

AVVERTIMENTO: Livelli di pressione sonora eccessivi da auricolari e cuffie possono causare perdita dell'udito.

AVVERTIMENTO: Questa apparecchiatura deve essere collegata solo a rapporti di tipo USB 1.0, 1.1 o 2.0.

ambientale Dichiarazione

Dichiarazione di conformità: Procedura di dichiarazione di conformità

Identificazione del prodotto:	Novazione UltraNova
Parte responsabile:	Musica e suoni americani
Indirizzo:	5304 Derry Avenue #C Agoura Hills, CA 91301
Telefono:	800-994-4984

Questo dispositivo è conforme alla parte 15 delle norme FCC. Il funzionamento è soggetto alle seguenti due condizioni: (1) questo dispositivo non può causare interferenze dannose e (2) questo dispositivo deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, incluse interferenze che potrebbero causare un funzionamento indesiderato.

Per gli Stati Uniti

All'utente:

1. Non modificare questa unità! Questo prodotto, se installato come indicato nelle istruzioni contenute in questo manuale, soddisfa i requisiti FCC. Modifiche non espressamente approvate da Novation possono annullare l'autorità, concessa dalla FCC, di utilizzare questo prodotto.

2. Importante: Questo prodotto soddisfa le normative FCC quando vengono utilizzati cavi schermati di alta qualità per il collegamento con altre apparecchiature. Il mancato utilizzo di cavi schermati di alta qualità o il mancato rispetto delle istruzioni di installazione contenute in questo manuale possono causare interferenze magnetiche con apparecchi come radio e televisori e invalidare l'autorizzazione FCC per l'utilizzo di questo prodotto negli Stati Uniti.

3. Nota: Questa apparecchiatura è stata testata e trovata conforme ai limiti per un dispositivo digitale di Classe B, ai sensi della parte 15 delle Norme FCC. Questi limiti sono progettati per fornire una protezione ragionevole contro interferenze dannose in un'installazione residenziale. Questa apparecchiatura genera, utilizza e può irradiare energia in radiofrequenza e, se non installata e utilizzata secondo le istruzioni, può causare interferenze dannose alle comunicazioni radio. Tuttavia, non vi è alcuna garanzia che non si verifichino interferenze in una particolare installazione. Se questa apparecchiatura causa interferenze dannose alla ricezione radiofonica o televisiva, che possono essere determinate spegnendo e riaccendendo l'apparecchiatura, l'utente è invitato a provare a correggere l'interferenza adottando una o più delle seguenti misure:

- Riorientare o riposizionare l'antenna ricevente.
- Aumentare la distanza tra l'apparecchiatura e il ricevitore.
- Collegare l'apparecchiatura a una presa su un circuito diverso da quello a cui è collegato il ricevitore.
- Consultare il rivenditore o un tecnico radio/TV esperto per assistenza.

Per il Canada

All'utente:

Questo apparecchio digitale di classe B è conforme alla normativa canadese ICES-003

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Avviso RoHS

Focusrite Audio Engineering Limited si è conformata e [il suo/questo] prodotto[i] è[i] conforme[i], ove applicabile, alla Direttiva dell'Unione Europea 2002/95/CE sulle Restrizioni dell'uso di sostanze pericolose (RoHS) nonché alle seguenti sezioni della California leggi che fanno riferimento a RoHS, in particolare sezioni 25214.10, 25214.10.2 e 58012, codice di salute e sicurezza; Sezione 42475.2, Codice delle risorse pubbliche.

COPRIGHT E AVVISI LEGALI

Novation e Automap sono marchi registrati di Focusrite Audio Engineering Limited. UltraNova è un marchio registrato di Focusrite Audio Engineering Limited.

Sony/Philips Digital Interface (SPDIF) è un marchio di Sony Corporation e Philips Electronics VST è un marchio di Steinberg Media Technologies GmbH
Audio Units (AU) è un marchio di Apple, Inc.
RTAS è un marchio di Avid, Inc.

2010 © Focusrite Audio Engineering Limited. Tutti i diritti riservati

Contenuti

Introduzione	3
Caratteristiche principali:	3
Di questo manuale.....	3
Cosa c'è nella scatola?	3
Requisiti di alimentazione	3
Panoramica dell'hardware	4
Vista dall'alto - comandi.....	4
Vista posteriore - collegamenti.....	5
Iniziare	6
Funzionamento autonomo e su computer - una premessa.....	6
Funzionamento autonomo - connessioni audio e MIDI	6
Uso delle cuffie	6
Una parola sulla navigazione nei menu.....	6
Scorrere le Patch	7
Ricerca attraverso le categorie	7
Confronto delle patch	7
Memorizzazione di una patch	7
Inserimento del nome della patch (Pagina 1).....	7
Salvare una patch (Pagina 2)	8
Aggiornamento del sistema operativo (PC) di UltraNova.....	8
Esercitazione di sintesi	8
Intonazione.....	8
Tono	8
Volume.....	9
Gli oscillatori e il mixer	9
Buste E Amplifier	11
LFO.....	12
Riepilogo	12
Diagramma segnale basso UltraNova	12
Sezione Synth Edit	13
Navigazione hardware	13
Oscillatori 1, 2 e 3	13
Parametri per oscillatore (Pagina 1).....	13
Parametri per oscillatore (Pagina 2).....	14
Parametri comuni dell'oscillatore	14
L'impastatrice	14
Parametri del mixer (Pagina 1).....	14
Parametri mixer (Pagina 2)	15
Filtri 1 e 2	16
Parametri per-filtro (Pagina 1)	16
Parametri comuni del filtro (Pagina 2)	17
Voci	18
Buste	19
Parametri Envelope 1 (Amplitude) (Pagina 1)	19
Parametri Envelope 1 (Ampiezza) (Pagina 2)	20
Parametro di involuppo comune.....	21
Parametri Envelope 2 (Filtro) (Pagina 1)	21
Parametri Envelope 2 (Filtro) (Pagina 2)	22
Parametro di involuppo comune.....	22
Parametri degli involuppi da 3 a 6 (Pagina 1)	22
Parametri Involuppo 3 (Pagina 2).....	23
Parametro di involuppo comune.....	23
LFO	23
Parametri LFO 1 (Pagina 1)	23
Parametri LFO 1 (Pagina 2)	25
La matrice di modulazione	25
Menu della matrice di modulazione	25
Sezione di controllo	26
I controlli di Animate.....	26
Modificare i controlli	26
Manopola toccata/filtro.....	27
Il pulsante Filtro	27
Il pulsante di blocco	27
L'arpeggiatore	27
L'accordatore	28
Effetti (FX)	28
Menu FX Pagina 1 - Panning.....	28
Menu FX Pagina 2 - Routing	29
Menu FX Pagina 3 - Controlli di livello FX.....	29
Menu FX Pagina 4 - Parametri FX.....	30
Menù equalizzatore.....	30
Menù compressore	30
Menù Distorsione.....	31
Menù Ritardo.....	31
Menù riverbero.....	32
Menù Coro	32
Menù Alligatore	33
Il Vocoder	34
Mappatura automatica	35
Utilizzo dell'UltraNova come controller software	35
Menu Audio Pagina 1 - Ingressi.....	35
Instradamento audio nell'UltraNova	35
Menu Audio Pagina 2 - Cuffie	36
Menu Audio Pagina 3 - Uscite 1 e 2 e Sorgente host.....	36
Menu Audio Pagina 4 - Uscite 3 e 4	36
Menu Audio Pagina 5 - Uscita SPDIF.....	37
Impostazioni globali	37
Global Menu Pagina 1 - MIDI e altre impostazioni	37
Menu Global Pagina 2 - Accordatura, Velocity, frequenza di campionamento e footswitch.....	37
Menu Global Pagina 3 - Clock	38
Menu Global Pagina 4 - Trasferimento patch.....	38
Menu Global Pagina 5 - Dump impostazioni Global e Audio	39
Menu Globale Pagina 6 - Calibrazione.....	39
Menu globale Pagina 7 - OS Transmit.....	39
Tabella delle forme d'onda	40
Tabella dei valori di sincronizzazione	40
Tabella delle forme d'onda LFO	41
Tabella delle sorgenti della matrice di modulazione	41
Tabella di destinazione della matrice di modulazione	42
Modifica i parametri	42
Tabella dei filtri	44
Tabella dei modelli di arpeggio	44
Tabella delle modalità Gator	44
Tabella dei tipi di effetti	44

Introduzione

Grazie per aver acquistato il sintetizzatore UltraNova. L'UltraNova è un potente sintetizzatore digitale ugualmente a suo agio nelle esibizioni dal vivo o in un ambiente di registrazione.

NOTA:L'UltraNova è in grado di generare audio con un'ampia gamma dinamica, i cui estremi possono causare danni agli altoparlanti o ad altri componenti e anche all'udito

Caratteristiche principali:

- Polifonia completa, fino a 20 voci
- Classiche forme d'onda del sintetizzatore analogico
- 36 wavetable
- 14 tipi di filtro
- Sezione FX digitale incorporata con compressione, panning, EQ, riverbero, delay, distorsione, chorus ed effetti Gator
- Vocoder a 12 bande con microfono dinamico a collo d'oca (in dotazione)
- Tastiera a 37 note sensibile alla velocità con aftertouch
- Completa integrazione MIDI Automap
- Display LCD con 8 comandi multifunzione rotativi sensibili al tocco
- Interfaccia audio USB 2-in/4-out (scheda audio)

Le seguenti funzioni sono disponibili in combinazione con l'appropriato UltraNova/Novation software (scaricabile):

- Automap - controllo plug-in di dispositivi MIDI e Digital Audio Workstation (DAW).
- Editor UltraNova (VST™, AU™, RTAS™ plug-in) per DAW
- Software di libreria basato su Mac/Windows per la gestione delle patch

Di questo manuale

Non sappiamo se hai anni di esperienza con le tastiere elettroniche o se questo è il tuo primissimo sintetizzatore. Con ogni probabilità, sei da qualche parte tra i due. Quindi abbiamo cercato di rendere questo manuale il più utile possibile per tutti i tipi di utenti, e questo inevitabilmente significa che gli utenti più esperti vorranno saltare alcune parti di esso, mentre i novizi relativi vorranno evitare alcune parti di esso fino a quando non siamo fiduciosi di aver imparato le basi.

Tuttavia, ci sono alcuni punti generali che è utile conoscere prima di continuare a leggere questo manuale. Abbiamo adottato alcune convenzioni grafiche all'interno del testo, che ci auguriamo possano essere utili a tutti i tipi di utenti per navigare tra le informazioni e trovare rapidamente ciò di cui hanno bisogno:

Abbreviazioni, convenzioni, ecc.

Poiché nel manuale si fa ripetutamente riferimento agli otto encoder rotativi, li abbiamo abbreviati in **REN**, dove n è un numero compreso tra 1 e 8, riferito al codificatore in questione.

Quando si fa riferimento ai controlli del pannello superiore o ai connettori del pannello posteriore, abbiamo usato un numero così: [x] per fare riferimento incrociato al diagramma del pannello superiore, e quindi: [x] per fare riferimento incrociato al diagramma del pannello posteriore. (Vedi pagine 4 e 5)

Noi abbiamo usato **MAIUSCOLI IN GRASSETTO** per denominare i controlli del pannello superiore o i connettori del pannello posteriore. Noi abbiamo usato **Testo LCD** a matrice di punti per indicare il testo che appare sul display LCD all'inizio di ogni descrizione di parametro e all'interno delle tabelle dei parametri, **ma Grassetto** per indicare questo testo all'interno dei paragrafi principali del manuale.

Consigli



Questi fanno quello che dice sulla scatola: includiamo alcuni consigli, rilevanti per l'argomento in discussione che dovrebbero semplificare l'impostazione dell'UltraNova per fare quello che vuoi. Non è obbligatorio seguirli, ma generalmente dovrebbero semplificarti la vita.

Ulteriori informazioni



Si tratta di aggiunte al testo che interessano l'utente più avanzato e generalmente possono essere evitate dai principianti. Hanno lo scopo di fornire un chiarimento o una spiegazione di una particolare area operativa.

Cosa c'è nella scatola?

L'UltraNova è stato accuratamente imballato in fabbrica e l'imballaggio è stato progettato per resistere a una manipolazione brusca. Se l'unità sembra essere stata danneggiata durante il trasporto, non gettare il materiale di imballaggio e avvisare il proprio rivenditore di musica.

Conservare tutti i materiali di imballaggio per un utilizzo futuro, qualora fosse necessario spedire nuovamente l'unità.

Si prega di controllare l'elenco sottostante confrontandolo con il contenuto della confezione. In caso di elementi mancanti o danneggiati, contattare il rivenditore o il distributore Novation presso cui è stata acquistata l'unità.

- Sintetizzatore UltraNova
- Microfono a collo d'oca
- Unità di alimentazione CC (PSU)
- Guida introduttiva facile
- Questo manuale
- Cavo USB
- Codice di sblocco Automap PRO
- Carta di registrazione della garanzia

Requisiti di alimentazione

L'UltraNova viene fornito con un alimentatore da 12 V CC, 1250 mA. Il perno centrale del connettore coassiale è il lato positivo (+ve) dell'alimentazione. L'UltraNova può essere alimentato da questo adattatore di rete da CA a CC o dalla connessione USB a un computer. L'alimentatore viene fornito con adattatori rimovibili per le prese nella maggior parte dei paesi; quando si alimenta l'UltraNova dall'alimentatore di rete, assicurarsi che l'alimentazione CA locale rientri nell'intervallo di voltaggio richiesto dall'adattatore, ovvero da 100 a 240 V CA, PRIMA di collegarlo alla rete elettrica.

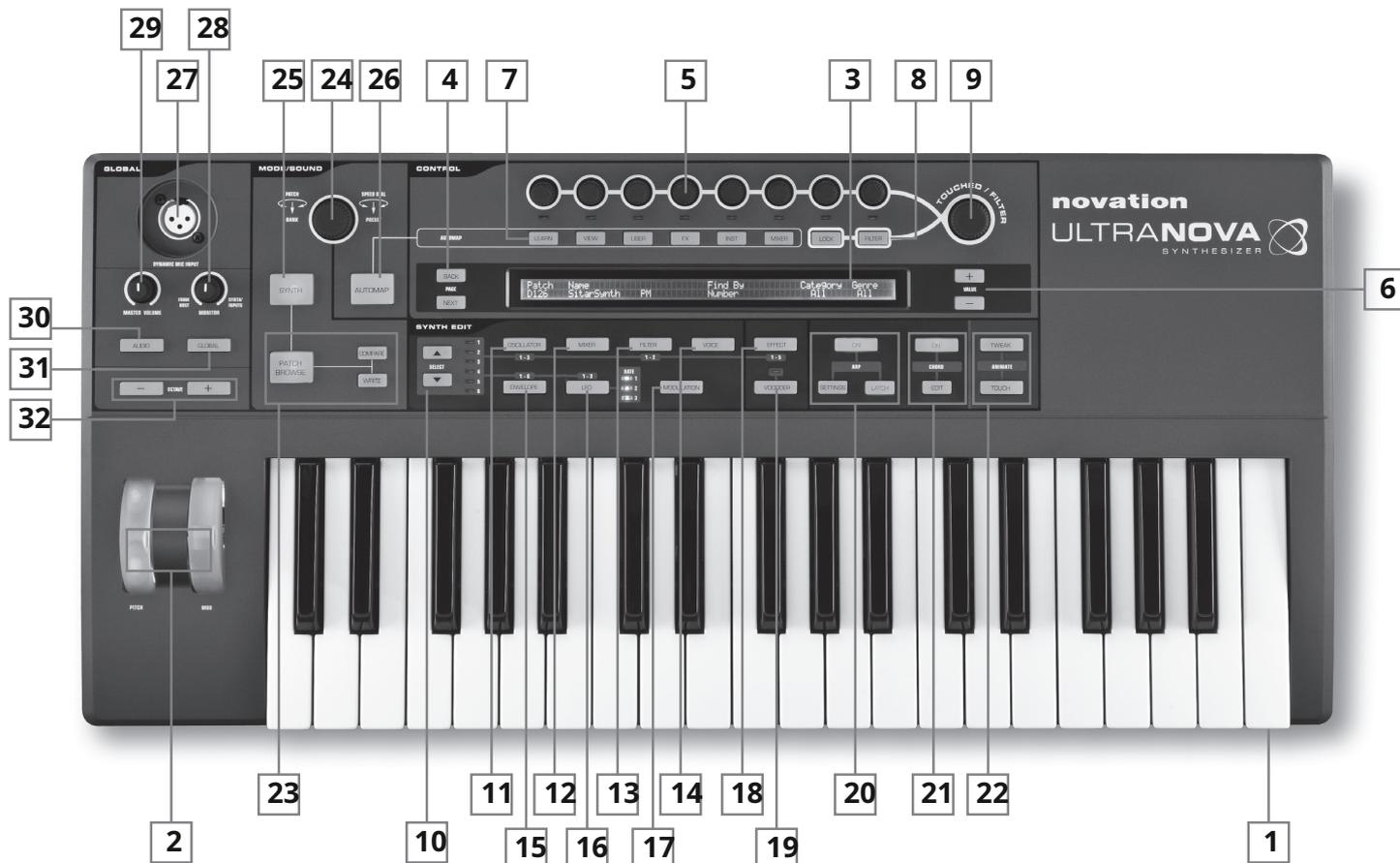
Si consiglia vivamente di utilizzare solo l'alimentatore fornito. In caso contrario, la garanzia verrà invalidata. Gli alimentatori per il tuo prodotto Novation possono essere acquistati dal tuo rivenditore di musica se hai perso il tuo.



Se si alimenta l'UltraNova tramite la connessione USB, è necessario essere consapevoli del fatto che sebbene la specifica USB concordata dal settore IT affermi che una porta USB dovrebbe essere in grado di fornire 0,5 A a 5 V, alcuni computer, in particolare i laptop, non sono in grado di fornire questa corrente. Il funzionamento inaffidabile del synth si tradurrà in un tale Astuccio. Quando si alimenta l'UltraNova dalla porta USB di un laptop, si consiglia vivamente che il laptop sia alimentato dalla rete CA piuttosto che dalla batteria interna.

PANORAMICA DELL'HARDWARE

Superiore



- [1] Tastiera a 37 note (3 ottave) con rilevamento di velocità e aftertouch.
- [2] **INTONAZIONE**e**MOD**ruote. **INTONAZIONE**la ruota è sollecitata meccanicamente per tornare nella posizione centrale quando viene rilasciata.
- [3] Display LCD a matrice di punti a 2 righe x 72 caratteri. Per la maggior parte dei menu, il display è suddiviso in otto zone da sinistra a destra, con ciascuna zona corrispondente a uno degli encoder rotativi [5].

sezione CONTROLLO

- [4] **PAGINA INDIETRO**e**PROSSIMO**Pulsanti: servono per avanzare e tornare indietro tra le pagine del menu. Si accendono per indicare che sono disponibili pagine aggiuntive. Non hanno alcuna funzione se il menu corrente ha una sola pagina.
- [5] Codificatori rotativi: 8 controlli rotativi a scatto sensibili al tocco per la selezione dei parametri. Toccando ciascun controllo si seleziona un parametro per la regolazione, i parametri sono indicati nella riga superiore del display LCD [3] immediatamente sotto di esso. Se lo si desidera, è possibile selezionare più parametri per la regolazione simultanea. (L'uso di un encoder rotativo nel testo del manuale è indicato da 'REN', dove n è il numero del codificatore; per esempio 'R11' si riferisce al codificatore rotativo 1). La sensibilità al tocco delle manopole conduttive viene utilizzata anche per renderle controller tattili attivi e il riattivazione dell'involuppo e altri effetti possono essere eseguiti semplicemente toccando le manopole.
- [6] **VALORE +e-**Pulsanti: regolano il valore del parametro attualmente selezionato – come indicato dal LED sotto l'encoder in uso – in alto o in basso. Il valore del parametro è indicato nella riga inferiore del display LCD.
- [7] Comandi Automap: **IMPARARE**,**VISUALIZZA**,**UTENTE**,**FX**,**INSTeMISCELATORE** pulsanti vengono utilizzati, in combinazione con gli encoder rotativi, con il software Automap di Novation (vedi [26]).

- [8] **SERRATURA**e**FILTRO**pulsanti: funzionano in combinazione con il **TOCCATO/FILTRO** manopola [9].**FILTRO**assegna la manopola per controllare la frequenza di taglio del filtro 1;**SERRATURA**Fissa la funzione della manopola all'ultimo parametro toccato.
- [9] **TOCCATO/FILTRO**: si tratta di un controllo ampio, sensibile al tocco, ad "azione fluida" destinato a favorire prestazioni più espressive quando si suona dal vivo. Duplica l'azione dell'encoder rotativo toccato per ultimo o, se il**FILTRO**è stato premuto il pulsante [8], la frequenza del filtro 1.

sezione SYNTH EDIT

I pulsanti nell'area Synth Edit del pannello di controllo sono disposti in ordine logico di generazione e trattamento del suono.

- [10]**SELEZIONARE**KejPulsanti: molti dei principali blocchi synth sono duplicati: ci sono 3 oscillatori, 6 generatori di involuppo, 5 blocchi FX, 3 LFO e 2 filtri. Ogni blocco ha il proprio menu e il **SELEZIONARE**i pulsanti consentono di selezionare quale blocco deve essere controllato. Il 1 a6i LED accanto indicano il blocco attualmente selezionato.
- [11] **OSCILLATORE**e pulsante: apre un Oscillator Menu (due pagine). L'UltraNova ha 3 oscillatori e l'oscillatore da controllare può essere scelto con il**SELEZIONARE**Kej bottoni.
- [12]**MISCELATORE**Tasto: apre il Mixer Menu (due pagine).
- [13]**FILTRO**pulsante: apre un Menu Filtri (due pagine). L'UltraNova dispone di 2 filtri, ciascuno con il proprio menu. Il filtro da controllare viene selezionato con il**SELEZIONARE**Kej bottoni.
- [14]**VOCE**pulsante: apre il Menu Vocale (una pagina).
- [15]**BUSTA**pulsante: apre un menu Envelope (due pagine). L'UltraNova dispone di 6 generatori di involuppo, ciascuno con il proprio menu. Il generatore di involuppo da controllare viene selezionato con il**SELEZIONARE**Kejbottoni.
- [16]**LFO**Pulsante: apre un Menu LFO (due pagine). L'UltraNova ha 3 LFO (oscillatori a bassa frequenza), ciascuno con il proprio menu. L'LFO da controllare viene selezionato con il**SELEZIONARE**Kejbottoni. Il set di 3 LED dedicati adiacenti al **LFO**pulsante lampeggia per indicare la frequenza corrente di ciascun LFO.
- [17] **MODULAZIONE**Pulsante: apre il Menu Modulation (una pagina).
- [18]**EFFETTO**Pulsante: apre un Menu Effetti (FX) (quattro pagine). L'UltraNova ha 5 sezioni FX e la sezione da controllare può essere scelta con i pulsanti Select K e J.
- [19]**VOCATORE**Tasto: apre il Menù Vocoder (una pagina). Un LED si illumina quando il Vocoder è attivo.
- [20]**ARP**controlli: il**ISU**,**IMPOSTAZIONI**e**CHIUSURA**pulsanti controllano le funzioni dell'arpeggiatore di UltraNova. Il Menu Arp (una pagina) viene visualizzato premendo il tasto **IMPOSTAZIONI**pulsante, il**ISU**abilita/disabilita l'arpeggiatore e il

CHIUSURAIl pulsante applica l'effetto arpeggiatore all'ultima o alle ultime note suonate ininterrottamente, fino a quando non viene premuto un tasto successivo.**CHIUSURA**può essere preselezionato in modo che sia effettivo non appena l'arpeggiatore è abilitato.

[21]**ACCORDO**controlli: l'UltraNova ti consente di suonare un accordo con una singola nota della tastiera. Il **SU**pulsante abilita la funzione Chorder; il**MODIFICARE**il pulsante apre il menu Chord Edit, da dove è possibile eseguire la definizione e la trasposizione degli accordi.

[22] Controlli animati: i**TweakeTOCCO**i pulsanti abilitano modalità alternative di gli otto encoder rotativi, consentendone l'utilizzo dinamico nelle performance. **Tweakti** consente di impostare un "pannello di controllo" personalizzato di parametri audio per ogni patch che utilizzi, in modo da poter accedere facilmente a quelli più necessari;**TOCCO** attiva la sensibilità al tocco degli encoder, permettendoti di introdurre modifiche pre-programmate al tuo suono semplicemente toccando una manopola.

controlli MODE/SUONO

[23]**Toppa**controlli: il**SFOGLIA PATCH**pulsante, insieme al**CONFRONTARE**e **SCRIVERE**pulsanti, consente di ascoltare le patch memorizzate dell'UltraNova, confrontarle con le impostazioni correnti del synth (particolarmente utile quando si modificano i suoni) e sovrascrivere la patch con le impostazioni correnti, se lo si desidera.

[24]**SELEZIONE PATCH/VELOCITÀ DIAC**controllo rotativo L: utilizzato nella selezione della patch. Notare che questo comando ha una funzione push oltre che rotativa.

[25]**PULSANTE SINTETICO**: questo mette l'UltraNova in modalità Synth, abilitando la generazione del suono interno e le funzioni della scheda audio.

[26]**PULSANTE AUTOMAP**: La modalità Automap è l'alternativa alla modalità Synth e disabilita efficacemente le funzioni di controllo del sintetizzatore, consentendo a UltraNova di agire come controller Automap per plug-in e DAW. L'utilizzo di questa funzione richiede il pacchetto software Automap di Novation. Si noti che il sintetizzatore emetterà comunque l'audio quando attivato dal MIDI dal software DAW.

Controlli GLOBALI

[27]**Ingresso microfono dinamico**: una presa XLR per il collegamento del microfono a collo d'oca in dotazione o di un microfono dinamico alternativo (ovvero un microfono che non richiede l'alimentazione phantom per funzionare). Il segnale del microfono può essere indirizzato al vocoder, mixato internamente con il synth e indirizzato alle uscite audio. Inoltre, l'ingresso microfonico può essere indirizzato direttamente alla DAW utilizzando la scheda audio interna. Questo ingresso viene ignorato quando si collega uno spinotto jack all'ingresso 1 [11] sul pannello posteriore.

[28]**TENERE SOTTO CONTROLLO**: questo controllo rotativo regola il bilanciamento tra l'audio proveniente dall'Host (PC o Mac, se connesso) e l'audio combinato dagli ingressi synth e audio.

[29]**VOLUME PRINCIPALE**: il controllo del livello per le uscite audio principali (e anche per l'uscita delle cuffie se l'impostazione predefinita per il controllo del livello delle cuffie in Audio Il menu viene mantenuto.)

[30]**PULSANTE AUDIO**: apre il Menu Audio (sette pagine), consentendo di effettuare il routing dell'audio e le regolazioni del livello.

[31]**PULSANTE GLOBALE**: apre il Menu Globale (sette pagine).

[32]**OTTAVA +e-**Pulsanti: questi due pulsanti traspongono la tastiera in alto o in basso di un'ottava ogni volta che vengono premuti, fino a un massimo di cinque ottave in basso o quattro ottave in alto. Quando entrambi i LED sono spenti (lo stato predefinito), la nota più bassa sul K



Medio C

Vista posteriore - collegamenti



{1} **Connettore di alimentazione CC**: presa standard da 2,2 mm per il collegamento dell'alimentatore esterno 12 V CC (in dotazione). Vedere pagina 3.

{2} **Interruttore acceso/spento**: interruttore a 3 posizioni:

POSIZIONE	AZIONE
Sono parti	Abilita l'ingresso 12 V CC esterno [1]
Centro	spento
Destra	Consente l'alimentazione tramite porta USB [3]

{3} **porta USB**: Presa USB 1.1 di tipo B (compatibile con USB 2.0) per il collegamento a PC o Mac

{4} **connettori MIDI**: prese MIDI In/Out/Thru standard (DIN a 5 pin) **Preso per pedale**

{5} **sustain**: Presa jack da ¼" a 2 poli (mono) per il collegamento di un pedale sustain. Entrambi i tipi di pedale NO e NC sono compatibili; se il pedale è collegato quando l'UltraNova è acceso, il tipo verrà rilevato automaticamente durante l'avvio (a condizione che il piede non sia sul pedale!).

{6} **Preso per pedale di espressione**: Presa jack da ¼" a 3 poli (stereo) per il collegamento di un pedale di espressione. Un elenco completo dei pedali supportati è disponibile nella risposta Novation all'indirizzo www.novationmusic.com/answerbase

{7} **Uscita SPDIF**: presa phono (jack RCA) che porta la versione digitale delle uscite principali 1 e 2 in formato S-PDIF.

{8} **Preso per cuffie**: Presa jack ¼" a 3 poli per cuffia stereo. Il volume e il mix delle cuffie possono essere regolati indipendentemente dal menu Audio.

{9} **Uscite ausiliarie 3 e 4**: 2 prese jack da ¼". Le uscite sono sbilanciate, al livello massimo di +6 dBu.

{10} **Uscite principali 1 e 2**: 2 prese jack da ¼" per l'uscita stereo principale. Le uscite sono sbilanciate, al livello massimo di +6 dBu.

{11} **Ingresso 2**: Presa jack da ¼" per microfono esterno o ingressi audio a livello di linea. Il segnale all'Ingresso 2 può essere mixato internamente con l'Ingresso 1 utilizzando il menu Audio. Gli ingressi sono bilanciati e possono accettare un livello di ingresso massimo di +2 dBu.

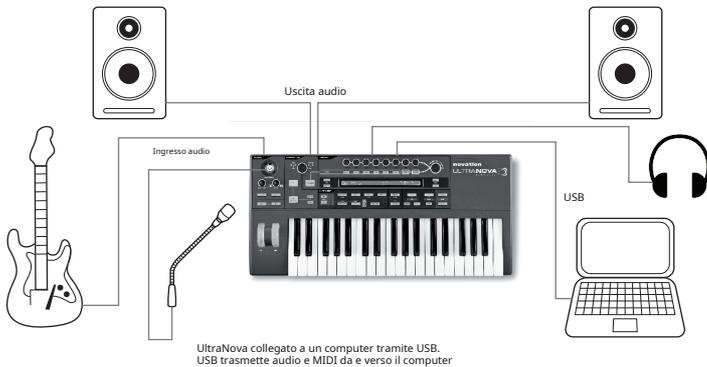
{12} **Ingresso 1**: Presa jack da ¼" per microfono esterno o ingressi audio a livello di linea. Questo ingresso esclude un connettore XLR collegato all'ingresso del microfono dinamico [27] sul pannello superiore. Gli ingressi sono bilanciati e possono accettare un livello di ingresso massimo di +2 dBu. **Porta blocco**

{13} **Kensington**: per proteggere il tuo sintetizzatore.

iniziare

Funzionamento autonomo e computer – una premessa

L'UltraNova può essere utilizzato come sintetizzatore autonomo, con o senza connessioni MIDI a/da altri moduli sonori o tastiere. Può anche essere collegato, tramite la sua porta USB, a un computer (Windows o Mac) che esegue un'applicazione DAW. L'UltraNova può quindi essere controllato interamente dal computer utilizzando il plug-in UltraNova Editor. UltraNova Librarian è un'applicazione software separata che assiste notevolmente nell'organizzazione, nel salvataggio e nel richiamo delle patch.

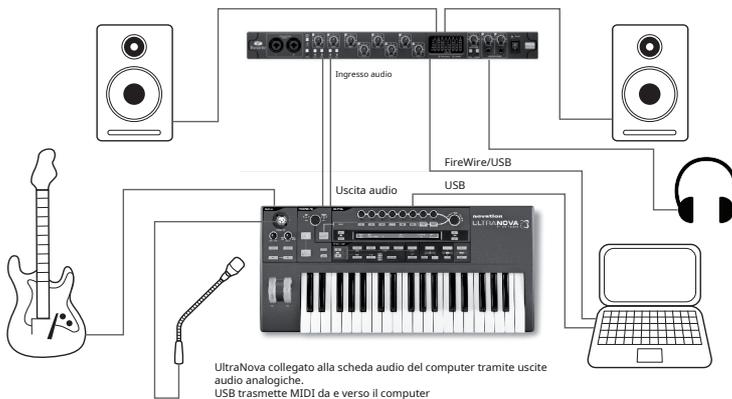


I metodi di connessione di UltraNova per adattarsi ai vari metodi di lavoro sono trattati nella documentazione fornita con i pacchetti software UltraNova Editor e UltraNova Librarian. I programmi di installazione per questo software e i relativi driver USB possono essere scaricati da

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

Funzionamento autonomo: connessioni audio e MIDI

Il modo più semplice e rapido per iniziare a utilizzare l'UltraNova è collegare le due prese jack contrassegnate sul pannello posteriore **Uscita principale 1e2** agli ingressi di un amplificatore stereo, mixer audio, altoparlanti amplificati, scheda audio di computer di terze parti o altri mezzi di monitoraggio dell'uscita.



i Nota: UltraNova non è un'interfaccia MIDI per computer. Il MIDI può essere trasmesso tra il sintetizzatore UltraNova e il computer, ma il MIDI non può essere trasmesso da e verso le porte MIDI DIN UltraNova dal computer.

Se si utilizza l'UltraNova con altri moduli sonori, collegare **USCITA MIDI** dell'UltraNova al MIDI IN del primo modulo sonoro e collegare a margherita gli altri moduli come di consueto. Se usi l'UltraNova con una master keyboard, collega il MIDI OUT del controller a **INGRESSO MIDI** sull'UltraNova e assicurarsi che la tastiera master sia impostata sul canale MIDI 1 (l'UltraN



Con l'amplificatore o il mixer spento o disattivato, collega l'adattatore CA all'UltraNova {1} e collegalo alla rete CA. Accendi l'UltraNova spostando l'interruttore del pannello posteriore {2} su **DC est**. Durante l'accensione il display mostra per alcuni secondi il numero della versione del firmware:

Novazione	Ultra Nova
Versione	1.0.00

dopo di che appare il menu Patch:

Toppa	Nome
A000	Movimento del circuito

Accendi il mixer/l'amplificatore/gli altoparlanti amplificati e imposta il bilanciamento del monitor [28] a ore 12 e alza il controllo del volume principale [29] finché non ottieni un livello sonoro sano dagli altoparlanti quando suoni la tastiera.

Usando le cuffie

Invece di altoparlanti tramite un amplificatore e/o un mixer audio, potresti voler utilizzare un paio di cuffie stereo. Questi possono essere collegati alla presa di uscita cuffie del pannello posteriore {8}. Le uscite principali sono ancora attive quando le cuffie sono collegate.

NOTA: L'amplificatore per cuffie UltraNova è in grado di emettere un livello di segnale elevato, fare attenzione quando si imposta il livello di uscita.

L'impostazione predefinita di fabbrica per il livello delle cuffie prevede che il loro volume sia controllato dal controllo del volume principale. Tuttavia, è possibile impostare il livello delle cuffie in modo indipendente; sebbene il Menu Audio sia discusso in dettaglio più avanti nel manuale, potrebbe essere utile sapere come farlo adesso, premi il **AUDIO**[30] per aprire il menu audio, quindi premere il pulsante **PAGINA AVANTI** pulsante [4] per accedere alla Pagina Cuffie:

Controllo del livello delle cuffie Segui il volume principale (solo 1+2)	Livello	Equilibrio	1+2/3+4
	127	0	

Girando **RI** in senso antiorario cambia l'impostazione del controllo del livello delle cuffie in Usa Livello e Bilanciamento 1+2/3+4. Quindi il livello delle cuffie può essere regolato indipendentemente dalle uscite principali con **RE** (e qualsiasi equilibrio tra suoni di synth e input con **RE**).

Una parola sulla navigazione nei menu

L'UltraNova è stato progettato per dare al lettore il massimo controllo sul carattere del suono e sul funzionamento del sistema con il minimo sforzo. Tutti i menu principali vengono selezionati con una singola pressione su un pulsante dedicato; ad esempio, premendo il **OSCILLATORE** aprirà sempre il menu dell'oscillatore indipendentemente da dove ti trovi attualmente nel sistema di menu. Non è necessario eseguire il "backup" o "uscire" da alcun menu, è sempre possibile passare direttamente da un menu all'altro premendo un solo pulsante.

Molti dei blocchi di elaborazione del sintetizzatore, come i menu Oscillator e Envelope, sono duplicati; ad esempio, ci sono 3 oscillatori separati, ciascuno con il proprio menu. Quando selezioni nuovamente un menu per un blocco multiplo di questo tipo, si aprirà in corrispondenza di quello che hai utilizzato per ultimo. Ad esempio, se si regolano i parametri di Envelope 4, passare a un altro menu per regolare altri parametri, quindi premere il tasto **BUSTA** di nuovo il pulsante, il menu Envelope si riaprirà con i parametri per Envelope 4 visibili. Lo stesso principio si applica ai menu che hanno più pagine: UltraNova ricorda quali parametri hai regolato l'ultima volta e riapre il menu dall'ultima pagina utilizzata.

Scorrendo cerotti

Il tuo UltraNova viene fornito precaricato con una serie di patch di fabbrica, che possono essere ascoltate dal menu patch di apertura. È sempre possibile accedere al menu Patch di apertura premendo il tasto **SINTESI** pulsante [25]. Le patch sono organizzate come 4 banchi (da A a D), ciascuno con 127 patch (da 000 a 126). Ruotare **RI1** per scorrere le patch. Il nuovo suono viene caricato non appena i dati della patch vengono visualizzati nel display. In alternativa, il **PATCH/BANCA** la manopola [24] può essere utilizzata per selezionare l'intero set; in questo caso, ruotare il **PATCH/BANCA** manopola per selezionare la patch e premere e ruotare la manopola per selezionare il banco. Si noti che viene visualizzato anche il nome della patch.

