

ULTRANOVA

USER GUIDE



Vennligst les:

Takk for at du lastet ned denne brukerveiledningen.

Vi har brukt maskinoversettelse for å sikre at vi har en brukerveiledning tilgjengelig på ditt språk, vi beklager eventuelle feil.

Hvis du foretrekker å se en engelsk versjon av denne brukerveiledningen for å bruke ditt eget oversettelsesverktøy, kan du finne det på vår nedlastingsside:

downloads.focusrite.com
downloads.novationmusic.com

oversikt

engelsk.....2

tysk.....46

FRANSK.....91

Miljø
Erklæring

Erklæring om samsvarsinformasjon: Prosedyre for samsvarserklæring	
Produktidentifikasjon:	Novation UltraNova
Ansvarlig fest:	Amerikansk musikk og lyd
Adresse:	5304 Derry Avenue #C Agoura Hills, CA 91301
Telefon:	800-994-4984

Denne enheten er i samsvar med del 15 av FCC-reglene. Drift er underlagt følgende to betingelser: (1) Denne enheten må ikke forårsake skadelig interferens, og (2) denne enheten må akseptere all interferens som mottas, inkludert interferens som kan forårsake uønsket drift.

For USA
Til brukeren:

- 1. Ikke modifier denne enheten! Dette produktet, når det er installert som angitt i instruksjonene som finnes i denne håndboken, oppfyller FCC-kravene. Endringer som ikke er uttrykkelig godkjent av Novation kan ugyldiggjøre din tillatelse gitt av FCC til å bruke dette produktet.
- 2. Viktig: Dette produktet tilfredsstiller FCC-forskriftene når skjermede kabler av høy kvalitet brukes til å koble til annet utstyr. Unnlattelse av å bruke skjermede kabler av høy kvalitet eller å følge installasjonsinstruksjonene i denne håndboken kan forårsake magnetisk interferens med apparater som radioer og TV-er og ugyldiggjøre din FCC-autorisasjon til å bruke dette produktet i USA.

- 3. Merk: Dette utstyret er testet og funnet å være i samsvar med grensene for en digital enhet i klasse B, i henhold til del 15 av FCC-reglene. Disse grensene er utformet for å gi rimelig beskyttelse mot skadelig interferens i en boliginstallasjon. Dette utstyret genererer, bruker og kan utstråle radiofrekvensenergi, og hvis det ikke installeres og brukes i samsvar med instruksjonene, kan det forårsake skadelig interferens på radiokommunikasjon. Det er imidlertid ingen garanti for at interferens ikke vil oppstå i en bestemt installasjon. Hvis dette utstyret forårsaker skadelig interferens på radio- eller TV-mottak, noe som kan fastslås ved å slå utstyret av og på, oppfordres brukeren til å prøve å korrigere interferensen med ett eller flere av følgende tiltak:

- Vend eller flytt mottakerantennen.
- Øk avstanden mellom utstyret og mottakeren.
- Koble utstyret til en stikkontakt på en annen krets enn den som mottakeren er koblet til.
- Kontakt forhandleren eller en erfaren radio/TV-tekniker for å få hjelp.

For Canada
Til brukeren:

Dette digitale apparatet i klasse B er i samsvar med kanadiske ICES-003

Dette digitale apparatet i klasse B er i samsvar med kanadiske ICES-003.

RoHS-varsel

Focusrite Audio Engineering Limited har overholdt og [dets/dette] produktet[er] er i samsvar med EUs direktiv 2002/95/EC om restriksjoner av farlige stoffer (RoHS) samt følgende deler av California lov som refererer til RoHS, nemlig paragrafene 25214.10, 25214.10.2 og 58012, Health and Safety Code; Seksjon 42475.2, Offentlige ressurser Code.

opphavsrett og juridiske merknader

Novation og Automap er registrerte varemerker for Focusrite Audio Engineering Limited. UltraNova er et varemerke for Focusrite Audio Engineering Limited.

Sony/Philips Digital Interface (SPDIF) er et varemerke for Sony Corporation og Philips Electronics VST er et varemerke for Steinberg Media Technologies GmbH
Audio Units (AU) er et varemerke for Apple, Inc.
RTAS er et varemerke for Avid, Inc.

2010 © Focusrite Audio Engineering Limited. Alle rettigheter forbeholdt

Viktig sikkerhet
Bruksanvisning

- 1. Les disse instruksjonene.
- 2. Ta vare på disse instruksjonene.
- 3. Følg alle advarsler.
- 4. Følg alle instruksjoner.
- 5. Rengjør kun med en tørr klut.
- 6. Ikke installer i nærheten av varmekilder som radiatorer, varmeelementer, ovner eller annet apparater (inkludert forsterkere) som produserer varme.
- 7. Ikke omgå sikkerhetsformålet til den polariserte eller jordede pluggen. En polarisert plugg har to blader med en bredere enn den andre. En jordnet plugg har to blader og en tredje jordingsstift. Det brede bladet eller den tredje spissen er gitt for din sikkerhet. Hvis den medfølgende støpselet ikke passer inn i stikkontakten, kontakt en elektriker for å få byttet ut den utgåtte stikkontakten.
- 8. Beskytt strømledningen mot å bli tråkket på eller klemt, spesielt ved støpsler, stikkontakter og punktet der den kommer ut av apparatet.
- 9. Bruk kun tilbehør/tilbehør spesifisert av produsenten.
- 10. Bruk kun med vognen, stativet, stativet, braketten eller bordet spesifisert av produsenten, eller som selges sammen med apparatet. Når en vogn brukes, må du være forsiktig når du flytter vognen/ apparatkombinasjonen for å unngå skade ved velting.



- 11. Koble fra dette apparatet under tordenvær eller når det ikke skal brukes over lengre perioder.
- 12. Overlat all service til kvalifisert servicepersonell. Service er nødvendig når apparatet har blitt skadet på noen måte, for eksempel strømledning eller støpsel er skadet, væske har blitt sølt eller gjenstander har falt inn i apparatet, apparatet har vært utsatt for regn eller fuktighet, ikke fungerer normalt , eller har blitt droppet.

Ingen nakne lammer, for eksempel tente stearinlys, bør plasseres på apparatet.

ADVARSEL: For høyt lydtrykk fra øretelefoner og hodetelefoner kan forårsake hørselstap.

ADVARSEL: Dette utstyret må kun kobles til USB 1.0 , 1.1- eller 2.0-rapporter.

innhold

Introduksjon 3

 Viktige funksjoner: 3

 Om denne håndboken 3

Hva er i boksen?3

Krav til strøm3

Maskinvareoversikt4

 Toppvisning - kontroller 4

 Sett bakfra – tilkoblinger 5

Starter6

 Frittstående og datamaskindrift – et forord 6 Frittstående drift – lyd- og MIDI-tilkoblinger 6 Bruke

 hodetelefoner 6 Et ord om

 meny navigering 6

Bla gjennom patcher7

Søke gjennom kategorier7

Sammenligning av patcher7

Lagre en patch7

 Skrive inn patchnavn (side 1)..... 7 Lagre en oppdatering

 (side 2) 8 Oppdatere UltraNovas

 operativsystem (PC) 8

Synteseopplæring8

 Tonehøyde 8

 Tone 8

 Volum 9

 Oscillatorene og mikseren 9

 Konvolutter og forsterker 11

 LFOer 12

 Sammen drag 12

UltraNova-signal lavt diagram12

Synth Edit-seksjon1. 3

 Maskinvarenavigering 1. 3

Oscillatorer 1, 2 og 31. 3

 Per-oscillatorparametere (side 1) 13 Per-oscillator

 parametere (side 2) 14 Vanlige

 oscillatorparametere 14

Mikseren14

 Mikserparametere (side 1) 14 Mikserparametere

 (Side 2) 15

Filter 1 og 2 16

 Per-ilter-parametere (side 1) 16 Vanlige filterparametere

 (side 2) 17

Stemmer18

Konvolutter19

 Konvolutt 1 (amplitude) parametere (side 1) 19 Konvolutt 1 (amplitude)

 parametere (side 2) 20 Vanlige

 konvoluttparameter 21 Konvolutt 2 (Filter)

 parametere (Side 1) 21 Konvolutt 2 (Filter) parametere (side

 2) 22 Felles

 konvoluttparameter 22 konvolutter 3 til 6

 parametere (side 1) 22 Konvolutt 3 parametere (side

 2) 23 Felles

 konvoluttparameter 23

LFOer23

 LFO 1-parametere (side 1) 23

 LFO 1 parametere (Side 2) 25

25 Modulasjonsmatrisen25

 Modulasjonsmatrisemeny 25

Kontrollseksjon26

 Animate-kontrollene 26

 Tweak-kontroller 26

 Berørt/filterknapp 27

 Filter-knappen 27

 Låseknappen 27

Arpeggiatoren27

Akkorderen28

Effekter (FX)28

 FX-meny Side 1 – Panorering 28 FX-menyside 2 –

 Ruting 29 FX-meny Side 3 – FX-

 nivåkontroller 29 FX-meny Side 4 – FX-

 parametere 30 EQ-

 meny 30

 Kompressormeny 30

 Forvrengningsmeny 31

 Forsinkelsesmeny 31

 Reverb-meny 32

 Chorus-meny 32 Gator-

 meny 33

Vokoderen34

Automap® 35

 Bruke UltraNova som en programvarekontroller 35

 35 Lydmeny Side 1 – Innganger 35

35 Audio Routing i UltraNova35

 Lydmeny Side 2 – Hodetelefoner 36 Lydmeny Side 3 –

 Utganger 1 og 2, og vertskilde 36 Lydmeny Side 4 – Utganger 3 og

 4 36 Lydmeny Side 5 – SPDIF-

 utgang 37

Globale innstillinger37

 Global menyside 1 – MIDI og andre innstillinger 37 Global meny Side 2

 – Tuning, hastighet, samplingsfrekvens og fotbryter 37 Global meny Side 3 –

 Klokke 38 Global meny Side 4 –

 Patchoverføring 38 Global menyside 5 – Global og

 lydinnstillinger dump 39 Global meny Side 6 –

 Kalibrering .. 39 Global meny Side 7 – OS-

 overføring..... 39

Bølgeformtabell40

Tabell over synkroniseringsverdier40

LFO-bølgeformtabell41

Tabell for modulasjonsmatrisekilder41

Destinasjonstabell for modulasjonsmatrise42

Justere parametere.....42

Filtertabell44

Arp-mønstertabell44

Gator-modustabell44

Effekttypetabell44

Introduksjon

Takk for at du kjøpte UltraNova-synthesizeren. UltraNova er en kraftig digital synthesizer som er like hjemme i liveopptredener eller et opptaksmiljø.

MERK: UltraNova er i stand til å generere lyd med et stort dynamisk område, hvis ekstremer kan forårsake skade på høyttalere eller andre komponenter, og også på hørselen din

Viktige funksjoner:

- Full polyfoni, med opptil 20 stemmer
- Klassiske analoge synth-bølgeformer
- 36 wavetables
- 14 filtertyper
- Innebygd digital FX-seksjon med komprimering, panorering, EQ, reverb, delay, forvrengning, chorus og Gator-effekter
- 12-bånds Vocoder med dynamisk svanehalsmikrofon (inkludert)
- 37-toners velocity-sensitive keyboard med aftertouch
- Full MIDI Automap-integrasjon
- LCD-skjerm med 8 berøringsfølsomme, roterende multifunksjonskontroller
- 2-inn/4-ut USB-lydgrensesnitt (lydkort)

Følgende funksjoner er tilgjengelige i forbindelse med den aktuelle UltraNova/Novation-programvaren (nedlastbar):

- Automap - plug-in kontroll av MIDI-enheter og digitale lydarbeidsstasjoner (DAW). • UltraNova Editor (VSTTM, AUTM, RTASTM plug-in) for DAW
- Mac/Windows-basert bibliotekarprogramvare for administrasjon av patcher

Om denne håndboken

Vi vet ikke om du har mange års erfaring med elektroniske keyboards, eller om dette er din aller første synth. Etter all sannsynlighet er du et sted mellom de to. Så vi har forsøkt å gjøre denne håndboken så nyttig som mulig for alle typer brukere, og dette betyr uunngåelig at mer erfarne brukere vil hoppe over visse deler av den, mens pårørende nybegynnere vil unngå visse deler av den til de er sikker på at de har mestret det grunnleggende.

Det er imidlertid noen generelle punkter som er nyttige å vite om før du fortsetter å lese denne håndboken. Vi har tatt i bruk noen grafiske konvensjoner i teksten, som vi håper alle typer brukere vil hjelpe med å navigere gjennom informasjonen for å finne det de trenger å vite raskt:

Forkortelser, konvensjoner osv.

Ettersom de åtte roterende enkoderne blir referert til gjentatte ganger gjennom manualen, har vi forkortet dem til REN, der n er et tall mellom 1 og 8, og refererer til den aktuelle encodern.

Der det refereres til topppanelkontroller eller bakpanelkoblinger, har vi brukt et tall slik: [x] for å kryssreferanse til topppaneldiagrammet, og dermed: {x} for å kryssreferanse til bakpaneldiagrammet. (Se side 4 og 5)

Vi har brukt BOLD CAPS for å navngi topppanelkontroller eller bakpanelkontakter. Vi har brukt LCD-punktmatrixetekst for å angi tekst som vises på LCD-skjermen i begynnelsen av hver parameterbeskrivelse og i parametertabellene, men fet skrift for å indikere denne teksten i hovedveiledningens avsnitt.

Tips



Disse gjør som det står på boksen: vi inkluderer råd som er relevante for emnet som diskuteres, som skal forenkle oppsett av UltraNova for å gjøre det du vil. Det er ikke obligatorisk at du følger dem, men generelt burde de gjøre livet enklere.

Ekstra info



Dette er tillegg til teksten som vil være av interesse for den mer avanserte brukeren og som generelt kan unngås av nybegynnere. De er ment å gi en klargjøring eller forklaring av et bestemt operasjonsområde.

Hva er i boksen?

UltraNova er nøye pakket i fabrikken og emballasjen er designet for å tåle røff håndtering. Hvis enheten ser ut til å ha blitt skadet under transport, må du ikke kaste noe av emballasjen og gi beskjed til musikkforhandleren.

Lagre alt emballasjemateriale for fremtidig bruk hvis du noen gang må sende enheten igjen.

Vennligst sjekk listen nedenfor mot innholdet i emballasjen. Hvis noen gjenstander mangler eller er skadet, kontakt Novation-forhandleren eller -distributøren der du kjøpte enheten.

- UltraNova synthesizer
- Svanehalsmikrofon • DC strømforsyningsenhet (PSU)
- Enkel startveiledning
- Denne håndboken
- USB-kabel
- Automap PRO opplåsningskode
- Garantiregistreringskort

kraftkrav

UltraNova leveres med en 12 V DC, 1250 mA strømforsyning. Midtpinnen til koaksialkontakten er den positive (+ve) siden av tilførselen. UltraNova kan enten drives av denne AC-til-DC-strømadapteren, eller via USB-tilkoblingen til en datamaskin. PSU-en leveres med avtakbare adaptere til stikkontakter i de fleste land; når du forsyner UltraNova fra strømmettet, sørg for at din lokale AC-forsyning er innenfor spenningsområdet som kreves av adapteren – dvs. 100 til 240 VAC – FØR du kobler den til

strømmettet.

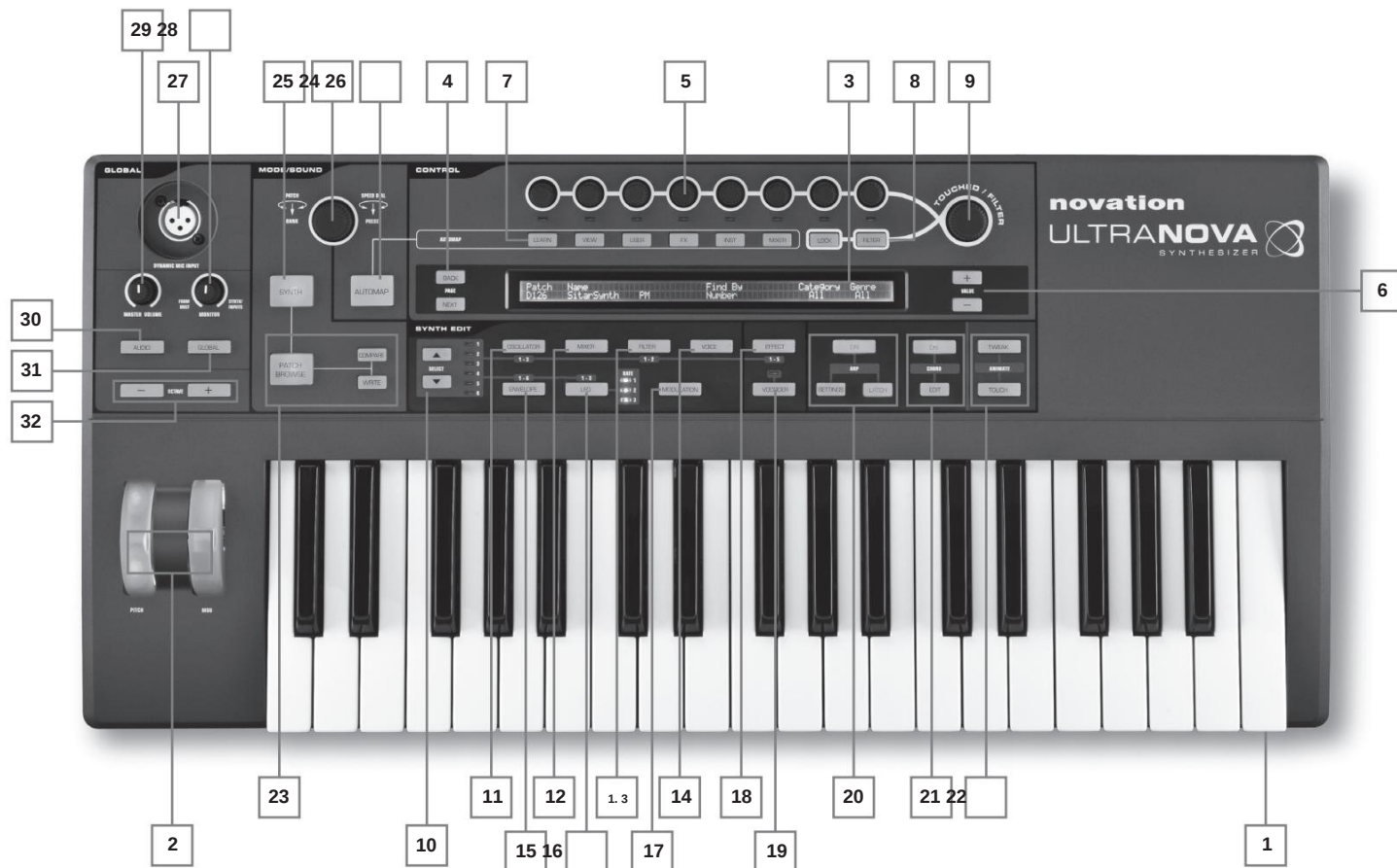
Vi anbefaler på det sterkeste at du kun bruker den medfølgende PSUen. Unnlattelse av å gjøre dette vil ugyldiggjøre garantien din. Strømforsyninger til ditt Novation-produkt kan kjøpes fra din musikkforhandler hvis du har mistet ditt.



Hvis du forsyner UltraNova med strøm via USB-tilkoblingen, bør du være klar over at selv om USB-spesifikasjonen som er avtalt av IT-bransjen sier at en USB-port skal kunne levere 0,5 A ved 5V, er noen datamaskiner - spesielt bærbare - ikke i stand til å levere denne strømmen. Upålitelig drift av synthen vil resultere i et slikt tilfelle. Når du får strøm til UltraNova fra en bærbar PCs USB-port, anbefales det på det sterkeste at den bærbare datamaskinen får strøm fra strømmettet i stedet for det interne batteriet.

maskinvareoversikt

Toppvisning - kontroller



[1] 37-toners (3 oktaver) keyboard med hastighets- og aftertouch-føling.

[2] PITCH og MOD hjul. PITCH-hjulet er mekanisk forspent for å gå tilbake til midtposisjon når det slippes.

[3] 2-rads x 72-karakters LCD-punktmatrixskjerm. For de fleste menyene er displayet delt inn i åtte soner fra venstre til høyre, hvor hver sone tilsvarer en av de roterende encoderne [5].

KONTROLL delen

[4] PAGE BACK og NEXT-knapper: disse brukes til å gå forover og bakover mellom menysidene. De lyser for å indikere at flere sider er tilgjengelige. De har ingen funksjon hvis gjeldende meny bare har én side.

[5] Roterende encodere – 8 berøringsfølsomme, sperrede roterende kontroller for parameter utvalg. Berøring av hver kontroll velger en parameter for justering, parametrene vises i den øvre raden på LCD-skjermen [3] rett under den. Flere parametere kan velges for samtidig justering hvis ønskelig. (Bruk av en roterende encoder i manualteksten er indikert med 'REn', der n er nummeret på encoderen; f.eks. 'RE1' refererer til roterende encoder 1). Berøringsfølsomheten til de ledende knottene brukes også til å gjøre dem til aktive berøringskontrollere, og re-triggering av envelope og andre effekter kan utføres ved ganske enkelt å berøre knottene.

[6] VALUE + og – knapper: Disse justerer verdien til den valgte parameteren – som indikert av LED under koderen som er i bruk – enten opp eller ned. Parameterverdien vises i den nedre raden på LCD-displayet.

[7] Automap-kontroller: LEARN, VIEW, USER, FX, INST og MIXER-knappene brukes, sammen med de roterende kodene, med Novations Automap-programvare (se [26]).

[8] LOCK- og FILTER-knapper: disse fungerer sammen med TOUCHED/FILTER-knapp [9]. FILTER tilordner knotten til å kontrollere grensefrekvensen til Filter 1; LOCK iver funksjonen til knotten til den siste berørte parameteren.

[9] RÖRT/FILTER: dette er en stor, berøringsfølsom kontroll med "jevn handling" ment å hjelpe til med mer uttrykksfull ytelse når du spiller live. Den dupliserer enten handlingen til den sist berørte roterende koderen, eller, hvis FILTER-knappen [8] er trykket inn, Filter 1s frekvens.

SYNTH EDIT-delen

Knappene i Synth Edit-området på kontrollpanelet er lagt ut i logisk rekkefølge etter lydgenerering og behandling.

[10] SELECT K- og J-knapper: flere av hovedsynthblokkene er duplisert: det er 3 oscillatorer, 6 envelope-generatorer, 5 FX-blokker, 3 LFO-er og 2 filtere. Hver blokk har sin egen meny, og SELECT-knappene lar deg velge hvilken blokk som skal være kontrollert. De 1 til 6 lysdiodeene ved siden av indikerer blokken som er valgt for øyeblikket.

[11] OSCILLATOR-knapp: åpner en Oscillator-meny (to sider). UltraNova har 3 oscillatorer, og oscillatoren som skal styres kan velges med SELECT K og J-knappene.

[12] MIXER-knapp: åpner Mixer-menyen (to sider).

[13] FILTER-knapp: åpner en filtermeny (to sider). UltraNova har 2 filtre, hver med egen meny. Filteret som skal styres velges med SELECT K og J knapper.

[14] STEMME-knapp: åpner stemmemenyen (én side).

[15] KONVOLUT-knapp: åpner en konvoluttmeny (to sider). UltraNova har 6 konvoluttgeneratorer, hver med sin egen meny. Konvoluttgeneratoren skal være kontrollert velges med SELECT K- og J-knappene.

[16] LFO-knapp: åpner en LFO-meny (to sider). UltraNova har 3 LFOer (lav frekvensoscillatorer), hver med sin egen meny. LFO som skal kontrolleres velges med SELECT K og J knappene. Sett med 3 dedikerte lysdioder ved siden av LFO-knappen blinker for å indikere gjeldende frekvens for hver LFO.

[17] MODULATION-knapp: åpner Modulation Menu (én side).

[18] EFFECT-knapp: åpner en effektmeny (FX) (fire sider). UltraNova har 5 FX seksjoner og seksjonen som skal kontrolleres kan velges med Select K og J knapper.

[19] VOCODER-knapp: åpner Vocoder-menyen (én side). En LED lyser når Vocoderen er aktiv.

[20] ARP-kontroller: ON, SETTINGS og LATCH-knappene styrer UltraNovas Arpeggiator-funksjoner. Arp-menyen (én side) vises ved å trykke på SETTINGS-knappen, PÅ-knappen aktiverer/deaktiverer arpeggiatoren og

- LATCH-knappen bruker arpeggiator-effekten på de siste tonene som ble spilt kontinuerlig, til en påfølgende tangent trykkes. LATCH kan forhåndsvelges slik at den er effektiv så snart Arpeggiator er aktivert.
- [21] CHORD-kontroller: UltraNova lar deg spille en akkord med en enkelt tangenttone. PA-knappen aktiverer Chorder-funksjonen; EDIT-knappen åpner akkordredigeringsmenyen, hvorfra akkorddefinisjon og transponering kan utføres.
- [22] Animeringskontroller: TWEAK- og TOUCH-knappene aktiverer alternative moduser for de åtte roterende koderne, slik at de kan brukes dynamisk i ytelse. TWEAK lar deg sette opp et tilpasset "kontrollpanel" med lydparametere for hver patch du bruker, slik at du lett kan få tilgang til de mest nødvendige; TOUCH aktiverer koderens berøringsfølsomhet, slik at du kan introdusere forhåndsprogrammerte endringer i lyden din bare ved å berøre en knott.

MODUS/LYD-kontroller

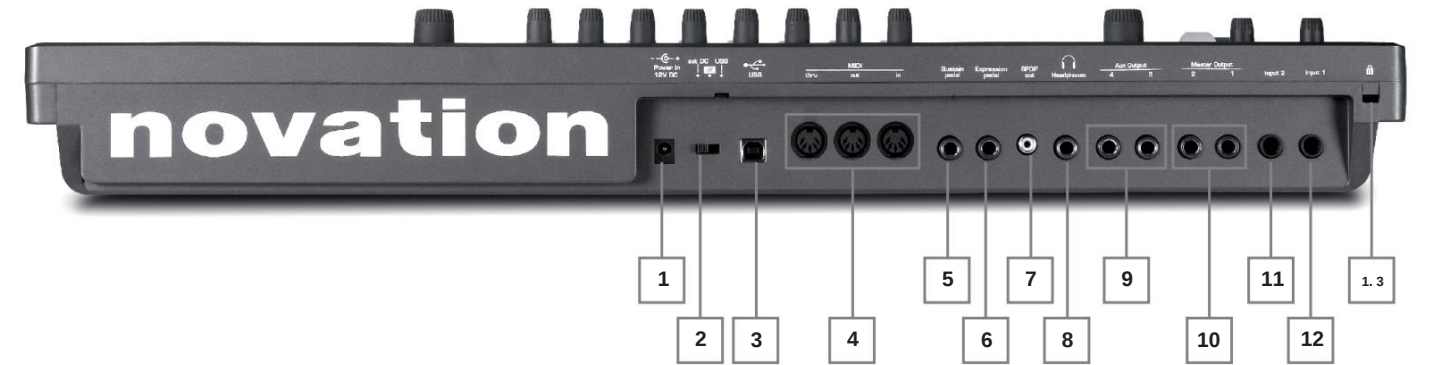
- [23] Patch-kontroller: PATCH Browse-knappen, sammen med COMPARE- og WRITE-knappene, lar deg prøve de lagrede patchene til UltraNova, sammenligne dem med gjeldende synth-innstillinger (spesielt nyttig når du endrer lyder) og overskriv patchen med gjeldende innstillinger hvis ønskelig.
- [24] PATCH SELECT/SPEED DIAL roterende kontroll: brukes i patchvalg. Merk at denne kontrollen har en trykk- og en roterende funksjon.
- [25] SYNTH-KNAPP: dette setter UltraNova i Synth-modus, og aktiverer den interne lydgenerering og lydkortfunksjoner.
- [26] AUTOMAP-KNAPP: Automap-modus er alternativet til Synth-modus, og deaktiverer effektivt synthesizer-kontrollfunksjonene, slik at UltraNova kan fungere som en Automap-kontroller for plug-ins og DAW-er. Bruk av denne funksjonen krever Novations Automap-programvarepakke. Merk at synthesizeren fortsatt vil sende ut lyd når den utløses av MIDI fra DAW-programvaren.

GLOBALE kontroller

- [27] Dynamisk mikrofoninngang: en XLR-kontakt for tilkobling av den medfølgende svanehalsmikrofonen, eller alternativ dynamisk mikrofon (dvs. en mikrofon som ikke krever fantomstrøm for å fungere). Mikrofonsignalet kan rutes til vokoderen, blandes internt med synthen og rutes til lydutgangene. I tillegg kan mikrofoninngangen rutes direkte til DAW ved hjelp av det interne lydkortet. Denne inngangen overstyres når en jackplugg kobles til inngang 1 [11] på bakpanelet.
- [28] MONITOR: denne dreiekontrollen justerer balansen mellom lyd fra verten (PC eller Mac, hvis tilkoblet) og den kombinerte lyden fra synth- og lydinngangene.
- [29] MASTER VOLUME: nivåkontrollen for hovedlydutgangene (og også for hodetelefonutgangene hvis standardinnstillingen for hodetelefonnivåkontroll i lydmenyen beholdes.)
- [30] LYDKNAPP: åpner lydmenyen (sju sider), som tillater lydruting og nivåjusteringer som skal gjøres.
- [31] GLOBAL KNAPP: åpner den globale menyen (sju sider).
- [32] OCTAVE + og - knapper: disse to knappene transponerer klaviaturet opp eller ned en oktav hver gang de trykkes, til maksimalt fem oktaver ned eller fire oktaver opp. Når begge LED-ene er av (standardtilstanden), er den laveste tonen på klaviaturet en oktav

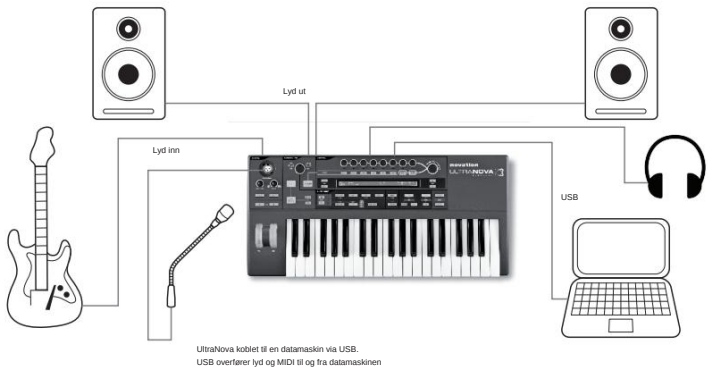


Sett bakfra – tilkoblinger



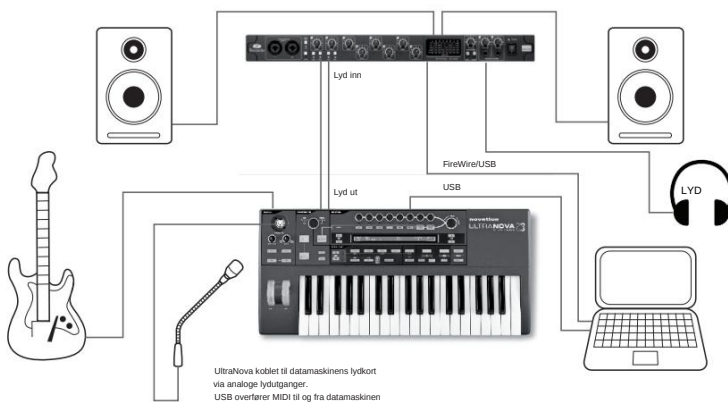
- {1} DC-strømkontakt: standard 2,2 mm-kontakt for tilkobling av ekstern 12 V DC PSU (inkludert). Se side 3.
- {2} På/av-bryter: 3-posisjonsbryter:
- | POSISJON | HANDLING |
|-----------|---------------------------------------|
| Venstre | Aktiverer ekstern 12 V DC-inngang [1] |
| Senter | Av |
| Ikke sant | Aktiverer strøm via USB-port [3] |
- {3} USB-port: Type B USB 1.1 (USB 2.0-kompatibel)-kontakt for tilkobling til PC eller Mac
- {4} MIDI-kontakter: standard MIDI In/Out/Thru-kontakter (5-pinnere DIN-er)
- {5} Sustain pedaluttak: 2-polet (mono) ¼" jack-kontakt for tilkobling av Sustain pedal. Både NO og NC pedaltyper er compatible; hvis pedalen er tilkoblet når UltraNova er slått på, vil typen automatisk registreres under oppstart (forutsatt at foten din ikke er på pedalen!).
- {6} Ekspresjonspedalkontakt: 3-polet (stereo) ¼" jack-kontakt for tilkobling av en ekspresjonspedal. En fullstendig liste over støttede pedaler finner du på Novation answerbase på www.novationmusic.com/answerbase
- {7} SPDIF-utgang: phono-kontakt (RCA-kontakt) med digital versjon av hovedutgangene 1 og 2 i S-PDIF-format.
- {8} Hodetelefonuttak: 3-polet ¼" jack-kontakt for stereohodetelefoner. Telefonens volum og miks kan justeres uavhengig fra Audio-menyen.
- {9} Aux-utganger 3 og 4: 2 x ¼" jack-kontakter. Utgangene er ubalanserte, ved +6 dBu maksimalt nivå.
- {10} Hovedutganger 1 og 2: 2 x ¼" jack-kontakter med hovedstereoutgang. Utganger er ubalansert, på +6 dBu maksimalt nivå.
- {11} Inngang 2: ¼" jack-kontakt for ekstern mikrofon eller lydinngang på linjenivå. Signalet på inngang 2 kan blandes internt med inngang 1 ved å bruke lydmenyen. Inngangene er balanserte, og kan akseptere et maksimalt inngangsnivå på +2 dBu.
- {12} Inngang 1: ¼" jack-kontakt for ekstern mikrofon eller lydinnganger på linjenivå. Dette innspillet overstyres når XLR-kontakt koblet til den dynamiske mikrofoninngangen [27] på topppanelet. Inngangene er balanserte, og kan akseptere et maksimalt inngangsnivå på +2 dBu.
- {13} Kensington Lock Port: for å sikre synthesizeren din.

UltraNova kan brukes som en frittstående synthesizer, med eller uten MIDI-tilkoblinger til/ fra andre lydmoduler eller keyboard. Den kan også kobles - via USB-porten - til en datamaskin (Windows eller Mac) som kjører en DAW-applikasjon. UltraNova kan deretter styres helt fra datamaskinen ved å bruke UltraNova Editor plug-in. UltraNova Librarian er en egen programvareapplikasjon som i stor grad hjelper til med organisering, lagring og tilbakekalling av patcher.



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

Den enkleste og raskeste måten å komme i gang med UltraNova på er å koble de to jack-kontaktene på bakpanelet merket Master Output 1 og 2 {10} til inngangene til en stereoforsterker, lydmikser, drevne høyttalere, tredjeparts datamaskinlydkort eller andre måter å overvåke utgangen på.



