

ULTRANOVA

USER GUIDE



Vă rog să citiți:

Vă mulțumim pentru descărcarea acestui ghid de utilizare.

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

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

downloads.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

Prezentare generală

ENGLEZA.....2

germană.....46

FRANCEZ.....91

de mediu
Declara

Declarație de informații de conformitate: Procedura de declarație de conformitate	
Identificarea produsului:	Novation UltraNova
Petrecere responsabilă:	Muzică și sunet american
Abordare:	5304 Derry Avenue #C Dealurile Agoura, CA 91301
Telefon:	800-994-4984

Acest dispozitiv respectă partea 15 din Regulile FCC. Funcționarea este supusă următoarelor două condiții: (1) Acest dispozitiv nu poate provoca interferențe dăunătoare și (2) acest dispozitiv trebuie să accepte orice interferență primită, inclusiv interferențe care pot cauza o funcționare nedorită.

Pentru Statele Unite
Pentru Utilizator:

1. Nu modificați această unitate! Acest produs, atunci când este instalat conform instrucțiunilor conținute în acest manual, îndeplinește cerințele FCC. Modificările neaprobată în mod expres de Novation vă pot anula autoritatea, acordată de FCC, de a utiliza acest produs.

2. Important: Acest produs respectă reglementările FCC atunci când se folosesc cabluri ecranate de înaltă calitate pentru conectarea la alte echipamente. Neutilizarea cablurilor ecranate de înaltă calitate sau nerespectarea instrucțiunilor de instalare din acest manual poate cauza interferențe magnetice cu aparate precum radiourile și televizoarele și vă poate anula autorizația FCC de a utiliza acest produs în SUA.

3. Notă: Acest echipament a fost testat și sa constatat că respectă limitele pentru un dispozitiv digital de clasă B, în conformitate cu partea 15 din Regulile FCC. Aceste limite sunt concepute pentru a oferi o protecție rezonabilă împotriva interferențelor dăunătoare într-o instalație rezidențială.

Acest echipament generează, utilizează și poate radia energie de frecvență radio și, dacă nu este instalat și utilizat în conformitate cu instrucțiunile, poate provoca interferențe dăunătoare comunicațiilor radio. Cu toate acestea, nu există nicio garanție că interferențele nu vor apărea într-o anumită instalație. Dacă acest echipament provoacă interferențe dăunătoare recepției radio sau televiziunii, ceea ce poate fi determinat prin oprirea și pornirea echipamentului, utilizatorul este încurajat să încerce să corecteze interferența prin una sau mai multe dintre următoarele măsuri:

- Reorientați sau mutați antena de recepție.
- Măriți distanța dintre echipament și receptor.
- Conectați echipamentul la o priză de pe un circuit diferit de cel la care este conectat receptorul.
- Consultați distribuitorul sau un tehnician radio/TV cu experiență pentru ajutor.

Pentru Canada
Pentru Utilizator:

Acest aparat digital de clasa B este în conformitate cu ICES-003 canadian

Acest aparat digital de clasa B este în conformitate cu ICES-003 canadian.

Notă RoHS

Focusrite Audio Engineering Limited s-a conformat și [acest] produs(e) conform(i), acolo unde este cazul, Directiva Uniunii Europene 2002/95/EC privind restricțiile privind substanțele periculoase (RoHS), precum și următoarele secțiuni din California legea care se referă la RoHS, și anume secțiunile 25214.10, 25214.10.2 și 58012, Codul de sănătate și siguranță; Secțiunea 42475.2, Codul resurselor publice.

Dreptul de autor și avizele legale

Novation și Automap sunt mărci comerciale înregistrate ale Focusrite Audio Engineering Limited. UltraNova este o marcă comercială a Focusrite Audio Engineering Limited.

Sony/Philips Digital Interface (SPDIF) este o marcă comercială a Sony Corporation, iar Philips Electronics VST este o marcă comercială a Steinberg Media Technologies GmbH
Audio Units (AU) este o marcă comercială a Apple, Inc.
RTAS este o marcă comercială a Avid, Inc.

2010 © Focusrite Audio Engineering Limited. Toate drepturile rezervate

Siguranță importantă
Instrucțiuni

1. Citiți aceste instrucțiuni.
2. Păstrați aceste instrucțiuni.
3. Respectați toate avertismentele.
4. Urmăți toate instrucțiunile.
5. Curățați numai cu o cârpă uscată.
6. Nu instalați lângă nicio sursă de căldură, cum ar fi calorifere, registre de căldură, sobe sau alte aparate (inclusiv amplificatoare) care produc căldură.
7. Nu înfrângeți scopul de siguranță al ștecherului polarizat sau cu împământare. Un ștecher polarizat are două lame, una mai lată decât cealaltă. O fișă de tip împământare are două lame și un al treilea ștecher de împământare. Lama lată sau al treilea vârf sunt prevăzute pentru siguranța dumneavoastră. Dacă ștecherul furnizat nu intră în priză, consultați un electrician pentru înlocuirea prizei învechite.

8. Protejați cablul de alimentare împotriva călcării sau ciupitului, în special la prize, prizele convenabile și punctul în care iese din aparat.
9. Folosiți numai atașamente/accesorii specificate de producător.
10. Utilizați numai cu câruciorul, suportul, trepidul, suportul sau masa specificate de producător sau vândute împreună cu aparatul. Când se folosește un cârucior, fiți precaut când mutați combinația cârucior/aparat pentru a evita rănirea prin răsturnare.



11. Deconectați acest aparat din priză în timpul furtunilor cu fulgere sau atunci când nu este utilizat pentru perioade lungi de timp.
12. Adresați-vă personalului de service calificat pentru toate lucrările de întreținere. Întreținerea este necesară atunci când aparatul a fost deteriorat în vreun fel, cum ar fi cablul de alimentare sau ștecherul este deteriorat, s-a vărsat lichid sau au căzut obiecte în aparat, aparatul a fost expus la ploaie sau umezeală, nu funcționează normal, sau a fost abandonat.

Pe aparat nu trebuie așezate șchioape goale, cum ar fi lumânări aprinse.

AVERTISMENT: Nivelurile excesive ale presiunii sonore de la căști și căști pot cauza pierderea auzului.

AVERTISMENT: Acest echipament trebuie conectat numai la USB 1.0. Rapoarte de tip 1.1 sau 2.0.

continutS

Introducere 3

Caracteristici cheie: 3

Despre acest manual 3

Ce e in cutie?3

Cerinte de putere3

Prezentare generală a hardware-ului4

Vedere de sus - comenzi 4 Vedere din
spate - conexiuni 5

Noțiuni de bază6

Funcționare de sine stătătoare și pe computer – o prefață 6 Operare de
sine stătătoare – conexiuni audio și MIDI 6 Utilizarea
căștilor 6 Câteva cuvinte despre navigarea
prin meniu 6

Derularea patch-urilor7

Căutarea prin categorii7

Compararea patch-urilor7

Stocarea unui patch7

Introducerea numelui patch-ului (Pagina 1)..... 7 Salvarea
unui patch (Pagina 2) 8 Actualizarea sistemului
de operare UltraNova (PC) 8

Tutorial de sinteză8

Pitch 8

Ton 8

Volumul 9

Oscilatorii și mixerul 9

Plicuri și amplificator 11 LFO-
uri..... 12

Rezumat 12

Diagrama semnalului scăzut al UltraNova12

Secțiunea Editare sintetizator13

Navigare hardware 13

Oscilatoarele 1, 2 și 313

Parametri per-oscilator (Pagina 1) 13 Parametrii per-oscilator
(Pagina 2) 14 Parametri comuni ai
oscilatorului 14

Mixerul14

Parametrii mixerului (Pagina 1) 14 Parametrii
mixerului (Pagina 2) 15

Filtrele 1 și 2 16

Parametri per filtru (Pagina 1) 16 Parametri comuni
ai filtrului (Pagina 2) 17

Voci18

Plicuri19

Parametrii Anvelopei 1 (Amplitudine) (Pagina 1) 19 Parametrii Anvelope 1
(Amplitudine) (Pagina 2) 20 Parametru comun al
plicului 21 Parametrii plicului 2 (filtru) (Pagina
1) 21 Parametrii Plic 2 (Filtru) (Pagina
2) 22 Parametrul comun al
plicului 22 Parametrii plicurilor 3 până la 6 (Pagina
1) 22 Parametrii plicului 3 (Pagina
2) 23 Parametrul comun al
plicului 23

LFO-uri23

Parametrii LFO 1 (Pagina 1) 23

parametrii LFO 1 (Pagina 2) 25

Matricea de modulație25

Meniul matricei de modulație 25

Secțiunea de control26

Controalele Animate 26

Ajustați controalele 26

Butonul atins/filtru 27

Butonul Filtru 27

Butonul de blocare 27

Arpeggiatorul27

Acordul28

Efecte (FX)28

Meniul FX Pagina 1 – Panorare 28 Meniul FX Pagina 2
– rutare 29 Meniul FX Pagina 3 – Controale FX
Level 29 Meniul FX Pagina 4 – Parametrii
FX 30 Meniul
EQ 30 Meniul
Compresor 30
Meniul Distorsiuni 31
Meniul de întârziere..... 31
Meniul Reverb 32
Meniul Refren 32 Meniul
Gator 33

Vocoderul34

Automap® 35

Utilizarea UltraNova ca controler software 35 Meniul
Audio Pagina 1 – Intrări 35 Rutarea
audio în UltraNova35

Meniul Audio Pagina 2 – Căști 36 Meniul Audio Pagina 3 –
Ieșirile 1 și 2 și sursa gazdă 36 Meniul Audio Pagina 4 – Ieșirile 3 și
4 36 Meniul Audio Pagina 5 – Ieșire
SPDIF 37

Setări globale37

Meniul global Pagina 1 – MIDI și alte setări 37 Meniul global Pagina 2 –
Acordare, Viteză, frecvență de eșantionare și comutator cu pedală 37 Meniul global Pagina 3 –
Ceas 38 Meniul global Pagina 4 – Transferul de
corecții 38 Meniul global Pagina 5 – Evacuarea setărilor globale și
audio 39 Meniul global Pagina 6 – Calibrare
39 Meniul global Pagina 7 – OS Transmit..... 39

Tabel cu forme de undă40

Tabel cu valori de sincronizare40

Tabelul formei de undă LFO41

Tabelul surselor matricei de modulație41

Tabelul de destinație al matricei de modulație42

Modificarea parametrilor42

Tabel de filtrare44

Tabel cu modele Arp44

Tabelul modurilor Gator44

Tabel cu tipuri de efecte44

Introducere

Vă mulțumim că ați achiziționat sintetizatorul UltraNova. UltraNova este un sintetizator digital puternic, la fel de potrivit pentru spectacole live sau într-un mediu de înregistrare.

NOTĂ: UltraNova este capabil să genereze sunet cu o gamă dinamică mare, ale cărui extreme pot cauza deteriorarea difuzoarelor sau a altor componente, precum și auzului dvs.

Caracteristici cheie:

- Polifonie completă, cu până la 20 de voci
- Forme de undă sintetizatoare analogice clasice
- 36 de tabele de unde
- 14 tipuri de filtre
- Secțiune digitală FX încorporată cu efecte de compresie, panning, EQ, reverb, delay, distorsion, chorus și Gator
- Vocoder cu 12 benzi cu microfon dinamic cu gât de gâină (furnizat)
- Tastatură de 37 de note sensibilă la viteză cu aftertouch
- Integrare completă MIDI Automap
- Afișaj LCD cu 8 comenzi multifuncționale rotative, sensibile la atingere
- Interfață audio USB 2-in/4-out (placă de sunet)

Următoarele caracteristici sunt disponibile împreună cu software-ul adecvat UltraNova/Novation (descărcabil):

- Automap - control prin plug-in al dispozitivelor MIDI și al stațiilor de lucru audio digitale (DAW).
- Editor UltraNova (plugin VSTTM, AUTM , RTASTM) pentru DAW
- Software bibliotecar bazat pe Mac/Windows pentru gestionarea corecțiilor

Despre acest manual

Nu știm dacă ai ani de experiență cu tastaturile electronice sau dacă acesta este primul tău sintetizator. După toate probabilitățile, ești undeva între cele două. Așa că am încercat să facem acest manual cât mai util posibil pentru toate tipurile de utilizatori, iar acest lucru înseamnă inevitabil că utilizatorii mai experimentați vor dori să sări peste anumite părți ale acestuia, în timp ce rudele începători vor dori să evite anumite părți ale acestuia până când nu vor Sunteți convins că au stăpânit elementele de bază.

Cu toate acestea, există câteva puncte generale despre care trebuie să știți înainte de a continua să citiți acest manual. Am adoptat câteva convenții grafice în text, pe care sperăm că toate tipurile de utilizatori le vor fi de ajutor în navigarea prin informații pentru a găsi rapid ceea ce trebuie să știe:

Abrevieri, convenții etc.

Deoarece cele opt codificatoare rotative sunt menționate în mod repetat în manual, le-am prescurtat la REn, unde n este un număr între 1 și 8, referindu-se la codificatorul în cauză.

În cazul în care se face referire la comenzile panoului superior sau la conectorii panoului din spate, am folosit un număr astfel: {x} pentru a face trimitere încrucișată la diagrama panoului superior și astfel: {x} pentru a face trimitere încrucișată la diagrama panoului din spate. (Vezi paginile 4 și 5)

Am folosit MAJUSCULE GRADATE pentru a denumi comenzile panoului superior sau conectorii panoului din spate. Am folosit textul cu matrice de puncte LCD pentru a indica textul care apare pe ecranul LCD la începutul fiecărei descrieri a parametrilor și în tabelele cu parametri, dar aldine pentru a indica acest text în paragrafele principale ale manualului.

Sfaturi



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

Informații suplimentare



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

Ce e in cutie?

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

Păstrați toate materialele de ambalare pentru utilizare ulterioară dacă trebuie să expediați din nou unitatea.

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

- Sintetizator UltraNova
- Microfon cu gât de gâină • Unitate de alimentare DC (PSU)
- Ghid de pornire simplă
- Acest manual
- Cablu USB
- Cod de deblocare Automap PRO
- Card de înregistrare a garanției

Cerinte de putere

UltraNova este livrat cu o sursă de alimentare de 12 V DC, 1250 mA. Pinul central al conectorului coaxial este partea pozitivă (+ve) a sursei. UltraNova poate fi alimentat fie de acest adaptor de rețea AC-DC, fie de conexiunea USB la un computer. PSU vine cu adaptoare detașabile la prize în majoritatea țărilor; atunci când alimentați UltraNova de la sursa de alimentare, vă rugăm să vă asigurați că sursa locală de curent alternativ se află în intervalul de tensiuni cerute de adaptor – de exemplu, 100 până la 240 VAC - ÎNAINTE să o conectați la priza.

rețea.

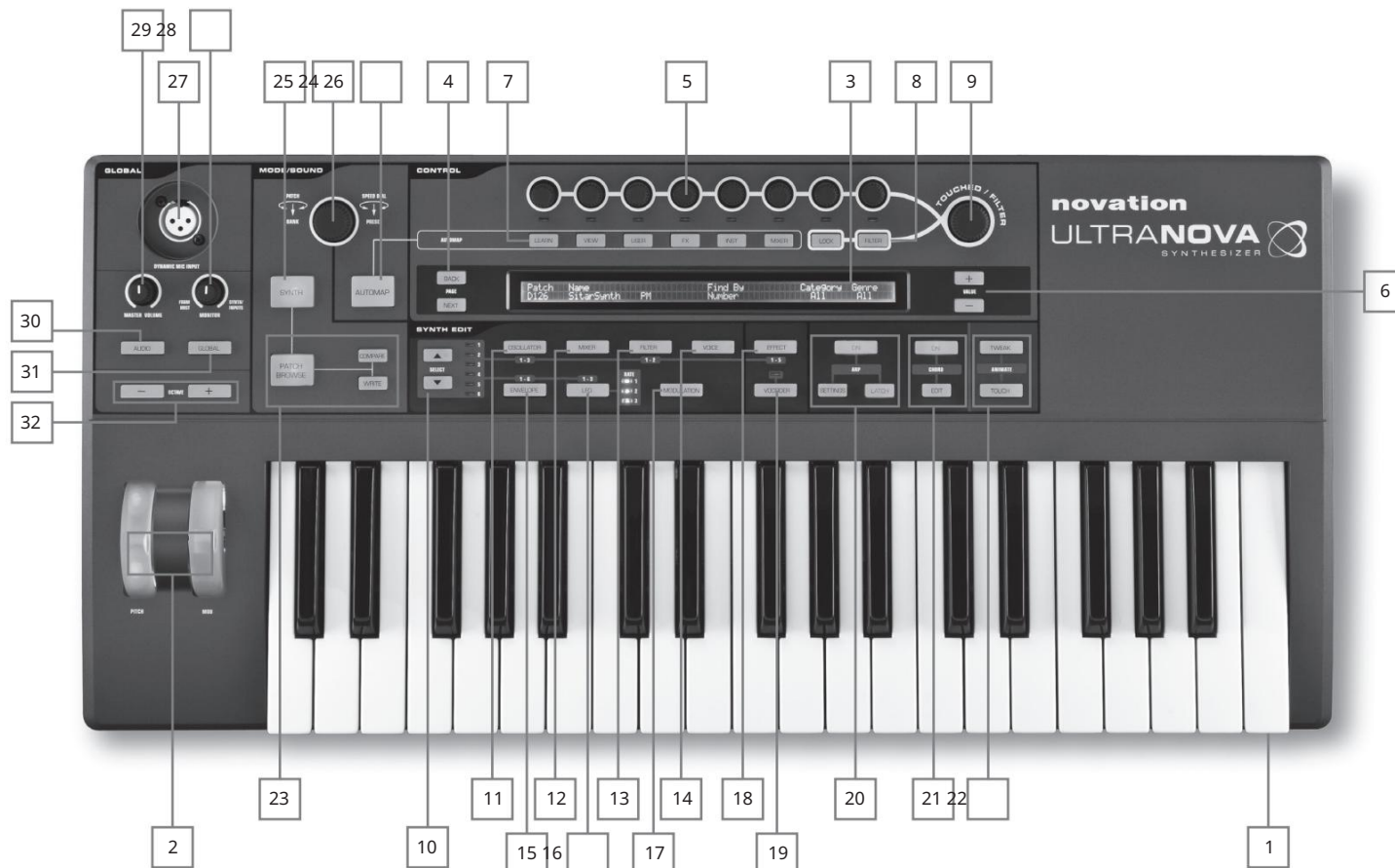
Vă recomandăm insistent să utilizați numai sursa de alimentare furnizată. În caz contrar, garanția dumneavoastră va fi anulată. Sursele de alimentare pentru produsul dvs. Novation pot fi achiziționate de la distribuitorul dvs. de muzică dacă l-ați pierdut pe al dvs.