Ricerca attraverso CATEGORIE

Oltre ad essere organizzati in 4 banchi, i patch sono anche classificati per te in base al tipo di suono; questo rende molto più facile trovare suoni adatti. Ogni patch appartiene sia a un Genere che a una Categoria; il Genere indica a grandi linee l'area musicale per la quale la patch potrebbe essere adatta, la Categoria suddivide ulteriormente l'insieme per caratteristiche sonore. premi il **SFOGLIA PATCH** pulsante [23], e appare il seguente display:

Toppa A000	Nome Programma Iniziale	Trova per A000-D127	Categoria Tutto	Genere Tutto
---------------	----------------------------	------------------------	--------------------	-----------------

Il display mostra la posizione e il nome del patch attualmente selezionato. L'impostazione predefinita prevede che tutte le patch siano disponibili, poiché i criteri di ricerca per genere e categoria sono entrambi impostati su "Tutto". RE8 e RE7 consentono di ridurre il numero di patch disponibili filtrando solo quelle che appartengono rispettivamente a un determinato genere e/o categoria.

Una volta impostati i criteri di filtro, è possibile sfogliare il set di patch ridotto in ordine di posizione (predefinito) o per nome, in modo alfanumerico. Questa scelta è impostata da RE5, che imposta il parametro "Trova per" su "A000-D127" (ordine di posizione) o "A-Z" (ordinamento alfa).



Se non ci sono corrispondenze per la combinazione Genere/Categoria selezionata non sarai in grado di cambiare la patch - prova una combinazione diversa!

I generi e le categorie sono elencati di seguito:

CATEGORIA	IL DISPLAY MOSTRA:
Basso	Basso
Campana	Campana
Classico	Classico
Tamburellare	Tamburellare
Tastiera del computer	Tastiera del computer
Guida	Guida
Movimento	Movimento
Tampone	Tampone
Poli	Poli
SFX	SFX
Corda	Corda
Ingresso esterno	Ingresso est
Vocoder	Vocoder

GENERE	IL DISPLAY MOSTRA:
Classico	Classico
Drum 'n' Bass/ Pause	D&B/Brks
Casa	Casa
Industriale	Industrie
Jazz	Jazz
R'n'B/Hip Hop	R&B/Hop
Rock e Pop	Roccia/Pop
Tecno	Tecno
Dubstep	Dubstep

patch a confronto

Quando si modificano le patch memorizzate per creare nuovi suoni, può essere utile confrontare la versione modificata con la patch originale memorizzata. Ciò si ottiene utilizzando il **CONFRONTARE**[23] pulsante. premi il **CONFRONTARE** e suonate un tasto, e sentirete la patch memorizzata originale. Rilasciare il **CONFRONTARE** suonate di nuovo la chiave e sentirete la patch nel suo stato attualmente modificato. Se premi il **CONFRONTARE** mentre ci si trova in una qualsiasi delle pagine del menu (eccetto il menu Write), verranno visualizzati i parametri di patch memorizzati.

È possibile confrontare la patch attualmente modificata con qualsiasi preset memorizzato nell'UltraNova. Ciò è utile quando si seleziona una nuova posizione in cui salvare la patch. Per fare ciò, premere il **SCRIVERE** [23] due volte per accedere alla pagina 2 del menu Write. Usando **RI2**(banca) e **RI3**(Patch) selezionare la patch memorizzata che si desidera confrontare. Tenendo premuto il **CONFRONTARE** pulsante e un tasto attiveranno il suono della patch memorizzata.

Nota: se il **SCRIVERE** viene premuto di nuovo (mentre ci si trova a pagina 2 del menu Write), la patch attualmente modificata verrà salvata nella posizione selezionata da **RI2** e **RI3**. Per evitare di salvare la patch modificata, premi qualsiasi altro pulsante del synth per uscire dal menu Write (ad es. **SINTESI**[25]).

Archiviazione di una patch

È possibile memorizzare o scrivere le proprie patch direttamente nell'UltraNova senza utilizzare l'applicazione software UltraNova Librarian. Il menu Scrivi è composto da due pagine ed entrambe sono accessibili premendo il tasto **SCRIVERE**[23] pulsante. Una terza pressione del **SCRIVERE** pulsante memorizzerà il preset. È anche possibile spostarsi tra le pagine utilizzando il **PAGINA INDIETRO** e **PROSSIMO** pulsanti [4].

Inserimento del nome della patch (Pagina 1)

PATCHSALVA	Posng	*-----Avvia	Superiore	Minore	Numero	Punteggia
UN	o	programma	UN	un	0	spazio

RE1: Non utilizzato.

RE2: Posizione del cursore

Ciò sposta la posizione del cursore in alto e in basso nella stringa di testo allo scopo di modificare i caratteri.

RE3: Selezione del personaggio

Ruotando RE3 si scorre l'intero set di caratteri (AZ, az, 0-9 e caratteri speciali). La posizione del carattere in fase di modifica è determinata da RE2.

RE4: non utilizzato

RE5: Caratteri maiuscoli

Il parametro scorre il set di caratteri maiuscoli da 'A' a 'Z'. La posizione del carattere in fase di modifica è determinata da RE2. Premere il pulsante lampeggiante direttamente sotto RE5 per inserire il carattere e incrementare automaticamente il cursore alla posizione successiva.

RE6: Caratteri minuscoli

Il parametro scorre il set di caratteri minuscoli da 'a' a 'z'. La posizione del carattere in fase di modifica è determinata da RE2. Premere il pulsante lampeggiante direttamente sotto RE6 per inserire il carattere e incrementare automaticamente il cursore alla posizione successiva.

RE7: Caratteri numerici

Il parametro scorre attraverso il set di caratteri numerici da '0' a '9'. La posizione del carattere in fase di modifica è determinata da RE2. Premere il pulsante lampeggiante direttamente sotto RE7 per inserire il carattere e incrementare automaticamente il cursore alla posizione successiva.

RE8: Punteggiatura e caratteri speciali

Il parametro scorre attraverso una serie di punteggiatura e caratteri speciali. La posizione del carattere in fase di modifica è determinata da RE2. Premere il pulsante lampeggiante direttamente sotto RE8 per inserire il carattere e incrementare automaticamente il cursore alla posizione successiva.

Salvare una patch (Pagina 2)

PATCHSALVA	Banca	Toppa	Destinazione	SalvaCatg	SalvaGenere
Dest+C&G	UN	0	Programma Iniziale	Nessuno	Nessuno

RE1: Non usato.

RE2: selezione della banca

Usa questo controllo per selezionare su quale banco (A,B,C o D) deve essere scritta la patch.

RE3: posizione della toppa

Utilizzare questo controllo per selezionare il numero di destinazione della patch in cui verrà scritto il suono attualmente modificato. Il nome della patch di destinazione corrente verrà visualizzato sotto **RE4** e **RE5** per riferimento, anche se questo verrà sovrascritto con il nuovo nome della patch se la patch viene salvata senza cambiare la posizione.



Usa il pulsante COMPARE per ascoltare la patch selezionata da RE2 e RE3.

RE4 - RE5: Non usato.

RE6: Selezione categoria

Seleziona una categoria per la nuova patch. Vedere pagina 7 per l'elenco delle categorie.

RE7: selezione del genere

Seleziona un genere per la nuova patch. Vedere pagina 7 per l'elenco dei generi disponibili.

RE8: Non usato.



Per uscire dal menu Write, premere qualsiasi altro pulsante synth (ad es. SYNTH [25]).

Nota: un metodo più rapido per la gestione delle patch (scrittura, caricamento, ridenominazione, riordino, ecc.) consiste nell'utilizzare il Librarian UltraNova scaricabile. Questo può essere scaricato gratuitamente da <http://novationmusic.com/support/ultranova>.

Aggiornamento del sistema operativo (PC) di UltraNova

I file di aggiornamento del sistema operativo saranno disponibili di volta in volta su www.novationmusic.com/support/ultranova sotto forma di file MIDI SysEx. La procedura di aggiornamento richiede che l'UltraNova sia collegato tramite USB a un computer su cui siano stati installati i driver USB necessari. Le istruzioni complete sull'esecuzione dell'aggiornamento verranno fornite con il download.

Tutorial Synthesis

Questa sezione copre l'argomento della generazione del suono in modo più dettagliato e discute le varie funzioni di base disponibili nei blocchi di generazione e elaborazione del suono dell'UltraNova.

Si consiglia di leggere attentamente questo capitolo se la sintesi sonora analogica è un argomento poco familiare. Gli utenti che hanno familiarità con questo argomento possono saltare questo capitolo e passare al capitolo successivo.

Per ottenere una comprensione di come un sintetizzatore genera suono è utile avere un apprezzamento dei componenti che compongono un suono, sia musicale che non musicale.

L'unico modo in cui un suono può essere rilevato è l'aria che fa vibrare il timpano in modo regolare e periodico. Il cervello interpreta queste vibrazioni (molto accuratamente) in uno di un numero infinito di diversi tipi di suono.

Sorprendentemente, qualsiasi suono può essere descritto in termini di sole tre proprietà, e tutti i suoni le hanno sempre. Sono:

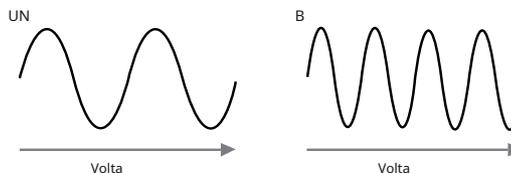
- Intonazione
- Tono
- Volume

Ciò che rende un suono diverso da un altro è l'ampiezza relativa delle tre proprietà inizialmente presenti nel suono e il modo in cui le proprietà cambiano nel corso della durata del suono.

Con un sintetizzatore musicale, abbiamo deliberatamente deciso di avere un controllo preciso su queste tre proprietà e, in particolare, su come possono essere modificate durante la "vita" del suono. Alle proprietà vengono spesso assegnati nomi diversi: il volume può essere indicato come ampiezza, Loudness o livello, il tono come frequenza e il timbro come timbro.

Intonazione

Come affermato, il suono viene percepito dall'aria che fa vibrare il timpano. Il tono del suono è determinato dalla velocità delle vibrazioni. Per un essere umano adulto, la vibrazione più lenta percepita come suono è di circa venti volte al secondo, che il cervello interpreta come un suono di tipo basso; il più veloce è molte migliaia di volte al secondo, che il cervello interpreta come un suono di tipo acuto.



Se si conta il numero di picchi nelle due forme d'onda (vibrazioni), si vedrà che ci sono esattamente il doppio dei picchi nell'onda B rispetto all'onda A. (L'onda B è in realtà un'ottava più alta in altezza rispetto all'onda A). È il numero di vibrazioni in un dato periodo che determina l'altezza di un suono. Questo è il motivo per cui il tono viene talvolta definito frequenza. È il numero di picchi della forma d'onda contati durante un dato periodo di tempo che definisce il tono o la frequenza.

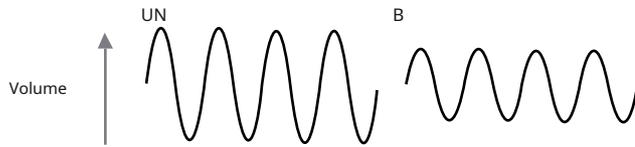
Tono

I suoni musicali sono costituiti da diversi toni correlati che si verificano simultaneamente. Il più alto è indicato come il tono "fondamentale" e corrisponde alla nota percepita del suono. Altre altezze che compongono il suono che sono legate alla fondamentale in semplici rapporti matematici sono chiamate armoniche. Il volume relativo di ciascuna armonica rispetto al volume della fondamentale determina il tono complessivo o "timbro" del suono.

Considera due strumenti come un clavicembalo e un pianoforte che suonano la stessa nota sulla tastiera e allo stesso volume. Nonostante abbiano lo stesso volume e tono, gli strumenti suonano ancora nettamente diversi. Questo perché i diversi meccanismi di creazione delle note dei due strumenti generano diversi insiemi di armonici; gli armonici presenti in un suono di pianoforte sono diversi da quelli che si trovano in un suono di clavicembalo.

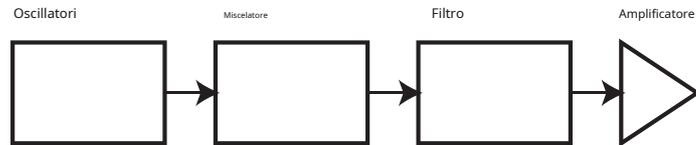
Volume

Il volume, che viene spesso indicato come l'ampiezza o il volume del suono, è determinato dall'entità delle vibrazioni. Molto semplicemente, ascoltare un pianoforte a un metro di distanza suonerebbe più forte che se fosse a cinquanta metri di distanza.



Avendo dimostrato che solo tre elementi possono definire qualsiasi suono, questi elementi devono ora essere messi in relazione con un sintetizzatore musicale. È logico che una diversa sezione del Sintetizzatore 'sintetizzi' (o crei) questi diversi elementi.

Una sezione del sintetizzatore, il **Oscillatori**, forniscono segnali di forme d'onda grezze che definiscono l'altezza del suono insieme al suo contenuto armonico grezzo (tono). Questi segnali vengono poi mescolati insieme in una sezione chiamata **Miscelatore**, e la miscela risultante viene quindi alimentata in una sezione chiamata **Filtro**. Ciò apporta ulteriori alterazioni al tono del suono, rimuovendo (filtrando) o migliorando alcuni degli armonici. Infine, il segnale filtrato viene immesso nel **Amplificatore**, che determina il volume finale del suono.



Sezioni aggiuntive del sintetizzatore -**LFO**sabbia**Buste**-fornire ulteriori modi per alterare il tono, il tono e il volume di un suono interagendo con il **Oscillatori**, **Filtro** e **Amplificatore**, fornendo cambiamenti nel carattere del suono che possono evolversi nel tempo. Perché **LFO**sabbia**Buste** l'unico scopo è controllare (modulare) le altre sezioni del sintetizzatore, sono comunemente note come 'modulatori'.

Queste varie sezioni del sintetizzatore verranno ora trattate in maggior dettaglio.

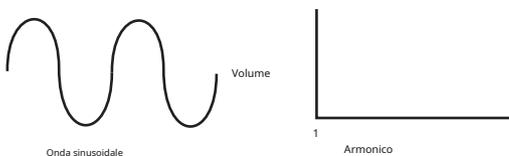
Gli oscillatori e il mixer

L'oscillatore è davvero il battito cardiaco del sintetizzatore. Genera un'onda elettronica (che crea le vibrazioni quando alla fine viene alimentata da un altoparlante). Questa forma d'onda viene prodotta con un'intonazione musicale controllabile, inizialmente determinata dalla nota suonata sulla tastiera o contenuta in un messaggio di nota MIDI ricevuto. Il tono distintivo iniziale o il timbro della forma d'onda è effettivamente determinato dalla forma della forma d'onda.

Molti anni fa, i pionieri della sintesi musicale scoprirono che solo poche forme d'onda distinte contenevano molte delle armoniche più utili per produrre suoni musicali. I nomi di queste onde riflettono la loro forma reale quando vengono visualizzate su uno strumento chiamato oscilloscopio, e questi sono: onde sinusoidali, onde quadre, onde a dente di sega, onde triangolari e rumore.

Ciascuna forma d'onda (eccetto il rumore) ha un set specifico di armonici musicalmente correlati che possono essere manipolati da ulteriori sezioni del sintetizzatore.

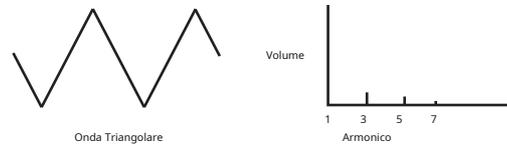
I diagrammi seguenti mostrano l'aspetto di queste forme d'onda su un oscilloscopio e illustrano i livelli relativi delle loro armoniche. Ricordate, sono i livelli relativi delle varie armoniche presenti in una forma d'onda che determinano il tono del suono finale.



Onde Sinusoidali

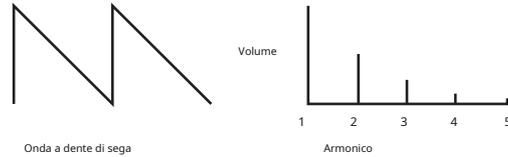
Questi possiedono solo una singola armonica. Una forma d'onda sinusoidale produce il suono "più puro" perché ha solo il suo singolo tono (frequenza).

Onde triangolari



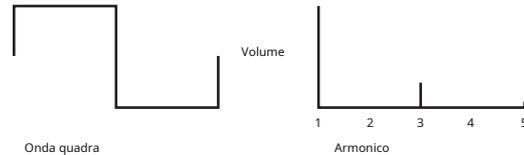
Questi contengono solo armoniche dispari. Il volume di ciascuno diminuisce come il quadrato della sua posizione nella serie armonica. Ad esempio, la quinta armonica ha un volume pari a 1/25 del volume della fondamentale.

Onde a dente di sega



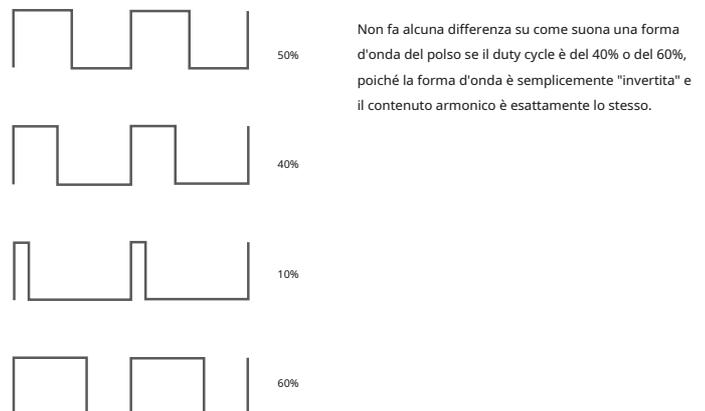
Questi sono ricchi di armonici e contengono sia armonici pari che dispari della frequenza fondamentale. Il volume di ciascuno è inversamente proporzionale alla sua posizione nella serie armonica.

Onde quadre / pulsate



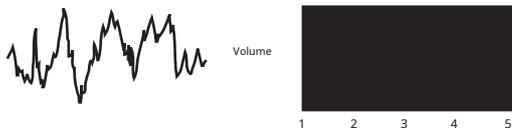
Questi hanno solo armoniche dispari, che sono allo stesso volume delle armoniche dispari in un'onda a dente di sega. Si noterà che la forma d'onda quadra trascorre uguali quantità di tempo nel suo stato "alto" e nel suo stato "basso". Questo rapporto è noto come "ciclo di lavoro". Un'onda quadra ha sempre un ciclo di lavoro del 50%, il che significa che è "alta" per metà del ciclo e "bassa" per l'altra metà. Nell'Ultranova, è possibile regolare il ciclo di lavoro della forma d'onda quadra di base per produrre una forma d'onda di forma più "rettangolare". Questi sono spesso noti come forme d'onda a impulsi. Man mano che la forma d'onda diventa sempre più rettangolare, vengono introdotte armoniche più uniformi e la forma d'onda cambia carattere, diventando più "nasale".

L'ampiezza della forma d'onda dell'impulso (la "larghezza dell'impulso") può essere modificata dinamicamente da un modulatore, il che si traduce in un costante cambiamento del contenuto armonico della forma d'onda. Ciò può conferire alla forma d'onda una qualità molto "grassa" quando l'ampiezza dell'impulso viene alterata a una velocità moderata.



Non fa alcuna differenza su come suona una forma d'onda del polso se il duty cycle è del 40% o del 60%, poiché la forma d'onda è semplicemente "invertita" e il contenuto armonico è esattamente lo stesso.

Onde Rumore



Questi sono fondamentalmente segnali casuali e non hanno una frequenza fondamentale (e quindi nessuna proprietà di intonazione). Tutte le frequenze sono allo stesso volume. Poiché non possiedono intonazione, i segnali di rumore sono spesso utili per creare effetti sonori e suoni di tipo percussione.

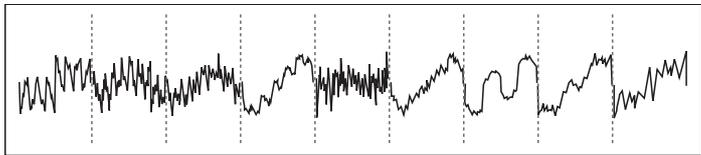
Forme d'onda digitali

Oltre ai tipi tradizionali di forme d'onda dell'oscillatore descritti in precedenza, UltraNova offre anche una serie di forme d'onda accuratamente selezionate e generate digitalmente contenenti utili elementi armonici normalmente difficili da produrre utilizzando gli oscillatori tradizionali.

Wavetable

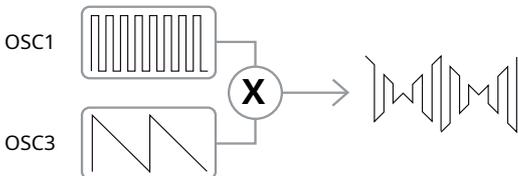
Una "wavetable" è essenzialmente un gruppo di forme d'onda digitali. Ciascuna delle 36 wavetable di UltraNova contiene 9 forme d'onda digitali separate. Il vantaggio di una wavetable è che le forme d'onda consecutive nella wavetable possono essere miscelate. Alcune delle wavetable di UltraNova contengono forme d'onda con contenuto armonico simile, mentre altre contengono forme d'onda con contenuto armonico molto diverso. Le wavetable prendono vita quando l'"indice della wavetable" - la posizione all'interno della wavetable - viene modulato, producendo un suono che cambia continuamente carattere, in modo uniforme o brusco.

9 onde compongono una tabella delle onde



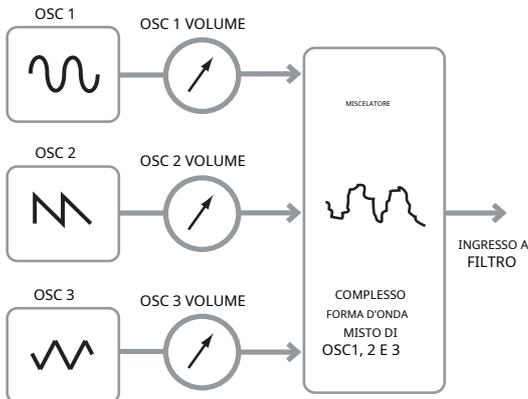
Modulazione ad anello

Un Ring Modulator è un generatore di suoni che prende i segnali da due degli oscillatori dell'UltraNova e li "moltiplica" efficacemente insieme. L'UltraNova ha 2 modulatori ad anello, uno prende Osc 1 e Osc 3 come ingressi, e l'altro prende Osc 2 e Osc 3. L'uscita risultante dipende dalle varie frequenze e dal contenuto armonico presente in ciascuno dei due segnali dell'oscillatore, e consisterà di una serie di frequenze di somma e differenza nonché delle frequenze presenti nei segnali originali.



Il Mixer

Per estendere la gamma di suoni che possono essere prodotti, i tipici sintetizzatori analogici hanno più di un oscillatore. Utilizzando più oscillatori per creare un suono, è possibile ottenere mix armonici molto interessanti. È anche possibile scordare leggermente i singoli Oscillatori l'uno contro l'altro, il che crea un suono molto caldo e "grasso". Il Mixer di UltraNova consente di mixare tre oscillatori indipendenti, un oscillatore di rumore separato e due sorgenti di modulatore ad anello.



Il filtro

L'UltraNova è un sintetizzatore musicale sottrattivo. Sottrattivo implica che una parte del suono viene sottratta da qualche parte nel processo di sintesi.

Gli Oscillatori forniscono alle forme d'onda grezze un sacco di contenuto armonico e la sezione Filtro sottrae alcune delle armoniche in modo controllato.

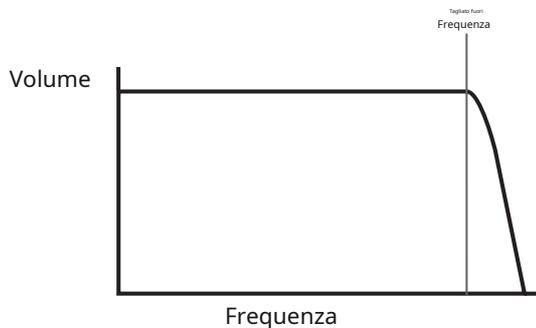
Su UltraNova sono disponibili 14 tipi di filtri, sebbene si tratti di varietà di tre tipi di filtri di base: passa basso, passa banda e passa alto. Il tipo di filtro che si trova più comunemente sui sintetizzatori è il tipo Low Pass. Con un filtro passa-basso, viene scelto un punto di taglio (o frequenza di taglio) e tutte le frequenze al di sotto del punto vengono fatte passare e le frequenze al di sopra vengono filtrate. L'impostazione del parametro Filter Frequency determina il punto al di sotto del quale le frequenze vengono rimosse. Questo processo di rimozione delle armoniche dalle forme d'onda ha l'effetto di modificare il carattere o il timbro del suono. Quando il parametro Frequency è al massimo, il filtro è completamente "aperto" e nessuna frequenza viene rimossa dalle forme d'onda grezze dell'oscillatore.

In pratica, c'è una riduzione graduale (piuttosto che improvvisa) del volume delle armoniche al di sopra del punto di taglio di un filtro passa-basso. La rapidità con cui queste armoniche si riducono di volume all'aumentare della frequenza al di sopra del punto di taglio è determinata dalla pendenza del filtro. La pendenza è misurata in 'unità di volume per ottava'. Poiché il volume è misurato in decibel, questa pendenza è solitamente indicata come tanti decibel per ottava (dB/oct). I valori tipici sono 12 dB/oct e 24 dB/oct. Più alto è il numero, maggiore è il rifiuto delle armoniche al di sopra del punto di interruzione e più pronunciato è l'effetto di filtraggio.

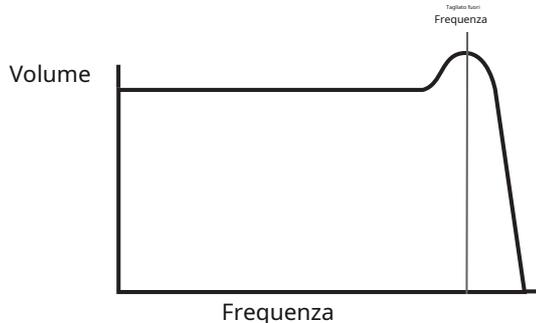
Un altro importante parametro del Filtro è la sua Risonanza. Le frequenze al punto di taglio possono essere aumentate di volume dal controllo Filter Resonance. Questo è utile per enfatizzare certe armoniche del suono.

Aumentando la risonanza, al suono che passa attraverso il filtro verrà introdotta una qualità simile a un fischio. Quando è impostato su livelli molto alti, Resonance causa effettivamente il filtro su se stesso - oscillare ogni volta che viene attraversato da un segnale. Il tono sibilante risultante prodotto è in realtà un'onda sinusoidale pura, il cui tono dipende dall'impostazione della manopola Frequency (il punto di taglio del filtro). Questa onda sinusoidale prodotta dalla risonanza può effettivamente essere utilizzata per alcuni suoni come sorgente sonora aggiuntiva, se lo si desidera.

Il diagramma seguente mostra la risposta di un tipico filtro passa-basso. Le frequenze al di sopra del punto di interruzione vengono ridotte di volume.

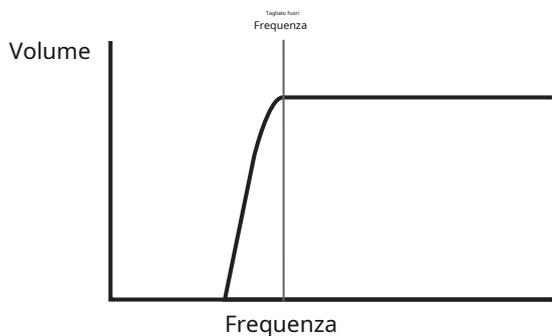


Quando viene aggiunta la risonanza, le frequenze nel punto di taglio vengono aumentate di volume.

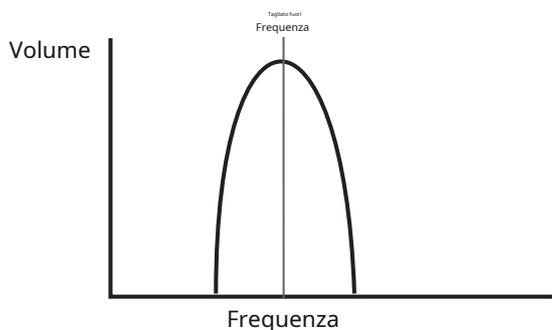


Oltre al tradizionale tipo di filtro passa-basso, esistono anche tipi passa-alto e passa-banda. Il tipo di filtro utilizzato viene selezionato con il parametro Filter Type.

Un filtro passa-alto è simile a un filtro passa-basso, ma funziona nel "senso opposto", in modo che le frequenze al di sotto del punto di taglio vengano rimosse. Le frequenze al di sopra del punto di interruzione vengono superate. Quando il parametro Filter Frequency è impostato su zero, il filtro è completamente aperto e nessuna frequenza viene rimossa dalle forme d'onda grezze dell'oscillatore.



Quando si utilizza un filtro passa banda, viene fatta passare solo una stretta banda di frequenze centrata attorno al punto di taglio. Le frequenze sopra e sotto la banda vengono rimosse. Non è possibile aprire completamente questo tipo di filtro e consentire il passaggio di tutte le frequenze.

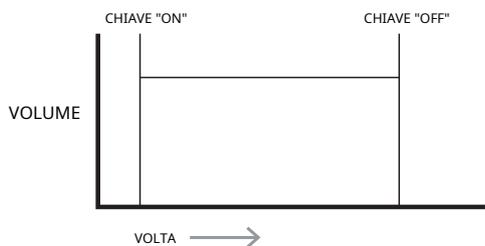


Buste E Amplifier

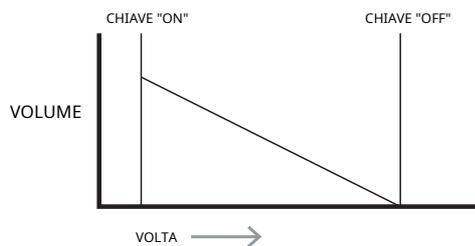
Nei paragrafi precedenti è stata descritta la sintesi dell'altezza e del timbro di un suono. La parte successiva del Synthesis Tutorial descrive come viene controllato il volume del suono. Il volume di una nota creata da uno strumento musicale varia spesso notevolmente durante la durata della nota, a seconda del tipo di strumento.

Ad esempio, una nota suonata su un organo raggiunge rapidamente il volume massimo quando viene premuto un tasto. Rimane a tutto volume fino a quando il tasto non viene rilasciato, a quel punto il livello del volume scende istantaneamente a zero.

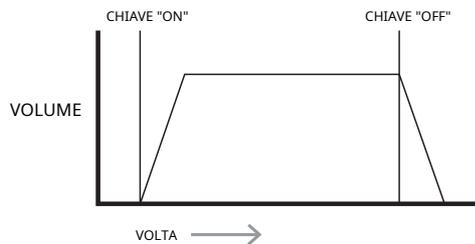
Una nota di pianoforte raggiunge rapidamente il volume pieno dopo che è stato premuto un tasto e scende gradualmente di volume fino a zero dopo alcuni secondi, anche se si tiene premuto il tasto.



L'emulazione di una sezione di archi raggiunge il volume completo solo gradualmente quando viene premuto un tasto. Rimane a tutto volume mentre si tiene premuto il tasto, ma una volta rilasciato il tasto, il volume si azzerava abbastanza lentamente.



In un sintetizzatore analogico, le modifiche al carattere di un suono che si verificano durante la durata di una nota sono controllate da una sezione chiamata Envelope Generator. L'UltraNova ne ha 6

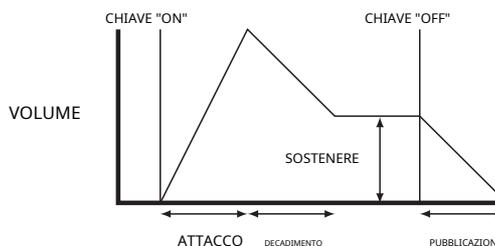


Generatori di inviluppo (denominati da Env 1 a Env 6). Env 1 è sempre correlato ad un Amplifier, che controlla l'ampiezza della nota – cioè il volume del suono – quando la nota viene suonata.

Ogni generatore di inviluppo ha quattro controlli principali che vengono utilizzati per regolare la forma dell'inviluppo.

Tempo di attacco

Regola il tempo necessario dopo la pressione di un tasto affinché il volume salga da zero al volume massimo. Può essere utilizzato per creare un suono con un lento fade-in.



Tempo di decadimento

Regola il tempo necessario affinché il volume scenda dal volume iniziale completo al livello impostato dal controllo Sustain mentre si tiene premuto un tasto.

Livello di sostegno

Questo è diverso dagli altri controlli Envelope in quanto imposta un livello piuttosto che un periodo di tempo. Imposta il livello di volume a cui l'inviluppo rimane mentre si tiene premuto il tasto, dopo che il tempo di decadimento è scaduto.

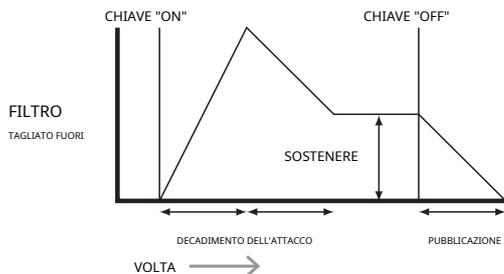
Tempo di rilascio

Regola il tempo impiegato dal volume per scendere dal livello Sustain a zero una volta rilasciato il tasto. Può essere utilizzato per creare suoni con una qualità di "dissolvenza in chiusura".

Un tipico sintetizzatore avrà uno o più inviluppi. Un inviluppo viene sempre applicato all'amplificatore per modellare il volume di ogni nota suonata. Buste aggiuntive possono essere utilizzate per alterare dinamicamente altre sezioni del sintetizzatore durante la durata di ciascuna nota.

Il secondo Envelope Generator (Env 2) di UltraNova viene utilizzato per modificare la frequenza di taglio del filtro durante la durata di una nota.

Nell'UltraNova, gli Envelope Generator da 3 a 6 possono essere utilizzati per scopi speciali, come la modulazione dell'indice Wavetable o dei livelli FX.



LFO

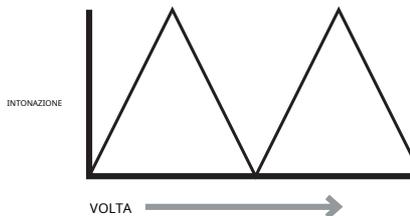
Come gli Envelope Generator, la sezione LFO di un sintetizzatore è un modulatore. Pertanto, invece di essere parte della sintesi sonora stessa, viene utilizzato per modificare (o modulare) altre sezioni del sintetizzatore. Ad esempio, un LFO può essere utilizzato per alterare l'intonazione dell'oscillatore o la frequenza di taglio del filtro.

La maggior parte degli strumenti musicali produce suoni che variano nel tempo sia in volume che in altezza e timbro. A volte queste variazioni possono essere piuttosto sottili, ma contribuiscono comunque notevolmente a caratterizzare il suono finale.

Mentre un Envelope viene utilizzato per controllare una modulazione una tantum durante la durata di una singola nota, gli LFO modulano utilizzando una forma d'onda o un pattern ciclico ripetuto. Come discusso in precedenza, gli oscillatori producono una forma d'onda costante che può assumere la forma di un'onda sinusoidale ripetuta, un'onda triangolare, ecc. Gli LFO producono forme d'onda in modo simile, ma normalmente a una frequenza troppo bassa per produrre un suono che l'orecchio umano potrebbe percepire. (In effetti, LFO sta per oscillatore a bassa frequenza.)

Come con un Envelope, le forme d'onda generate dagli LFO possono essere inviate ad altre parti del sintetizzatore per creare i cambiamenti desiderati nel tempo - o "movimenti" - al suono. L'UltraNova ha tre LFO indipendenti, che possono essere utilizzati per modulare diverse sezioni del sintetizzatore e possono funzionare a velocità diverse.

Una tipica forma d'onda per un LFO sarebbe un'onda triangolare.



Immagina che questa onda a frequenza molto bassa venga applicata al tono di un oscillatore. Il risultato è che il tono dell'oscillatore sale e scende lentamente sopra e sotto il suo tono originale. Ciò simulerebbe, ad esempio, un violinista che muove un dito su e giù per la corda dello strumento mentre viene piegato. Questo sottile movimento su e giù del tono è indicato come effetto "Vibrato".

In alternativa, se lo stesso segnale dell'LFO modulasse la frequenza di taglio del filtro anziché l'intonazione dell'oscillatore, ne risulterebbe un familiare effetto di oscillazione noto come 'wah-wah'. Oltre a configurare varie sezioni del sintetizzatore per essere modulate dagli LFO, è possibile utilizzare contemporaneamente involucri aggiuntivi come modulatori. Chiaramente, più Oscillatori, Filtri, Involucri e LFO ci sono in un sintetizzatore, più è potente.