Hvis du bruker UltraNova med andre lydmoduler, koble MIDI OUT {4} på UltraNova til MIDI IN på den første lydmodulen, og koble sammen flere moduler på vanlig måte. Hvis du bruker UltraNova med et masterkeyboard, koble kontrollereens MIDI OUT til MIDI IN på UltraNova, og sørg for at masterkeyboardet er satt til MIDI-kanal 1 (UltraNovas standardkanal).



Med forsterkeren eller mikseren av eller dempet, koble AC-adapteren til UltraNova {1} og koble den til strømmettet. Slå på UltraNova ved å flytte bryteren på bakpanelet {2} til Ext DC. Under oppstart viser skjermen i rmware-versjonsnummeret i noen sekunder:

Novation UltraNova
Version 1.0.00

FX - COMPRESS 1/2COMPRESSOR PATCHES

Lapp Navn Novation UltraNova
Protektor Patchmenen uses version 1.0.00 C1Hold C1Gain

Navn	Klokke	Klokke} 156 BPM
Lapp		
Klokke		
Navn		
Kretsbevegelse		
Status)		
Fly Wheeling		
Diode 100 0		

Slå på mikseren/forsterker (Guitar, Amp, Fly-Wheeling, Status) og still monitorbalansen [28] til 12
 Et øre, og skift om hovedvolumkontrollen [29] til du har et sunt lydnivå LrgHall fra
 Høytalerne når du spiller på keyboard.

GLOBAL Beskytt lokal MidiChan MidiOut Touch/Filter
Bruker hodetelefoner 1 Av Sett av oppdatering

I stedet for høyttalere via en forsterker og fjeller en lyd mikser, kan det være lurt å bruke et par stereo hodetelefoner. Disse kan kobles til hodetelefonutgangen på bakpanelet.

8. Hovedutgangene er fortsatt aktive når hodetelefoner er koblet til.

DUMP til	Bank	Patch 0	Navn	Nåværende	OnePatch	OneBank	AllBanks
----------	------	---------	------	-----------	----------	---------	----------

USB-port Gå inn i programmet
MERK: UltraNova-hodetelefonforsterkeren er i stand til å sende ut
DUMP til høy signalnivå, vær forsiktig når du stiller inn utgangsnivået.
USB-utgang GLOBALS OG LYD

Fabrikkinstillingen for hodetelefonenes nivå er at volumet deres skal kontrolleres av hovedvolumkontrollen. Det er imidlertid mulig å stille inn hodetelefonenes nivå uavhengig: Gjeldende O/S-oversetter ^{AA} Gjeldendes operativsystem kan ikke styre de enkelte delene i Opstart O/S versjon 1.0.0.0

hvordan du gjør dette nå. Trykk på AUDIO-knappen [30] for å åpne lydmenyen, og trykk deretter på PAGE NEXT-knappen [4] for å få tilgang til hodetelefonsidene: In1FX In2FX

Hodetelefoner nivåkontroll	Nivå 127	Saldo 1+2/3+4
Følg mastervolum (kun 1+2)		0

Hvis du dreier RE1 mot klokken, endres hodetefonnivå^{Synth}kontrollinnstillingen til Bruk nivå og balanse 1+2+3+4. Deretter kan hodetefonnivået justeres uavhengig av hovedutgangen med RE6 (og eventuell balanse mellom synth-lyder og inn ganger med RE7).

UltraNova er designet for at give dig den maksimale kontrol over lyd karakteren. Novation og systemdrift med et minimum af problemer. Alle hovedmenyerne vælges ved et enkelt tryk på en dedikeret knapp; for eksempel vil et tryk på OSCILLATOR-knappen altid åbne Oscillator-menyen uafhængig af hvor du befinder dig i menysystemet. Det er ikke nødvendigt at "sikkerhedskopiere" eller "afslutte" nogen menu, du kan altid gå direkte fra en menu til en anden med et enkelt knaptryk.

Flere av synth-prosesseringsblokkene - som Oscillator- og Envelope-menyene - er duplisert; for eksempel er det 3 separate oscillatorer, hver med sin egen meny. Når du velger en meny på nytt for en slik flerblokk, åpnes den ved den du sist brukte. For eksempel, hvis du justerer parametre for konvolutt 4, deretter går til en annen meny for å justere noen andre parametre, og deretter trykker på KONVOLUT-knappen igjen, vil konvoluttmenyen åpnes igjen med parametrene for konvolutt 4 synlige. Det samme prinsippet gjelder for menyer som har flere sider - UltraNova husker hvilke parametre du sist justerte, og åpner menyen igjen på den sist brukte siden.

Lagre en oppdatering (side 2)

PATCHSAVE Bank	Patch-destinasjon	SaveCatg	SaveGenre
Dest+C&G	0 Gå inn i programmet	Ingen	Ingen

Tweak1	Tweak2	Tweak3	Tweak4	Tweak5	Tweak6	Tweak7	Tweak8
RE1: Ikke brukt.							

RE2: Bankvalg

Brúk denne kontrollen til á velge hvilken bank (A,B,C eller D) patchen skal skrives til.
M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456

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

RE3: Patchposisjon
NmrMod5 NmrMod5 I

00 Bruk denne kontrollen til å velge patch-destinasjonsnummeret som den redigerte lyden skal skrives til. Det gjeldende destinasjonspatchnavnet

vil vises under RED og RED for referanse. Seiv om dette vil bli overskrevet med det nye patchnavnet hvis patchen lagres uten å

M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M

0 R 0 0 0 0 0 0 0 0

 Bruk COMPARE-knappen for å lytte til patchen valgt av RE2 og RE3.

RE4 – RE5: Ikke brukt.

RE6: Kategorivalg

Velg en kategori for den nye oppdateringen. Se side 7 for listen over kategorier.

RE7: Sjangervalg

Velg en sjanger for den nye oppdateringen. Se side 7 for listen over tilgjengelige sjangere.

RE8: Ikke brukt.

For å gå ut av Write-menyen, trykk på en hvilken som helst annen synth-knapp (f.eks. SYNTH [25]).

Merk: En raskere metode for å administrere patcher (skrive, laste, gi nytt navn, endre rekkefølge osv.) er å bruke den nedlastbare UltraNova Librarian. Denne kan lastes ned gratis fra <http://novationmusic.com/support/ultranova>.

Oppdatering av UltraNovas operativsystem (PC)

OS-oppdateringsfiler vil være tilgjengelige fra tid til annen på

www.novationmusic.com/support/ultranova i form av en MIDI SysEx-ile. Oppdateringsprosedyren krever

at UltraNova kobles via USB til en datamaskin som først har installert de nødvendige USB-driverne.

Fullstendige instruksjoner om hvordan du utfører oppdateringen vil bli levert med nedlastingen.

SyntheSIS veiledning

Denne delen dekker emnet lydgenerering mer detaljert og diskuterer de ulike grunnleggende funksjonene som er tilgjengelige i UltraNovas lydgenererings- og prosesseringsblokker.

Det anbefales at dette kapittelet leses nøye hvis analog lydsyntese er et ukjent emne. Brukere som er kjent med dette emnet kan hoppe over dette kapittelet og gå videre til neste kapittel.

For å få en forståelse av hvordan en synthesizer genererer lyd, er det nyttig å ha en forståelse av komponentene som utgjør en lyd, både musikalsk og ikke-musikalsk.

Den eneste måten en lyd kan oppdages på, er ved at luft vibrerer trommehinnen på en regelmessig, periodisk måte. Hjernen tolker disse vibrasjonene (veldig nøyaktig) til en av et uendelig antall forskjellige typer lyd.

Bemerkelsesverdig nok kan enhver lyd beskrives i form av bare tre egenskaper, og alle lyder har dem alltid.

De er:

- Tonehøyde • Tone
- Volum

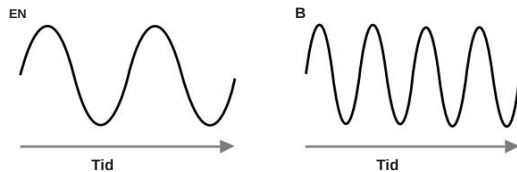
Det som gjør en lyd forskjellig fra en annen er de relative størrelsene til de tre egenskapene som opprinnelig er tilstede i lyden, og hvordan egenskapene endres over varigheten av lyden.

Med en musikalsk synthesizer satte vi oss bevisst for å ha presis kontroll over disse tre egenskapene og spesielt hvordan de kan endres i løpet av lydens "levetid".

Egenskapene blir ofte gitt forskjellige navn: Volum kan refereres til som Amplitude, Loudness eller Level, Pitch som Frequency og Tone som Timbre.

Tonehøyde

Som nevnt oppfattes lyd av luft som vibrerer trommehinnen. Tonehøyden på lyden bestemmes av hvor raske vibrasjonene er. For et voksent menneske er den langsomste vibrasjonen som oppfattes som lyd omtrent tjuce ganger i sekundet, som hjernen tolker som en lyd av basstypen; den raskeste er mange tusen ganger i sekundet, noe hjernen tolker som en lyd av høy diskanttype.



Hvis antall topper i de to bølgeformene (vibrasjoner) telles, vil man se at det er nøyaktig dobbelt så mange topper i Bølge B som i Bølge A. (Bølge B er faktisk en oktav høyere i tonehøyde enn Bølge A). Det er antall vibrasjoner i en gitt periode som bestemmer tonehøyden til en lyd. Dette er grunnen til at tonehøyden noen ganger refereres til som frekvens. Det er antallet bølgeformtopper som telles i løpet av en gitt tidsperiode som bestemmer tonehøyden eller frekvensen.

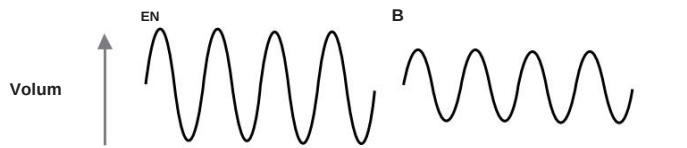
Tone

Musikalske lyder består av flere forskjellige, relaterte tonehøyder som forekommer samtidig. Den høyeste blir referert til som den 'fundamentale' tonehøyden og tilsvarer den oppfattede tonen til lyden. Andre tonehøyder som utgjør lyden som er relatert til det grunnleggende i enkle matematiske forhold kalles harmoniske. Den relative lydstyrken til hver harmonisk sammenlignet med lydstyrken til grunn-tonen bestemmer den generelle tonen eller "klangen" til lyden.

Tenk på to instrumenter som et cembalo og et piano som spiller samme tone på klaviaturet og med likt volum. Til tross for at de har samme volum og tonehøyde, låter instrumentene fortsatt tydelig annerledes. Dette er fordi de forskjellige notemekanismene til de to instrumentene genererer forskjellige sett med harmoniske; harmoniske som er tilstede i en pianolyd er forskjellige fra de som finnes i en cembalolyd.

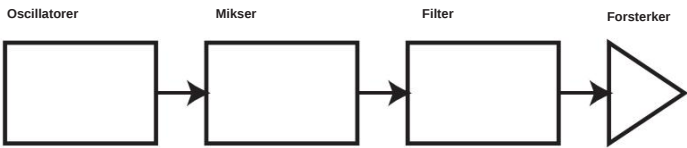
Volum

Volum, som ofte omtales som amplituden eller lydstyrken til lyden, bestemmes av hvor store vibrasjonene er. Veldig enkelt, å lytte til et piano fra en meter unna ville høres høyere ut enn om det var femti meter unna.



Etter å ha vist at bare tre elementer kan definere hvilken som helst lyd, må disse elementene nå være relatert til en musikalsk synthesizer. Det er logisk at en annen seksjon av Synthesizer 'syntetiserer' (eller lager) disse forskjellige elementene.

En seksjon av synthesizeren, oscillatorne, gir råbølgeformsignaler som definerer tonehøyden til lyden sammen med dens rå harmoniske innhold (tone). Disse signalene blandes deretter sammen i en seksjon som kalles blanderen, og den resulterende blandingen mates deretter inn i en seksjon som kalles filteret. Dette gjør ytterligere endringer i tonen i lyden, ved å fjerne (iltere) eller forsterke visse av harmoniske. Til slutt mates det ilterte signalet inn i Amplifier, som bestemmer lydens inale volum.



Ytterligere synthesizerseksjoner - LFOs og Envelopes - gir flere måter å endre tonehøyde, tone og volum på en lyd ved å samhandle med oscillatorne, filteret og forsterkeren, og gir endringer i lydens karakter som kan utvikle seg over tid. Fordi LFOs og Envelopes eneste formål er å kontrollere (modulere) de andre synthesizerseksjonene, er de ofte kjent som 'modulatorer'.

Disse forskjellige synthesizer-seksjonene vil nå bli dekket mer detaljert.

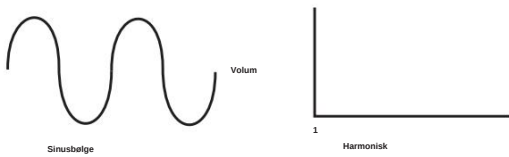
Oscillatorne og mikseren

Oscillatoren er virkelig hjerterytmen til synthesizeren. Den genererer en elektronisk bølge (som skaper vibrasjonene når den til slutt mates til en høyttaler). Denne bølgeformen produseres med en kontrollerbar musikalsk tonehøyde, i utgangspunktet bestemt av tonen som spilles på klaviaturet eller er inneholdt i en mottatt MIDI-notemelding. Den opprinnelige karakteristiske tonen eller klangen til bølgeformen bestemmes faktisk av bølgeformens form.

For mange år siden oppdaget pionerer innen musikalsk syntese at bare noen få særegne bølgeformer inneholdt mange av de mest nyttige harmonikkene for å lage musikalske lyder. Navnene på disse bølgene gjenspeiler deres faktiske form når de sees på et instrument kalt et oscilloskop, og disse er: Sinusbølger, Firkantbølger, Sagtannbølger, Trekantbølger og Støy.

Hver bølgeform (unntatt støy) har et spesifikt sett med musikalsk relaterte harmoniske som kan manipuleres av andre deler av synthesizeren.

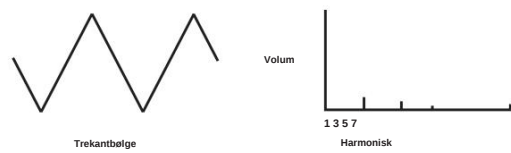
Diagrammene nedenfor viser hvordan disse bølgeformene ser ut på et oscilloskop, og illustrerer de relative nivåene av deres harmoniske. Husk at det er de relative nivåene til de forskjellige harmoniene som er tilstede i en bølgeform som bestemmer tonen til den indre lyden.



Sinusbølger

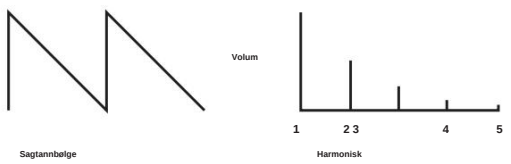
Disse har bare en enkelt harmonisk. En sinusbølgeform produserer den "reteste" lyden fordi den bare har sin enkelt tonehøyde (frekvens).

Trekantbølger



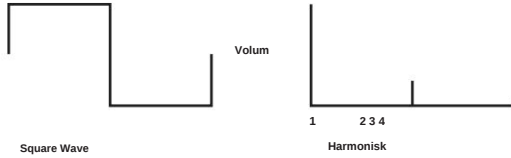
Disse inneholder bare odd harmoniske. Volumet av hver avtar som kvadratet av dens posisjon i den harmoniske serien. For eksempel har den 5. harmoniske et volum 1/25 av volumet til grunn-tonen.

Sagtannbølger



Disse er rike på harmoniske, og inneholder både jevne og odd harmoniske av den grunnleggende frekvensen. Volumet til hver er omvendt proporsjonal med dens posisjon i harmoniske serier.

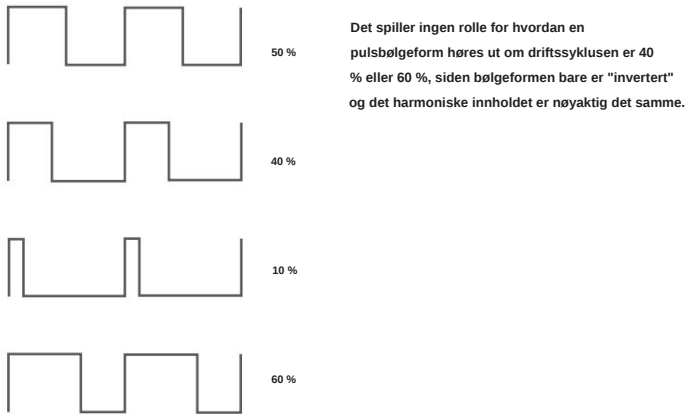
Firkantet / puls bølger



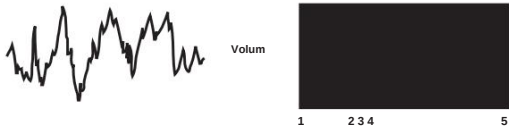
Disse har bare odd harmoniske, som er på samme volum som odd harmoniske i en sagtannbølge.

Det vil bli lagt merke til at firkantbølgeformen bruker like mye tid i sin "høye" tilstand og sin "lave" tilstand. Dette forholdet er kjent som "duty cycle". En firkantbølge har alltid en driftssyklus på 50 %, noe som betyr at den er "høy" i halve syklusen og "lav" for den andre halvdel. I Ultranova er det mulig å justere arbeidssyklusen til den grunnleggende firkantbølgeformen for å produsere en bølgeform som er mer 'rektangulær' i form. Disse er ofte kjent som puls bølgeformer. Etter hvert som bølgeformen blir mer og mer rektangulær, introduseres jevnere harmoniske og bølgeformen endrer karakter, og blir mer "nasal" klingende.

Bredden på puls bølgeformen ("Pulse Width") kan endres dynamisk av en modulator, noe som resulterer i at det harmoniske innholdet i bølgeformen endres konstant. Dette kan gi bølgeformen en veldig "fet" kvalitet når pulsbredden endres med en moderat hastighet.



Støybølger



Dette er i utgangspunktet tilfeldige signaler, og har ingen grunnleggende frekvens (og derfor ingen pitch-egenskap). Alle frekvenser har samme volum. Fordi de ikke har tonehøyde, er støysignaler ofte nyttige for å lage lydeffekter og perkusjonslyder.

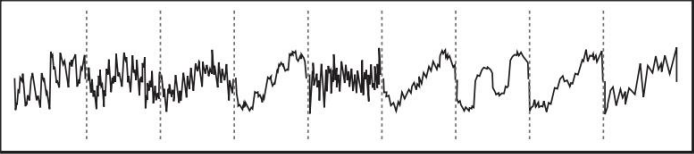
Digitale bølgeformer

I tillegg til de tradisjonelle typene Oscillator-bølgeformer som er beskrevet ovenfor, tilbyr UltraNova også et sett med nøye utvalgte, digitalt genererte bølgeformer som inneholder nyttige harmoniske elementer som vanligvis er vanskelige å produsere ved bruk av tradisjonelle Oscillatorer.

Wavetables

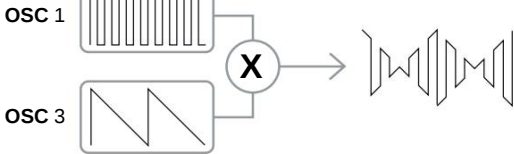
En "wavetable" er egentlig en gruppe digitale bølgeformer. UltraNovas 36 wavetables inneholder hver 9 separate digitale bølgeformer. Fordelen med en wavetable er at påfølgende bølgeformer i wavetable kan blandes. Noen av UltraNovas wavetables inneholder bølgeformer med lignende harmonisk innhold, mens andre inneholder bølgeformer med sterkt forskjellig harmonisk innhold. Wavetables blir levende når 'wavetable-indeksen' - posisjonen i wavetablen - moduleres, noe som resulterer i en lyd som kontinuerlig endrer karakter, enten jevnt eller brått.

9 Bølger utgjør et bølgebord



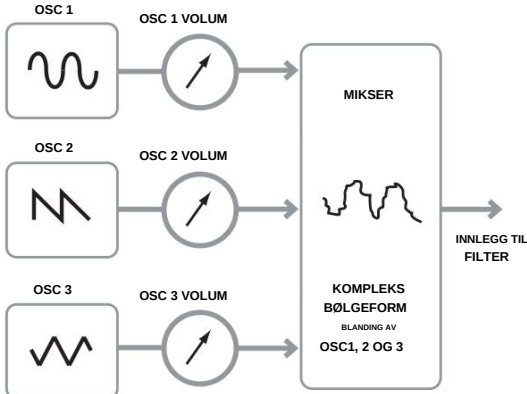
Ringmodulasjon

En ringmodulator er en lydgenerator som tar signaler fra to av UltraNovas oscillatorer og effektivt "multipliserer" dem sammen. Ultranovaen har 2 ringmodulatorer, den ene tar Osc 1 og Osc 3 som innganger, og den andre tar Osc 2 og Osc 3. Den resulterende utgangen avhenger av de ulike frekvensene og det harmoniske innholdet som er tilstede i hvert av de to oscillatorsignalene, og vil bestå av en serie av sum- og differansefrekvenser samt frekvensene som er tilstede i de originale signalene.



Mikseren

For å utvide rekkevidden av lyder som kan produseres, har typiske analoge synthesizere mer enn én oscillator. Ved å bruke flere oscillatorer for å lage en lyd, er det mulig å oppnå svært interessante harmoniske mikser. Det er også mulig å detunere individuelle oscillatorer litt mot hverandre, noe som skaper en veldig varm, "feit" lyd. UltraNovas mikser tillater blanding av tre uavhengige oscillatorer, en separat støysoffikator og to ringmodulatorkilder.



Filteret

Ultranova er en subtraktiv musikkssynthesizer. Subtraktiv innebærer at en del av lyden trekkes fra et sted i synteseprosessen.

Oscillatorene gir de rå bølgeformene mye harmonisk innhold, og filterdelen trekker fra noen av harmoniske på en kontrollert måte.

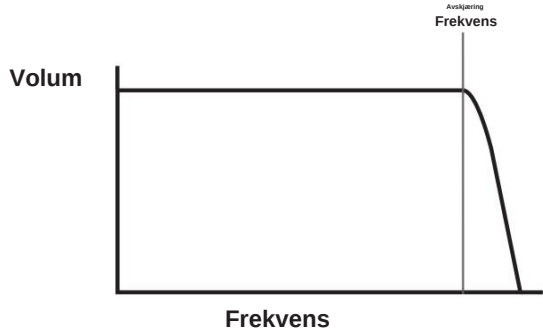
14 typer filter er tilgjengelig på UltraNova, selv om disse er varianter av tre grunnleggende filtertyper: Low Pass, Band Pass og High Pass. Den typen filter som oftest finnes på synthesizere er Low Pass-typen. Med et lavpassfilter velges et grensepunkt (eller grensefrekvens) og eventuelle frekvenser under punktet sendes, og frekvensene over filtreres ut. Innstillingen for Filter Frequency-parametere dikterer punktet under hvilket frekvenser fjernes. Denne prosessen med å fjerne harmoniske fra bølgeformene har effekten av å endre lydens karakter eller klang. Når Frequency-parametere er på maksimum, er filteret helt "åpent" og ingen frekvenser fjernes fra de rå oscillatorbølgeformene.

I praksis er det en gradvis (snarere enn en plutselig) reduksjon i volumet til harmoniske over grensepunktet for et lavpassfilter. Hvor raskt disse harmoniske reduserer i volum når frekvensen øker over grensepunktet, bestemmes av filterets helning. Helningen måles i 'volumenheter per oktav'. Siden volumet måles i desibel, er denne helningen vanligvis oppgitt som så mange desibel per oktav (dB/okt). Typiske verdier er 12 dB/okt og 24 dB/okt. Jo høyere tall, desto større avvisning av harmoniske over avskjæringspunktet, og jo mer uttalt er filtereffekten.

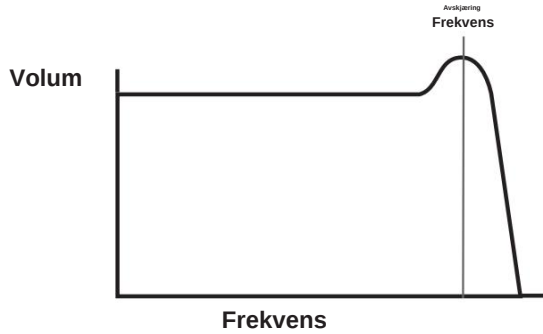
En annen viktig parameter for filteret er dets resonans. Frekvenser ved avskjæringspunktet kan økes i volum av filterresonanskontrollen. Dette er nyttig for å fremheve visse harmoniske i lyden.

Når resonansen økes, vil en plystre-lignende kvalitet introduseres til lyden som passerer gjennom filteret. Når den er satt til svært høye nivåer, får resonans faktisk filteren til å oscillere selv når et signal sendes gjennom det. Den resulterende plystretonen som produseres er faktisk en ren sinusbølge, hvis tonehøyde avhenger av innstillingen til frekvensknappen (filters avskjæringspunkt). Denne resonansproduserte sinusbølgen kan faktisk brukes til noen lyder som en ekstra lydkilde om ønskelig.

Diagrammet nedenfor viser responsen til et typisk lavpass-filter. Frekvenser over grensepunktet reduseres i volum.

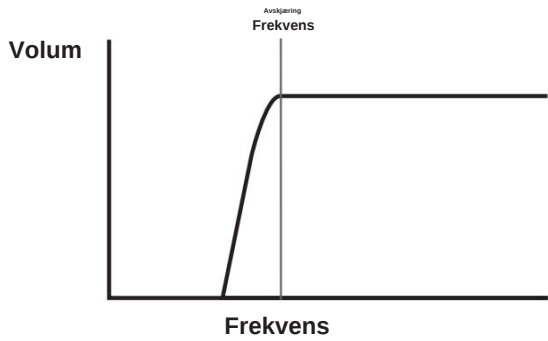


Når resonans legges til, økes frekvensene ved avskjæringspunktet i volum.

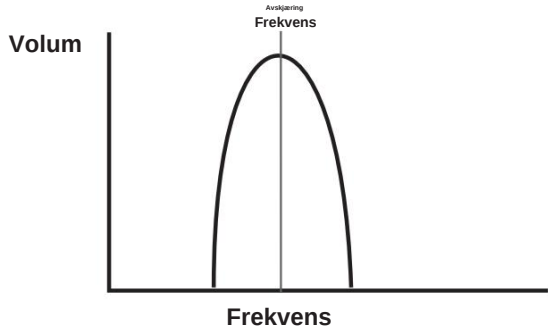


I tillegg til den tradisjonelle lavpassfiltertypen, finnes det også høypass- og båndpasstyper. Typen filter som brukes velges med parameteren Filter Type.

Et høypassfilter ligner på et lavpassfilter, men fungerer i "motsatt forstand", slik at frekvenser under grensepunktet fjernes. Frekvenser over grensepunktet passerer. Når parameteren Filter Frequency er satt til null, er ilteret helt åpent og ingen frekvenser fjernes fra de rå oscillatorbølgeformene.



Når et båndpassfilter brukes, passerer bare et smalt bånd med frekvenser sentrert rundt grensepunktet. Frekvenser over og under båndet fjernes. Det er ikke mulig å åpne denne typen filter helt og la alle frekvenser passere.

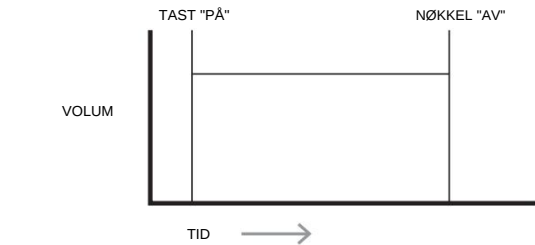


Konvolutter og Ampliier

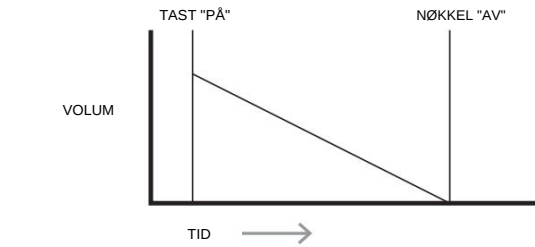
I tidligere avsnitt ble syntesen av tonehøyden og klangen til en lyd beskrevet. Den neste delen av synteseveiledningen beskriver hvordan volumet på lyden kontrolleres. Volumet til en tone som lages av et musikkinstrument varierer ofte mye over notens varighet, avhengig av typen instrument.

For eksempel vil en tone som spilles på et orgel raskt oppnå fullt volum når en tast trykkes. Den holder seg på fullt volum til tasten slippes, da faller volumnivået umiddelbart til null.

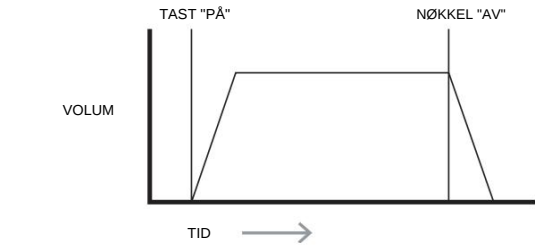
En pianotone oppnår raskt fullt volum etter at en tast er trykket, og faller gradvis i volum til null etter flere sekunder, selv om tasten holdes nede.



En String Section-emulering oppnår bare fullt volum gradvis når en tast trykkes. Den forblir på fullt volum mens tasten holdes nede, men når tasten slippes, faller volumet null ganske sakte.



I en analog synthesizer blir endringer i en lyds karakter som skjer over varigheten av en note kontrollert av en seksjon som kalles en Envelope Generator. UltraNova har 6

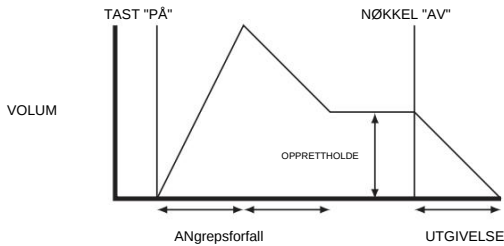


Konvoluttgeneratorer (kalt Env 1 til Env 6). Env 1 er alltid relatert til en Ampliier, som kontrollerer notens amplitude – dvs. volumet på lyden – når tonen spilles.

Hver konvoluttgenerator har fire hovedkontroller som brukes til å justere formen på konvolutten.

Angrepstid

Justerer tiden det tar etter at en tast er trykket for at volumet skal klatre fra null til fullt volum. Den kan brukes til å lage en lyd med langsom inntoning.



Forfallstid

Justerer tiden det tar før volumet faller fra det opprinnelige fulle volumet til nivået angitt av Sustain-kontrollen mens en tast holdes nede.

Opprettholde nivå

Dette er ulikt de andre konvoluttkontrollene ved at det setter et nivå i stedet for en tidsperiode. Den angir volumnivået som konvolutten forblir på mens tasten holdes nede, etter at Decay Time har utløpt.

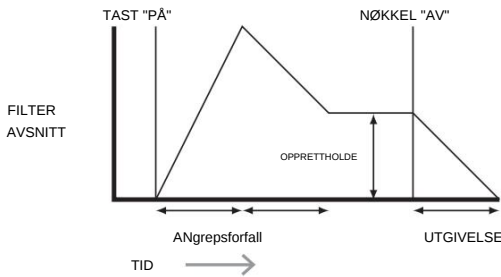
Utgivelsestid

Justerer tiden det tar før volumet faller fra Sustain-nivået til null når tasten slippes. Den kan brukes til å lage lyder som har en "fade-out"-kvalitet.

En typisk synthesizer vil ha en eller flere konvolutter. En konvolutt legges alltid på forsterkeren for å forme volumet til hver tone som spilles. Ekstra konvolutter kan brukes til å dynamisk endre andre deler av synthesizeren i løpet av levetiden til hver tone.

UltraNovas andre konvoluttgenerator (Env 2) brukes til å modifisere iltrets grensefrekvens over levetiden til en seddel.

I UltraNova kan Envelope Generatorer 3 til 6 brukes til spesielle formål, for eksempel modulering av Wavetable-indeksen eller FX-nivåer.



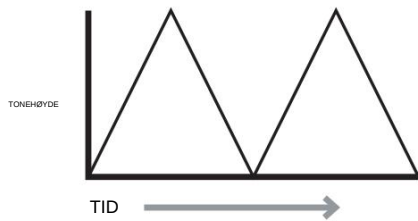
LFOer

I likhet med konvoluttgeneratorene er LFO-delen av en synthesizer en modulator. I stedet for å være en del av selve lydsyntesen, brukes den til å endre (eller modulere) andre deler av synthesizeren. For eksempel kan en LFO brukes til å endre Oscillator-pitch, eller Filter cutoff-frekvens.

De fleste musikkinstrumenter produserer lyder som varierer over tid både i volum og i tonehøyde og klangfarge. Noen ganger kan disse variasjonene være ganske subtile, men likevel bidra sterkt til å karakterisere den inale lyden.

Mens en Envelope brukes til å kontrollere en engangsmodulasjon over i løpet av levetiden til en enkelt tone, modulerer LFOer ved å bruke en repeterende syklisk bølgeform eller mønster. Som diskutert tidligere produserer oscillatorer en konstant bølgeform som kan ha formen av en repeterende sinusbølge, trekantbølge osv. LFOer produserer bølgeformer på lignende måte, men normalt med en frekvens som er for lav til å produsere en lyd som det menneskelige øret kunne oppfatte. (Faktisk står LFO for lavfrekvent oscillator.) Som med en Envelope, kan bølgeformene generert av LFO-ene mates til andre deler av synthesizeren for å skape de ønskede endringene over tid - eller "bevegelser" - til lyden. UltraNova har tre uavhengige LFO-er, som kan brukes til å modulere forskjellige synthesizerseksjoner og kan kjøre med forskjellige hastigheter.

En typisk bølgeform for en LFO vil være en trekantbølge.



Tenk deg at denne svært lavfrekvente bølgen påføres en oscillatorens tonehøyde. Resultatet er at tonehøyden til oscillatoren sakte stiger og faller over og under den opprinnelige tonehøyden. Dette vil for eksempel simulere en fiolinist som beveger en inger opp og ned i strengen på instrumentet mens det bues. Denne subtile opp- og nedbevegelsen av tonehøyde kalles "Vibrato"-effekten. Alternativt, hvis det samme LFO-signalet skulle modulere filtergrensefrekvensen i stedet for Oscillator-tonehøyden, ville det oppstå en kjent slingringseffekt kjent som 'wah-wah'. I tillegg til å sette opp ulike seksjoner av synthesizeren som skal moduleres av LFO-er, kan ytterligere Envelopes også brukes som modulatorer samtidig. Det er klart at jo flere oscillatorer, filtre, konvolutter og LFO-er det er i en synthesizer, jo kraftigere er den.