Dacă alimentați UltraNova prin conexiunea USB, trebuie să știți că, deși specificația USB agreează de industria IT prevede că un port USB ar trebui să poată furniza 0,5 A la 5V, unele computere - în special laptop-uri - nu pot furniza acest curent. Funcționarea nesigură a sintetizatorului va duce la un astfel de caz. Când alimentați UltraNova de la portul USB al unui laptop, se recomandă insistent ca laptopul să fie alimentat de la rețeaua de curent alternativ și nu de la bateria sa internă.

Prezentare generală asupra hardware-ului

Vedere de sus - comenzi



[1] Tastatură de 37 de note (3 octave) cu senzor de viteză și aftertouch.

[2] Roțile PITCH și MOD. Roata PITCH este acționată mecanic pentru a reveni în poziția centrală atunci când este eliberată.

[3] Afișaj LCD cu matrice de puncte cu 2 rânduri x 72 de caractere. Pentru majoritatea meniurilor, afișajul este împărțit în opt zone de la stânga la dreapta, fiecare zonă corespunzând unui dintre codificatoarele rotative [5].

secțiunea CONTROL

[4] Butoanele PAGE BACK și NEXT: acestea sunt folosite pentru a face un pas înainte și înapoi între paginile de meniu. Acestea se aprind pentru a indica faptul că sunt disponibile pagini suplimentare. Nu au nicio funcție dacă meniul curent are o singură pagină.

[5] Encodere rotative – 8 comenzi rotative sensibile la atingere, blocate pentru parametru selec ie. Atingerea fiecărei comenzi selectează un parametru pentru ajustare, parametrii fiind indicați în rândul superior al afișajului LCD [3] imediat sub acesta. Mai mulți parametri pot fi selectați pentru ajustarea simultană, dacă se dorește. (Folosirea unui codicator rotativ în textul manual este indicată de „REn”, unde n este numărul codicatorului; de exemplu, „RE1” se referă la codicatorul rotativ 1). Sensibilitatea la atingere a butoanelor conductoare este, de asemenea, folosită pentru a le face controlere tactile active, iar re-declanșarea plicului și alte efecte pot fi efectuate prin simpla atingere a butoanelor.

[6] Butoanele VALUE + și -: Acestea reglează valoarea parametrului selectat curent – așa cum este indicat de LED-ul de sub codicatorul în uz – fie în sus, fie în jos. Valoarea parametrului este indicată în rândul de jos al afișajului LCD.

[7] Comenzile Automap: butoanele LEARN, VIEW, USER, FX, INST și MIXER sunt utilizate, împreună cu codificatoarele rotative, cu software-ul Automap de la Novation (vezi [26]).

[8] Butoanele LOCK și FILTER: acestea funcționează împreună cu Buton ATINS/FILTRE [9]. FILTER atribuie butonului pentru a controla frecvența de tăiere a filtrului 1; LOCK activează funcția butonului la ultimul parametru atins.

[9] ATENSAT/FILTR: acesta este un control mare, sensibil la atingere, cu „acțiune lină” menit să ajute o performanță mai expresivă atunci când cântăți live. Fie dublează acțiunea ultimului codicator rotativ atins, fie, dacă a fost apăsat butonul FILTER [8], frecvența filtrului 1.

secțiunea EDIT SINTEZ

Butoanele din zona Synth Edit a panoului de control sunt dispuse în ordinea logică a generării și tratamentului sunetului.

[10] Butoanele SELECT K și J: mai multe dintre blocurile principale de sinteză sunt duplicate: există 3 oscilatoare, 6 generatoare de envelope, 5 blocuri FX, 3 LFO-uri și 2 filtre. Fiecare bloc are propriul său meniu, iar butoanele de SELECTARE vă permit să selectați care este bloc fi controlat. Cele 1 până la 6 LED-uri de lângă indică blocul selectat în prezent.

[11] Butonul OSCILATOR: deschide un Meniu Oscilator (două pagini). UltraNova are 3 oscilatoare, iar oscilatorul care trebuie controlat poate fi ales cu SELECT K și butoanele J.

[12] Butonul MIXER: deschide meniul Mixer (două pagini).

[13] Butonul FILTER: deschide un Meniu Filtru (două pagini). UltraNova are 2 filtre, fiecare cu propriul meniu. Filtrul care trebuie controlat este selectat cu SELECT K și J butoane.

[14] Butonul VOCE: deschide meniul Voice (o pagină).

[15] Buton PLIC: deschide un Meniu Plic (două pagini). UltraNova are 6 generatoare de plicuri, fiecare cu propriul meniu. Generatorul de plic să fie controlat este selectat cu butoanele SELECT K și J.

[16] Buton LFO: deschide un meniu LFO (două pagini). UltraNova are 3 LFO-uri (low oscilatoare de frecvență), fiecare cu propriul meniu. LFO care trebuie controlat este selectat cu butoanele SELECT K și J. Setul de 3 LED-uri dedicate adiacente butonului LFO clipește pentru a indica frecvența curentă a fiecărui LFO.

[17] Butonul MODULATION: deschide Meniul Modulation (o pagină).

[18] Butonul EFFECT: deschide un meniu Efecte (FX) (patru pagini). UltraNova are 5 FX secțiunile și secțiunea care trebuie controlată pot fi alese cu Select K și J butoane.

[19] Butonul VOCODER: deschide meniul Vocoder (o pagină). Un LED se aprinde când Vocoderul este activ.

[20] Comenzi ARP: butoanele ON, SETTINGS și LATCH controlează funcțiile Arpeggiatorului UltraNova. Meniul Arp (o pagină) este afișat prin apăsarea butonului SETĂRI, butonul ON activează/dezactivează arpeggiatorul și

Butonul LATCH aplică efectul de arpeggiator ultimei note redată continuu, până când este apăsată o tastă ulterioară. LATCH poate fi preselecat astfel încât să fie eficient de îndată ce arpeggiatorul este activat.

- [21] Comenzi CHORD: UltraNova vă permite să cântați un acord cu o singură notă de la tastatură.
- Butonul ON activează funcția Chorder; butonul EDIT deschide meniul Chord Edit, de unde pot fi efectuate deiniționarea și transpunerea acordurilor.
- [22] Comenzi animate: butoanele TWEAK și TOUCH permit moduri alternative ale celor opt codificatoare rotative, permițându-le să fie utilizate dinamic în performanță.
- TWEAK vă permite să configurați un „panou de control” personalizat al parametrilor de sunet pentru fiecare patch pe care îl utilizați, astfel încât să îi puteți accesa cu ușurință pe cei de care aveți nevoie; TOUCH activează sensibilitatea tactilă a codificatoarelor, permițându-vă să introduceți modificări preprogramate ale sunetului dvs. doar prin atingerea unui buton.

comenzi MODE/SUNET

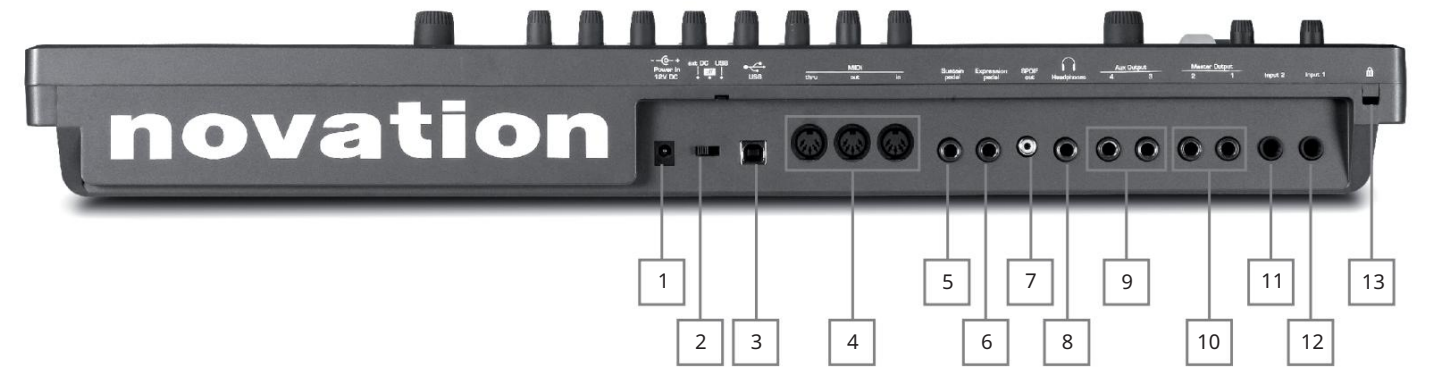
- [23] Comenzi pentru corecții: butonul PATCH BROWSE, împreună cu butoanele COMPARE și WRITE, vă permit să audiați patch-urile stocate din UltraNova, să le comparați cu setările curente de sintetizat (util în special atunci când modificați sunete) și suprascrieți patch-ul cu setările curente, dacă doriți.
- [24] Comandă rotativă PATCH SELECT/SPEED DIAL: utilizată în selecția patch-urilor. Rețineți că acest control are o funcție de apăsare, precum și o funcție de rotație.
- [25] BUTON SYNTH: acesta pune UltraNova în modul Synth, permițând generarea sunetului și funcțiile plăcii de sunet.
- [26] BUTON AUTOMAP: Modul Automap este alternativa la modul Synth și dezactivează efectiv funcțiile de control al sintetizatorului, permițând UltraNova să acționeze ca un controler Automap pentru plug-in-uri și DAW. Utilizarea acestei funcții necesită pachetul software Automap de la Novation. Rețineți că sintetizatorul va scoate în continuare audio atunci când este declanșat de MIDI din software-ul DAW.

controale GLOBALE

- [27] Intrare microfon dinamic: o mufă XLR pentru conectarea microfonului cu gât de găină furnizat sau un microfon dinamic alternativ (adică un microfon care nu necesită alimentare fantomă pentru a funcționa). Semnalul microfonului poate fi direcționat către vocoder, amestecat intern cu sintetizatorul și direcționat către ieșirile audio. În plus, intrarea microfonului poate fi direcționată direct la DAW folosind placa de sunet internă. Această intrare este anulată atunci când o mufă jack este conectată la Intrarea 1 [11] de pe panoul din spate.
- [28] MONITOR: acest control rotativ reglează echilibrul dintre sunetul de la gazdă (PC sau Mac, dacă este conectat) și sunetul combinat de la intrările sintetizator și audio.
- [29] MASTER VOLUME: controlul nivelului pentru ieșirile audio principale (și, de asemenea, pentru ieșirea câștilor dacă se păstrează setarea implicită pentru controlul nivelului câștilor din meniul Audio.)
- [30] BUTON AUDIO: deschide meniul Audio (șapte pagini), permițând rutarea audio și ajustări de nivel care trebuie făcute.
- [31] BUTON GLOBAL: deschide meniul global (șapte pagini).
- [32] Butoanele OCTAVE + și -: aceste două butoane transpun tastatura în sus sau în jos cu o octavă de fiecare dată când sunt apăsate, până la maximum cinci octave în jos sau patru octave în sus. Când ambele LED-uri sunt stinse (starea implicită), cea mai joasă notă de pe tastatură este o octavă



Vedere din spate – conexiuni



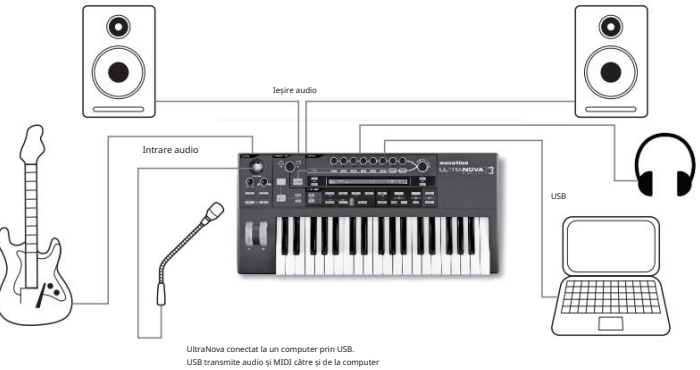
- {1} Conector de alimentare CC: priză standard de 2,2 mm pentru conectarea externă de 12 V Alimentator DC (furnizat). Vezi pagina 3.
- {2} Comutator pornit/oprit: comutator cu 3 poziții:
- | POZIȚIE | ACȚIUNE |
|---------|---|
| Stânga | Activează intrarea externă de 12 V DC [1] |
| Centru | Oprit |
| Dreapta | Permite alimentarea prin portul USB [3] |
- {3} Port USB: mufa USB 1.1 de tip B (compatibilă cu USB 2.0) pentru conectarea la PC sau Mac
- {4} Conectori MIDI: mufe standard MIDI In/Out/Thru (DIN-uri cu 5 pini)
- {5} Mufă pentru pedală sustain: mufă jack cu 2 poli (mono) ¼” pentru conectarea unui sustain pedala. Ambele tipuri de pedale NO și NC sunt compatibile; dacă pedala este conectată când UltraNova este pornită, tipul va fi detectat automat în timpul pornirii (cu condiția ca piciorul să nu fie pe pedală).
- {6} Mufă pentru pedală de expresie: mufă jack cu 3 poli (stereo) de ¼” pentru conectarea unei pedale de expresie. O listă completă a pedalelor acceptate poate fi găsită pe Novation answerbase la www.novationmusic.com/answerbase
- {7} Ieșire SPDIF: mufă fono (mufă RCA) care transportă versiunea digitală a ieșirilor principale 1 și 2 în format S-PDIF.
- {8} Mufă pentru câști: mufă jack cu 3 poli de ¼” pentru câști stereo. Volumul și mixul telefoanelor pot fi ajustate independent din meniul Audio.

- {9} Ieșiri Aux 3 și 4: 2 mufe jack de ¼”. Ieșirile sunt dezechilibrate, la +6 dBu nivel maxim.
- {10} Ieșirile principale 1 și 2: 2 mufe jack de ¼” care transportă ieșirea stereo principală. Ieșirile sunt dezechilibrate, la nivelul maxim de +6 dBu.
- {11} Intrarea 2: mufă jack de ¼” pentru microfon extern sau intrări audio la nivel de linie. Semnalul de la intrarea 2 poate fi mixat intern cu intrarea 1 folosind meniul audio. Intrările sunt echilibrate și pot accepta un nivel maxim de intrare de +2 dBu.
- {12} Intrare 1: mufă jack de ¼” pentru microfon extern sau intrări audio la nivel de linie. Această intrare suprascrie un conector XLR conectat la intrarea microfon dinamic [27] de pe panoul superior. Intrările sunt echilibrate și pot accepta un nivel maxim de intrare de +2 dBu.
- {13} Port Kensington Lock: pentru a vă asigura sintetizatorul.