Riepilogo

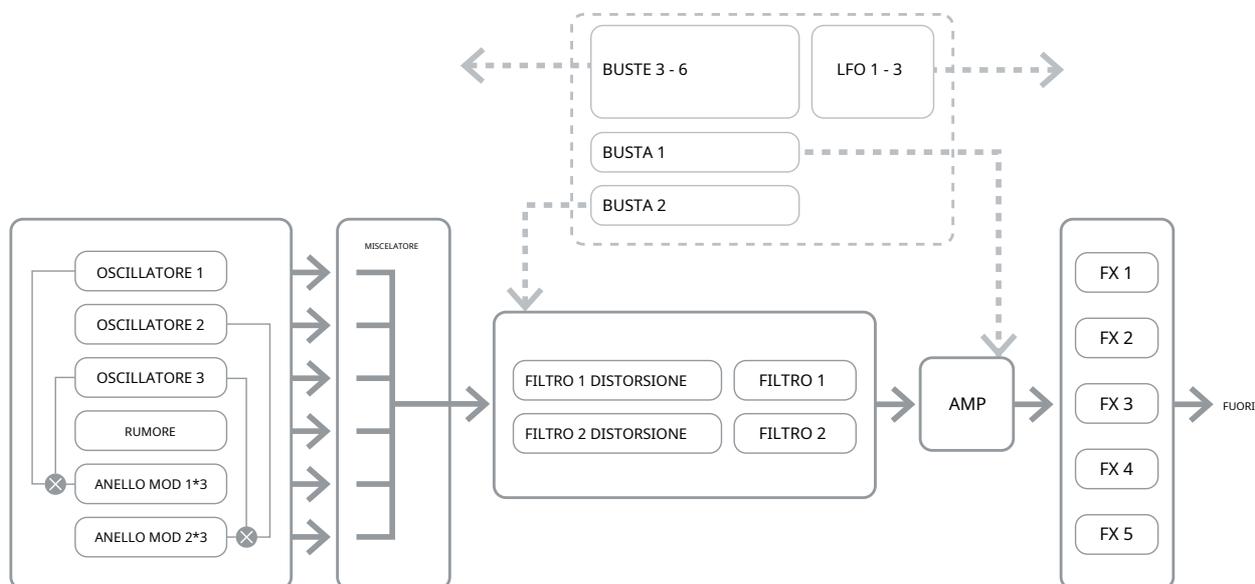
Un sintetizzatore può essere suddiviso in cinque blocchi principali che generano o modificano (modulano) il suono.

- 1 Oscillatori che generano forme d'onda a varie altezze. Un
- 2 mixer che mixa insieme le uscite degli oscillatori.
- 3 Filtri che rimuovono determinate armoniche, modificando il carattere o il timbro del suono. Un
- 4 amplificatore controllato da un generatore di buste, che altera il volume di un suono nel tempo quando viene suonata una nota.
- 5 LFO e involucri che possono essere utilizzati per modulare uno qualsiasi dei precedenti.

Gran parte del divertimento che si può avere con un sintetizzatore è sperimentare con i suoni preimpostati in fabbrica e crearne di nuovi. Nulla può sostituire l'esperienza pratica. Gli esperimenti con la regolazione dei numerosi parametri dell'UltraNova porteranno alla fine a una comprensione più completa di come i vari controlli si alterano e aiutano a modellare nuovi suoni.

Armata della conoscenza di questo capitolo e della comprensione di ciò che sta effettivamente accadendo nella macchina quando vengono apportate modifiche alle manopole e agli interruttori, il processo di creazione di suoni nuovi ed entusiasmanti diventerà facile: divertiti.

DIAGRAMMA DEL FLUSSO DEL SEGNALE DI ULTRANOVA



SEZIONE Synth Edit

Navigazione hardware

Vedere pagina 4 per una panoramica dell'UltraNova e una breve descrizione della funzione di ciascuno dei controlli del pannello superiore.

Su UltraNova, tutti i menu che controllano la generazione del suono e i blocchi di elaborazione del suono sono accessibili dai pulsanti in **Sintetizzatore Modifica** area del pannello superiore.

Quando viene richiamato un menu, i valori dei parametri visualizzati sono quelli della patch attualmente selezionata.

Ogni menu è accessibile tramite il proprio pulsante dedicato e ha da una a quattro pagine. Se un menu ha più di una pagina, una delle due **PAGINA**i pulsanti [4] si illumineranno e potranno essere utilizzati per scorrere le pagine aggiuntive. Sull'LCD vengono visualizzati fino a otto parametri del menu e ognuno viene variato con il codificatore rotante immediatamente sopra il testo del parametro.

Utilizzando i pulsanti del menu da [11] a [22], è possibile passare direttamente da un menu all'altro premendo un solo pulsante. Alcuni dei blocchi di generazione/elaborazione del suono sono duplicati (ad esempio l'oscillatore) e il file **SELEZIONARE**i pulsanti [10] sono usati per selezionare quale particolare blocco di quel tipo deve essere controllato. L'UltraNova ricorda a quale blocco è stato effettuato l'ultimo accesso, e anche a quale pagina del menu, e quando quel menu viene richiamato, si riapre con le ultime impostazioni visibili.

OSCILLATORI 1, 2 E 3

L'UltraNova ha tre oscillatori identici e una sorgente di rumore; questi sono i generatori di suoni del synth. Premendo il **OSCILLATORE**i pulsante [11] apre il menu Oscillator, che ha due pagine per ciascun oscillatore. Uno dei **SELEZIONARE**i pulsanti e uno dei **PAGINA**i pulsanti saranno illuminati, indicando che è disponibile più di un oscillatore da controllare e che sono disponibili ulteriori pagine di menu. Viene visualizzato un totale di 16 parametri per oscillatore per la regolazione, otto per pagina. Tuttavia, si noti che cinque di questi sono comuni a tutti e tre gli oscillatori e un altro alla sorgente di rumore; questi sei parametri appaiono nel menu Pagina 2 per ogni oscillatore.

Parametri per oscillatore (Pagina 1)

O1 Semi 0	O1Cent 0	O1VSync 0	O1Wave Dente di sega	O1PW/Idx 0	O1 Duro 127	O1Dense 0	O1DnsDtn 0
--------------	-------------	--------------	-------------------------	---------------	----------------	--------------	---------------

L'oscillatore 1 viene utilizzato come esempio nelle descrizioni che seguono, tuttavia tutti e 3 gli oscillatori funzionano in modo identico.

RE1: accordatura grossolana

Visualizzato come: O1 Semi
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: -64 a +63

Questo parametro imposta l'accordatura di base per oscillatore. Incrementando il suo valore di 1 si sposta l'intonazione di ogni nota sulla tastiera verso l'alto di un semitono solo per l'oscillatore selezionato, quindi impostandolo su +12 si sposta effettivamente l'intonazione dell'oscillatore verso l'alto di un'ottava. I valori negativi si desintonizzano allo stesso modo. Vedi anche Trasponi a pagina 38.

RE2: Regolazione fine

Visualizzato come: O1Cent
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: -50 a +50

Questo parametro consente di effettuare regolazioni interne all'accordatura. Gli incrementi sono centesimi (1/100 di semitono), quindi impostando il valore su %50 si sintonizza l'oscillatore su un quarto di tono a metà strada tra due semitoni.

RE3: Sincronizzazione dell'oscillatore

virtuale Visualizzato come: O1VSync
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Oscillator Sync è una tecnica che utilizza un oscillatore "virtuale" aggiuntivo per aggiungere armoniche al primo, utilizzando la forma d'onda dell'oscillatore virtuale per riattivare quella del primo. Questa tecnica produce un'interessante gamma di effetti sonori. La natura del suono risultante varia quando il valore del parametro viene alterato perché la frequenza dell'oscillatore virtuale aumenta come un multiplo della frequenza dell'oscillatore principale all'aumentare del valore del parametro. Quando il valore Vsync è un multiplo di 16, la frequenza dell'oscillatore virtuale è un'armonica musicale della frequenza dell'oscillatore principale. L'effetto complessivo è una trasposizione dell'oscillatore che sale lungo la serie armonica, con valori compresi tra multipli di 16 che producono effetti più discordanti.



VSync = 0



VSync = 5



VSync = 16



Per ottenere il meglio da Vsync, prova a modularlo utilizzando l'LFO. Prova ad assegnarlo alla ruota MOD per un controllo "pratico".

RE4: forma d'onda dell'oscillatore

Visualizzato come: O1Wave
Valore iniziale: Dente di sega
Gamma di regolazione: Vedere la tabella a pagina 40 per tutti i dettagli

Questo seleziona la forma d'onda dell'oscillatore da una gamma di 72 opzioni. Oltre alle forme d'onda di tipo synth analogico come seno, quadrato, dente di sega, impulso e 9 rapporti di mix dente di sega/impulso, ci sono varie forme d'onda digitali e 36 wavetable costituite da nove singole forme d'onda per wavetable, più le due sorgenti di ingresso audio.



Se sono selezionate sorgenti di ingresso audio, eventuali parametri aggiuntivi dell'oscillatore non avranno alcun effetto sul suono. L'ingresso audio verrà utilizzato come sorgente per successive manipolazioni (ad es. filtri, modulazione, ecc.). Per ascoltare uno degli ingressi audio è necessario suonare una nota sulla tastiera.



È possibile creare un effetto gate MIDI sulla voce utilizzando gli ingressi audio come sorgente.

RE5: Indice della tabella dell'ampiezza dell'impulso/onda

Visualizzato come: O1Pw/Idx
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: -64 a +63

Questo controllo ha due funzioni, a seconda della forma d'onda selezionata da **RE4**. Con le forme d'onda dell'impulso, varia l'ampiezza dell'uscita dell'oscillatore. Questo effetto di base può essere ascoltato più facilmente regolando **RE15** insieme a **RE4** impostato **PW**; noterete come varia il contenuto armonico e ad alte regolazioni il suono diventa piuttosto sottile e metallico. Un'onda pulsata è essenzialmente un'onda quadra asimmetrica; quando è impostato su zero, la forma d'onda è un'onda quadra normale. (Vedi pagina 9.) **RE15** ha una funzione diversa se la forma d'onda dell'oscillatore è impostata per essere una delle 36 tavole d'onda (cfr **RE4** sopra). Ogni Wave Table è composta da nove forme d'onda correlate e dall'impostazione di **RE15** determina quale è in uso. L'intervallo totale del valore del parametro di 128 è diviso in 9 (approssimativamente) segmenti uguali di 14 unità di valore, quindi l'impostazione del valore su qualsiasi valore compreso tra -64 e -50 genererà la prima delle 9 forme d'onda, la seconda da -49 a -35, e così via. Vedi anche il parametro Wave Table Interpolation (**RE2** nel menu dell'oscillatore a pagina 2), che può essere utilizzato per introdurre ulteriori variazioni nel modo in cui vengono utilizzate le wavetable.

RE6: Durezza

Visualizzato come: O1 Duro
Valore iniziale: 127
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Il parametro Hardness modifica il contenuto armonico della forma d'onda, riducendo il livello delle armoniche superiori al diminuire del valore. Il suo effetto è simile a quello di un filtro passa-basso, ma opera a livello di oscillatore. Noterai che non ha alcun effetto su una forma d'onda sinusoidale, poiché questa è l'unica forma d'onda senza armoniche.

RE7: Densità

Visualizzato come: O1Dense
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Il parametro densità aggiunge effettivamente copie della forma d'onda dell'oscillatore a se stesso. Per questo vengono utilizzati fino a otto oscillatori virtuali aggiuntivi, a seconda del valore del parametro. Questo produce un suono "più denso" a valori medio-bassi, ma se gli oscillatori virtuali sono leggermente scordati (vedi RE8 sotto), si ottiene un effetto più interessante.

RE8: Densità Detuning

Visualizzato come: O1DnsDtn
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro deve essere utilizzato insieme al controllo Densità. Scorda gli oscillatori di densità virtuale e noterai non solo un suono più denso, ma anche l'effetto del battito.



I parametri Density e Density Detune possono essere utilizzati per "addensare" il suono e simulare l'effetto dell'aggiunta di ulteriori voci. I parametri Unison e Unison Detune nel menu Voice possono essere utilizzati per creare un effetto molto simile, ma l'utilizzo di Density e Density Detune ha il vantaggio di non dover utilizzare voci aggiuntive, che sono in numero inito.

Parametri per oscillatore (Pagina 2)

O1PchWh + 12	O1WInt 127	ModVib 0	MVibRate 65	OscDrift 0	OscPhase 0 gradi	FixNota Spento	RumoreTip Bianco
-----------------	---------------	-------------	----------------	---------------	---------------------	-------------------	---------------------

RE1: Intervallo della ruota del passo

Visualizzato come: O1PchWh
Valore iniziale: + 12
Gamma di regolazione: - da 12 a +12

La ruota del pitch può variare il pitch dell'oscillatore fino a un'ottava, verso l'alto o verso il basso. Le unità sono in semitoni, quindi con un valore di +12, spostando la rotellina verso l'alto si aumenta l'intonazione delle note suonate di un'ottava, mentre spostandola verso il basso le si abbassa di un'ottava. L'impostazione del parametro su un valore negativo ha l'effetto di invertire il senso di funzionamento della ruota del pitch. Scoprirai che molte delle patch di fabbrica hanno questo parametro impostato su +2, consentendo una gamma di pitch wheel di ¼1 tono. Vale la pena notare che (come tutti i parametri per oscillatore) il valore può essere impostato indipendentemente per ciascun oscillatore.

RE2: Interpolazione della tavola d'onda

Visualizzato come: O1WTInt
Valore iniziale: 127
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta la fluidità della transizione tra forme d'onda adiacenti nella stessa wavetable. Un valore di 127 creerà una transizione molto graduale, con le forme d'onda adiacenti che si fondono insieme. Con un valore pari a zero le transizioni saranno brusche e ovvie. Con un valore O1WInt alto impostato, è possibile mantenere un mix di forme d'onda adiacenti se il valore di modulazione rimane fisso. Quando si modula l'indice wavetable (tramite LFO, ecc.), il parametro di interpolazione wavetable imposta la fluidità (o meno!) della transizione.

Parametri comuni dell'oscillatore

I restanti parametri nel menu Oscillator sono comuni a tutti e 3 gli oscillatori. Sono disponibili qualunque oscillatore sia selezionato dal **SELEZIONARE** pulsante [10].

RE3: Singola Nota Fissa

Visualizzato come: FixNota
Valore iniziale: Spento
Gamma di regolazione: Spento, da C# -2 a G 8

Alcuni suoni non devono necessariamente essere cromaticamente dipendenti. Esempi potrebbero essere alcuni suoni di percussioni (ad esempio, grancasse) ed effetti sonori, come una pistola laser. È possibile assegnare ad una patch una nota fissa, in modo tale che suonando qualsiasi tasto sulla tastiera si generi lo stesso suono. L'altezza su cui si basa il suono può essere qualsiasi semitono in un intervallo di oltre dieci ottave. Con il parametro impostato su Off, la tastiera si comporta normalmente. Con esso impostato su qualsiasi altro valore, ogni tasto riproduce il suono al tono corrispondente al valore.

RE4: Profondità del vibrato

Visualizzato come: ModVib
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

L'aggiunta di vibrato a un oscillatore modula (o varia) ciclicamente l'intonazione della nota, aggiungendo un "oscillazione" al tono. Questo parametro determina la profondità del vibrato e quindi quanto sia evidente l'oscillazione. La mod wheel viene utilizzata per applicare il vibrato, con il parametro ModVib

valore che rappresenta la massima profondità di vibrato ottenibile con la mod wheel nella sua posizione completamente "su". Su UltraNova, VibMod e MvibRate (sotto) sono parametri comuni che influenzano tutti gli oscillatori e non richiedono l'uso della sezione LFO.

RE5: Frequenza del vibrato

Visualizzato come: MVibrazione
Valore iniziale: 65
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta la velocità (o frequenza) del vibrato da molto lento (valore=0) a molto veloce (valore=127).

RE6: Deriva dell'oscillatore

Visualizzato come: OscDrift
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Quando i tre oscillatori sono impostati sulla stessa accordatura, le loro forme d'onda sono perfettamente sincronizzate. I vecchi sintetizzatori analogici non erano in grado di rimanere perfettamente intonati e Oscillator Drift "emula" questa imperfezione applicando una quantità controllata di scordatura in modo che gli oscillatori siano leggermente stonati tra loro. Questo aggiunge un carattere più "pieno" al suono.

RE7: fase dell'oscillatore

Visualizzato come: OscFase
Valore iniziale: 0 gradi
Gamma di regolazione: Gratuito, da 0° a 357°

Questo regola il punto nella forma d'onda in cui iniziano gli oscillatori, ed è regolabile in incrementi di 3 gradi su un intero ciclo della forma d'onda (360°). L'effetto di ciò è quello di aggiungere un leggero "clic" o "bordo" all'inizio della nota, poiché la tensione di uscita istantanea quando si preme il tasto non è zero. L'impostazione del parametro su 90° o 270° produce l'effetto più evidente. Con il parametro impostato su 0°, gli oscillatori iniziano sempre esattamente al passo. Se Free è impostato, la relazione di fase delle forme d'onda non è correlata alla pressione di un tasto.

RE8: Tipo di sorgente di rumore

Visualizzato come: RumoreTip
Valore iniziale: Bianco
Gamma di regolazione: Bianco, Alto, Banda o Banda alta

Oltre ai tre oscillatori principali, l'UltraNova dispone anche di un generatore di rumore. Il rumore bianco è definito come un segnale con "uguale potenza a tutte le frequenze", ed è un familiare suono "sibilante". Limitare la larghezza di banda del generatore di rumore altera la caratteristica del "sibilo" e le altre tre opzioni per questo parametro applicano tale filtraggio. Si noti che il generatore di rumore ha il proprio ingresso al mixer e, per poterlo ascoltare isolatamente, sarà necessario alzare il suo ingresso e abbassare gli ingressi dell'oscillatore. (Vedi 15.)

il mixer

Le uscite dei tre oscillatori e la sorgente di rumore vengono passate a un semplice mixer audio, dove è possibile regolare i loro contributi individuali all'uscita audio complessiva. La maggior parte delle patch di fabbrica utilizza due o tutti e tre gli oscillatori, ma con le loro uscite sommate in varie combinazioni di livelli. Premendo il **MISCELATORE** il pulsante [12] apre il Mixer Menu, che ha due pagine. Uno di **PAGINA** i pulsanti saranno illuminati, indicando che sono disponibili ulteriori pagine di menu. Un totale di 6 ingressi e due mandate FX sono disponibili per la regolazione a pagina 1, e ogni ingresso può essere messo in solo a pagina 2.



Come con qualsiasi altro mixer audio, non essere tentato di alzare tutti gli ingressi. Il mixer dovrebbe essere utilizzato per bilanciare i suoni. Se sono in uso più sorgenti, ogni impostazione di input dovrebbe essere circa a metà, circa 64 o giù di lì, e più input utilizzi, più attenzione devi prestare. Se sbagli, rischi il clipping del segnale interno, che suonerà estremamente sgradevole.

Parametri mixer (Pagina 1)

Livello O1 127	Livello O2 0	Livello O3 0	RM1*3Lvl 0	RM2*3Lvl 0	RumoreLvl 0	PreFXLvl 0	PstFXLvl 0 dB	0 dB
-------------------	-----------------	-----------------	---------------	---------------	----------------	---------------	------------------	------

RE1: Oscillatore 1 livello

Visualizzato come: Livello O1
Valore iniziale: 127
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta la quantità di segnale dell'Oscillatore 1 presente nel suono generale.

RE2: Oscillatore 2 Livello

Visualizzato come: Livello O2
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta la quantità di segnale dell'Oscillatore 2 presente nel suono generale.

RE3: Oscillatore 3 Livello

Visualizzato come: Livello O3
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta la quantità di segnale dell'Oscillatore 3 presente nel suono generale.

RE4: Livello della sorgente di rumore

Visualizzato come: RumoreLvl
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta la quantità di rumore presente nel suono complessivo.

RE5: Ring Modulator Level (Oscs. 1 * 3)

Visualizzato come: RM1*3Liv
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Nella sua forma più semplice, un Ring Modulator è un blocco di elaborazione con due ingressi e un'uscita, che effettivamente "moltiplica" i due segnali di ingresso insieme. A seconda delle frequenze relative e del contenuto armonico dei due ingressi, l'uscita risultante conterrà una serie di frequenze di somma e differenza, nonché le fondamentali. L'UltraNova ha due modulatori ad anello; entrambi usano Oscillator 3 come un ingresso, uno lo combina con Oscillator 1, l'altro con Oscillator 2. Le uscite Ring Modulator sono disponibili come due ingressi aggiuntivi al mixer, controllati da **RE5** e **RE6**. Il parametro controllato da **RE5** imposta la quantità di Osc. Uscita 1 * 3 Ring Modulator presente nel suono generale.



Prova le seguenti impostazioni per avere una buona idea di come suona un Ring Modulator.

Nella pagina 1 del menu Mixer, abbassa i livelli di Oscs 1, 2 e 3 e alza **RM1*3Liv**. Quindi vai alla pagina del menu dell'oscillatore. Imposta anche Osc3 su un intervallo +5, +7 o +12 semitoni sopra Osc1 e il suono sarà armonioso. Cambiare il tono di Osc 1 ad altri valori di semitono crea suoni discordanti, ma interessanti. O1 Cents può essere variato per introdurre un effetto di 'battito'.

RE6: Ring Modulator Level (Oscs. 2 * 3)

Visualizzato come: RM2*3Liv
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Il parametro controllato da **RE6** imposta la quantità di Osc. Uscita 2 * 3 Ring Modulator presente nel suono complessivo.

RE7: Mandata livello pre-FX

Visualizzato come: PreFXLvl
Valore iniziale: 0 dB
Gamma di regolazione: - da 12dB a +18dB

Gli ingressi del mixer sommati vengono instradati attraverso il blocco FX (anche se nessun effetto è attivo) a un livello determinato da **RE7**. Questo controllo dovrebbe essere regolato con cura per evitare di sovraccaricare l'elaborazione FX.

RE8: ritorno a livello post-FX

Visualizzato come: PstFXLvl
Valore iniziale: 0 dB
Gamma di regolazione: - da 12dB a +12dB

Questo parametro regola il livello restituito dall'uscita del processore FX. Così entrambi **RE7** e **RE8** altererà il livello del segnale anche quando tutti gli slot FX nel blocco FX sono bypassati.



PreFXLvl e **PstFXLvl** sono controlli critici e una regolazione errata può produrre clipping nella sezione di elaborazione FX e altrove. È sempre una buona idea impostare prima i parametri FX di cui si ritiene di aver bisogno (nel menu Effetti, vedere pagina 28), quindi aumentare attentamente questi due parametri finché non si ottiene la quantità di effetti desiderati.

Parametri mixer (Pagina 2)

O1Solo	O2Solo	O3Solo	NoisSolo	RM13Solo	RM23Solo
Spento	Spento	Spento	Spento	Spento	Spento

Le funzioni Solo nel menu Mixer funzionano esattamente come i pulsanti Solo su un mixer hardware (o addirittura software). L'attivazione di un assolo consente di ascoltare solo il contributo di quell'ingresso al suono complessivo. Puoi anche mettere in solo più di un input, se lo desideri, e ciò che ascolterai sarà la somma degli input.

Esistono due metodi per abilitare Solo:

toccando le manopole dell'encoder appropriato si attiva temporaneamente l'assolo mentre la manopola viene toccata (si noti che il testo LCD non lo riflette).

ruotando la manopola si attiva la modalità Solo fino a quando la manopola non viene nuovamente ruotata.



Le impostazioni Solo non vengono salvate con la Patch.

RE1: Oscillatore 1 Solo

Visualizzato come: O1Solo
Valore iniziale: Spento
Gamma di regolazione: Spento o accesso

Disattiva tutti gli ingressi del mixer tranne l'oscillatore 1.

RE2: Oscillatore 2 Solo

Visualizzato come: O2Solo
Valore iniziale: Spento
Gamma di regolazione: Spento o accesso

Disattiva tutti gli ingressi del mixer tranne l'oscillatore 2.

RE3: Oscillatore 3 Solo

Visualizzato come: O3Solo
Valore iniziale: Spento
Gamma di regolazione: Spento o accesso

Disattiva tutti gli ingressi del mixer tranne l'oscillatore 3.

RE4: Sorgente di rumore Solo

Visualizzato come: NoisSolo
Valore iniziale: Spento
Gamma di regolazione: Spento o accesso

Disattiva tutti gli ingressi del mixer tranne la sorgente di rumore.

RE5: Ring Modulator (Oscs 1 & 3) Solo

Visualizzato come: RM13Solo
Valore iniziale: Spento
Gamma di regolazione: Spento o accesso

Disattiva tutti gli ingressi del mixer ad eccezione di quelli provenienti dal modulatore ad anello (oscillatori 1 e 3).

RE6: Ring Modulator (Oscs 2 & 3) Solo

Visualizzato come: RM23Solo
Valore iniziale: Spento
Gamma di regolazione: Spento o accesso

Disattiva tutti gli ingressi del mixer tranne quelli del Ring modulator (oscillatori 2 e 3).

RE7/8: non usato

filtri 1 e 2

L'UltraNova ha due sezioni di filtro identiche, che modificano il contenuto armonico delle uscite degli oscillatori. Possono essere pensati come controlli di tono elaborati, con l'ulteriore capacità di essere controllabili dinamicamente da altre parti del synth. Premendo il **FILTRO** Il pulsante [13] apre il Menu Filtri, che ha due pagine per ogni filtro. Uno dei **SELEZIONARE** pulsanti e uno dei **PAGINA**i pulsanti saranno illuminati, indicando che è disponibile più di un filtro da controllare e che sono disponibili ulteriori pagine di menu. Viene visualizzato un totale di 12 parametri per filtro per la regolazione, otto a pagina 1, quattro a pagina 2. Si noti che quelli a pagina 2 sono comuni a entrambi i filtri e vengono visualizzati a prescindere dal filtro selezionato. Si noti che è possibile utilizzare i due blocchi filtro insieme, disponendoli in varie configurazioni serie/parallelo, regolando il parametro comune **Filtrare l'instradamento**.

Parametri per-filtro (Pagina 1)

F1Freq	F1Res	F1Env2	Pista F1	Tipo F1	F1DAmnt	Tipo F1D	F1QNorm
127	0	0	127	LP24	0	Diodo	64

Il filtro 1 viene utilizzato come esempio nelle descrizioni che seguono, ma i due sono identici nel funzionamento.

RE1: Frequenza del filtro

Visualizzato come: F1Freq
Valore iniziale: 127
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta la frequenza con cui il tipo di filtro selezionato da **RI5** opera. Nel caso di filtri passa-alto o passa-basso è la frequenza di "taglio"; per i filtri passa-banda è la frequenza "centrale". Spazzare manualmente il filtro imporrà una caratteristica "hard-to-soft" a quasi tutti i suoni.

i Se Filter Frequency Link è impostato su On (vedere Menu Filter a pagina 2, **RI3**, sotto), **RI1** assume una funzione diversa solo nel caso del Filtro 2: **RI1**: Offset frequenza filtro 2 Visualizzato come:

Fq1<->Fq2

Valore iniziale: +63
Gamma di regolazione: -64 a +63

Vedere pagina 18 per ulteriori informazioni

RE2: risonanza del filtro

Visualizzato come: F1Res
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro aggiunge guadagno al segnale in una stretta banda di frequenze attorno alla frequenza impostata da **RI1**. Può accentuare considerevolmente l'effetto del filtro spazzato. L'aumento del parametro di risonanza è ottimo per migliorare la modulazione della frequenza di taglio, creando un suono molto spigoloso. L'aumento di Resonance accentua anche l'azione del parametro Filter Frequency, in modo che spostando la manopola Filter si ottenga un effetto più pronunciato.

i Se Filter Resonance Link è impostato su On (vedere Filter Menu pagina 2, RE4, sotto), RE2 assume una funzione leggermente diversa.

RE1: Risonanza filtro 1 e 2

Visualizzata come: F1&F2Res
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

RE3: controllo del filtro da Envelope 2

Visualizzato come: F1Env2
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: -64 a +63

L'azione del filtro può essere attivata da Envelope Generator 2. Il menu di Envelope 2 fornisce un controllo completo su come viene derivata esattamente questa forma dell'involuppo, vedere pagina 21. **RI3** consente di controllare la "profondità" e la "direzione" di questo controllo esterno; più alto è il valore, maggiore è la gamma di frequenze su cui il filtro passerà. I valori positivi e negativi fanno oscillare il filtro in direzioni opposte, ma il risultato udibile sarà ulteriormente modificato dal tipo di filtro in uso.

RE4: tracciamento del filtro

Visualizzato come: Pista F1
Valore iniziale: 127
Gamma di regolazione: da 0 a 127

L'intonazione della nota suonata può essere modificata per alterare la frequenza di taglio del filtro. Al valore massimo (127), questa frequenza si sposta in passi di semitono con le note suonate sulla tastiera, ovvero il filtro tiene traccia dei cambiamenti di intonazione in un rapporto 1:1 (ad esempio, quando si suonano due

note a un'ottava di distanza, anche la frequenza di taglio del filtro cambierà di un'ottava). All'impostazione minima (valore 0), la frequenza del filtro rimane costante, qualunque nota(e) venga suonata sulla tastiera.

RE5: Tipo di filtro

Visualizzato come: Tipo F1
Valore iniziale: LP24
Gamma di regolazione: Vedi tabella a pagina 44

Le sezioni di filtro UltraNova offrono 14 diversi tipi di filtro: quattro passa-alto e quattro passa-basso (con diverse pendenze), e 6 filtri passa-banda di vario tipo. Ogni tipo di filtro differenzia le bande di frequenza in modo diverso, rifiutando alcune frequenze e facendone passare altre, e quindi ognuno impone un carattere leggermente diverso al suono.

RE6: Quantità Distorsione

Visualizzato come: F1DAmnt
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

La sezione filtro include un generatore di distorsione dedicato; questo parametro regola il grado di trattamento della distorsione applicato al segnale. Il "tipo" di base di distorsione aggiunto è impostato da **RE7** (vedi sotto). La distorsione viene aggiunta prima del filtro (ma vedi sotto).



La distorsione del filtro viene sempre aggiunta prima del filtro, e quindi la frequenza del filtro influenza la quantità di distorsione che senti. Se desideri filtrare il suono prima che venga distorto, prova impostazioni simili alle seguenti:

PARAMETRO	VALORE
Sbocciare	Serie
Equilibrio	127
F1DAmnt	0
F2Dannazione	Come richiesto

RE7: Tipo Distorsione Filtro

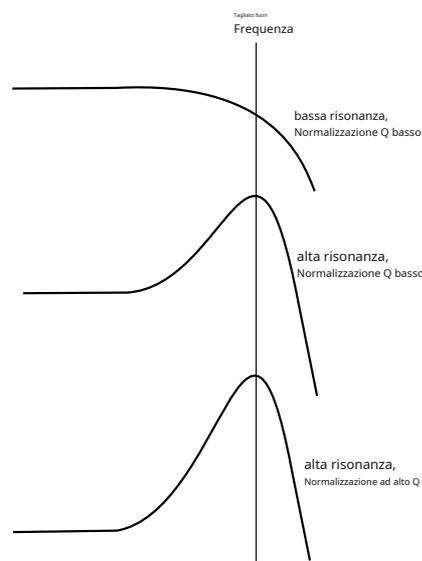
Visualizzato come: Tipo F1D
Valore iniziale: Diodo
Gamma di regolazione: Vedere pagina 31

Il generatore di distorsione per ogni filtro si trova immediatamente prima della sezione filtro stessa. Il tipo di distorsione generata può essere selezionato con il **tipo di distorsione** parametro.

RE8: normalizzazione del filtro Q

Visualizzato come: F1Qnorma
Valore iniziale: 64
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro altera la larghezza di banda del picco creato dal controllo della risonanza **F1Res**. Il valore di **F1Res** deve essere impostato su qualcosa di diverso da zero affinché questo parametro abbia effetto. Questa funzione consente alla sezione Filter di emulare molte delle risposte del filtro che si trovano su vari sintetizzatori analogici e digitali classici.



Parametri filtro comuni (Pagina 2)

I restanti parametri nel Menu Filtro sono comuni a tutti e due i filtri. Sono disponibili qualunque filtro sia selezionato dal **SELEZIONARE** pulsante [10].

FBalance	FRouting	FreqLink	ResLink
-64	Parallelo	Spento	Spento

RE1: Bilanciamento del filtro

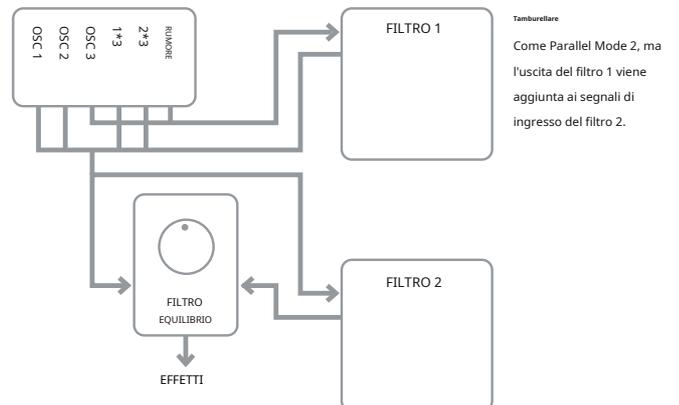
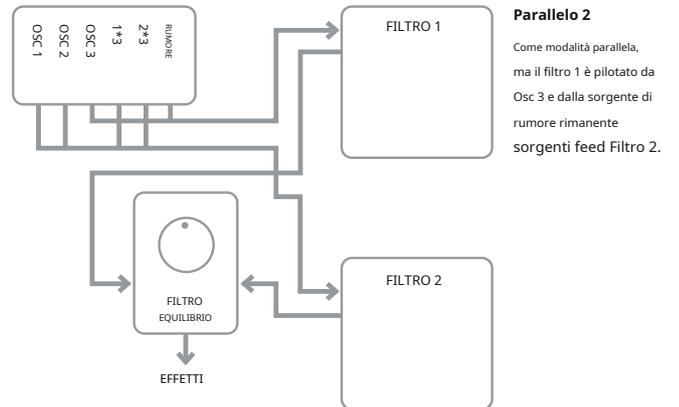
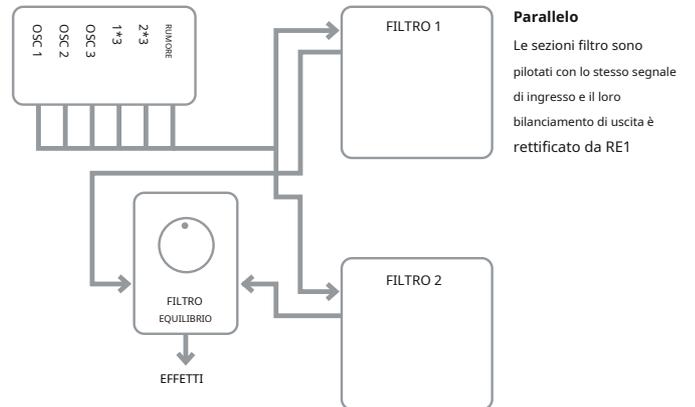
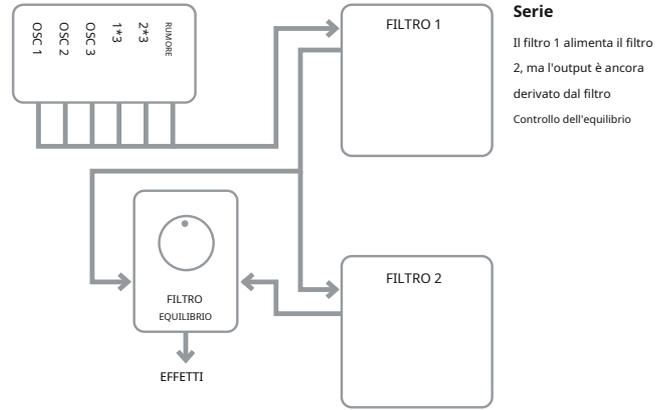
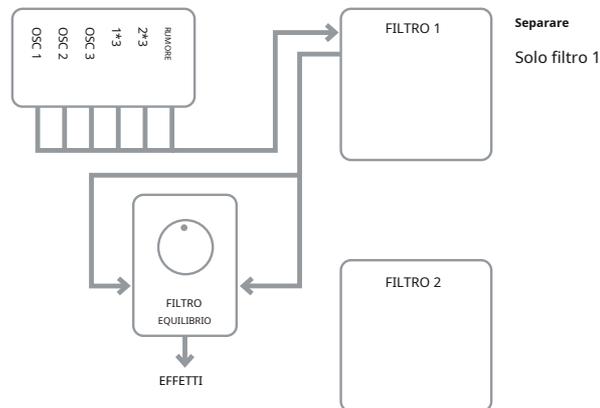
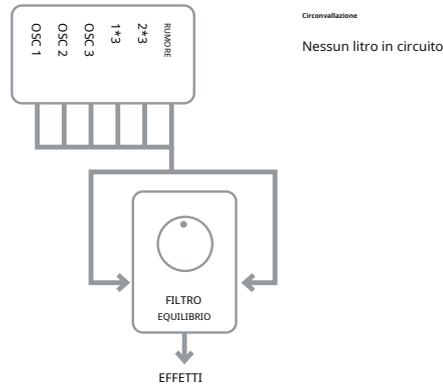
Visualizzato come: FBalance
 Valore iniziale: -64
 Gamma di regolazione: -64 a +63

Le due sezioni di filtro di UltraNova possono essere utilizzate contemporaneamente, ma configurate in modo diverso (vedi **RI2** sotto). I filtri passa-basso e passa-banda possono essere combinati in parallelo per creare suoni simili al parlato (vedere Suggerimenti di seguito). Per configurazioni che utilizzano entrambi i filtri, **RI1** consente di mixare le uscite delle due sezioni di filtro insieme nella combinazione desiderata. Il valore minimo del parametro -64 rappresenta l'uscita massima dal Filtro 1 e nessuna uscita dal Filtro 2, e il valore massimo di +63 rappresenta l'uscita massima dal Filtro 2 e nessuna uscita dal Filtro 1. Con un valore pari a 0, le uscite del due sezioni di filtro sono mescolate in eguale proporzione.