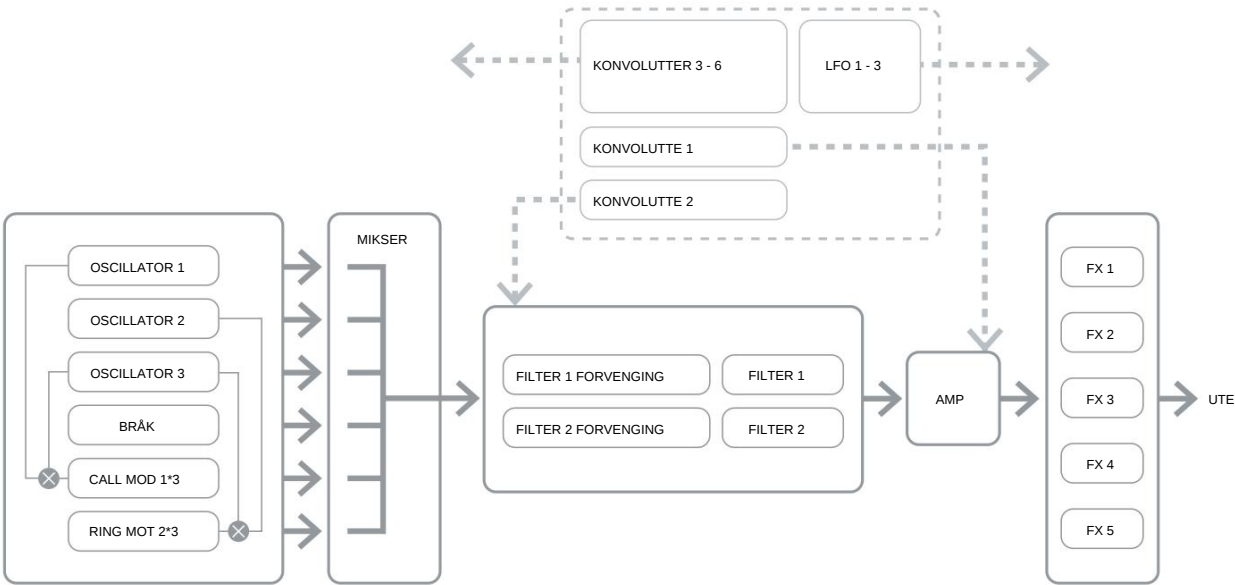
Sammendrag

En synthesizer kan brytes ned i fem hovedlydgenererende eller lydmodifiserende (modulerende) blokker.

- 1 Oscillatorer som genererer bølgeformer ved forskjellige tonehøyder.
- 2 En mikser som blander utgangene fra oscillatorene sammen.
- 3 Filtre som fjerner visse harmoniske, endrer karakteren eller klangen til lyden.
- 4 En forsterker kontrollert av en Envelope-generator, som endrer volumet til en lyd over tid når en tone spilles.
- 5 LFOer og konvolutter som kan brukes til å modulere noe av det ovennevnte.

Mye av gleden med en synthesizer er å eksperimentere med de fabrikkinnstilte lydene og lage nye. Det er ingen erstatning for "hands on"-opplevelse. Eksperimenter med å justere UltraNovas mange parametere vil etter hvert føre til en bedre forståelse av hvordan de ulike kontrollene endrer seg og bidrar til å forme nye lyder. Bevæpnet med kunnskapen i dette kapittelet, og en forståelse av hva som faktisk skjer i maskinen når justeringer av knottene og bryterne gjøres, vil prosessen med å lage nye og spennende lyder bli enkel - Ha det gøy.

ultranova Signalstrømningsdiagram



RE7: Tetthet
Vises som: O1Tett
Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: 0 til 127
Tetthetsparameteren legger effektivt til kopier av oscillatorbølgeformen til seg selv. Opptil åtte ekstra virtuelle oscillatorer brukes til dette, avhengig av verdien på parameteren. Dette gir en "tykkere" lyd ved lave til middels verdier, men hvis de virtuelle oscillatorene avstemmes litt (se RE8 nedenfor), oppnås en mer interessant effekt.

RE8: Tetthetsavstemming
Vises som: O1DnsDtn
Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: 0 til 127
Denne parameteren bør brukes sammen med tetthetskontrollen. Den detunerer de virtuelle tetthetsoscillatorene, og du vil ikke bare legge merke til en tykkere lyd, men også effekten av slag.

Parameterne Density og Density Detune kan brukes til å "tykke" lyden og simulere effekten av å legge til flere stemmer. Parameterne Unison og Unison Detune i Voice Menu kan brukes til å lage en veldig lik effekt, men bruk av Density og Density Detune har fordelene av at du ikke trenger å bruke flere stemmer, som er opprinnelige i antall.

Per-oscillator parametere (side 2)

O1PitchWh	O1WTInt	ModVib	MVibRate	OscDrift	OscPhase	FixNoise	NoiseTyp			
+12	127	0	65	0	0deg	Av	Hvit			

RE1: Pitch hjulområde
Vises som: O1PitchWh
Opprinnelig verdi: +12

Justeringsområde: -12 til +12
Pitchhjulet kan variere oscillatorpitch med opp til en oktav, opp eller ned. Enhetene er i halvtoner, så med en verdi på +12 øker tonehøyde ved å flytte tonehøydehjulet opp tonehøyden på notene som spilles med én oktav, og å flytte den ned tar dem ned en oktav. Å sette parameteren til en negativ verdi har effekten av å reversere driftsfølelsen til pitchhjulet. Du vil innse at mange av fabrikkpatchene har denne parameteren satt til +2, noe som tillater et pitch-hjulområde på ¼1 tone. Det er verdt å merke seg at (som alle per-oscillator-parametre) kan verdien stilles uavhengig for hver oscillator.

RE2: Bølgetabellinterpolasjon
Vises som: O1WTInt
Opprinnelig verdi: 127

Justeringsområde: 0 til 127
Denne parameteren angir hvor jevn overgangen er mellom tilstøtende bølgeformer i samme bølgetabell. En verdi på 127 vil skape en veldig jevn overgang, med de tilstøtende bølgeformene som blander seg sammen. Med en verdi på null vil overgangene være brå og åpenbare. Med en høy O1Wint verdi satt, er det mulig å beholde en blanding av tilstøtende bølgeformer hvis modulasjonsverdien forblir fast. Når du modulerer den bølgebare indeksen (via LFO, etc.), angir den bølgebare interpolasjonsparameteren hvor jevn (eller ikke!) overgangen er.

Vanlige oscillatorparametere

De resterende parametere i Oscillator-menyen er felles for alle 3 oscillatorene. De er tilgjengelige uansett hvilken oscillator som velges med SELECT-knappen [10].

RE3: Enkelt fast notat
Vises som: FixNote
Startverdi: Av

Justeringsområde: Av, C# -2 til G 8
Noen lyder trenger ikke være kromatisk avhengige. Eksempler vil være visse perkusjonslyder (f.eks. basstrommer) og lydeffekter, for eksempel en laserpistol. Det er mulig å som MIXER signere en fast tone til en patch, slik at å spille en hvilken som helst tangent på klaviaturet genererer samme lyd. Tonehøyden som lyden er basert på kan være en hvilken som helst halvtone i et område på over ti oktaver. Med parameteren satt av, oppfører tastaturet seg som normalt. Med den satt til en hvilken som helst annen verdi, spiller hver tangent lyden på tonehøyden som tilsvarer verdien.

RE4: Vibratodybde
Vises som: ModVib
Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: 0 til 127
Å legge til vibrato til en oscillator modulerer (eller varierer) tonehøyden til tonen syklisk, og legger til en "wobble" til tonen. Denne parameteren bestemmer vibratodybden, og dermed hvor tydelig "svingningen" er. Mod-hjulet brukes til å bruke vibrato, med ModVib-parameteren

verdi som representerer den maksimale vibratodybden som kan oppnås med mod-hjulet i sin helt oppe posisjon. På UltraNova er VibMod og MVibRate (nedenfor) vanlige parametere som påvirker alle oscillatorer og krever ikke bruk av LFO-delen.

RE5: Vibratohastighet
Vises som: MVibRate
Opprinnelig verdi: 65

Justeringsområde: 0 til 127
Denne parameteren setter hastigheten (eller frekvensen) til vibratoen fra veldig sakte (verdi=0) til veldig rask (verdi=127).

RE6: Oscillatordrift
Vises som: OscDrift
Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: 0 til 127
Når de tre oscillatorene er satt til samme tuning, er bølgeformene deres perfekt synkronisert. Gamle analoge synthesizere klarte ikke å holde seg perfekt i harmoni, og Oscillator Drift 'emulerer' denne ufullkommenheten ved å bruke en kontrollert mengde avstemming slik at oscillatorene er litt ustemte med hverandre. Dette gir lyden en "fyldigere" karakter.

RE7: Oscillatorfase
Vises som: OscPhase
Opprinnelig verdi: 0deg

Justeringsområde: Fri, 0 grader til 357 grader
Dette justerer punktet i bølgeformen der oscillatorene starter, og kan justeres i trinn på 3 grader over en hel bølgeformsyklus (360%). Effekten av dette er å legge til et lite "klikk" eller "kant" til starten av noten, da den øyeblikkelige utgangsspenningen når tasten trykkes ikke er null. Å sette parameteren til 90% eller 270% gir den mest åpenbare effekten. Med parameteren satt til 0° starter oscillatorene alltid nøyaktig i trinn. Hvis Free er satt, er faseforholdet til bølgeformene ikke relatert til når en tast trykkes.

RE8: Støykildetype
Vises som: NoiseType
Opprinnelig verdi: Hvit

Justeringsområde: Hvit, Høy, Bånd eller Høybånd
I tillegg til de tre hovedoscillatorene har UltraNova også en støygenerator. Hvit støy er definert som et signal med "lik kraft ved alle frekvenser", og er en kjent "susende" lyd. Begrensning av båndbredden til støygeneratoren endrer karakteristikken til "suset", og de tre andre alternativene for denne parameteren bruker slik filtering. Merk at støygeneratoren har sin egen inngang til mikseren, og for å høre den isolert må inngangen skrus opp og oscillatorinngangene skrus ned. (Se 15.)

mikseren

Utgangene til de tre oscillatorene og støykilden sendes til en enkel lydmikser, hvor deres individuelle bidrag til den totale lydutgangen kan justeres. De fleste av fabrikkpatchene bruker enten to eller alle tre oscillatorene, men med utgangene summert i ulike kombinasjoner av nivåer. Ved å trykke på MIXER-knappen [12] åpnes Mixer-menyen, som har to sider. En av PAGE-knappene vil lyse, noe som indikerer at flere menysider er tilgjengelige. Totalt 6 innganger og to FX-sendinger er tilgjengelige for justering på side 1, og hver inngang kan brukes alene på side 2.

Som med alle andre lydmiksere, ikke la deg friste til å skru opp alle inngangene. Mikseren skal brukes til å balansere lyder. Hvis flere kilder er i bruk, bør hver inngangsinnstilling være omtrent halvveis – omtrent 64 eller så, og jo flere innganger du bruker, desto mer forsiktig må du være. Hvis du tar feil, risikerer du intern signalklipping, som vil høres ekstremt ubehagelig ut.

Mikserparametere (side 1)

O1Nivå	O2Nivå	O3Nivå	RM1*3Lv	RM2*3Lv	StøyLv	PreFXLv	PostFXLv			
127	0	0	0	0	0	0	0	0dB	0dB	

RE15: Oscillator-nivå
Vises som: O1-nivå
Startverdi: 127
Justeringsområde: 0 til 127
Denne parameteren setter mengden Oscillator 1s signal som er tilstede i den generelle lyden.

L1Rate	L1RSync	L1Wave	L1Phase	L1Slew	L1KSync	L1Comm	L1OneSht			
68	Av	Sine		0	0	Av	Av	Av	Av	
L1Delay	L1DSync	L1In	L1Out	L1DTrig						
0	Av	Fadeln	Legato							

RE2: Oscillator 2 nivå

Vises som: O2-nivå

Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: 0 til 127

Denne parameteren angir mengden Oscillator 2s signal som er tilstede i den generelle lyden.

RE3: Oscillator 3 nivå

Vises som: O3-nivå

Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: 0 til 127

Denne parameteren angir mengden Oscillator 3s signal som er tilstede i den generelle lyden.

RE4: Støykildnivå

Vises som: StøyLvl

Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: 0 til 127

Denne parameteren angir mengden støy som er tilstede i den generelle lyden.

RE5: Ringmodulatornivå (Oscs. 1 * 3)

Vises som: RM1*3Lvl

Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: 0 til 127

I sin enkleste form er en ringmodulator en prosesseringsblokk med to innganger og en utgang, som effektivt "multipliserer" de to inngangssignalene sammen. Avhengig av de relative frekvensene og det harmoniske innholdet til de to inngangene, vil den resulterende utgangen inneholde en serie med sum- og differansefrekvenser samt grunnleggende. UltraNova har to ringmodulatorer; begge bruker Oscillator 3 som én inngang, den ene kombinerer dette med Oscillator 1, den andre med Oscillator 2. Ringmodulatorutgangene er tilgjengelige som to ekstra innganger til mikseren, styrt av RE5 og RE6. Parametere kontrollert av RE5 setter mengden av Osc. 1

* 3 Ring Modulator-utgang til stede i den generelle lyden.

t

Prøv følgende innstillinger for å få en god ide om hva en ringmodulator høres ut som.

På Mixer Menu Page 1, skru ned nivåene til Oscs 1, 2 og 3 og skru opp RM1*3Lvl. Gå deretter til siden Oscillatormeny. Sett Osc3 til et intervall enten +5, +7 eller +12 halvtoner over Osc1 og lyden vil være harmonisk.

Å endre tonehøyden til Osc 1 til andre halvtoneverdier skaper uenige, men interessante lyder. O1 Cents kan varieres for å introdusere en "slående" effekt.

RE6: Ringmodulatornivå (Oscs. 2 * 3)

Vises som: RM2*3Lvl

Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: 0 til 127

Parametere kontrollert av RE6 setter mengden av Osc. 2 tilstede i den * 3 ringmodulatorutgang generelle lyden.

RE7: Send før FX-nivå

Vises som: PreFXLvl

Opprinnelig verdi: 0dB

Justeringsområde: -12dB til +18dB

De summerte mikserinngangene rutes gjennom FX-blokken (selv om ingen effekter er aktive) på et nivå bestemt av RE7. Denne kontrollen bør justeres med forsiktighet for å unngå overbelastning av FX-behandlingen.

RE8: Post-FX nivå avkastning

Vises som: PstFXLvl

Opprinnelig verdi: 0dB

Justeringsområde: -12dB til +12dB

Denne parameteren justerer nivået som returneres fra utgangen fra FX-prosessoren. Dermed vil både RE7 og RE8 endre signalnivået selv når alle FX-spor i FX-blokken er forbigått.

t

PreFXLvl og PstFXLvl er kritiske kontroller og feil justering kan produsere klipping i FX-behandlingsdelen og andre steder. Det er alltid en god idé å sette opp FX-parametrene du tror du trenger først (i Effektmenyen, se side 28), og deretter øke disse to parametrene forsiktig til du får mengden FX du er ute etter.

MIKSER

Mikserparametere (side 2)

PreFXLvl PstFXLvl

127 0 0 0 0 0 0dB 0dB

O1Solo O2Solo O3Solo NoisSolo RM13Solo RM23Solo

Av Av Av Av Av Av

STEMME

Solo-funksjonene på Mixer Menu Page 2 fungerer akkurat som Solo-knappene på en maskinvare (eller faktisk programvare) mikser. Aktivisering av en solo lar deg lytte til den inngangens bidrag til den generelle lyden alene. Du kan også solo mer enn én inngang hvis du ønsker det, og det du hører vil være summen av inngangene.

L1Rate L1RSync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Comn L1OneSht

68 Av Sine 0 0 Av Av Av

Det er to metoder for å aktivere Solo: berør den riktige kodeknappen for å aktivere solo midlertidig mens knappen berøres (merk at LCD-teksten ikke gjenspeiler dette).

ved å dreie bryteren aktiveres solomodus til knappen skrur tilbake igjen.

VOCODER

På/Av balansebredde SibLevel SibType

Av V67 m 0 127 40 Høypass

ARP EDIT

i

Solo-innstillinger lagres ikke med patchen.

ArpSync ArpMode ArpPatt ArpGTime ArpOctave ArpKsync ArpVel ClockBPM

16 Opp 1 64 1 Av Av 120

CHORD EDIT Transpose

RE1: Oscillator 1 Solo

START

Vises som: 0

Startverdi: 0

Justeringsområde: Av eller På

Demper alle mikserinnganger unntatt Oscillator 1.

FX-PAN

RE2: Oscillator 2 Solo

PanPosn PanRate PanSync PanDepth

0 40 Av 0

Vises som: O2Solo

Startverdi: Av

Justeringsområde: Av eller På

Demper alle mikserinnganger unntatt Oscillator 2.

FX-ROUTING Routing

RE3: Oscillator 3 Solo

FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FX5Amnt FX5Amnt FX5Amnt

0 64 64 64 64 64 0

Vises som: O3Solo

Opprinnelig verdi: Av

Justeringsområde: Av eller På

Demper alle mikserinnganger unntatt Oscillator 3.

FX - BELØP FXWetDry

RE4: Støykilde Solo

NoisSolo

Av

Justeringsområde: Av eller På

Demper alle mikserinnganger bortsett fra støykilden.

RE5: Ringmodulator (Oscs 1 & 3) Solo

RM13Solo

Av

Justeringsområde: Av eller På

Demper alle mikserinnganger bortsett fra ringmodulatoren (oscillator 1 og 3).

RE6: Ringmodulator (Oscs 2 & 3) Solo

RM23Solo

Av

Justeringsområde: Av eller På

Demper alle mikserinnganger bortsett fra ringmodulatoren (oscillator 2 og 3).

RE7/8: ikke brukt

Vanlige filterparametere (side 2)

De resterende parameterne i Filter-menyen er felles for alle begge filterne. De er tilgjengelige uansett hvilket filter som velges med SELECT-knappen [10].

Fbalance	FRouting	FreqLink	ResLink
-64	Parallel	Av	Av

RE1:1 Filterba

Vises som: FBalance FRouting FreqLink ResLink FBalance
Opprinnelig verdi: Parallell -64^{Av}

Justeringsområde: -64 til +63

UltraNova's to iterseksjoner kan brukes samtidig, men konstruert på forskjellige måter AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig
(se RE2 nedenfor). Lavpass- og båndpass-filtre kan kombineres parallelt for å lage taleleilende lyder (se tips nedenfor). For

kompartimenter, S=Slutpunkt, E=Enneste, K=Kontroll, R=Regulator, S=Styringsutgang, V=Virkning fra de ulike tilknytningene sammen i hvilken kombinasjon du ønsker. Minimum parameterverdi på -64 representerer maksimal utgang fra filter 1 og ingen utgang fra filter 2.

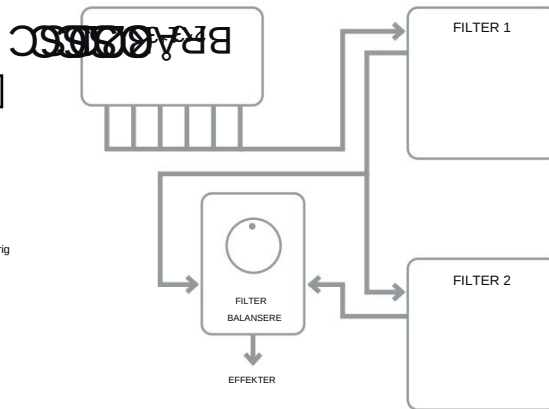
fra Filter 2, og maksimumsverdien på +63 representerer maksimal utgang fra Filter 2 og fra Filter 1. Med en verdi på 0 blandes utgangene fra de to filterseksjonene i 0.127

E3Att E3Des 10 70 RE2:	E3Sus	E3Rel	E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig		
Filterruting	64	40	0 0	AV	Re-Trig

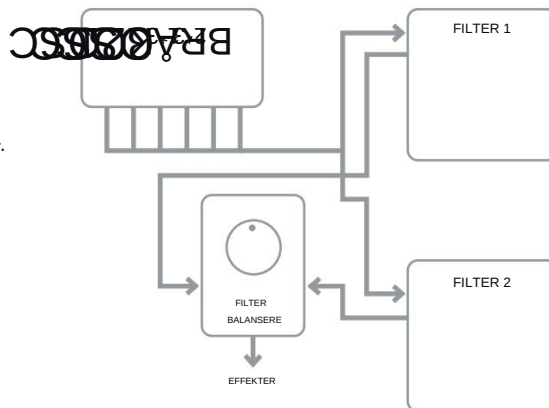
E3AlSlp E3DcSlp E3AttTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvITk LvlTkNte
Vises som: 0 127 0 0 0 127 0 C 3
Startverdi: **Parallell**

Justeringsområde: Bypass, Enkel, Serie, Parallell, Parallel2, Trommel

UltraNova tilbyr ive mulige kombinasjoner av de to ilterblokkene, pluss bypass. Enkeltmodus bruker kun Filter 1, de andre modusene kobler sammen de to ilterseksjonene på forskjellige måter.

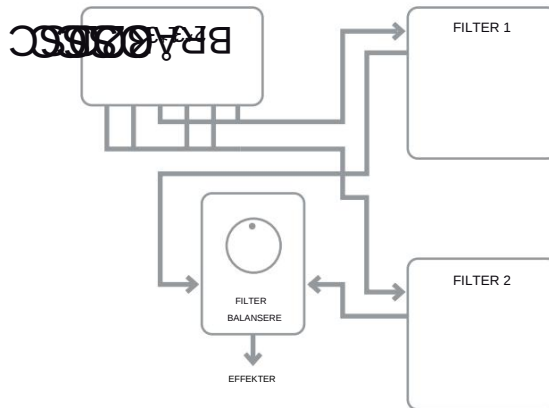
**Serie**

Filter 1 mater Filter
2, men utdata er
fortsatt avledet fra Filter
Balansekontroll



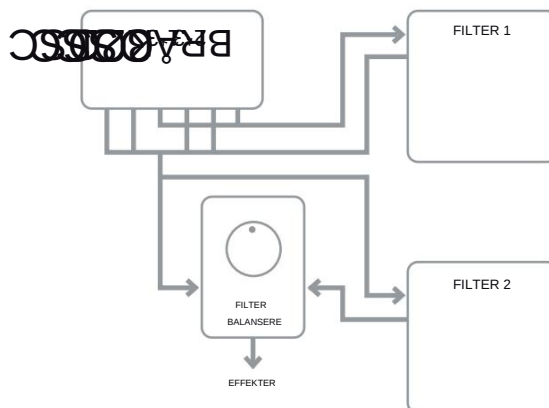
Parallel

Filterseksjoner er kjørt med det samme inngangssignal, og deres utgangsbalanse justeres med RE1



Parallell 2

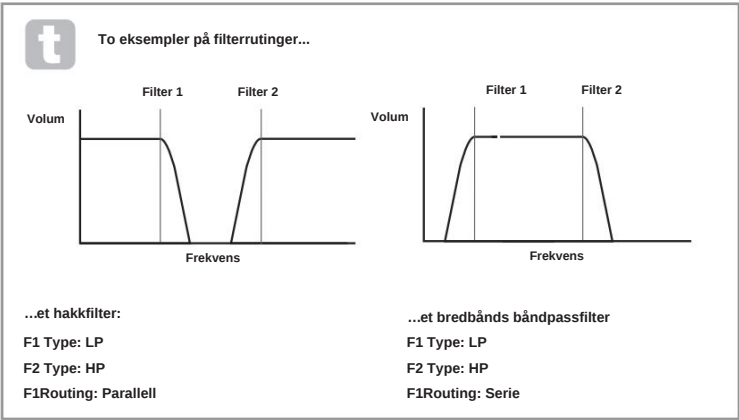
Som parallellmodus, men filter 1 er drevet av Osc 3 og støykilde, resterende kilder mater filter 2.



Tromme

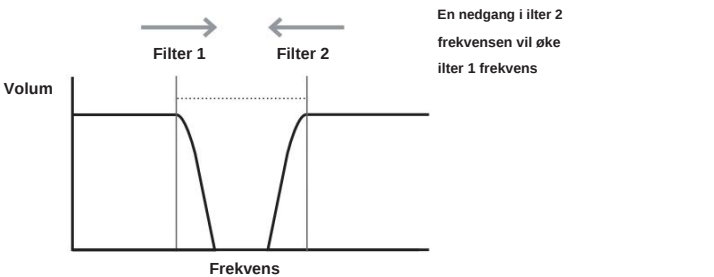
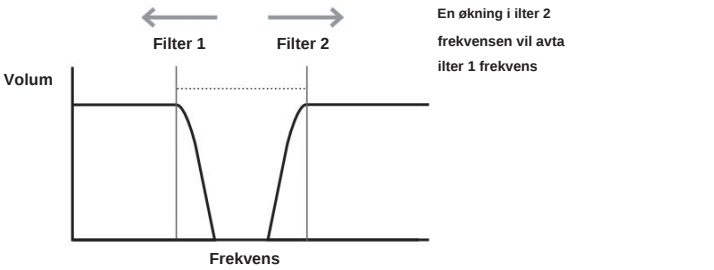
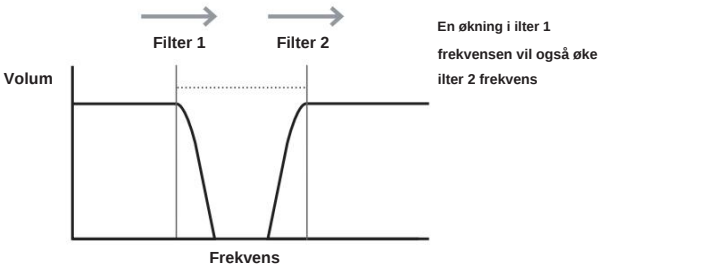
Som Parallell Mode
2, men Filter 1s utgang
legges til filter 2
inngangssignaler.

Merk at Parallell 2 og Drum moduser skiller seg på en viktig måte fra de andre ved at Filter 1 og Filter 2 mates fra forskjellige kilder. Dette gjør at støykilden og Osc 3 kan filtreres på en annen måte enn Oscillator 1 og 2 og ringmodulatorutgangene, et viktig krav når man skal lage visse perkussive lyder.



RE3: Filter Frequency Link
Vises som: FreqLink
Opprinnelig verdi: Av
Justeringsområde: Å Av eller På

sette Frekvenskobling til På skaper et forhold mellom frekvensene til de to filterseksjonene, og tilordner funksjonen til RE1 for Filter 2 på nytt fra Frekvens til Frekvensoffset (se Filtermeny Side 1, RE1, ovenfor). Filter 2s offset er i forhold til Filter 1s frekvens.



RE4: Filter Resonance Link
Vises som: ResLink
Opprinnelig verdi: Av
Justeringsområde: Av eller På

Innstilling av resonanskobling til På bruker samme resonansparameterverdi på både Filter 1 og Filter 2. Filterresonanskontrollen (RE2, Side 1) påvirker begge ilterne, uavhengig av hvilket ilter som er valgt for justering.

RE5-RE8: Ikke brukt

stemmer

UltraNova er en flerstemmig, polyfon synthesizer, som i bunn og grunn betyr at du kan spille akkorder på tastaturet, og hver tone du holder nede vil høres. Hver tone kalles en 'stemme', og UltraNovas DSP-motor er tilstrekkelig kraftig til å sikre at du alltid går tom for ingers før du går tom for stemmer! (Men dette avhenger av hvor mange stemmer som er tilordnet hver tone – se Unison-parametere i Voice-menyen nedenfor).

Men hvis du styrer UltraNova fra en MIDI-sequencer, er det teoretisk mulig å gå tom (det er maksimalt 20 stemmer internt). Selv om dette sannsynligvis bare skjer sjelden, kan brukere av og til observere dette fenomenet, som kalles "stemmetyveri".

Alternativet til polyfonisk stemme er mono. Med monostemme høres bare én tone om gangen; Hvis du trykker på en annen tast mens du holder den første nede, vil du avbryte den første og spille av den andre – og så videre. Den siste tonen som spilles er alltid den eneste du hører. Alle de tidlige synthene var mono, og hvis du prøver å etterligne en analog synth fra 1970-tallet, kan det være lurt å sette stemmen til mono, da modusen legger en viss begrensning på spillestilen som vil øke autentsiteten.

Ved å trykke på VOICE-knappen [14] åpnes Voice Menu, som er en enkelt side. I tillegg til å velge polyfon eller mono stemme, lar menyen deg også angi portamento og andre relaterte stemmeparametere.

Unison UnDetune	PortTime PortMode PreGlide PolyMode
Av 25	Av Expo 0 Poly1

RE1: Unison Voices
Vises som: Unison
Opprinnelig verdi: Av
Justeringsområde: Av, 2, 3, 4

Unison kan brukes til å "tykke" lyden ved å tilordne ekstra stemmer (opptil 4 totalt) for hver tone. Vær oppmerksom på at "reservoaret" av stemmer er begynnende og med flere stemmer tildelt, reduseres polyfonien tilsvarende. Med 4 stemmer per tone, nærmer en fire-toners akkord UltraNovas grense, og hvis ytterligere toner legges til akkorden, implementeres "stemmestjeling" og den eller de første tonene som spilles kan bli kansellert.

Hvis begrensningen på polyfoni pålagt av Unison Voices er restriktiv, kan en lignende effekt oppnås ved å bruke flere oscillatorer og justere deres Density og Detune parametere. Faktisk bruker de fleste fabrikkoppdateringene Density og Detune i stedet for Unison for å oppnå sin multi-timbrale effekt.

RE2: Unison Detune
Vises som: Unetune
Opprinnelig verdi: 25
Justeringsområde: 0 til 127

Unison Detune gjelder bare når Unison Voices er satt til noe enn Av. Parameteren bestemmer hvor mye hver stemme er avstemt i forhold til de andre; du vil kunne høre en forskjell i lyden av samme tone med forskjellig antall stemmer selv om Unison Detune er satt til null, men lyden blir mer interessant ettersom den økes i verdi.

Å endre innstillingene for Unison Voices eller Unison Detune mens du holder en tone nede, har ingen effekt på lyden. De nye innstillingene vil bare være effektive når en ny tone spilles.

RE2: Amplitude Decay Time

Vises som: AmpDec
Opprinnelig verdi: 90

Justeringsområde: 0 til 127

Denne parameteren setter notenes forfallstid. Decay-tid har bare betydning hvis Sustain-parameterverdien er satt til mindre enn 127, da Decay-fasen vil være uhorbar hvis sustain-nivået er det samme som nivået som ble nådd under angrepsfasen. Ved midtinnstillingen (64) er tiden ca. 150 ms (forutsatt at Amplitude Decay Slope (Side 2, RE2) har en verdi på 127).

RE3: Amplitude Sustain Level

Vises som: AmpSus
Opprinnelig verdi: 127

Justeringsområde: 0 til 127

Verdien til Sustain-parameteren setter volumet på noten etter fullføringen av forfallsfasen. Å sette en lav verdi vil åpenbart ha effekten av å fremheve starten på tonen; å sette den til null vil gjøre tonen stille etter at decay-fasen har gått.

RE4: Utgivelsestid for amplitude

Vises som: AmpRel
Opprinnelig verdi: 40

Justeringsområde: 0 til 127

Mange lyder får noe av karakteren sin fra tonene som forblir hørbare etter at tasten FILTER slippes; "hengende" eller "fade-out"-effekten, med tonen som forsiktig dør bort naturlig (som med mange ekte instrumenter) kan være veldig effektiv. En innstilling på 64 gir en utgivelsestid på ca. 300 ms. UltraNova har en maksimal utgivelsestid på ca. 30 sekunder (med Release satt til 127), men kortere tider vil nok være mer nyttig! Forholdet mellom parameterverdien og utgivelsestiden er ikke lineært – se grafen nedenfor.

Merk at når du spiller polyfonisk med lyder som har lange utgivelsestider, er det mulig for "Voice Stealing" å forekomme. Dette betyr at noen noter som fortsatt høres (i utgivelsesfasen) plutselig kan kuttes når andre toner spilles. Denne KONVOLUTTER

er mer sannsynlig at det skjer når flere stemmer er i bruk. Se side 18 for mer informasjon om dette emnet.

RE5: Amplitudehastighet

Vises som: AmpVeloc
Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: -64 til +63

Amplitude Velocity modifierer ikke formen på ADSR-amplitudekonvolutten på noen E3-E6- måte, men legger til berøringsfølsomhet til det totale volumet, slik at med positive parameterverdier, jo hardere du spiller på tangentene, desto høyere blir lyden. Med Amplitude Velocity satt til null, er volumet det samme uavhengig av hvordan tangentene spilles. Forholdet mellom hastigheten som en tone spilles med og volumet bestemmes av verdien. Merk at negative verdier har omvendt effekt.

For den mest "naturlige" spillestilen, prøv å sette Amplitude Velocity til omtrent +40.

RE6: Amplitude Envelope Repeat

Vises som: AmpRept
Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: 0 til 126, KeyOff

Ved å bruke Amplitude Repeat er det mulig å gjenta Attack- og Decay-fasene i konvolutten før Sustain-fasen startes. Dette kan gi en interessant "stammeeffekt" i starten av tonen hvis angreps- og forfallstidene er riktig angitt. Verdien av Repeat-parameteren (fra 0 til 126) er det faktiske antallet repetisjoner, slik at hvis du setter det til, f.eks. 3, vil du høre totalt fire angreps-/forfallsfaser av konvolutten – den første pluss tre repetisjoner. Den maksimale innstillingen for KeyOff genererer et ubegrenset antall repetisjoner.

RE7: Amplitude Touch Trigger

Vises som: AmpTTrig
Opprinnelig verdi: Av

Justeringsområde: Av, T1ReTrig til T8ReTrig

Du vil ha lagt merke til at UltraNovas roterende enkodere er berøringsfølsomme – den tilhørende LED-en lyser så snart du trykker på knappen. Denne berøringsfølsomheten kan brukes i sanntid for å gi kreativ kontroll over lyden, noe som er spesielt nyttig når du spiller live.

Amplitude Touch Trigger tilordner en av koderknappene til å fungere som en re-trigger, men så snart knappen berøres, utløses amplitudekonvolutten på nytt. Etter å ha gjort tilordningen, for å bruke funksjonen er det nødvendig å åpne Animate Touch-modusen ved å trykke på TOUCH-knappen [22] (velg Side 1 hvis den ikke allerede er synlig); du vil se

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

NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods
at en R vises under RE1, under den valgte koderen for å bekrefte tilordningen av Envelope1 til den koderen Den berøringsfølsomme knappen må aktiv

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

RE8: Amplitude Multi-trigger

Vises som: AmpMTrig
Opprinnelig verdi: Re-Trig

Justeringsområde: Legato eller Re-Trig
Når denne parameteren er satt til Re-Trig, vil hver tone som spilles utløse sin fulle ADSR-amplitudekonvolutt, selv om andre taster holdes nede. Hvis Re-Trig er det kun den første tasten som skal trykkes 01PitchWh 01WTInt FixNote ModVib +12 0 127 0 Av 0 65 0 Hvit 0deg 0 Hvit 0deg 0 O2Semi 02Cents 02VSync 03Wave 03PWIldx 03Hard 03Dense 03DnsDtn 0 Sagtann 0 127 0 0
forfallsfaser, og du kan fra starten av Sustain-fasen. "Legato" betyr hokstavelig talt Sagtann 0 "jevnt", og denne modusen hjelper denne spillestilen.