Noțiuni de bază

Funcționare autonomă și pe computer – o prefață

UltraNova poate fi folosit ca sintetizator independent, cu sau fără conexiuni MIDI la/de la alte module de sunet sau tastaturi. De asemenea, poate fi conectat - prin portul său USB - la un computer (Windows sau Mac) care rulează o aplicație DAW. UltraNova poate fi controlat în întregime de pe computer utilizând pluginul UltraNova Editor. UltraNova Librarian este o aplicație software separată care ajută foarte mult la organizarea, salvarea și retragerea patch-urilor.

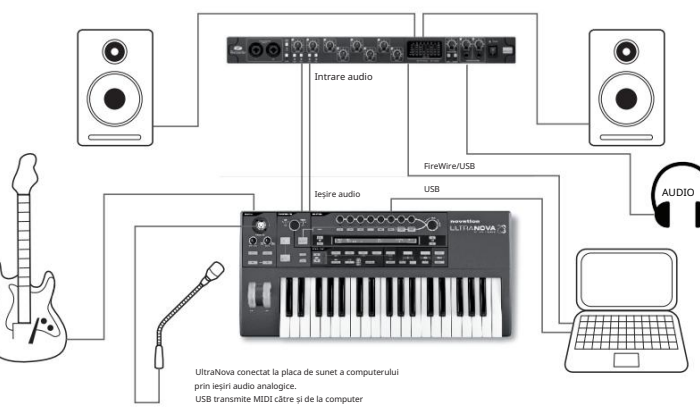


Metodele de conectare a UltraNova pentru a se adapta diferitelor metode de lucru sunt acoperite în documentația furnizată cu pachetele software UltraNova Editor și UltraNova Librarian. Programele de instalare pentru acest software și driverele USB aferente pot fi descărcate de la

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

Funcționare autonomă – conexiuni audio și MIDI

Cea mai simplă și mai rapidă modalitate de a începe cu UltraNova este să conectați cele două mufe de pe panoul din spate marcate Master Output 1 și 2 {10} la intrările unui amplificator stereo, mixer audio, difuzoare amplificate, placă de sunet de la o terță parte, sau alte mijloace de monitorizare a ieșirii.



i Notă: UltraNova nu este o interfață MIDI pentru computer. MIDI poate fi transmis între sintetizatorul UltraNova și computer, dar MIDI nu poate fi transmis către și de la porturile UltraNova MIDI DIN de la computer.

Dacă utilizați UltraNova cu alte module de sunet, conectați MIDI OUT {4} de pe UltraNova la MIDI IN de pe primul modul de sunet și conectați în lanț alte module în mod obișnuit. Dacă utilizați UltraNova cu o tastatură principală, conectați MIDI OUT a controlerului la MIDI IN pe UltraNova și asigurați-vă că tastatura principală este setată la canalul MIDI 1 (canalul implicit al UltraNova).



Cu amplificatorul sau mixerul oprit sau dezactivat, conectați adaptorul AC la UltraNova {1} și conectați-l la rețeaua de curent alternativ. Porniți UltraNova mutând comutatorul de pe panoul din spate {2} la Ext DC. În timpul pornirii, afișajul arată numărul versiunii și rmware pentru câteva secunde:

Novation UltraNova Versiunea 1.0.00									
Plasture	Nume	Novation UltraNova							
FX - COMPRESS 1/2COMPRESS 1/2	2.0 -20	0	64	C1Hold	C1Gain	32	127		
Plasture	Nume	Ceas) 156 BPM							
ClockSource	Miscarea circuitului	Stare)	Fly Wheeling						
FX - DISTORT 1/2DISTORT 1/2	DistType DistComp DistEnv	Dioda 100 0							
FX - REVERB 1/2REVERB 1/2	ReverbTime	ReverbDecay	ReverbPreDelay	ReverbWet	ReverbDry	ReverbRoom	ReverbReverb	ReverbReverb	ReverbReverb

Folosind căști Pe Dezactivat prin Patch

În funcție de setările de pe panoul din spate, este posibil să doriți să utilizați o pereche de căști stereo. Acestea pot fi conectate la mufa de ieșire pentru căști de pe panoul din spate. Ieșirile principale sunt încă active când căștile sunt conectate.

DUMP la	bancă	Patch-ul	Nume	Actualul OnePatch	OneBank	AllBanks
Port USB	A	0	Intră în Program			
NOTA: Amplificatorul pentru căști UltraNova este capabil să emită un nivel de semnal ridicat, vă rugăm să aveți grijă când setați nivelul de ieșire.						
DUMP la	Port USB	GLOBAL ȘI AUDIO				
Setarea implicită din fabrică pentru nivelul căștilor este că volumul acestora să fie controlat de controlul Master Volume. Cu toate acestea, este posibil să setați independent nivelul căștilor: Transmisie O/S curent						
Versiunea curentă O/S 1.0.00, deși Meniul Audio este disponibil de la versiunea 1.0.00, poate fi						
cum să faci asta acum. Apăsăți butonul AUDIO [30] pentru a deschide Meniul Audio, apoi apăsați butonul						
PAUSE NEXT din pagina 1, accesați Pagina 002 - 60 ----- 0dB						
Indept			In1	FX In2	FX	0

Rotirea RE1 în sens invers acelor de ceasornic schimbă setarea Controlului nivelului căștilor la Utilizare nivel și echilibru 1+2/3+4. Apoi nivelul căștilor poate fi ajustat independent de ieșirile principale cu RE6 (și orice echilibru între sunetele sintetizatorului și intrările cu RE7).

Câteva cuvinte despre navigarea prin meniu

UltraNova a fost proiectat pentru a oferi jucătorului control maxim asupra caracterului sonor Novation și funcționarea sistemului cu un minim de bătăi de cap. Toate meniurile principale sunt selectate printr-o singură apăsare pe un buton dedicat; de exemplu, apăsarea butonului OSCILATOR va deschide întotdeauna Meniul Oscilator, indiferent de locul în care vă aflați în sistemul de meniu în prezent. Nu este nevoie să faci „backup” sau „Exit” din orice meniu, poți oricând să mergi direct de la un meniu la altul cu o singură apăsare de buton.

Câteva dintre blocurile de procesare a sintetizatorului - cum ar fi meniurile Oscilator și Envelope - sunt duplicate; de exemplu, există 3 oscilatoare separate, fiecare cu propriul meniu. Când reselectați un meniu pentru un astfel de bloc multiplu, acesta se va deschide la cel pe care l-ați folosit ultima dată. De exemplu, dacă ajustați parametrii Plicului 4, apoi mergeți la alt meniu pentru a ajusta alți parametri și apoi apăsați din nou butonul Plic, meniul Plic se va redeschide cu parametrii pentru Plicul 4 vizibili. Același principiu se aplică meniurilor care au mai multe pagini - UltraNova își amintește ce parametri ați ajustat ultima dată și redeschide meniul la ultima pagină utilizată.

Salvarea unui patch (Pagina 2)

Banca PATCHSAVE Dest+C&G	A	0	Intră în Program	SaveCatg	SaveGenre
				Nici unul	Nici unul

Tweak1	Tweak2	RE1:		Tweak3	Tweak4	Tweak5	Tweak6	Tweak7	Tweak8
Nu este utilizat.	---	---		---	---	---	---	---	---

RE2: Selectarea băncii

Utilizați această comandă pentru a selecta în ce bancă (A,B,C sau D) urmează să fie scris patch-ul.

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: Pozitia patch-ului
 NmbrMds NmbrMds NmbrMds NmbrMds NmbrMds NmbrMds NmbrMds NmbrMds NmbrMds NmbrMds NmbrMds
 0 0 Utilizati 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
 aceasta comanda pentru a selecta numarul de destinatie al patch-ului in care va fi scris sunetul editat curent.

Numele patch-ului este salvat în fișierul `.patch`, iar conținutul este salvat în fișierul `patches/0001-nume-patch.patch`. Referința la fișierul de referință, deși acesta va fi suprascris cu noul nume al patch-ului dacă patch-ul este salvat fără a schimba poziția.

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



Folosiți butonul COMPARE pentru a asculta patch-ul selectat de RE2 și RE3.

RE4 – RE5: Nu este utilizat.

RE6: Selectare categorie

Selectati o categorie pentru noul patch. Consultati pagina 7 pentru lista de categorii.

RE7: Selectare gen

Selectati un gen pentru noul patch. Consultati pagina 7 pentru lista genurilor disponibile.

RE8: Nu este folosit.



Pentru a iesi din meniul Write apăsați orice alt buton de sinteză (de exemplu, SYNTH [25]).

Notă: O metodă mai rapidă de gestionare a patch-urilor (scrierea, încărcarea, redenumirea, reordonarea etc.) este folosirea UltraNova Librarian care poate fi descărcată. Acesta poate fi descărcat gratuit de la <http://novationmusic.com/support/ultranova>.

Actualizarea sistemului de operare (PC) al UltraNova

Fileurile de actualizare a sistemului de operare vor fi disponibile

din când în când la www.novationmusic.com/support/ultranova sub forma unui fișier SysEx MIDI. Procedura de actualizare necesită ca UltraNova să fie conectat prin USB la un computer care a avut mai întâi instalate driverele USB necesare. Instrucțiuni complete despre efectuarea actualizării vor fi furnizate odată cu descărcarea.

Tutorial de sinteză

Această secțiune acoperă subiectul generării sunetului în detaliu și discută diferitele caracteristici de bază disponibile în blocurile de generare și procesare a sunetului UltraNova.

Este recomandat ca acest capitol să fie citit cu atenție dacă sinteza sunetului analogic este un subiect necunoscut. Utilizatorii familiarizați cu acest subiect pot sări peste acest capitol și să treacă la capitolul următor.

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

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

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

- Ton •
- Ton
- Volumul

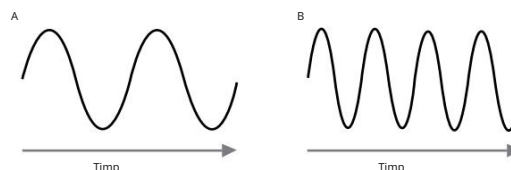
Ceea ce face ca un sunet să fie diferit de altul este mărimea relativă ale celor trei proprietăți, așa cum sunt prezente inițial în sunet, și modul în care proprietățile se schimbă pe parcursul durată sunetului.

Cu un sintetizator muzical, ne-am propus în mod deliberat să avem un control precis asupra acestor trei proprietăți și, în special, asupra modului în care pot fi modificate pe parcursul „duratei de viață” a sunetului.

Proprietățile primesc adesea denumiri diferite: volumul poate fi denumit Amplitudine, Loudness sau Level, Pitch ca Frecvență și Ton ca Timbre.

Pas

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



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

Ton

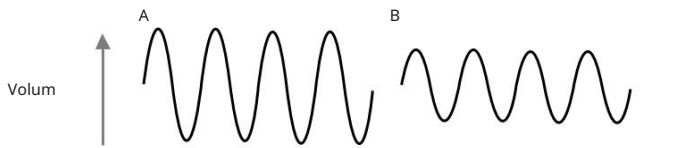
Sunetele muzicale constau din mai multe tonuri diferite, înrudite, care apar simultan. Cel mai tare este denumit înălțimea „fundamentală” și corespunde notei percepute a sunetului. Alte tonuri care alcătuiesc sunetul care sunt legate de fundamentală în rapoarte matematice simple sunt numite armonice.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

sunetul.

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

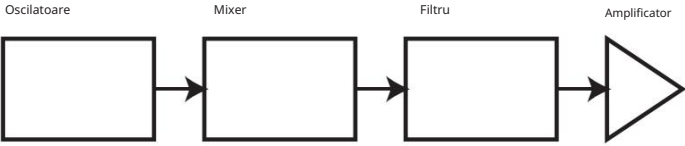
Volum

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



După ce a arătat că doar trei elemente pot defini orice sunet, aceste elemente trebuie acum să fie legate de un sintetizator muzical. Este logic ca o secțiune diferită a Sintetizatorului „sintetizează” (sau creează) aceste elemente diferite.

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



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

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

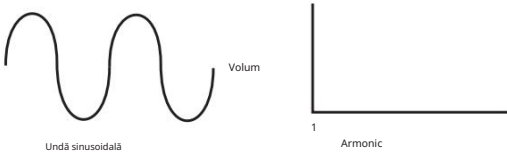
Oscilatorii și mixerul

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

Cu mulți ani în urmă, pionierii sintezei muzicale au descoperit că doar câteva forme de undă distincte conțineau multe dintre cele mai utile armonice pentru a produce sunete muzicale. Numele acestor unde își reflectă forma reală atunci când sunt privite pe un instrument numit Osciloscop și acestea sunt: unde sinusoidale, unde pătrate, unde dinți de fierăstrău, unde triunghiulare și zgomot.

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

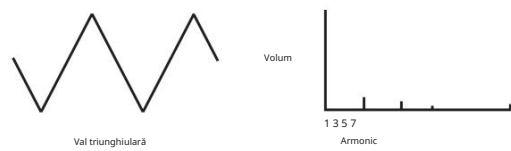
Diagramele de mai jos arată cum arată aceste forme de undă pe un osciloscop și ilustrează nivelurile relative ale armoniilor lor. Amintiți-vă, nivelurile relative ale diferitelor armonici prezente într-o formă de undă determină tonul sunetului înal.



Unde Sinusoidale

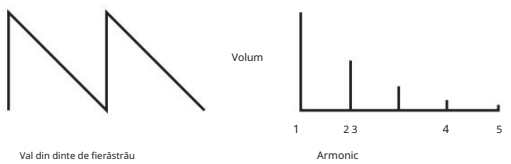
Acestea posedă doar o singură armonică. O formă de undă sinusoidală produce cel mai „pur” sunet, deoarece are o singură înălțime (frecvență).

Valuri triunghiulare



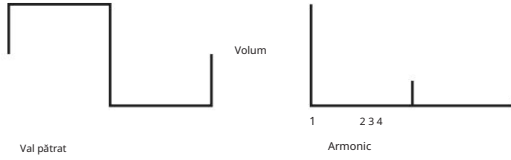
Acestea conțin doar armonici impare. Volumul fiecăruia scade pe măsură ce pătratul poziției sale în seria armonică. De exemplu, armonica a 5-a are un volum de 1/25 din volumul fundamentalei.

Valuri Sawtooth



Acestea sunt bogate în armonici și conțin atât armonici pare, cât și impare ale frecvenței fundamentale. Volumul fiecăruia este invers proporțional cu poziția sa în serie armonică.

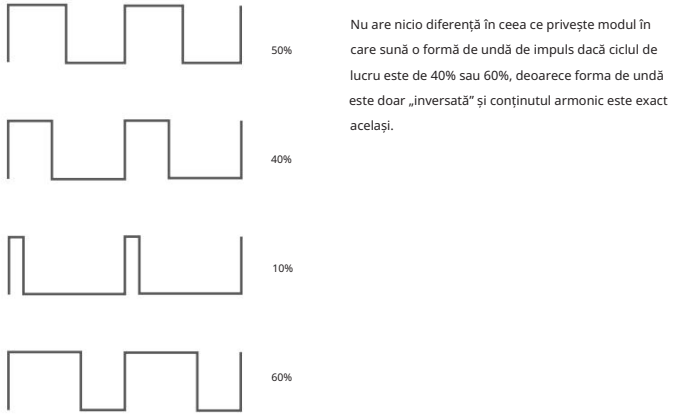
Unde pătrate / puls



Acestea au doar armonici impare, care sunt la același volum cu armonicile impare din a undă din dinți de fierăstrău.

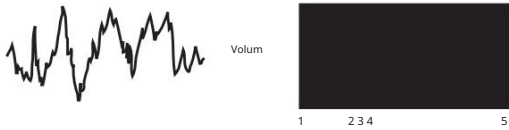
Se va observa că forma de undă pătrată petrece cantități egale de timp în starea sa „înaltă” și în starea sa „scăzută”. Acest raport este cunoscut sub numele de „ciclu de funcționare”. Un val pătrat are întotdeauna un ciclu de lucru de 50%, ceea ce înseamnă că este „înalt” pentru jumătatea ciclului și „scăzut” pentru cealaltă jumătate. În Ultranova, este posibil să se ajusteze ciclul de lucru al formei de undă pătrate de bază pentru a produce o formă de undă care are o formă mai „dreptunghiulară”. Acestea sunt adesea cunoscute sub denumirea de forme de undă de impuls. Pe măsură ce forma de undă devine din ce în ce mai dreptunghiulară, sunt introduse mai multe armonice egale, iar forma de undă își schimbă caracterul, devenind un sunet mai „nazal”.

Lățimea formei de undă a impulsului („Pulse Width”) poate fi modificată dinamic de un modulator, ceea ce duce la modificarea constantă a conținutului armonic al formei de undă. Acest lucru poate da formei de undă o calitate foarte „grasă” atunci când lățimea pulsului este modificată la o rată moderată.



Nu are nicio diferență în ceea ce privește modul în care sună o formă de undă de impuls dacă ciclul de lucru este de 40% sau 60%, deoarece forma de undă este doar „inversată” și conținutul armonic este exact același.