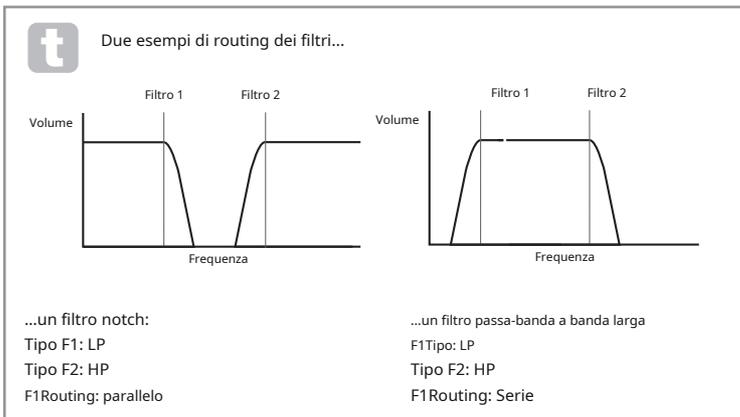
RE2: Instradamento del filtro

Visualizzato come: F1Instradamento
 Valore iniziale: Parallelo
 Gamma di regolazione: Bypass, Singolo, Serie, Parallelo, Paral2, Tamburo

UltraNova fornisce cinque possibili combinazioni dei due blocchi filtro, oltre al bypass. La modalità singola utilizza solo il filtro 1, le altre modalità interconnettono le due sezioni del filtro in vari modi.



Si noti che le modalità Parallel 2 e Drum differiscono per un aspetto importante dalle altre in quanto Filter 1 e Filter 2 sono alimentati da fonti diverse. Ciò consente di filtrare la sorgente di rumore e l'Osc 3 in modo diverso dagli Oscillatori 1 e 2 e dalle uscite del Ring Modulator, un requisito importante quando si creano determinati suoni percussivi.



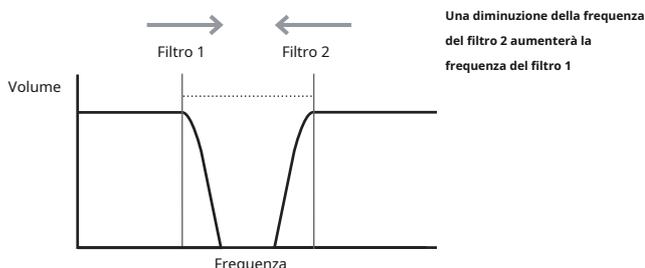
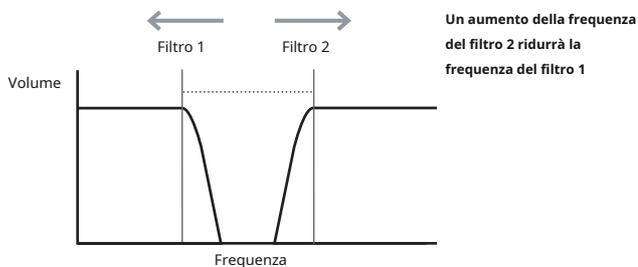
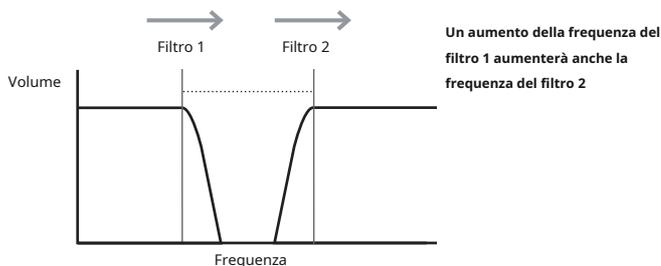
RE3: collegamento frequenza filtro

Visualizzato come: FreqLink

Valore iniziale: Spento

Gamma di regolazione: Spento o acceso

Impostazione della frequenza di collegamento aSU crea una relazione tra le frequenze delle due sezioni Filter, e riassegna la funzione di **RI1** per Filter 2 da Frequency a Frequency Offset (vedi Filter Menu Pagina 1, **RI1**, sopra). L'offset del filtro 2 è relativo alla frequenza del filtro 1.



RE4: collegamento di risonanza del filtro

Visualizzato come: ResLink

Valore iniziale: Spento

Gamma di regolazione: Spento o acceso

Impostazione del collegamento di risonanza aSU applica lo stesso valore del parametro Resonance sia a Filter 1 che a Filter 2. Il controllo Filter Resonance (**RI2**, Pagina 1) influisce su entrambi i filtri, indipendentemente da quale filtro è attualmente selezionato per la regolazione.

TE5-TE8: Non usato

VOCI

L'UltraNova è un sintetizzatore polifonico a più voci, il che significa sostanzialmente che puoi suonare accordi sulla tastiera e ogni nota che tieni premuta suonerà. Ogni nota è definita una "voce" e il motore DSP di UltraNova è sufficientemente potente da garantire che rimarrai sempre senza dita prima di esaurire le voci! (Ma questo dipende da quante voci sono assegnate a ciascuna nota - vedere il parametro Unison nel menu Voice di seguito). Tuttavia, se stai controllando l'UltraNova da un sequencer MIDI, è teoricamente possibile che si esaurisca (ci sono un massimo di 20 voci internamente). Anche se è probabile che ciò accada solo raramente, gli utenti possono occasionalmente osservare questo fenomeno, definito "furto di voce".

L'alternativa alla voce polifonica è mono. Con l'intonazione mono, suona solo una nota alla volta; premendo un secondo tasto mentre si tiene premuto il primo si annulla il primo e si riproduce il secondo, e così via. L'ultima nota suonata è sempre l'unica che senti. Tutti i primi sintetizzatori erano mono, e se stai cercando di emulare un sintetizzatore analogico degli anni '70, potresti voler impostare il voicing su mono poiché la modalità impone una certa restrizione allo stile di esecuzione che aggiungerà autenticità.

Premendo il **VOCEI** pulsante [14] apre il Voice Menu, che è una singola pagina. Oltre a selezionare voci polifoniche o mono, il menu consente anche di impostare il portamento e altri parametri relativi alle voci.

Unisono	Detune	PortTime	PortMode	PreGlide	PolyMode	
Spento	25	Spento	Expo	0	Poli1	

RE1: voci all'unisono

Visualizzato come: Unisono

Valore iniziale: Spento

Gamma di regolazione: Spento, 2, 3, 4

Unison può essere utilizzato per "addensare" il suono assegnando voci aggiuntive (fino a 4 in totale) per ogni nota. Essere consapevoli del fatto che il "serbatoio" di voci è inite e con più voci assegnate, la polifonia viene ridotta di conseguenza. Con 4 voci per nota, un accordo di quattro note si avvicina al limite dell'UltraNova e, se vengono aggiunte ulteriori note all'accordo, viene implementato il "voice stealing" e la nota o le note iniziali suonate possono essere cancellate.



Se la limitazione sulla polifonia imposta dalle voci Unison è restrittiva, è possibile ottenere un effetto simile utilizzando più oscillatori e regolando i relativi parametri Density e Detune. In effetti, la maggior parte delle patch di fabbrica utilizza Density e Detune piuttosto che Unison per ottenere il loro effetto multitimbrico.

RE2: Unison Detune

Visualizzato come: Detune

Valore iniziale: 25

Gamma di regolazione: da 0 a 127

Unisono Detunesi applica solo quando **Voci all'unisono** è impostato su qualcosa di **Spento**. Il parametro determina quanto ogni voce è scordata rispetto alle altre; sarai in grado di sentire una differenza nel suono della stessa nota con diversi numeri di voci anche se **Unisono Detune** è impostato su zero, ma il suono diventa più interessante man mano che aumenta di valore.



Modifica delle impostazioni di **Voci all'unisono** o **Unisono Detune** mentre si tiene premuta una nota non ha alcun effetto sul suono. Le nuove impostazioni avranno effetto solo quando viene suonata una nuova nota.

RE3: Non utilizzato.

RE4: Tempo di Portamento

Visualizzato come: PortTime

Valore iniziale: Spento

Gamma di regolazione: Spento, da 1 a 127

Con il Portamento attivo, le note suonate in sequenza scivolano da una all'altra, invece di saltare immediatamente all'altezza della nota desiderata. Il synth ricorda l'ultima nota suonata e la planata partirà da quella nota anche dopo che il tasto è stato rilasciato. Il **Tempo di Portamento** è la durata della planata e un valore di 70 equivale a circa 1 secondo. Il Portamento è inteso principalmente per l'uso in modalità mono (vedi **RE15** sotto), dove è particolarmente efficace. Può essere utilizzato anche in modalità Poly, ma il suo funzionamento può essere imprevedibile, in particolare quando vengono suonati gli accordi. Notare che **Pre-planata** deve essere impostato a zero affinché Portamento sia operativo.

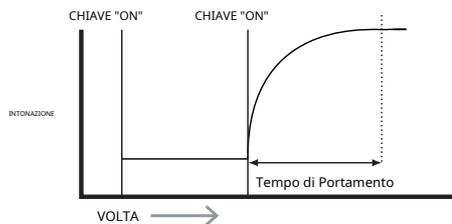
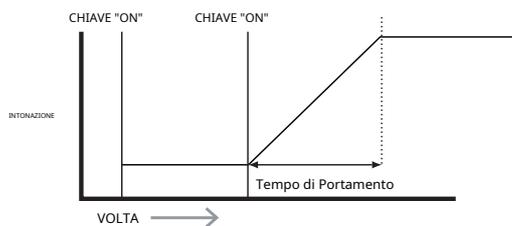
RE5: Modalità Portamento

Visualizzato come: Modalità porta

Valore iniziale: Expo

Gamma di regolazione: Expo o lineare

Questo imposta la "forma" del Portamento e **Pre-planata** (vedere **RE6** sotto) transizioni da una nota alla successiva. In **Lineare** modalità, la planata altera uniformemente l'intonazione tra la nota precedente e quella suonata. In **Expo** modalità, l'intonazione cambia più rapidamente all'inizio, quindi si avvicina alla nota "target" più lentamente, cioè in modo esponenziale.



RE6: Pre-planata

Visualizzato come: PreGlide

Valore iniziale: 0

Gamma di regolazione: 0, da -12 a +12

Pre-planata ha la priorità su Portamento, anche se usa il **Tempo di Portamento** parametro per impostarne la durata. **Pre-planata** è calibrato in semitoni, e ogni nota suonata inizierà effettivamente a su una nota correlata cromaticamente fino a un'ottava sopra (valore = +12) o sotto (valore = -12) la nota corrispondente al tasto premuto, e scivolerà verso il nota "bersaglio". Ciò differisce dal Portamento in quanto, ad esempio, due note suonate in sequenza avranno ciascuna la propria **Pre-planata**, in relazione alle note suonate, e non ci sarà scorrimento "tra" le note.



Sebbene l'uso del Portamento non sia consigliato nelle modalità Poly quando si suonano più note alla volta, questa restrizione non si applica al Pre-Glide, che può essere molto efficace con accordi pieni.

RE7: Modalità polifonia

Visualizzato come: PolyMode

Valore iniziale: Poli1

Gamma di regolazione: Mono, MonoAG, Poly1, Poly2, Mono2

Come implicano i nomi, tre dei modi possibili sono mono e due sono polifonici. **Mono**—questa è la modalità monofonica standard; suona solo una nota alla volta e si applica la regola dell'ultima suonata.

MonoAG—AG sta per Auto-Glide. Questa è una modalità mono alternativa, che differisce da Mono nel modo in cui funzionano Portamento e Pre-Glide. In modalità Mono, Portamento e

Pre-Glide si applica sia se le note vengono suonate separatamente, sia in uno stile legato (quando una nota viene suonata mentre un'altra è già premuta). In modalità MonoAG, Portamento e Pre-Glide funzionano solo se i tasti vengono suonati in stile legato; suonare le note separatamente non produce alcun effetto di scivolamento.

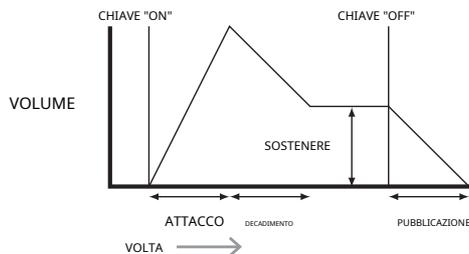
Poli1—in questa modalità polifonica la riproduzione successiva delle stesse note utilizza voci separate e le note sono quindi "impilate", quindi il suono diventa più forte man mano che vengono suonate più note. L'effetto sarà evidente solo su patch con un tempo di rilascio di ampiezza lungo. **Poli2**—in questa modalità alternativa, l'esecuzione successiva della/e stessa/e nota/e utilizza le voci originali, quindi l'aumento di volume insito nella modalità Poly1 viene evitato.

Mono 2—questo differisce da Mono nel modo in cui vengono attivate le fasi di attacco degli involuppi. In modalità Mono, quando si suona in stile Legato, gli involuppi vengono attivati una sola volta, dalla pressione iniziale del tasto. In modalità Mono 2, ogni pressione di un tasto attiverà nuovamente tutti gli involuppi.

RE8: Non usato

buste

L'UltraNova offre una grande flessibilità nell'uso degli involuppi nella creazione del suono, basato sul familiare concetto ADSR.



L'involuppo ADSR può essere visualizzato più facilmente considerando l'ampiezza (volume) di una nota nel tempo. La busta che descrive la "vita" di una banconota può essere suddivisa in quattro fasi distinte, e per ognuna di queste sono previste delle correzioni:

attacco—il tempo impiegato dalla nota per aumentare da zero (ad es. quando si preme il tasto) al suo livello massimo. Un tempo di attacco lungo produce un effetto "fade-in".

Decadimento—il tempo impiegato dalla nota per scendere di livello dal valore massimo raggiunto al termine della fase di attacco ad un nuovo livello, definito dal parametro Sustain.

Sostenere—questo è un valore di ampiezza e rappresenta il volume della nota dopo le fasi iniziali di attacco e decadimento, cioè mentre si tiene premuto il tasto. L'impostazione di un valore basso di Sustain può produrre un effetto percussivo molto breve (a condizione che i tempi di attacco e decadimento siano brevi).

Pubblicazione—Questo è il tempo impiegato dal volume della nota per tornare a zero dopo che il tasto è stato rilasciato. Un valore elevato di Release farà sì che il suono rimanga udibile (sebbene diminuisca di volume) dopo che il tasto è stato rilasciato.

Anche se quanto sopra discute l'ADSR in termini di volume, si noti che l'UltraNova è dotato di sei generatori di involuppo separati, che consentono il controllo di altri blocchi di synth oltre all'ampiezza, ad esempio filtri, oscillatori, ecc.

Premendo il **BUSTA** il pulsante [15] apre il Menu Busta, che ha due pagine per ogni busta. Uno dei **SELEZIONARE** pulsanti e uno dei **PAGINA** pulsanti saranno illuminati, indicando che è disponibile più di una busta da controllare e che sono disponibili ulteriori pagine di menu. Viene visualizzato un totale di 16 parametri per busta per la regolazione, otto per pagina. Si noti che l'ultimo parametro a pagina 2 è comune a tutte le buste e questo appare a pagina 2 per tutte le buste.

Parametri Envelope 1 (Ampiezza) (Pagina 1)

Ampatt 2	AmpDec 90	AmpSus 127	AmpRel 40	AmpVeloc 0	AmpRept 0	AmpTrig SPENTO	AmpMTrig Re-trig
-------------	--------------	---------------	--------------	---------------	--------------	-------------------	---------------------

Il generatore di involuppo 1 controlla i parametri ADSR delle ampiezze delle note.

RE1: tempo di attacco di ampiezza

Visualizzato come: Ampatt

Valore iniziale: 2

Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta il tempo di attacco della nota. Con un valore pari a 0 la nota è al suo livello massimo appena si preme il tasto; con un valore di 127, la nota impiega oltre 20 secondi per raggiungere il suo livello massimo. A metà impostazione (64), il tempo è di ca. 220 ms (fornito **Pendenza di attacco di ampiezza** (Pagina 2, **RE11**) ha valore zero).

RE2: tempo di decadimento dell'ampiezza

Visualizzato come: AmpDec
Valore iniziale: 90
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta il tempo di decadimento delle note. Il tempo di decadimento ha significato solo se il valore del parametro Sustain è impostato su un valore inferiore a 127, poiché la fase di decadimento non sarà udibile se il livello di sustain è uguale al livello raggiunto durante la fase di attacco. A metà impostazione (64), il tempo è di ca. 150 ms (fornito **Pendenza di decadimento dell'ampiezza** (Pagina 2, **RI2**) ha un valore di 127).

RE3: livello di mantenimento dell'ampiezza

Visualizzato come: AmpSus
Valore iniziale: 127
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Il valore del parametro Sustain imposta il volume della nota dopo il completamento della fase di decadimento. Impostare un valore basso avrà ovviamente l'effetto di enfatizzare l'inizio della nota; impostandolo a zero si renderà muta la nota dopo che è trascorsa la fase di decadimento.

RE4: Tempo di rilascio dell'ampiezza

Visualizzato come: AmpRel
Valore iniziale: 40
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Molti suoni acquistano parte del loro carattere dalle note che rimangono udibili dopo che il tasto è stato rilasciato; questo effetto "sospeso" o "dissolvenza", con la nota che si spegne dolcemente in modo naturale (come con molti strumenti reali) può essere molto efficace. Un'impostazione di 64 fornisce un tempo di rilascio di ca. 300 ms. L'UltraNova ha un tempo di rilascio massimo di ca. 30 secondi (con **Pubblicazione** impostato a 127), ma tempi più brevi saranno probabilmente più utili! La relazione tra il valore del parametro e il tempo di rilascio non è lineare - vedere il grafico sottostante.



Si noti che quando si suona in modo polifonico con suoni con lunghi tempi di rilascio, è possibile che si verifichi il "Voice Stealing". Ciò significa che alcune note che stanno ancora suonando (nella loro fase di rilascio) potrebbero interrompersi improvvisamente quando vengono suonate altre note. È più probabile che ciò accada quando sono in uso più voci. Vedere pagina 18 per ulteriori informazioni su questo argomento.

RE5: Ampiezza Velocità

Visualizzato come: AmpVeloc
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: -64 a +63

Ampiezza Velocità non modifica in alcun modo la forma dell'involuppo dell'ampiezza ADSR, ma aggiunge sensibilità al tocco al volume complessivo, in modo che con valori di parametro positivi, più forte si suonano i tasti, più forte sarà il suono. Insieme a **Ampiezza Velocità** impostato su zero, il volume è lo stesso indipendentemente da come vengono premuti i tasti. La relazione tra la velocità con cui viene suonata una nota e il volume è determinata dal valore. Si noti che i valori negativi hanno l'effetto inverso.



Per uno stile di esecuzione più "naturale", provare a impostare Amplitude Velocity su circa +40.

RE6: ripetizione dell'involuppo di ampiezza

Visualizzato come: AmpRept
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: Da 0 a 126, KeyOff

Usando **Ampiezza Ripeti**, è possibile ripetere le fasi Attack e Decay dell'involuppo prima che inizi la fase Sustain. Questo può produrre un interessante effetto di "balbuzie" all'inizio della nota se i tempi di Attack e Decay sono impostati in modo appropriato. Il valore del parametro Repeat (da 0 a 126) è il numero effettivo di ripetizioni, quindi se lo imposti su, ad esempio, 3, sentirai un totale di quattro fasi di attacco/decadimento dell'involuppo: quella iniziale, più tre ripetizioni. L'impostazione massima di KeyOff genera un numero infinito di ripetizioni.

RE7: Ampiezza Touch Trigger

Visualizzato come: AmpTTrig
Valore iniziale: Spento
Gamma di regolazione: Spento, da T1 ReTrig a T8 ReTrig

Avrai notato che gli encoder rotativi dell'UltraNova sono sensibili al tocco: il LED associato si illumina non appena la manopola viene toccata. Questa sensibilità al tocco può essere utilizzata in tempo reale per fornire un controllo creativo sul suono, particolarmente utile quando si suona dal vivo.

Ampiezza Touch Trigger assegna a una qualsiasi delle manopole dell'encoder la funzione di pulsante di riattivazione: non appena la manopola viene toccata, l'involuppo dell'ampiezza viene riattivato. Dopo aver effettuato l'assegnazione, per poter utilizzare la funzione è necessario aprire la modalità Animate Touch premendo il tasto **TOCCO** pulsante [22] (selezionare Pagina 1 se non è già visibile); vedrai

che un **R'** appare sotto **RI1**, sotto l'encoder selezionato per confermare l'assegnazione di Envelope 1 a quell'encoder. La manopola sensibile al tocco è ora attiva.

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

RE8: multitrigger di ampiezza

Visualizzato come: AmpMTrig
Valore iniziale: Re-trig
Gamma di regolazione: Legato o Re-Trig

Quando questo parametro è impostato su Re-Trig, ogni nota suonata attiverà il suo involuppo di ampiezza ADSR completo, anche se vengono tenuti premuti altri tasti. In modalità Legato, solo il primo tasto da premere produrrà una nota con l'involuppo completo, tutte le note successive ometteranno le fasi di attacco e decadimento e suoneranno solo dall'inizio della fase di Sustain. "Legato" significa letteralmente "dolcemente" e questa modalità aiuta questo stile di gioco.

È importante notare che affinché la modalità Legato sia operativa, è necessario selezionare il voicing mono - non funzionerà con il voicing polifonico. Vedere pagina 19



Cos'è Legato?

Come detto sopra, il termine musicale Legato significa "dolcemente". Uno stile di tastiera Legato è quello in cui almeno due note si sovrappongono. Ciò significa che mentre suoni la melodia, mantieni la nota precedente (o precedente) mentre ne suoni un'altra

Nota. Una volta che quella nota sta suonando, rilasci la nota precedente.

La riproduzione in stile Legato è rilevante per alcune delle possibilità sonore dell'UltraNova. Nel caso di Amplitude Multi-Trigger, ad esempio, è importante notare che l'involuppo si riattiverà se viene lasciato uno "spazio" tra le note.

Parametri Envelope 1 (Ampiezza) (Pagina 2)

AmpAtSlp	AmpDcSlp	AmpAttTk	AmpDecTk	AmpSusRt	AmpSusLm	AmpLvlTk	LvlTRNte
01270				0		01270C	3

RE1: Pendenza di attacco di ampiezza

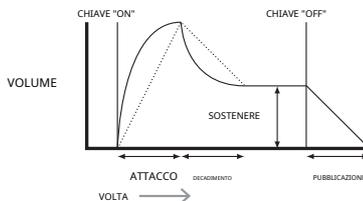
Visualizzato come: AmpAtSlp
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro controlla la "forma" della caratteristica di attacco. Con un valore pari a 0, il volume aumenta linearmente durante la fase di attacco, vale a dire, aumenta di quantità uguali in intervalli di tempo uguali. In alternativa, può essere selezionata una caratteristica di attacco non lineare, in cui il volume aumenta più rapidamente all'inizio. Lo schema seguente lo illustra:

RE2: pendenza del decadimento dell'ampiezza

Visualizzato come: AmpDcSlp
Valore iniziale: 127
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro applica la stessa funzione di **Pendenza di attacco di ampiezza** alla fase di decadimento dell'involuppo. Con un valore pari a 0, il volume scende linearmente dal valore massimo a quello definito dal parametro Sustain, ma impostando Decay Slope su un valore più alto il volume inizialmente si ridurrà più rapidamente. Lo schema seguente lo illustra:



RE3: Traccia di attacco di ampiezza

Visualizzato come: AmpAttTk
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: -64 a +63

Questo parametro mette in relazione il tempo di attacco di una nota con la sua posizione sulla tastiera. quando **Traccia di attacco di ampiezza** ha un valore positivo, il tempo di attacco di una nota diminuisce quanto più in alto viene suonata sulla tastiera. Al contrario, le note più basse hanno un tempo di attacco più lungo. Questo aiuta a simulare l'effetto di un vero strumento a corde (come un pianoforte a coda), dove la massa delle corde sulle note più basse ha un tempo di risposta più lento quando viene colpita. Quando viene applicato un valore negativo, le relazioni vengono invertite.

RE4: traccia di decadimento dell'ampiezza

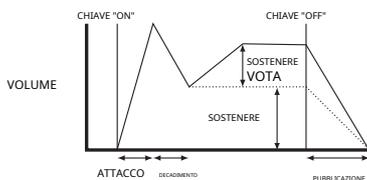
Visualizzato come: AmpDecTk
 Valore iniziale: 0
 Gamma di regolazione: -64 a +63

Questo parametro funziona esattamente allo stesso modo di **Pista d'attacco**, tranne per il fatto che è il tempo di Decadimento di una nota che diventa dipendente dalla sua posizione sulla tastiera.

RE5: frequenza di mantenimento dell'ampiezza

Visualizzato come: AmpSusRt
 Valore iniziale: Appartamento
 Gamma di regolazione: - 64 a Flat a +63

Con questo parametro impostato su Flat, il volume durante la fase di Sustain dell'involuppo rimane costante. Ulteriori variazioni al carattere di una nota possono essere ottenute facendo in modo che la nota diventi più forte o più bassa mentre si tiene premuto il tasto. Un valore positivo di **Tasso di mantenimento** farà aumentare il volume durante la fase di Sustain e continuerà a farlo fino al raggiungimento del livello massimo. Il parametro controlla la velocità con cui la nota aumenta il volume e più alto è il valore, più veloce è la velocità di aumento. Qualsiasi tempo di rilascio impostato funzionerà normalmente quando il tasto viene rilasciato, indipendentemente dal fatto che sia stato raggiunto o meno il volume massimo. Se viene impostato un valore negativo, il volume durante la fase di Sustain diminuisce e, se il tasto non viene rilasciato, la nota finirà per diventare impercettibile.

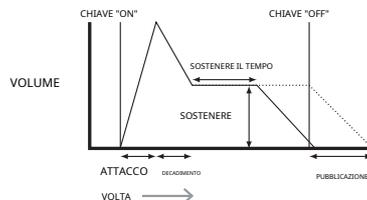


I valori più bassi (positivi o negativi) di Amplitude Sustain Rate sono generalmente più utili.

RE6: Tempo di mantenimento dell'ampiezza

Visualizzato come: AmpSusTm
 Valore iniziale: 127
 Gamma di regolazione: Da 0 a 126, KeyOff

Questo parametro imposta la durata della fase Sustain. Con un valore di KeyOff, la nota rimarrà udibile continuamente fino al rilascio del tasto (a meno che un valore negativo di **Tasso di mantenimento** è stato applicato per ridurre il volume). Qualsiasi altro valore di **Sosteni il tempo** taglierà automaticamente la nota dopo un tempo predeterminato se il tasto è ancora premuto. **Tempo di rilasci** si applica ancora se la chiave viene rilasciata prima. Un valore di 126 imposta il Sustain time a ca. 10 secondi, mentre valori intorno a 60 lo impostano a circa 1 secondo.



RE7: traccia del livello di ampiezza

Visualizzato come: AmpLvITk
 Valore iniziale: 0
 Gamma di regolazione: -64 a +63

Questo parametro funziona in modo simile agli altri parametri di "tracciamento". **Pista d'attacco** **Traccia di decadimento** (RI3&RE4), ma è il volume della nota che si modifica, secondo l'intervallo tra essa e il **Traccia Notafissato** dalla RE8. Con un valore positivo, le note più alte della Track Note diventano progressivamente più forti man mano che si allontanano dalla Track Note e viceversa. Con un valore negativo, le note più alte della Track Note diventano progressivamente più basse man mano che si allontanano dalla Track Note, e di nuovo, viceversa. Si noti che questa modifica del volume viene applicata ugualmente a tutte le fasi dell'involuppo di ampiezza; è il volume complessivo della nota che cambia con **Pista di livello**. L'effetto dovrebbe essere usato con parsimonia; valori bassi hanno un effetto migliore.



Si noti che sebbene Amplitude Level Track sembri funzionare in modo molto simile a Amplitude Attack Track e Amplitude Decay Track, solo Level Track utilizza una nota definibile dall'utente come riferimento (**impostato da RE8**), sopra cui note diventa più forte e al di sotto del quale diventa più morbido. I parametri Attack e Decay Track (**RI3e RE4**) hanno una nota di riferimento fissa in C3.

Parametro busta comune

Questo parametro è disponibile a Pagina 2 del menu per ogni Involuppo.

RE8: Nota di riferimento del binario di livello

Visualizzato come: LvITkNte
 Valore iniziale: C3
 Gamma di regolazione: da do -2 a sol 8

Questo imposta la nota di riferimento usata per **Traccia di livello di ampiezza**. Quando è attivo, questo parametro aumenta il volume per le note al di sopra della nota della traccia scelta e lo riduce per le note al di sotto di essa. C3, il valore predefinito, è Middle C sulla tastiera; questo è il Do un'ottava sopra la nota più bassa sulla tastiera (anche Do), fornendo **nOTTAVA**i pulsanti [32] sono selezionati.

Parametri Envelope 2 (Filtro) (Pagina 1)

FltAtt	FltDec	FltSus	FltRel	FltVeloc	FltRept	FltTTrig	FltMTrig
2	75	35	45	0	0	SPENTO	Re-trig

I parametri disponibili per la regolazione con il generatore di involuppo 2 corrispondono strettamente a quelli per il generatore di involuppo 1. Mentre l'involuppo 1 si occupa delle modifiche all'involuppo dell'ampiezza del suono, l'involuppo 2 offre un filtraggio "dinamico", stabilendo una relazione tra la sezione del filtro e il filtro ADSR Involuppo 2, con conseguente variazione della frequenza del filtro in base alla forma dell'involuppo.



Per ascoltare l'effetto di uno qualsiasi dei parametri Filter Envelope, dovrai prima andare nei menu Filter e impostare alcuni filtri. Quindi impostare **RI5** nella Pagina 1 del menu dei filtri (**F1Env2oF2Env2**) ad un valore iniziale di ca. +30 e assicurarsi che il filtro non sia completamente aperto, cioè impostato **F1Freq** alla fascia media.

RE1: filtrare il tempo di attacco

Visualizzato come: FltAtt
 Valore iniziale: 2
 Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta l'azione della sezione filtro durante la fase di attacco della nota. Più alto è il valore, più tempo impiega il filtro a reagire durante questa fase.



Per valutare l'azione dei parametri Filter Envelope per ciascuna delle fasi ADSR (**RI1aRE4**), può essere utile non impostare tutti e tre su zero.

RE2: tempo di decadimento del filtro

Visualizzato come: FltDec
 Valore iniziale: 75
 Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta l'azione della sezione filtro durante la fase di decadimento della nota. Di nuovo, più alto è il valore del parametro, più lungo è il periodo per il quale viene applicato il filtraggio.

RE3: Filtro Sustain Level

Visualizzato come: FltSus
 Valore iniziale: 35
 Gamma di regolazione: da 0 a 127

La frequenza del filtro (cut-off o center, a seconda del tipo di filtro) si "assesta" ad un valore impostato dal **Livello di sustain del filtro**. Quindi, una volta completate le fasi di Attack e Decay dell'involuppo, il contenuto armonico che sarà più evidente nel suono sarà determinato da questo parametro. Ricorda che se il parametro della frequenza del filtro (come impostato nel menu Filtro) è impostato su un valore troppo basso o troppo alto, l'effetto dell'involuppo sarà limitato.

RE4: Tempo di rilascio del filtro

Visualizzato come: FltRel
 Valore iniziale: 45
 Gamma di regolazione: da 0 a 127

Come **Rilascio del filtro** aumenta di valore, la banconota subisce un'azione sempre più filtrante una volta rilasciato il tasto.



Si noti che il **Rilascio di ampiezza** il tempo (nei parametri dell'Involuppo 1) deve essere sufficientemente alto da produrre un "fade-out" udibile prima che l'effetto del filtro sulla "coda" della nota sia evidente.

RE5: Velocità del filtro

Visualizzato come: FltVeloc
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: -64 a +63

Come **Ampiezza Velocità** aggiunge la sensibilità al tocco al volume, quindi **Filtro Velocità** può essere impostato per rendere l'azione del filtro sensibile al tocco. Con valori di parametro positivi, più forte si suonano i tasti, maggiore sarà l'effetto del filtro. Insieme a **Filtro Velocità** impostato su zero, le caratteristiche del suono sono le stesse indipendentemente da come vengono premuti i tasti. Si noti che i valori negativi hanno l'effetto inverso.

RE6: ripetizione del filtro

Visualizzato come: FltRept
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: Da 0 a 126, infinito

quando **Filtro Ripetiti** impostato su un valore diverso da zero, le fasi Attack e Decay dell'involuppo vengono ripetute prima che venga avviata la fase Sustain. Questo ha un effetto simile a **Ampiezza Ripetite** l'uso di entrambi i parametri di ripetizione può creare alcuni suoni piuttosto sorprendenti.

RE7: Filtro Touch Trigger

Visualizzato come: FltTrig
Valore iniziale: Sponzo
Gamma di regolazione: Off, da T1ReTrig a T8ReTrig, da T1Trig a T8Trig, da T1Enable a T8Enable
A differenza di **Attivazione del tocco di ampiezza**, **Filtro Touch Trigger** ha tre opzioni per ogni controllo sensibile al tocco: **Grilletto**, **Riattivare** e **Abilitare**. Tuttavia, come con **Ampiezza Touch Trigger**, è necessario abilitare il **Tocco animato** modalità premendo il **TOCCO** pulsante [22] per utilizzare la funzione.

Riattivare agisce in modo simile a **Riattivazione dell'ampiezza**, tranne per il fatto che è l'azione del filtro che viene riattivata toccando la manopola dell'encoder selezionata. La nota suona normalmente quando si preme il tasto, toccando la manopola si riattiva l'intero involuppo. La modalità Re-Trigger è confermata nella pagina 1 del menu Animate Touch dalla lettera 'R' nella posizione appropriata.

Grilletto in questa modalità, l'azione del filtro attivata dall'involuppo non viene avviata premendo un tasto e la nota suona inizialmente senza che l'involuppo agisca sul filtro. Toccando la manopola (mentre il tasto è premuto) si attiverà l'involuppo del filtro. **Modalità di attivazione** è confermato nella pagina 1 del menu Animate Touch dalla lettera 'T' nella posizione appropriata. **Abilitare** in questa modalità, l'azione del filtro attivata dall'involuppo viene avviata dalla tastiera, ma solo mentre la manopola viene toccata. In questo modo puoi facilmente passare da un suono all'altro con e senza l'azione dell'involuppo sul filtro. **Abilitare** la modalità è confermata nella pagina 1 del menu Animate Touch dalla lettera 'E' nella posizione appropriata.

RE8: filtro multitrigger

Visualizzato come: FltMTrig
Valore iniziale: Re-trig
Gamma di regolazione: Legato o Re-Trig

Funziona in modo molto simile a **Ampiezza Multi-trigger**. Quando impostato su **Re-trig**, ogni nota suonata attiverà il suo involuppo ADSR completo, anche se si tengono premuti altri tasti. Con l'involuppo applicato alla sezione filtro, ciò significa che l'effetto di qualsiasi altro innesco dall'involuppo si sentirà su ogni nota. Quando impostato su **Legato**, solo il primo tasto da premere produrrà una nota con l'intero involuppo e quindi produrrà qualsiasi effetto di filtro. Tutte le note successive non avranno alcun filtro dinamico. Ricorda che per il **Legato** modalità per essere operativa, è necessario selezionare il voicing mono - non funzionerà con il voicing polifonico. Vedere pagina 18.



Vedere pagina 20 per maggiori dettagli sullo stile Legato.

Parametri Envelope 2 (Filtro) (Pagina 2)

FltAtSlp	FltDcSlp	FltAttTk	FltDecTk	FltSusRt	FltSusTm	FltLvTtk	LvTtkNte
0	1270			0		0	01270C 3

RE1: Filtra la pendenza di attacco

Visualizzato come: FltAtSlp
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro controlla la "forma" della caratteristica di attacco applicata ai filtri. Con un valore pari a 0, qualsiasi effetto di filtraggio applicato alla fase di attacco aumenta linearmente, vale a dire, aumenta di quantità uguali in intervalli di tempo uguali. In alternativa, può essere selezionata una caratteristica di attacco non lineare, in cui l'effetto del filtro aumenta più rapidamente all'inizio.

RE2: pendenza del decadimento del filtro

Visualizzato come: FltDcSlp
Valore iniziale: 127
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo corrisponde a **Filtra la pendenza di attacco** allo stesso modo che **Pendenza di decadimento dell'ampiezza** corrisponde a **Pendenza di attacco di ampiezza**. Così la linearità della reazione della sezione del filtro durante la fase di Decadimento dell'involuppo può essere variata, da lineare ad una pendenza più esponenziale, dove qualsiasi effetto del filtro è più pronunciato durante la prima parte della fase di Decadimento.

RE3: Filtra traccia di attacco

Visualizzato come: FltAttTk
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: -64 a +63

Piace **Traccia di attacco di ampiezza**, questo parametro mette in relazione il tempo di attacco di una nota con la sua posizione sulla tastiera. quando **Filtro attacco Track** ha valore positivo, l'effetto di filtraggio durante la fase di Attack di una nota si accorcia man mano che si sale sulla tastiera. Al contrario, le note più basse hanno il loro tempo di attacco aumentato. Quando viene applicato un valore negativo, le relazioni vengono invertite.

RE4: Traccia di decadimento del filtro

Visualizzato come: FltDecTk
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: -64 a +63

Questo parametro funziona esattamente allo stesso modo di **Pista d'attacco**, tranne per il fatto che è l'effetto filtro durante la fase di Decadimento di una nota che diventa dipendente dalla sua posizione sulla tastiera.