02PitchWh 02WTInt FixNote ModVib MvibRate OscDrift OscPhase NoiseType
+12 127 0 Av 0 65 0 0deg 0 Hvit
Det er viktig å forstå at for at Legato-modusen skal være operativ, må monostemme velges – det vil ikke fungere med polyfonisk stemme. Se side 19

03PitchWh 03WTInt FixNote ModVib MvibRate OscDrift OscPhase NoiseType
+12 127 0 Av 0 65 0 0deg 0 Hvit
Hva er Legato nevnt
ovenfor betyr det musikalske uttrykket Legato "jevnt". En Legato-tastaturstil er en der minst to toner overlapper hverandre. Dette betyr at når du spiller F1Freq F1Res F1Env2 F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm 127 127 0 0 0 0 0 0
tonen melodi, beholder du den første (eller en tidligere) note mens du spiller den annen 127 0

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Parallel Av Av
Legato-spilling er relevant for noen av UltraNovas soniske muligheter. I tilfelle F2Env2 F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2Freq F2Res F2QNorm F2QNorm
av Amplitude Multi-Trigger, for eksempel, er det viktig å forstå at konvolutten vil 127 Diode 64
utløser på nytt hvis det er igjen et gap mellom notene.

Konvolutt 1 (Amplitude) parametere (Side 2)

AmpAtt 2 AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig
0 127 0 0 0 0 127 0 0 AV Re-Trig

RE1: Amplitude angrepshelling

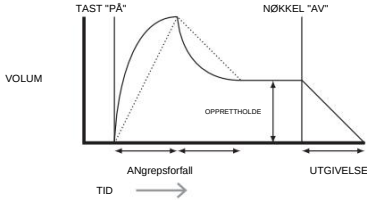
Vises som: AmpDecSlp F1AttTk F1DecTk F1SusRat F1LvlTk Lv1TkNte
Opprinnelig verdi: 0
Justeringsområde: E3Rel E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig
0 til 52 Att E3Dec E3Sus Denne parameteren 40 0 0 AV Re-Trig
kontrollerer "formen" på angrepskarakteristikken. Med en verdi på 0 øker volumet lineært under angrepsfasen – det vil si E3AttSlp F1DecSlp F2AttTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3Lv1Tk Lv1TkNte
0 127 0 0 0 0

mengder i like tidsintervaller. En ikke-lineær angrepskarakteristikk kan velges som et alternativ, der volumet øker raskere til å begynne med. Diagrammet nedenfor illustrerer dette:

RE2: Amplitude Decay Slope

Vises som: AmpDcSlp
Utgangsverdi: 127
Justeringsområde: 0 til 127

Denne parameteren bruker samme funksjon som Amplitude Attack Slope på decay-fasen av konvolutten. Med en verdi på 0 synker volumet lineært fra maksimumsverdien til det som er angitt av Sustain-parameteren, men å sette Decay Slope til en høyere verdi vil føre til at volumet reduseres raskere til å begynne med. Diagrammet nedenfor illustrerer dette:



RE3: Amplitude angrepsspor

Vises som: AmpAttTk
Opprinnelig verdi: 0

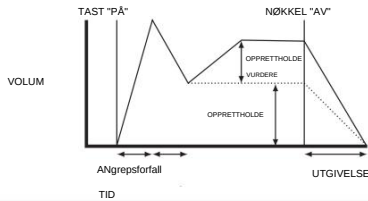
Justeringsområde: -64 til +63

Denne parameteren relaterer en nots angrepstid til dens posisjon på tastaturet. Når Amplitude Attack Track har en positiv verdi, reduseres angrepstiden til en tone jo høyere opp på klaviaturet den spilles. Motsatt har lavere toner lengre angrepstid. Dette hjelper til med å simulere effekten av et ekte strengeinstrument (for eksempel et flygel), hvor massen til strengene på de nederste tonene har en langsommere responstid når de slås. Når en negativ verdi brukes, blir relasjonene reversert.

Denne parameteren fungerer på nøyaktig samme måte som Attack Track, bortsett fra at det er Decay-tiden til en tone som blir avhengig av dens posisjon på tastaturet.

Justeringsområde: -64 til Flat til +63

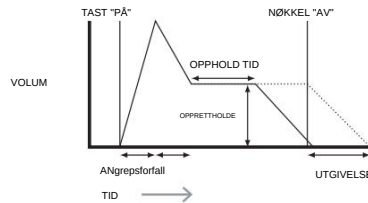
Når denne parameteren er satt til Flat, forblir volumet under Sustain-fasen av konvolutten konstant. Ytterligere variasjoner av en notes karakter kan oppnås ved å få tonen til å bli høyere eller rolligere mens tasten holdes ned. En positiv verdi av Sustain Rate vil føre til at volumet øker under Sustain-fasen, og det vil fortsette å gjøre det til maksimalt nivå er nådd. Parameteren kontrollerer hastigheten som noten øker volumet med, og jo høyere verdi, desto raskere er økningshastigheten. Enhver innstilt utgivelsestid vil fungere som normalt når tasten slippes, uansett om maksimalt volum er nådd eller ikke . Hvis en negativ verdi settes øker volumet under Sustain-fasen, og hvis tasten ikke slippes, vil tonen til slutt bli uhorlig.



i Lavere verdier (positive eller negative) av Amplitude Sustain Rate er generelt mer nyttige.

Justeringsområde: 0 til 126, KeyOff

Denne parameteren angir varigheten av Sustain-fasen. Med en verdi på KeyOff vil noten forbli hørbar kontinuerlig til tasten slippes (med mindre en negativ verdi på Sustain Rate er brukt for å redusere volumet). Enhver annen verdi av Sustain Time vil kutte tonen automatisk etter en forhåndsbestemt tid hvis tasten fortsatt holdes nede. Utgivelsestid gjelder fortsatt hvis nøkkelen slippes tidligere. En verdi på 126 setter Sustain-tiden til ca. 10 sekunder, mens verdier rundt 60 setter den til ca. 1 sekund.



Justeringsområde: -64 til +63

Denne parameteren fungerer på samme måte som de andre "Spørings"-parameterene Attack Track og Decay Track (RE3 & RE4), men det er volumet på tonen som endres, i henhold til intervallet mellom den og Track Note satt av RE8 . Med en positiv verdi blir toner høyere enn spornoten stadig høyere jo lenger fra spornoten de er, og omvendt. Med en negativ verdi blir toner høyere enn spornoten gradvis roligere jo lenger fra spornoten de er, og igjen, omvendt. Merk at denne volummodifiseringen brukes på alle faser av amplitudekonvoluttene likt; det er det totale volumet til noten som endres med Level Track. Effekten bør brukes sparsomt;

lave verdier har bedre effekt.

Felles konvoluttparameter

Denne parameteren er tilgjengelig på side 2 i menyen for hver konvolutt.

RE8: Nivasporreteranse Merknad

Vises som:

F2Res	F2Res	F2v2	F2Track	F2Type	F2DAmnt	F2DType	F2QNorm	Diode
Opprinnelig verdi:	0	C3				LP24	0	64

Justeringsområde: C -2 til G 8
 FBalance FRouting FreqLink ResLink

Dette angir referansenivåen som brukes for Amplitude Level Track. Når aktiv, denne parameteren øker volumet for noter over den valgte spornoten, og reduserer det for noter under den. C

3, standardverdien, er midt C på tastaturet; dette er C en oktaven over
 den laveste tonen på klaviaturet (også C), forutsatt at ingen OCTAVE-knapper [32] er valgt.

Konyolutt 2 (filter) parametere (side 1)

FitAtt 2	FitDec	FitSus	FitRel	FitVeloc	FitRept	FitTrig	FitMTrig	
	75		35		45		0	0 AV Re-Trig

F1AtSlp F1DCSlp F1AtRtK F1DCtK F1SluStR F1SluStm F1LVTk LVTkTme
 0 127 0 0 0 0 0 0
 Parametere som er tilgjengelige for justering med Envelope generator 2 samsvarer nøy med de for Envelope generator 1.
 0 127 0 0 0 0 0 0 C 3
 Mens Envelope 1 er oppnått av modifiserende av lydens E3ReI E3DeIay E3Repeat E3Trig E3MTrig
 0 40 0 0 0 0 0 0
 amplitudekonvolutt. Envelope 2 gir deg "dynamisk" ltering ved å etablere en relasjon mellom
 ltersekvensen og ADSR filter Envelope 2 for som resulterer i at lterfrekvens varierer med
 0 127 0 0 0 0 0 0 C 3
 formen på konvolutten.

 For å høre effekten av noen av Filter Envelope-parametrene, må du først gå til Filter-menyene og sette opp litt ting. Sett deretter RE5 på Filter Meny Side 1 (F1Env2 eller F2Env2) til en startverdi på ca. +30 og **sørg** for at iteret ikke er helt åpent – dvs. sett F1Freq til mellomområdet.

RE1: Filterangrepstid

Vises som:	FltAtt
Opprinnelig verdi:	2

Justeringsområde: 0 til 127

Denne parameteren angir hvordan ilter-delen fungerer under notatens angrepsfase. Jo høyere verdi, desto lengre tid tar det før filteret reagerer i denne fasen.

t For å evaluere virkningen til Filter Envelope-parametrene for hver av ADSR-fasene (RE1 til RE4), kan det være nyttig å ikke sette alle tre til null.

RE2: Filteredbrytningstid

Vises som: FltDec
Startverdi: 75
Justeringsområde: 0 til 127

Denne parameteren angir hvordan ilter-seksjonen fungerer under notens Decay-fase. Igjen, jo høyere parameterverdien er, desto lengre er perioden som iltering brukes for.

RE3: Filter Sustain Level

Vises som:	FltSus
Opprinnelig verdi:	35

Justeringsområde: 0 til 127

Frekvensen til ilteret (avskjæring eller senter, avhengig av iltertype) "settes" på en verdi satt av Filter Sustain Level. Så snart Attack- og Decay-stadiene i konvolutten er fullført, vil det harmoniske innholdet som vil være mest tydelig i lyden bli bestemt av denne parameteren. Husk at hvis ilterfrekvensparameteren (som angitt i Filter-menyen) er satt til en for lav eller for høy verdi, vil konvolutts effekt være begrenset.

RE4: Filterutgivelsestid

Vises som:	FltRel
Opprinnelig verdi:	45

Justeringsområde: 0 til 127

Ettersom Filter Release økes i verdi, gjennomgår seddelen stadig mer ilter-handling når nøkkelen slippes.

 Merk at amplitudefrigjøringstiden (i Envelope 1s parametere) må settes tilstrekkelig høyt til å produsere en hørbar "fade-out" før effekten av iltering på "halen" av noten er tydelig.

RE5: Filterhastighet
Vises som: Flt Veloc
Opprinnelig verdi: 0
Justeringsområde: -64 til +63
Ettersom Amplitude Velocity legger til berøringsfølsomhet til volumet, kan Filter Velocity stilles inn for å gjøre filter-handlingen berøringsfølsom. Med positive parameterverdier, jo hardere du spiller på tangentene, desto større blir effekten av filteren. Med Filter Velocity satt til null, er lydens egenskaper de samme uavhengig av hvordan tangentene spilles. Legg merke til det negative verdier har omvendt effekt.

RE6: Filter Gjenta
Vises som: FltRept
Opprinnelig verdi: 0
Justeringsområde: 0 til 126, Infinity
Når Filter Repeat er satt til en annen verdi enn null, gjentas angreps- og decay-fasene til konvolutt før Sustain-fasen startes. Dette har en lignende effekt som Amplitude Repeat, og bruk av begge repetisjonsparementene kan skape noen ganske slående lyder.

RE7: Filter Touch Trigger
Vises som: FltTTrig
Startverdi: Av
Justeringsområde: Av, T1ReTrig til T8ReTrig, T1Trig til T8Trig, T1Enable til T8Enable
I motsetning til Amplitude Touch Trigger har Filter Touch Trigger tre alternativer per berøringsfølsom kontroll: Trigger, Re-trigger og Enable. Imidlertid, som med Amplitude Touch Utløser, det er nødvendig å aktivere Animate Touch-modus ved å trykke på TOUCH knapp [22] for å bruke funksjonen.
Re-Trigger – fungerer på samme måte som Amplitude Re-Trigger, bortsett fra at det er filter-aksjonen som utløses på nytt ved å berøre den valgte koderknappen. Tonen spilles som normalt når tasten trykkes, berøring av knappen utløser hele konvolutt på nytt. Re-Trigger-modus bekreftes på side 1 i Animate Touch-menyen med bokstaven 'R' i riktig posisjon.

ILATORER Q1semi Q1center Q1Vsync Q1Pwldx Q1Hard Q1Q1DnsDm
 Trigger i denne modusen starter ikke den konvoluttøstø ilterhandlingen ved å trykke på
 Saglammen en 120
 og notatet vil i utgangspunktet høres ut at noen konvolutt virker på ilteren. Børering av knappen Q1PitchWh Q1TInt FixNote
 ModVib Mvstr OseDrift OsePhase NoiseTyp
 (mens laster trykke inn i den med bokstaver) Utsærmedus bekrefte på 127.0 Side 1 av
 inn i den med bokstaver i liknede posisjon, todeg

AktSemi Q2Cents Q2Vsync Q2Wave Q2PWldv Q2Hard Q2Dense Q2DnsDtn
Q2 – i denne modusen blir den konstante lyden etter handlingen initiert av tastaturet, men bare mens knappen berøres. Dermed kan du veldig enkelt skille mellom lyden med Q2PchW og Q2WtInk.FixNote ModVib ModRate OscDrift OscPhase NoiseYp
og uten virkning fra de andre parametrene. Lyden er altså utrolig god til bruk i profesjonelle OSCILLATOR

SIDE 1 AV 12765

O3Semi	O3Cents	O3VSync	O3Wave	O3PW/lidx	O3Hard	O3Dense	O3DsDtIn
0			SagTann	0	127	0	0
RES-Filter Multi-trigger							
OscWtMPr	O3WHrFltPnde	MdVib	MvBitRate	OscDrift	OscPhase	NoiseType	
Vnc=O12m	127	FiltA Triq	0	65	0	Order	Hvit

Opprinnelig verdi: **Re-Trig**

Justeringsområde: Legato eller Re-Trig

ILTERS $F1Freq$ $F1Res$ $F1Env2$ $F1Track$ $F1Type$ $F1DAmnt$ $F1IDType$ $F1QNorm$

Dette innlegget er veldig likt mate som Amplitude Mod-trigger. Når satt til Re-Trig, 127 0

Med konvolusjonskulepenger, helesjåpene, det er gode til å effektivisere arbeidsprosesser og redusere risikoen for feil. F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm trykkes vil produsere en seddel med hele konvolusjonen og dermed gi en illustrerende effekt. Alle

operativ, monovoicing må vælges – det vil ikke fungere med polyfonisk stemmegivning. Se side 18.

Konvolutt 2 (filter) parametre (side 2)

75	35	45	0	0	AV	Re-Trig	KONVOLUTP
FltAlSlp	FltDcSlp	FltArTk	FltDecTk	FltSusTr	FltLvlTk	FltTkNte	
0	127	0	0	0	127	0	C 3

RE1: Flyveangrepsnøling	40	0 0	AV	Re-Trig
Vist som:	FitAtSlp			
	E3AtSlp E3DcSlp E3AtTtk E3DecTtk E3SusRat E3SusTim E3LvlTk LvlTkNte			
Utgangsverdi:	127	0	0	0
Justeringsområde:	0 til 127			C 3

Denne parameteren kontrollerer "formen" på angrepskarakteristikken slik den brukes på iterne. Med en verdi på 0, øker enhver itereffekt som brukes på angrepsfasen lineært – det vil si øker like mye i like tidsintervaller. En ikke-lineær angrepskarakteristikk kan velges som et alternativ,

RE2: Filterforfallshelling

Vises som:	FltDcSlp
Opprinnelig verdi:	127

Dette tilsvarer Filter Attack Slope på samme måte som Amplitude Decay Slope tilsvarer Amplitude Attack Slope. Dermed kan lineariteten til reaksjonen til iterseksjonen under forfallsfasen av konvolutten varieres, fra lineær til en mer eksponensiell helning, hvor enhver

RE3: Filterangrepsspor

Vises som: **0**

Opprinnelig verdi: **0**

Justeringsområde: **-64 til +63**

I likhet med Amplitude Attack Track, relaterer denne parameteren en notes angrensetid til dens

posisjon på tastaturet. Når Filter Attack Track har en positiv verdi, forkortes ilteffekten under angrepsfasen av en tone når du går opp på tastaturet. Motsatt har lavere toner økt angrepstid. Når en negativ verdi brukes, er relasjonene det

RE4: Filter Decay Track
Vises som: FltDecTk

Denne parameteren fungerer på nøyaktig samme måte som Attack Track, bortsett fra at det er ilter-effekten under decay-fasen til en tone som blir avhengig av dens tastaturposisjon.

RE5: Filter Sustain Rate

Vises som:	FltSusRt
Opprinnelig verdi:	Flat

Justeringsområde: -64 til Flat til +63

Med verdien Flat forblir iterfrekvensen konstant under Sustain-fasen av noten.

Hvis Filter Sustain Rate gis en positiv verdi, fortsetter iter-frekvensen å øke under Sustain-

Rate, er endringen langsom, og øker raskt når verdien økes. Med negative verdier synker ilterfrekvensen under Sustain-fasen. Se side 21 for en illustrasjon.

RE6: Filter Sustain Time

O1PitchWh O1WTIntFixNoteModVib MvRate OscDrift OscPhase NoiseTyr

Vises 12m: 127 0 65 0 0deg Hvit

Startverdi: 127

Justeringsområde	0 til 126	Keyoff	Sagtann	0	127	0	0
Denne parameterværdien påvirker systemet, hvis den er aktiv, hvor den konvolutttest iterering forblir aktiv. Når den er satt til 0, forblir iterering brukt i off-satt hvit							
	0	65	0	65	0	0	0deg

effekten stopper plutselig før rotaset slutter, og du vil slippe igjen med frigjøringsfasen av koronafilteret. Dette betyr at valg av de tre S-ampene og Sustain Time er lengre enn O3PchWh Filter Sustain Time, ellers vil tånen slutte å høres helt før filteren

F1 Freqv F1Res F1Env2 F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm
 RE7: 4260 0 127 LP24 0 Diode 64
 Visss.com
 Routing FreqLink ResLink F1LvlTk

Justeringsområde: -64 til +63 Env2 F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm
 Denne parameteren 0 127 LP24 0 Diode 64
 fungerer på samme måde som de andre "spørings"-parametre, men det er dybden som konvolventen påføres litten med som
 endrer sig i forhold til intervallet FBalance FRouting FreqLink ResLink

mellem noten som spilles og spornoten satt av RE8. Med en positiv verdi blir den konvoluttutløste iterereffekten gradvis mer uttalt for toner høyere enn spornoten jo lenger fra spornoten de er, og omvendt. Med en negativ AmpDec AmpSus AmpRel AmpVib AmpRept AmpTrng AmpPrtng

E3Att 10	E370 desember	E3Sus 64	E3Rel E3Delay 0	E3Repeat 0	E3Trig 0	E3MTrig 127			C3 0
----------	------------------	-------------	--------------------	---------------	-------------	----------------	--	--	---------

Konvolutter 3 til 6 parametere (side 1)

konvolutter som kan tilordnes, konvolutter 3 til 6. Kontroll av disse kan velges med SELECT-knappen [10]. Disse konvoluttene har praktisk talt det samme settet med parametre som

Amplitude og filter konvolutter, men de kan tilordnes etter ønske for å kontrollere mange andre synthfunksjoner, inkludert de fleste oscillatorparametere, ilter, EQ og panorering blant andre. Tilordningen av Envelopes 3 til 6 til andre synth-parametere utføres i Modulation Menu (se side 25 for detaljer). For å prøve på effektene deres, må du først åpne modulasjonsmenyen og sette Modulation Patch 1s kilde til Env3 og destinasjonen til en parameter du velger (f.eks. Global Oscillator Pitch – 0123Ptch).

Arrangementet av parametere for konvolutter 3 til 6 er identisk, og arrangementet følger nøye det for konvolutter 1 og 2 (amplitude og filtre). Selv om de er betegnet som konvolutt 3, gjelder parametersammendragene nedenfor på samme måte for konvolutter 3, 4, 5 og 6, så de gjentas ikke.

Den faktiske funksjonen til konvolutter 3 til 6 vil åpenbart avhenge av hva de routes til å kontrollere i modulasjonsmenyen. Imidlertid følger utledningen av selve envelope-parameterne de som allerede er beskrevet for Amplitude- og Filter-envelopene, med unntak av Delay-parameteren (side 1, RE5), hvis funksjon er beskrevet nedenfor.

RE1: Angrepstid for konvolutt 3
Vises som: E3Att
Opprinnelig verdi: 10
Justeringsområde: 0 til 127

RE2: Envelope 3 Decay Time
Vises som: E3Des
Opprinnelig verdi: 70
Justeringsområde: 0 til 127

RE3: Envelope 3 Sustain Level
Vises som: E3Sus
Opprinnelig verdi: 64
Justeringsområde: 0 til 127

RE4: Utgivelsestid for konvolutt 3
Vises som: 0
Startverdi: 40
Justeringsområde: 0 til 127

RE5: Konvolutt 3 Forsinkelse
Vises som: E3Delay
Opprinnelig verdi: 127
Justeringsområde: 0 til 127

Denne parameteren forsinker starten av den konvolutter. Når en tast trykkes, vil dens note høres normalt ut, med konvolutter 1 og 2 som de er programmert. Men ytterligere O3PtchWh O3VtInt F1xNote ModVib MvibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp 127 0 0deg Hvit

Dette parameteren forsinker starten av den konvolutter 3 til 6 vil bli forskinket med en tid satt av parameteren Delay. Maksimalverdien på 127 representerer en forsinkelse på 10 sekunder, mens en verdi på omtrent 60–70 representerer en forsinkelse på omtrent 1 sekund.

RE6: Konvolutt 3 Gjenta
Vises som: Parallell
Startverdi: 0
Justeringsområde: 0 til 127

RE7: Envelope 3 Touch Trigger
Vises som: E3TTrig
Opprinnelig verdi: Av
Justeringsområde: Av, T1ReTrig til T8ReTrig, T1Trig til T8Trig, T1Enable til T8Enable

RE8: Envelope 3 Multi-trigger
Vises som: E3MTrig
Startverdi: 75 35
Justeringsområde: 0 til 127

Konvolutt 3 parametere (side 2)

E3AtSlp E3DcSlp E3ARtTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvITk LvtTkNte 0 127 0 0 0 127 0 0 C 3

RE1: Envelope 3 Attack Slope
Vises som: E3AtSlp
Opprinnelig verdi: 0
Justeringsområde: 0 til 127

RE2: Envelope 3 Decay Slope
Vises som: E3DcSlp
Opprinnelig verdi: 0
Justeringsområde: 0 til 127

RE3: Envelope 3 Attack Track
Vises som: E3AtITk
Opprinnelig verdi: 0
Justeringsområde: -64 til +63

RE4: Envelope 3 Decay Track
Vises som: E3DecTk
Opprinnelig verdi: 0
Justeringsområde: -64 til +63

RE5: Envelope 3 Sustain Rate
Vises som: E3SusRat
Opprinnelig verdi: 0
Justeringsområde: -64 til +63

RE6: Envelope 3 Sustain Time
Vises som: E3SusTim
Opprinnelig verdi: 127
Justeringsområde: 0 til 127

RE7: Envelope 3 Level Track
Vises som: E3LvITk
Opprinnelig verdi: 0
Justeringsområde: -64 til +63

Felles konvoluttparameter

Se side 21. Track Reference Note-parameteren er tilgjengelig på RE8 på side 2 i menyen for hver konvolutt.

IfoS

UltraNova har tre separate lavfrekvente oscillatorer (LFOer). Disse er betegnet med LFO1, 2 og 3, er identiske når det gjelder funksjoner, og kan fritt brukes til å modifisere mange andre synth-parametere, som for eksempel oscillator tonehøyde eller nivå, ilter, panorering, etc.

Tilordningen av LFOs 1 til 3 til andre synth-parametere utføres i Modulation Menu (se side 25 for detaljer). For å prøve på effektene deres, bør du først åpne modulasjonsmenyen og sette Modulation Patch 1s kilde til Lfo1+/- eller Lfo1+* og destinasjonen til en parameter du velger.

Merk også at dybdekontrollen på denne menyen (RE6) bestemmer mengden LFO-modulasjon som brukes på Destinasjonsparameteren, og å øke denne verdien vil ha en annen effekt avhengig av hva Destinasjonsparameteren er, men kan generelt oppfattes som " mer effekt». Tolkningen av negative verdier for dybde vil også avhenge av den valgte Destinasjonsparameteren.

LFO-seksjonen har sitt eget sett med tre lysdioder, en per LFO. Disse overvåker utgangen til hver LFO for å gi en praktisk visuell referanse med hensyn til deres frekvens, bølgeform og fase.

Ved å trykke på LFO-knappen [16] åpnes LFO-menyen, som har to sider for hver LFO. En av SELECT-knappene og en av PAGE-knappene vil lyse, noe som indikerer at mer enn én LFO er tilgjengelig for styring og at flere menysider er tilgjengelige. Totalt 12 parametere per LFO vises for justering, åtte på side 1 og fire på side 2. Fordi de tre LFOs parametere er identiske, er kun funksjonene til LFO1 beskrevet.

* Hvis du velger LFOs som LFOs kan LFOs variere den kontrollerte parameteren i positiv forstand (dvs. økende). Å velge den som Lfo1+/- varierer den i både positiv og negativ forstand. Disse alternativene, og andre relatert til dem, diskuteres mer detaljert på side 25.

LFO 1-parametere (side 1)

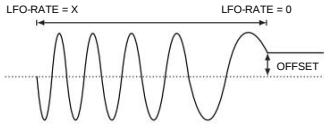
L1Rate L1RSync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Comm L1OneSht 68 Av Sine 0 0 Av Av Av

RE1: LFO 1 Sats
Vises som: L1Rate
Opprinnelig verdi: 68
Justeringsområde: 0 til 127

Rate av oscillatorens frekvens. En verdi på 0 deaktiverer LFO og de fleste musikalske effekter

vil sannsynligvis bruke verdier i området 40~70, selv om høyere eller lavere verdier kan være passende for visse lydeffekter.

t Når LFO-hastigheten er satt til null, er LFO-en "stoppet", men vil fortsatt bruke en offset på parameteren den modulerer i en størrelsesorden avhengig av hvor den stoppet i syklusen.



RE2: LFO 1 Rate Sync

Vises som: L1RSync
Startverdi: Av

Justeringsområde: Se tabell på side 40.
Denne kontrollen gjør at frekvensen til LFO kan synkroniseres til en intern/ekstern MIDI-klokke. Når satt til Off, kjører LFO-ene med en frekvens som er satt av Rate-parameteren (RE1). Ved alle andre innstillinger blir RE1 ute av drift, og LFO-raten bestemmes av Rate Sync, som igjen er utledet fra MIDI-klokken. Ved bruk av intern MIDI-klokke kan frekvensen stilles inn i Arp Edit Menu med RE8.

RE3: LFO 1-bølgeform

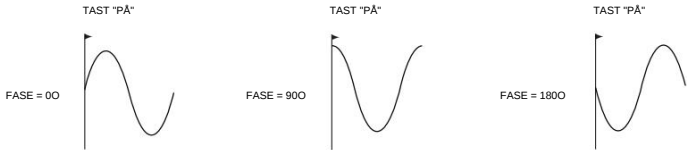
Vises som: L1Wave
Opprinnelig verdi: Sine

Justeringsområde: se tabell på side 41.
UltraNovas LFO-er er i stand til å generere ikke bare de kjente sinus-, sagtann- og trekant-bølgeformene for modulasjonsformål, men er også i stand til å produsere et bredt spekter av forhåndsinnstilte sekvenser av forskjellige lengder og tilfeldige bølgeformer. En vanlig bruk av en LFO er å modulere hovedoscillatoren(e), og med mange av de sekvenserte bølgeformene vil å sette Depth-parameteren i modulasjonsmenyen til enten 30 eller 36 (se tabell) sikre at de resulterende oscillatortonene blir musikalsk assosiert på en eller annen måte.

RE4: LFO 1 Fase

Vises som: L1Phase
Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: 0 grader til 357 grader
Denne kontrollen er bare aktiv hvis L1KSync (RE6) er satt på. Den bestemmer startpunktet for LFO-bølgeformen når tasten trykkes. En komplett bølgeform har 360°, og kontrollens trinn er i 3° trinn. Dermed vil en halvveis innstilling (180 grader) føre til at den modulerende bølgeformen starter halvveis i syklusen.

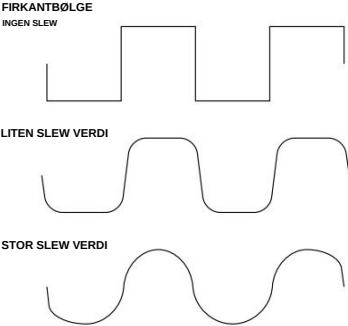


RE5: LFO 1 Slew

Vises som: L1 Slew
Startverdi: Av

Justeringsområde: Av, 1 til 127
Slew har effekten av å modifisere formen på LFO-bølgeformen. Skarpe kanter blir mindre skarpe når Slew økes. Effekten av dette kan enkelt observeres ved å velge Square som LFO-bølgeform og sette hastigheten ganske lavt slik at utgangen når en tast trykkes veksler mellom kun to toner. Å øke verdien av Slew vil føre til at overgangen mellom de to tonene blir en "glidning" i stedet for en skarp endring. Dette er forårsaket av at de vertikale kantene til den firkantede LFO-bølgeformen blir dreid.

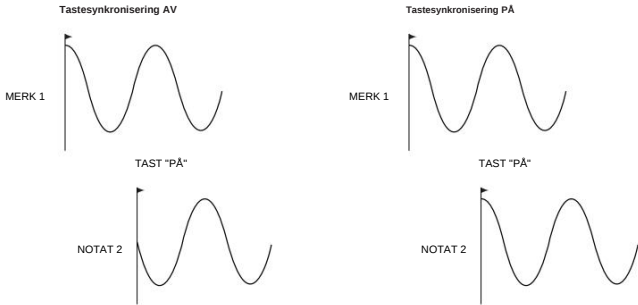
i Merk at Slew har en effekt på alle LFO-bølgeformer, inkludert sinus. Effekten av LFO Slew er noe forskjellig med forskjellige LFO-bølgeformer. Når Slew økes, økes tiden det tar å nå maksimal amplitude, og kan til slutt føre til at den aldri blir oppnådd i det hele tatt, selv om innstillingen som dette punktet nås ved vil variere med bølgeformen.



RE6: LFO 1-tastsynkronisering på/av

Vises som: L1KSync
Startverdi: Av

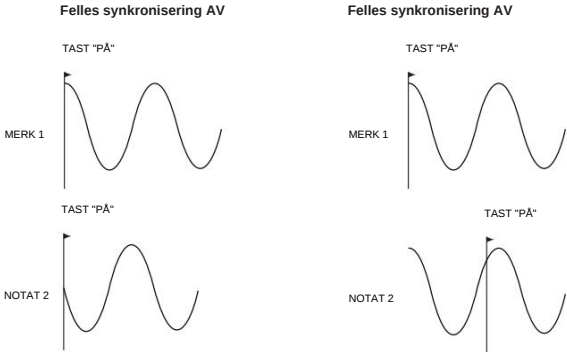
Justeringsområde: På eller Av
Hver LFO kjøres kontinuerlig, "i bakgrunnen". Hvis Key Sync-innstillingen er Av, er det ingen måte å forutsi hvor bølgeformen vil være når en tast trykkes. Påfølgende trykk på en tast vil uunngåelig gi varierende resultater. Sette Key Sync til On starter LFO på nytt på samme punkt på bølgeformen hver gang en tast trykkes. Det faktiske punktet settes av faseparameteren (RE3).



RE7: LFO 1 Common Sync

Vises som: L1Comn
Opprinnelig verdi: Av

Justeringsområde: På eller Av
Common Sync gjelder kun for polyfone stemmer. Den sikrer at fasen til LFO-bølgeformen er synkronisert for hver tone som spilles. Når du skal sette av, er det ingen slik synkronisering, og å spille en annen tone mens en allerede er trykket vil resultere i en usynkronisert lyd ettersom modulasjonene vil være forsinket.



t Sett LFO Common Sync til On for en emulering av tidlige analoge polyfoniske synther.

RE8: LFO 1 One-Shot

Vises som: L1OneSat
Opprinnelig verdi: Av

Justeringsområde: På eller Av
Som navnet antyder, vil sette denne parameteren til On føre til at LFO genererer bare en enkelt syklus av bølgeformen. Merk at en full bølgeformsyklus alltid genereres uavhengig av innstillingen av LFO-fasen; hvis LFO Phase er satt til 90%, vil one-shot-bølgeformen starte ved 90%-punktet, utføre en hel syklus og slutte ved 90%.

0	127	0	0	0	127	0	C3
E3Att10	E3Des10	E3Sus64	E3Rel40	E3Delay	E3Repeat	E3TTrig	E3MTrig
0	127	0	40	0	0	0	AV
0	127	0	40	0	0	0	Re-Trig
E3AttSlp	E3DcSlp	E3AttTk	E3DecTk	E3SusRat	E3SusTim	E3LvITk	LvITkNie
0	127	0	0	0	0	127	0
							C3

RE1: LFO 1 Delay

Vises som:	L1 Forsinkelse
Opprinnelig verdi:	0

Justeringsområde: 0 til 127

LFO Delay er en tidsparameter hvis funksjon bestemmes av L1InOut (RE3).

RE2: LFO 1 Delay Sync

Vises som: L1DSync
Opprinnelig verdi: Av

Justeringsområde: Se tabell på side 40.

Når denne parameteren er satt til Off, styres LFO-forsinkelsen av parameteren Delay (RE1).

Ved alle andre innstillinger blir RE1 ute av drift, og LFO-forsinkelsen utledes fra den interne/eksterne MIDI-klokken.

RE3: LFO 1 Fade inn/fade ut

Vises som: L1InOut
Opprinnelig verdi: FadeIn

Justeringsområde: FadeIn, FadeOut, GateIn, GateOut

Funksjonen til de fire mulige innstillingene til Intro er som følger:

FadeIn - LFOs modulasjon økes gradvis over tidsperioden satt av Delay-parameteren (RE1).

Gateln – utbruddet av LFO-modulasjonen forsinkes med tidsperioden satt av LFO Delay-parameteren, og starter deretter umiddelbart på fullt nivå.

FadeOut – LFOs modulasjon reduseres gradvis over tidsperioden som er satt av Delay-parameteren (RE1), og etterlater tonen uten LFO-modulasjon.

GateOut – seddelen er fullstendig modulert av LFO for tidsperioden satt av Delay parameter (RE1). På dette tidspunktet stopper moduleringen brått.

RE4: LFO1 Delay Trigger

Vises som:	L1DTrig
Opprinnelig verdi:	Opptatt

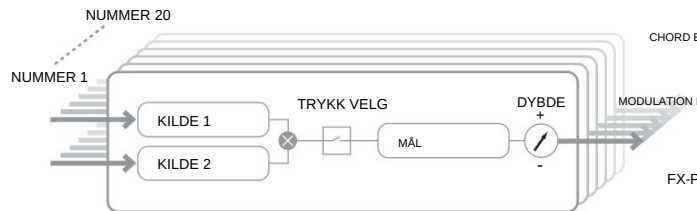
Justeringsområde: Legato eller Re-Trig

Denne parameteren fungerer sammen med Fade In/Fade Out-funksjonen satt av RE3. I Re-Trig-modus har hver tone som spilles sin egen forsinkelsestid, som angitt av Delay-parameteren (eller MIDI-klokken hvis L2Dsync er aktiv). I Legato-modus er det bare den første tonen i en legato-stil passasje som bestemmer Delay-tiden – dvs. andre og påfølgende noter utløser ikke Delay-funksjonen på nytt. For at Legato-innstillingen til Delay Trigger skal være operativ, må mono MIXER-stemme velges – det vil ikke fungere med polyfonisk stemme. Se side 18.