Valuri de zgomot



Acestea sunt practic semnale aleatorii și nu au o frecvență fundamentală (și, prin urmare, nicio proprietate de înălțime). Toate frecvențele sunt la același volum. Deoarece nu au înălțime, semnalele de zgomot sunt adesea utile pentru a crea efecte sonore și sunete de tip percție.

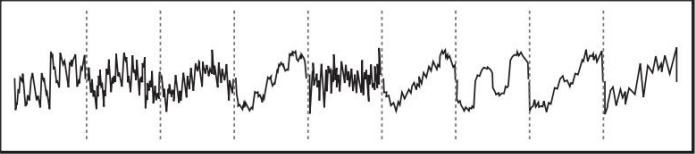
Forme de undă digitale

Pe lângă tipurile tradiționale de forme de undă oscilatoare detaliate mai sus, UltraNova oferă, de asemenea, un set de forme de undă alese cu grijă, generate digital, care conțin elemente armonice utile, în mod normal dificil de produs folosind oscilatoarele tradiționale.

Wavetables

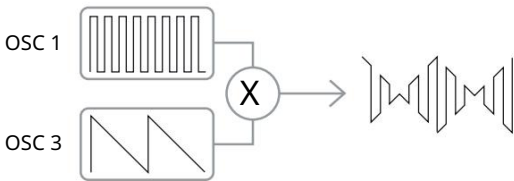
Un „wavetable” este în esență un grup de forme de undă digitale. Cele 36 de tabele de undă ale UltraNova conțin fiecare 9 forme de undă digitale separate. Avantajul unui tabel de undă este că formele de undă consecutive din tabelul de undă pot fi amestecate. Unele dintre tabele de unde ale UltraNova conțin forme de undă cu conținut armonic similar, în timp ce altele conțin forme de undă cu conținut armonic foarte diferit. Wavetables prind viață atunci când „indicele wavetable” – poziția în interiorul wavetable – este modulată, rezultând un sunet care își schimbă continuu caracterul, fie ușor, fie brusc.

9 Valurile alcătuiesc o masă cu valuri



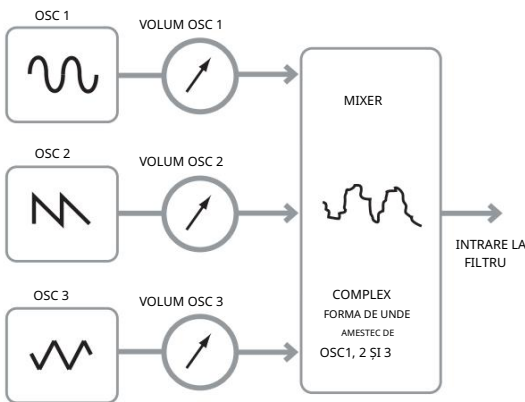
Modularea inelului

Un Ring Modulator este un generator de sunet care preia semnale de la două dintre oscilatoarele UltraNova și le „multiplică” efectiv împreună. UltraNova are 2 Ring Modulatoare, unul ia Osc 1 și Osc 3 ca intrări, iar celălalt ia Osc 2 și Osc 3. Ieșirea rezultată depinde de diferențele frecvențe și conținut armonic prezent în fiecare dintre cele două semnale oscilatoare și va consta dintr-o serie de frecvențe de sumă și diferență precum și frecvențele prezente în semnalele originale.



Mixerul

Pentru a extinde gama de sunete care pot fi produse, sintetizatoarele analogice tipice au mai mult de un oscilator. Folosind mai multe oscilatoare pentru a crea un sunet, este posibil să se obțină mixuri armonice foarte interesante. De asemenea, este posibil să detonezi ușor oscilatoarele individuale unul față de celălalt, ceea ce creează un sunet foarte cald, „gros”. Mixerul UltraNova permite amestecarea a trei oscilatoare independente, un oscilator de zgomot separat și două surse de modulator înel.



Filtrul

Ultranova este un sintetizator muzical substractiv. Scăderea implică faptul că o parte a sunetului este scăzută undeva în procesul de sinteză.

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

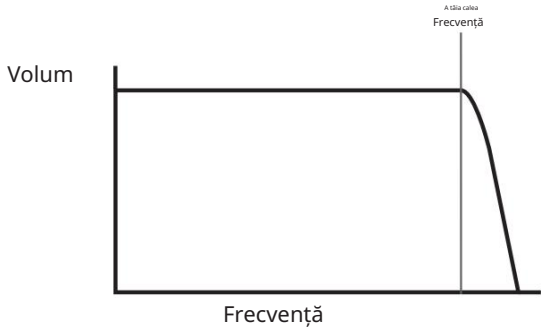
Pe UltraNova sunt disponibile 14 tipuri de filtre, deși acestea sunt variante de trei tipuri de filtre de bază: Low Pass, Band Pass și High Pass. Tipul de filtru cel mai frecvent întâlnit pe sintetizatoare este tipul Low Pass. Cu un filtru Low Pass, se alege un punct de tăiere (sau o frecvență de tăiere) și toate frecvențele sub acest punct sunt trecute, iar frecvențele de deasupra sunt eliminate. Setarea parametrului Filter Frequency dictează punctul sub care sunt eliminate frecvențele. Acest proces de eliminare a armoniilor din formele de undă are ca efect schimbarea caracterului sau a timbrului sunetului. Când parametrul Frecvență este la maxim, filtrul este complet „deschis” și nicio frecvență nu este eliminată din formele de undă brute ale oscilatorului.

În practică, există o reducere treptată (mai degrabă decât bruscă) a volumului armoniilor deasupra punctului de tăiere al unui filtru trece-jos. Cât de rapid reduc volumul acestor armonici pe măsură ce frecvența crește peste punctul de tăiere este determinat de panta filtrului. Panta este măsurată în „unități de volum pe octava”. Deoarece volumul este măsurat în decibeli, această pantă este de obicei citată ca atât de mulți decibeli pe octava (dB/oct). Valorile tipice sunt 12 dB/oct și 24 dB/oct. Cu cât numărul este mai mare, cu atât este mai mare respingerea armoniilor deasupra punctului de tăiere și cu atât efectul de filtrare este mai pronunțat.

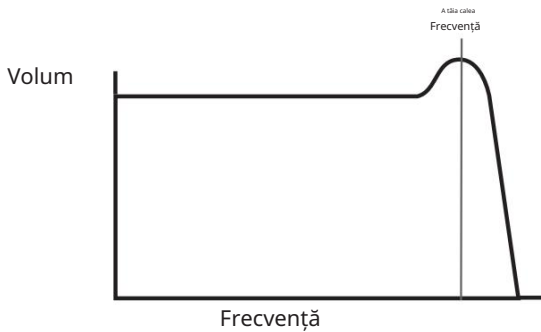
Un alt parametru important al filtrului este rezonanța acestuia. Frecvențele la punctul de tăiere pot fi mărite în volum prin controlul Rezonanței filtrului. Acest lucru este util pentru accentuarea anumitor armonici ale sunetului.

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

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

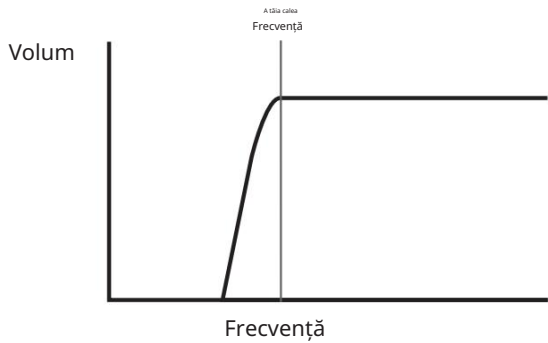


Când se adaugă rezonanță, frecvențele la punctul de tăiere sunt mărite în volum.

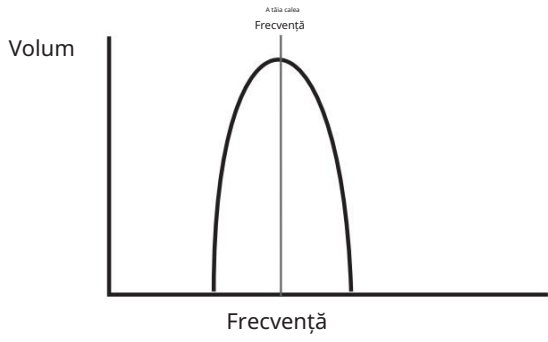


Pe lângă tipul tradițional de filtru Low Pass, există și tipuri High Pass și Band Pass. Tipul de filtru utilizat este selectat cu parametrul Tip filtru.

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



Când se folosește un filtru de trecere a benzii, este trecut doar o bandă îngustă de frecvențe centrate în jurul punctului de tăiere. Frecvențele de deasupra și dedesubtul benzii sunt eliminate. Nu este posibil să deschideți complet acest tip de filtru și să lăsați toate frecvențele să treacă.

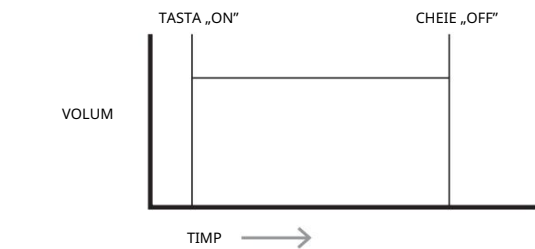


Plicuri și amplificator

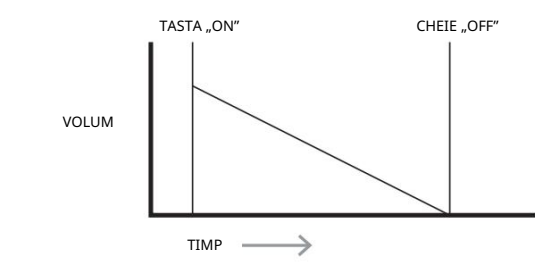
În paragrafele anterioare, au fost descrise sinteza înălțimii și timbrul unui sunet. Următoarea parte a Tutorialului de sinteză descrie modul în care este controlat volumul sunetului. Volumul unei note create de un instrument muzical variază adesea foarte mult pe durata notei, în funcție de tipul de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

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

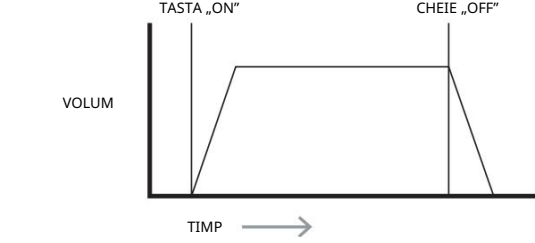
O notă de pian atinge rapid volumul maxim după ce o tastă este apăsată și scade treptat volumul la zero după câteva secunde, chiar dacă tasta este apăsată.



O emulare a secțiunii de șiruri atinge volumul maxim treptat doar când o tastă este apăsată. Acesta rămâne la volum maxim cât timp tasta este apăsată, dar odată eliberată tasta, volumul scade la zero destul de lent.



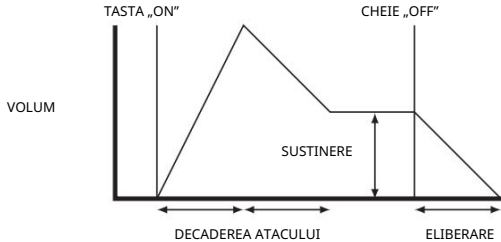
Într-un sintetizator analog, modificările caracterului unui sunet care apar pe durata unei note sunt controlate de o secțiune numită Generator de plicuri. UltraNova are 6



Generatoare de plicuri (numite Env 1 to Env 6). Env 1 este întotdeauna legat de un Amplifier, care controlează amplitudinea notei - adică volumul sunetului - atunci când nota este redată.

Fiecare generator de plicuri are patru comenzi principale care sunt utilizate pentru a regla forma plicului.

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



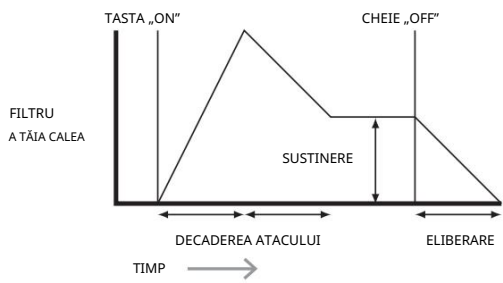
Timp de dezintegrare
Reglează timpul necesar pentru ca volumul să scadă de la volumul maxim inițial la nivelul setat de controlul Sustain în timp ce o tastă este apăsată.

Sustain Level
Acesta este spre deosebire de celelalte controale Envelope prin faptul că stabilește un nivel mai degrabă decât o perioadă de timp. Setează nivelul volumului la care rămâne plicul în timp ce tasta este ținută apăsată, după expirarea Timpului de decadere.

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

Un sintetizator tipic va avea unul sau mai multe plicuri. Un plic este întotdeauna aplicat pe amplificator pentru a modela volumul fiecărei note jucate. Plicuri suplimentare pot fi folosite pentru a modifica dinamic alte secțiuni ale sintetizatorului pe durata de viață a fiecărei note. Cel de-al doilea generator de plicuri al UltraNova (Env 2) este utilizat pentru a modifica frecvența de tăiere a filtrului pe durata de viață a unei note.

În UltraNova, generatoarele de plicuri de la 3 la 6 pot fi utilizate în scopuri speciale, cum ar fi modularea indicelui Wavetable sau a nivelurilor FX.



LFO-uri

La fel ca generatoarele de plic, secțiunea LFO a unui sintetizator este un modulator. Astfel, în loc să facă parte din sinteza sunetului în sine, este folosit pentru a schimba (sau modula) alte secțiuni ale sintetizatorului. De exemplu, un LFO poate fi folosit pentru a modifica înălțimea oscilatorului sau frecvența de tăiere a filtrului.

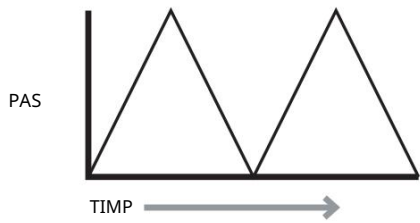
Majoritatea instrumentelor muzicale produc sunete care variază în timp atât ca volum, cât și ca înălțime și timbru. Uneori, aceste variații pot fi destul de subtile, dar totuși contribuie foarte mult la caracterizarea sunetului înal.

În timp ce un Envelope este folosit pentru a controla o modulație unică pe durata de viață a unei singure note, LFO-urile modulează folosind o formă de undă sau un model ciclic care se repetă. După cum sa discutat mai devreme, oscilatorii produc o formă de undă constantă care poate lua forma unei undă sinusoidale repetată, undă triunghiulară etc. LFO-urile produc forme de undă într-un mod similar, dar în mod normal la o frecvență care este prea joasă pentru a produce un sunet pe care urechea umană l-ar putea produce. percepe. (De fapt, LFO înseamnă Low Frequency Oscillator.)

Ca și în cazul unui plic, formele de undă generate de LFO-uri pot fi transmise altor părți ale sintetizatorului pentru a crea modificările dorite în timp – sau „mișcări” - ale sunetului.

UltraNova are trei LFO independente, care pot fi folosite pentru a modula diferite secțiuni de sintetizator și pot rula la viteze diferite.

O formă de undă tipică pentru un LFO ar fi o undă triunghiulară.



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

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

Pe lângă configurarea diferitelor secțiuni ale sintetizatorului pentru a fi modulate de LFO-uri, învelișurile suplimentare pot fi utilizate și ca modulatori în același timp. În mod clar, cu cât există mai multe oscilatoare, filtre, plicuri și LFO într-un sintetizator, cu atât este mai puternic.

rezumat

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

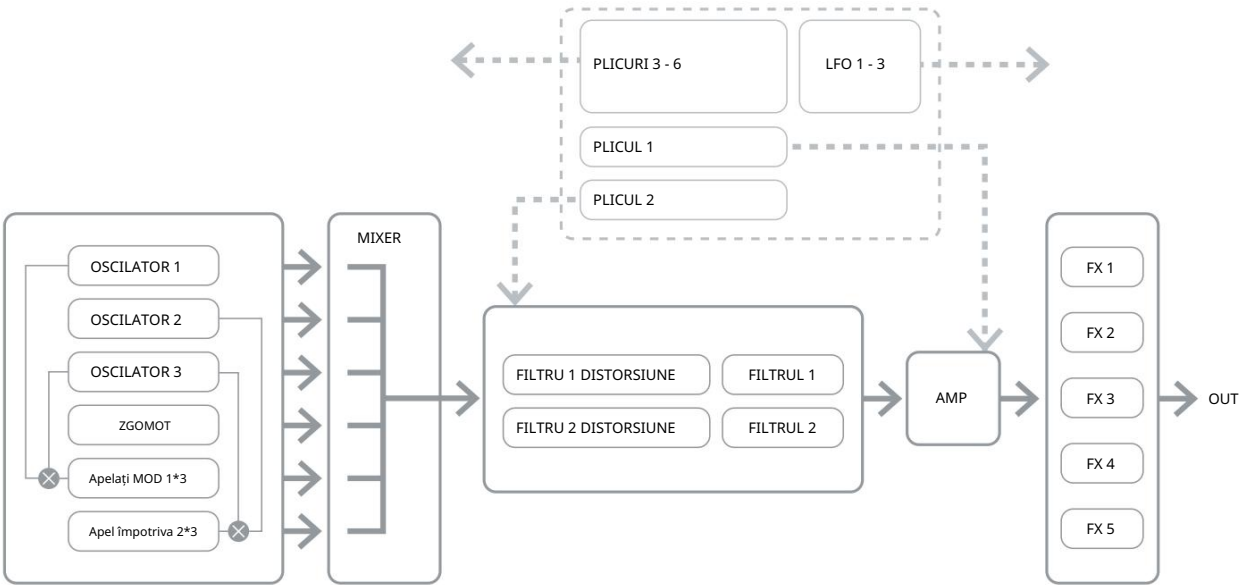
- 1 Oscilatoare care generează forme de undă la diferite înălțimi.
- 2 Un mixer care amestecă împreună ieșirile de la oscilatoare.
- 3 Filtre care elimină anumite armonice, schimbând caracterul sau timbrul sunetului.
- 4 Un amplificator controlat de un generator de anvelope, care modifică volumul unui sunet
- 5 LFO-uri și plicuri care pot fi folosite pentru a modula oricare dintre cele de mai sus.