RE5: Filtra Sustain Rate

Visualizzato come: FltSusRt
Valore iniziale: Appartamento
Gamma di regolazione: -64 a Flat a +63

Con un valore Flat, la frequenza del filtro rimane costante durante la fase di Sustain della nota. Se **Filtro Sustain Rate** viene assegnato un valore positivo, la frequenza del filtro continua ad aumentare durante la fase di Sustain, quindi il carattere della nota continua ad alterarsi in modo udibile più a lungo. Con bassi valori di **Filtro Sustain Rate**, il cambiamento è lento e aumenta in rapidità all'aumentare del valore. Con valori negativi, la frequenza del filtro diminuisce durante la fase di Sustain. Vedere pagina 21 per un'illustrazione.

RE6: Filtro Sustain Time

Visualizzato come: FltSusTm
Valore iniziale: 127
Gamma di regolazione: Da 0 a 126, Keyoff

Questo parametro si applica anche alla fase Sustain e imposta per quanto tempo rimane attivo il filtro attivato dall'involuppo. Quando impostato su **Keyoff**, il filtraggio rimane applicato continuamente fino al rilascio del tasto. Qualsiasi valore inferiore a **Sostieni il tempo** farà sì che l'effetto di filtraggio si interrompa improvvisamente prima che la nota finisca e rimarrà con la fase di rilascio dell'involuppo. Questo, ovviamente, si verifica solo se il **Tempo di mantenimento dell'ampiezza** è più lungo del **Filtro Sustain Time**, altrimenti la nota smetterà di suonare del tutto prima che il filtro si sia interrotto.

RE7: traccia a livello di filtro

Visualizzato come: FltLvTtk
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: -64 a +63

Questo parametro funziona in modo simile agli altri parametri di "tracking", ma è la profondità con cui l'involuppo è applicato al filtro che cambia, in relazione all'intervallo tra la nota suonata e il **Traccia Notafissato dalla RE8**. Con un valore positivo, l'effetto di filtraggio attivato dall'involuppo diventa progressivamente più pronunciato per le note più alte del **Traccia Nota** più lontano dal **Traccia Nota** sono, e viceversa. Con un valore negativo, note più alte del **Traccia Nota** subiscono progressivamente meno filtering il più lontano dal **Traccia Nota** sono, e ancora, viceversa.

Parametro busta comune

Vedere pagina 21. Il **Nota di riferimento della traccia** parametro è disponibile su **RE8** a Pagina 2 del menu per ogni Busta.

E3Att	E3dicembre	E3Sus	E3Rel	E3Ritardo	E3Ripeti	E3TTrig	E3MTrig
10	70	64	40	0	0	Sponzo	Re-trig

Involuppi da 3 a 6 parametri (Pagina 1)

Oltre agli involuppi Amplitude e Filter dedicati, l'UltraNova è dotato di quattro ulteriori involuppi assegnabili, gli involuppi da 3 a 6. Il controllo di questi può essere selezionato con il **ISELEZIONARE** pulsante [10]. Questi involuppi hanno virtualmente lo stesso set di parametri del file

Inviluppi di ampiezza e filtro, ma possono essere assegnati a piacere per controllare molte altre funzioni del sintetizzatore, inclusi la maggior parte dei parametri dell'oscillatore, ltri, EQ e panning tra gli altri.

L'assegnazione degli involuppi da 3 a 6 ad altri parametri del synth viene eseguita nel menu Modulation (vedere pagina 25 per tutti i dettagli). Per ascoltare i loro effetti, devi prima aprire il menu Modulation e impostare Modulation Patch 1's **FonteaEnv3e** il **Destinazionea** un parametro a scelta (ad es. Global Oscillator Pitch **-0123Ptch**).

La disposizione dei parametri per gli involuppi da 3 a 6 è identica e la disposizione segue da vicino quella degli involuppi 1 e 2 (ampiezza e filtri). Sebbene indicati come Busta 3, i riepiloghi dei parametri seguenti si applicano ugualmente alle Buste 3, 4, 5 e 6, quindi non vengono ripetuti.

La funzione effettiva degli involuppi da 3 a 6 dipenderà ovviamente da cosa sono indirizzati a controllare nel menu Modulation. Tuttavia, la derivazione dei parametri di involuppo stessi segue quelli già descritti per gli involuppi Ampiezza e Filtro, con l'eccezione del **Ritardo** parametro (Pagina 1, **RI5**), la cui funzione è descritta di seguito.

RE1: busta 3 tempo di attacco

Visualizzato come: E3Att
Valore iniziale: 10
Gamma di regolazione: da 0 a 127

RE2: tempo di decadimento dell'involuppo 3

Visualizzato come: E3dicembre
Valore iniziale: 70
Gamma di regolazione: da 0 a 127

RE3: Envelope 3 Sustain Level

Visualizzato come: E3Sus
Valore iniziale: 64
Gamma di regolazione: da 0 a 127

RE4: tempo di rilascio della busta 3

Visualizzato come: E3Rel
Valore iniziale: 40
Gamma di regolazione: da 0 a 127

RE5: Ritardo busta 3

Visualizzato come: E3Ritardo
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro ritarda l'inizio dell'intero involuppo. Quando si preme un tasto, la sua nota suona normalmente, con gli involuppi 1 e 2 che agiscono come programmati. Ma qualsiasi ulteriore effetto di modulazione attivato dagli involuppi da 3 a 6 sarà ritardato di un tempo impostato da **Ritardo** parametro. Il valore massimo di 127 rappresenta un ritardo di 10 secondi, mentre un valore di circa 60-70 rappresenta un ritardo di circa 1 secondo.

RE6: Busta 3 Ripeti

Visualizzato come: E3Ripeti
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

RE7: Envelope 3 Touch Trigger

Visualizzato come: E3TTrig
Valore iniziale: Spento
Gamma di regolazione: Off, da T1ReTrig a T8ReTrig, da T1Trig a T8Trig, da T1Enable a T8Enable

RE8: Envelope 3 Multi-trigger

Visualizzato come: E3MTrig
Valore iniziale: Re-trig
Gamma di regolazione: Legato o Re-Trig

Parametri Envelope 3 (Pagina 2)

E3AtSlp	E3DcSlp	E3AttTk	E3DecTk	E3SusRat	E3SusTim	E3Lvtk	LvtkNte
0	127	0	0	0	127	0	C3

RE1: Busta 3 Pendenza d'attacco

Visualizzato come: E3AtSlp
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

RE2: Pendenza di decadimento dell'involuppo 3

Visualizzato come: E3DcSlp
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

RE3: Involuppo 3 Tracciato d'Attacco

Visualizzato come: E3AttTk
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: -64 a +63

RE4: Traccia di decadimento dell'involuppo 3

Visualizzato come: E3DecTk
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: -64 a +63

RE5: Involuppo 3 Sustain Rate

Visualizzato come: E3SusRat
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: -64 a +63

RE6: Involuppo 3 Sustain Time

Visualizzato come: E3SusTim
Valore iniziale: 127
Gamma di regolazione: da 0 a 127

RE7: Busta 3 Level Track

Visualizzato come: E3Lvtk
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: -64 a +63

Parametro busta comune

Vedere pagina 21. Il **Nota di riferimento della traccia** parametro è disponibile su **RE8a** Pagina 2 del menu per ogni Busta.

Ifos

L'UltraNova ha tre oscillatori a bassa frequenza (LFO) separati. Questi sono designati LFO1, 2 e 3, sono identici in termini di caratteristiche e possono essere usati liberamente per modificare molti altri parametri del synth, come l'intonazione o il livello dell'oscillatore, i filtri, il panning, ecc.

L'assegnazione degli LFO da 1 a 3 ad altri parametri del synth viene eseguita nel menu Modulation (vedere pagina 25 per tutti i dettagli). Per ascoltare i loro effetti, devi prima aprire il menu Modulation e impostare Modulation Patch 1's **FonteaLfo1+/-oLfo1+*** e la Destinazione a un parametro a tua scelta. Si noti inoltre che il **Profondità** controllo in questo menu (**RE6**) determina la quantità di modulazione LFO applicata a **Destinazione** parametro e l'aumento di questo valore avrà un effetto diverso a seconda di quale sia il parametro Destinazione, ma generalmente può essere inteso come "più effetto". L'interpretazione dei valori negativi di **Profondità** dipenderà anche dal prescelto **Destinazione** parametro.

La sezione LFO ha il proprio set di tre LED, uno per LFO. Questi monitorano l'uscita di ciascun LFO per fornire un comodo riferimento visivo per quanto riguarda frequenza, forma d'onda e fase.

Premendo il **LFO** pulsante [16] apre il menu LFO, che ha due pagine per ogni LFO. Uno di **SELEZIONARE** pulsanti e uno dei **PAGINA** pulsanti si illumineranno, indicando che è disponibile più di un LFO da controllare e che sono disponibili ulteriori pagine di menu. Viene visualizzato un totale di 12 parametri per LFO per la regolazione, otto a pagina 1 e quattro a pagina 2. Poiché i parametri dei tre LFO sono identici, vengono descritte solo le funzioni dell'LFO1.

* Selezione **Lfo1+** in quanto la sorgente fa variare all'LFO il parametro controllato solo in senso positivo (cioè crescente). Selezionandolo come **Lfo1+/-** varia sia in senso positivo che negativo. Queste opzioni, e altre ad esse correlate, sono discusse in maggior dettaglio a pagina 25.

Parametri LFO 1 (Pagina 1)

Tasso L1	L1RSync	L1Onda	Fase L1	L1 Muovi	L1KSync	L1Conn	L1OneSht
68	Spento	Seno	0	0	Spento	Spento	Spento

RE1: Tasso LFO 1

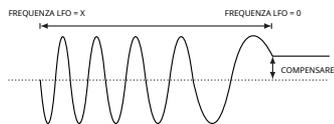
Visualizzato come: Tasso L1
Valore iniziale: 68
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Rate è la frequenza dell'oscillatore. Un valore pari a 0 disabilita l'LFO e la maggior parte degli effetti musicali

è probabile che utilizzino valori compresi tra 40 e 70, sebbene valori più alti o più bassi possano essere appropriati per determinati effetti sonori.



Quando LFO Rate è impostato su zero, l'LFO viene "fermato", ma applicherà comunque un offset al parametro che sta modulando di una grandezza dipendente da dove si è fermato nel suo ciclo.



RE2: Sincronizzazione frequenza LFO 1

Visualizzato come: L1RSync

Valore iniziale: Spento

Gamma di regolazione: Vedi tabella a pagina 40.

Questo controllo consente di sincronizzare la frequenza dell'LFO con un clock MIDI interno/esterno. Quando impostato su **Spento**, gli LFO funzionano a una frequenza impostata da **Valutare** parametro (**RI1**). In tutte le altre impostazioni **RI1** diventa non operativo e la frequenza dell'LFO è determinata da **Vota Sincronizzazione**, che a sua volta deriva dal clock MIDI. Quando si utilizza il clock MIDI interno, la velocità può essere impostata nel menu Arp Edit con **REB**.

RE3: Forma d'onda LFO 1

Visualizzato come: L1Onda

Valore iniziale: Seno

Gamma di regolazione: vedi tabella a pagina 41.

Gli LFO di UltraNova sono in grado di generare non solo le familiari forme d'onda sinusoidale, a dente di sega, triangolare e quadra per scopi di modulazione, ma sono anche in grado di produrre un'ampia gamma di sequenze preimpostate di varie lunghezze e forme d'onda casuali. Un uso comune di un LFO è quello di modulare gli oscillatori principali e con molte delle forme d'onda in sequenza, impostando il **Profondità** parametro nel menu Modulation su 30 o 36 (vedi tabella) assicurerà che i toni dell'oscillatore risultanti saranno associati musicalmente in qualche modo.

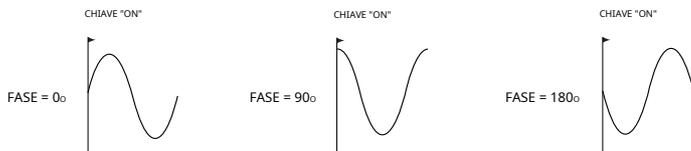
RE4: LFO 1 Fase

Visualizzato come: Fase L1

Valore iniziale: 0

Gamma di regolazione: Da 0° a 357°

Questo controllo è attivo solo se **L1KSync** (**RE6**) è impostato **SU**. Determina il punto iniziale della forma d'onda dell'LFO quando viene premuto il tasto. Una forma d'onda completa ha 360° e gli incrementi del controllo sono in passi di 3°. Quindi un'impostazione a metà (180 gradi) farà iniziare la forma d'onda modulante a metà del suo ciclo.



RE5: LFO 1 Muovi

Visualizzato come: L1 Muovi

Valore iniziale: Spento

Gamma di regolazione: Spento, da 1 a 127

Slew ha l'effetto di modificare la forma della forma d'onda dell'LFO. Gli spigoli vivi diventano meno nitidi all'aumentare della rotazione. L'effetto di ciò può essere facilmente osservato selezionando Square come forma d'onda dell'LFO e impostando la velocità piuttosto bassa in modo che l'uscita quando viene premuto un tasto si alterni solo tra due toni. Aumentando il valore di Slew, la transizione tra i due toni diventerà una "planata" piuttosto che un brusco cambiamento. Ciò è causato dallo spostamento dei bordi verticali della forma d'onda dell'LFO quadrato.



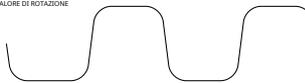
Si noti che Slew ha effetto su tutte le forme d'onda LFO, inclusa la sinusoidale. L'effetto di LFO Slew differisce leggermente a seconda delle diverse forme d'onda LFO. All'aumentare di Slew, il tempo necessario per raggiungere l'ampiezza massima aumenta e alla fine può comportare che non venga mai raggiunto, sebbene l'impostazione in cui viene raggiunto questo punto varierà con la forma d'onda.

ONDA QUADRA

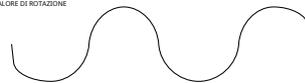
NESSUNA SCAZIATA



PICCOLO VALORE DI ROTAZIONE



GRANDE VALORE DI ROTAZIONE



RE6: Attivazione/disattivazione della sincronizzazione dei

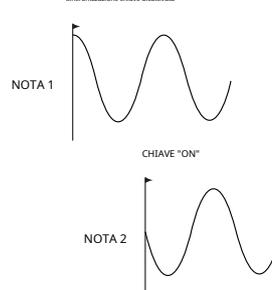
tasti LFO 1 Visualizzato come: L1KSync

Valore iniziale: Spento

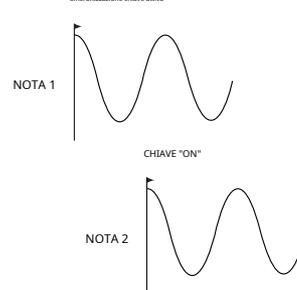
Gamma di regolazione: Accesso o spento

Ogni LFO viene eseguito continuamente, "in background". Se la **Sincronizzazione chiave** impostazione è **Spento**, non c'è modo di prevedere dove sarà la forma d'onda quando si preme un tasto. Pressioni consecutive di un tasto produrranno inevitabilmente risultati diversi. Ambientazione **Sincronizzazione chiave** a **SU** riavvia l'LFO nello stesso punto della forma d'onda ogni volta che viene premuto un tasto. Il punto effettivo è impostato dal **Fase** parametro (**RI3**).

Sincronizzazione chiave disattivata



Sincronizzazione chiave attiva



RE7: Sincronizzazione comune LFO 1

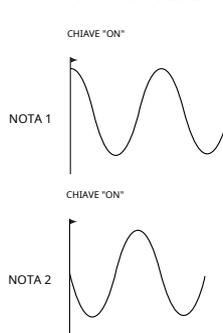
Visualizzato come: L1Comn

Valore iniziale: Spento

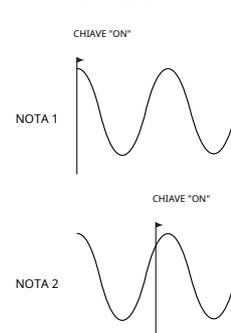
Gamma di regolazione: Accesso o spento

Sincronizzazione comune è applicabile solo alle voci polifoniche. Assicura che la fase della forma d'onda dell'LFO sia sincronizzata per ogni nota suonata. Quando impostare **Spento**, non esiste tale sincronizzazione e suonare una seconda nota mentre ne è già premuta una risulterà in un suono non sincronizzato poiché le modulazioni saranno fuori tempo.

Sincronizzazione comune disattivata



Sincronizzazione comune disattivata



Imposta l'**LFO Sincronizzazione comune** a **SU** per un'emulazione dei primi sintetizzatori polifonici analogici.

RE8: LFO 1 One-Shot

Visualizzato come: L1OneSht

Valore iniziale: Spento

Gamma di regolazione: Accesso o spento

Come suggerisce il nome, impostando questo parametro su **SU** fa sì che l'LFO generi solo un singolo ciclo della sua forma d'onda. Si noti che viene sempre generato un ciclo completo della forma d'onda indipendentemente dall'impostazione di LFO Phase; se LFO Phase è impostato su 90%, la forma d'onda one-shot inizierà al punto 90%, eseguirà un ciclo completo e terminerà a 90%.

Parametri LFO 1 (Pagina 2)

E3AttSp 0	E3DcSp 127	E3AttTk 0	E3DecTk 0	E3SusRat 0	E3SusTm 127	E3Lvtk 0	LvTknTe C3
--------------	---------------	--------------	--------------	---------------	----------------	-------------	---------------

RE1: Ritardo LFO 1

Visualizzato come: L1Ritardo
 Valore iniziale: 0
 Gamma di regolazione: da 0 a 127

Ritardo dell'LFO è un parametro temporale la cui funzione è determinata dal **L1InOut(RI3)**.

RE2: LFO 1 Delay Sync

Visualizzato come: L1DSync
 Valore iniziale: Spento
 Gamma di regolazione: Vedi tabella a pagina 40.

Quando questo parametro è impostato su **Spento**, il ritardo LFO è controllato dal **Ritardo** parametro (**RI1**). In tutte le altre impostazioni **RI1** diventa non operativo e il ritardo LFO viene derivato dal clock MIDI interno/esterno.

RE3: LFO 1 Fade In/Fade Out

Visualizzato come: L1InOut
 Valore iniziale: Dissolvenza in entrata
 Gamma di regolazione: FadeIn, FadeOut, GateIn, GateOut

La funzione delle quattro possibili impostazioni di Intro è la seguente:

Dissolvenza in entrata-la modulazione dell'LFO viene aumentata gradualmente nel periodo di tempo impostato dal parametro Delay (**RI1**).

GateIn-l'inizio della modulazione dell'LFO è ritardato del periodo di tempo impostato dal parametro LFO Delay, quindi inizia immediatamente a pieno livello.

Dissolvenza-la modulazione dell'LFO viene gradualmente diminuita nel periodo di tempo impostato dal parametro Delay (**RI1**), lasciando la nota senza modulazione LFO.

GateOut-la nota è completamente modulata dall'LFO per il periodo di tempo impostato dal **Ritardo** parametro (**RI1**).

In questo momento, la modulazione si interrompe bruscamente.

RE4: Attivazione ritardo LFO1

Visualizzato come: L1DTrig
 Valore iniziale: Legato
 Gamma di regolazione: Legato o Re-Trig

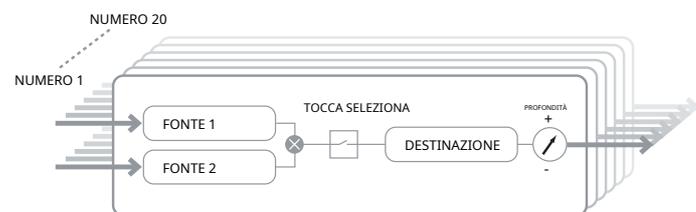
Questo parametro funziona in combinazione con il **Dissolvenza in entrata/Dissolvenza** funzione impostata da **RI3**. In **Re-trig** modalità, ogni nota suonata ha il proprio tempo di ritardo, come impostato dal **Ritardo** parametro (o clock MIDI se **L1DSync** è attivo). In **Legato** modo, è solo la prima nota di un passaggio in stile legato che determina il **Ritardo** time - cioè la seconda nota e quelle successive non riattivano la funzione Delay. Per il **Legato** impostazione di **Attivazione ritardo** per essere operativo, deve essere selezionato il voicing mono - non funzionerà con il voicing polifonico. Vedere pagina 18.

 Vedere pagina 21 per ulteriori dettagli sullo stile Legato.

TE5-TE8: Non usato

LA MATRICE DI MODULAZIONE

Il cuore di un sintetizzatore versatile risiede nella capacità di interconnettere i vari controller, generatori di suoni e blocchi di elaborazione in modo tale che uno ne controlli - o "moduli" - un altro, in tutti i modi possibili. UltraNova offre un'enorme flessibilità del routing dei controlli e per questo è disponibile un menu dedicato, il menu Modulation.



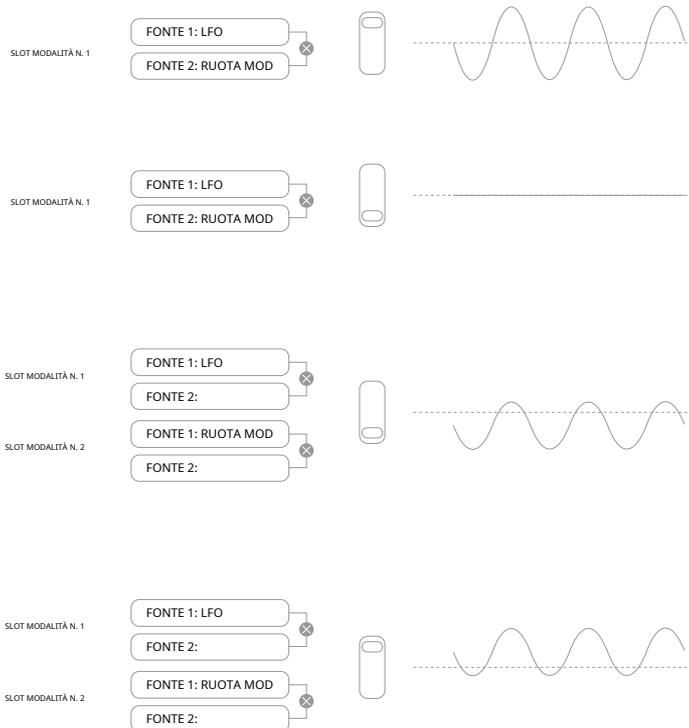
Premendo il **MODULAZIONE** pulsante [17] apre il menu Modulation, che è una singola pagina. Il menu può essere visualizzato come un sistema per collegare le sorgenti di controllo a un'area specifica del synth. Ciascuna di tali assegnazioni di connessione è definita "slot" e vi sono 20 slot di questo tipo a cui si accede da **RI1** (vedi sotto). Ogni slot definisce il modo in cui una o due sorgenti di controllo vengono instradate a un parametro controllato. Le possibilità di instradamento disponibili in ciascuno dei 20 slot sono identiche e la descrizione dei controlli riportata di seguito è applicabile a tutti.

 La matrice di modulazione è sia variabile che additiva. Cosa intendiamo per matrice 'variabile' e 'additiva'?

Con 'variabile' intendiamo che non è solo l'indirizzamento di una sorgente di controllo a un parametro controllato che è definito in ogni slot, ma anche la "grandezza" del controllo. Quindi la 'quantità' di controllo - o 'intervallo' di controllo - utilizzato dipende da te.

Per 'additivo' intendiamo che un parametro può essere variato da più di una sorgente, se lo si desidera. Ogni slot consente di indirizzare due sorgenti a un parametro e i loro effetti vengono moltiplicati insieme. Ciò significa che se uno dei due è a zero, non ci sarà alcuna modulazione. Tuttavia, non c'è motivo per cui non si possano avere ulteriori slot che indirizzano queste o altre sorgenti allo stesso parametro. In questo caso, i segnali di controllo provenienti da diversi slot "si sommano" per produrre l'effetto complessivo.

Posizione ruota mod



 Devi stare attento quando imposti patch come questa per assicurarti che l'effetto combinato di tutti i controller che agiscono simultaneamente crei comunque il suono che desideri.

Inoltre, il menu Modulation consente di assegnare le manopole sensibili al tocco su uno qualsiasi degli otto encoder rotativi come controller aggiuntivi, purché sia abilitata la modalità Animate Touch (vedere pagina 26).

Menu matrice di modulazione

Numero	Fonte1	Fonte2	ToccaSel	Destino	Profondità
1	Diretto	Diretto	Spento	O123Pch	0

RE1: numero di patch

Visualizzato come: Numero
 Valore iniziale: 1
 Gamma di regolazione: 1 a 20

La matrice di modulazione ha 20 "slot", ciascuno dei quali definisce un'assegnazione di instradamento di una (o due) sorgenti a una destinazione. Tutte le patch hanno la stessa selezione di sorgenti e destinazioni e possono essere utilizzate una o tutte. La stessa origine può controllare più destinazioni e una destinazione può essere controllata da più origini.

RE2: Fonte 1

Visualizzato come: Fonte1
 Valore iniziale: Diretto
 Gamma di regolazione: vedi tabella a pagina 41

Questo seleziona una sorgente di controllo (modulatore), che verrà indirizzata alla destinazione impostata da **RI5**.

Impostare entrambi **RI2** e **RI3a** **Diretto** significa che non è definita alcuna modulazione.

RE3: Fonte 2

Visualizzato come: Fonte2
 Valore iniziale: Diretto
 Gamma di regolazione: vedi tabella a 41

Seleziona una seconda sorgente di controllo per la destinazione scelta. Se viene utilizzata solo una sorgente per patch, impostare **RI3a** **Diretto**.

RE4: abilitazione controller touch

Visualizzato come: ToccaSel
 Valore iniziale: Spento
 Gamma di regolazione: Spento, da Touch1 a Touch8

Le manopole sensibili al tocco degli otto encoder rotativi possono essere programmate come controller touch, avviando una modifica al valore di un parametro (definito da **Destinazione-RI5**) quando viene toccato. Notare che **Tocco animato** la modalità deve essere abilitata affinché i controller touch siano attivi. Il **Tocco animato** menu confermerà che un controller è stato assegnato dall'apposito **Mil** numero è qualcosa di diverso da zero. Vedere il capitolo successivo per ulteriori dettagli sull'utilizzo dei controller touch. Si noti che quando sia un controller touch che altre sorgenti (**Fonte1** e/o **Fonte 2**) sono assegnati nello stesso slot, il controller touch funge da interruttore per le altre sorgenti, il cui effetto si sentirà solo quando il controllo touch è attivato.



Si noti che i controlli Touch possono anche essere assegnati direttamente per riattivare/attivare gli involucri tramite i menu degli involucri (**RE7a** pagina 2 di ciascun menu)

RE5: Destinazione

Visualizzato come: Destino
 Valore iniziale: 0123Ptch
 Gamma di regolazione: vedi tabella a pagina 42

Imposta quale parametro UltraNova deve essere controllato dalla sorgente selezionata (o dalle sorgenti) nella patch corrente. La gamma di possibilità comprende:

Parametri che influenzano direttamente il suono:

- tutti i toni dell'oscillatore (**0123Ptch**)
- quattro parametri per oscillatore
- i sei ingressi del mixer dagli oscillatori, dalla sorgente di rumore e dai modulatori ad anello
- quantità di distorsione, frequenza e risonanza per filtro, oltre al bilanciamento del filtro
- 34 parametri FX assortiti tra cui chorus, delay, EQ ecc.

Parametri che possono fungere anche da sorgenti modulanti (consentendo così la modulazione ricorsiva):

- Frequenza LFO da 1 a 3
- le fasi di Decadimento dell'Involuppo 1 (ampiezza) e dell'Involuppo 2 (Filtro)

RE6: Profondità

Visualizzato come: Profondità
 Valore iniziale: 0
 Gamma di regolazione: -63 a +64

Il **Profondità** control imposta il livello del controllo applicato alla destinazione, ovvero il parametro che viene modulato. Se sia Source 1 che Source 2 sono attive nello slot in questione, Depth controlla il loro effetto combinato.



Profondità definisce effettivamente la "quantità" di cui varia il parametro controllato quando è sotto il controllo della modulazione. Pensalo come il "raggio" di controllo. Determina anche il "senso" o la polarità del controllo – positivo **Profondità** aumenterà il valore del parametro controllato e negativo **Profondità** lo diminuirà, per lo stesso ingresso di controllo. Si noti che avendo definito sorgente e destinazione in una patch, non si verificherà alcuna modulazione fino al **Profondità** il controllo è impostato su qualcosa di diverso da zero.



Con entrambe le fonti impostate su **Diretto** e **ToccaSel** impostato **Spento**, il **Profondità** diventa un controllo di modulazione "manuale" che influenzerà sempre qualunque parametro sia impostato come **Destinazione**.

RE7-RE8: Non usato

SEZIONE DI CONTROLLO

I controlli Animate

I controlli touch

Come già accennato nelle sezioni precedenti del manuale, gli otto encoder rotativi dell'UltraNova sono dotati di manopole in gomma conduttiva, che li rendono sensibili al tocco. Puoi programmarli per innescare un cambiamento in un parametro e usarli nelle performance per produrre cambiamenti nel tuo suono o effetti che possono essere sottili o drammatici.

Ciò che effettivamente fa ogni Touch Control è programmato nei Menu Envelope e/o Modulation, e le opzioni disponibili per il controllo dei parametri tramite tocco sono discusse nelle relative sezioni del manuale (vedi pagine 20 e 25). Tuttavia, i controlli touch sono attivi solo quando la modalità Touch è stata abilitata premendo il tasto **TOCCO** pulsante [22].

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

A differenza degli altri menu UltraNova, il Menu Touch non fornisce alcuna regolazione dei parametri, si limita a confermare le assegnazioni dei controlli touch che sono state fatte in altri menu.

Mentre la riga superiore del display rimane costante, la riga inferiore fornisce due informazioni:

Se i Touch Control sono stati assegnati per attivare le modulazioni impostate nella Modulation Matrix, il numero di assegnazioni di modulazione appare sotto la lettera 'M'. Il valore visualizzato rappresenta quanti singoli slot di modulazione sono stati impostati per essere attivati da ciascun controllo touch. L'uso dei controlli touch con Modulation Matrix è descritto in dettaglio in questa pagina.

Se a uno degli involucri è stato assegnato un Touch Control, un 'R', 'T' o 'E' appare sotto una delle cifre **1a6**, il numero corrispondente al numero della busta. L'uso dei controlli touch con gli involucri è descritto in dettaglio a pagina 20.

Pertanto, se Touch Control 1 è stato assegnato per riattivare l'Involuppo 1 (Ampiezza) e Touch Control 2 per attivare l'Involuppo 2 (Filtri), il display avrà questo aspetto:

M123456	M123456	M123456	M123456	M123456	M123456	M123456	M123456
0 R-----	0 T-----	0 -----	0 -----	0 -----	0 -----	0 -----	0 -----

Se nella Modulation Matrix sono state effettuate due ulteriori assegnazioni di parametri a un Touch Control, verrà visualizzato un '2' sotto il 'M':

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

Si noti che con Envelope 1 (Amplitude), riattivazione (**R**) della busta è l'unica opzione disponibile. Gli involucri da 2 a 5 consentono una scelta di riattivazione (**R**), innescando (**T**) o abilitare (**E**) funzioni.

Modifica i controlli

Mentre si suona dal vivo, è spesso desiderabile regolare manualmente alcuni aspetti del suono – cioè, "modificare" un particolare parametro. Sebbene il design dell'UltraNova consenta l'accesso alla maggior parte dei parametri con un numero minimo di pressioni di pulsanti, una soluzione ancora più elegante consiste nel fare in modo che i parametri principali che potresti dover modificare siano tutti disponibili contemporaneamente, indipendentemente dal menu in cui si trovano normalmente. Scoprirai che tutte le patch di fabbrica hanno già alcuni controlli Tweak assegnati, ma puoi cambiare la loro funzione o aggiungerne altri se lo desideri.

Gli otto encoder rotativi possono fungere da controlli Tweak e possono essere assegnati a ciascuno dei 127 parametri, in qualsiasi ordine. Inoltre, le assegnazioni e le impostazioni dei Tweak vengono salvate insieme a qualsiasi altra modifica dei parametri, quindi sono sempre presenti una volta che le hai impostate e salvato nuovamente la Patch. Tieni presente che il salvataggio di patch in determinate categorie aggiungerà automaticamente alcune assegnazioni di controllo Tweak per te. Ma se hai assegnato le tue assegnazioni di Tweak Control come parte della creazione della tua patch, queste avranno la priorità.

I controlli Tweak vengono attivati premendo il **Tweak** pulsante [22], che apre il menu Tweak. Il menu ha due pagine: la pagina 2 viene utilizzata per impostare i controlli Tweak, mentre la pagina 1 viene utilizzata durante la performance e visualizza il nome del parametro e il valore assegnato a ciascun encoder rotativo.

Modifica Menu Pagina 2:

Tweak1	Tweak2	Tweak3	Tweak4	Tweak5	Tweak6	Tweak7	Tweak8
Osc1Cents	Osc2Cents	F1Freq	F1Res	F1tDec	Tasso L1	Importo FX1	FX2Amnt

A ciascun encoder può essere assegnato uno qualsiasi dei parametri disponibili (vedere l'elenco a pagina 42) per la regolazione. Verranno visualizzate tutte le assegnazioni di controllo Tweak che fanno parte di una patch fatoria.

Modifica Menu Pagina 1:

Osc1Cents	Osc2Cents	F1Freq	F1Res	F1tDec	Tasso L1	Importo FX1	FX2Amnt
+25	-25	13	45	76	4	64	4

Quando un parametro è stato assegnato a un encoder rotativo, come parte della patch o tramite assegnazione manuale, la riga superiore mostra il nome del parametro e la riga inferiore il valore del parametro, proprio come vengono visualizzati nel loro menu "nativo".

Si noti che le modalità Tweak e Touch si escludono a vicenda: gli encoder non possono essere assegnati a entrambe le funzioni contemporaneamente, né globalmente né individualmente.

Manopola toccata/filtro

Il grande **TOCCATO/FILTRO** manopola [9] è un ulteriore controllo molto utile nelle esecuzioni dal vivo, in particolare vengono utilizzati. È usato insieme a l'agg



La funzione della manopola è quella di imitare quella dell'encoder rotativo toccato per ultimo (questo include la modalità Tweak). Ciò continua ad applicarsi anche quando il menu attualmente aperto o la pagina del menu viene modificata. Quindi, se hai il Mix Menu aperto e stai usando **RE6** per variare il livello di rumore, scoprirai che puoi anche variare il livello di rumore con il **Manopola toccata/Filtro**. Ma se passi al menu Filtro, il file **Manopola toccata/Filtro** assumerà il controllo della quantità di distorsione del filtro 1 (supponendo che il menu filtro si apra a pagina 1) senza che nessuno dei controlli rotativi venga toccato, perché rimane assegnato al **mimicRE6**. Pensa a **Toccatto/Filtro** come "copia" dell'ultimo encoder rotativo toccato quando ci si trova in modalità di regolazione dei parametri, utilizzando i menu come di consueto.

Se stai utilizzando le modalità Tweak o Touch, i controlli rotativi non sono più disponibili per controllare i parametri del suono nel modo "normale", ma puoi comunque controllare l'ultimo parametro regolato con la manopola Touched/Filter. Questa funzionalità è sempre disponibile, purché entrambe **FILTRO** e **SERRATURA** e funzioni [8] non sono abilitate.

Il pulsante Filtro

Il parametro più spesso necessario per la regolazione dinamica è probabilmente la frequenza del filtro 1, e premendo il pulsante **FILTER** [8] si assegna il controllo di questo singolo parametro alla manopola Touched/Filter (da qui il suo nome!). Quindi, qualsiasi altra cosa stia succedendo, puoi sempre avere il controllo della tua frequenza principale del filtro.

I TOCCATO/FILTRO la funzione della manopola può avere il controllo permanente della frequenza di taglio del filtro 1, se lo si desidera. Questo può essere impostato nella pagina 1 del menu globale con **RE6**. Vedere pagina 37 per ulteriori dettagli.

Il pulsante Blocca

Come descritto in precedenza, la funzione del **TOCCATO/FILTRO** manopola cambierà con il menu attualmente selezionato, perché la manopola imita un encoder fisico piuttosto che il parametro che l'encoder sta attualmente controllando. Se **SERRATURA** è attivo, alla manopola viene assegnato il parametro che si sta regolando e non l'encoder fisico. Pertanto, se c'è un parametro a cui si desidera accedere continuamente, pur mantenendo l'accesso ad altri parametri in altri menu, utilizzando **SERRATURA** fisserà il controllo di quel parametro al **TOCCATO/ FILTRO** manopola e rimarrà tale fino a quando **SERRATURA** è deselezionato.

Si noti che alcune patch di fabbrica includono l'attivazione del **SERRATURA** pulsante; ciò sarà indicato dall'accensione del pulsante. Ciò significa che un parametro è già assegnato a **TOCCATO/FILTRO** manopola, prova a regolarla per vedere cosa succede!

L'arpeggiatore

L'UltraNova ha una potente funzione Arpeggiator che consente di suonare arpeggi di varia complessità e ritmo. Se viene premuto un solo tasto, la nota verrà riattivata dall'arpeggiatore. Se suoni un accordo, l'arpeggiatore identifica le sue note e le suona singolarmente in sequenza (questo è definito pattern di arpeggio o "sequenza di arpeggio"); quindi, se suoni una triade di Do maggiore, le note selezionate saranno Do, Mi e Sol.