Se side 21 for mer informasjon om Legato-stil.

modulasjonsmatrisen

Hjertet til en allsidig synthesizer ligger i muligheten til å koble sammen de ulike kontrollerene, lydgeneratorene og prosesseringsblokkene slik at en kontrollerer – eller “modulerer” – en annen, på så mange måter som mulig. UltraNova gir en enorm fleksibilitet for kontrollrutning, og det er en dedikert meny for dette, Modulation Menu.

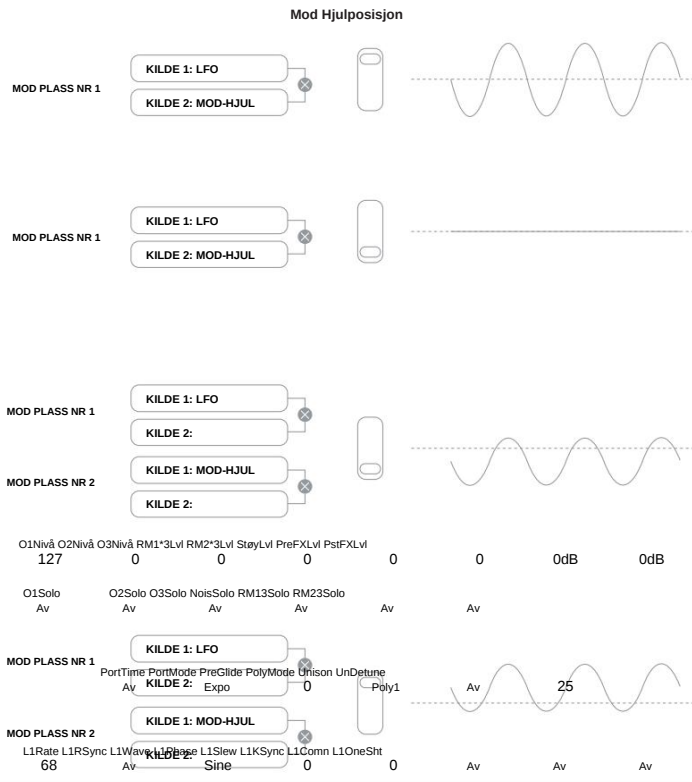


Ved å trykke på MODULATION-knappen [17] åpnes Modulation Menu, som er en enkelt side. Menyten kan visualiseres som et system for å koble kontrollerende kilder til et spesifikt område av synthen. Hver slik tilkoblingsstilling kaldes en 'slot', og det er 20 slike luker som RE3 har tilgang til (se nedenfor). Hvert spor definerer hvordan en eller to kontrollkilder rutes til en kontrollert parameter. Rutingmulighetene som er tilgjengelige i hver av de 20 sporene er identiske, og kontrollbeskrivelsen nedenfor gjelder for dem alle.

Modulasjonsmatrisen er både variabel og additiv. Hva mener vi med a
'variabel' og 'additiv' matrise?

Med 'variabel' mener vi at det ikke bare er rutingen av en kontrollerende kilde til en kontrollert parameter som defineres i hvert spor, men også "størrelsen" til kontrollen. Dermed er "mengden" kontroll – eller kontroll-"rekkevidden" – opp til deg.

Med 'additiv' mener vi at en parameter kan varieres med mer enn én kilde, hvis ønskelig. Hvert spor gjør at til kilder kan rutes til en parameter, og effektene deres multipliseres sammen. Dette betyr at hvis en av dem er på null, vil det ikke være noen modulasjon. Det er imidlertid ingen grunn til at du ikke kan ha flere spor som dirigerer disse eller andre kilder til samme parameter. I dette tilfellet 'legges til' kontrollsignalene fra forskjellige spor for å produsere den totale effekten.



Du må være forsiktig når du setter opp patcher som dette for å sikre at den kombinerte effekten av alle kontrollerene som virker samtidig fortsatt skaper den lyden du ønsker.

På/Av	balansebredde	SibLevel	SibType
Av	v67 m 0	127 40	HighPass

I tillegg lar Modulation Menu deg tilordne de berøringsfølsomme knottene på en av de åtte roterende koderne som ekstra

Rekordlles Antall År i Tjeneste hos Kongsberg 16
aktivert (se side 26). 1 64

Modulasjonsmatrisemeny

Number	Kilde1	Kilde2	TouchSel	Destin	Dybde
1	Direkte	Direkte	Av	O123Ptch	0

RE1: Patchnummer

Visesom:	Antall	PanFon	PanRate	PanSync	PanDepth	
Opprinnelig verdi:	1	0		40		Av

Modulationsmatrisen har 20 "slots" som hver gir en rutetilordning på en (eller to)

Omgå Omgå kilder til en Bypass Bypass Bypass
destinasjon. Alle oppdateringene har samme utvalg av kilder og destinasjoner, og alle eller alle kan brukes. Den samme kilden

kan kontrollere flere destinasjoner, og FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFedbck
 én destinasjon kan kontrolleres av flere kilder. 64 64

RE2: Kilde 1

Vises som: Kilde1

Opprinnelig verdi: Direkte

Justeringsområde: se tabell på side 41

Dette velger en kontrollkilde (modulator), som vil bli rutet til destinasjonen satt av RE5. Å sette både RE2 og RE3 til Direct betyr at ingen modulasjon er deinert.

RE3: Kilde 2

Vises som: Kilde2

Opprinnelig verdi: Direkte

Justeringsområde: se tabell ved 41

Dette velger en andre kontrollkilde for den valgte destinasjonen. Hvis bare én kilde per patch brukes, sett RE3 til Direct.

RE4: Aktiver berøringskontroller

Vises som: TouchSel

Opprinnelig verdi: Av

Justeringsområde: Av, Touch1 til Touch8

De berøringsfølsomme knottene til de åtte roterende encoderne kan programmeres som berøringskontrollere, og initierer en endring til en parameterv verdi (definert av Destination - RE5) når rørt. Merk at Animert berøringsmodus må være aktivert for at berøringskontrollerne skal være det aktiv. Animate Touch-menyen vil bekrefte at en kontroller har blitt tildelt ved at det riktige M-nummeret er noe annet enn null. Se neste kapittel for mer informasjon om bruk av berøringskontrollerne. Legg merke til at når både en berøringskontroller og andre kilder (Kilde1 og/eller Kilde 2) er tilordnet i samme spor, fungerer berøringskontrolleren som en bryter for de andre kildene, hvis effekt bare høres når berøringen kontroll er aktivert.

RE5: Destinasjon

Vises som: Destin

Opprinnelig verdi: 0123Pthc

Justeringsområde: se tabell på side 42

Dette angir hvilken UltraNova-parameter som skal kontrolleres av den valgte kilden (eller kildene) i gjeldende patch. Utvalget av muligheter omfatter:

Parametre som direkte påvirker lyden:

- all oscillator tonehøyde (0123Pthc)
- fire parametre per oscillator
- de seks blandeinngangene fra oscillatorene, støykilden og ringmodulatorene
- per-filter forvrengningsmengde, frekvens og resonans, pluss ilterbalanse
- 34 assorterte FX-parametre inkludert chorus, delay, EQ etc.

Parametre som også kan fungere som modulerende kilder (og dermed tillater rekursiv modulasjon):

- LFO 1 til 3 rate
- henfallsfasene til konvolutt 1 (amplitude) og konvolutt 2 (filter)

RE6: Dybde

Vises som: Dybde

Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: -63 til +64

Dybdekontrollen setter nivået på kontrollen som brukes på destinasjonen – dvs. parameteren som moduleres. Hvis både Kilde 1 og Kilde 2 er aktive i det aktuelle sporet, kontrollerer Depth deres kombinerte effekt.

Dybde

Dybde definerer effektivt "mengden" som den kontrollerte parameteren varierer med under modulasjonskontroll. Tenk på det som "spekteret" av kontroll. Det bestemmer også "følelsen" eller polariteten til kontrollen - positiv dybde vil øke verdien til den kontrollerte parameteren og negativ dybde vil redusere den, for samme kontrollinngang. Merk at etter å ha deinert kilde og destinasjon i en patch, vil ingen modulerende forekomme før dybdekontrollen er satt til noe annet enn null.

Dybde

Med begge kildene satt til Direct og TouchSel satt til Off, blir dybdekontrollen en "manuell" modulasjonskontroll som alltid vil påvirke hvilken parameter som er satt som destinasjon.

RE7-RE8: Ikke brukt

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

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

NmrModr NmrModr NmrModr NmrModr NmrModr NmrModr NmrModr NmrModr

0 0 0 0 0 0 0 0

I motsetning til de andre UltraNova-menyene, gir ikke berøringsmenyen noen parameter

justering. Seikoner den fjerde berøringskonfigurasjonen som er gjort i andre

menyer.

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

Mens den øvre raden på skjermen forblir konstant, gir den nedre raden de elementer av informasjon:

Hvis berøringskontroller har blitt tildelt for å utløse modulasjoner satt opp i modulasjonsmatrisen, vises antallet modulasjonstilordninger under bokstaven 'M'. Verdien som vises representerer hvor mange individuelle modulasjonsspor som er satt til å bli utløst av hver berøringskontroll. Bruken av berøringskontroller med modulasjonsmatrisen er beskrevet i detalj på denne siden.

Hvis en berøringskontroll er tilordnet en av konvoluttene, vises en 'R', 'T' eller 'E' under ett av sifrene 1 til 6, nummeret som tilsvarer konvoluttnummeret. Bruken av berøringskontroller med konvolutter er beskrevet i detalj på side 20.

Hvis berøringskontroll 1 har blitt tilordnet til å re-trigger konvolutt 1 (amplitude) og berøring
Kontroll 2 for å utløse konvolutt 2 (filtre), skjermen ser slik ut:

[illegible]

Merk at med konvolutt 1 (amplitude), er re-trigger (R) av konvolutten det eneste tilgjengelige alternativet. Konvolutter 2 til 5 tillater valget mellom re-triggering (R), triggering (T) eller aktivere (E) funksjoner.

Tweak controller

Mens du spiller live, er det ofte ønskelig å manuelt justere et eller annet aspekt av lyden - dvs. "tweak" en bestemt parameter. Selv om UltraNovas design gir tilgang til de fleste parametre med et minimum av knappetrykk, er en enda mer elegant løsning å legge til rette for at hovedparametrene som du kanskje må justere for å alle er tilgjengelige samtidig, uansett i hvilken meny de vanligvis finnes. Du vil indikere at alle fabrikkpatchene har noen Tweak-kontroller tildelt dem allerede, men du kan endre funksjonen deres eller legge til andre hvis du ønsker det.

De åtte roterende koderne kan fungere som Tweak-kontroller, og hvilken som helst av 127 parametere kan tilordnes dem, i hvilken som helst rekkefølge. Videre lagres Tweak-tilordninger og -innstillinger sammen med andre parameterendringer, så du er alltid der når du har satt dem opp og lagret patchen på nytt. Vær oppmerksom på at lagring av patcher i visse kategorier vil automatisk legge til noen Tweak Control-oppgjør for deg. Men hvis du har laget dine egne Tweak Control-oppgjør som en del av oppdateringen din, vil disse prioriteres.

Tweak-kontrollene aktiveres ved å trykke på TWEAK-knappen [22], som åpner Tweak-menyen. Menyen har to sider: Side 2 brukes til å sette opp Tweak-kontrollene, mens Side 1 brukes under ytelse og viser parameternavnet og verdien som signert til hver roterende koder.

RE6: Arpeggiator Key Sync
Vises som: ArpKSync
Opprinnelig verdi: Av

Justeringsområde: Av eller På
Arpeggiator Key Sync bestemmer hvordan sekvensen oppfører seg når en ekstra tone spilles. Når Av, legges den nye noten ganske enkelt til sekvensen på det aktuelle punktet. Når på, starter sekvensen på nytt hver gang en ny tone spilles. Merk at ArpKSync bare gjelder hvis LATCH [20] er på.

RE7: Arpeggiator Velocity
Vises som: ArpVel
Startverdi: Av

Justeringsområde: Av eller På
Når satt til On, vil notehastighetene som brukes for hver tone i arp-sekvensen være de MIXER som er forhåndsprogrammert med mønsteret. Når den er satt til Off, brukes hastigheten til notene mens du spiller dem av Arpeggiator. Dette lar deg inkludere dynamikk i Arpeggiator sekvens.

For at Arpeggiator Velocity skal fungere, må du sette AmpVeloc (RE5 i Envelope 1 Meny Side 1) til en verdi større enn 0, ellers vil det ikke være noen variasjon i dynamikken.

Prøv å tilordne Velocity til andre parametere i Modulation Matrix for noen interessante resultater.

RE8: Tempo klokke
Vises som: KlokkeBPM
Opprinnelig verdi: 120

Denne parameteren setter tempoet i BPM (Beats Per Minute) der arp-sekvensen er CHORD EDIT basert, når du bruker den interne klokken. Den definerer også Tempo for alle synkroniserte aspekter 0 Off Off START

av patchen, og dermed vil dens innstilling bli brukt av de forskjellige Sync-parametrene i FX- og Sync-menyene. UltraNova er satt til å motta en ekstern MIDI-klokke, vil ClockBPM-innstillingen bli ignorert. Merk også at den viser verdien for ClockBPM vil forbli på sin siste FX-PAN 'interne' verdi hvis ekstern synkronisering er valgt. Se side 38 for mer informasjon om ekstern synkronisering.

akkorden

UltraNova's Chorder er en svært nyttig funksjon som lar deg spille akkorder som inneholder opptil ti toner ved å trykke på en enkelt tast. Den resulterende akkorden bruker den laveste tonen On/Off Balance Width SibLevel SibType spilt som bass; alle de andre tonene i akkorden vil være over bassen.

Denne CHORD-knappen på tempopanelen CHORD [21] kan aktiveres eller deaktiveres ganske enkelt ved å trykke på CHORD-knappen på tempopanelen. Når den er aktivert, vil CHORD-funksjonen, EDIT åpner Chord Edit Menu.

START AKSEPTERER Bass I1 I2 I3 I4 I5 I6 I7 I8 I9

Programmere akkorden: Med Chord Edit Menu på, trykk på VIEW-knappen (indikert med START på displayet). LED-en vil surre, men denne slukkes når knappen trykkes inn, og LED-en i den tilstøtende BRUKER-knappen (indikert med ACCEPT i displayet) vil blinke i stedet.

Spill nå akkorden du vil programmere; du kan spille den i hvilken som helst toneart eller inversjon du ønsker.

Chorder vil identifisere tastene som trykkes og indikere dem i den nedre raden av ROUTING vises, med den laveste tonen i akkorden alltid vist som 0. Halvtoneintervallene 1>(2+3+4+5) av de andre tonene i akkorden vil vises tellende fra venstre. Hvis du spiller en lat tened septim

akkord, vil displayet vise: FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFeedbk 64 64 64 64 0

Transponer 0 START AKSEPTERER Bass I1 0 4 I2 I3 7 I4 I5 I6 I7 I8 I9

Trykk nå på BRUKER-tasten for å godta valget ditt. Akkordefunksjonen kan nå aktiveres ved å trykke på ON-knappen. Du vil innse at når du trykker på en hvilken som helst tangent på klaviaturet, nå spilles en lattened septim-akkord, med tasten som er trykket på som danner den laveste tonen i akkorden.

Vær oppmerksom på at halvtoneintervallene som vises er de fra hele tolvtoneskalaen, ikke de fra den åttetoners toniske sol-fa som vanligvis brukes for å beskrive tonene som består av en akkord – derfor vises den store tertsen i eksemplet ovenfor som '4 ' fordi den er fire halvtoner over roten, den naturlige ifth som '7' fordi den er 7 halvtoner over, og så videre.

Merk at Arpeggiator går foran akkorden i UltraNovas synthmotor. Dette har den konsekvensen at hvis både Arpeggiator og Chorder er i bruk, vil hele akkorden som kommer fra hvert tastetrykk bli arpeggiert.

RE1: Transponeringskontroll
Vises som: Transponer
Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: -11 til +11
Transponeringskontrollen er kalibrert i halvtoneintervaller, og akkordens tonehøyde kan flyttes opp til 11 halvtoner, enten opp eller ned.

RE2 til RE8: Ikke brukt.
O1Nivå O2Nivå O3Nivå RM1*3Lvl RM2*3Lvl StøyLvl PreFXLvl PsfFXLvl 127 0 0 0 0 0 0dB 0dB
C2Solo O2Solo O3Solo L1Nivå L2Nivå L3Nivå L4Nivå L5Nivå L6Nivå L7Nivå L8Nivå L9Nivå L10Nivå L11Nivå L12Nivå L13Nivå L14Nivå L15Nivå L16Nivå L17Nivå L18Nivå L19Nivå L20Nivå L21Nivå L22Nivå L23Nivå L24Nivå L25Nivå L26Nivå L27Nivå L28Nivå L29Nivå L30Nivå L31Nivå L32Nivå L33Nivå L34Nivå L35Nivå L36Nivå L37Nivå L38Nivå L39Nivå L40Nivå L41Nivå L42Nivå L43Nivå L44Nivå L45Nivå L46Nivå L47Nivå L48Nivå L49Nivå L50Nivå L51Nivå L52Nivå L53Nivå L54Nivå L55Nivå L56Nivå L57Nivå L58Nivå L59Nivå L60Nivå L61Nivå L62Nivå L63Nivå L64Nivå L65Nivå L66Nivå L67Nivå L68Nivå L69Nivå L70Nivå L71Nivå L72Nivå L73Nivå L74Nivå L75Nivå L76Nivå L77Nivå L78Nivå L79Nivå L80Nivå L81Nivå L82Nivå L83Nivå L84Nivå L85Nivå L86Nivå L87Nivå L88Nivå L89Nivå L90Nivå L91Nivå L92Nivå L93Nivå L94Nivå L95Nivå L96Nivå L97Nivå L98Nivå L99Nivå L100Nivå L101Nivå L102Nivå L103Nivå L104Nivå L105Nivå L106Nivå L107Nivå L108Nivå L109Nivå L110Nivå L111Nivå L112Nivå L113Nivå L114Nivå L115Nivå L116Nivå L117Nivå L118Nivå L119Nivå L120Nivå L121Nivå L122Nivå L123Nivå L124Nivå L125Nivå L126Nivå L127Nivå L128Nivå L129Nivå L130Nivå L131Nivå L132Nivå L133Nivå L134Nivå L135Nivå L136Nivå L137Nivå L138Nivå L139Nivå L140Nivå L141Nivå L142Nivå L143Nivå L144Nivå L145Nivå L146Nivå L147Nivå L148Nivå L149Nivå L150Nivå L151Nivå L152Nivå L153Nivå L154Nivå L155Nivå L156Nivå L157Nivå L158Nivå L159Nivå L160Nivå L161Nivå L162Nivå L163Nivå L164Nivå L165Nivå L166Nivå L167Nivå L168Nivå L169Nivå L170Nivå L171Nivå L172Nivå L173Nivå L174Nivå L175Nivå L176Nivå L177Nivå L178Nivå L179Nivå L180Nivå L181Nivå L182Nivå L183Nivå L184Nivå L185Nivå L186Nivå L187Nivå L188Nivå L189Nivå L190Nivå L191Nivå L192Nivå L193Nivå L194Nivå L195Nivå L196Nivå L197Nivå L198Nivå L199Nivå L200Nivå L201Nivå L202Nivå L203Nivå L204Nivå L205Nivå L206Nivå L207Nivå L208Nivå L209Nivå L210Nivå L211Nivå L212Nivå L213Nivå L214Nivå L215Nivå L216Nivå L217Nivå L218Nivå L219Nivå L220Nivå L221Nivå L222Nivå L223Nivå L224Nivå L225Nivå L226Nivå L227Nivå L228Nivå L229Nivå L230Nivå L231Nivå L232Nivå L233Nivå L234Nivå L235Nivå L236Nivå L237Nivå L238Nivå L239Nivå L240Nivå L241Nivå L242Nivå L243Nivå L244Nivå L245Nivå L246Nivå L247Nivå L248Nivå L249Nivå L250Nivå L251Nivå L252Nivå L253Nivå L254Nivå L255Nivå L256Nivå L257Nivå L258Nivå L259Nivå L260Nivå L261Nivå L262Nivå L263Nivå L264Nivå L265Nivå L266Nivå L267Nivå L268Nivå L269Nivå L270Nivå L271Nivå L272Nivå L273Nivå L274Nivå L275Nivå L276Nivå L277Nivå L278Nivå L279Nivå L280Nivå L281Nivå L282Nivå L283Nivå L284Nivå L285Nivå L286Nivå L287Nivå L288Nivå L289Nivå L290Nivå L291Nivå L292Nivå L293Nivå L294Nivå L295Nivå L296Nivå L297Nivå L298Nivå L299Nivå L300Nivå L301Nivå L302Nivå L303Nivå L304Nivå L305Nivå L306Nivå L307Nivå L308Nivå L309Nivå L310Nivå L311Nivå L312Nivå L313Nivå L314Nivå L315Nivå L316Nivå L317Nivå L318Nivå L319Nivå L320Nivå L321Nivå L322Nivå L323Nivå L324Nivå L325Nivå L326Nivå L327Nivå L328Nivå L329Nivå L330Nivå L331Nivå L332Nivå L333Nivå L334Nivå L335Nivå L336Nivå L337Nivå L338Nivå L339Nivå L340Nivå L341Nivå L342Nivå L343Nivå L344Nivå L345Nivå L346Nivå L347Nivå L348Nivå L349Nivå L350Nivå L351Nivå L352Nivå L353Nivå L354Nivå L355Nivå L356Nivå L357Nivå L358Nivå L359Nivå L360Nivå L361Nivå L362Nivå L363Nivå L364Nivå L365Nivå L366Nivå L367Nivå L368Nivå L369Nivå L370Nivå L371Nivå L372Nivå L373Nivå L374Nivå L375Nivå L376Nivå L377Nivå L378Nivå L379Nivå L380Nivå L381Nivå L382Nivå L383Nivå L384Nivå L385Nivå L386Nivå L387Nivå L388Nivå L389Nivå L390Nivå L391Nivå L392Nivå L393Nivå L394Nivå L395Nivå L396Nivå L397Nivå L398Nivå L399Nivå L400Nivå L401Nivå L402Nivå L403Nivå L404Nivå L405Nivå L406Nivå L407Nivå L408Nivå L409Nivå L410Nivå L411Nivå L412Nivå L413Nivå L414Nivå L415Nivå L416Nivå L417Nivå L418Nivå L419Nivå L420Nivå L421Nivå L422Nivå L423Nivå L424Nivå L425Nivå L426Nivå L427Nivå L428Nivå L429Nivå L430Nivå L431Nivå L432Nivå L433Nivå L434Nivå L435Nivå L436Nivå L437Nivå L438Nivå L439Nivå L440Nivå L441Nivå L442Nivå L443Nivå L444Nivå L445Nivå L446Nivå L447Nivå L448Nivå L449Nivå L450Nivå L451Nivå L452Nivå L453Nivå L454Nivå L455Nivå L456Nivå L457Nivå L458Nivå L459Nivå L460Nivå L461Nivå L462Nivå L463Nivå L464Nivå L465Nivå L466Nivå L467Nivå L468Nivå L469Nivå L470Nivå L471Nivå L472Nivå L473Nivå L474Nivå L475Nivå L476Nivå L477Nivå L478Nivå L479Nivå L480Nivå L481Nivå L482Nivå L483Nivå L484Nivå L485Nivå L486Nivå L487Nivå L488Nivå L489Nivå L490Nivå L491Nivå L492Nivå L493Nivå L494Nivå L495Nivå L496Nivå L497Nivå L498Nivå L499Nivå L500Nivå L501Nivå L502Nivå L503Nivå L504Nivå L505Nivå L506Nivå L507Nivå L508Nivå L509Nivå L510Nivå L511Nivå L512Nivå L513Nivå L514Nivå L515Nivå L516Nivå L517Nivå L518Nivå L519Nivå L520Nivå L521Nivå L522Nivå L523Nivå L524Nivå L525Nivå L526Nivå L527Nivå L528Nivå L529Nivå L530Nivå L531Nivå L532Nivå L533Nivå L534Nivå L535Nivå L536Nivå L537Nivå L538Nivå L539Nivå L540Nivå L541Nivå L542Nivå L543Nivå L544Nivå L545Nivå L546Nivå L547Nivå L548Nivå L549Nivå L550Nivå L551Nivå L552Nivå L553Nivå L554Nivå L555Nivå L556Nivå L557Nivå L558Nivå L559Nivå L560Nivå L561Nivå L562Nivå L563Nivå L564Nivå L565Nivå L566Nivå L567Nivå L568Nivå L569Nivå L570Nivå L571Nivå L572Nivå L573Nivå L574Nivå L575Nivå L576Nivå L577Nivå L578Nivå L579Nivå L580Nivå L581Nivå L582Nivå L583Nivå L584Nivå L585Nivå L586Nivå L587Nivå L588Nivå L589Nivå L590Nivå L591Nivå L592Nivå L593Nivå L594Nivå L595Nivå L596Nivå L597Nivå L598Nivå L599Nivå L600Nivå L601Nivå L602Nivå L603Nivå L604Nivå L605Nivå L606Nivå L607Nivå L608Nivå L609Nivå L610Nivå L611Nivå L612Nivå L613Nivå L614Nivå L615Nivå L616Nivå L617Nivå L618Nivå L619Nivå L620Nivå L621Nivå L622Nivå L623Nivå L624Nivå L625Nivå L626Nivå L627Nivå L628Nivå L629Nivå L630Nivå L631Nivå L632Nivå L633Nivå L634Nivå L635Nivå L636Nivå L637Nivå L638Nivå L639Nivå L640Nivå L641Nivå L642Nivå L643Nivå L644Nivå L645Nivå L646Nivå L647Nivå L648Nivå L649Nivå L650Nivå L651Nivå L652Nivå L653Nivå L654Nivå L655Nivå L656Nivå L657Nivå L658Nivå L659Nivå L660Nivå L661Nivå L662Nivå L663Nivå L664Nivå L665Nivå L666Nivå L667Nivå L668Nivå L669Nivå L670Nivå L671Nivå L672Nivå L673Nivå L674Nivå L675Nivå L676Nivå L677Nivå L678Nivå L679Nivå L680Nivå L681Nivå L682Nivå L683Nivå L684Nivå L685Nivå L686Nivå L687Nivå L688Nivå L689Nivå L690Nivå L691Nivå L692Nivå L693Nivå L694Nivå L695Nivå L696Nivå L697Nivå L698Nivå L699Nivå L700Nivå L701Nivå L702Nivå L703Nivå L704Nivå L705Nivå L706Nivå L707Nivå L708Nivå L709Nivå L710Nivå L711Nivå L712Nivå L713Nivå L714Nivå L715Nivå L716Nivå L717Nivå L718Nivå L719Nivå L720Nivå L721Nivå L722Nivå L723Nivå L724Nivå L725Nivå L726Nivå L727Nivå L728Nivå L729Nivå L730Nivå L731Nivå L732Nivå L733Nivå L734Nivå L735Nivå L736Nivå L737Nivå L738Nivå L739Nivå L740Nivå L741Nivå L742Nivå L743Nivå L744Nivå L745Nivå L746Nivå L747Nivå L748Nivå L749Nivå L750Nivå L751Nivå L752Nivå L753Nivå L754Nivå L755Nivå L756Nivå L757Nivå L758Nivå L759Nivå L760Nivå L761Nivå L762Nivå L763Nivå L764Nivå L765Nivå L766Nivå L767Nivå L768Nivå L769Nivå L770Nivå L771Nivå L772Nivå L773Nivå L774Nivå L775Nivå L776Nivå L777Nivå L778Nivå L779Nivå L780Nivå L781Nivå L782Nivå L783Nivå L784Nivå L785Nivå L786Nivå L787Nivå L788Nivå L789Nivå L790Nivå L791Nivå L792Nivå L793Nivå L794Nivå L795Nivå L796Nivå L797Nivå L798Nivå L799Nivå L800Nivå L801Nivå L802Nivå L803Nivå L804Nivå L805Nivå L806Nivå L807Nivå L808Nivå L809Nivå L810Nivå L811Nivå L812Nivå L813Nivå L814Nivå L815Nivå L816Nivå L817Nivå L818Nivå L819Nivå L820Nivå L821Nivå L822Nivå L823Nivå L824Nivå L825Nivå L826Nivå L827Nivå L828Nivå L829Nivå L830Nivå L831Nivå L832Nivå L833Nivå L834Nivå L835Nivå L836Nivå L837Nivå L838Nivå L839Nivå L840Nivå L841Nivå L842Nivå L843Nivå L844Nivå L845Nivå L846Nivå L847Nivå L848Nivå L849Nivå L850Nivå L851Nivå L852Nivå L853Nivå L854Nivå L855Nivå L856Nivå L857Nivå L858Nivå L859Nivå L860Nivå L861Nivå L862Nivå L863Nivå L864Nivå L865Nivå L866Nivå L867Nivå L868Nivå L869Nivå L870Nivå L871Nivå L872Nivå L873Nivå L874Nivå L875Nivå L876Nivå L877Nivå L878Nivå L879Nivå L880Nivå L881Nivå L882Nivå L883Nivå L884Nivå L885Nivå L886Nivå L887Nivå L888Nivå L889Nivå L890Nivå L891Nivå L892Nivå L893Nivå L894Nivå L895Nivå L896Nivå L897Nivå L898Nivå L899Nivå L900Nivå L901Nivå L902Nivå L903Nivå L904Nivå L905Nivå L906Nivå L907Nivå L908Nivå L909Nivå L910Nivå L911Nivå L912Nivå L913Nivå L914Nivå L915Nivå L916Nivå L917Nivå L918Nivå L919Nivå L920Nivå L921Nivå L922Nivå L923Nivå L924Nivå L925Nivå L926Nivå L927Nivå L928Nivå L929Nivå L930Nivå L931Nivå L932Nivå L933Nivå L934Nivå L935Nivå L936Nivå L937Nivå L938Nivå L939Nivå L940Nivå L941Nivå L942Nivå L943Nivå L944Nivå L945Nivå L946Nivå L947Nivå L948Nivå L949Nivå L950Nivå L951Nivå L952Nivå L953Nivå L954Nivå L955Nivå L956Nivå L957Nivå L958Nivå L959Nivå L960Nivå L961Nivå L962Nivå L963Nivå L964Nivå L965Nivå L966Nivå L967Nivå L968Nivå L969Nivå L970Nivå L971Nivå L972Nivå L973Nivå L974Nivå L975Nivå L976Nivå L977Nivå L978Nivå L979Nivå L980Nivå L981Nivå L982Nivå L983Nivå L984Nivå L985Nivå L986Nivå L987Nivå L988Nivå L989Nivå L990Nivå L991Nivå L992Nivå L993Nivå L994Nivå L995Nivå L996Nivå L997Nivå L998Nivå L999Nivå L1000Nivå L1001Nivå L1002Nivå L1003Nivå L1004Nivå L1005Nivå L1006Nivå L1007Nivå L1008Nivå L1009Nivå L1010Nivå L1011Nivå L1012Nivå L1013Nivå L1014Nivå L1015Nivå L1016Nivå L1017Nivå L1018Nivå L1019Nivå L1020Nivå L1021Nivå L1022Nivå L1023Nivå L1024Nivå L1025Nivå L1026Nivå L1027Nivå L1028Nivå L1029Nivå L1030Nivå L1031Nivå L1032Nivå L1033Nivå L1034Nivå L1035Nivå L1036Nivå L1037Nivå L1038Nivå L1039Nivå L1040Nivå L1041Nivå L1042Nivå L1043Nivå L1044Nivå L1045Nivå L1046Nivå L1047Nivå L1048Nivå L1049Nivå L1050Nivå L1051Nivå L1052Nivå L1053Nivå L1054Nivå L1055Nivå L1056Nivå L1057Nivå L1058Nivå L1059Nivå L1060Nivå L1061Nivå L1062Nivå L1063Nivå L1064Nivå L1065Nivå L1066Nivå L1067Nivå L1068Nivå L1069Nivå L1070Nivå L1071Nivå L1072Nivå L1073Nivå L1074Nivå L1075Nivå L1076Nivå L1077Nivå L1078Nivå L1079Nivå L1080Nivå L1081Nivå L1082Nivå L1083Nivå L1084Nivå L1085Nivå L1086Nivå L1087Nivå L1088Nivå L1089Nivå L1090Nivå L1091Nivå L1092Nivå L1093Nivå L1094Nivå L1095Nivå L1096Nivå L1097Nivå L1098Nivå L1099Nivå L1100Nivå L1101Nivå L1102Nivå L1103Nivå L1104Nivå L1105Nivå L1106Nivå L1107Nivå L1108Nivå L1109Nivå L1110Nivå L1111Nivå L1112Nivå L1113Nivå L1114Nivå L1115Nivå L1116Nivå L1117Nivå L1118Nivå L1119Nivå L1120Nivå L1121Nivå L1122Nivå L1123Nivå L1124Nivå L1125Nivå L1126Nivå L1127Nivå L1128Nivå L1129Nivå L1130Nivå L1131Nivå L1132Nivå L1133Nivå L1134Nivå L1135Nivå L1136Nivå L1137Nivå L1138Nivå L1139Nivå L1140Nivå L1141Nivå L1142Nivå L1143Nivå L1144Nivå L1145Nivå L1146Nivå L1147Nivå L1148Nivå L1149Nivå L1150Nivå L1151Nivå L1152Nivå L1153Nivå L1154Nivå L1155Nivå L1156Nivå L1157Nivå L1158Nivå L1159Nivå L1160Nivå L1161Nivå L1162Nivå L1163Nivå L1164Nivå L1165Nivå L1166Nivå L1167Nivå L1168Nivå L1169Nivå L1170Nivå L1171Nivå L1172Nivå L1173Nivå L1174Nivå L1175Nivå L1176Nivå L1177Nivå L1178Nivå L1179Nivå L1180Nivå L1181Nivå L1182Nivå L1183Nivå L1184Nivå L1185Nivå L1186Nivå L1187Nivå L1188Nivå L1189Nivå L1190Nivå L1191Nivå L1192Nivå L1193Nivå L1194Nivå L1195Nivå L1196Nivå L1197Nivå L1198Nivå L1199Nivå L1200Nivå L1201Nivå L1202Nivå L1203Nivå L1204Nivå L1205Nivå L1206Nivå L1207Nivå L1208Nivå L1209Nivå L1210Nivå L1211Nivå L1212Nivå L1213Nivå L1214Nivå L1215Nivå L1216Nivå L1217Nivå L1218Nivå L1219Nivå L1220Nivå L1221Nivå L1222Nivå L1223Nivå L1224Nivå L1225Nivå L1226Nivå L1227Nivå L1228Nivå L1229Nivå L1230Nivå L1231Nivå L1232Nivå L1233Nivå L1234Nivå L1235Nivå L1236Nivå L1237Nivå L1238Nivå L1239Nivå L1240Nivå L1241Nivå L1242Nivå L1243Nivå L1244Nivå L1245Nivå L1246Nivå L1247Nivå L1248Nivå L1249Nivå L1250Nivå L1251Nivå L1252Nivå L1253Nivå L1254Nivå L1255Nivå L1256Nivå L1257Nivå L1258Nivå L1259Nivå L1260Nivå L1261Nivå L1262Nivå L1263Nivå L1264Nivå L1265Nivå L1266Nivå L1267Nivå L1268Nivå L1269Nivå L1270Nivå L1271Nivå L1272Nivå L1273Nivå L1274Nivå L1275Nivå L1276Nivå L1277Nivå L1278Nivå L1279Nivå L1280Nivå L1281Nivå L1282Nivå L1283Nivå L1284Nivå L1285Nivå L1286Nivå L1287Nivå L1288Nivå L1289Nivå L1290Nivå L1291Nivå L1292Nivå L1293Nivå L1294Nivå L1295Nivå L1296Nivå L1297Nivå L1298Nivå L1299Nivå L1300Nivå L1301Nivå L1302Nivå L1303Nivå L1304Nivå L1305Nivå L1306Nivå L1307Nivå L1308Nivå L1309Nivå L1310Nivå L1311Nivå L1312Nivå L1313Nivå L1314Nivå L1315Nivå L1316Nivå L1317Nivå L1318Nivå L1319Nivå L1320Nivå L1321Nivå L1322Nivå L1323Nivå L1324Nivå L1325Nivå L1326Nivå L1327Nivå L1328Nivå L1329Nivå L1330Nivå L1331Nivå L1332Nivå L1333Nivå L1334Nivå L1335Nivå L1336Nivå L1337Nivå L1338Nivå L1339Nivå L1340Nivå L1341Nivå L1342Nivå L1343Nivå L1344Nivå L1345Nivå L1346Nivå L1347Nivå L1348Nivå L1349Nivå L1350Nivå L1351Nivå L1352Nivå L1353Nivå L1354Nivå L1355Nivå L1356Nivå L1357Nivå L1358Nivå L1359Nivå L1360Nivå L1361Nivå L1362Nivå L1363Nivå L1364Nivå L1365Nivå L1366Nivå L1367Nivå L1368Nivå L1369Nivå L1370Nivå L1371Nivå L1372Nivå L1373Nivå L1374Nivå L1375Nivå L1376Nivå L1377Nivå L1378Nivå L1379Nivå L1380Nivå L1381Nivå L1382Nivå L1383Nivå L1384Nivå L1385Nivå L1386Nivå L1387Nivå L1388Nivå L1389Nivå L1390Nivå L1391Nivå L1392Nivå L1393Nivå L1394Nivå L1395Nivå L1396Nivå L1397Nivå L1398Nivå L1399Nivå L1400Nivå L1401Nivå L1402Nivå L1403Nivå L1404Nivå L1405Nivå L1406Nivå L1407Nivå L1408Nivå L1409Nivå L1410Nivå L1411Nivå L1412Nivå L1413Nivå L1414Nivå L1415Nivå L1416Nivå L141

0

Av

Fadeln Legato

RE5: Pan Depth

PaAv balanseredde SibLevel SibType

Vises som: v67 m 0

Pa127

40

Haypass

Opprinnelig verdi: 0

0

P EDIT ArpSynx ArpMode ArpPanProgTime ArpActive ArpKsync ArpVel ClockBPM

1b. opp 64 av 120

1

1

1

Av

Denne kontrollen bestemmer mengden bildeforskyvning som brukes av den automatiske

både helt innskyvning og retting. Startverdi er 0, og justeringsområdet er 0 til 127. Hvis den automatiske panorerings

0 lavere verdier vil panorete mindre ekstremt, mens lyden forblir mer sentralt plassert.