O mare parte din plăcerea pe care o aveți cu un sintetizator este experimentarea cu sunete prestabilite din fabrică și crearea altora noi. Nu există niciun substitut pentru experiența „practică”.

Experimentele cu ajustarea multor parametri ai UltraNova vor duce în cele din urmă la o înțelegere mai deplină a modului în care diferitele controale modifică și ajută la formarea noilor sunete.

Înarmat cu cunoștințele din acest capitol și cu o înțelegere a ceea ce se întâmplă de fapt în mașină atunci când se efectuează modificări ale butoanelor și comutatoarelor, procesul de creare a sunete noi și interesante va deveni ușor - Distrează-te.

Diagrama fluxului de semnal ultranova



RE7: Densitate

Afișat ca: O1 Dens

Valoarea initiala: 0

Interval de reglare: de la 0 la 127

Parametrul de densitate adaugă efectiv copii ale formei de undă a oscilatorului. Pentru acestea sunt utilizați până la opt oscilatoare virtuale suplimentare, în funcție de valoarea parametrului. Acest lucru produce un sunet „mai gros” la valori mici spre medii, dar dacă oscilatoarele virtuale sunt ușor detonate (vezi RE8 mai jos), se obține un efect mai interesant.

RE8: Dezacordarea densității

Afișat ca: O1DnsDtn

Valoarea initiala: 0

Interval de reglare: de la 0 la 127

Acest parametru trebuie utilizat împreună cu controlul densității. Detonează oscilatorii virtuali de densitate și veți observa nu doar un sunet mai gros, ci și efectul de bătaie.

Parametrii Density și Density Detune pot fi utilizați pentru a „îngroșa” sunetul și pentru a simula efectul adăugării de voci suplimentare. Parametrii Unison și Unison Detune din meniul Voice pot fi utilizați pentru a crea un efect foarte asemănător, dar utilizarea Density și Density Detune au avantajul că nu este nevoie să folosiți voci suplimentare, care sunt inițiale ca număr.

Parametri per-oscilator (Pagina 2)

O1PchWin	O1WtInt	ModVib	MVibRate	OscDrift	OscPhase	FixNote	NoiseTyp			
+12	127		0		65		0	0 zile	Oprit	alb

RE1: Gama de înclinare a roților

Afișat ca: O1PchWh

Valoarea initiala: +12

Interval de reglare: de la -12 la +12

Roata de înălțime poate varia înălțimea oscilatorului cu până la o octavă, în sus sau în jos. Unitățile sunt în semitonuri, deci cu o valoare de +12, mișcarea roții în sus crește înălțimea notelor redată cu o octavă, iar mișcarea în jos le duce în jos cu o octavă. Setarea parametrului la o valoare negativă are ca efect inversarea sensului de funcționare al roții de pas. Veți observa că multe dintre patch-urile din fabrică au acest parametru setat la +2, permițând un interval de pitch wheel de ¼1 ton. Este de remarcant faptul că (ca toți parametrii per-oscilator) valoarea poate fi setată independent pentru fiecare oscilator.

RE2: Interpolarea tabelului undelor

Afișat ca: O1WtInt

Valoarea initiala: 127

Interval de reglare: de la 0 la 127

Acest parametru stabilește cât de lină este tranziția între formele de undă adiacente din aceeași tabelă de undă. O valoare de 127 va crea o tranziție foarte lină, cu formele de undă adiacente amestecându-se. Cu o valoare de zero tranzițiile vor fi abrupte și evidente. Cu o valoare mare O1WtInt setată, este posibil să păstrați un amestec de forme de undă adiacente dacă valoarea de modulație rămâne fixă. La modularea indicelui wavetable (prin LFO, etc.), parametrul de interpolare wavetable stabilește cât de lină (sau nul) este tranziția.

Parametri comuni ai oscilatorului

Restul parametrilor din meniul Oscillator sunt comuni tuturor celor 3 oscilatoare. Acestea sunt disponibile indiferent de oscilator selectat de butonul SELECT [10].

RE3: Notă fixă unică

Afișat ca: FixNote

Valoarea Oprit

inițială: Interval de reglare: Off, C# -2 până la G 8

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

RE4: adâncimea vibratoului

Afișat ca: ModVib

Valoarea initiala: 0

Interval de reglare: de la 0 la 127

Adăugarea de vibrato la un oscilator modulează (sau variază) înălțimea notei în mod ciclic, adăugând un „oscilare” tonului. Acest parametru determină adâncimea vibratoului și, prin urmare, cât de evidentă este „balanțul”. Roata de mod este folosită pentru a aplica vibrato, cu parametrul ModVib

valoare reprezentând adâncimea maximă de vibrato care poate fi obținută cu roata de mod în poziția sa complet „în sus”. Pe UltraNova, VibMod și MvibRate (mai jos) sunt parametri comuni care afectează toate oscilatoarele și nu necesită utilizarea secțiunii LFO.

RE5: Vibrato Rate

Afișat ca: MVibRate

Valoarea initiala: 65

Interval de reglare: de la 0 la 127

Acest parametru setează rata (sau frecvența) vibrato-ului de la foarte lent (valoare=0) la foarte rapid (valoare=127).

RE6: Deriva oscilatorului

Afișat ca: OscDrift

Valoarea initiala: 0

Interval de reglare: de la 0 la 127

Când cele trei oscilatoare sunt setate la același acord, formele lor de undă sunt perfect sincronizate. Vechile sintetizatoare analogice nu au putut să rămână perfect în ton, iar Oscil lator Drift „emulă” această imperfecțiune prin aplicarea unei cantități controlate de detonare, astfel încât oscilatorii să fie ușor detonat unul cu celălalt. Acest lucru adaugă un caracter „mai plin” sunetului.

RE7: Faza oscilatorului

Afișat ca: OscPhase

Valoarea initiala: 0 zile

Interval de ajustare: Liber, de la 0 la 357 de grade

Acesta ajustează punctul din forma de undă de la care pornesc oscilatorii și este reglabil în trepte de 3 grade pe parcursul unui ciclu întreg al formei de undă (360%). Efectul acestui lucru este de a adăuga un ușor „clic” sau „margină” la începutul notei, deoarece tensiunea de ieșire instantanee atunci când tasta este apăsată nu este zero. Setarea parametrului la 90% sau 270% produce cel mai evident efect. Cu parametrul setat la 0°, oscilatorii pornesc întotdeauna exact în pas. Dacă este setat Free, relația de fază a formelor de undă nu are legătură cu atunci când o tastă este apăsată.

RE8: Tip sursă de zgomot

Afișat ca: NoiseType

Valoarea initiala: alb

Interval de reglare: alb, înalt, bandă sau bandă înaltă

Pe lângă cele trei oscilatoare principale, UltraNova are și un generator de zgomot. Zgomotul alb este definit ca un semnal cu „putere egală la toate frecvențele” și este un sunet familiar de „sâșâit”. Restricționarea lățimii de bandă a generatorului de zgomot modifică caracteristica „sâșâitului”, iar celelalte trei opțiuni pentru acest parametru aplică o astfel de filtrare. Rețineți că generatorul de zgomot are propria sa intrare la mixer și, pentru a-l auzi izolat, intrarea sa va trebui mărită și intrările oscilatorului reduse. (Vezi 15.)

mixerul

Ieșirile celor trei oscilatoare și sursa de zgomot sunt transmise unui mixer audio simplu, unde contribuțiile lor individuale la ieșirea generală a sunetului pot fi ajustate. Majoritatea patch-urilor din fabrică folosesc fie două, fie toate cele trei oscilatoare, dar cu ieșirile lor însumate în diferite combinații de niveluri. Apăsând butonul MIXER [12] se deschide meniul Mixer, care are două pagini. Unul dintre butoanele PAGE va fi iluminat, indicând faptul că sunt disponibile alte pagini de meniu. Un total de 6 intrări și două trimiteri FX sunt disponibile pentru ajustare pe pagina 1, iar fiecare intrare poate fi selectată solo pe pagina 2.

Ca și în cazul oricărui alt mixer audio, nu fi tentat să măriți toate intrările. Mixerul trebuie folosit pentru a echilibra sunetele. Dacă sunt utilizate mai multe surse, atunci fiecare setare de intrare ar trebui să fie la jumătate - aproximativ 64 sau cam așa ceva, și cu cât folosiți mai multe intrări, cu atât trebuie să fiți mai atent. Dacă înțelegeți greșit, riști tăierea internă a semnalului, care va suna extrem de neplăcut.

Parametrii mixerului (Pagina 1)

O1Level	O2Level	O3Level	RM1*3Lvl	RM2*3Lvl	NoiseLvl	PreFXLvl	PostFXLvl			
127		0		0		0	0	0	0dB	0dB
RE9: Solo	RE10: Solo	RE11: Solo	RM13Solo	RM23Solo						
Oprit	Oprit	Oprit	Oprit	Oprit	Oprit	Oprit	Oprit			
Afișat ca:			O1Level							
Valoare inițială:			127							
Interval de ajustare:	Portamento	Portamento	Portamento	Portamento	Portamento	Portamento	Portamento	Portamento	25	
L1Rate	L1Sync	L1Wave	L1Phase	L1Slew	L1KSync	L1Conn	L1OneSh			
68	Oprit	A lui		0		0	Oprit	Oprit	Oprit	
L1Delay	L1DSync	L1InOut	L1DTrig				FadeIn	Legato		
0	Oprit									
On/Off	Balance	Width	SibLevel	SibType						
Oprit		v67 m	0 127		40		Trecere	înalta		

Parametri comuni ai filtrului (Pagina 2)

Restul parametrilor din meniul Filter sunt comuni tuturor ambelor filtre. Ele sunt disponibile indiferent de filtru selectat de butonul SELECT (10).

FBalance	FRouting	FreqLink	ResLink
-64	Paralel	Oprit	Oprit

F2Freq	F2Res	F2Env2	F2Track	F2Type	F2DAmnt	F2DType	F2QNorm
RE1: 1270	Balanita filtrului	0		127		LP24	

Afisat ca: FBalance
 FBalance FRouting FreqLink ResLink
 Valoar64 initiala: Paralel 64Off

Interval de reglare: de la -64 la +63

Cele două secțiuni de filtrare ale UltraNova pot fi utilizate simultan, dar configurate în moduri diferite: AmpRel, AmpVeloc, AmpRept, AmpTTrig, AmpAtt 2, AmpDec, AmpSust, AmpMTrig.

(vezi RE2 mai jos). Filtrele low-pass și band-pass pot fi combinate în paralel pentru a crea sunete asemănătoare vorbirii (consultați Sfaturi

d'AmpRspAmpDisrAmpAttileAmpDetlAmpSsrReAmpSRdAmpVelvKvAmpVestecAfi leşirele celor două secţiuni de filtru împreună în orice combinaţie doriţi. Valoarea minimă a parametrului de -64 reprezintă ieşirea maximă de la filtrul 1 şi nicio ieşire FitRelFitVeloc

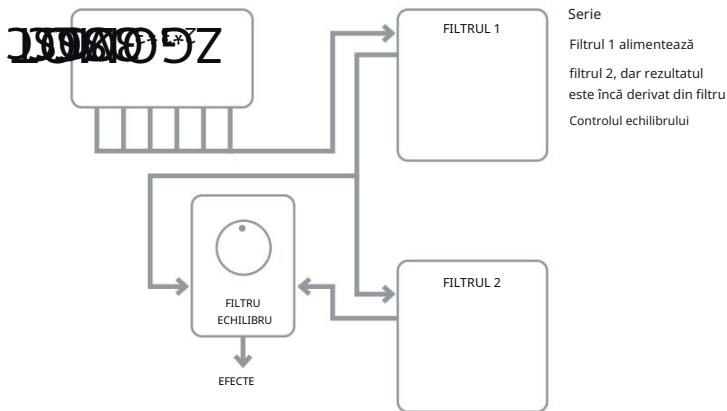
FitSus 35 45 0 0 Off Re-Trig
de la filtrul 2, iar valoarea maximă de +63 reprezintă ieșirea maximă de la filtrul 2 și la filtrul 1. Dacă se înregistrează o ieșire negativă, aceasta este datorată diferenței de fază dintre ieșirile celor două filtre. Dacă se înregistrează o ieșire pozitivă, aceasta este datorată diferenței de fază dintre ieșirile celor două filtre. Dacă se înregistrează o ieșire negativă, aceasta este datorată diferenței de fază dintre ieșirile celor două filtre. Dacă se înregistrează o ieșire pozitivă, aceasta este datorată diferenței de fază dintre ieșirile celor două filtre.

E3Att E3Dec 10 70 RE2: Rutarea filtrului	E3Sus 64	E3Rel 40	E3Delay 0	E3Repeat 0	E3TTrig 0	E3MTrig 0	OFF	Re-Trig
---	----------	----------	-----------	------------	-----------	-----------	-----	---------

E3AtSlp E3DcSlp E3AttTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvITk LvlTkNte
 Afisat Valoare 127 0 0
 initială: Interval Paralel

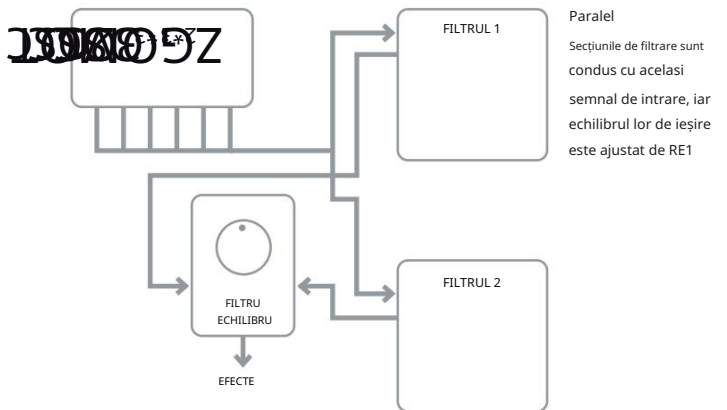
de reglare: Bypass, Single, Series, Parallel, Paral2, Drum

UltraNova oferă cinci combinații posibile ale celor două blocuri de filtrare, plus bypass. Modul unic folosește numai filtrul 1, celelalte moduri interconectează cele două secțiuni de filtru în diferite moduri.