Il funzionamento dell'arpeggiatore nell'UltraNova è controllato dai tre **ARP** pulsanti [20], **SU**, **IMPOSTAZIONI** e **CHIUSURA**. Il pulsante ON abilita o disabilita l'arpeggiatore, mentre il **CHIUSURA** il pulsante riproduce ripetutamente la sequenza di arpeggio attualmente selezionata senza che i tasti vengano tenuti premuti. **CHIUSURA** può anche essere premuto prima che l'arpeggiatore sia abilitato. Quando l'arpeggiatore è abilitato, l'UltraNova suonerà immediatamente la sequenza di arpeggio definita dall'ultimo set di note suonate, e lo farà all'infinito.

La modifica di tutte le funzioni dell'arpeggiatore viene eseguita nel menu dell'arpeggiatore, che si apre premendo il tasto **IMPOSTAZIONI** pulsante.

ArpSync	ArpMode	Arp Patt	ArpGTime	ArpOctve	ArpKsync	ArpVel	OrologioBPM
16	Su	1	64	1	Speinto	Speinto	120

RE1: Sincronizzazione frequenza

arpeggiatore Visualizzato come: ArpSync
Valore iniziale: 16
Gamma di regolazione: vedi tabella a pagina 40

Questo parametro determina effettivamente la battuta della sequenza di arpeggio, in base alla velocità del tempo impostata da **RE8**.

RE2: Modalità Arpeggiatore

Visualizzato come: ArpMode
Valore iniziale: Su
Gamma di regolazione: vedi tabella a pagina 44

Se abilitato, l'arpeggiatore suonerà tutte le note premute in una sequenza determinata da **ArpMode** parametro. La terza colonna della tabella descrive la natura della sequenza in ciascun caso.

RE3: Pattern dell'arpeggiatore

Visualizzato come: Arp Patt
Valore iniziale: 1
Gamma di regolazione: 1 a 33

Oltre a poter impostare i tempi e la modalità di base della sequenza di arpeggio (con **RI1** e **RI2**), puoi anche introdurre ulteriori variazioni ritmiche con il **Modello di arpeggiatore** parametro.



Dovresti dedicare del tempo a sperimentare diverse combinazioni di Arp Mode e Arp Pattern. Alcuni schemi funzionano meglio in certe modalità.

RE4: Tempo di gate dell'arpeggiatore

Visualizzato come: ArpGTime
Valore iniziale: 64
Gamma di regolazione: 1 a 127

Questo parametro imposta la durata di base delle note suonate dall'arpeggiatore (anche se questo sarà ulteriormente modificato da entrambi i **Arp PatteArpSync** impostazioni). Più basso è il valore del parametro, minore è la durata della nota suonata. Al suo valore massimo, una nota nella sequenza è immediatamente seguita dalla successiva senza interruzioni. Al valore predefinito di 64, la durata della nota è esattamente la metà dell'intervallo di battuta (come impostato da **RE8** Tempo Clock), e ogni nota è seguita da una pausa di uguale durata.

RE5: Ottave dell'arpeggiatore

Visualizzato come: ArpOctve
Valore iniziale: 1
Gamma di regolazione: 1 a 8

Questa impostazione aggiunge ottave superiori alla sequenza di arpeggio. Se ArpOctve è impostato su 2, la sequenza viene riprodotta normalmente, quindi riprodotta immediatamente un'ottava più alta. Valori più alti di ArpOctve estendono questo processo aggiungendo ulteriori ottave più alte. I valori ArpOctve maggiori di 1 hanno l'effetto di raddoppiare, triplicare, ecc., la lunghezza della sequenza. Le note aggiuntive aggiunte duplicano la sequenza originale completa, ma spostate di ottava. Quindi una sequenza di quattro note suonata con ArpOctve impostato su 1, consisterà di otto note quando ArpOctve è impostato su 2.

RE6: Sincronizzazione tasto arpeggiatore

Visualizzato come: **ArpKSync**
 Valore iniziale: Spento
 Gamma di regolazione: Spento o accesso

Arpeggiator Key Sync determina come si comporta la sequenza quando viene suonata una nota extra. Quando è disattivato, la nuova nota viene semplicemente aggiunta alla sequenza nel punto appropriato. Quando **SU**, la sequenza ricomincia ogni volta che viene suonata una nuova nota. Notare che **ArpKSync** si applica solo se **CHIUSURA**[20] è attivo.

RE7: velocità dell'arpeggiatore

Visualizzato come: **ArpVel**
 Valore iniziale: Spento
 Gamma di regolazione: Spento o accesso

Quando impostato su **SU**, le velocità di nota utilizzate per ciascuna nota nella sequenza di arpeggio saranno quelle preprogrammate con il pattern. Quando impostato su **Spento**, le velocità delle note mentre le suonate vengono utilizzate dall'arpeggiatore. Ciò consente di includere le dinamiche nella sequenza dell'arpeggiatore.

i Affinché la velocità dell'arpeggiatore funzioni, è necessario impostarla **AmpVeloc**[RIS in Envelope 1 Menu Page 1] ad un valore maggiore di 0, altrimenti non ci sarà variazione di dinamica.

t Prova ad assegnare Velocity ad altri parametri nella Modulation Matrix per alcuni risultati interessanti.

RE8: Tempometro

Visualizzato come: OrologioBPM
 Valore iniziale: 120
 Gamma di regolazione: 40 a 250

Questo parametro imposta il tempo in BPM (Beats Per Minute) su cui si basa la sequenza di arp, quando si usa il suo clock interno. Inoltre, definisce il tempo per tutti gli aspetti sincronizzati della patch, pertanto la sua impostazione verrà utilizzata dai vari parametri Sync nei menu FX e Sync.

IMPORTANTE - Se l'UltraNova è impostato per ricevere un clock MIDI esterno, l'impostazione ClockBPM verrà ignorata. Si noti inoltre che il valore visualizzato per ClockBPM rimarrà al suo ultimo valore "Interno" se è selezionata la sincronizzazione esterna. Vedere pagina 38 per ulteriori dettagli sulla sincronizzazione esterna.

il coro

Il Chorder di UltraNova è una funzione molto utile che ti permette di suonare accordi contenenti fino a dieci note premendo un solo tasto. L'accordo risultante utilizza la nota più bassa suonata come basso; tutte le altre note dell'accordo saranno sopra il basso.

I due pannelli superiori **ACCORDO** pulsanti controllano il Chorder [21]; **SU** abilita o disabilita semplicemente la funzione Chorder, **MODIFICARE** apre il menu di modifica degli accordi.

Trasporre	^^	^^	Basso	I1	Io2	Io3	Io4	I5	I6	I7	I8	Io9
0	INIZIO	ACCETTARE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Programmare l'accordo:

Con il menu Chord Edit aperto, premi il tasto **VISUALIZZA** pulsante [7], (indicato da **INIZIO** sul display). Il suo LED lampeggerà, ma questo si spegnerà quando si preme il pulsante e il LED nell'adiacente **UTENTE** pulsante (indicato da **ACCETTARE** sul display) lampeggerà invece.

Ora suona l'accordo che vuoi programmare; puoi suonarlo in qualsiasi chiave o inversione che desideri. Il Chorder identificherà i tasti premuti e li indicherà nella riga inferiore del display, con la nota più bassa dell'accordo sempre mostrata come **0**. Gli intervalli di semitono delle altre note dell'accordo verranno mostrati contando da sinistra. Quindi, se suonate un accordo di settima appiattito, il display mostrerà:

Trasporre	^^	^^	Basso	I1	Io2	Io3	Io4	I5	I6	I7	I8	Io9
0	INIZIO	ACCETTARE	0	4	7	10	-	-	-	-	-	-

Ora premi il **UTENTE** tasto per accettare la selezione. Ora è possibile abilitare la funzione chorder premendo il tasto **SU** pulsante. Scoprirai che la pressione di un tasto qualsiasi sulla tastiera ora riproduce un accordo di settima lamellare, con il tasto premuto che forma la nota più bassa dell'accordo.

Tieni presente che gli intervalli di semitono visualizzati sono quelli dell'intera scala dodecafonica, non quelli del sol-fa tonico a otto note solitamente utilizzato per descrivere le note che compongono un accordo - quindi la terza maggiore nell'esempio sopra appare come '4' perché è quattro semitoni sopra la fondamentale, la serna naturale come '7' perché è 7 semitoni sopra, e così via.



Si noti che l'Arpeggiatore precede il Chorder all'interno del motore di sintesi di UltraNova. Ciò ha come conseguenza che, se sono in uso sia Arpeggiatore che Chorder, verrà arpeggiato l'intero accordo risultante da ogni pressione di tasto.

RE1: Controllo della trasposizione

Visualizzato come: **Trasporre**
 Valore iniziale: 0
 Gamma di regolazione: - da 11 a +11

Il controllo della trasposizione è calibrato in intervalli di semitono e il tono dell'accordo può essere spostato fino a 11 semitoni, verso l'alto o verso il basso.

da **RE2** a **RE8**: Non usato.

effetti (fx)

L'UltraNova è dotato di un set completo di processori di effetti basati su DSP, che possono essere applicati sia al suono del sintetizzatore che a qualsiasi audio applicato agli ingressi audio dell'UltraNova.

La sezione FX comprende cinque "slot" di elaborazione, ciascuno dei quali può essere "caricato" con un processore FX da un pool di dispositivi che include panning, equalizzazione, compressione, delay, chorus, distorsione, riverbero ed effetti Gator. Oltre agli slot, sono forniti anche i controlli per i parametri FX globali come panning, FX level, FX feedback, ecc.

I menu FX si aprono con il **EFFETTO** pulsante [18]. Sono disponibili tre o quattro pagine di menu, a seconda che siano stati caricati slot con dispositivi FX. Le prime tre pagine forniscono i controlli per il panning, i livelli FX, la selezione del dispositivo FX e il routing del dispositivo e sono costanti. La quarta pagina è la pagina di controllo per lo slot di elaborazione attualmente selezionato da **SELEZIONARE** pulsanti [10], quindi se sono in uso più slot, è possibile accedere a ulteriori pagine di menu utilizzando i pulsanti **SELEZIONARE** bottoni.

Menu FX Pagina 1 - Panoramica

RE1: non usato.

PANNELLO	PanPos	PanRate	PanSync	PanDepth
	0	40	Spento	0

RE2 Controllo Pan

Visualizzato come: **PanPos**
 Valore iniziale: 0
 Gamma di regolazione: -64 a +63

Questo è il controllo pan manuale principale e posiziona il suono di synth dry (pre-FX)/l'audio in ingresso nell'immagine stereo tra le uscite 1 e 2, e anche tra le uscite 3 e 4, se sono in uso. Valori negativi di **PanPos** spostano il suono a sinistra e i valori positivi a destra. Si noti che alcuni effetti (ad es. riverbero, chorus) sono intrinsecamente stereo e vengono aggiunti dopo il panning. Quindi, se stai usando un suono che usa FX come questi, **PanPos** sembrerà non localizzare completamente il suono completamente a sinistra o a destra alle sue impostazioni estreme.

RE3: velocità panoramica

Visualizzato come: **PanRate**
 Valore iniziale: 40
 Gamma di regolazione: da 0 a 127

È possibile anche il panning automatico e la sezione Pan dispone di un LFO sinusoidale dedicato che lo controlla. Il **PanRate** il parametro controlla la frequenza dell'LFO e quindi la rapidità con cui il suono si sposta tra sinistra e destra e viceversa. Con un valore di 40, il suono dura ca. 3 secondi per completare un ciclo completo e la gamma di controllo consente una panoramica estremamente lenta o estremamente veloce.



Per i risultati più efficaci con Pan Rate, assicurati che PanPos sia impostato su 0 (ovvero panoramica centrale)

RE4: Sincronizzazione frequenza

panoramica Visualizzato come: **PanSync**
 Valore iniziale: Spento
 Gamma di regolazione: vedi tabella a pagina 40

La velocità di panning automatico può essere sincronizzata con il clock MIDI interno o esterno, utilizzando un'ampia varietà di tempi.

RE: Profondità panoramica

Visualizzato come: PanDepth
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo controllo determina la quantità di spostamento dell'immagine applicata dall'auto-panner. Al suo valore massimo di 127, l'auto-panner eseguirà il pan del suono sia completamente a sinistra che completamente a destra; valori più bassi eseguiranno un pan meno estremo, con il suono che rimarrà più centrale. Il panner automatico è effettivamente disattivato quando il valore del parametro è zero (ma il controllo pan manuale **RI2** è ancora operativo).

da RE6 a RE8: Non usato.

Menu FX Pagina 2 - Routing

Instradamento 1>(2+3+4+5)	Slot1FX Circoscrizione	Slot2FX Circoscrizione	Slot3FX Circoscrizione	Slot4FX Circoscrizione	Slot5FX Circoscrizione
--	---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------

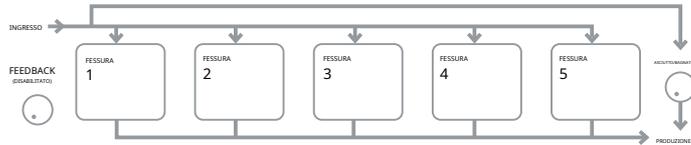
In questa pagina del menu puoi assegnare gli effetti di cui hai bisogno. Puoi anche specificare la loro configurazione - se sono "connessi" in serie, con l'uscita di uno che alimenta l'ingresso di un altro, o sono in parallelo, dove il suono del sintetizzatore viene inviato agli ingressi di più di un dispositivo FX contemporaneamente, il dispositivo le uscite vengono poi mescolate insieme.

RE1: instradamento slot FX

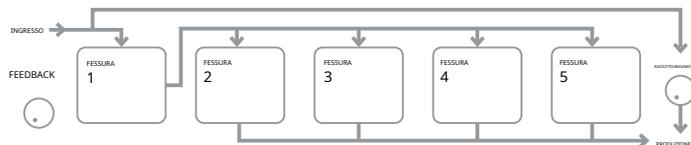
Visualizzato come: Instradamento
Valore iniziale: 1¼(2+3+4+5)
Gamma di regolazione: vedere i diagrammi di seguito

Questo parametro consente di configurare l'interconnessione degli slot FX. I cinque slot possono essere interconnessi in seriale, in parallelo o in varie combinazioni di seriale e parallelo.

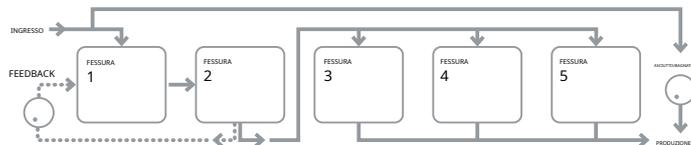
1+2+3+4+5



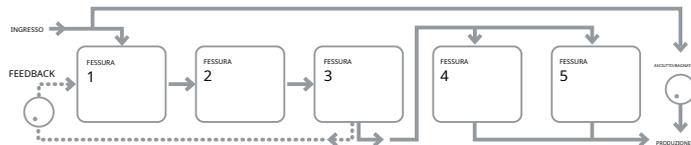
1>(2+3+4+5)



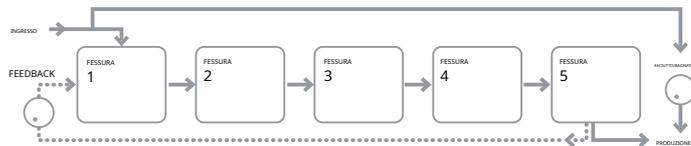
1>2>(3+4+5)



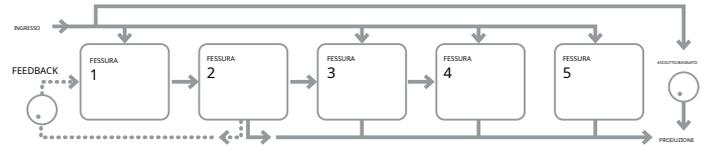
1>2>3(4+5)



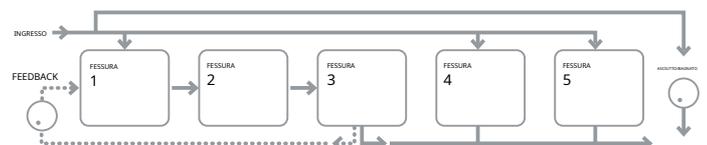
1>2>3>4>5



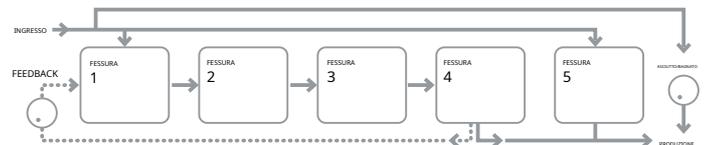
1>2 +3+4+5



1>2>3 +4+5



1>2>3>4 + 5



I tipi di FX possono essere classificati in vari modi: alcuni sono basati sul tempo (chorus, delay), altri sono statici (EQ, distorsione). Alcuni dovrebbero essere usati come loop FX send/return (implicando una connessione parallela), altri come insert (implicando una connessione seriale connessione). A seconda del suono del sintetizzatore stesso e degli effetti effettivamente utilizzati, alcune configurazioni funzioneranno chiaramente meglio di altre. Quando si utilizzano più effetti, provare alcune interconnessioni diverse per vedere quale funziona meglio.

RE2: Non utilizzato.

Da RE3 a RE7: selezione dell'effetto slot

Visualizzato come: SlotnFX (dove n=da 1 a 5)
Valore iniziale: Bypass
Gamma di regolazione: vedi tabella a pagina 44

Ciascuno dei cinque slot può essere caricato con uno dei processori FX disponibili. Utilizzare il codificatore rotante per qualsiasi slot per selezionare un effetto dall'elenco di quelli disponibili. La tabella mostra il "pool" di dispositivi FX disponibili. Poiché la capacità DSP è finita, ogni dispositivo nell'elenco può essere caricato solo in uno slot e, una volta caricato, non apparirà più nell'elenco dei processori disponibili per gli altri slot. Vedrai che vengono forniti multipli della maggior parte dei dispositivi FX, per consentire l'uso più creativo dell'FX.

RE8: Non usato.

Menu FX Pagina 3 - Controlli di livello FX

FXFedbck	Importo FX1	FX2Amnt	FX3Amnt	FX4Amnt	FX5Amnt	FXWetLvl
0	64	64	64	64	64	0

RE1: Effetto feedback

Visualizzato come: FXFedbck
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro controlla quanto segnale viene riportato all'ingresso della catena di effetti dalla sua uscita. Lo slot FX da cui viene derivato il feedback varia a seconda della configurazione FX Routing in uso - vedere il diagramma. Tuttavia, con tutte le configurazioni di instradamento, il feedback viene aggiunto nuovamente alla catena in corrispondenza dello slot FX 1. Si noti che non tutte le configurazioni utilizzano il feedback.

RI2 Non usato.

Da RE3 a RE7: Importo dell'effetto

Visualizzato come: FxnAmnt (dove n=da 1 a 5) 64

Valore iniziale:

Gamma di regolazione: da 0 a 127

La precisa funzione di questo parametro dipende dal dispositivo FX caricato nello slot. Vedere la tabella seguente per un riepilogo. I cinque controlli sono identici e ce n'è uno per ogni slot. Se lo slot viene bypassato, il codificatore per quello slot non fa nulla.

TIPO FX	PARAMETRO REGOLATO
Compressore	Livello
EQ	Livello
Distorsione	Quantità o riduzione della frequenza di campionamento/bit
Ritardo	Livelli di invio e ritorno
Coro	Livello
Riverbero	Livelli di invio e ritorno
alligatore	Livello

RE8: Livello FX

Visualizzato come: FXWetLvl

Valore iniziale: 127

Gamma di regolazione: da 0 a 127

Regola il livello generale del segnale elaborato (che viene poi mixato con il segnale non elaborato). Si noti che i contributi individuali del processore in ogni slot FX possono essere regolati con **RI3aRE7** (vedi sotto).

Menu FX Pagina 4 - Parametri FX

Il menu che appare come Pagina 4 è determinato dai **SELEZIONARE** pulsanti [10], che possono essere premuti per scorrere verso l'alto o verso il basso attraverso i cinque slot FX. Uno slot in cui non è caricato alcun dispositivo FX visualizzerà il seguente messaggio:

Questo slot FX è bypassato o inattivo

Ogni dispositivo FX ha il proprio menu; questi sono descritti a loro volta di seguito.

Menù equalizzatore

È disponibile un dispositivo equalizzatore. Può essere caricato in qualsiasi slot FX.

EQ	EQBasLvl	EQMidLvl	EQTrbLvl	EQBasFrq	EQMidFrq	EQTrbFrq	64	64
	00064							

L'equalizzatore è di tipo "swept" a tre bande, con controlli cut/boost e frequenza per ciascuna banda. Le sezioni LF e HF sono filtri shelving di secondo ordine (pendenza di 12 dB/ottava) e la sezione MF è un filtro con risposta a campana.

i Notare che **Importo FX** parametro deve essere impostato su 127 per l'intera gamma di guadagno di **RI2, RI3 e RE4** essere disponibile.

RI1: Non usato.

RE2: LF Cut/Boost

Visualizzato come: EQBasLvl

Valore iniziale: 0

Gamma di regolazione: -64 a +63

Questo parametro controlla la risposta LF dell'equalizzatore; un valore pari a 0 dà una risposta lat nella regione LF, valori positivi daranno un aumento nella risposta LF - cioè, più bassi, e valori negativi avranno l'effetto opposto. Il campo di regolazione è ± 12 dB (con **Importo FX** impostato su 127).

RE3: MF Cut/Boost

Visualizzato come: EQMidLvl

Valore iniziale: 0

Gamma di regolazione: -64 a +63

Questo parametro controlla la risposta MF dell'equalizzatore; un valore di 0 dà una risposta lat nella regione MF, valori positivi daranno un aumento nella risposta MF - cioè, più frequenze medie (la regione vocale dello spettro audio), e valori negativi ridurranno di conseguenza la risposta MF. Il campo di regolazione è ± 12 dB (con **Importo FX** impostato su 127).

RE4: Taglio/Amplificazione HF

Visualizzato come: EQTrbLvl

Valore iniziale: 0

Gamma di regolazione: -64 a +63

Questo parametro controlla la risposta HF dell'equalizzatore; un valore di 0 dà una risposta lat nella regione HF, i valori positivi daranno un aumento nella risposta HF - cioè, più alti, ei valori negativi meno alti. Il campo di regolazione è ± 12 dB (con **Importo FX** impostato su 127).

RE5: Frequenza LF

Visualizzato come: EQBasFrq

Valore iniziale: 64

Gamma di regolazione: da 0 a 127

L'equalizzatore è di tipo "swept", il che significa che oltre a poter aumentare o diminuire gli alti, i medi o i bassi, è anche possibile controllare la banda di frequenza su cui agiscono i controlli Cut/Boost, ovvero proprio ciò che è inteso con "bassi", "medi" e "acuti". Questo ti dà un controllo molto più accurato sulla risposta in frequenza. Aumentare il valore di **EQBasFrq** aumenta la frequenza al di sotto della quale il controllo LF cut/boost (**RI2**) è efficace, quindi in generale, **RI2** avrà tanto più effetto sul suono quanto più alto è il valore di **EQBasFrq**. Diminuendo il valore di **EQBasFrq** abbasserà la frequenza al di sotto della quale il controllo cut/boost è efficace con un valore di 0 corrispondente a ca. 140Hz. Il valore massimo di 127 corrisponde a circa 880 Hz e il valore predefinito di **64a** circa 500Hz.

RE6: Frequenza MF

Visualizzato come: EQMidFrq

Valore iniziale: 64

Gamma di regolazione: da 0 a 127

Aumentando il valore di questo parametro si aumenta la frequenza "centrale" della risposta MF. La frequenza centrale è quella che ottiene la quantità massima di taglio o aumento durante la regolazione **RI3**, e questo controllo avrà un effetto proporzionalmente decrescente sulle frequenze al di sopra e al di sotto della frequenza centrale. Il campo di regolazione è da 440 Hz (valore =0) a 2,2 kHz (valore =127). Il valore predefinito di **64a** corrisponde a circa 1,2 kHz.

RE7: Frequenza HF

Visualizzato come: EQTrbFrq

Valore iniziale: 64

Gamma di regolazione: da 0 a 127

Diminuendo il valore di **EQTrbFrq** diminuisce la frequenza al di sopra della quale il controllo taglio/ amplificazione HF (**RI3**) è efficace, quindi in generale, **RI3** avrà tanto più effetto sul suono quanto più basso è il valore di **EQTrbFrq**. Aumentare il valore di **EQTrbFrq** aumenterà la frequenza al di sopra della quale il controllo cut/boost è efficace, con un valore di **127** corrispondente a circa 4,4 kHz. Un valore di **0** corrisponde a circa 650 Hz e il valore predefinito di **64a** circa 2 kHz.

RE8: Non usato.

Menù compressore

COMPRES1	Rapporto C1	C1Thresh	C1Attacco	C1Rel	C1Attendi	C1Guadagno
	2.0	-20	0	64	32	127

Sono disponibili due dispositivi di compressione. Questi possono essere caricati in due slot FX qualsiasi. Le loro strutture sono identiche; l'esempio seguente illustra il compressore 1.

I compressori possono essere utilizzati per ridurre la gamma dinamica del suono del synth/audio in ingresso, che dà l'effetto di "ispessire" il suono e/o dargli più "punch" o impatto. Sono particolarmente efficaci su suoni con un forte contenuto percussivo.

RE1: Non usato.

RE2: Rapporto di compressione

Visualizzato come: Rapporto C1
Valore iniziale: 1.0
Gamma di regolazione: da 1,0 a 13,7

Con il valore minimo di 1.0 impostato, il compressore non ha effetto come 1.0 significa che ogni cambiamento nel livello di ingresso si traduce in un uguale cambiamento nel livello di uscita. Il parametro imposta il grado in cui i suoni che sono più forti del **Livello di soglia** (fissato dalla **RE3**) si riducono di volume. Se la **Rapporto** è impostato per 2.0, un cambiamento nel livello di ingresso si traduce in un cambiamento nel livello di uscita di solo metà dell'ampiezza, quindi la gamma dinamica complessiva del segnale viene ridotta. Maggiore è l'impostazione di **Rapporto**, maggiore è la compressione applicata a quelle parti del suono che si trovano al di sopra di **Livello di soglia**.

RE3: Livello di soglia

Visualizzato come: C1Thrsh
Valore iniziale: - 20
Gamma di regolazione: - 60 a 0

Soglia innesca il livello del segnale al quale inizia l'azione del compressore. I segnali al di sotto della soglia (cioè le parti più basse del suono) rimangono inalterati, mentre i segnali che superano la soglia (le parti più forti) vengono ridotti di livello - nel rapporto impostato con **RE2** - con conseguente riduzione complessiva della gamma dinamica del suono.

i Si noti che qualsiasi alterazione del volume risultante dall'azione del compressore non ha nulla a che fare con l'impostazione del livello di uscita del sintetizzatore. Sia che tu stia usando l'UltraNova **VOLUME PRINCIPALE** e control o un pedale di espressione per controllare il tuo volume complessivo, qualsiasi compressione nella sezione FX viene applicata "prima" di questi metodi di controllo del volume e quindi rimarrà costante.

RE4: tempo di attacco

Visualizzato come: C1Attacco
Valore iniziale: 0
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Il **Tempo di attacco** parametro determina la velocità con cui il compressore applica la riduzione del guadagno a un segnale che supera la soglia. Con i suoni percussivi - come la batteria percossa o il basso pizzicato - potrebbe essere desiderabile comprimere l'involuppo principale del suono mantenendo il caratteristico bordo anteriore o "fase di attacco" del suono. Un valore basso fornisce un tempo di attacco rapido e la compressione verrà applicata al fronte del segnale. Valori alti danno tempi di risposta lenti e i bordi d'attacco delle percussioni non saranno compressi, per dare un suono più "incisivo". La gamma di tempi di attacco disponibili va da 0,1 ms a 100 ms.

RE5: Tempo di rilascio

Visualizzato come: C1Rel
Valore iniziale: 64
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro dovrebbe essere regolato in combinazione con il **Tenere il tempo** parametro (cfr **RE6** sotto). **Tempo di rilascio** determina il periodo di tempo durante il quale la riduzione del guadagno viene rimossa (con conseguente assenza di compressione) dopo il completamento del **Tenere il tempo**. Valori bassi danno un corto **Tempo di rilascio**, alti valori lunghi. La gamma di tempi di rilascio disponibili va da 25 ms a 1 secondo.

RE6: Tempo di attesa

Visualizzato come: C1Attendi
Valore iniziale: 32
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Tenere il tempo determina per quanto tempo l'eventuale riduzione del guadagno applicata a un segnale che supera il **Soglia** rimane applicato dopo che il livello del segnale scende al di sotto del **Soglia**. Alla fine di **Tenere il tempo**, la quantità di riduzione del guadagno viene ridotta rispetto a **Tempo di rilascio**, impostato con **RE5**. Valori bassi danno un corto **Tenere il tempo**, alti valori lunghi. L'intervallo di tempi di attesa disponibili va da 0,5 ms a 500 ms.

t I tempi del compressore sono di particolare importanza con suoni ripetitivi e ritmici. Ad esempio, impostando a **Tenere il tempo** può provocare un "pompaggio" udibile del rumore di fondo tra le note, che può essere piuttosto spiacevole. **Presa, Pubblicazione e Tempi di attacco** di solito sono meglio regolati insieme l'uno con l'altro, a orecchio, per ottenere un effetto ottimale con il particolare suono che si sta utilizzando.

RE7: Guadagno automatico

Visualizzato come: C1 Guadagno
Valore iniziale: 127
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Una conseguenza della compressione è che il volume complessivo del suono può essere ridotto. I compressori dell'UltraNova "compensano" automaticamente questa perdita di livello e assicurano che il livello del segnale compresso rimanga il più vicino possibile a quello dell'ingresso. **Guadagno automatico** fornisce un guadagno aggiuntivo, che può essere utile in situazioni in cui viene utilizzata una compressione pesante.

RE8: Non usato.

Menù Distorsione

La distorsione è generalmente considerata qualcosa di indesiderabile, e anche se tutti facciamo grandi sforzi per la maggior parte del tempo per evitarla, ci sono circostanze in cui l'aggiunta di una distorsione attentamente controllata ti dà esattamente il suono che stai cercando.

La distorsione si verifica quando un segnale passa attraverso un canale non lineare di qualche tipo, la non linearità produce alterazioni della forma d'onda che percepiamo come distorsione. La natura del circuito che mostra la non linearità determina la natura precisa della distorsione. Gli algoritmi di distorsione dell'UltraNova sono in grado di simulare vari tipi di circuiti non lineari, con risultati che vanno da un leggero ispessimento del suono a qualcosa di veramente sgradevole.

t Bisogna fare attenzione quando si seleziona diversi **Tipi di distorsione**, come la stessa impostazione di **Importo FX** il controllo produrrà volumi molto diversi a seconda del **Tipo di distorsione** in uso.

L'UltraNova ha due dispositivi di effetto di distorsione. Questi possono essere caricati in due slot FX qualsiasi. Le loro strutture sono identiche; l'esempio seguente illustra Distortion 1.

DISTORTO1	Tipo Dst1	Dst1 Comp
	Diodo	100

RE1: Non usato.

RE2: Distorsione 1 Tipo

Visualizzato come: Tipo Dst1
Valore iniziale: Diodo
Gamma di regolazione: vedi sotto

Diodo - Simulazione di circuiti analogici che producono distorsione in cui la forma d'onda viene progressivamente "squadrate" all'aumentare della quantità di distorsione.

Valvola - Simulazione di circuiti analogici che producono una distorsione simile a **Diodo**, ma con impostazioni estreme i semicicli alternati della forma d'onda vengono invertiti.

Tagliatore - Simulazione di un sovraccarico digitale.

XOver - Simulazione della distorsione crossover generata da circuiti analogici bipolari, ad es. stadi di uscita dell'amplificatore.

Rettifica - Tutti i semicicli negativi sono invertiti, simulando l'effetto della rettifica. **BitsDown** - Riproduce la qualità "granulosa" associata a velocità in bit inferiori, come si trova nei dispositivi digitali meno recenti.

Riduzione del tasso - Dà l'effetto di riduzione di deinizione e perdita HF, simile all'uso di una bassa frequenza di campionamento.

RE3: Distorsione 1 Compensazione

Visualizzato come: Dst1 Comp
Valore iniziale: 100
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Compensazione della distorsione ha effetto solo su **Diodo** e **Valvola** tipi di distorsione. L'aumento della compensazione riduce la durezza dell'effetto di distorsione.

da RE4 a RE8: Non usato.

Menù di ritardo

Il processore Delay FX produce una o più ripetizioni della nota suonata. Sebbene i due siano intimamente correlati in senso acustico, il delay non deve essere confuso con il riverbero in termini di effetto. Pensa al ritardo semplicemente come "Echo".

L'UltraNova ha due linee di ritardo. Questi possono essere caricati in due slot FX qualsiasi. Le loro strutture sono identiche; l'esempio seguente illustra il Delay 1.

RITARDO1	Dly1Time	Dly1Sync	Dly1Fbck	Dly1L/R	Dly1Wdth	Dly1Slew
	64	Spento	64	1/1	127	127

RI1:Non usato.

RE2: Ritardo 1 Tempo

Visualizzato come: Dly1Time
Valore iniziale: 64
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro imposta il tempo di ritardo di base. Insieme a **Dly1Sync** (vedere **RI3** sotto) impostato su **Spento**, la nota suonata verrà ripetuta dopo un tempo isso. Valori più alti corrispondono a un ritardo più lungo, con il valore massimo di 127 pari a ca. 700 ms. Se il tempo di ritardo viene variato (manualmente o tramite modulazione), mentre viene suonata una nota, ne risulterà il pitch shifting. Guarda anche **Delay Slew**, **RE7**.

RE3: Ritardo 1 Sinc

Visualizzato come: Dly1Sync
Valore iniziale: Spento
Gamma di regolazione: vedi tabella a pagina 40

Il tempo di ritardo può essere sincronizzato con il clock MIDI interno o esterno, utilizzando un'ampia varietà di divisori/moltiplicatori di tempo per produrre ritardi da circa 5 ms a 1 secondo.



Tieni presente che il tempo di ritardo totale disponibile è inite. L'utilizzo di grandi divisioni di tempo a una velocità di tempo molto lenta può superare il limite di tempo di ritardo.

RE4: Ritardo 1 Feedback

Visualizzato come: Dly1Fbck
Valore iniziale: 64
Gamma di regolazione: da 0 a 127

L'uscita della linea di ritardo è ricollegata all'ingresso, a livello ridotto; Delay 1 Feedback imposta il livello. Ciò si traduce in più echi, poiché il segnale ritardato viene ulteriormente ripetuto. Insieme a **Dly1Fbck** impostato su zero, non viene restituito alcun segnale ritardato, quindi si ottiene solo un'eco singola. Man mano che aumenti il valore, sentirai più echi per ogni nota, sebbene continuino a diminuire di volume. Impostare il controllo al centro della sua portata (**64**) produce circa 5 o 6 echi udibili; con l'impostazione massima, le ripetizioni saranno ancora udibili dopo un minuto o più.

RE5: Ritardo 1 Rapporto sinistra-destra

Visualizzato come: Dly1L/R
Valore iniziale: 1/1
Gamma di regolazione: 1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1, 1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4, 1/OFF, OFF/1

Il valore di questo parametro è un rapporto e determina come ciascuna nota ritardata viene distribuita tra le uscite sinistra e destra. Ambientazione **Dly1L/R** valore predefinito **1/1** il valore posiziona tutti gli echi centralmente nell'immagine stereo. Con altri valori, il numero più grande rappresenta il tempo di ritardo e in questo momento verrà prodotta un'eco solo in un canale, a seconda che il numero più grande si trovi a sinistra o a destra della barra. Sarà accompagnato da un'eco più veloce nell'altro canale, in un momento definito dal rapporto tra i due numeri. Valori con **SPENTO** a un lato della barra fa sì che tutti gli echi si trovino in un solo canale.



Il **PanPos** parametro (FX Menu Pagina 1, **RI2**) imposta la posizione stereo complessiva sia della nota iniziale che delle sue ripetizioni ritardate e ha la precedenza. Ciò significa, ad esempio, che se selezioni **1/OFF** come la **Rapporto L/R**, in modo che tutto gli echi sono sulla sinistra, questi echi diminuiranno gradualmente se si imposta un valore positivo di **PanPos**, che sposta il segnale a destra. quando **PanPos** è **+63** (completamente a destra), non sentirete alcun eco.

RE6: ritardo 1 larghezza immagine stereo

Visualizzato come: Dly1Wdth
Valore iniziale: 127
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Il **Larghezza** parametro è veramente rilevante solo per le impostazioni di **Rapporto ritardo L/R** il che comporta la suddivisione degli echi nell'immagine stereo. Con il suo valore predefinito di **127**, qualsiasi posizionamento stereo di segnali ritardati sarà completamente a sinistra e completamente a destra. Diminuendo il valore di **Dly-1Larg** riduce la larghezza dell'immagine stereo e gli echi panning si trovano in una posizione intermedia tra il centro e completamente a sinistra o a destra.

RE7: Ritardo 1 velocità di risposta

Visualizzato come: Dly1Slew
Valore iniziale: Spento
Gamma di regolazione: Spento, da 1 a 127

Ritardo 1 Velocità di risposta ha effetto sul suono solo quando il **Ritardo** viene modulato. La modulazione del tempo di ritardo produce il pitch-shifting. Con i ritardi generati da DSP, sono possibili cambiamenti molto rapidi del tempo di ritardo, ma questi possono produrre effetti indesiderati, inclusi glitch digitali e clic. **Velocità di risposta ritardata** allenta efficacemente la modulazione applicata, in modo da evitare eventuali problemi di questo tipo derivanti dal tentativo di modificare il tempo di ritardo troppo rapidamente. Il valore predefinito di **Spento** corrisponde alla massima velocità di variazione e il tempo di ritardo tenderà di seguire accuratamente qualsiasi modulazione. Valori più alti produrranno un effetto più uniforme.