Automatisk panorerer er effektivt av når parameterverdien er null (men den manuelle panoreringskontrollen

RE2 er fortsatt operativ).

Number Kilde1 Kilde2 TouchSel Destin

RE2 er fortsatt operativ

0123Pitch

Dybde 0

RE6 til RE8: Ikke brukt.

X-PAN

PANNE

PanPosn

PanRate

PanSync

PanDepth

0

40

Av

0

FX Meny Side 2 – Rutng

ROUTING Rutng 1>(2+3+4+5)

Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX

Bypass Bypass Bypass Bypass Bypass

BELØP FXVest

Denne menyen er der du tilføjer effekter til FX-sporene. Du kan også spesifisere konfigurasjonen deres – enten de er "koblede" serielt, med utgangen fra en som mater inngangen til en annen, eller er parallele, der synthlyden mates til inngangene til mer enn én FX-enhet samtidig, enhetsutganger blir deretter blandet sammen.

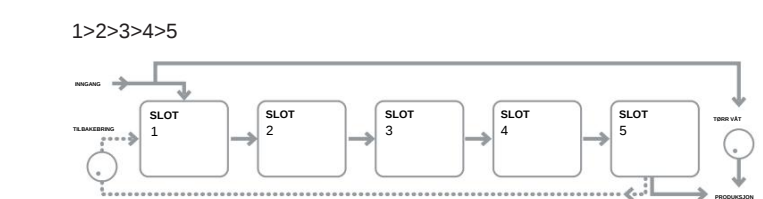
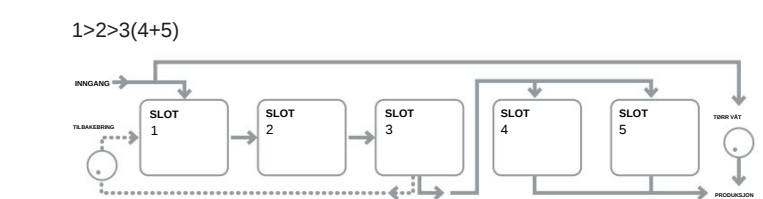
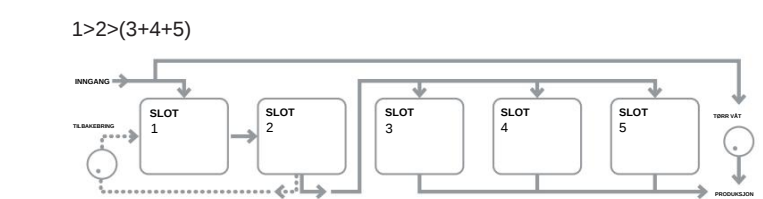
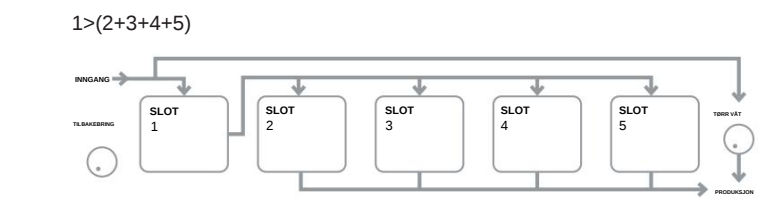
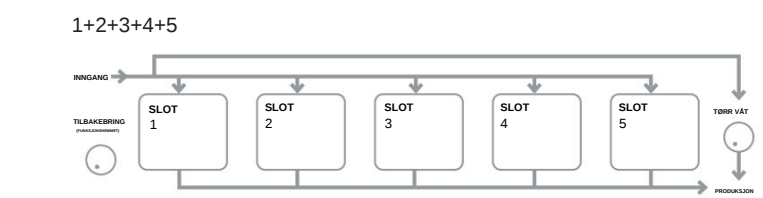
RE1: FX-sporruting

Vises som: Rutng

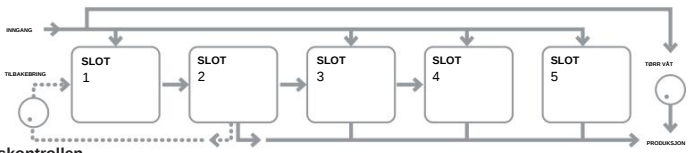
Startverdi: 1¼(2+3+4+5)

Justeringsområde: se diagrammer nedenfor

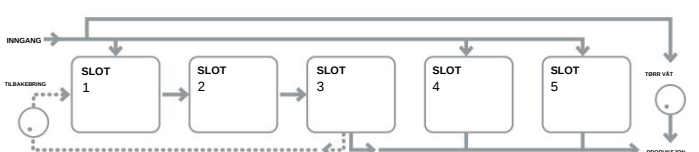
Denne parameteren lar deg konfigurere sammenkoblingen av FX-sporene. De iver sporene kan være sammenkoblet i serie, parallelt eller i forskjellige kombinasjoner av seriell og parallell.



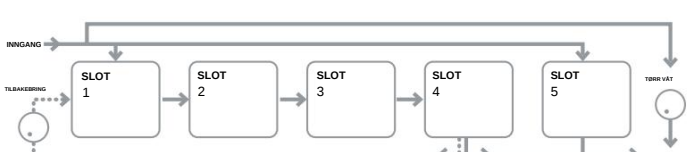
1>2 + 3+4+5



1>2>3 + 4+5



1>2>3>4 + 5



t

FX-typene kan kategoriseres på forskjellige måter: noen er tidsbaserte (refreng, forsinkelse), andre er statiske (EQ, forvrengning). Noen bør brukes som en FX send/retursløype (som antyder en parallellkobling), andre som en innsats (antyder en seriell kobling).
Avhengig av selve synthlyden og de faktiske effektene som brukes, vil noen konfigurasjoner helt klart fungere bedre enn andre. Når du bruker flere effekter, prøv noen forskjellige sammenkoblinger for å se hvilken som fungerer best.

RE2: Ikke brukt.

RE3 til RE7: Valg av sporeffekt

Vises som: SlotnFX (hvor n=1 til 5)

Opprinnelig verdi: Bypass

Justeringsområde: se tabell på side 44

Hver av de iver-sporene kan lastes med en av de tilgjengelige FX-prosessorer. Bruk den roterende encoderen for et hvilket som helst spor for å velge en effekt fra listen over de tilgjengelige. Tabellen viser "poolen" av tilgjengelige FX-enheter. Ettersom DSP-kapasiteten er startet, kan hver enhet i listen bare lastes inn i ett spor, og når det først er lastet inn, vil det ikke lenger vises i listen over tilgjengelige prosessorer for de andre sporene. Du vil se at multipler av de fleste FX-enheter er gitt, for å tillate den mest kreative bruken av FX.

RE8: Ikke brukt.

FX-meny Side 3 – FX-nivåkontroller

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

RE1: Effekttilbakemelding

Vises som: FXFedbck

Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: 0 til 127

Denne parameteren kontrollerer hvor mye signal som føres tilbake til inngangen til effektkjeden fra utgangen. FX-sporet som tilbakemeldingen er avledet fra varierer med FX Routing-konfigurasjonen som er i bruk – se diagram. Imidlertid, med alle rutekonfigurasjoner, legges tilbakemeldingen tilbake i kjeden på FX-spor 1. Merk at ikke alle konfigurasjoner bruker tilbakemelding.

RE2 Ikke brukt.

RE1: Ikke brukt.

RE2: Kompresjonsforhold

Vises som: C1-forhold

Opprinnelig verdi: 1.0

Justeringsområde: 1,0 til 13,7

Med minimumsverdien på 1.0 satt, har kompressoren ingen effekt da 1.0 betyr at hver endring i inngangsnivå resulterer i en lik endring i utgangsnivå. Parametere setter i hvilken grad lyder som er høyere enn terskelnivået (innstilt av RE3) reduseres i volum. Hvis Ratio er satt til 2.0, resulterer en endring i inngangsnivå i en endring i utgangsnivå på bare halve størrelsen, og dermed reduseres det totale dynamiske området til signalet. Jo høyere innstilling av Ratio, desto mer komprimering påføres disse delene av lyden som er over terskelnivået.

RE3: Terskelnivå

Vises som: C1Thrsh

Opprinnelig verdi: -20

Justeringsområde: -60 til 0

Terskel definerer signalnivået som kompressorhandlingen starter ved. Signaler under terskelen (dvs. de roligere delene av lyden) er uendret, men signaler som overskrider terskelen (de høyere seksjonene) reduseres i nivå - i forholdet satt med RE2 - noe som resulterer i en total reduksjon av lydens dynamiske område .

i

Merk at enhver endring i volumet som følge av kompressorhandling har ingenting å gjøre med hvordan utgangsnivået til synthen er satt. Enten du bruker Ultranovas MASTER VOLUME-kontroll eller en Expression-pedal for å kontrollere din totale volum, all komprimering i FX-delen brukes "før" disse volumkontrollmetodene, og vil derfor forbli konstant.

RE4: Angrepstid

Vises som: C1 Angrep

Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: 0 til 127

Parametere Attack Time bestemmer hvor raskt kompressoren bruker forsterkningsreduksjon på et signal som overskrider terskelen. Med perkussive lyder - som trommer eller plukket bass - kan det være ønskelig å komprimere hovedomhyllingen av lyden mens du beholder den karakteristiske frontkanten eller "angrepsfasen" til lyden. En lav verdi gir en rask angrepstid, og komprimering vil påføres forkanten av signalet. Høye verdier gir langsomme responstider, og perkussive forkanter vil ikke bli komprimert, for å gi en "punchier" lyd. Utvalget av tilgjengelige angrepstider er fra 0,1 ms til 100 ms.

RE5: Utgivelsestid

Vises som: C1Rel

Opprinnelig verdi: 64

Justeringsområde: 0 til 127

Denne parametere bør justeres i forbindelse med Hold Time-parametere (se RE6 nedenfor). Release Time bestemmer tidsperioden som forsterkningsreduksjonen fjernes over (som resulterer i ingen komprimering) etter fullføringen av Hold Time. Lave verdier gir en kort utgivelsestid, høye verdier en lang. Utvalget av tilgjengelige utgivelsestider er fra 25 ms til 1 sekund.

RE6: Holdetid

Vises som: C1 Hold

Opprinnelig verdi: 32

Justeringsområde: 0 til 127

Holdetid bestemmer hvor lenge en eventuell forsterkningsreduksjon påført et signal som overskrider terskelen forbli brukt etter at signalnivået faller under terskelen. På slutten av Hold-tiden reduseres mengden av forsterkningsreduksjon over utgivelsestiden, satt med RE5. Lave verdier gir en kort Hold Time, høye verdier en lang. Utvalget av tilgjengelige holdetider er fra 0,5 ms til 500 ms.

t

Kompressorarter er spesielt viktige med repeterende, rytmiske lyder. For eksempel kan det å sette for kort Hold Time resultere i hørbar "pumping" av bakgrunnsstøy mellom toner, noe som kan være ganske ubehagelig. Hold-, slipp- og angrepstider justeres vanligvis best sammen med hverandre, ved øret, for å oppnå en optimal effekt med den spesielle lyden du bruker.

RE7: Auto Gain

Vises som: C1 Gain

Opprinnelig verdi: 127

Justeringsområde: 0 til 127

En konsekvens av komprimering er at det totale volumet av lyden kan reduseres. UltraNovas kompressorer "oppveier" automatisk for dette nivåtapet, og sørger for at nivået på det komprimerte signalet forblir så nært som mulig til inngangen. Auto Gain gir ekstra forsterkning, noe som kan være nyttig i situasjoner med kraftig kompresjon benyttes.

RE8: Ikke brukt.

Forvrengningsmeny

Forvrengning blir vanligvis sett på som noe uønsket, og selv om vi alle anstrenger oss mesteparten av tiden for å unngå det, er det omstendigheter når det å legge til litt nøy kontrollert forvrengning gir deg akkurat den lyden du er ute etter.

Forvrengning oppstår når et signal sendes gjennom en ikke-lineær kanal av noe slag, og ikke-lineariteten produserer endringer i bølgeformen som vi hører som forvrengning. Naturen til kretsen som viser ikke-lineariteten dikterer den nøyaktige arten av forvrengningen. UltraNovas forvrengningsalgoritmer er i stand til å simulere ulike typer ikke-lineære kretser, med resultater som spenner fra en liten fortykkelse av lyden til noe egentlig ganske ekkelt.

t

Det bør utvises forsiktighet når du velger forskjellige forvrengningstyper, siden samme innstilling av FXAmnt-kontrollen vil produsere svært forskjellige volumer avhengig av forvrengningstypen som brukes.

UltraNova har to forvrengningseffektenheter. Disse kan lastes inn i to FX-spor. Fasilitetene deres er identiske; eksemplet nedenfor illustrerer Distortion 1.

DISTORT1	Dst1Type	Dst1Comp	Diode	100
----------	----------	----------	-------	-----

RE1: Ikke brukt.

RE2: Forvrengning 1 Type

Vises som: Dst1Type

Opprinnelig verdi: Diode

Justeringsområde: se nedenfor

- Diode - Simulering av analoge kretser som produserer forvrengning der bølgeformen gradvis "kvadreres" etter hvert som mengden forvrengning økes.
- Ventil - Simulering av analoge kretser som produserer forvrengning som ligner på diode, men ved ekstreme innstillinger blir alternative halvsykluser av bølgeformen invertert.
- Clipper - Simulering av en digital overbelastning.
- XOver - Simulering av crossover-forvrengning generert av bipolare analoge kretser, f.eks. forsterkerutgangstrinn.
- Rett opp - Alle halvsykluser som går negativt blir invertert, og simulerer effekten av retting.
- BitsDown - Gjengir den "kornete" kvaliteten assosiert med lavere bithastigheter, som finnes i eldre digitale enheter.
- RateDown - Gir effekten av redusert deinisjon og HF-tap, lik bruk av lav samplingsfrekvens.

RE3: Forvrengning 1 Kompensasjon

Vises som: Dst1Comp

Opprinnelig verdi: 100

Justeringsområde: 0 til 127

Forvrengningskompensasjon har kun effekt på diode- og ventilforvrengningstyper. Økende kompensasjon reduserer forvrengningseffektens hardhet.

RE4 til RE8: Ikke brukt.

Forsinkelsesmeny

Delay FX-prosessoren produserer en eller flere repetisjoner av tonen som spilles. Selv om de to er nært beslektet i akustisk forstand, bør forsinkelse ikke forveksles med reverb når det gjelder en effekt. Tenk på forsinkelse som "Ekko".

UltraNova har fem forsinkelsesenheter: EQBasLvl, EQMidLvl, EQHghLvl, EQBassFilt og EQToFXsp. Deres fasiliteter EQBasLvl og EQMidLvl er identiske; eksemplet nedenfor illustrerer forsinkelse 1.

FX - DELAY 1/2	DELAY1	Dly1Time	Dly1Sync	Dly1Fbck	Dly1L/R	Dly1Wdth	Dly1Slew			
		64		Av		64	1/1	127	127	

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

FX- GATOR	GATOR	GtOn/Off	GtLatch	GtRSync	GtKSync	GtSlew	GtDecay	GtLRdel		
		På		Av		16		På	16	64

RE1: Ikke brukt.

RE2: Forsinkelse 1 gang
Vises som: Dly1Time
Opprinnelig verdi: 64
Justeringsområde: 0 til 127
Denne parameteren angir den grunnleggende forsinkelsestiden. Med Dly1Sync (se RE3 nedenfor) satt til Off, vil tonen som spilles gjentas etter en viss tid. Høyere verdier tilsvarer en lengre forsinkelse, med maksimalverdien på 127 som tilsvarer ca. 700 ms. Hvis Delay Time varieres (enten manuelt eller via modulasjon), mens en tone spilles, vil tonehøydeforskyvning resultere. Se også Delay Slew, RE7.

RE3: Delay 1 Sync
Vises som: Dly1Sync
Opprinnelig verdi: Av
Justeringsområde: se tabell på side 40
Forsinkelsestiden kan synkroniseres til den interne eller eksterne MIDI-klokken, ved å bruke et bredt utvalg av tempodelere/multiplikatorer for å produsere forsinkelser fra ca. 5 ms til 1 sekund.

Vær oppmerksom på at den totale tilgjengelige forsinkelsestiden er påbegynt. Bruk av store tempoinndelinger i en veldig langsom tempo kan overskride forsinkelsestiden.

RE4: Forsinkelse 1 tilbakemelding
Vises som: Dly1Fbck
Opprinnelig verdi: 64
Justeringsområde: 0 til 127
Utgangen til forsinkelseslinjen kobles tilbake til inngangen, på et redusert nivå; Delay 1 Feedback setter nivået. Dette resulterer i flere ekkoer, ettersom det forsinkede signalet gjentas ytterligere. Med Dly1Fbck satt til null, mates ikke noe forsinket signal i det hele tatt, så det blir kun et enkelt ekko. Når du øker verdien, vil du høre flere ekkoer for hver tone, selv om de fortsatt dør ut i volum. Innstilling av kontrollen i midten av området (64) resulterer i ca. 5 eller 6 hørbare ekko; ved maksimal innstilling vil repetisjonene fortsatt være hørbare etter et minutt eller mer.

RE5: Forsinkelse 1 Venstre-Høyre-forhold
Vises som: Dly1L/R
Opprinnelig verdi: 1/1
Justeringsområde: 1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1,1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4, 1/ AV, AV/1

Verdien av denne parameteren er et forhold, og bestemmer hvordan hver forsinket tone fordeles mellom venstre og høyre utgang. Ved å sette Dly1L/R til standard 1/1-verdi plasseres alle ekkoer sentralt i stereobildet. Med andre verdier representerer det større tallet forsinkelsestiden, og et ekko vil bli produsert på dette tidspunktet kun i én kanal, avhengig av om det største tallet er til venstre for skråstreken eller til høyre. Det vil bli akkompagnert av et raskere ekko i den andre kanalen, på et tidspunkt bestemt av forholdet mellom de to tallene. Verdier med AV til den ene siden av skråstreken resulterer i at alle ekkoene kun er i én kanal.

PanPosn-parametere (FX Menu Page 1, RE2) setter den generelle stereoplasseringen av både den første tonen og dens forsinkede repetisjoner, og har forrang. Dette betyr for eksempel at hvis du velger 1/OFF som L/R-forhold, slik at alle ekkoene er til venstre, vil disse ekkoene gradvis avta hvis du setter en positiv verdi på PanPosn, som panorerer signalet til Ikke sant. Når PanPosn er på +63 (helt til høyre), vil du ikke høre noen ekko i det hele tatt.

RE6: Forsinkelse 1 Stereobildebredde
Vises som: Dly1Wdth
Opprinnelig verdi: 127
Justeringsområde: 0 til 127
Width-parameteren er egentlig bare relevant for innstillinger av Delay L/R Ratio som resulterer i at ekkoene blir delt over stereobildet. Med standardverdien 127 vil enhver stereoplassering av forsinkede signaler være helt til venstre og helt til høyre. Ved å redusere verdien av Dly1Wdth, reduseres bredden på stereobildet, og panorerte ekkoer er i en mellomposisjon mellom senter og helt til venstre eller høyre.

RE7: Delay 1 Slew Rate
Vises som: Dly1Slew
Opprinnelig verdi: Av
Justeringsområde: Av, 1 til 127
Delay 1 Slew Rate har kun en effekt på lyden når Delay Time moduleres. Modulerende forsinkelsestid produserer tonehøydeforskyvning. Med DSP-genererte forsinkelser er svært raske endringer av forsinkelsestid mulig, men disse kan gi uønskede effekter, inkludert digital glitching og klikk. Delay Slew Rate reduserer effektivt den påførte modulasjonen, slik at slike feil som følge av forsøk på å endre forsinkelsestiden for raskt kan unngås. Standardverdien for Off tilsvarer den maksimale endringshastigheten, og forsinkelsestiden vil forsøke å følge enhver modulasjon nøyaktig. Høyere verdier vil gi en jevnere effekt.

RE8: Ikke brukt.

Reverb-meny
Reverb-algoritmene legger til effekten av et akustisk rom til en lyd. I motsetning til forsinkelse, skapes etterklang ved å generere et tett sett med forsinkede signaler, typisk med forskjellige faseforhold og utjevninger brukt for å gjenskape det som skjer med lyd i et ekte akustisk rom.

FX - KOMPRESS 1/2 KOMPRESS1 C1Ratio C1Thresh C1Attack C1Rel 2.0 C1Hold C1Gain
Ultranova har to romklangsprosessorer. Disse kan lastes inn i to FX-spor. Fasilitetene deres er identiske; eksemplet nedenfor illustrerer Reverb 1.

FX - DISTORT 1/2 DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl Diode 100 0 64 32 127
FX - REVERB 1/2 REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec LrgHall 90

RE1: Ikke brukt.
Beskytt lokal MidChan MidiOut Touch/Filter
Av På Av Sett av oppdatering

RE2: Reverb Type
Vises som: 0 48KHz Auto På
Opprinnelig verdi: 127
Justeringsområde: Kammer, lite rom, stort rom, liten sal, stor sal, flott hall
Ultranova tilbyr seks forskjellige romklangsalgoritmer, designet for å simulere refleksjonene DUMP som oppstår i rom og haller av forskjellige størrelser.

RE3: Reverb Decay
Vises som: Rvb1Des
Opprinnelig verdi: 90
Justeringsområde: 0 til 127
Decay-parametere (FX Menu Page 1, RE2) setter den generelle stereoplasseringen av både den første tonen og dens forsinkede repetisjoner, og har forrang. Dette betyr for eksempel at hvis du velger 1/OFF som L/R-forhold, slik at alle ekkoene er til venstre, vil disse ekkoene gradvis avta hvis du setter en positiv verdi på PanPosn, som panorerer signalet til Ikke sant. Når PanPosn er på +63 (helt til høyre), vil du ikke høre noen ekko i det hele tatt.

Kormeny
Chorus er en effekt produsert ved å blande en kontinuerlig forsinket versjon av signalet med originalen. Den karakteristiske virveffekten produseres av Chorus-prosessorens egne LFO gjør svært små endringer i forsinkelsene. Den skiftende forsinkelsen produserer også effekten av flere stemmer, hvorav noen er tonehøydeforskyvde; dette øker effekten.

Novation UltraNova
Chorus-prosessoren kan også konstrueres en en Phaser, hvor varierende faseskift påføres signalet i spesifikke frekvensbånd, og resultatet remikses med originalsignalet. Resultatet er den velkjente "swissing"-effekten.

EQ EQBasLvl EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFq EQMidFq EQTrbFq
0 0 64 0 64 64
UltraNova har fire chorus-prosessorer. Disse kan lastes inn i alle fire FX-spor.

Fasilitetene deres er identiske: eksemplet nedenfor illustrerer Chorus 1. Merk at selv om parameterne heter 'Chorus', er de alle effektive i både Chorus- og Phaser-modus.

FX - CHORUS 1-4 CHORUS1 Ch1Type Ch1Rate Ch1Sync Ch1Fbck Ch1Depth Ch1Delay Kor 20 Av +10 64 64
RE1: Ikke brukt.
GATOR GOn/Off GtLatch GRSync GKSlew GtDecay GIL/Rdel På 16 64 0
RE2: Chorus 1 Type
GATOR GMod EditGroup EEEE----- yyy y y Vises som: y y y y
Ch1Type Mono16 ----- 9 yyy 1 Startverdi: Chorus yy yy
Justeringsområde: Chorus eller Phaser
Konfigurerer FX-prosessoren som enten en Chorus eller Phaser.

RE3: Chorus 1 Speed

Vises som:	Ch1Rate
Opprinnelig verdi:	20

Justeringsområde: 0 til 127

Rate-parameteren kontrollerer frekvensen til Chorus-prosessorens dedikerte LFO.

Lavere verdier gir en lavere frekvens, og dermed en lyd hvis karakteristikk endres mer gradvis. En sakte hastighet er generelt mer effektivt.

RE4: Chorus 1 Sync

Vises som:	Ch1Sync
Opprinnelig verdi:	Av

Justeringsområde: Se tabell på side 40

Chorus Rate kan synkroniseres til den interne eller eksterne MIDI-klokken, ved å bruke et bredt utvalg av tempoer.

RES: Kor 1 Tilbakemelding

Vises som:	Ch1Fbck
Opprinnelig verdi:	+10

Justeringsområde: -64 til +63

Chorus-prosessoren har sin egen tilbakemeldingsbane mellom utgang og inngang, og en viss mengde tilbakemelding må vanligvis brukes for å få en effektiv lyd. Høyere verdier vil vanligvis være nødvendig når Phaser-modus er valgt. Negative verdier for tilbakemelding betyr at signalet som blir matet tilbake er faseresvert.

RES: Kor 1 Dybde

Vises som:	Ch1Depth
Opprinnelig verdi:	64

Justeringsområde: 0 til 127

Depth-parametere bestemmer mengden LFO-modulasjon som brukes på Chorus-forsinkelsestiden, og dermed den totale dybden til effekten. En verdi på null gir ingen effekt.

RE7: Chorus 1 Delay

Vises som:	Ch1 Delay
Opprinnelig verdi:	64

Justeringsområde: 0 til 127

Chorus Delay er den faktiske forsinkelsen som brukes til å generere chorus/faser-effekten. Dynamisk endring av denne parameteren vil gi noen interessante effekter, selv om forskjellen i lyd mellom forskjellige statiske innstillinger ikke er markert, med mindre Chorus Feedback har en høy verdi. Den generelle effekten av Chorus Delay er mer uttalt i Phaser-modus.

 **Modulerende Chorus Delay med en LFO gir en mye rikere, dobbel refrengeffekt.**

REB: Ikke brukt.

Gator-menyen

Den innebygde Gator er en veldig kraftig Novation-effekt. I hovedsak ligner den på en Noise Gate, utløst av et repeterende mønster avledet fra den interne eller eksterne MIDI-klokken. Dette bryter en tone opp rytmisk. Men i tillegg til å kunne kontrollere de mer "tradisjonelle" soniske aspektene ved en Noise Gate, kan du også redigere mønstrene, for å lage en sekvens på opptil 32 toner, hver tone har sitt eget volum, om ønskelig. Mønstret lagres med eventuelle andre endringer du gjør i patchen, slik at du kan tenke på Gator som en 32-trinns volumsekvenser.

FX - EQ

FX - DELAY 1/2 D

 Merk at for at Gator skal ha full effekt, må FX Amount-innstillingen for sporet den lastes inn i være på maksimalt -127. I tillegg til dette, FX EQBasLv EQMidLv EQTrbLv EQBasFrq EQMidFrq EQTrbFrq

X - EQ EQ

Ruting knipergasjon vil også ha betydning for hørbarheten.

FX - CHORUS 1-40

64

UltraNova har én Gator. Den kan testes inn i hvilken som helst av FX-sporene. I motsetning til de andre FX-
GATOR -menyene, har Gator-menyen to sider.⁶⁴ 1/1 127 127

CHORUS 1-4	CHORUS1	Ch1Type	Ch1Rate	Ch1Sync	Ch1Fbck	Ch1Depth	Ch1Delay
Gator Meny Side 1 – portamento							
	Kor		20		Av	+10	64
							64

- GATOR	GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSync GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel									SymH
	Pā		Av		16		Pā	16	64	0

[illegible]

SYNTH	Lapp	Navn	LAPP LAGRE
	A000 Init-program		

H Browse Patch	Navn	Finn etter	Kategori	Sjanger
A000	Init-program	A000-D127	Alle	Alle

CH SAVE PATCHSAVE Posng *----- Øvre Nedre Nummer skille tegn

[illegible]

RE2: Gator på/av

Vises som: GtOn/Off

Opprinnelig verdi: Av

Justeringsområde: Dette Av eller På

slår Gator-effekten på eller av.

RE3: Gator-lås

Vises som:	GtLatch
Opprinnelig verdi:	Av
Justeringsområde:	Med Av eller På

Latch Off, høres en tone bare mens dens tast trykkes. Med Latch On, vil et trykk på en tast føre til at tonen, modifisert av Gator-mønsteret, høres kontinuerlig. Den kan celles ved å sette GtLatch til Av igjen.

RE4: Gator Rate Sync

Vises som: GtRSync

Startverdi: 16

Justeringsområde: Se tabell på side 40

Klokken som driver Gator-utløseren er avledet fra UltraNovas mastertempoklokke, og BPM kan

MIDI-klokken, ved å bruke et bredt utvalg av tempoer.

RE5: Gator Key Sync

Vises som: GtKSync

Opprinnelig verdi: På

Justeringsområde: Når Av eller På

tastesynkronisering er på, starter Gator-mønsteret på nytt hver gang du trykker på en tast. Med Key Sync Off, fortsetter mønsteret uavhengig i bakgrunnen.

RE6: Gator Edge Slew

Vises som:	GtSlew
Opprinnelig verdi:	16

Justeringsområde: 0 til 127

Edge Slew kontrollerer stigetiden til den utløsende klokken. Dette styrer igjen hvor raskt porten åpnes og lukkes og dermed om tonen har et skarpt angrep eller en liten 'fade-in' og 'fade-out'. Høyere verdier

RE7: Gator Hold

Vises som: GtHold

Opprinnelig verdi: 64

Justeringsområde: 0 til 127

dermed varigheten av tonen som høres. Merk at denne parameteren er uavhengig av klokke tempoet eller Rate Sync-parameteren, og at notevarigheten satt av GtDecay er konstant, uansett hvilken hastighet mønsteret kjører med.

RE8: Gator venstre-høyre forsinkelse

Vises som: GL/RDels

Opprinnelig verdi: 0

Justeringsområde: -64 til +63

For å øke størrelsen på høyre kanal, må den venstre kanalen reduseres. Gator er dedikert delay EQBasLvi
0 0 prosesser. Når satt til null, er tonene 64
i mønsteret sentralt plassert i stereobildet. Med positive verdier panorerer tonene hardt til venstre
og en forsinket repetisjon av tonen panorerer hardt til høyre. Verdien til parameteren styrer
DLY1Time DLY1Sync DLY1Flock DLY1LR DLY1Width DLY1Stew
forsinkelsebildingen. Med negative verdier oppstår et pre-ekko (et ekko som går foran tonen).

Stereoavbildningen er den samme, med selve mønsternoten til venstre og pre-ekkoet til høyre.

Kor av	20	+10	64	64
GATOR GiOn/Off GiLatch GiRSync GiKSync GiSlew GiDecay GiL/Rdel Gator Meny Side 2 monsterredigering				
På	16	64	0	

GATOR	GtMode EditGroup EEEE----- yyy y y ----- y yyy		
	Mono16 1		

Mønsteret er avbildet av de solide hvite tegnene til høyre på skjermen, som hver representerer en bokstav i alfabetet. De hvite tegnene er plassert i et gitter med 8 rader og 16 søiler.

Søilenummer	Rad 1	Rad 2	Rad 3	Rad 4	Rad 5	Rad 6	Rad 7	Rad 8
1	A	B	C	D	E	F	G	H
2	I	J	K	L	M	N	O	P
3	Q	R	S	T	U	V	W	X
4	Y	Z	[]	[]	[]	[]	[]	[]
5	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
6	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
7	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
8	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]

nivået for det innlærte. Det er to rader med 16 tegn (se tabell side 44) som henholdsvis {A} og {B}.