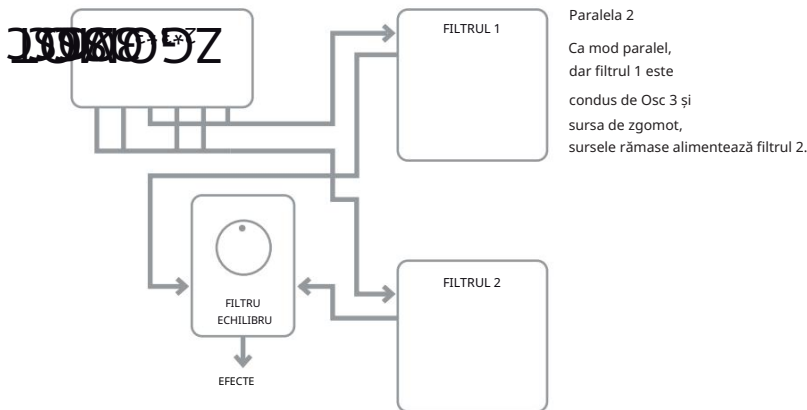
Serie

Filtrul 1 alimentează
filtrul 2, dar rezultatul
este încă derivat din filtru
Controlul echilibrului

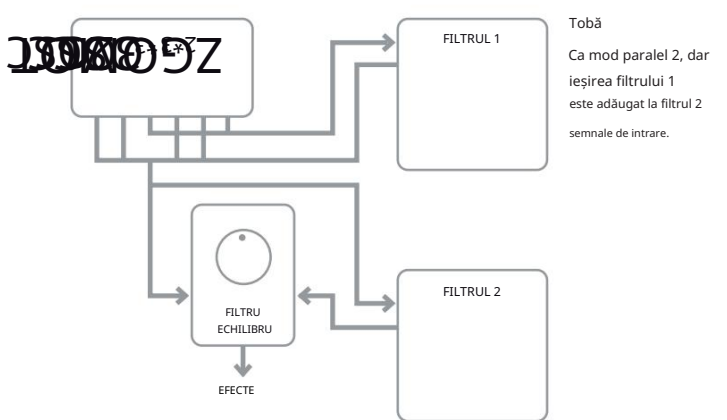


Paralel

Secțiunile de filtrare sunt conduse cu același semnal de intrare, iar echilibrul lor de ieșire este ajustat de RE1



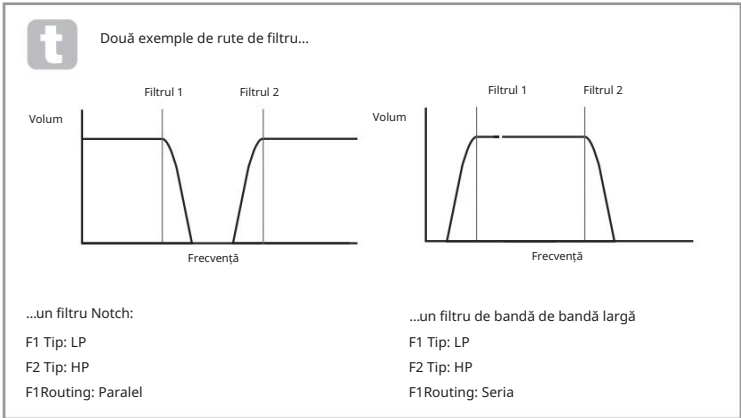
Paralela 2
Ca mod paralel,
dar filtrul 1 este
condus de Osc 3 și
sursa de zgomot,
sursele rămase alimentează filtrul 2.



Tobă

Ca mod paralel 2, dar ieșirea filtrului 1 este adăugat la filtrul 2 semnale de intrare.

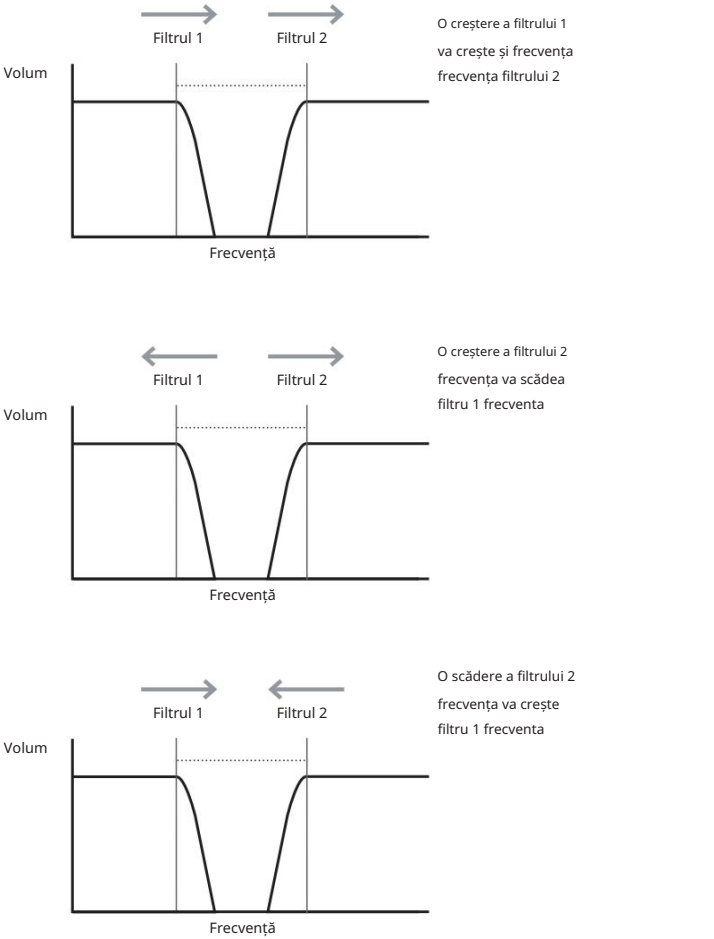
Rețineți că modulele Parallel 2 și Drum diferă într-un aspect important de celelalte prin faptul că filtrul 1 și filtrul 2 sunt alimentate din surse diferite. Acest lucru permite sursei de zgomot și Osc 3 să fie filtrate într-un mod diferit de oscilatorii 1 și 2 și de ieșirile Ring Modulator, o cerință importantă atunci când se creează anumite sunete de percucie.



RE3: Filter Frequency Link

Afișat ca: FreqLink
Valoarea inițială: Oprit
Gama de ajustare: Oprit sau Pornit

Setarea Frequency Linking la On creează o relație între frecvențele celor două secțiuni Filter și reatribuie funcția RE1 pentru Filtrul 2 de la Frequency la Frequency Offset (vezi Filter Menu Pagina 1, RE1, mai sus). Offset-ul filtrului 2 este relativ la frecvența filtrului 1.



RE4: Filter Resonance Link

Afișat ca: ResLink
Valoarea inițială: Oprit

Interval de reglare: Off sau On

Setarea Resonance Linking la On aplică aceeași valoare a parametrului Resonance atât pentru Filtrul 1, cât și pentru Filtrul 2. Controlul Filter Resonance (RE2, Pagina 1) afectează ambele filtre, indiferent de care filtru este selectat în prezent pentru ajustare.

RE5-RE8: Nu este utilizat

voci

UltraNova este un sintetizator polifonic cu mai multe voci, ceea ce înseamnă, practic, că puteți cânta acorduri pe tastatură și fiecare notă pe care o țineți apăsată va suna. Fiecare notă este numită „voce”, iar motorul DSP al UltraNova este suficient de puternic pentru a vă asigura că veți rămâne întotdeauna fără ingeri înainte de a rămâne fără voci! (Dar asta depinde de câte voci sunt alocate fiecărei note – vezi parametrul Unison din meniul Voice de mai jos).
Cu toate acestea, dacă controlați UltraNova de la un secvențior MIDI, teoretic este posibil să se epuizeze (există maxim 20 de voci în interior). Deși acest lucru este probabil să se întâmple doar rar, utilizatorii pot observa ocazional acest fenomen, care este denumit „furt de voce”.

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

Apăsând butonul VOICE [14] se deschide Meniul Voce, care este o singură pagină. Pe lângă selectarea sonorului polifonic sau mono, meniul vă permite, de asemenea, să setați portamento și alți parametri de sonorizare aferenți.

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

RE1: Voci unison

Afișat ca: Unison
Valoarea inițială: Oprit

Gama de ajustare: Unison Oprit, 2, 3, 4

poate fi folosit pentru a „îngroșa” sunetul prin alocarea de voci suplimentare (până la 4 în total) pentru fiecare notă. Fiți conștienți de faptul că „rezervorul” de voci este inițial și cu mai multe voci atribuite, polifonia este redusă în consecință. Cu 4 voci per notă, un acord de patru note se apropie de limita UltraNova, iar dacă se adaugă noi note la acord, „furtul vocii” este implementat și nota (notele) inițială (notele) redată poate fi anulată.

Dacă limitarea polifoniei impusă de Unison Voices este restrictivă, un efect similar poate fi obținut prin utilizarea mai multor oscilatoare și ajustarea parametrilor Density și Detune. De fapt, majoritatea patch-urilor din fabrică folosesc Density și Detune mai degrabă decât Unison pentru a-și atinge efectul multitimbral.

RE2: Unison Detune

Afișat ca: Undetune
Valoarea inițială: 25

Interval de reglare: de la 0 la 127

Unison Detune se aplică numai atunci când Unison Voices este setat la ceva decât Off. Parametrul determină cât de mult este detonată fiecare voce în raport cu celelalte; veți putea auzi o diferență în sunetul aceleiași note cu un număr diferit de voci
chiar dacă Unison Detune este setat la zero, dar sunetul devine mai interesant pe măsură ce crește valoarea.

Modificarea setărilor Unison Voices sau Unison Detune în timp ce țineți apăsată o notă nu are niciun efect asupra sunetului. Noile setări vor fi eficiente numai atunci când este redată o notă nouă.

RE3: Nu este folosit.

D4: Portamento Time

Afișat ca: PortTime
Valoarea initiala: Oprit

Interval de reglare: Oprit, de la 1 la 127

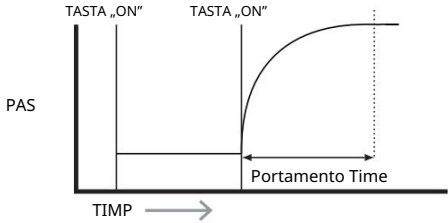
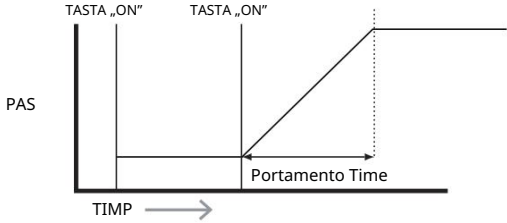
Cu Portamento activ, notele redade alunecă secvențial de la una la alta, mai degrabă decât să sară imediat la înălțimea notei dorită. Sintetizatorul își amintește ultima notă jucată și gliderea va începe de la acea notă chiar și după ce tasta a fost eliberată. Portamento Time este durata alunecării, iar o valoare de 70 echivalează cu aproximativ 1 secundă. Portamento este destinat în primul rând utilizării într-un mod mono (vezi RE5 mai jos), unde este deosebit de eficient. Poate fi folosit și într-un mod Poly, dar funcționarea sa poate fi neprevăzută, în special atunci când sunt redade acorduri. Rețineți că Pre-Glide trebuie setat la zero pentru ca Portamento să fie operațional.

D5: Modul Portamento

Afișat ca: PortMode
Valoarea initiala: Expo

Interval de ajustare: Expo sau Linear

Aceasta stabilește „forma” tranzițiilor Portamento și Pre-Glide (vezi RE6 mai jos) de la o notă la alta. În modul Linear, alunecarea modifică înălțimea uniformă între nota anterioară și cea care se redă. În modul Expo, înălțimea se schimbă mai rapid la început și apoi se apropie de nota „țintă” mai lent, adică exponențial.



RE6: Pre-alunecare

Afișat ca: PreGlide
Valoarea initiala: 0

Interval de reglare: 0, -12 până la +12

Pre-Glide are prioritate față de Portamento, deși folosește Ora Portamento parametru pentru a-i seta durata. Pre-Glide este calibrat în semitonuri și fiecare notă jucată va începe de fapt a pe o notă legată cromatic până la o octavă deasupra (valoare = +12) sau sub (valoare = -12) nota corespunzătoare tastei apăsată și alunecă spre nota „țintă”. Acest lucru diferă de Portamento prin faptul că, de exemplu, două note jucate în secvență vor avea fiecare propriul Pre-Glide, legat de notele jucate și nu va exista nicio alunecare „între” note.

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

RE7: Mod polifonie

Afișat ca: PolyMode
Valoarea initiala: Poli1

Gama de reglare: Mono, MonoAG, Poly1, Poly2, Mono2

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

Mono – acesta este modul monofonic standard; se aude o singură notă odată și se aplică regula „ultima redată”.

MonoAG – AG înseamnă Auto-Glide. Acesta este un mod mono alternativ, care diferă de Mono prin modul în care funcționează Portamento și Pre-Glide. În modul Mono, Portamento și

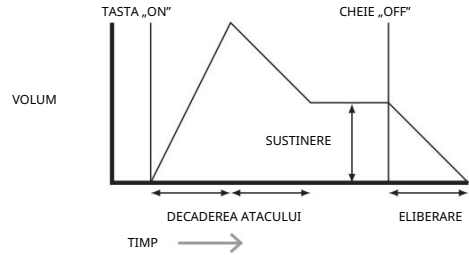
Pre-Glide se aplică atât dacă notele sunt redade separat, fie într-un stil legato (când o notă este redată când alta este deja apăsată). În modul MonoAG, Portamento și Pre-Glide funcționează numai dacă tastele sunt interpretate în stil legato; redarea notelor separat nu produce efect de alunecare.

Poly1 – în acest mod polifonic, redarea succesivă a aceluiași note folosește voci separate și, prin urmare, notele sunt „stivuite”, astfel încât sunetul devine mai puternic pe măsură ce sunt redade mai multe note. Efectul va fi evident doar pe patch-urile cu un timp de eliberare de amplitudine mare. Poly2 – în acest mod alternativ, redarea succesivă a aceluiași note folosește vocile originale, astfel încât creșterea volumului inerentă în modul Poly1 este evitată. Mono 2 – acesta diferă de Mono prin modul în care sunt declanșate fazele de atac ale plicurilor. În modul Mono, când se joacă stilul Legato, plicurile sunt declanșate o singură dată, prin apăsarea inițială a tastei. În modul Mono 2, fiecare apăsare de tastă va declanșa din nou toate plicurile.

RE8: Nu este folosit

plicS

UltraNova oferă o mare flexibilitate în utilizarea plicurilor în crearea de sunet, bazată pe conceptul familiar ADSR.



Plicul ADSR poate fi vizualizat cel mai ușor luând în considerare amplitudinea (volumul) unei note în timp. Plicul care descrie „durata de viață” a unei note poate fi împărțit în patru faze distincte și sunt prevăzute ajustări pentru fiecare dintre acestea:

Attack – timpul necesar pentru ca nota să crească de la zero (de exemplu, când este apăsată tasta) la nivelul maxim. Un timp lung de atac produce un efect de „fade-in”.

Decay – timpul necesar pentru ca nota să scadă în nivel de la valoarea maximă atinsă la OSCILATORS sfârșitul fazei de atac la un nou nivel, definind durata de viață a notei.

Sustain – aceasta este o valoare a amplitudinii și reprezintă volumul notei după fazele inițiale de atac și decay, adică în timp ce țineți apăsată tasta. Setarea unei valori scăzute pentru Sustain poate da un efect foarte scurt de percuție (cu condiția ca timpilor de atac și de dezintregare să fie scurți).

Eliberare – Acesta este timpul necesar pentru ca nota să revină la zero după ce a fost eliberată de tastea audibil (deși va diminua volumul) după eliberarea tastei.

Deși cele de mai sus discută ADSR în ceea ce privește volumul, rețineți că UltraNova este echipat cu o serie generată de plicuri separate pentru controlul altor blocuri sintetizatoare precum White.

precum și amplitudinea – de exemplu, filtri, oscilatori etc.

Apăsarea butonului F2 (15) se deschide meniul F2 care are 15 pagini pentru fiecare plic. Unul dintre butoanele SELECT și unul dintre butoanele PAGE vor fi iluminate FBalance FRouting FreqLink ResLink indicând faptul că mai multe plicuri sunt disponibile pentru a fi controlate și că sunt disponibile alte pagini de meniu paralele pe care afișează un total de 16 parametri per plic pentru ajustarea F2Env F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm

ment, opt pe Pagină. Rețineți că ultimul parametru de pe pagina 2 este comun pentru toate plicurile, 127 peste 20 de secunde C3 127

Parametrii Anvelopei 1 (Amplitudine) (Pagina 1)									
AmpAtt	AmpDec	AmpSus	90	AmpRel	AmpVeloc	AmpRept	AmpTTrig	AmpMTrig	
2	127	40	0	0	OFF	Re-Trig			
AmplAtt									
AmpAtt	AmpDec	AmpSus	90	AmpRel	AmpVeloc	AmpRept	AmpTTrig	AmpMTrig	
2	127	40	0	0	OFF	Re-Trig			
Generatorul de plicuri 1 controlează parametrii ADSR ai amplitudinilor notelor.									
FitAtt	FitDec	FitSus	75	FitRel	FitVeloc	FitRept	FitTTrig	FitMTrig	
2	35	45	0	0	OFF	Re-Trig			
RE1: Timp de atac de amplitudine									
AmpAtt	AmpDec	AmpSus	90	AmpRel	AmpVeloc	AmpRept	AmpTTrig	AmpMTrig	
2	127	40	0	0	OFF	Re-Trig			
Valoarea initiala: 2									
E3Att	E3Dec	E3Sus	Interval de reglare	E3Rel	E3Veloc	E3Rept	E3TTrig	E3MTrig	
70	64	Acest parametru setează		40					
timpul de atac al notei. Cu o valoare de 0 nota este la nivelul maxim imediat ce tasta este apăsată; cu o valoare de 127, nota durează									
E3Att	E3Dec	E3Sus	Interval de reglare	E3Rel	E3Veloc	E3Rept	E3TTrig	E3MTrig	
70	64	Acest parametru setează		40					
pentru a atinge nivelul maxim. La mijlocul setării (64), timpul este de aprox. 220 ms (cu condiția ca									
Amplitude Attack Slope (Pagina 2, RE1) să aibă o valoare zero).									