RE8:Non usato.

Menù Riverbero

Gli algoritmi Reverb aggiungono al suono l'effetto di uno spazio acustico. A differenza del delay, il riverbero viene creato generando un insieme denso di segnali ritardati, tipicamente con diverse relazioni di fase ed equalizzazioni applicate per ricreare ciò che accade al suono in uno spazio acustico reale.

L'UltraNova ha due processori di riverbero. Questi possono essere caricati in due slot FX qualsiasi. Le loro strutture sono identiche; l'esempio seguente illustra Reverb 1.

RIVERBERO1	Tipo Rvb1 LrgHall	Rvb1Dec 90
------------	----------------------	---------------

RI1:Non usato.

RE2: Tipo di riverbero

Visualizzato come: Tempo Rvb1
Valore iniziale: LrgHall
Gamma di regolazione: Camera, Stanza Piccola, Stanza Grande, Sala Piccola, Sala Grande, Grande Sala

UltraNova fornisce sei diversi algoritmi di riverbero, progettati per simulare le riflessioni che si verificano in stanze e sale di varie dimensioni.

RE3: Decadimento del riverbero

Visualizzato come: Rvb1Dec
Valore iniziale: 90
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Il parametro Decay imposta il tempo di riverbero di base dello spazio selezionato. Può essere pensato come impostare le dimensioni della stanza.

da **RE4** a **RE8:**Non usato.

Menù Coro

Il coro è un effetto prodotto mescolando una versione continuamente ritardata del segnale con l'originale. Il caratteristico effetto vorticoso è prodotto dall'LFO del processore Chorus che apporta modifiche molto piccole ai ritardi. Il ritardo variabile produce anche l'effetto di più voci, alcune delle quali sono spostate di tono; questo aggiunge all'effetto.

Il processore Chorus può anche essere configurato come un Phaser, dove lo sfasamento variabile viene applicato al segnale in specifiche bande di frequenza, e il risultato remixato con il segnale originale. Il risultato è il familiare effetto "fruscio".

L'UltraNova ha quattro processori chorus. Questi possono essere caricati in qualsiasi quattro slot FX. Le loro strutture sono identiche; l'esempio seguente illustra Chorus 1. Si noti che sebbene i parametri siano denominati 'Chorus', sono tutti efficaci in entrambe le modalità Chorus e Phaser.

CORO1	Tipo Ch1 Coro	Ch1Rate 20	Ch1Sync Spento	Ch1Fbck + 10	Cap1Profondità 64	Ch1Ritardo 64
-------	------------------	---------------	-------------------	-----------------	----------------------	------------------

RI1:Non usato.

RE2: tipo coro 1

Visualizzato come: Tipo Ch1
Valore iniziale: Coro
Gamma di regolazione: Coro o Phaser
Configura il processore FX come Chorus o Phaser.

RE3: Coro 1 Velocità

Visualizzato come: Ch1Rate
 Valore iniziale: 20
 Gamma di regolazione: da 0 a 127

Il **Valutare** parametro controlla la frequenza dell'LFO dedicato del processore Chorus. Valori più bassi danno una frequenza più bassa, e quindi un suono la cui caratteristica cambia più gradualmente. Una velocità lenta è generalmente più efficace.

RE4: Coro 1 sincronizzato

Visualizzato come: Ch1Sync
 Valore iniziale: Spento
 Gamma di regolazione: Vedi tabella a pagina 40

Tasso di coropuò essere sincronizzato al clock MIDI interno o esterno, utilizzando un'ampia varietà di tempi.

RE5: Risposta del coro 1

Visualizzato come: Ch1Fbck
 Valore iniziale: + 10
 Gamma di regolazione: -64 a +63

Il processore Chorus ha il proprio percorso di feedback tra l'uscita e l'ingresso e di solito è necessario applicare una certa quantità di feedback per ottenere un suono efficace. Generalmente sono necessari valori più alti quando è selezionata la modalità Phaser. Valori negativi di **Feedback** significa che il segnale che viene rinviato è invertito di fase.

RE6: Coro 1 Profondità

Visualizzato come: Cap1Profondità
 Valore iniziale: 64
 Gamma di regolazione: da 0 a 127

Il **Profondità** parametro determina la quantità di modulazione LFO applicata al tempo di ritardo del chorus e quindi la profondità complessiva dell'effetto. Un valore pari a zero non produce alcun effetto.

RE7: Ritardo del coro 1

Visualizzato come: Ch1Ritardo
 Valore iniziale: 64
 Gamma di regolazione: da 0 a 127

Chorus Delay è il ritardo effettivo utilizzato per generare l'effetto chorus/phaser. L'alterazione dinamica di questo parametro produrrà alcuni effetti interessanti, sebbene la differenza di suono tra le diverse impostazioni statiche non sia marcata, a meno che il Chorus Feedback non abbia un valore elevato. L'effetto complessivo di Chorus Delay è più pronunciato in modalità Phaser.

 La modulazione del Chorus Delay con un LFO dà un effetto dual chorus molto più ricco.

RE8: Non usato.

Menù Alligatore

Il Gator integrato è un effetto Novation molto potente. In sostanza, è simile a un Noise Gate, attivato da un pattern ripetuto derivato dal clock MIDI interno o esterno. Questo interrompe ritmicamente una nota. Tuttavia, oltre a poter controllare gli aspetti sonori più "tradizionali" di un Noise Gate, puoi anche modificare i pattern, per creare una sequenza lunga fino a 32 note, ciascuna nota con il proprio volume, se lo desideri. Il pattern viene salvato con qualsiasi altra modifica apportata alla patch, quindi puoi pensare al Gator come a un sequencer di volume a 32 fasi.

 Si noti che affinché Gator abbia il suo pieno effetto, l'impostazione FX Amount per lo slot in cui è caricato deve essere al massimo - 127. Oltre a ciò, anche la configurazione FX Routing influirà sulla sua udibilità.

L'UltraNova ha un Gator. Può essere caricato in qualsiasi slot FX. A differenza degli altri menu FX, il menu Gator ha due pagine.

Menu Gator Pagina 1 - parametri del cancello

ALLIGATORE	GtAcceso/Spento	GTLatch	GtRSync	GtKSync	GtSlew	GTDecay	GTLRdel
	SU	Spento	16	SU	16	64	0

RI1: Non usato.

RE2: Alligatore acceso/spento

Visualizzato come: GtAcceso/Spento
 Valore iniziale: Spento
 Gamma di regolazione: Spento o acceso
 Attiva o disattiva l'effetto Gator.

RE3: Chiusura Gator

Visualizzato come: GTLatch
 Valore iniziale: Spento
 Gamma di regolazione: Spento o acceso

Con il **Fermo**, una nota suona solo mentre il suo tasto è premuto. Con **chiusura**, premendo un tasto la nota, modificata dal suo pattern Gator, suonerà continuamente. Viene annullato dall'impostazione **GTLatchaSpento** ancora.

RE4: Sincronizzazione velocità

alligatore Visualizzato come: GtRSync
 Valore iniziale: 16
 Gamma di regolazione: Vedi tabella a pagina 40

Il clock che guida il trigger del Gator è derivato dal master tempo clock dell'UltraNova e il BPM può essere regolato da **RE8** nel menu Arpeggiatore. **Tasso di alligatore** può essere sincronizzato al clock MIDI interno o esterno, utilizzando un'ampia varietà di tempi.

RE5: Sincronizzazione chiave

Gator Visualizzato come: GtKSync
 Valore iniziale: SU
 Gamma di regolazione: Spento o acceso

quando **Sincronizzazione chiave è SU**, ogni volta che si preme un tasto, il pattern Gator ricomincia dall'inizio. Insieme a **Sincronizzazione tasti disattivata**, il motivo continua indipendentemente sullo sfondo.

RE6: Colpo del bordo dell'alligatore

Visualizzato come: GtSlew
 Valore iniziale: 16
 Gamma di regolazione: da 0 a 127

Colpo di bordo controlla il tempo di salita dell'orologio di attivazione. Questo a sua volta controlla quanto velocemente il gate si apre e si chiude e quindi se la nota ha un attacco acuto o un leggero 'fade-in' e 'fade-out'. Valori più alti di **GtSlew** allungare il tempo di salita e quindi rallentare la risposta del gate.

RE7: Presa Alligatore

Visualizzato come: GtHold
 Valore iniziale: 64
 Gamma di regolazione: da 0 a 127

Il **Forzezza Alligatore** controlla per quanto tempo il Noise Gate rimane aperto una volta che è stato attivato, e quindi la durata della nota ascoltata. Si noti che questo parametro è indipendente dal tempo di clock o **Vota Sincronizzazione** parametro e che la durata della nota impostata da **GTDecay** è costante, qualunque sia la velocità a cui sta correndo il pattern.

RE8: Ritardo sinistro-destro di Gator

Visualizzato come: GTLRDelS
 Valore iniziale: 0
 Gamma di regolazione: -64 a +63

Per migliorare ulteriormente l'effetto dei pattern in sequenza, il Gator include un processore di ritardo dedicato. Quando è impostato su zero, le note nel pattern si trovano al centro dell'immagine stereo. Con valori positivi, le note vengono spostate completamente a sinistra e una ripetizione ritardata della nota viene spostata completamente a destra. Il valore del parametro controlla il tempo di ritardo. Con valori negativi risulta un pre-eco (un'eco che precede la nota). L'immagine stereo è la stessa, con la stessa nota del pattern temporizzato a sinistra e il pre-eco a destra.

Menu Gator Pagina 2 - editor di modelli

ALLIGATORE	GtMode	ModificaGruppo	EEE ----	-----	EEEE - - - -	----
	Mono16	1	-----	-----	----	----

Lo schema è rappresentato dai caratteri bianchi pieni a destra del display, ognuno dei quali rappresenta il livello per quel passo. Ci sono due righe di 16 caratteri (vedi tabella pagina 44) rispettivamente come {A} e {B}. Le 16 note di ciascuna riga sono ulteriormente suddivise in 4 gruppi di modifica, per un totale di 8 gruppi. L'altezza del carattere rappresenta il volume della nota all'interno della sequenza, anch'essa regolabile. Vedere **RE5-8** per maggiori informazioni.

 Si noti che in questa pagina di menu, i codificatori rotativi non si allineano esattamente sopra le aree del display LCD a cui si riferiscono.

RI1: Non usato.

RE2: Modalità Alligatore

Visualizzato come: GtMode
Valore iniziale: Mono16
Gamma di regolazione: vedi tabella a pagina 44

Il **Modalità** parametro consente di selezionare uno dei 6 metodi di combinazione dei due set di quattro gruppi di note, {A} e {B}. Tre delle modalità sono mono e tre sono stereo, in cui le note del Set {A} vengono indirizzate all'uscita Left e quelle del Set {B} all'uscita Right.



I controlli Pan sulla pagina 1 del menu FX sostituiranno le modalità Gator stereo. Le modalità stereo funzioneranno come descritto solo se i principali controlli FX Pan sono impostati centralmente.

RE3 e RE4: selezionare Modifica gruppo

Visualizzato come: ModificaGruppo
Valore iniziale: 1
Gamma di regolazione: 1 a 8

L'editor di modelli ti consente di regolare i passaggi nella sequenza in gruppi di quattro, chiamati Modifica gruppi. **Modifica gruppi 1a4** costituiscono la riga superiore della visualizzazione del pattern, Set {A}, e quindi i primi 16 passi del pattern. **Modifica gruppi 5a8** costituiscono la riga inferiore del display del pattern, Set {B}, e quindi i secondi 16 step del pattern (tranne quando è selezionata la modalità Mono16, il pattern quindi consiste solo dei primi 16 step). O **RI3** o **RE4** può essere utilizzato per selezionare Modifica gruppi. Una serie di quattro lettere "E" viene visualizzata nell'area centrale del display LCD e queste cambiano posizione come **RE3** / **RE4** viene spostato, per indicare le posizioni dei passi della sequenza che sono selezionate per la modifica.

Da RE5 a RE8: Step Editor

I quattro encoder rotativi rimanenti controllano quali passi individuali saranno presenti nel pattern Gator. Il motivo da riprodurre è rappresentato dai 32 caratteri "solidi" a destra del display LCD. Quando **Modifica gruppo 1e** è selezionato (da **RE3/RE4**), **RI5** selezionerà il passaggio 1, **RE6** Passo 2, **RE7** Passaggio 3 e **RE8** Passaggio 4. Quando **Modifica gruppo 2e** è selezionato, **RI5** selezionerà il passaggio 5, **RE6** Passaggio 6 e così via. I codificatori rotativi non solo selezionano se un particolare passo fa parte della sequenza, ma impostano anche il volume del passo. Sono possibili sette diversi livelli, più 'off' - cioè, lo Step non viene riprodotto affatto. L'altezza del carattere 'pieno' indica il volume del passo.

il vocoder

Un Vocoder è un dispositivo che analizza le frequenze selezionate presenti in un segnale audio (chiamato Modulatore), e sovrappone queste frequenze su un altro suono (chiamato Carrier). Lo fa alimentando il segnale del modulatore in un banco di filtri passa banda. Ciascuno di questi filtri (12 sull'UltraNova) copre una particolare banda nello spettro audio, e il banco di filtri "divide" quindi il segnale audio in 12 bande di frequenza separate. Il risultato di questa disposizione è che il contenuto spettrale, ovvero il "carattere" del segnale audio, viene "imposto" al suono del sintetizzatore e ciò che senti è un suono del sintetizzatore che simula l'ingresso audio (tipicamente una voce).

Il carattere inale del suono vocode dipenderà molto dalle armoniche presenti nel suono synth usato come Carrier. Patch molto ricche di armonici (ad esempio usando Sawtooth Waves) daranno generalmente i migliori risultati.

Tipicamente, il segnale del modulatore utilizzato da un Vocoder sarebbe una voce umana che parla o canta in un microfono. Questo crea i distintivi suoni robotici o "talky" che sono recentemente tornati alla popolarità e sono ora utilizzati in molti generi musicali attuali. Tieni presente, tuttavia, che il segnale del modulatore non deve essere limitato al parlato umano. Possono essere utilizzati altri tipi di segnale del modulatore (ad esempio una chitarra elettrica o una batteria) e spesso possono dare risultati del tutto inaspettati e interessanti.

Il modo più comune di utilizzare il Vocoder è con il microfono dinamico a collo d'oca fornito con l'UltraNova (o qualsiasi altro microfono dinamico) collegato alla presa XLR del pannello superiore. In alternativa, i segnali del modulatore possono provenire da uno strumento o da un'altra sorgente collegata a **INGRESSO AUDIO** prese [11] e [12], situate sul pannello posteriore, ma ricordate che uno spinotto jack collegato all'ingresso 1 sovrascriverà l'ingresso XLR del pannello superiore. L'ingresso del modulatore al Vocoder è sempre mono, quindi verrà sommata una sorgente stereo collegata agli ingressi 1 e 2.

L'intonazione del suono finale del vocode dipenderà dalle note che il Carrier (la Patch attualmente selezionata) sta suonando. Le note possono essere suonate sulla tastiera dell'UltraNova o ricevute via MIDI da una tastiera esterna o da un sequencer. Entrambi i segnali Carrier e Modulator devono essere presenti contemporaneamente affinché l'effetto Vocoder funzioni, quindi le note devono essere suonate mentre è presente il segnale Modulator.

Il Vocoder è attivato e controllato premendo il **VOCATORE** pulsante [19], che apre il Menu Vocoder.

Accesso spento	Equilibrio	Larghezza	Livello Sib	SibType
Spento	v67m0	127	40	Alto passaggio

RI1: Vocoder attivato/disattivato

Visualizzato come: Acceso spento
Valore iniziale: Off (On ora per l'audizione)
Gamma di regolazione: Off o On

Abilita/disabilita la funzione Vocoder. Quando impostato su **Spento**, il vocoder può essere configurato e ascoltato finché è visualizzato il menu Vocoder. L'azione del Vocoder si fermerà se viene aperto un altro menu. Una volta impostato il Vocoder **SU**, rimarrà operativo con qualsiasi Menu aperto.

RE2 e RE3: Non usato.

RE4: bilanciamento del vocoder

Visualizzato come: Equilibrio
Valore iniziale: v63 m0
Gamma di regolazione: da v0 c64 a v63 c1; v63 m0 a v0 m63

I suoni caratteristici del Vocoder si ottengono miscelando l'uscita del Vocoder con l'uno o l'altro dei due segnali sorgente. Questo parametro consente di mixare l'uscita del vocoder (V) con il segnale del modulatore (m) o il segnale della portante (c). Ruotando l'encoder in senso orario, vedrai che la prima metà dell'intervallo di valori comprende combinazioni di Vocoder e Carrier - "v0 c64" significa solo segnale Carrier e nessun effetto Vocoder, "v32 c32" significa che l'uscita Vocoder e il segnale Carrier sono mescolati in proporzioni uguali. La seconda metà dell'intervallo di valori esegue lo stesso principio di miscelazione dell'uscita Vocoder e del segnale del modulatore.

RE5: Larghezza Vocoder

Visualizzato come: Larghezza
Valore iniziale: 127
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Le uscite di ciascuna banda di filtro Vocoder vengono indirizzate alternativamente ai canali sinistro e destro per produrre un'immagine stereo con una buona profondità. Diminuendo il valore di **Larghezza** intruderà progressivamente tutte le uscite del filtro a entrambe le uscite, quindi con **Larghezza** impostato su zero, l'uscita del Vocoder sarà in mono e posizionata centralmente nell'immagine stereo.

RE6: Livello di sibilanti del vocoder

Visualizzato come: Livello Sib
Valore iniziale: 40
Gamma di regolazione: da 0 a 127

Determina la quantità di sibilanti che sarà presente nel segnale vocode finale e può far sì che il Vocoder enfatizzi i suoni esplosivi 'S' e 'T' che si trovano nel parlato. Le sibilanti possono essere aggiunte per dare al Vocoder un suono più caratteristico e per rendere più comprensibili le voci con il vocoder.

RE7: tipo di sibilanti del vocoder

Visualizzato come: SibType
Valore iniziale: Alto passaggio
Gamma di regolazione: Passa alto o rumore

Nell'impostazione predefinita di **HiPass**, le sibilanti vengono estratte dal segnale del modulatore (ovvero la voce naturale del vocalist) mediante iltraggio. Questa impostazione consentirà di ascoltare parte del segnale del modulatore. Se vuoi aggiungere delle sibilanti alla voce con il vocode, ma la voce dell'esecutore non è così sibilante naturalmente, puoi simulare artificialmente le sibilanti selezionando Rumore come **Tipo di sibilanti**. Ciò aggiungerà un piccolo livello di rumore al segnale del modulatore e il vocoder tratterà il contenuto HF aggiuntivo nello stesso modo in cui tratterebbe le sibilanti naturali.

RE8: Non usato.

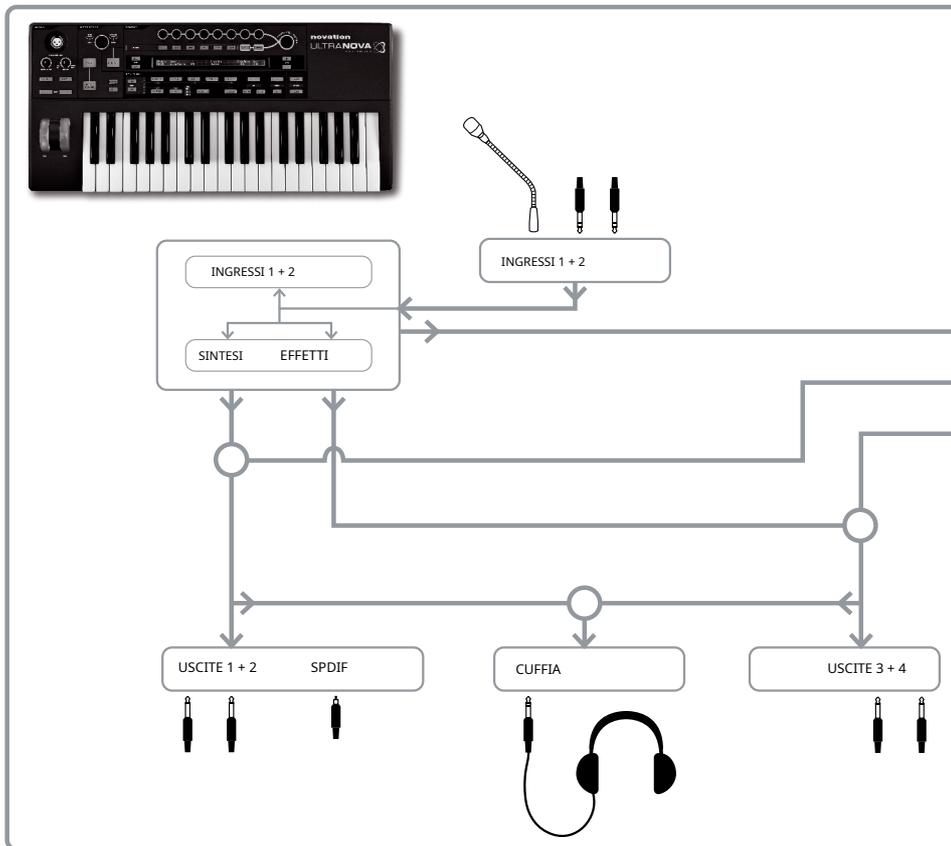
mapa automatica®

Utilizzo di UltraNova come controller software

Automap è un'applicazione software fornita con tutte le nuove tastiere e controller Novation. Automap dovrebbe essere installato sul tuo computer e fungerà da interfaccia tra il tuo software DAW e UltraNova. Comunica direttamente con la tua DAW e i plug-in, così hai il pieno controllo su altri strumenti ed effetti dal tuo UltraNova.

instradamento audio nell'ultranova

ROUTING AUDIO NELL'ULTRANOVA



USB
CONNESSIONE

ROUTING AUDIO NEL SOFTWARE DAW

L'UltraNova può essere utilizzato anche come scheda audio/interfaccia audio per computer. È possibile collegare segnali audio da microfoni, strumenti e sorgenti a livello di linea (+2 dBu max.) e indirizzarli al computer tramite USB. Inoltre, fino a quattro canali audio dal computer (ad esempio, le uscite del DAW - l'"Host") possono essere indirizzati attraverso l'UltraNova alle sue uscite audio. I canali DAW 1 e 2 possono alimentare le uscite 1 e 2, mentre i canali DAW 3 e 4 possono alimentare le uscite 3 e 4. Una combinazione di controlli hardware e software consente di controllare il mix di ingressi audio, suoni di synth e canali audio DAW nei vari uscite.

Si noti che le impostazioni effettuate nel menu Audio non vengono salvate con le modifiche apportate alla patch. Tuttavia, è possibile salvare le impostazioni del menu audio (insieme alle impostazioni del menu globale allo stesso tempo) premendo **SCRIVERE**[23] nel menu Audio (o Global). Ciò assicurerà che alla successiva accensione di UltraNova, queste impostazioni verranno ripristinate invece delle impostazioni di fabbrica originali.

I menu audio si aprono con il **AUDIO** pulsante [30]. Il menu ha 5 pagine; le pagine da 1 a 5 forniscono rispettivamente i controlli per ingressi, cuffie, uscite 1 e 2, uscite 3 e 4 e uscite SPDIF.

premi il **AUTOMAP** pulsante [26] per entrare in modalità Automap. Il synth non risponderà più ai controlli. Le cui azioni saranno invece scritte nel file **.IMPARARE,VISUALIZZA,UTENTE,FX,INSTE MISCELATORE**[7] vengono utilizzati insieme al software Automap.

Le istruzioni complete per l'utilizzo di Automap sono disponibili su <http://www.novationmusic.com/support>.

Menu Audio Pagina 1 - Ingressi

In12Link	In1 Guadagno	In2Gain	In 1 -60	-----	0 dB	In1-FX	In2 FX
In profondità	Spento	Spento	In 2 -60	-----	0 dB	0	0

RE1: Collegamento ingresso

Visualizzato come: In12Link

Valore di default: In profondità

Gamma di regolazione: Indiretto o Stereo

In modalità **Indipendente (In profondità)**, è disponibile una regolazione separata del guadagno per i due ingressi audio (Ingressi 1 e 2). In **Stereo** modalità, la stessa regolazione del guadagno viene applicata contemporaneamente a entrambi gli ingressi (vedi **RI2eRI3** sotto). Le mandate FX dagli ingressi audio sono collegate in modo simile (vedi **RE7eRE8** sotto).

RE2: Guadagno ingresso 1

Visualizzato come: In1 Guadagno

Valore di default: Spento

Gamma di regolazione: - da 10 a +65

Insieme a **Collegamento di ingresso (RI1)** impostato **In profondità**, questo controllo regola il guadagno solo per Input 1. Con Input Linking impostato su Stereo, il guadagno per entrambi gli ingressi 1 e 2 verrà regolato in coppia. Il valore del parametro è calibrato direttamente in dB di guadagno. All'aumentare del guadagno, il segnale all'ingresso verrà visualizzato sui misuratori del grafico a barre (sotto **RI5**). Il guadagno dovrebbe essere regolato in modo che i misuratori raggiungano il picco due o tre segmenti al di sotto di **0 dB** sui passaggi più rumorosi.

RE3: Guadagno ingresso 2

Visualizzato come: In2Gain

Valore di default: Spento

Gamma di regolazione: - da 10 a +65

Regola il guadagno in ingresso per Input 2 con **Collegamento di ingresso (RI1)** impostato su Indept e per entrambi gli ingressi 1 e 2 con Input Linking impostato su Stereo. Il funzionamento è altrimenti identico a **RI2**.

da **RE4** a **RE6**: Non usato.

RE7: Ingresso 1 FX Send

Visualizzato come: In1-Fx

Valore di default: 0

Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro regola la quantità di segnale dell'ingresso 1 inviato al processore FX per la patch attualmente selezionata. Se **Collegamento di ingresso** è impostato per **Stereo**, regola simultaneamente il livello di mandata FX sia per Input 1 che per Input 2.



Prova a scorrere le patch di fabbrica per sperimentare i diversi effetti che contengono e vedere come i diversi effetti alterano il tuo segnale di ingresso. In alternativa, prova una delle patch nella categoria ExtInput.

RE8: Ingresso 2 FX Send

Visualizzato come: In2-Fx

Valore di default: 0

Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo parametro regola la quantità di segnale dell'ingresso 2 inviato per l'elaborazione FX. Se **Collegamento di ingresso** è impostato su Stereo, regola contemporaneamente il livello di mandata FX sia per Input 1 che per Input 2.

Menu Audio Pagina 2 - Cuffie

Controllo del livello delle cuffie Segui il volume principale (solo 1+2)	Livello 127	Equilibrio 0	1+2/3+4
--	----------------	-----------------	---------

RE1: Selezione del controllo del livello delle cuffie

Visualizzato come: Controllo del livello delle cuffie Segui il

Valore di default: volume principale (solo 1+2) Segui il

Gamma di regolazione: volume principale (solo 1+2) o

Usa Livello e Bilanciamento 1+2/3+4

Insieme a **Segui il volume principale (solo 1+2)** selezionato, il livello del segnale alla presa delle cuffie stereo [8] sarà regolato da **Volume principale** controllo [29]. Il volume delle cuffie (**RE6**) e Bilanciamento cuffie (**RE7**) i controlli non saranno operativi. Ciò che ascolti in cuffia sarà lo stesso mix e bilanciamento di quello inviato alle uscite 1 e 2. Con **Usa Livello e Bilanciamento 1+2/3+4** selezionato, il volume delle cuffie e la combinazione di sorgenti possono essere regolati indipendentemente da **RE6** e **RE7**.

da **RE2** a **RE5**: Non usato.

RE6: volume delle cuffie

Visualizzato come: Livello

Valore di default: 127

Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo regola il volume delle cuffie, quando **Usa Livello e Bilanciamento 1+2/3+4** è selezionato da **RI1**.

RE7: bilanciamento delle cuffie

Visualizzato come: Equilibrio

Valore di default: 0

Gamma di regolazione: -64 a +63

quando **Usa Livello e Bilanciamento 1+2/3+4** è selezionato da **RI1**, l'audio alla presa delle cuffie è un mix del segnale alle uscite 1 e 2 (una coppia stereo) e quello alle uscite 3 e 4 (un'altra coppia stereo). Fare riferimento alle seguenti pagine del menu per i dettagli su come configurare le uscite 1 e 2 e 3 e 4.

RE8: Non usato.

Menu Audio Pagina 3 - Uscite 1 e 2 e Sorgente host

Le uscite 1 e 2 possono trasportare un mix di suoni di sintetizzatore, le sorgenti audio collegate agli ingressi 1 e/o 2 e i canali DAW 1 e 2. L'impostazione predefinita per il mix di uscite 1+2 è il suono di sintetizzatore a pieno livello e nessun audio, a parte qualsiasi indirizzato al processore FX. Il **TENERE SOTTO CONTROLLO** controllo [28] sul pannello superiore fornisce un bilanciamento tra i canali DAW 1 e 2 e il mix di suoni synth e ingressi audio impostati con **RI3**, **RE4** e **RI5**. La porta USB può inoltre inviare un ulteriore mix direttamente a un computer.

USCITE 1+2	Sintetizzatore 127	Ingresso1 0	Ingresso2 0	Modalità REGISTRAZIONE Sintetizzatore
---------------	-----------------------	----------------	----------------	--

RI1: Non utilizzato, ma LCD conferma che questa pagina riguarda le uscite 1 e 2.

RE2: livello di sintetizzatore

Visualizzato come: Sintetizzatore

Valore di default: 127

Gamma di regolazione: da 0 a 127

RE2 regola il livello dei suoni generati dal sintetizzatore presente nel mix alle uscite 1 e 2.

RE3: Livello ingresso 1

Visualizzato come: Ingresso1

Valore di default: 0

Gamma di regolazione: da 0 a 127

L'audio dall'ingresso 1 può essere mixato nelle uscite 1 e 2 regolando **RI3**. Insieme a **Collegamento di ingresso (RE1)** nella pagina del menu audio 1) impostato su **Indiretto**, **RE3** regola il livello solo per Input 1. Insieme a **Collegamento di ingresso** impostato **Stereo**, il livello di entrambi gli ingressi 1 e 2 verrà regolato in coppia.

RE4: Livello ingresso 2

Visualizzato come: Ingresso2

Valore di default: 0

Gamma di regolazione: da 0 a 127

L'audio dall'ingresso 2 può essere mixato nelle uscite 1 e 2 regolando **RE4**. Insieme a **Collegamento di ingresso (RI1)** nella pagina 1 del menu audio) impostato su **Indept**, **RE4** regola il livello solo per Input 2. Con ingresso **Collegamento** impostato **Stereo**, il livello di entrambi gli ingressi 1 e 2 verrà regolato in coppia.

RE5 e **RE6**: Non usato.

RE7: modalità di registrazione

Visualizzato come: Modalità REGISTRAZIONE

Valore di default: Sintetizzatore

Gamma di regolazione: Synth, Ingressi, Synth+Ingressi

Oltre alle uscite analogiche da 1 a 4 e all'uscita audio digitale S/PDIF, è disponibile un'ulteriore uscita audio digitale tramite la porta USB dell'UltraNova. Ciò consente di inviare suoni di synth e/o ingressi audio tramite USB direttamente all'applicazione audio del computer per la registrazione (o qualsiasi altro scopo). **RE7** consente di selezionare se questo feed comprende solo suoni di sintetizzatore, solo i segnali agli ingressi audio o un mix dei due.

RE8: Non usato

Menu Audio Pagina 4 - Uscite 3 e 4

USCITE 3+4	Sintetizzatore 0	Ingresso1 127	Ingresso2 0	Livello 127	Equilibrio (Host3+4/Synth+Inps) 0
---------------	---------------------	------------------	----------------	----------------	--------------------------------------

Le uscite 3 e 4 possono anche trasportare un mix di suoni di sintetizzatore, le sorgenti audio collegate agli ingressi 1 e/o 2 e i canali DAW 3 e 4. L'impostazione predefinita per il mix di uscite 3+4 è nessun suono di sintetizzatore e audio esterno a livello pieno. **RE6** fornisce un equilibrio tra i canali DAW 3 e 4 e il mix di ingressi audio e suoni di synth impostati con **RE3**, **RE4**, **RE5** e **RE6**.

RI1: Non utilizzato, ma LCD conferma che questa pagina riguarda le uscite 3 e 4.

RE2: livello di sintetizzatore

Visualizzato come: Sintetizzatore

Valore di default: 0

Gamma di regolazione: da 0 a 127

RI2 regola il livello dei suoni generati dal sintetizzatore alle uscite 3 e 4.

RE3: Livello ingresso 1

Visualizzato come: Ingresso1

Valore di default: 127

Gamma di regolazione: da 0 a 127

L'audio dall'ingresso 1 può essere mixato nelle uscite 3 e 4 regolando **RI3**. Insieme a **Collegamento di ingresso (RI1)** nella pagina 1 del menu audio) impostato su **Indept**, **RI3** regola il livello solo per Input 1. Insieme a **Collegamento di ingresso** impostato **Stereo**, il livello di entrambi gli ingressi 1 e 2 verrà regolato in coppia.

RE4: Livello ingresso 2

Visualizzato come: Ingresso2
 Valore di default: 0
 Gamma di regolazione: da 0 a 127

L'audio dall'ingresso 2 può essere mixato nelle uscite 3 e 4 regolando **RE4**. Insieme a **Collegamento di ingresso (RI1)** nella pagina 1 del menu audio) impostato su **Indept**, **RE4** regola il livello solo per Input 2. Con Input Linking impostato su Stereo, il livello di entrambi gli ingressi 1 e 2 verrà regolato in coppia.

RE5: Uscite 3 e 4 Livello

Visualizzato come: Livello
 Valore di default: 127
 Gamma di regolazione: da 0 a 127

Questo è un controllo di livello indipendente che regola il volume di uscita alle uscite 3 e 4 in ogni momento. (Questo è l'equivalente delle uscite 1/2 **VOLUME PRINCIPALE** controllo hardware.)

RE6: Bilanciamento delle uscite 3 e 4

Visualizzato come: Equilibrio(Host3+4/Synth+Inps) 0
 Valore di default:
 Gamma di regolazione: -64 a +63

Il mix disponibile alle uscite 3 e 4 può includere anche l'audio dai canali DAW 3+4, e questo controllo fornisce un bilanciamento tra questo audio e il mix di suoni synth e ingressi audio impostati con **RI3**, **RE4** e **RI5**. Con un valore di -64 si sentiranno solo i canali DAW; con un valore di +63 si sentirà solo il mix synth/ingressi. Un'impostazione di zero dà una miscela uguale.

RE8: Non usato.

Se si desidera utilizzare il motore FX di Ultranova per elaborare l'audio dalla DAW (ad esempio, una traccia ritmica), utilizzare due cavi jack per collegare le uscite 3 e 4 agli ingressi 1 e 2. Ora è possibile aggiungere l'elaborazione degli effetti alla traccia ritmica nella allo stesso modo puoi aggiungere effetti a qualsiasi altro input.

Menu Audio Pagina 5 - Uscita SPDIF

SPDIF
 Spento

RE1: Uscita SPDIF

Visualizzato come: SPDIF
 Valore di default: Spento
 Gamma di regolazione: Accesso spento
 L'uscita SPDIF può essere attivata o disattivata.

Impostazioni globali

Premendo il **GALE** il pulsante [31] apre il Global Menu (sette pagine). Questo menu contiene una serie di funzioni del sintetizzatore e del sistema audio a cui, una volta impostate, non sarà generalmente necessario accedere regolarmente. Il menu globale include anche le routine per aggiornare il sistema operativo di Ultranova. Si noti che le impostazioni effettuate nel menu globale non vengono salvate con le modifiche apportate alla patch. Tuttavia, è possibile salvare le impostazioni del menu globale (insieme alle impostazioni del menu audio contemporaneamente) premendo **SCRIVERE**[23] nel menu Global (o Audio). Ciò assicurerà che alla successiva accensione di Ultranova, queste impostazioni verranno ripristinate invece delle impostazioni di fabbrica originali.

Global Menu Pagina 1 - MIDI e altre impostazioni

Proteggere Spento	Locale SU	Midi Chan 1	MidiOut Spento	Tocca/Filtra Impostato da Patch
----------------------	--------------	----------------	-------------------	------------------------------------

RE1: Protezione della memoria

Visualizzato come: Proteggere
 Valore di default: Spento
 Gamma di regolazione: Spento o accesso

Questa è una funzione di sicurezza, utilizzata per prevenire la cancellazione accidentale delle memorie e la perdita di dati. Quando impostato su **SU**, verrà impedita la scrittura di dati Patch o Global in memoria e verrà visualizzato un breve messaggio di avviso (**IMPOSSIBILE SALVARE-LA PROTEZIONE DELLA MEMORIA È ATTIVA!!**) visualizzato sul display dell'Ultranova. Si consiglia di lasciare Memory Protect **SU** a meno che le patch non vengano modificate per l'archiviazione in memoria o sia necessario ricevere un dump System Exclusive da un computer.

RE2: Controllo locale On/Off

Visualizzato come: Locale
 Valore di default: SU
 Gamma di regolazione: Spento o accesso

Questo controllo determina se l'Ultranova deve essere suonato dalla propria tastiera o se deve rispondere al controllo MIDI di un dispositivo esterno, come un sequencer MIDI o una tastiera master. Impostare Locale su On per utilizzare la tastiera e su **Spento** se hai intenzione di controllare il synth esternamente tramite MIDI o utilizzare la tastiera dell'Ultranova come tastiera master.