Grupper, som gir totalt 8 grupper. Høyden på karakteren representerer volumet til Alle Alle

LAPPESPARING Posng *..... Øvre Nedre Nummer skilletegn

PATCHSAVE	område på skærmen de er relatert til.	SaveCaly	SaveGenlle
IN		Ingen	Ingen

Weak1 Weak2 Weak3 Weak4 Weak5 Weak6 Weak7 Weak8 33

RE1: Ikke brukt.

STEMME

RE2: Gator-modus

Vises som: GtMode

Opprinnelig verdi: Mono16

Justeringsområde: se tabell på side 44

Modus-parameteren lar deg velge en av 6 metoder for å kombinere de to settene med fire tonegrupper, {A} og {B}. Tre av modusene er mono, og tre er stereo, der tonene i sett {A} blir rutet til venstre utgang og de i sett {B} til høyre utgang.



Pan-kontrollene på FX Menu Page 1 vil overstyre stereo Gator-modusene. Stereomodusene vil kun fungere som beskrevet hvis hovedkontrollene for FX Pan er satt sentralt.

RE3 og RE4: Velg Rediger gruppe

Vises som: Rediger gruppe

Opprinnelig verdi: 1

Justeringsområde: 1 til 8

Mønsterredigeringsprogrammet lar deg justere trinnene i sekvensen i grupper på fire, kalt Rediger grupper. Rediger gruppe 1 til 4 utgjør den øverste raden i mønstervisningen, Sett {A}, og derav de første 16 trinnene i mønsteret. Rediger gruppe 5 til 8 utgjør den nederste raden i mønstervisningen, Sett {B}, og dermed de andre 16 trinnene i mønsteret (bortsett fra når Mono16-modus er valgt, mønsteret består da kun av de første 16 trinnene). Enten vist som: RE3 eller RE4 kan brukes til å velge Rediger grupper. Et sett med fire bokstaver "E" vises i Init-verdien: FX - BELØP FXW. Disse ordene kan flyttes, for å indikere trinnposisjonene til sekvensen som er valgt for redigering .

RE5 til RE8: Step Editors

De fire gjenværende roterende koderne kontrollerer hvilke individuelle trinn som vil være til stede i Gator-mønsteret. Mønsteret som skal spilles er representert av de 32 "solide" tegnene til høyre for LCD-skjermen. Når Rediger gruppe 1 er valgt (av RE3/RE4), vil RE5 velge trinn 1, RE6 trinn 2, RE7 trinn 3 og RE8 trinn 4. Når Rediger gruppe 2 er valgt, vil RE5 velge trinn 5, RE6 trinn 6, og så på. Rotasjonskoderne velger ikke bare om et bestemt trinn er en del av sekvensen, de stiller også inn volumet på trinnet. Syv forskjellige nivåer er mulig, pluss 'av' – dvs. at trinnet ikke spilles i det hele tatt. Høyden på det "solid" tegnet indikerer trinnets volum.

vocoDer

En Vocoder er en enhet som analyserer utvalgte frekvenser som er tilstede i et lydsignal (kalt en modulator), og legger disse frekvensene over på en annen lyd (kalt bærer). Den gjør dette ved å mate modulatorsignalet inn i en bank av båndpass-iltre. Hvert av disse ilterne (12 av dem på UltraNova) dekker et bestemt bånd i lydspekteret, og ilterbanken "deler" dermed lydsignalet i 12 separate frekvensbånd. Resultatet av dette arrangementet er at det spektrale innholdet - dvs. "karakteren" til lydsignalet "pålegges" synthlyden, og det du hører er en synthlyd som simulerer lydinngangen (vanligvis en vokal).

Den inale karakteren til den vokodede lyden vil i stor grad avhenge av harmoniske som finnes i synthlyden som brukes som bærer. Patcher som er svært rike på harmoniske (for eksempel ved bruk av Sawtooth Waves) vil generelt gi de beste resultatene.

Typisk vil modulatorsignalet som brukes av en Vocoder være en menneskelig stemme som snakker eller synger i en mikrofon. Dette skaper de karakteristiske robotlydene eller "snakkete" lydene som nylig har blitt populært igjen og som nå brukes i mange aktuelle musikksgangre. Vær imidlertid oppmerksom på at modulatorsignalet ikke trenger å være begrenset til menneskelig tale. Andre typer Modulator-signaler kan brukes (for eksempel en elektrisk gitar eller trommer) og kan ofte gi ganske uventede og interessante resultater.

Den vanligste måten å bruke Vocoder på er med den dynamiske svanehalsmikrofonen som følger med UltraNova (eller en annen dynamisk mikrofon) koblet til XLR-kontakten på topppanelet. Alternativt kan modulatorsignalene komme fra et instrument eller en annen kilde koblet til AUDIO IN-kontaktene [11] og [12], plassert på bakpanelet, men husk at en jackplugg koblet til inngang 1 vil overstyre XLR-inngangen på topppanelet . Modulatorinnngangen til Vocoderen er alltid mono, så en stereokilde koblet til inngang 1 og 2 vil summeres.

O1Solo Av O2Solo Av O3Solo NoisSolo RM13Solo RM23Solo Av Av Av

Tonehøyden til den inal vokodede lyden vil avhenge av tonene som Carrier (den gjeldende valgte patchen) spiller. Noteet kan enten spilles på UltraNovas keyboard eller modas via MIDI fra et eksternt keyboard eller sequencer. Både bærer- og modulatorsignaler må være tilstede samtidig for at Vocoder-effekten skal fungere, så noter må spilles mens modulatorsignalet er tilstede.

L1Delay L1DSync L1InOut L1DTrig

Vocoderen aktiveres og kontrolleres ved å trykke på VOCODER-knappen [19], som åpner Vocoder-menyen.

På/Av balansebredde SibLevel SibType

Av v67 m 0 127 40 Høypass

RE1: Vocoder på/av

Vises som: 1

Init verdi: 64

Justeringsområde: Av eller På

Aktiverer/deaktiverer Vocoder-funksjonen. Når den er satt til Av, kan vokoderen være konfigurert og på audition så lenge de andre menyene vises. Vocoder-handlingen stopper når Off 0

en annen meny åpnes. Når Vocoderen er satt på, vil den forbli operativ med en hvilken som helst meny åpen.

RE2 & RE3: Ikke brukt.

RE4: Vocoder Balance

Vises som: 0

Init verdi: 40

Justeringsområde: v63 m0 til v63 c1; v63 m0 til v0 m63

Karakteristiske Vocoder-lyder oppnås ved å blande Vocoder-utgangen med ett eller annet av de to kildeignalene. Denne parameteren lar deg blande utgangen fra vokoderen (v) med enten modulatorsignalet (m) eller bæresignalet (c). Hvis du roterer koderen med klokken, vil du se at den første halvdelen av verdiområdet omfatter kombinasjoner av Vocoder og Carrier – "v0 c64" betyr bare bæresignal og ingen vocodereffekt i det hele tatt, "v32 c32" betyr at Vocoder-utgang og bæresignal blandes i like proporsjoner. Den andre halvdelen av verdiområdet utfører det samme blandingsprinsippet for Vocoder-utgang og modulatorsignal.

RE5: Vocoder Bredde

Vises som: Bredde

Init verdi: 127

Justeringsområde: 0 til 127

Utgangene fra hvert Vocoder-ilterbånd blir rutet til venstre og høyre kanal vekselvis for å produsere et stereobilde med god dybde. Ved å redusere verdien av Width vil alle ilterutgangene gradvis rutes til begge utgangene, så med Width satt til null, vil Vocoder-utgangen være i mono og sentralt plassert i stereobildet.

RE6: Vocoder Sibilance Level

Vises som: SibLevel

Init verdi: 40

Justeringsområde: 0 til 127

Bestemmer mengden sibilans som vil være tilstede i det inale stemmekodede signalet, og kan få Vocoderen til å fremheve de eksplosive 'S'- og 'T'-lydene som finnes i tale. Sibilance kan legges til for å gi Vocoder for å gi en mer karakteristisk lyd og for å gjøre vokodet vokal mer forståelig.

RE7: Vocoder Sibilance Type

Vises som: SibType

Init verdi: Høypass

Justeringsområde: Høypass eller støy

I standardinnstillingen til HiPass trekkes sibilansen ut fra Modulator-signalet (dvs. vokalists naturlige stemme) ved itering. Denne innstillingen lar noe av modulatorsignalet høres. Hvis du vil legge til litt sibilans til den vokodede vokalen, men utøverens stemme er bare ikke så sibilant naturlig, kan du kunstig simulere sibilanse ved å velge Noise som Sibilance Type. Dette vil legge til et lite støynivå til modulatorsignalet og voc oder vil behandle det ekstra HF-innholdet på samme måte som det ville naturlig sibilans.

RE8: Ikke brukt.

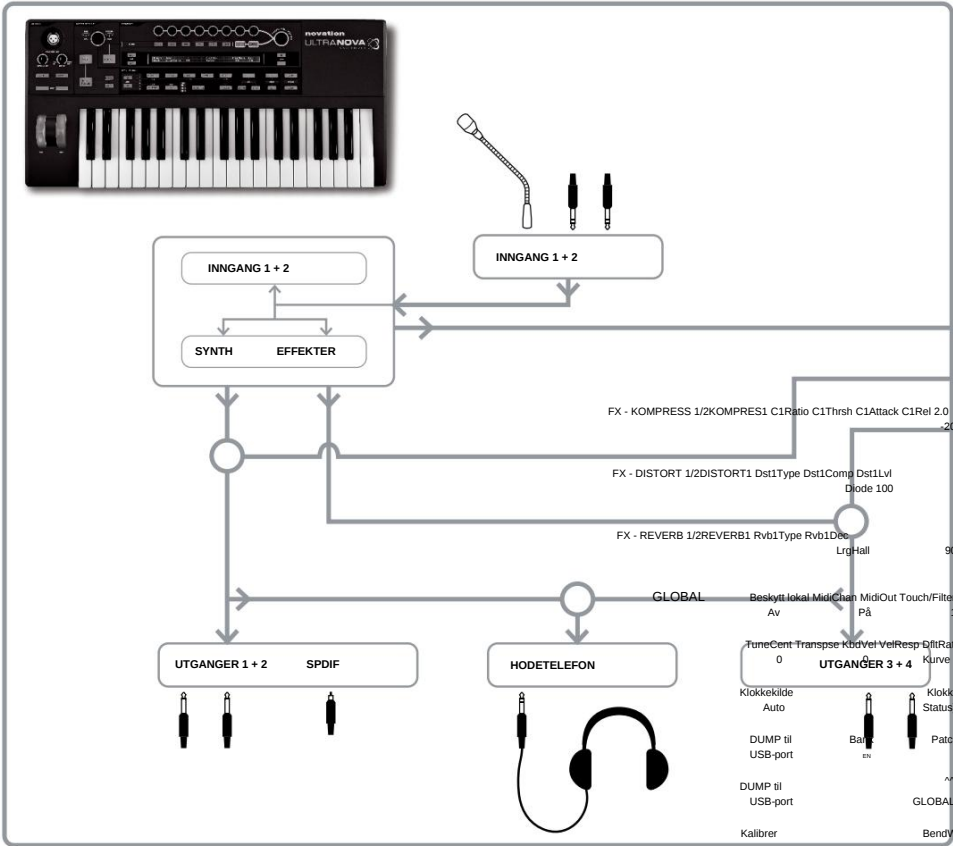
automap®

Bruk av UltraNova som en programvarekontroller

Automap er en programvareapplikasjon som følger med alle nye Novation-tastaturer og kontroller. Automap bør være installert på datamaskinen din, og vil fungere som et grensesnitt mellom DAW-programvaren og UltraNova. Den kommuniserer direkte med DAW og plug-ins, slik at du har full kontroll over andre instrumenter og effekter fra UltraNova.

AUDIORUTING I ultranovaen

AUDIO ROUTING I ULTRANOVA



UltraNova kan også brukes som et datamaskinlydkort/lydgrensesnitt. Du kan koble til lydsignaler fra mikrofoner, instrumenter og linjenivåkilder (+2 dBu maks.) og rute dem til lyddatamaskinen din via USB. Videre kan opptil fire lydkanaler fra datamaskinen (f.eks. utgangene til din DAW – "Verten") bli rutet gjennom UltraNova til lydutgangene. DAW-kanaler 1 og 2 kan mate utganger 1 og 2, mens DAW-kanaler 3 og 4 kan mate utganger 3 og 4. En kombinasjon av maskinvare- og programvarekontroller lar deg styre blandingen av lydinnganger, synth-lyder og DAW-lydkanaler på variene våre utganger.

Merk at innstillinger som gjøres i Audio Menu ikke lagres med noen patch-endringer. Det er imidlertid mulig å lagre Audio Menu-innstillingene (sammen med Global Menu-innstillingene samtidig) ved å trykke WRITE [23] mens du er i Audio (eller Global)-menyen. Dette vil sikre at neste gang du slår på UltraNova, vil disse innstillingene gjenopprettes i stedet for de opprinnelige fabrikkinnstillingene.

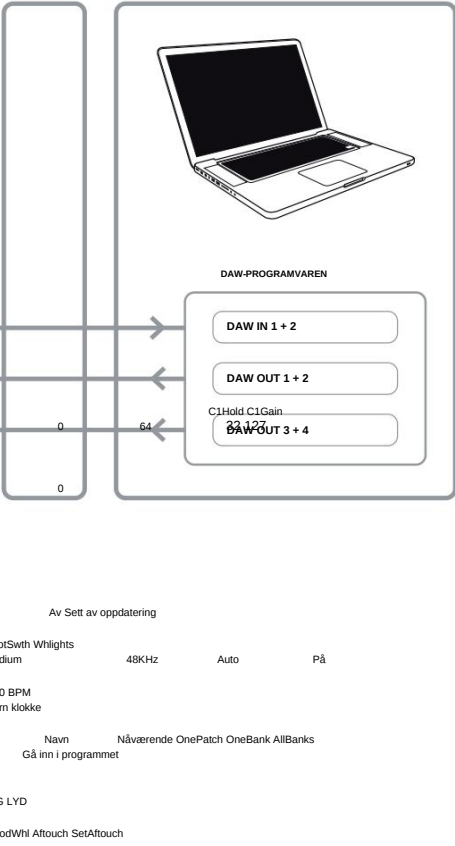
Lydmenyene åpnes med AUDIO-knappen [30]. Menyen har 5 sider; sidene 1 til 5 gir kontroller for henholdsvis innganger, hodetelefoner, utganger 1 og 2, utganger 3 og 4 og SPDIF-utganger.

Trykk på AUTOMAP-knappen [26] for å gå inn i Automap-modus. Synthen vil ikke lenger svare på kontrollene, hvis handlinger i stedet vil bli skrevet til . LEARN, VIEW, USER, FX, INST og MIXER [7] brukes sammen med Automap-programvaren.

Fullstendige instruksjoner for bruk av Automap er tilgjengelig fra www.novationmusic.com/support.

USB FORBINDELSE

LYDRUTING I DAW-PROGRAMVAREN



Gjeldende O/S-overføring ^^ Gjeldende O/S versjon 1.0.00 Oppstart O/S versjon 1.0.00

Lydmeny Side 1 – Innganger

In12Link	In1Gain	In2Gain	In1 -60	-----	0dB																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
----------	---------	---------	---------	-------	-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RE3: Input 2 Gain
Vises som: In2Gain
Standardverdi: Av
Justeringsområde: -10 til +65
Justerer inngangsforsterkning for inngang 2 med Input Linking (RE1) satt til Indept og for både innganger 1 og 2 med Input Linking satt til Stereo. Driften er ellers identisk med RE2.
RE4 til RE6: Ikke brukt.

COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thresh C1Attack C1Rel RE7: Inngang 1 FX Send C1Hold C1Gain
2.0 2.0 0 64 32 127
In1-FX
Vises som: Standardverdi:
0
Dst1Type Dst1Lump Dst1Vc1 Dst1Type Dst1Lump Dst1Vc1
Dioder 100 0
Justeringsområde: 0 til 127
Denne parameteren justerer mengden av inngang 1s signal som sendes til FX-prosessen for curen
REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
Jeg ligger på patch. Her er et Linking er satt til Stereo, justerer den FX 90 samtidig
sendenivå for både inngang 1 og inngang 2.

Prøv å bla gjennom fabrikkpatchene for å eksperimentere med de forskjellige FX

som de inneholder for å se hvordan forskjellige FX endrer innngangssignalet ditt.

Alternativt kan Curve 4 Modeling velges på en av patchene i ExtInput-
FX - DISTORT 1/2C

REVERSE IZ/REVER
Nåværende OnePatch OneBank AllBanks
Navn Gå inn i programmet
Patch 0
In2-Fx
Justeringsområde: 0 til 127
Kalliter Ben/Wini Mod/Wni Atouch Seiftouch
Denne parameteren justerer mengden av inngang 2s signal som sendes for FX-behandling. Hvis Input Linking er satt til
Sever, justerer den samtidig FX sendenivået for både Input 1 Current O/S Transmit ^^ Current O/S Version 1.0.0 Oppstart O/S Version
og inngang 2.

DELE

Lydney Side 2 – Hodelefoner

In12 Ink In1Gain In2Gain In1-60 In1-0dB In1yFX In2yFX
I gjeld Av Av In2 -60 |-----| 0dB 0 0

Modeltelefoner nivåkontroll		Nivå 127	Saldo 1+2/3+4
Følg mastervolum (kun 1+2)			0

OUTPUTS Synth	Inngang 1	Input2	RECORD-modus
1+2/127/0/0			Synth

REL: **Følg modeltelefonnivåkontroll**

Vises som Synth 3+4	Modeltelefoner nivåkontroll	Nivåbalanse (Host3+4/Synth+Inps)
0	0	127

Standardverdi: **Følg mastervolum (kun 1+2)**

Justeringsområde: **Følg mastervolum (kun 1+2) eller**

Bruk Level and Balance 1+2/3+4

LYD

Med Følg mastervolum (kun 1+2) valgt, vil nivået på signalet ved stereohodetelefonkontakten [8] bli justert med hovedvolumkontrollen [29]. Kontrollene for hodetelefonvolum (RE6) og hodetelefonbalanse (RE7) vil ikke fungere. Det du hører i hodetelefonene vil være den samme miksen og balansen som den som sendes til utgang 1 og 2. Med bruksnivå og balanse 1+2/3+4 valgt, kan hodetelefonvolumet og kildeblandingen justeres uavhengig av RE6 og RE7.

RE2 til RE5: Ikke brukt.

RE6: Hodetelefonvolum

Vises som: Nivå

Standardverdi: 127

Justeringsområde: 0 til 127

Dette justerer hodetelefonvolumet når bruksnivå og balanse 1+2/3+4 er valgt av RE1.

RE7: Hodetelefonbalanse

Vises som:	Balansere
Standardverdi:	0

Justeringsområde: -64 til +63

Når bruksnivå og balanse 1+2/3+4 er valgt av RE1, er lyden ved hodetelefonkontakten en blanding av signalet på utgang 1 og 2 (et stereopar) og det på utganger 3 og 4 (en annen stereo par). Se de følgende menyssidene for detaljer om hvordan du setter opp utganger 1 og 2 og 3 og 4.

RE8: Ikke brukt.

Lydmeny Side 3 – Utganger 1 og 2, og vertskilde

Utganger 1 og 2 kan ha en blanding av synthlyder, lydkildene koblet til innganger 1 og/eller 2, og DAW-kanaler 1 og 2. Standardinnstillingen for Output 1+2-miksen er synthlyd på fullt nivå og ingen ekstern lyd. lyd, bortsett fra eventuelle ruter til FX-prosessen. MONITOR-kontrollen [28] på topppanelet gir en balanse mellom DAW-kanaler 1 og 2 og blandingen av synth-lyd og lydinnganger satt opp med RE3, RE4 og RE5.

USB-porten kan i tillegg sende en ytterligere miks direkte til en datamaskin.

Hodetelefoner nivåkontroll	Nivå 127	Saldo 1+2/3+4
Følg mastervolum (kun 1+2)		0
OUTPUTS Synth 1+2 127	Inngang 1 0	Inngang 2 0
		RECORD-modus Synth

RE1: Ikke brukt, men LCD bekrefter at denne siden er opptatt av utgang 1 og 2.

RE2: Synthniva Å
 Viser som: Synth
 Standardverdi: 127
 Justeringsområde: 0 til 127 Novation UltraNova

RE2 justerer nivået på lydene som genereres av synthesizeren som er tilstede i miksen ved utgang 1 og 2.

RE3: Inngang 1 nivå

Vises som:	Inngang 1
Standardverdi:	0
Justeringsområde: Lyd fra	0 til 127

inngang 1 kan blandes inn i utgang 1 og 2 ved å justere RE3. Med Input Linking (RE1 på lydmenyside 1) satt til Indept, justerer RE3 nivået kun for inngang 1. Med FX - KOMPRESS 1/2KOMPRES1 C1forhold C1ThrsH C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain

Input Linking satt til Stereo, nivået på både inngang 1 og 2 vil bli justert som et par.

RE4 Inngang 2 nivå 1
Diode 100 Viser 0
som: Inngang 2 0
Standardverdi: FX -
Rvb1Type Rvb1Dec
Justeringsområde 0 til 127

Lyd fra inngang 2 kan blandes inn i utgang 1 og ved å justere RE4. Med Input Linking (RE1 på Audio Menu Page 1) satt til Indept, justerer RE4 nivået kun for Input 2. Med Protect Local MidiChan MidiOut Touch/Filter
Av På Av Sett av oppdiggj
Input Linking satt til Stereo, nivået på både inngang 1 og 2 vil bli justert som et par.

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DftrRate FootSwth Whlghts
0 Kurve 4 Medium**RE5** og **RE6**: Ikke brukt. 48KHz Auto På

```
ClockSource Clock} 120 BPM
Autotastus} Intern klokke

RE7: Opptaksmodus
DUMP til bank Vises som: RECORD-modus Navn Náværende OnePatch OneBank AllBanks
US Patch A Standardverdi: Gå inn i programmet
^
DUMP til
Justeringsmoder: Synth, Inputs, Synth+Inputs
Ulling og besøk på baneene i Ledsen der du kan se de ulike parametrene i uttanskriftet til den enkelte
for re Current O/S Transmit ^^ Oppstart O/S Version 1.0.0

Gjeldende O/S-versjon 1.0.0
```

ledning (eller andre) formål. RE7 lar deg velge om denne feeden bare består av synth-lyder, bare signalene ved lydinngangene eller en blanding av de to.

RE8: Ikke brukt		
Hodetelefoner nivåkontroll	Nivå 127	Saldo 1+2/3+4
Følg mastervolum (kun 1+2)		0

Lydmønstre Side 4 – Utganger 3 og 4				RECORD-modus
OUTPUTS Synth 1+2+127	Inngang 1	Inngang 2		Synth
0	127	0	Nivåbalanse (Host3+4/Synth+Inps)	0

SPDIF
Av

Utganger 3 og 4 kan også ha en blanding av synthlyder, lydkildene koblet til innganger 1 og/eller 2, og DAW-kanaler 3 og 4.

Standardinnstillingen for Output 3+4-miksen Novation UltraNova

er ingen synth-lyd og ekstern lyd på fullt nivå. RE6 gir en balanse mellom DAW-kanaler 3 og 4 og blandingen av lydinn ganger og synth-lyder satt opp med RE3, RE4, RE5 og RE6.

RE1: Ikke brukt, men LCD bekrefter at denne siden er opptatt av utganger 3 og 4.

RE2: Synthnivå

Vises som:	Synth
Standardverdi:	0

Justeringsområde: 0 til 127

RE2 justerer lydnivået som genereres av synthesizeren ved utgang 3 og 4.

RE3: Inngang 1 nivå

Vises som:	Inngang 1
Standardverdi:	127

Justeringsområde: 0 til 127

Lyd fra inngang 1 kan blandes inn i utgang 3 og 4 ved å justere RE3. Med Input Linking (RE1 på lydmensyde 1) satt til Indept, justerer RE3 nivået kun for inngang 1. Med Input Linking satt til Stereo, vil nivået på både inngang 1 og 2 bli justert som et par.

RE4: Inngang 2 nivå

Vises som: Inngang 2

Standardverdi: 0

Justeringsområde: 0 til 127

Lyd fra inngang 2 kan blandes inn i utgang 3 og 4 ved å justere RE4. Med Input Linking (RE1 på Audio Menu Page 1) satt til Indept, justerer RE4 nivået kun for Input 2. Med Input Linking satt til Stereo, vil nivået på både inngang 1 og 2 bli justert som et par.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thresh C1Attack C1Rel

RE5: Utganger 3 og 4 nivå

Vises som: Nivå

Standardverdi: 127

Justeringsområde: 0 til 127

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl

Dette er en uavhengig nivåkontroll som justerer utgangsvolumet ved utganger 3 og 4 kl alle tider. (Dette tilsvare Outputs 1/2s MASTER VOLUME maskinvarekontroll.)

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec

RE6: Utganger 3 & 4 Balanse

Vises som: På Balanse (Vert3+4/Synth+Inps)

Standardverdi: 0

Justeringsområde: -64 til +63

ClockSource Clock1 120 BPM

Blandingen som er tilgjengelig på utganger 3 og 4 kan også inkludere lyd fra DAW-kanaler 3+4, og denne kontrollen gir en balanse mellom denne lyden og blandingen av synthlyd og lyd Navn

DUMP H Bank Patch 0

innganger satt opp med RE3, RE4 og RE5. Med en verdi på -64 vil bare DAW-kanalene være Init hørt med en verdi på +63, vil bare synth/input-miksen høres. En innstilling på null gir en lik blanding.

GLOBAL S OG LYD

Kalibrer

RE8: Ikke brukt.

Gjeldende O/S-overføring ^^

Gjeldende O/S versjon 1.0.00 Oppstart O/S versjon 1.0.00

DELE

Hvis du vil bruke Ultranas FX-motor til å behandle lyd fra DAW In2Link In1Gain In2Gain In1 -60 |-----| 0dB

In1yFX In2yFX

Indept AV Aksele og rytmesporer til jack-kabler for å koble utganger 3 & 4 til innganger 1 & 2. Du kan nå legge til effekterbehandling til rytmesporer på samme måte som du Headphones Level Control Balance 1+2/3+4

Følg mastervolum (kun 1+2/3+4)

Nivå 127

OUTPUTS Synth 1+2 127

Inngang 1 0

Inngang 2 0

RECORD-modus Synth

OUTPUTS Synth 3+4

Inngang1 127

Inngang 2 0

Nivåbalanse (Host3+4/Synth+Inps) 127 0

SPDIF

Av

RE1: SPDIF-utgang

Novation UltraNova

Vises som: SPDIF

Standardverdi: Av

Justeringsområde: På, Av

SPDIF-utgangen kan slås på eller av.

globale innstillinger

Ved å trykke på GLOBAL-knappen [31] åpnes den globale menyen (sju sider). Denne menyen inneholder et sett med synth- og lydsystemfunksjoner som, når de er konfigurert, vanligvis ikke trenger å være tilgjengelige med jevne mellomrom. Global Menu inkluderer også rutinene for å oppdatere UltraNovas operativsystem. Merk at innstillinger som er gjort i den globale menyen er ikke lagret med noen patch-enderinger. Det er imidlertid mulig å lagre de globale menyinnstillingene (sammen med lydmenyinnstillingene samtidig) ved å trykke WRITE [23] mens du er i Global (eller AUDIO) menyen. Dette vil sikre at neste gang du slår på UltraNova, vil disse innstillingene gjenopprettes i stedet for de opprinnelige fabrikkinnstillingene.

Global Meny Side 1 – MIDI og andre innstillinger

Beskytt lokal MidiChan MidiOut Touch/Filter

Av På 1

Av Sett av oppdatering

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DftrRate FootSwth Whlghts

0 RE1: Minnebeskyttelse

Kurve 4 Medium 48KHz Auto På

Vises som: Beskytt

Standardverdi: Av

Justeringsområde: Av eller På

Dette er en sikkerhetsfunksjon som brukes for å forhindre utilsiktet sletting av minner og tap av data. Når MEAT til På, vil skrive av patcher eller globale data i minnet bli forhindret, og en kort advarselmelding (KAN IKKE LAGRE – MINNEBESKYTTELSE ER PÅ !!) vises på Kalibrer UltraNova sin skjerm. Det anbefales at Memory Protect forblir på med mindre patcher redigeres for lagring i minnet, eller en systemeksklusiv dump fra en datamaskin skal være gjeldende O/S mottatt.

Gjeldende O/S-overføring ^^

versjon 1.0.00 Oppstart O/S versjon 1.0.00

DELE

In2Link In1Gain In2Gain In1 -60 |-----| 0dB

I gjeld Av Av

In2 -60 |-----| 0dB

In1yFX In2yFX

0 0

Hodetelefoner nivåkontroll

Følg mastervolum (kun 1+2)

Nivå 127

Saldo 1+2/3+4 0

Novation UltraNova

RE2: Lokal kontroll på/av

Vises som: Lokalt

Standardverdi: På

Justeringsområde: Av eller På

Denne kontrollen bestemmer om UltraNova skal spilles fra sitt eget keyboard, eller svare på MIDI-kontroll fra en ekstern enhet, for eksempel en MIDI-sequencer eller masterkeyboard. Sett Local til On for å bruke keyboardet, og til Off hvis du skal styre synthen eksternt via MIDI eller bruke UltraNovas keyboard som masterkeyboard.

i

En primær bruk av Local Control On/Off er å unngå uønskede MIDI-løkker gjennom eksternt utstyr. Når satt til Off, sender UltraNovas keyboard og alle andre kontroller fortsatt MIDI-meldinger fra MIDI OUT-porten hvis MIDI OUT på/

Av (RE4) er aktivert. Hvis noe eksternt utstyr er satt til å sende MIDI tilbake til UltraNova, vil synthen fortsatt fungere. Dette vil unngå at toner høres to ganger, en reduksjon i polyfoni eller andre uforutsigbare effekter.

RE3: Tilordne MIDI-kanal

Vises som: MidiChan

Standardverdi: 1

Justeringsområde: 1 til 16

MIDI-protokollen gir 16 kanaler som lar opptil 16 enheter sameksistere på et MIDI-nettverk, hvis hver er tilordnet til å operere på en annen MIDI-kanal. Tilordne MIDI-kanal lar deg stille inn UltraNova til å motta og overføre MIDI-data på en bestemt kanal, slik at den kan kommunisere korrekt med eksternt utstyr.

RE4: MIDI ut på/av

Vises som: MidiOut

Standardverdi: Av

Justeringsområde: Av eller På

Denne kontrollen gjør det mulig for UltraNova å sende MIDI Out-meldinger fra MIDI OUT port [4] når synthen spilles. Sett denne parameteren til On hvis du vil ta opp MIDI-data eller trigge ekstra eksternt MIDI-utstyr fra UltraNovas keyboard via MIDI OUT port. Det er imidlertid viktig å merke seg at MIDI-data alltid overføres via USB.

RE5: Berør/Filterknappkontroll

Vises som: Berør/Filter

Standardverdi: Sett av Patch

Justeringsområde: Stilles inn med patch eller alltid filter

Denne innstillingen bestemmer hvordan TOUCHED/FILTER-knappen [9] fungerer. Med standardinnstillingen for Set by Patch, fungerer knotten som beskrevet på side 27, enten den fungerer som en kopi av den siste dreiekontrollen som ble berørt eller, med FILTER [8] aktivert, for å variere cut-off frekvensen til Filter 1. Fordi innstillingen til FILTER-knappen er lagret med Patch data, bestemmes funksjonen til knotten av patchen. Hvis RE5 er satt til Alltid filtrering, 2.0 0 32 TOUCHED/FILTER-knappen er satt til å kontrollere ilterfrekvensen permanent.

FX - COMPRESS

FX - DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl

Diode 100 RE6 til 0

RE8: Ikke brukt.

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec

LrgHall 90

Global menyside 2

– Tuning, hastighet, samplingsfrekvens og fotbryter

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DftrRate FootSwth Whlghts

0

0

0

48KHz

Auto

På

Klokkekilde

Klokke 120 BPM

Status Intern klokke

RE1: Master Fine Tuning

Vises som: Bank TuneCent

Standardverdi: 0

Justeringsområde: -50 til +50 ^^

USB-port GLOBAL S OG LYD

Denne kontrollen justerer frekvensene til alle oscillatorene med samme lille mengde, slik at du kan justere hele synthen til et annet instrument om nødvendig.

Kalibrer BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Inkrementene er cents (1/100 av en halvton), og setter dermed verdien til ¼50 låter. Current O/ S Transmit ^^ Current O/S versjon 1.0.00

systemlengipåminnetboderistanejlovsobajotobon

keyboard med A over midten C ved 440 Hz – dvs. standard Concert Pitch.

In2Link In1Gain In2Gain In1 -60 |-----|

I gjeld Av Av

In2 -60 |-----|

0dB

In1yFX In2yFX

0dB

0 0

Hodetelefoner nivåkontroll

Følg mastervolum (kun 1+2)

Nivå 127

Saldo 1+2/3+4 0

OUTPUTS Synth 1+2 127

Inngang 1 0

Inngang 2 0

RECORD-modus Synth

OUTPUTS Synth 3+4 0

Inngang1 127

Inngang 2 0

Nivåbalanse (Host3+4/Synth+Inps) 127 0

SPDIF

Av

Novation UltraNova

37

RE2: Nøkkeltransposisjon

Vises som: Transponer

Standardverdi: 0

Justeringsområde: -24 til +24

Transponering er en veldig nyttig global innstilling som "skifter" hele tastaturet en halvtone om gangen opp eller ned. Den skiller seg fra oscillatorinnstilling ved at den endrer kontrolldataene fra tastaturet i stedet for de faktiske oscillatorene. Å sette Transpose til +4 betyr at du kan spille med andre instrumenter i selve tonearten E-dur, men trenger bare å spille hvite toner, som om du spilte i C-dur.

RE3: Keyboard Velocity

Vises som: KbdVel

Standardverdi: Kurve 4

Justeringsområde: Kurve 1 til Kurve 7; Fixed 7 til Fixed 127

Velger en av 128 Velocity-tabeller som relaterer hastighetsresponsen til nøklene til kraften som påføres dem mens de spilles. Kurve 4 er standardinnstillingen, og bør være akseptabel for de fleste spillestiler.

Bruk Curve 1 hvis du spiller med en lett berøring, og Curve 7 hvis du trenger en tyngre berøring. Prøv forskjellige kurver for å passe dine individuelle spillestil(er).

RE4: Hastighetsrespons

Vises som: VelResp

Standardverdi: Medium

Justeringsområde: Myk, Medium, Hard

Responsen på MIDI-hastighetsinformasjon fra tastaturet, eller en ekstern enhet som et MIDI-kontroller-keyboard eller en sequencer kan stilles inn med denne funksjonen. En innstilling på SOFT indikerer at mindre endringer i hastighet (en lettere spillestil) vil skape en stor endring som respons på hastighet, enten det er volum eller en annen modulasjonsdestinasjon som hastigheten rutes til. En innstilling på HARD indikerer at høyere endringer i hastighet - en mye vanskeligere spillestil, vil skape store endringer som respons på hastighet. MEDIUM er åpenbart et kompromiss mellom disse to.