Interval de reglare: C -2 până la G 8
 Balance FRouting FreqLink ResLink
 Aceasta setează o pagină de referință utilizată pentru Amplitude Level Track. Când este activ, acest parametru
 crește volumul pentru notele de deasupra piesei alese și îl reduce pentru notele de dedesubt. C 3,
 valoarea implicată, este Middle C pe tastatură; acesta este C cu o octavă mai sus
 AmptAtt 2 AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTrig AmpMTrig
 nota cea mai joasă pe pe tastatură (tot C), cu condiția ca butonul OCTAVE [32] să nu fie selectate.

[illegible]

 Pentru a auzi efectul oricăruia dintre parametrii Filter Envelope, va trebui mai întâi să mergeți la Meniurile Filter și să configurați unele filtre. Apoi setați RE5 în meniul Filtru Pagina 1 (F1Env2 sau F2Env2) la o valoare inițială de aprox. +30 și asigurați-vă că filtrul nu este complet deschis – adică setați F1Freq la intervalul mediu.

RE1: Timp de atac al filtrului

Afișat ca:	FitAtt
Valoarea inițială:	2

Interval de reglare: de la 0 la 127

Acest parametru stabilește modul în care acționează secțiunea de filtrare în timpul fazei de atac a notei. Cu cât valoarea este mai mare, cu atât ia mai mult timp pentru ca filtrul să reacționeze în această fază.

 Pentru a evalua acțiunea parametrilor Filter Envelope pentru fiecare dintre fazele ADSR (RE1 până la RE4), poate fi util să nu setați toate trei la zero.

RE2: Timp de degradare a filtrului

Afișat ca: FilDec

Valoarea	75
----------	----

inițială: Interval de ajustare: de la 0 la 127

Acest parametru stabilește modul în care acționează secțiunea de filtru în timpul fazei de Decay a notei. Din nou, cu cât valoarea parametrului este mai mare, cu atât este mai lungă perioada pentru care se aplică filtrarea.

RE3: Filter Sustain Level

Afișat ca:	FitSus
Valoarea inițială:	35

Interval de reglare: de la 0 la 127

Frecvența filtrului (cut-off sau centru, în funcție de tipul de filtru) „se stabilește” la o valoare stabilită de Filter Sustain Level. Astfel, odată ce etapele de Attack și Decay ale anvelopei sunt finalizate, conținutul armonic care va fi cel mai evident în sunet va fi determinat de acest parametru. Amintiți-vă că dacă parametrul de frecvență al filtrului (așa cum este setat în meniul Filter) este setat la o valoare prea mică sau prea mare, efectul anvelopei va fi limitat.

RE4: Timp de eliberare a filtrului

Afișat ca:	FitRel
Valoarea initiala:	45

Interval de reglare: de la 0 la 127

Pe măsură ce eliberarea filtrului crește în valoare, nota suferă din ce în ce mai multă acțiune de filtrare odată ce tasta este eliberată.

t Rețineți că timpul de eliberare a amplitudinii (în parametrii plicului 1) trebuie setat suficient de mare pentru a produce un „fade-out” audibil înainte ca efectul de filtrare pe „coada” notei să fie evident.

RE5: Amplitude Sustain Rate

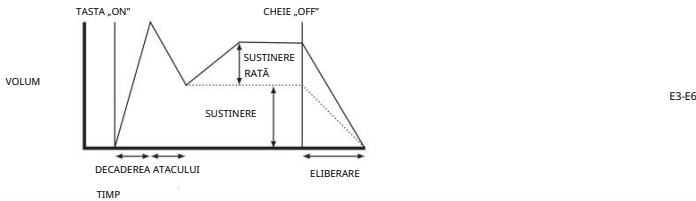
Afișat ca: AmpSusRt

FILTRE

Valoarea inițială: ApogeeRms

Interval de ajustare: de la -64 la Flat la +63

Cu acest parametru setat la Flat, volumul în timpul fazei Sustain a anvelopei rămâne constant. Variații suplimentare ale caracterului unei note pot fi obținute făcând ca nota să devină mai tare sau mai silențioasă în timp ce tasta este apăsată. O valoare pozitivă a Sustain Rate va determina creșterea volumului în timpul fazei de susținere și va continua să facă acest lucru până când se atinge nivelul maxim. Parametrul controlează rata la care nota crește volumul, iar cu cât valoarea este mai mare, cu atât este mai rapidă rata de creștere. Orice timp de eliberare setat va acționa normal atunci când tasta este eliberată, indiferent dacă volumul maxim a fost atins sau nu . Dacă este setată valoarea negativă, volumul în timpul fazei Sustain scade, iar dacă tasta nu este eliberată, nota va deveni în cele din urmă inaudibilă.



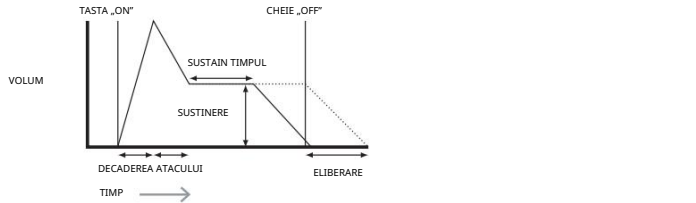
i Valorile mai mici (pozitive sau negative) ale Amplitude Sustain Rate sunt în general mai utile.

RE6: Amplitude Sustain Time

Afișat ca:	AmpSusTm
Valoarea initiala:	127

Interval de reglare: de la 0 la 126, KeyOff

Acest parametru setează durata fazei de susținere. Cu o valoare KeyOff, nota va rămâne audibilă continuu până când tasta este eliberată (cu excepția cazului în care a fost aplicată o valoare negativă a Sustain Rate pentru a-și reduce volumul). Orice altă valoare a Sustain Time va tăia nota automat după un timp prestabilat dacă tasta este încă apăsată. Timpul de eliberare se aplică în continuare dacă cheia este eliberată mai devreme. O valoare de 126 setează timpul de susținere la aprox. 10 secunde, în timp ce valorile în jur de 60 îl setează la aproximativ 1 secundă.



RE7: Track Level Amplitude

Afișat ca:	AmpLvITk
Valoarea inițială:	0

Interval de reglare: de la -64 la +63

Acest parametru funcționează în mod similar cu ceilalți parametri de „urmărire” Attack Track și Decay Track (RE3 & RE4), dar volumul notei este modificat, în funcție de intervalul dintre acesta și Track Note stabilite de RE8. . Cu o valoare pozitivă, notele mai mari decât Track Note devin progresiv mai puternice cu cât sunt mai departe de Track Note și invers. Cu o valoare negativă, notele mai mari decât Track Note devin progresiv mai liniștite cu cât sunt mai îndepărtate de Track Note și, din nou, invers. Rețineți că această modificare a volumului se aplică în mod egal tuturor fazelor anvelopei de amplitudine; este volumul general al notei care se modifică cu Level Track. Efectul trebuie utilizat cu moderație;

valorile scăzute au un efect mai bun.

RE5: Viteza filtrului

Afișat ca:	FltVeloc
Valoarea inițială:	0

Interval de reglare: de la -64 la +63

Deoarece Amplitude Velocity adaugă sensibilitate la atingere la volum, astfel încât Filter Velocity poate fi setată pentru a face acțiunea filtru sensibilă la atingere. Cu valori pozitive ale parametrilor, cu cât cântați mai greu tastele, cu atât efectul filtrului va fi mai mare. Cu Filter Velocity setată la zero, caracteristicile sunetului sunt aceleași, indiferent de modul în care sunt redată tastele. Rețineți că negativ valorile au efect invers.

RE6: Repetare filtru

Afișat ca:	FltRept
Valoarea inițială:	0

Interval de reglare: de la 0 la 126, Infinity

Când Filter Repeat este setată la o altă valoare decât zero, fazele Attack și Decay ale anvelopei sunt repetate înainte ca faza Sustain să fie inițiată. Acest lucru are un efect similar cu Amplitude Repeat și utilizarea ambilor parametri de repetare poate crea unele sunete destul de izbitoare.

RE7: Filter Touch Trigger

Afișat ca:	FltTTrig
Valoare inițială:	Onrit

Interval de reglare: Off, T1ReTrig la T8ReTrig, T1Trig la T8Trig, T1Enable la T8Enable

Spre deosebire de Amplitude Touch Trigger, Filter Touch Trigger are trei opțiuni pentru fiecare control sensibil la atingere: Trigger, Re-trigger și Enable. Cu toate acestea, ca și în cazul Amplitude Touch Trigger, este necesar să activați modul Animated Touch apăsând TOUCH butonul [22] pentru a utiliza funcția.

Re-Trigger – acționează într-un mod similar cu Amplitude Re-Trigger, cu excepția faptului că acțiunea de filtrare este re-declanșată prin atingerea butonului codicatorului selectat. Nota este redată normal atunci când tasta este apăsată, atingerea butonului re-declanșează întregul plic. Modul Re-Trigger este confirmat pe Pagina 1 a meniului Animated Touch prin litera „R” în poziția corespunzătoare.

DECLANȘAREA ÎN ACEST MOD, acțiunea de filtrare declarată de plic nu este inițiată prin apăsarea unui 127 0
Tasta din

dintre de ferastră, iar nota va suna inițial fără ca niciun plic să acționeze asupra filtresului. Atingerea butonului O2PchWh oIarNotIntnt
FixNote ModVibRate OscDrift OscPcNoiseType
(în timpul căruia se tastează pagina 4 din meniul Animato) duce la declanșarea și inițierea corectă a oscilatorului.

O2Semi O3Cents O3VsSync O3Wave O3PWldx O3Hard O3Dense O3DsDtn
Activare – în acest mod, acțiunea de filtrare declarată de plic este inițiată de tastatură, dar numai în OSCILATOR
timp ce butonul este atins. Astfel, puteți trece foarte ușor între sunet cu O2PtchWh O2WTInt FixNote
ModVibRate OscDrift OscPcNoiseType
și fara acțiunea plicilor asupra filtresului. Interfața de utilizare este următoarea Pagina 4 din 127 65 meniu

O3Semi O3Cents O3VsSync O3Wave O3PWldx O3Hard O3Dense O3DsDtn
Dinți de ferastră 0 127 0 0 0

RE8: Filtru Multi-trigger

O3PchWh O3WTInt FixNote ModVib Rate OscDrift OscPc NoiseType
Afișat: 127 FiltTrig 0 65 0 0 zile alb

Valoarea initiala: Re-Trig

Gama de reglare: Legato sau Re-Trig

F1Fires F1Envz F1Track F1Type F1DAmt F1Znms
Acesta este un efect similar cu Amplitude Multi-trigger. Când este setat la Re-Trig,
fiecare notă redată își va declara plicul complet ADAMS, chiar dacă alte taste sunt ținute apăsat.
FBalance FRouting FreqLink ResLink
Cu plicii aplicați pe aceste surse, fiecare instrument care este efectuat în regiunile de decanșare în
F2Envz F2Track F2Type F2DAmt F2DType F2QNorm
apăsat va produce o notă cu plicul arătând că este produs orice efect de filtrare. Toate notele ulterioare
f2Freq f2Znms
nu vor lipsi orice filtrare dinamic. Repetiții pentru modul Legato sa fie FBalance FRouting FreqLink
Trebuie selectat opțiunea operativă parafetei „vocea flauto” – nu va funcționa cu vocea polifonică. Vezi pagina 18.

Consulta pagina 20 pentru mai multe detalii despre stilul Legato.

VELOPE AmpAttDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRepr AmpTrig

2 90 127 40 0 Re-Trig 0 OFF

AmpAttDec AmpDcSlp AmpAttTk AmpDectk AmpSusRt AmpSusMn AmpLvTrk LvlTkNte

0 127 0 0 0 127 0 0 C 3

Parametrii picului 2 (filtru) (Pagina 2)

FitDecTkSus FitAttkTkFitDecTkFitDecTkFitDecTkFitDecTkFitDecTkFitDecTk

75 35 45 0 0 OFF Re-Trig

PLICURI

FitAttkSlp FitDcSlp FitAttkTk FitDectk FitSusRt FitSusMn FitLvTrk LvlTkNte

0 127 0 0 0 0 127 0 C 3

E3-E6

RE1 Filter Attack Slope

E3Dec E3Sus E3Rel E3Delay E3Repeat E3TrigT E3MTrig

100 0 40 0 0 OFF Re-Trig

Afisat ca: E3Attk E3DcSlp E3AttTk E3Dectk E3SusRat E3SusTmn E3LvTrk LvlTkNte

Valoarea: 127 0 0 0 0 127 0 C 3

0 Interval de reglare: de la 0 la 127

Acest parametru controlează „forma” caracteristicii de atac aplicată filtrelor.

Cu o valoare de 0, orice efect de filtrare aplicat fazei de atac crește linear – adică crește în cantități egale în intervale de timp egale. O caracteristică de atac neliniar poate fi selectată ca alternativă, unde efectul de filtru crește mai rapid la început.

RE2: Panta de degradare a filtrului

Afișat ca:	FltDCSlp
Valoarea inițială:	127

Interval de reglare: de la 0 la 127

Aceasta corespunde pantei de atac al filtrului în același mod în care panta de decădere de amplitudine corespunde pantei de atac de amplitudine. Astfel, liniaritatea reacției secțiunii filtrului în timpul fazei de dezintegrare a anvelopei poate fi variată, de la liniar la o pantă mai exponențială, unde orice efect de filtru este mai pronunțat în prima parte a fazei de dezintegrare.

RE3: Filter Attack Track

Afișat ca:	FltAttTk
Valoarea inițială:	0

Interval de reglare: de la -64 la +63

La fel ca Amplitude Attack Track, acest parametru leagă timpul de atac al unei note de poziția sa pe tastatură. Când Filter Attack Track are o valoare pozitivă, efectul de filtrare în timpul fazei de atac a unei note este scurtat pe măsură ce urcați pe tastatură. Dimpotrivă, notele inferioare au timpul de atac crescut. Când se aplică o valoare negativă, relațiile sunt inversate.

RE4: Filter Decay Track

Afișat ca:	FltDecTk
Valoarea inițială:	0

Interval de reglare: de la -64 la +63

Acest parametru funcționează exact în același mod ca Attack Track, cu excepția faptului că efectul de filtrare din timpul fazei de Decay a unei note devine dependent de poziția sa de la te tastatură.

RE5: Filter Sustain Rate

Afișat ca:	FltSusRt
Valoarea inițială:	Apartament

Interval de ajustare: de la -64 la Flat la +63

Cu o valoare Flat, frecvența filtrului rămâne constantă în timpul fazei Sustain a notei.

Dacă Filter Sustain Rate primește o valoare pozitivă, frecvența filtrului continuă să crească în timpul fazei Sustain, astfel caracterul notei continuă să se modifice audibil pentru mai mult timp. Cu valori scăzute ale Ratei de susținere a filtrului, schimbarea este lentă și crește în rapiditate pe măsură ce valoarea crește. Cu valori negative, frecvența filtrului scade în timpul fazei de susținere. Vezi pagina 21 pentru o ilustrare.

RE7: Filter Sustain Time

01PrtChwH	01TInt	FixNote	ModVib	MvibRate	OscDrift	OscPhase	NoiseType				
Afișat ca: +12	127				Oprit	0	65	0	0 zile		alb
Valoarea inițială: 127											
02Semi 02Cents 02VSync 02Wave 02PWLdix 02Hard 02Dense 02DnsDtn											
Interval de reglare: de la 0 la 126 Keyoff Sawtooth 0 127 0 0											

Acest parametru se aplică și fazei din sustinere și stabilește cât timp rămâne activă orice filtrare declanșată de plic. Când este setat la 0, filtrarea rămâne aplicată continuu. Alb

02PWLdix 02Hard 02Dense 02DnsDtn 02Wave 02VSync 02Cents 02Semi 02SustainTime 02PWLdix 02Hard 02Dense 02DnsDtn 02Wave 02VSync 02Cents 02Semi

până la 126, filtrarea rămâne aplicată continuu. Alb

02PWLdix 02Hard 02Dense 02DnsDtn 02Wave 02VSync 02Cents 02Semi 02SustainTime 02PWLdix 02Hard 02Dense 02DnsDtn 02Wave 02VSync 02Cents 02Semi

efectul său se oprește la brusc înainte de încheierea notei și vei rămâne cu faza de elibere a picului.