Un utilizzo principale dell'attivazione/disattivazione del controllo locale è evitare loop MIDI indesiderati tramite apparecchiature esterne. Quando impostato su **Spento**, la tastiera dell'Ultranova e tutti gli altri controlli continuano a trasmettere messaggi MIDI dalla porta MIDI OUT se MIDI OUT On/Off (**RE4**) è abilitato. Se qualsiasi apparecchiatura esterna è impostata per ritrasmettere il MIDI all'Ultranova, il sintetizzatore continuerà a funzionare. Ciò eviterà che le note suonino due volte, una riduzione della polifonia o qualsiasi altro effetto imprevedibile.

RE3: Assegna canale MIDI

Visualizzato come: Midi Chan
 Valore di default: 1
 Gamma di regolazione: 1 a 16

Il protocollo MIDI fornisce 16 canali che consentono a un massimo di 16 dispositivi di coesistere su una rete MIDI, se ciascuno è assegnato a un diverso canale MIDI. **Assegna canale MIDI** consente di impostare l'Ultranova per ricevere e trasmettere dati MIDI su un particolare canale, in modo che possa interfacciarsi correttamente con apparecchiature esterne.

RE4: uscita MIDI attivata/

disattivata Visualizzato come: MidiOut
 Valore di default: Spento
 Gamma di regolazione: Spento o accesso

Questo controllo consente all'Ultranova di trasmettere messaggi MIDI Out dal **USCITA MIDI** porta [4] mentre viene riprodotto il sintetizzatore. Impostare questo parametro su On se si desidera registrare dati MIDI o attivare dispositivi MIDI esterni aggiuntivi dalla tastiera dell'Ultranova tramite il **USCITA MIDI** porta. Tuttavia, è importante notare che i dati MIDI vengono sempre trasmessi tramite USB.

RE5: controllo della manopola toccata/filtro

Visualizzato come: Tocca/Filtra
 Valore di default: Impostato da Patch
 Gamma di regolazione: Impostato da Patch o Filtra sempre

Questa impostazione determina come il **TOCCATO/FILTRO** la manopola [9] funziona. Con l'impostazione predefinita di Set by Patch, la manopola funziona come descritto a pagina 27, fungendo da copia dell'ultimo controllo rotante toccato oppure, con **FILTRO**[8] abilitato, per variare la frequenza di taglio del Filtro 1. Poiché l'impostazione di **FILTRO** viene salvata con i dati della patch, la funzione della manopola è determinata dalla patch. Se **RI5** è impostato per **Filtra sempre**, il **TOCCATO/FILTRO** la manopola è impostata per controllare la frequenza del filtro in modo permanente.

da **RE6** a **RE8:** Non usato.

Menu globale Pagina 2

- Accordatura, velocità, frequenza di campionamento e interruttore a pedale

TuneCent 0	Transpe 0	KbdVel Curva 4	VelResp medio	DfltRate 48 KHz	FootSwth Auto	Whlghts SU
---------------	--------------	-------------------	------------------	--------------------	------------------	---------------

RE1: Master Fine Tuning

Visualizzato come: TuneCent
 Valore di default: 0
 Gamma di regolazione: -50 a +50

Questo controllo regola le frequenze di tutti gli Oscillatori della stessa piccola quantità, permettendoti di accordare l'intero synth su un altro strumento, se necessario. Gli incrementi sono centesimi (1/100 di semitono), quindi impostando il valore su 1/50 si accorda il sintetizzatore su un quarto di tono a metà strada tra due semitoni. Un'impostazione di zero intona la tastiera con il LA sopra il DO centrale a 440 Hz - cioè, altezza da concerto standard.

RE2: Recepimento chiave

Visualizzato come: Trasporre

Valore di default: 0

Gamma di regolazione: - da 24 a +24

Transpose è un'impostazione globale molto utile che "sposta" l'intera tastiera di un semitono alla volta verso l'alto o verso il basso. Differisce dall'accordatura dell'oscillatore in quanto modifica i dati di controllo della tastiera piuttosto che gli oscillatori veri e propri. Quindi impostare Transpose su +4 significa che puoi suonare con altri strumenti nella tonalità effettiva di Mi maggiore, ma devi solo suonare note bianche, come se stessi suonando in Do maggiore.

RE3: velocità della tastiera

Visualizzato come: KbdVel

Valore di default: Curva 4

Gamma di regolazione: dalla curva 1 alla curva 7; Da fisso 7 a fisso 127

Selezione una delle 128 tabelle Velocity che mettono in relazione la risposta Velocity dei tasti alla forza applicata su di essi mentre vengono suonati. La curva 4 è l'impostazione predefinita e dovrebbe essere accettabile per la maggior parte degli stili musicali.



Usa la curva 1 se giochi con un tocco leggero e la curva 7 se hai bisogno di un tocco più pesante. Prova diverse curve per adattarle al tuo stile di gioco individuale.

RE4: Risposta in velocità

Visualizzato come: VelResp

Valore di default: medio

Gamma di regolazione: Morbido, Medio, Duro

La risposta alle informazioni di velocità MIDI dalla tastiera o da un dispositivo esterno come una tastiera controller MIDI o un sequencer può essere impostata utilizzando questa funzione. Un'impostazione di

MORBIDO indica che piccoli cambiamenti di velocità (uno stile di esecuzione più leggero) creeranno un grande cambiamento in risposta alla velocità, che si tratti di volume o di qualsiasi altra destinazione di modulazione a cui è indirizzata la velocità. Un'impostazione di **DIFFICILE** indica che maggiori cambiamenti di velocità - uno stile di esecuzione molto più duro, creeranno grandi cambiamenti in risposta alla velocità. **MEDIO** è ovviamente un compromesso tra questi due.

RE5: Frequenza di campionamento

Visualizzato come: DfItRate

Valore di default: 48 KHz

Gamma di regolazione: 44,1 KHz, 48 KHz

Questa impostazione influisce sui segnali di uscita audio digitale inviati tramite le porte S/PDIF e USB dell'UltraNova. Le frequenze di campionamento disponibili di 44,1 kHz e 48 kHz sono le due più comunemente riscontrate nei sistemi audio digitali. Se l'UltraNova viene utilizzato con una DAW, la frequenza di campionamento sarà determinata dalla DAW, non dall'UltraNova. L'impostazione di **RI5** ha validità solo quando l'UltraNova viene utilizzato in modalità "stand-alone".



Se hai intenzione di masterizzare l'output di UltraNova su un CD audio, **44,1 KHz** deve essere utilizzato e impostato sulla DAW o sull'UltraNova, come descritto.

RE6: Configurazione pedaliera

Visualizzato come: FootSwth

Valore di default: Auto

Gamma di regolazione: Automatico, N/Aperto, N/Chiuso

Un interruttore a pedale sustain (pedale) può essere collegato all'UltraNova tramite il **Preso per pedale sustain**[5]. Verifica se il tuo pedale sustain è del tipo Normalmente aperto o Normalmente chiuso e imposta questo parametro in base alle tue esigenze. Se non sei sicuro di quale sia, collega l'interruttore a pedale con l'UltraNova non alimentato, quindi accendilo (senza il piede sul pedale!) A condizione che il valore predefinito di Auto sia ancora impostato, la polarità verrà ora rilevata correttamente.

RE7: Luci delle ruote

Visualizzato come: WheelLights

Valore di default: SU

Gamma di regolazione: Accesso spento

Le rotelle di pitch e modulation possono essere retroilluminate con LED blu. Questa impostazione consente di accendere o spegnere questi LED.

RE8: Non usato.

Menu Global Pagina 3 - Orologio

ClockSource	Orologio)	120 BPM
Auto	Stato)	Interno
		Orologio

RE1: sorgente di clock

Visualizzato come: ClockSource

Valore di default: Auto

Gamma di regolazione: Auto, Interna, Ext-Auto, Midi, Usb

L'UltraNova utilizza un master MIDI clock per impostare il tempo (rate) dell'arpeggiatore e per fornire una base di tempo per la sincronizzazione con un tempo complessivo. Questo clock può essere derivato internamente o fornito da un dispositivo esterno in grado di trasmettere clock MIDI. Il **Sorgente orologio** L'impostazione determina se le funzioni di sincronizzazione del tempo dell'UltraNova (Arpeggiator, Chorus Sync, Delay Sync, Gator Sync, LFO Delay Sync, LFO Rate Sync & Pan Rate Sync) seguiranno il tempo di una sorgente di clock MIDI esterna o seguiranno il tempo impostato dal **ClockBPM** parametro nel menu Arp Edit (**RE8**).

Auto - quando non è presente alcuna sorgente di clock MIDI esterna, UltraNova utilizzerà per impostazione predefinita il clock MIDI interno. Il tempo (BPM) sarà quello impostato dal parametro ClockBPM nel menu Arp Edit (RE8). Se è presente un clock MIDI esterno, l'UltraNova si sincronizzerà con esso. **Interno** - l'UltraNova si sincronizzerà con il clock MIDI interno indipendentemente da quali sorgenti di clock MIDI esterne possano essere presenti.

Ext-Auto - questa è una modalità di rilevamento automatico in base alla quale l'UltraNova si sincronizzerà con qualsiasi sorgente di clock MIDI esterna (tramite connessione USB o MIDI). Se non viene rilevato alcun clock esterno, il tempo "ruota" all'ultimo clock rate noto.

Mezzogiorno - la sincronizzazione avverrà solo con un clock MIDI esterno collegato alla presa di ingresso MIDI. Se non viene rilevato alcun clock, il tempo "ruota" all'ultimo clock rate noto.

USB - la sincronizzazione verrà impostata solo sul clock MIDI esterno ricevuto tramite la connessione USB. Se non viene rilevato alcun clock, il tempo "ruota" all'ultimo clock rate noto.

Se impostato su una qualsiasi delle sorgenti di clock MIDI esterne, il tempo sarà alla frequenza di clock MIDI ricevuta dalla sorgente esterna (ad esempio, un sequencer). Assicurarsi che il sequencer esterno sia impostato per trasmettere MIDI Clock. Se non sei sicuro della procedura, consulta il manuale del sequencer per i dettagli.

La maggior parte dei sequencer non trasmette MIDI Clock mentre sono fermi. La sincronizzazione dell'UltraNova al MIDI Clock sarà possibile solo mentre il sequencer sta effettivamente registrando o suonando. In assenza di un clock esterno, il tempo girerà e assumerà l'ultimo valore noto di clock MIDI in ingresso. (Nota che l'UltraNova NON ritorna al tempo impostato dal **OrologioBPM** parametro impostato nel menu Arp Edit (**RE8**)).

ClockSource	Orologio)	156 BPM
Ext-Auto	Stato)	Fly Wheeling

da **RE2** a **RE8**: Non usato.

Menu Global Pagina 4 - Trasferimento patch

I dati patch possono essere trasferiti tra UltraNova e un computer in entrambe le direzioni. Questa sezione del menu globale consente di archiviare o eseguire il backup delle patch esternamente su un computer. Il software UltraNova Librarian verrà normalmente utilizzato per questo, e questo ti consente anche di organizzare le tue patch in vari modi. Il trasferimento di patch avviene sotto forma di messaggi SysEx MIDI. Questa pagina di menu è il "pannello di controllo" per il trasferimento dei dati della patch dall'UltraNova a un computer, un processo noto come "data dump". Consultare la documentazione di UltraNova Librarian per informazioni sul trasferimento dei dati della patch da un computer a UltraNova.

SCARICA a	Banca	Yoppa	Nome	Attuale	OnePatch	OneBank	Tutte le banche
Porta USB	UN	0	Programma Iniziale				

RE1: selezione porta dump

Visualizzato come: SCARICA a

Valore di default: Porta USB

Gamma di regolazione: Porta USB o uscita MIDI

Questo controllo seleziona quale porta dati esterna deve essere utilizzata per un dump dei dati. Se si utilizza UltraNova Librarian o un pacchetto software di strumenti MIDI basato su computer, dovrebbe essere impostato su **Porta USB**; se si utilizza un altro software di gestione MIDI con cavi MIDI standard anziché una connessione USB, selezionare **uscita MIDI**.

RE2: selezione banco

Visualizzato come: Banca
Valore di default: (attualmente selezionato)
Gamma di regolazione: dalla A alla D

Ciò consente di selezionare il banco di patch da scaricare. Inizialmente visualizzerà il banco della patch attualmente selezionata. Se questo non è quello che desideri, selezionane un altro.

RE3: selezione patch

Visualizzato come: Toppa
Valore di default: (attualmente selezionato)
Gamma di regolazione: 1 a 127

Verrà visualizzato il numero della patch attualmente selezionata. Se questa non è una delle patch che vuoi scaricare, puoi selezionarne un'altra.

RI4: Non usato.

RE5: L'encoder non è utilizzato. Il

display mostra: Attuale
Premi il pulsante in basso RI5 se vuoi scaricare solo la patch corrente. Ciò includerà tutte le modifiche ai parametri apportate, ma non salvate.

RE6: L'encoder non è utilizzato. Il

display mostra: OnePatch
Premi il pulsante in basso RE6 se si desidera eseguire il dump della patch corrente nella sua forma originale (come l'ultima salvata). In questo caso, eventuali modifiche apportate ad esso non saranno incluse.

RE7: L'encoder non è utilizzato. Il

display mostra: OneBank
Premi il pulsante in basso RE7 se vuoi eseguire il dump di tutte le 127 patch nel banco attualmente selezionato.

RE8: L'encoder non è utilizzato. Il

display mostra: Tutte le banche
Premi il pulsante in basso RE8 se vuoi scaricare tutte le patch attualmente in UltraNova.

Menu Global Pagina 5 – Dump delle impostazioni Global e Audio

Oltre a salvare i dati della patch tramite un dump su un computer, è anche possibile eseguire il dump delle impostazioni correnti dei menu Global e Audio.

SCARICA a Porta USB	^^ GLOBALI E AUDIO
------------------------	-----------------------

RE1: selezione porta dump

Visualizzato come: SCARICA a
Valore di default: Porta USB
Gamma di regolazione: Porta USB o uscita MIDI

Questo controllo seleziona quale porta dati esterna deve essere utilizzata per il dump.

RI2: Non usato.

RE3: L'encoder non è utilizzato. Il

display mostra: Globali e audio
Premi il pulsante in basso RI3 se si desidera eseguire il dump delle impostazioni correnti dei menu Global e Audio.

da RE4 a RE8: Non usato.

Global Menu Pagina 6 – Calibrazione

Tutti i controller di UltraNova dovrebbero funzionare correttamente fuori dalla scatola, tuttavia a volte potrebbe essere necessario calibrarli per garantire che funzionino come previsto. In particolare, questa procedura è consigliata dopo un aggiornamento del sistema operativo. I controller che possono essere calibrati sono: la pitch wheel (**INTONAZIONE**), la ruota Mod (**MOD**) e Aftertouch. Per calibrare un controller è necessario spostarlo ai suoi estremi, ad esempio, ruotare la rotella Pitch verso il basso il più possibile (noterai che il **BendWhl** il valore sul display mostrerà zero). Quindi ruotare la ruota Pitch nella sua estensione opposta (la **BendWhl** il valore mostrerà 255). Con la ruota Pitch nella sua posizione centrale, dovrebbe restituire a **BendWhl** valore di circa 128. La ruota Pitch è ora calibrata e la procedura per calibrare la ruota Mod è identica (usare il **ModWhl** parametro).

Calibrare	BendWhl	ModWhl	Aftouch Imposta Aftouch
-----------	---------	--------	-------------------------

Per calibrare Aftertouch, premere leggermente un tasto e osservare il **Aftouch** valore del parametro pari a zero; quindi premere con forza il tasto e osservare il valore di 127. Aftertouch è ora calibrato.

I controller correttamente calibrati dovrebbero restituire i seguenti valori:

Intonazione -	min. (0); Centro (128); Massimo. (255) min.
Mod -	(0); Massimo. (127)
Aftertouch -	min. (0); Massimo. (127)

Dopo aver eseguito la procedura sopra descritta, premere **SCRIVERE**[23] per memorizzare la calibrazione rivista.

RE1-5: Non utilizzato, ma si noti che il valore Aftertouch (vedere di seguito) viene visualizzato di seguito RI5.

RE6: SetAftouch

SetAftouch imposta la sensibilità Aftertouch. Con un valore impostato su 127 si noterà che è necessaria solo una piccolissima differenza nella pressione del tasto per restituire un valore di controllo pari a zero e uno pari a 127, visualizzato come **Aftouch** valore. Con valori inferiori di **SetAftouch**, la differenza di pressione è più marcata. In generale, mantenere **SetAftouch** impostato su un valore medio darà i migliori risultati.

RE7-8: Non usato.

Menu globale Pagina 7 – OS Transmit

Se vuoi fare una copia di backup del sistema operativo di UltraNova, è possibile

Trasmissione O/S corrente	^^	Versione del sistema operativo corrente 1.0.00
		Versione del sistema operativo di avvio 1.0.00

esegui un dump SysEx dei dati sul tuo computer da questa pagina.

Per trasmettere il sistema operativo, premere il pulsante lampeggiante sotto RI3.

Tabella delle forme d'onda

SCHERMO	MODULO
Seno	Seno
Triangolo	Triangolo
Dente di sega	Dente di sega
Saw9:1PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 9:1
Visto8:2PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 8:2
Visto7:3PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 7:3
Visto6:4PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 6:4
Visto 5:5PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 5:5
Visto4:6PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 4:6
Visto 3:7PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 3:7
Sega 2:8PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 2:8
Visto 1:9PW	Larghezza impulso a dente di sega Rapporto 1:9
PW	Larghezza di impulso
Piazza	Piazza
BassCamp	Campo Basso
Bassi_FM	Bassi modulati in frequenza
EP_Dull	Pianoforte elettrico noioso
EP_Bell	Pianoforte elettrico Bell
clav	Clavinova
DoubReed	Doppia canna
Retrò	Retrò
StrnMch1	Macchina a corde 1
StrnMch2	Macchina a corde 2
Organo_1	Organo 1
Organo_2	Organo 2
MaleOrg	Organo malvagio
HiStuff	Roba alta
Bell_FM1	Campana a modulazione di frequenza 1
Bell_FM2	Campana a modulazione di frequenza 2
DigBell1	Campanello digitale 1
DigBell2	Campanello Digitale 2
DigBell3	Campanello Digitale 3
DigBell4	Campanello Digitale 4
Digipad	Tappetino digitale
Tabella 1	Wavetable 1
Wtable	Wavetable
Wtable	Wavetable
Wtable36	Wavetable 36
AudioInL	Ingresso audio sinistro (o microfono a collo d'oca)
AudioInR	Ingresso audio destro

Tabella dei valori di sincronizzazione

SCHERMO	PARTICOLARI	SINCRONIZZAZIONE DEL CORO	SINCRONIZZAZIONE ARP
		SINCRONIZZAZIONE FREQUENZA LFO LFO DELAY SYNC SINCRONIZZAZIONE PAN	SINCRONIZZAZIONE GATOR SINCRONIZZAZIONE DEL RITARDO FX
32° t	48 cicli per 1 bar	un	un
32esimo	32 cicli per 1 bar	un	un
16 t	24 cicli per 1 bar	un	un
16	16 cicli per 1 bar	un	un
8a t	12 cicli per 1 bar	un	un
16° d	8 cicli per 3 battute / 32 cicli per 3 battute	un	un
8°	8 cicli per 1 bar	un	un
4° t	6 cicli per 1 bar	un	un
8° re	4 cicli per 3 battute / 16 cicli per 3 battute	un	un
4°	4 cicli per 1 bar	un	un
1 + 1/3	3 cicli per 1 bar	un	un
4° D	2 cicli per 3 battute / 8 cicli per 3 battute	un	un
2°	2 cicli per 1 bar	un	un
2 + 2/3	3 cicli per 2 barre	un	un
3 battute	1 ciclo per 3 battute / 4 cicli per 3 battute	un	un
4 battute	1 ciclo per 1 bar	un	un
5 + 1/3	3 cicli per 2 barre	un	un
6 battute	1 ciclo per 6 battiti / 2 cicli per 3 battute	un	un
8 battute	1 ciclo per 2 barre	un	un
10 + 2/3	3 cicli per 4 barre	un	
12 battute	1 ciclo per 12 battiti /1 ciclo per 3 battute	un	
13 + 1/3	3 cicli per 10 bar	un	
16 battute	1 ciclo ogni 4 barre	un	
18 battute	1 ciclo per 18 battiti /2 cicli per 9 battute	un	
18 + 2/3	3 cicli per 8 barre	un	
20 battute	1 ciclo ogni 5 barre	un	
21 + 1/3	3 cicli per 16 bar	un	
24 battute	1 ciclo ogni 6 barre	un	
28 battute	1 ciclo ogni 7 barre	un	
30 battute	2 cicli ogni 15 bar	un	
32 battute	1 ciclo ogni 8 barre	un	
36 battute	1 ciclo ogni 9 bar	un	
42 battute	2 cicli per 21 bar	un	
48 battute	1 ciclo ogni 12 bar	un	
64 battute	1 ciclo ogni 16 bar	un	

TABELLA FORME D'ONDA LFO

SCHERMO	FORMA D'ONDA	INFORMAZIONI AGGIUNTIVE
Seno	Forme LFO tradizionali	
Triangolo		
Dente di sega		
Piazza		
Rand S/H		Salta a valori casuali ogni ciclo dell'LFO
Ora S/H		Salta al valore minimo e massimo ciascuno mantenuto per un periodo di tempo casuale
PianoEnv		Una forma curva a dente di sega
Seg 1	Si tratta di sequenze che saltano a valori diversi, mantenendo ciascuna per un sedicesimo della frequenza di ciclo dell'LFO.	
Seg 2		
Seg 3		
Seg 4		
Seg 5		
Seg 6		
Seg 7		
Alternativo 1	Si tratta di sequenze che saltano tra un valore minimo e un valore massimo, ciascun valore mantenuto per un intervallo di tempo variabile.	
Alternativo 2		
Alternativo 3		
Alternativo 4		
Alternativo 5		
Alternativo 6		
Alternativo 7		
Alternativo 8		
Cromato	Si tratta di sequenze "melodiche" di vario genere. Quando si modula il pitch dell'oscillatore, per ottenere risultati cromatici, impostare Modulation Depth su ± 30 o ± 36 .	
Principale		
Maggiore 7		
minore 7		
MinArp 1		
MinArp 2		
Diminuire		
DecMinor		
Minore3		
Pedale		
4		
4° x12		
1625 Magg		
1625 min		
2511		

Tabella delle sorgenti della matrice di modulazione

SCHERMO	FONTI	COMMENTI
Diretto		Nessuna sorgente di modulazione selezionata.
ModRuota	Ruota mod	Mod Wheel è il controller.
Tocco di poppa	Aftertouch	La modulazione è proporzionale alla pressione applicata a un tasto mentre viene tenuto premuto. (Aftertouch monofonico).
Esprimere	Pedale di espressione	Un pedale esterno fornisce il controllo.
Velocità	Velocità chiave	La modulazione è proporzionale alla forza con cui viene suonato il tasto.
Tastiera del computer	Posizione chiave	La modulazione è proporzionale alla posizione del tasto.
Lfo1+	LFO 1	'+' = LFO aumenta il valore del parametro controllato solo in senso positivo.
Lfo1+/-		
Lfo2+	LFO 2	'+' = LFO aumenta e diminuisce equamente il valore del parametro controllato.
Lfo2+/-		
Lfo3+	LF 3	
Lfo3+/-		
Env1Amp Env2Filt Env3 - Env6	Buste da 1 a 6	Tutti e sei gli involucri vengono attivati dalla pressione di un tasto e qualsiasi/tutti possono essere utilizzati per variare i parametri nel tempo. Si noti che Env1 e Env 2 sono "cablati" per controllare i parametri Amplitude e Filter, ma sono ancora disponibili per controllare altri parametri.

TABELLA DI DESTINAZIONE DELLA MATRICE MOD

SCHERMO	DESTINAZIONE	COMMENTI
	Oscillatori:	
O123Pch	Intonazione globale dell'oscillatore	Tutti gli oscillatori: Pitch Transpose
O1Pitch	Passo per oscillatore	Oscillatore 1: Pitch Transpose
O2Pitch		Oscillatore 2: Pitch Transpose
O3Pitch		Oscillatore 3: Pitch Transpose
O1Vsync	Sincronizzazione variabile per oscillatore	Oscillatore 1: sincronizzazione virtuale
O2Vsync		Oscillatore 2: Sincronizzazione virtuale
O3Vsync		Oscillatore 3: Sincronizzazione virtuale
O1PW/Idx	Ampiezza dell'impulso per oscillatore/Indice della tabella delle onde	Oscillatore 1: larghezza di impulso/indice Wavetable
O2PW/Idx		Oscillatore 2: larghezza di impulso/indice Wavetable
O3PW/Idx		Oscillatore 3: larghezza di impulso/indice Wavetable
O1 Duro	Durezza per oscillatore	Oscillatore 1: Durezza
O2 duro		Oscillatore 2: Durezza
O3 Duro		Oscillatore 3: Durezza
	Mixer:	
Livello O1	Livelli di ingresso del mixer	Mixer: oscillatore 1 livello
Livello O2		Mixer: Oscillatore 2 Livello
Livello O3		Mixer: Oscillatore 3 Livello
RumoreLvl		Mixer: livello di rumore
RM1*3Liv		Mixer: Ring Mod 1*3 Livello
RM2*3Liv		Mixer: Ring Mod 2*3 Livello
	Filtri:	
F1DAmnt	Distorsione pre-filtro, pericolo	Filtro 1: Quantità di distorsione
F2DAmnt	Filtro 2: Quantità di distorsione	
F1Freq	Frequenza filtro	Filtro 1: Frequenza
F2Freq		Filtro 2: Frequenza
F1Res	Risonanza per filtro	Filtro 1: Risonanza
F2Res		Filtro 2: Risonanza
FBalance	Bilanciamento Filtro 1/Filtro 2	Filtro Saldo
	LFO:	
Tasso L1	Frequenza per LFO	LFO 1: Tasso
Tasso L2		LFO 2: Tasso
Tasso L3		LFO 3: Tasso
	Buste:	
Env1Dec	Tempo di decadimento dell'inviluppo	Inviluppo 1 (Amp): tempo di decadimento
Env2Dec		Inviluppo 2 (filtro): tempo di decadimento
	Forec:	
Importo FX1		FX1: Importo FX
FX2Amnt		FX2: Importo FX
FX3Amnt		FX3: Importo FX
FX4Amnt		FX4: Importo FX
FX5Amnt		FX5: Importo FX
FXFeedback		FX: feedback FX
FXWetDry		FX: Livello bagnato
Ch1Rate	Parametri del coro	Coro 1: Vota
Cap1Profondità		Coro 1: Profondità
Ch1Ritardo		Coro 1: Ritardo
Ch1Fback		Coro 1: Feedback

Ch2Rate		Coro 2: Vota
Profondità Cap2		Coro 2: Profondità
Ch2Ritardo		Coro 2: Ritardo
Ch2Fback		Coro 2: Feedback
Ch3Rate		Coro 3: Vota
Cap3Profondità		Coro 3: Profondità
Ch3Ritardo		Coro 3: Ritardo
Ch3Fback		Coro 3: Feedback
Ch4Rate		Coro 4: Vota
Cap4Profondità		Coro 4: Profondità
Ch4Ritardo		Coro 4: Ritardo
Ch4Fback		Coro 4: Feedback
Dly1Time	Parametri di ritardo	Ritardo 1: tempo di ritardo
Dly1Fbak		Ritardo 1: Feedback
Dly2Time		Ritardo 2: tempo di ritardo
Dly2Fbak		Ritardo 2: Feedback
EQBasLvl	Impostazioni di equalizzazione	EQ: livello dei bassi
EQBasFrq		EQ: frequenza dei bassi
EQMidLvl		EQ: livello medio
EQMidFrq		EQ: frequenza media
EQTrbLvl		EQ: livello degli alti
EQTrbFrq		EQ: frequenza degli alti
PanPos	Posizione panoramica	Panoramica: posizione della panoramica

TABELLA PARAMETRI TWEAK

SCHERMO	LA ZONA	DETTAGLIO

PortTime		Voce: Tempo di Portamento
FXWetLvl		FX: Livello bagnato
PstFXLvl		Mixer: Post FX Level
PanPos		FX: posizione panoramica
Detune		Voce: Unison Detune
	Oscillatori:	
O1WTInt	Parametri dell'oscillatore 1	Oscillatore 1: Interpolazione Wavetable
O1PW/Idx		Oscillatore 1: larghezza di impulso/indice Wavetable
O1VSync		Oscillatore 1: sincronizzazione virtuale
O1 Duro		Oscillatore 1: Durezza
O1Dense		Oscillatore 1: Densità
O1DnsDtn		Oscillatore 1: Densità Detune
O1 Semi		Oscillatore 1: Trasposizione semitono
O1Cent		Oscillatore 1: Centesimi Transpose
O2WTInt	Parametri dell'oscillatore 2	Oscillatore 2: Interpolazione Wavetable
O2PW/Idx		Oscillatore 2: larghezza di impulso/indice Wavetable
O2Vsync		Oscillatore 2: Sincronizzazione virtuale
O2 duro		Oscillatore 2: Durezza
O2 Denso		Oscillatore 2: Densità
O2DnsDtn		Oscillatore 2: Densità Detune
O2 Semi		Oscillatore 2: Trasposizione semitono
O2Cent		Oscillatore 2: Centesimi Trasposizione

O3WTInt	Parametri dell'oscillatore 3	Oscillatore 3: Interpolazione Wavetable
O3PW/Idx		Oscillatore 3: larghezza di impulso/indice Wavetable
O3Vsync		Oscillatore 3: Sincronizzazione virtuale
O3 Duro		Oscillatore 3: Durezza
O3Dense		Oscillatore 3: Densità
O3DnsDtn		Oscillatore 3: Densità Detune
O3 Semi		Oscillatore 3: Trasposizione semitono
O3 centesimi		Oscillatore 3: Centesimi Transpose
	Miscelatore:	
Livello O1		Mixer: oscillatore 1 livello
Livello O2		Mixer: Oscillatore 2 Livello
Livello O3		Mixer: Oscillatore 3 Livello
RM1*3Liv		Mixer: Ring Mod 1*3 Livello
RM2*3Liv		Mixer: Ring Mod 2*3 Livello
RumoreLvl		Mixer: livello di rumore
	Filtri:	
Equilibrio		Filtro Saldo
F1Freq		Filtro 1: Frequenza
F1Res		Filtro 1: Risonanza
F1 Dannazione		Filtro 1: Quantità di distorsione
Pista F1		Filtro 1: monitoraggio della tastiera
F2Freq		Filtro 2: Frequenza
F2Res		Filtro 2: Risonanza
F2Dannazione		Filtro 2: Quantità di distorsione
F2Traccia		Filtro 2: monitoraggio della tastiera
F1Env2		Filtro 1: Busta 2 Importo
F2Env2		Filtro 2: Importo busta 2
	Busta 1:	
Ampatt		Inviluppo 1 (Amp): tempo di attacco
AmpDec		Inviluppo 1 (Amp): tempo di decadimento
AmpSus		Envelope 1 (Amp): livello di sustain
AmpRel		Inviluppo 1 (Amp): Tempo di rilascio
	Busta 2:	
FltAtt		Busta 2 (filtro): tempo di attacco
FltDec		Inviluppo 2 (filtro): tempo di decadimento
FltSust		Inviluppo 2 (filtro): livello di sustain
FltRel		Busta 2 (filtro): tempo di rilascio
	Busta 3:	
E3Ritardo		Busta 3: Ritardo
E3Att		Busta 3: tempo di attacco
E3dicembre		Busta 3: tempo di decadimento
E3Sus		Inviluppo 3: livello di sostegno
E3Rel		Busta 3: Tempo di rilascio
	LFO:	
Tasso L1		LFO 1: Tasso
L1Rsync		LFO 1: Frequenza di sincronizzazione
L1 Muovi		LFO 1: Slew Amount
Tasso L2		LFO 2: Tasso
L2Rsync		LFO 2: Frequenza di sincronizzazione
L2Slew		LFO 2: Slew Amount
Tasso L3		LFO 3: Tasso
L3Rsync		LFO 3: Frequenza di sincronizzazione

L3Slew		LFO 3: Slew Amount
	Forec:	
Importo FX1		FX1: Importo FX
FX2Amnt		FX2: Importo FX
FX3Amnt		FX3: Importo FX
FX4Amnt		FX4: Importo FX
FX5Amnt		FX5: Importo FX
FXFdbck		FX: feedback FX
Riservato		
Riservato		
Dly1Time	Parametri di ritardo	Ritardo 1: tempo di ritardo
Dly1Sync		Ritardo 1: tempo di sincronizzazione ritardata
Dly1Fbck		Ritardo 1: Feedback
Dly1Slew		Ritardo 1: Slew Amount
Dly2Time		Ritardo 2: tempo di ritardo
Dly2Sync		Ritardo 2: tempo di sincronizzazione ritardata
Dly2Fbck		Ritardo 2: Feedback
Dly2Slew		Ritardo 2: Slew Amount
Ch1Rate	Parametri del coro	Coro 1: Vota
Ch1Fbck		Coro 1: Feedback
Cap1Profondità		Coro 1: Profondità
Ch1Ritardo		Coro 1: Ritardo
Ch2Rate		Coro 2: Vota
Ch2Fbck		Coro 2: Feedback
Profondità Cap2		Coro 2: Profondità
Ch2Ritardo		Coro 2: Ritardo
Ch3Rate		Coro 3: Vota
Ch3Fbck		Coro 3: Feedback
Cap3Profondità		Coro 3: Profondità
Ch3Ritardo		Coro 3: Ritardo
Ch4Rate		Coro 4: Vota
Ch4Fbck		Coro 4: Feedback
Cap4Profondità		Coro 4: Profondità
Ch4Ritardo		Coro 4: Ritardo
GtSlew	Parametri Gator	Gator: Slew Amount
GTDecay		Gator: tempo di decadimento
GtL/RDel		Gator: tempo di ritardo sinistro/destro
ArpGTime	Parametri dell'arpeggiatore	Arpeggiatore: Gate Time
Riservato		
	Profondità di modulazione:	
M1Profondità		Matrice di modulazione: Profondità slot 1
M...Profondità		Matrice di modulazione: Slot ... Profondità
M20Profondità		Matrice di modulazione: Profondità slot 20

Tabella dei filtri

VISUALIZZATO COME	DESCRIZIONE
LP6NoRes	Lo-pass, 6 dB/oct, nessuna risonanza
LP12	Lo-pass, 12 dB/ott
LP18	Lo-pass, 18 dB/ott
LP24	Lo-pass, 24 dB/ott
BP6\6	Passa-banda simmetrico, 6 dB/ott
BP12\12	Passa-banda simmetrico, 12 dB/ott
BP6\12	Asimmetrico Band-pass, 6 dB/oct (hi-pass), 12 dB/oct (lo-pass)
BP12\6	Asimmetrico Band-pass, 12 dB/oct (hi-pass), 6 dB/oct (lo-pass)
BP6\18	Asimmetrico Band-pass, 6 dB/oct (hi-pass), 18 dB/oct (lo-pass)
BP18\6	Asimmetrico Band-pass, 18 dB/oct (hi-pass), 6 dB/oct (lo-pass)
HP6NoRes	Hi-pass, 6 dB/oct, nessuna risonanza
PS12	Hi-pass, 12 dB/ott
PS18	Hi-pass, 18 dB/ott
PS24	Hi-pass, 24 dB/ott

Tabella dei modelli Arp

VISUALIZZATO COME	DESCRIZIONE	COMMENTI
Su	Ascendente	La sequenza inizia con la nota più bassa suonata
Fuori uso	Discendente	La sequenza inizia con la nota più alta suonata
Su-Giù1	Salita/discesa	La sequenza si alterna
Su-Giù2		Come UpDown1, ma le note più basse e più alte vengono suonate due volte
Giocato	Ordine chiave	La sequenza comprende le note nell'ordine in cui vengono suonate
A caso	A caso	I tasti tenuti vengono riprodotti in una sequenza casuale che varia continuamente
Accordo	Modalità "polifonica".	Tutti i tasti tenuti vengono suonati simultaneamente come un accordo

Tabella delle modalità Gator

MODALITÀ	SCHERMO	DESCRIZIONE
Mono a 16 note	Mono16	Sequenza mono di 16 note: {A}
Mono a 32 note	MonoAlt1	Sequenza mono di 32 note: {AB}
2 x 32 note mono	MonoAlt2	Sequenze di 2 x 16 note, ciascuna ripetuta: {AABB}
Stereo a 16 note	Stereo16	Sequenze di 2 x 16 note simultaneamente, {A} L, {B} R
Stereo a 16 note	SterAlt1	Sequenze di 2 x 16 note simultaneamente: {A} L, {B} R, {A} R, {B} L
Stereo a 16 note	SterAlt2	Come SterAlt1, ma ogni coppia di sequenze viene ripetuta

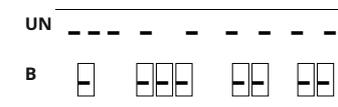


Tabella dei tipi di effetti

SCHERMO	EFFETTO	COMMENTI
Circonvallazione	-	Nessun effetto abilitato
Pareggiare	Equalizzazione	Equalizzatore a 3 bande
Comprimi1 Comprimi2	Compressione	Compressore con soglia e rapporto variabili e ADSR variabile
Distorcere1 Distorcere2	Overdrive	Aggiunge effetti di distorsione
Ritardo1 Ritardo2	Linea di ritardo (eco)	Echi singoli e multipli
Riverbero1 Riverbero2	Riverbero	Simulazione di sale e stanze
Coro1 Coro2 Coro3 Coro4	Coro e fasi	Effetti nel dominio del tempo
alligatore	alligatore	Sequencer a 8 livelli e 32 passi