RE5: Samplingsfrekvens

Vises som: DfItRate

Standardverdi: 48KHz

Justeringsområde: 44,1KHz, 48KHz

Denne innstillingen påvirker digitale lydutgangssignaler som sendes via UltraNovas S/PDIF- og USB-porter. De tilgjengelige samplingsfrekvensene på 44,1 kHz og 48 kHz er de to vanligste man møter i digitale lydsystemer. Hvis UltraNova brukes med en DAW, vil prøvfrekvensen bli bestemt av DAW, ikke UltraNova. Innstillingen til RE5 har kun gyldighet når UltraNova brukes i en "frittstående" modus.

Hvis du til slutt har tenkt å brenne UltraNovas utgang på en lyd-CD, bør 44,1KHz brukes, og settes enten på DAW eller UltraNova, som beskrevet.

RE6: Fotbryterkonigurasjon

Vises som: FootSwth

Standardverdi: Auto

Justeringsområde: Auto, N/Apen, N/Lukket

En Sustain-fotbryter (pedal) kan kobles til UltraNova via Sustain-pedalkontakten [5]. Sjekk om Sustain-pedalen din er av typen Normally-open eller Normally closed, og still inn denne parameteren for å passe. Hvis du er usikker på hvilken det er, koble til foten med UltraNova uten strøm, og slå den deretter på (uten foten på pedalen!)
Fortsatt at standardverdien for Auto fortsatt er satt, vil polariteten nå bli korrekt registrert.

RE7: Hjullys

Vises som: Hjullys

Standardverdi: På

Justeringsområde: På, Av

Pitch- og modulasjonshjulene kan være bakgrunnsbelyst med blå lysdioder. Denne innstillingen lar deg slå disse lysdiodene på eller av.

RE8: Ikke brukt.

GLOBAL

Global meny Side 3 – Klokke

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfItRate FootSwth Whlghts

0 0 48KHz Auto På

Klokkekilde (Klokke) 120 BPM (Status) Intern klokke

DUMP til USB-port Bank Patch 0 Navn Nåværende OnePatch OneBank AllBanks

RE1: Klokkekilde

Vises som: Klokkekilde

Standardverdi: GLOBALS OG LYD

Justeringsområde: Auto, Internal, Ext-Auto, MIDI, USB

UltraNova bruker en master MIDI-klokke for å stille inn tempoet (hastigheten) til arpeggien Current O/S Transmit ^^ Current O/S Version 1.0.00 Oppstart O/S Version 1.0.00

tor og for å gi en tidsbase for synkronisering til et overordnet tempo. Denne klokken kan være avledet internt eller levert av en ekstern enhet som kan overføre MIDI-klokke. Klokkekildeinnstillingen bestemmer om UltraNova skal synkroniserte funksjoner (Arpeggiator, Chorus, Delay Sync, Gator Sync, LFO Delay Sync, LFO Rate Sync og Pan Rate Sync) vil følge tempoet til en ekstern MIDI-klokke eller følge tempoet

Følg mastervolum (kun 1+2) 127 satt av ClockBPM-parametere i Arp-redigeringsmenyen (RE8).

Auto – når ingen ekstern MIDI-klokkekilde er tilstede, vil UltraNova som standard være internt MIDI-klokke. Tempo (BPM) vil være det satt av ClockBPM-parametere i Arp Edit-menyen (RE8). Hvis en ekstern MIDI-klokke er tilstede, vil UltraNova synkronisere seg med den.

Internt – UltraNova vil synkronisere til den interne MIDI-klokken uavhengig av hvilken av eksterne MIDI-klokkekilder kan være tilstede.

Ext-Auto - dette er en auto-deteksjonsmodus der UltraNova vil synkronisere til enhver Novation UltraNova ekstern MIDI-klokkekilde (via USB- eller MIDI-tilkobling). Hvis ingen ekstern klokke oppdages, "lywheels" tempoet til den sist kjente klokkefrekvensen.

Midi – synkronisering vil kun være til en ekstern MIDI-klokke koblet til MIDI-inngangskontakten. Hvis ingen klokke oppdages, "lywheels" tempoet til den sist kjente klokkehastigheten.

Usb – synkronisering vil kun settes til den eksterne MIDI-klokken mottatt via USB-tilkoblingen. Hvis ingen klokke oppdages, "lywheels" tempoet til den sist kjente klokkehastigheten.

Når den er satt til en av de eksterne MIDI-klokkekildene, vil tempoet være på MIDI-klokkefrekvensen mottatt fra den eksterne kilden (f.eks. en sequencer). Sørg for at den eksterne sequenceren er satt til å sende MIDI Clock. Hvis du er usikker på fremgangsmåten, se manualen for sequencer for detaljer.

De fleste sequencere sender ikke MIDI Clock mens de er stoppet. Synkronisering av UltraNova til MIDI Clock vil kun være mulig mens sequenceren faktisk tar opp eller spiller. I fravær av en ekstern klokke, vil tempoet lywheel og vil anta den siste kjente innkommende MIDI Clock-verdien. (Merk at UltraNova IKKE går tilbake til tempoet satt av ClockBPM-parametere i Arp Edit-menyen (RE8)).

Klokkekilde (Klokke) 156 BPM (Status) Fly-wheeling

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thresh C1Attack C1Rel 2.0 RE2 to RE8: Ikke brukt.

-20 64 32 127

Global Meny Side 4 – Patchoverføring

Patchdata kan overføres mellom UltraNova og en datamaskin i begge retninger. Denne delen av den globale menyen lar deg lagre eller innkomme kopiere patcher ekstern på en datamaskin. UltraNova Librarian-programvaren vil normalt bli brukt til dette, og dette lar deg organisere patchene dine på en rekke måter også. Patchoverføring skjer i form av MIDI SysEx-meldinger. Denne menyen er "kontrollpanelet" for overføring av patchdata fra UltraNova til en datamaskin, en prosess kjent som "datadump". Se UltraNova Beskytt lokal MidiChan MidiOut TouchFilter

TuneCent Transpse KbdVelVelResp DfItRateFootSwth Whlghts

0 0 Kurve 4 Medium 48KHz Auto På

Bibliotekardokumentasjon for informasjon om overføring av patchdata fra en datamaskin til UltraNova.

Klokkekilde (Klokke) 120 BPM (Status) Intern klokke

DUMP til USB-port Bank Patch 0 Navn Nåværende OnePatch OneBank AllBanks

RE1: Velg dumpport

Vises som: DUMP til

Standardverdi: USB-port

Justeringsområde: USB-port eller MIDIOut

Denne kontrollen velger hvilken ekstern dataport som skal brukes til en datadump. Hvis du bruker UltraNova Librarian eller en datamaskinbasert MIDI-verktøy programvarepakke, bør MIDI settes til USB-port; hvis du bruker annen MIDI-administrasjonsprogramvare med standard MIDI-kabler i stedet for Headphones Level Control av en USB-tilkobling, velg MIDIOut.

OUTPUTS Synth 1+2 127 Inngang 1 0 Inngang 2 0 RECORD-modus Synth

OUTPUTS Synth 3+4 0 Inngang1 127 Inngang 2 0 Nivåbalanse (Host3+4/Synth+Inps) 0

SPDIF Av

RE2: Bankvalg

Vises som: Bank

Standardverdi: (valgt for øyeblikket)

Justeringsområde: A til D

Dette lar deg velge Bank of Patches som skal dumpes. Den vil først vise banken til den valgte oppdateringen. Hvis dette ikke er den du ønsker, velg en annen.

RE3: Patch Select

Vises som: Lapp

Standardverdi: (valgt for øyeblikket)

Justeringsområde: 1 til 127

Dette vil vise nummeret til den valgte patchen. Hvis dette ikke er en av patchen(e) du vil dumpe, kan du velge en annen.

For å kalibrere Aftertouch, trykk lett på en tast, og observer Aftouch-parameterverdien på null; trykk deretter hardt på tasten, og observer verdien på 127. Aftertouch er nå kalibrert.

RE4: Ikke brukt.

RE5: Enkoderen brukes ikke.

Displayet viser: Strøm

Trykk på knappen under RE5 hvis du kun vil dumpe gjeldende patch. Dette vil inkludere eventuelle parameterendringer som er gjort, men ikke lagret.

RE6: Enkoderen brukes ikke.

Displayet viser: OnePatch

Trykk på knappen under RE6 hvis du vil dumpe gjeldende patch i sin opprinnelige form (som sist lagret). Dette tilfellet vil eventuelle endringer som er gjort i den ikke inkluderes.

RE7: Enkoderen brukes ikke.

Displayet viser: OneBank

Trykk på knappen under RE7 hvis du vil dumpe alle 127 patchene i den valgte AUDIO - banken.

Tonehøyde - Min. (0); Senter (128); Maks. (255)

Mot - Min. (0); Maks. (127)

Aftertouch - Min. (0); Maks. (127)

Etter å ha utført prosedyren ovenfor, trykk WRITE [23] for å lagre den reviderte kalibreringen.

RE1-5: Ikke brukt, men merk at Aftertouch-verdien (se nedenfor) vises under RE5.

RE6: SetAftouchHall 90

SetAftouch angir Aftertouch-følsomhet. Med en verdi satt til 127 vil du inn som bare en svært trykket en liten forskjell i tastetrykk for å returnere en kontrollverdi på null og én på 127, vises som Aftouch-verdien. Med lavere verdier på SetAftouch er trykkforskjellen mer markert. Generelt sett vil det å holde SetAftouch satt til en middels verdi gi den beste

0 resultater. ClockSource Auto Klokke) 120 BPM Status) Intern klokke

RE7-8: Ikke brukt.

DUMP til Bank USB-port A Patch 0 Navn Nåværende OnePatch OneBank AllBanks

GLOBAL

DUMP til USB-port GLOBALS OG LYD

Global meny Side 7 – OS-overføring

Kalibrer BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch
Hvis du ønsker å ta en sikkerhets kopi av UltraNovas operativsystem, er det mulig å

Gjeldende O/S-overføring ^^	Gjeldende O/S versjon 1.0.00 Oppstart O/S versjon 1.0.00
-----------------------------	--

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec LrgHall 90

RE8: Enkoderen brukes ikke.

Displayet viser: AllBanks

Trykk på knappen under RE8 hvis du vil dumpe alle patchene som for øyeblikket er i UltraNova.

GLOBAL

DUMP til USB-port GLOBALS OG LYD

utføre en Systemdump av dataene til datamaskinen din fra denne siden.

In1yFX In2yFX 0 0

For å overføre OS, trykk på surringsknappen under RE3.

OUTPUTS Synth 1+2 127 Inngang 1 0 Inngang 2 0 RECORD-modus Synth

OUTPUTS Synth 3+4 0 Inngang1 127 Inngang 2 0 Nivåbalanse (Host3+4/Synth+Inps) 127 0

SPDIF Av

Novation UltraNova

Kalibrer BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

RE1: Velg dumpport

Gjeldende O/S Send ^^ Gjeldende O/S Versjon 1.0.00 DUMP til Vises som: Oppstart O/S versjon 1.0.00

Standardverdi: USB-port

Justeringsområde: USB-port eller MIDIout

Denne kontrollen velger hvilken ekstern dataport som skal brukes for dumpen.

RE2: Ikke brukt.

OUTPUTS Synth 1+2 127 RE3: Enkoderen brukes ikke.

Displayet viser: 0

Trykk på knappen under RE3 hvis du vil dumpe gjeldende innstillinger for Global og Audio menyene.

COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel Lydmeny . C1 Team C1 Gain

Av 2.0 -20 0 64 32 127

RE4: Enkoderen brukes ikke.

RE5: Enkoderen brukes ikke.

RE6: Enkoderen brukes ikke.

RE7: Enkoderen brukes ikke.

RE8: Enkoderen brukes ikke.

Kalibrer BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

RE1: Velg dumpport

Gjeldende O/S Send ^^ Gjeldende O/S Versjon 1.0.00 DUMP til Vises som: Oppstart O/S versjon 1.0.00

Standardverdi: USB-port

Justeringsområde: USB-port eller MIDIout

Denne kontrollen velger hvilken ekstern dataport som skal brukes for dumpen.

RE2: Ikke brukt.

OUTPUTS Synth 1+2 127 RE3: Enkoderen brukes ikke.

Displayet viser: 0

Trykk på knappen under RE3 hvis du vil dumpe gjeldende innstillinger for Global og Audio menyene.

COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel Lydmeny . C1 Team C1 Gain

Av 2.0 -20 0 64 32 127

RE4: Enkoderen brukes ikke.

RE5: Enkoderen brukes ikke.

RE6: Enkoderen brukes ikke.

RE7: Enkoderen brukes ikke.

RE8: Enkoderen brukes ikke.

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec LrgHall 90

UltraNovas kontroller skal alle fungere korrekt ut av esken, men av og til kan det være nødvendig å kalibrere dem for å sikre at de fungerer etter hensikten. Spesielt, Beskytt lokal MidiChan MidiOut Touch/Filter

denna prosedyren anbefales etter en OS-oppdatering. Kontrollerne som kan kalibreres er: Pitch-hjulet (PITCH), Mod-hjulet (MOD) og Aftertouch. For å kalibrere en kontroller må du flytte den til ytterpunktene, f.eks. vri Pitch-hjulet nedover så langt det kan gå (du vil legge merke til at BendWhl-verdien på skjermen vil vise null). Deretter ClockSource Clock) 120 BPM

roter Pitch-hjulet i motsatt grad (BendWhl-verdien vil vise 255). Med automatisk status) intern klokke

Pitch-hjulet i sin sentrale posisjon, skal det returnere en BendWhl-verdi på omtrent gjeldende OnePatch

126. Pitch-hjulet er nå kalibrert, og prosedyren for å kalibrere Mod-hjulet er identisk (bruk ModWhl-parametere).

GLOBAL

DUMP til USB-port GLOBALS OG LYD

In1yFX In2yFX 0 0

Nivå 127 Saldo 1+2/3+4 0

RECORD-modus Synth

INPUT1 INPUT2 Nivåbalanse (Host3+4/Synth+Inps) 0

Globalt og lyd

Gjeldende O/S-overføring ^^ Gjeldende O/S versjon 1.0.00 Oppstart O/S versjon 1.0.00

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

In1yFX In2yFX 0 0

Hodetelefoner nivåkontroll Nivå Saldo 1+2/3+4

Bølgeformtabell

WISE	FORM
Sine	Sine
Triangel	Triangel
Sagtann	Sagtann
Saw9:1PW	Sagtann pulsbredde 9:1-forhold
Sag8:2PW	Sagtann pulsbredde 8:2-forhold
Saw7:3PW	Sagtann pulsbredde 7:3-forhold
Saw6:4PW	Sagtann pulsbredde 6:4-forhold
Sag5:5PW	Sagtann pulsbredde 5:5-forhold
Sag4:6PW	Sagtann pulsbredde 4:6-forhold
Sag3:7PW	Sagtann pulsbredde 3:7-forhold
Sag 2:8PW	Sagtann pulsbredde 2:8-forhold
Sag1:9PW	Sagtann pulsbredde 1:9-forhold
PW	Pulsbredde
Torget	Torget
BassCamp	Camp Bass
Bass_FM	Frekvensmodulert bass
EP_Dull	Kjedelig elektrisk piano
EP_Bell	Bell elektrisk piano
Clav	Clavinova
DoubReed	Dobbel Reed
Retro	Retro
StrnMch1	Strengemaskin 1
StrnMch2	Strengemaskin 2
Organ_1	Orgel 1
Organ_2	Orgel 2
EvilOrg	Ondt orgel
HiStuff	Høye ting
Bell_FM1	Frekvensmodulert klokke 1
Bell_FM2	Frekvensmodulert klokke 2
DigBell1	Digital klokke 1
DigBell2	Digital Bell 2
DigBell3	Digital Bell 3
DigBell4	Digital Bell 4
DigiPad	Digital Pad
Wtabell 1	Wavetable 1
Wtable	Kan bølge....
Wtable	Kan bølge....
Wtable36	Wavetable 36
AudiIoInL	Venstre lydinngang (eller svanehalsmikrofon)
AudiIoInR	Høyre lydinngang

Synkroniseringsverditabell

WISE	DETALJER	KOR SYNC LFO RATE SYNC LFO FORSINKELSE SYNC PAN SYNC	ARP SYNC GATOR SYNC FX FORSINKELSE SYNC
32. T	48 sykluser per 1 bar	en	en
32	32 sykluser per 1 bar	en	en
16. T	24 sykluser per 1 bar	en	en
16	16 sykluser per 1 bar	en	en
8. T	12 sykluser per 1 bar	en	en
16. D	8 sykluser per 3 slag / 32 sykluser per 3 takter	en	en
8	8 sykluser per 1 bar	en	en
4. T	6 sykluser per 1 bar	en	en
8. D	4 sykluser per 3 slag / 16 sykluser per 3 takter	en	en
4	4 sykluser per 1 bar	en	en
1 + 1/3	3 sykluser per 1 bar	en	en
4. D	2 sykluser per 3 slag / 8 sykluser per 3 takter	en	en
2	2 sykluser per 1 bar	en	en
2 + 2/3	3 sykluser per 2 barer	en	en
3 slag	1 syklus per 3 slag / 4 sykluser per 3 takter	en	en
4 slag	1 sykluser per 1 bar	en	en
5 + 1/3	3 sykluser per 2 barer	en	en
6 slag	1 syklus per 6 slag / 2 sykluser per 3 takter	en	en
8 slag	1 syklus per 2 barer	en	en
10 + 2/3	3 sykluser per 4 barer	en	
12 slag	1 syklus per 12 slag /1 syklus per 3 takter	en	
13 + 1/3	3 sykluser per 10 barer	en	
16 slag	1 syklus per 4 barer	en	
18 slag	1 syklus per 18 slag /2 sykluser per 9 takter	en	
18 + 2/3	3 sykluser per 8 barer	en	
20 slag	1 syklus per 5 barer	en	
21 + 1/3	3 sykluser per 16 barer	en	
24 slag	1 syklus per 6 barer	en	
28 slag	1 syklus per 7 barer	en	
30 slag	2 sykluser per 15 barer	en	
32 slag	1 syklus per 8 barer	en	
36 slag	1 syklus per 9 barer	en	
42 slag	2 sykluser per 21 barer	en	
48 slag	1 syklus per 12 barer	en	
64 slag	1 syklus per 16 barer	en	

LFO BØLGEFORMTABEL

WISE	BØLGEFORM	EKSTRA INFO
Sine	Tradisjonelle LFO-former	
Triangel		
Sagtann		
Torget		
Rand S/H		Hopper til tilfeldige verdier hver syklus av LFO
Tid S/H		Hopper til min og maks verdi hver holdt for et tilfeldig beløp av tid
PianoEnv		En buet sagtannform
Seq 1	Dette er sekvenser som hopper til forskjellige verdier, og holder hver i en sekstendedel av LFO-syklusen vurdere.	
Seq 2		
Seq 3		
Seq 4		
Seq 5		
Seq 6		
Seq 7		
aldring 1	Dette er sekvenser som hopper mellom en minimums- og en maksimumsverdi, hver verdi holdt i et varierende tidsintervall.	
aldring 2		
aldring 3		
aldring 4		
aldring 5		
aldring 6		
aldring 7		
aldring 8		
Chromat	Dette er "melodiske" sekvenser av ulike slag. Ved modulerings For å oppnå kromatiske resultater, sett Modulation Depth til enten ±30 eller ±36.	
Major		
Major 7		
Mindre 7		
MinArp 1		
MinArp 2		
Avta		
DecMinor		
Mindre 3rd		
Pedal		
4.deler		
4-deler x12		
1625 maj		
1625 min		
2511		

Tabell over moduleringsmatrisekilder

WISE	KILDE	KOMMENTARER
Direkte		Ingen modulasjonskilde valgt.
ModWheel	Mod hjul	Mod Wheel er kontrolleren.
AftTouch	Aftertouch	Modulering er proporsjonal med trykket på en tast mens den holdes nede. (Monofonisk aftertouch).
Uttrykke	Expression pedal En	ekstern fotpedal gir kontrollen.
Hastighet	Nøkkelhastighet	Modulasjon er proprional til hardt når tonearten spilles.
Tastatur	Nøkkelposisjon	Modulering er proporsjonal med nøkkelposisjon.
Lfo1+	LFO 1	'+' = LFO øker verdien av kontrollert parameter kun i positiv forstand. '+/' = LFO øker og reduserer verdien av kontrollert parameter likt.
Lfo1+/-		
Lfo2+	LFO 2	
Lfo2+/-		
Lfo3+	LFO 3	
Lfo3+/-		
Env1Amp Env2Filt Env3 - Env6	Konvolutter 1 til 6	Alle seks konvoluttene utløses av et tastetrykk, og alle/alle kan brukes til å variere parametere over tid. Merk at Env1 og Env 2 er "hard-wired" for å kontrollere Amplitude og filterparametere, men er fortsatt tilgjengelige for å kontrollere andre parametere.

MOD MATRIX DESTINASJONSTABEL

WISE	MÅL	KOMMENTARER
	Oscillatorer:	
O123Ptch	Global oscillator tonehøyde	Alle oscillatorer: Pitch Transpose
O1 Pitch	Pitch per oscillator	Oscillator 1: Pitch Transpose
O2Pitch		Oscillator 2: Pitch Transpose
O3Pitch		Oscillator 3: Pitch Transpose
O1Vsync	Variabel synkronisering per oscillator	Oscillator 1: Virtuell synkronisering
O2Vsync		Oscillator 2: Virtuell synkronisering
O3Vsync		Oscillator 3: Virtual Sync
O1PW/Idx	Per-oscillator pulsbredde/ Bølgetabellindeks	Oscillator 1: Pulsbredde / Wavetable Indeks
O2PW/Idx		Oscillator 2: Pulsbredde / Wavetable Indeks
O3PW/Idx		Oscillator 3: Pulsbredde / Wavetable Indeks
O1Hard	Per-oscillator hardhet	Oscillator 1: Hardhet
O2Hard		Oscillator 2: Hardhet
O3Hard		Oscillator 3: Hardhet
	Miksere:	
O1-nivå	Mikserinngangsnivåer	Mikser: Oscillator 1 nivå
O2-nivå		Mikser: Oscillator 2 nivå
O3-nivå		Mikser: Oscillator 3 nivå
StøyLvl		Mikser: Støynivå
RM1*3Lvl		Mikser: Ring Mod 1*3 Nivå
RM2*3Lvl		Mikser: Ring Mod 2*3 Nivå
	Filtre:	
F1DAmnt	Pre-ilter forvrengning, pr ilter	Filter 1: Forvrengningsmengde
F2DAmnt	Filter 2: Forvrengningsmengde	
F1 Frekv	Per-ilter frekvens	Filter 1: Frekvens
F2Freq		Filter 2: Frekvens
F1Res	Per-ilter resonans	Filter 1: Resonans
F2Res		Filter 2: Resonans
FBalanse	Filter 1/Filter 2 balanse	Filterbalanse
	LFOer:	
L1Rate	Per-LFO frekvens	LFO 1: Sats
L2Rate		LFO 2: Sats
L3Rate		LFO 3: Sats
	Konvolutter:	
Env1des	Konvoluttforfallstid	Konvolutt 1 (Amp): Decay Time
Env2Des		Konvolutt 2 (filter): Decay Time
	FX:	
FX1Amnt		FX1: FX-beløp
FX2Amnt		FX2: FX-beløp
FX3Amnt		FX3: FX-beløp
FX4Amnt		FX4: FX-beløp
FX5Amnt		FX5: FX-beløp
FXFeedback		FX: FX Feedback
FXWetDry		FX: Våtnivå
Ch1Rate	Korparametere	Kor 1: Sats
Ch1Depth		Kor 1: Dybde
Ch1 Delay		Kor 1: Forsinkelse
Ch1Fback		Kor 1: Tilbakemelding

Ch2Rate		Kor 2: Sats
Ch2Depth		Kor 2: Dybde
Ch2Delay		Kor 2: Forsinkelse
Ch2Fback		Kor 2: Tilbakemelding
Ch3Rate		Kor 3: Sats
Ch3Depth		Kor 3: Dybde
Ch3Delay		Kor 3: Forsinkelse
Ch3Fback		Kor 3: Tilbakemelding
Ch4Rate		Kor 4: Sats
Ch4Depth		Kor 4: Dybde
Ch4Delay		Kor 4: Forsinkelse
Ch4Fback		Kor 4: Tilbakemelding
Dly1Time	Forsinkelsesparametere	Forsinkelse 1: Forsinkelsestid
Dly1Fbak		Forsinkelse 1: Tilbakemelding
Dly2Time		Forsinkelse 2: Forsinkelsestid
Dly2Fbak		Forsinkelse 2: Tilbakemelding
EQBasLvl	EQ-innstillinger	EQ: Bass Level
EQBasFrq		EQ: Bass Frequency
EQMidLvl		EQ: Middels nivå
EQMidFrq		EQ: Midtfrekvens
EQTrbLvl		EQ: Diskantnivå
EQTrbFrq		EQ: Diskantfrekvens
PanPosn	Panoreringsposisjon	Panorering: Panoreringsposisjon

TWEAK PARAMETRE TABELL

WISE	OMRÅDE	DETALJ

PortTime		Stemme: Portamento Time
FXWetLvl		FX: Våtnivå
PstFXLvl		Mikser: Post FX Level
PanPosn		FX: Pan posisjon
Unetune		Stemme: Unison Detune
	Oscillatorer:	
O1WTInt	Oscillator 1 parametere	Oscillator 1: Wavetable Interpolation
O1PW/Idx		Oscillator 1: Pulsbredde / Wavetable Indeks
O1VSync		Oscillator 1: Virtuell synkronisering
O1Hard		Oscillator 1: Hardhet
O1Tett		Oscillator 1: Tetthet
O1DnsDtn		Oscillator 1: Density Detune
O1Semi		Oscillator 1: Halvtonetransponering
O1 cent		Oscillator 1: Cents Transpose
O2WTInt	Oscillator 2 parametere	Oscillator 2: Wavetable Interpolation
O2PW/Idx		Oscillator 2: Pulsbredde / Wavetable Indeks
O2Vsync		Oscillator 2: Virtuell synkronisering
O2Hard		Oscillator 2: Hardhet
O2Tett		Oscillator 2: Tetthet
O2DnsDtn		Oscillator 2: Density Detune
O2Semi		Oscillator 2: Halvtonetransponering
O2Center		Oscillator 2: Cents Transpose

O3WTInt	Oscillator 3 parametere	Oscillator 3: Wavetable Interpolation
O3PW/ldx		Oscillator 3: Pulsbredde / Wavetable Indeks
O3Vsync		Oscillator 3: Virtuell synkronisering
O3Hard		Oscillator 3: Hardhet
O3Tett		Oscillator 3: Tetthet
O3DnsDtn		Oscillator 3: Density Detune
O3Semi		Oscillator 3: Halvtonetransponering
O3Center		Oscillator 3: Cents Transpose
	Mikser:	
O1-nivå		Mikser: Oscillator 1 nivå
O2-nivå		Mikser: Oscillator 2 nivå
O3-nivå		Mikser: Oscillator 3 nivå
RM1*3Lvl		Mikser: Ring Mod 1*3 Nivå
RM2*3Lvl		Mikser: Ring Mod 2*3 Nivå
StøyLvl		Mikser: Støynivå
	Filtre:	
fbalanse		Filterbalanse
F1 Frekv		Filter 1: Frekvens
F1Res		Filter 1: Resonans
F1 For helvete		Filter 1: Forvrengningsmengde
F1Track		Filter 1: Tastatursporing
F2Freq		Filter 2: Frekvens
F2Res		Filter 2: Resonans
F2 Damnt		Filter 2: Forvrengningsmengde
F2Track		Filter 2: Tastatursporing
F1Env2		Filter 1: Konvolutt 2 Mengde
F2Env2		Filter 2: Konvolutt 2 Mengde
	Konvolutt 1:	
AmpAtt		Konvolutt 1 (Amp): Angrepstid
AmpDec		Konvolutt 1 (Amp): Decay Time
AmpSus		Konvolutt 1 (Amp): Sustain Level
AmpRel		Konvolutt 1 (Amp): Utgivelsestid
	Konvolutt 2:	
FltAtt		Konvolutt 2 (filter): Angrepstid
FltDec		Konvolutt 2 (filter): Decay Time
Fra FltSu		Konvolutt 2 (filter): Sustain Level
FltRel		Konvolutt 2 (filter): Utgivelsestid
	Konvolutt 3:	
E3Delay		Konvolutt 3: Forsinkelse
E3Att		Konvolutt 3: Angrepstid
E3Des		Konvolutt 3: Decay Time
E3Sus		Konvolutt 3: Sustain Level
E3-utgivelse		Konvolutt 3: Utgivelsestid
	LFOer:	
L1Rate		LFO 1: Sats
L1RSync		LFO 1: Synkroniseringshastighet
L1 Slew		LFO 1: Slew Mengde
L2Rate		LFO 2: Sats
L2RSync		LFO 2: Synkroniseringshastighet
L2Slew		LFO 2: Slew Mengde
L3Rate		LFO 3: Sats
L3RSync		LFO 3: Synkroniseringshastighet

L3Slew		LFO 3: Slew Mengde
	FX:	
FX1Amnt		FX1: FX-beløp
FX2Amnt		FX2: FX-beløp
FX3Amnt		FX3: FX-beløp
FX4Amnt		FX4: FX-beløp
FX5Amnt		FX5: FX-beløp
FXFedbck		FX: FX Feedback
Reservert		
Reservert		
Dly1Time	Delay parametere	Forsinkelse 1: Forsinkelsestid
Dly1Sync		Forsinkelse 1: Forsinket synkroniseringstid
Dly1Fbck		Forsinkelse 1: Tilbakemelding
Dly1Slew		Forsinkelse 1: Slew Mengde
Dly2Time		Forsinkelse 2: Forsinkelsestid
Dly2Sync		Delay 2: Delay Sync Time
Dly2Fbck		Forsinkelse 2: Tilbakemelding
Dly2Slew		Forsinkelse 2: Slew Mengde
Ch1Rate	Korparametere	Kor 1: Sats
Ch1Fbck		Kor 1: Tilbakemelding
Ch1Depth		Kor 1: Dybde
Ch1 Delay		Kor 1: Forsinkelse
Ch2Rate		Kor 2: Sats
Ch2Fbck		Kor 2: Tilbakemelding
Ch2Depth		Kor 2: Dybde
Ch2Delay		Kor 2: Forsinkelse
Ch3Rate		Kor 3: Sats
Ch3Fbck		Kor 3: Tilbakemelding
Ch3Depth		Kor 3: Dybde
Ch3Delay		Kor 3: Forsinkelse
Ch4Rate		Kor 4: Sats
Ch4Fbck		Kor 4: Tilbakemelding
Ch4Depth		Kor 4: Dybde
Ch4Delay		Kor 4: Forsinkelse
GtSlew	Gator-parametere	Gator: Slew Mengde
GtDecay		Gator: Decay Time
GtL/RDel		Gator: venstre/høyre forsinkelsestid
ArpGTime	Arpeggiator-parametere	Arpeggiator: Gate Time
Reservert		
	Modulasjonsdybde:	
M1 Dybde		Modulasjonsmatrise: Spor 1 Dybde
M...Dybde		Modulasjonsmatrise: Spor ... Dybde
M20 Dybde		Modulasjonsmatrise: Spor 20 Dybde

Filtartabell

VICES SOM	BESKRIVELSE
LP6NoRes	Lo-pass, 6 dB/okt, ingen resonans
LP12	Lo-pass, 12 dB/okt
LP18	Lo-pass, 18 dB/okt
LP24	Lo-pass, 24 dB/okt
BP6/6	Symmetrisk båndpass, 6 dB/okt
BP12/12	Symmetrisk båndpass, 12 dB/okt
BP6/12	Asymmetrisk båndpass, 6 dB/okt (hi-pass), 12 dB/okt (lo-pass)
BP12/6	Asymmetrisk båndpass, 12 dB/okt (hi-pass), 6 dB/okt (lo-pass)
BP6/18	Asymmetrisk båndpass, 6 dB/okt (hi-pass), 18 dB/okt (lo-pass)
BP18/6	Asymmetrisk båndpass, 18 dB/okt (hi-pass), 6 dB/okt (lo-pass)
HP6NoRes	Hi-pass, 6 dB/okt, ingen resonans
HP12	Hi-pass, 12 dB/okt
HP6	Hi-pass, 18 dB/okt
HP24	Hi-pass, 24 dB/okt

Arp mønstertabell

VICES SOM	BESKRIVELSE	KOMMENTARER
Opp	Stigende	Sekvensen begynner med den laveste tonen som spilles
Ned	Synkende	Sekvensen begynner med den høyeste tonen spilt
Opp-ned1	Gå opp/ned	Sekvens veksler
Opp-Ned2	Nøkkelbestilling	Som UpDown1, men laveste og høyeste noter spilles to ganger
Opp-Ned2	Kor	Sekvens består av notater i den rekkefølgen de er
Tilfeldig	Tilfeldig	Tastene som holdes spilles i en kontinuerlig varierende tilfeldighet
Akkord	"Polyfonisk"-modus	Alle tangenter som holdes spilles samtidig som en akkord

Gator-modustabell

MODUS	VICE	BESKRIVELSE
16-toners mono	Mono16	16-toners monosekvens: {A}
32-toners mono	MonoAlt1	32-toners monosekvens: {AB}
2 x 32-toners mono	Mono16Alt2	1 x 16-toners sekvenser, hver gjentatt: {AAB}
16-toners stereo	Stereo16	2 x 16-toners sekvenser samtidig, {A} L, {B} R
16-toners stereo	SterAlt1	2 x 16-toners sekvenser samtidig: {A} L, {B} R, {A} R, {B} L
16-toners stereo	SterAlt2	Som SterAlt1, men hvert sekvenspar gjentas

A000A000 program

VICE	EFFEKT	KOMMENTARER
Bypass	-	Ingen effekter aktivert
Utligne	Utjevning	3-bånds sveipe-EQ
Compres1	Komprimering	Kompressor med variabel terskel og forhold, og variabel ADSR
Forvreg 1	Overdrive	Legger til forvrengningseffekter
Forvreg 2	Overdrive	Legger til forvrengningseffekter
Forsinkelse 1	Forsinkelseslinje (ekko)	Enkelt og flere ekko
Forsinkelse 2	Forsinkelseslinje (ekko)	Enkelt og flere ekko
Reverb1	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb2	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb3	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb4	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb5	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb6	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb7	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb8	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb9	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb10	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb11	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb12	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb13	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb14	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb15	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb16	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb17	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb18	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb19	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb20	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb21	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb22	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb23	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb24	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb25	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb26	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb27	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb28	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb29	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb30	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb31	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb32	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb33	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb34	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb35	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb36	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb37	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb38	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb39	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb40	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb41	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb42	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb43	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb44	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb45	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb46	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb47	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb48	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb49	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb50	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb51	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb52	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb53	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb54	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb55	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb56	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb57	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb58	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb59	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb60	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb61	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb62	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb63	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb64	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb65	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb66	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb67	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb68	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb69	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb70	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb71	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb72	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb73	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb74	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb75	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb76	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb77	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb78	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb79	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb80	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb81	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb82	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb83	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb84	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb85	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb86	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb87	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb88	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb89	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb90	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb91	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb92	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb93	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb94	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb95	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb96	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb97	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb98	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb99	Etterklang	Hall- og romsimulering
Reverb100	Etterklang	Hall- og romsimulering