02PWLdix 02Hard 02Dense 02DnsDtn 02Wave 02VSync 02Cents 02Semi 02SustainTime 02PWLdix 02Hard 02Dense 02DnsDtn 02Wave 02VSync 02Cents 02Semi

Filtrul Sustain Time, afișat nota 0 nu mai sună deloc înainte de a fi filtrul

F1Freq	F1Rez	F1Env2	F1Track	F1Type	F1DAmnt	F1DType	F1QNorm		
RE7: Track Level Filter	0	127	LP24	0				Dioda	64
Afișat ca: Balance	0								
Valoarea inițială: Paralel									
Interval de reglare: de la -64 la 64									
parametru funcționează de la -64 la 64									
mod similar cu celuli parametrului de „urmărire”, dar profunzimea cu care este aplicat anvelopa filtrului este cea care modifică, în raport cu intervalul, Balance Routing ResLink									
-64	Paralel	Intre	Oprit	Oprit				Dioda	64
nota redată și nota track setată de RE8. Cu o valoare pozitivă, efectul de filtrare declanșat de plic devine progresiv mai pronunțat pentru									
notele mai mari decât nota de pistă cu cât sunt mai îndepărtate de nota de pistă și invers. Cu un AmpDec negativ AmpSus AmpRel									
AmpPWLdix 02Hard 02Dense 02DnsDtn 02Wave 02VSync 02Cents 02Semi 02SustainTime 02PWLdix 02Hard 02Dense 02DnsDtn 02Wave 02VSync 02Cents 02Semi									
Valoarea, notele mai mari decât 127 Note suferă o filtrare progresiv mai mică cu cât sunt mai									

Parametri comuni alpicului

75	35	45	0 Re-Trig	0	OFF
E3Att10	E3decimbre 70	E3Sus64	E3RelE3Delay 40	E3RepeatE3Trig 0 0	E3MTrig OFF
E3AtSlp	E3DcSlp	E3AttTk	E3DecTk	E3SusRat	E3SusTim
0	127	0	0	0	0
				127	0
					C 3

Anvelopele de amplitudine și filtru, dar pot fi alocate după bunul plac pentru a controla multe alte funcții de sinteză, inclusiv majoritatea parametrilor oscilatorului, filtru, EQ și panning, printre altele.

Atribuirea picurilor de la 3 la 6 la alți parametri de sinteză este efectuată în Meniul Modulation (vezi pagina 25 pentru detalii complete). Pentru a le asculta efectele, trebuie mai întâi să deschideți Meniul Modulation și să setați Modulation Patch 1's Source la Env3 și Destination la un parametru la alegere (de exemplu, Global Oscillator Pitch – 0123Pcht).

Aranjamentul parametrilor pentru Plicurile 3 la 6 este identic, iar aranjamentul urmează îndeaproape pe cel al Plicurilor 1 și 2 (Amplitudină și Filtre). Deși sunt notate ca Plic 3, rezumatele parametrilor de mai jos se aplică în mod egal pentru Plicurile 3, 4, 5 și 6, deci nu sunt repetate.

Funcția reală a plicurilor 3 până la 6 va depinde în mod evident de ceea ce sunt direcționate pentru a controla în meniul de modulare. Totuși, derivarea parametrilor anvelopei înșiși urmează pe cei deja descriși pentru anvelopele Amplitude și Filter, cu excepția parametrului Delay (Pagina 1, RE5), a cărui funcție este descrisă mai jos.

RE1: Timpul de atac al plicului 3
Afișat ca: E3Att
Valoarea initiala: 10
Interval de reglare: de la 0 la 127

RE2: Timpul de degradare al plicului 3
Afișat ca: E3Dec
Valoarea initiala: 70
Interval de reglare: de la 0 la 127

RE3: Plicul 3 Sustain Level
Afișat ca:
Valoarea initiala:
Interval de reglare: de la 0

RE4: Timpul de eliberare a plicului 3

[illegible]

Interval de reglare: de la 0 la 127

Interval de reglare: de la 0 la 127
 Q3Semi Q3Sents Q3VSync Q3Wave Q3WpWtdx Q3Hard Q3Dense Q3DnsDtn
 Acest parametru interzice începutul întregului clic. Când o tastă este apăsată, nota sa Sawtooth 127 sună normal, picururile 1 și 2 acționând asupra cum sunt programate. Dar orice alt Q3PctchWh Q3WtInt picururi 3 și 4 acționează asupra cum sunt programate.
 Efectele de modulare declanșate de picururile 3 până la 6 vor fi întârziate cu un timp stabil de programare Delay. Valoarea maximă de 127 reprezintă o întârziere de 10 secunde, în timp ce o valoare de aproximativ 60-70 reprezintă o întârziere de aproximativ 1 secundă.

RE6: Plicul 3 Repetați

FBalance FRouting FreqLink ResLink

Afișare: Paralel E3 Repetă Oprit

Valoarea inițială: 0

F2Freq F2Res F2Env2 F2Track F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm

Interval de măsurare: de la 0 la 1270 LP24 0 Dioda 64

[illegible][illegible]

E3AtSlp	E3DcSlp	E3AttTk	E3DecTk	E3SusRat	E3SusTim	E3LvITk	LvITkNte	
0	127	0	0	0	127	0	C 3	

RE1: Plicul 3 Panta de atac

Afișat ca:	E3AtSlp
Valoarea initiala:	0
Interval de reglare: de la 0 la 127	

RE2: Anvelope 3 Decay Slope

Afișat ca:	E3DcSlp
Valoarea initiala:	0
Interval de reglare: de la 0 la 127	

RE3: Plicul 3 Pista de atac
Afişat ca: E3AttTk
Valoarea initiala: 0
Interval de reglare: de la -64 la +63

RE4: Plicul 3 Decay Track
Afișat ca: E3DecTk
Valoarea initiala: 0
Interval de reglare: de la -64 la +63

RE5: Envelope 3 Sustain Rate
 Afişat ca: E3SusRate
 Valoarea initiala: 0
 Interval de reglare: de la -64 la +63

RE6: Plicul 3 Sustain Time
 Afişat ca: E3SusTim
 Valoarea initiala: 127
 Interval de reglare: de la 0 la 127

RE7: Plic 3 Level Track

Afişat ca: E3LvITK

Valoarea initiala: 0

Interval de reglare: de la -64 la +63

Parametru comun al plicului

Vezi pagina 21. Parametrul Track Reference Note este disponibil la RE8 pe pagina 2 a meniului pentru fiecare plic.

IfoS

UltraNova are trei oscilatoare de joasă frecvență (LFO) separate. Acestea sunt desemnate LFO1, 2 și 3, sunt identice în ceea ce privește caracteristicile și pot fi utilizate liber pentru a modifica mulți alți parametri de sinteză, cum ar fi înălțimea sau nivelul oscilatorului, filtri, panning etc.

Alocarea LFO-urilor de la 1 la 3 la alți parametri de sinteză este efectuată în Meniul Modulation (vezi pagina 25 pentru detalii complete). Pentru a le asculta efectele, mai întâi ar trebui să deschideți Meniul Modulation și să setați Modulation Patch 1 Source la Lfo1+* sau Lfo1+*+ și Destination la un parametru la alegere. Rețineți, de asemenea, că controlul Depth din acest meniu (RE6) determină cantitatea de modulație LFO aplicată parametrului Destination, iar creșterea acestei valori va avea un efect diferit în funcție de care este parametrul Destination, dar în general poate fi considerată „mai mult efect”.

Interpretarea valorilor negative ale Adăncimii va depinde și de parametrul Destinație ales.

Secțiunea LFO are propriul set de trei LED-uri, unul pentru LFO. Acestea monitorizează ieșirea fiecărui LFO pentru a oferi o referință vizuală convenabilă cu privire la frecvența, forma de undă și faza lor.

Apăsând butonul LFO [16] se deschide meniul LFO, care are două pagini pentru fiecare LFO. Unul dintre butoanele SELECT și unul dintre butoanele PAGE vor fi iluminate, indicând faptul că mai mult de un LFO este disponibil pentru a fi controlat și că sunt disponibile alte pagini de meniu. Un total de 12 parametri per LFO sunt afișați pentru ajustare, opt pe pagina 1 și patru pe pagina 2. Deoarece parametrii celor trei LFO-uri sunt identici, sunt descrise doar funcțiile LFO1.

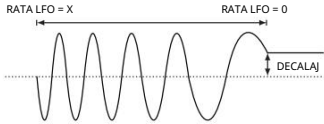
* Selectarea Lfo12+/- controlat în Lfo12+/- este parametrul controlat doar într-un sens pozitiv (adică crescând). Selectarea acestuia ca Lfo14+/- o variază atât în sens pozitiv, cât și în sens negativ. Aceste opțiuni, precum și altele legate de acestea, sunt discutate mai detaliat la pagina 25.

Parametrii LFO 1 (Pagina 1)

L1Rate L1RSync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Comm L1OneShot									
68	Oprit		A lui	0	0	Oprit	Oprit	Oprit	
REDUCERE A RATA DE FRECVENȚA DE EȘANTIONARE									
0	Oprit	FadeIn	Legato	L1Rate					
Afîșat ca:									
Valoarea inițială:				68					
Interval de reglare: de la 0 la 127									
On/Off Balance Width SideLevel SideType									
Rata de eșantionare de 44100 Hz este în afara domeniului. O valoare de 0 deactivare și majoritatea efectelor muzicale									

este probabil să utilizeze valori în intervalul 40~70, deși valori mai mari sau mai mici pot fi potrivite pentru anumite efecte sonore.

Când rata LFO este setată la zero, LFO este „oprit”, dar va aplica totuși un offset parametrului pe care îl modulează de o magnitudine în funcție de locul în care s-a oprit în ciclul său.



RE2: LFO 1 Rate Sync
Afîșat ca: L1RSync
Valoare inițială: Oprit

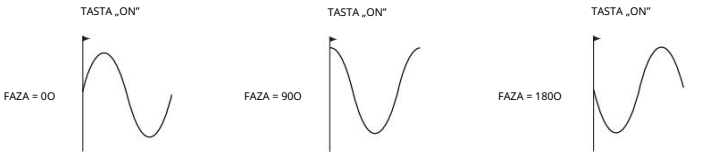
Interval de reglare: Consultați tabelul de la pagina 40.
Acest control permite ca frecvența LFO să fie sincronizată cu un ceas MIDI intern/extern. Când se setează pe Off, LFO-urile rulează la o frecvență stabilită de parametrul Rate (RE1). La toate celelalte setări, RE1 devine inoperant, iar rata LFO este determinată de Rate Sync, care la rândul său este derivat din ceasul MIDI. Când utilizați ceasul MIDI intern, rata poate fi setată în meniul Arp Edit cu RE8.

RE3: LFO 1 Waveform
Afîșat ca: L1 Wave
Valoarea inițială: A lui

Interval de reglare: vezi tabelul de la pagina 41.
LFO-urile UltraNova sunt capabile să genereze nu numai formele de undă familiare sinusoidale, dinți de ferăstrău, triunghiular și pătrate în scopuri de modulare, dar sunt și capabile să producă o gamă largă de secvențe prestabilite de diferite lungimi și forme de undă aleatoare. O utilizare obișnuită a unui LFO este modularea oscilatorului(i) principal(i) și, cu multe dintre formele de undă secvențiale, setarea parametrului Adâncime din meniul Modulation la 30 sau 36 (vezi tabelul) va asigura că înălțimea oscilatorului rezultată va fi asociate muzical într-un fel.

RE4: LFO 1 Faza
Afîșat ca: Faza L1
Valoarea inițială: 0

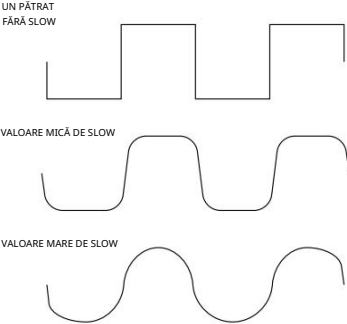
Interval de reglare: 0° până la 357°
Acest control este activ numai dacă L1KSync (RE6) este setat pe On. Acesta determină punctul de pornire al formei de undă LFO atunci când tasta este apăsată. O formă de undă completă are 360°, iar incrementele controlului sunt în pași de 3°. Astfel, o setare la jumătate (180 de grade) va face ca forma de undă de modulare să înceapă la jumătatea ciclului său.



RE5: LFO 1 Slew
Afîșat ca: L1 Slew
Valoare inițială: Off

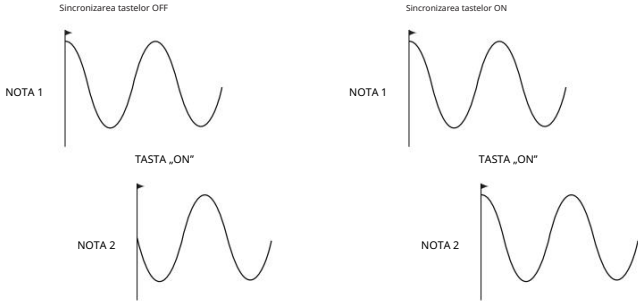
Interval de reglare: Oprit, de la 1 la 127
Slew are ca efect modificarea formei formei de undă LFO. Marginile ascuțite devin mai puțin ascuțite pe măsură ce Slew crește. Efectul acestui lucru poate fi observat cu ușurință selectând Square ca formă de undă LFO și setând rata destul de scăzută, astfel încât ieșirea atunci când este apăsată o tastă să alterneze între doar două tonuri. Creșterea valorii Slew va face ca tranziția dintre cele două tonuri să devină o „alunecare” mai degrabă decât o schimbare bruscă. Acest lucru este cauzat de mișcarea marginilor verticale ale formei de undă LFO pătrate.

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



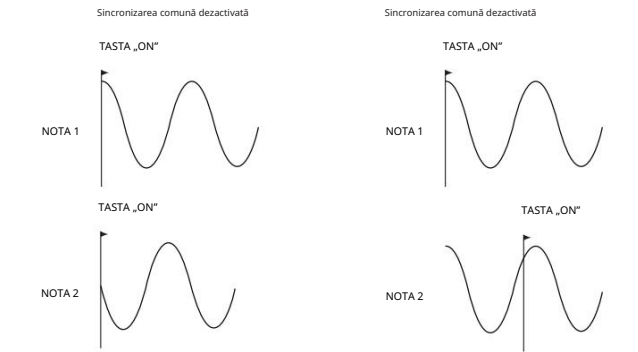
RE6: LFO 1 Key Sync On/Off
Afîșat ca: L1KSync
Valoare inițială: Off

Interval de reglare: Pornit sau Oprit
Fiecare LFO rulează continuu, „în fundal”. Dacă setarea Sincronizare taste este Dezactivată, nu există nicio modalitate de a prezice unde va fi forma de undă atunci când o tastă este apăsată. Apăsările consecutive ale unei taste vor produce inevitabil rezultate diferite. Setarea Key Sync la On repornește LFO în același punct de pe forma de undă de fiecare dată când o tastă este apăsată. Punctul real este stabilit de parametrul Fază (RE3).



RE7: Sincronizare comună LFO 1
Afîșat ca: L1Comn
Valoarea inițială: Oprit

Interval de reglare: Pornit sau Oprit
Sincronizarea comună este aplicabilă numai vocilor polifonice. Se asigură că faza formei de undă LFO este sincronizată pentru fiecare notă redată. Când să setați Off, nu există o astfel de sincronizare, iar redarea unei a doua notă în timp ce una este deja apăsată va avea ca rezultat un sunet nesincronizat, deoarece modulațiile vor fi în afara timpului.



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

RE8: LFO 1 One-Shot
Afîșat ca: L1OneSat
Valoarea inițială: Oprit

Interval de reglare: Pornit sau Oprit
După cum sugerează și numele, setarea acestui parametru la On face ca LFO să genereze doar un singur ciclu al formei sale de undă. Rețineți că un ciclu complet al formei de undă este întotdeauna generat, indiferent de setarea fazei LFO; dacă LFO Phase este setată la 90%, forma de undă one-shot va începe la punctul 90%, va executa un ciclu complet și se va termina la 90%.

0	127	0	0	127	0	C 3
E3Att 10	E3Dec	E3Sus	E3Rel 40	E3Delay	E3Repeat	E3TTrig
Parametrii LFO 1	Parametrii LFO 2	Parametrii LFO 3	Parametrii LFO 4	Parametrii LFO 5	Parametrii LFO 6	Parametrii LFO 7
0	127	0	0	0	127	0
C 3						

RE1: LFO 1 Delay
Afiașat ca: L1 Întârziere
Valoarea initiala: 0
Interval de reglare: de la 0 la 127
LFO Delay este un parametru de timp a cărui funcție este determinată de L1InOut (RE3).

RE2: LFO 1 Delay Sync
Afiașat ca: L1DSync
Valoarea initiala: Oprit
Interval de reglare: Vezi tabelul de la pagina 40.
Când acest parametru este setat la Off, întârzierea LFO este controlată de parametrul Delay (RE1). La toate celelalte setări, RE1 devine inoperant, iar întârzierea LFO este derivată ceasul MIDI intern/extern.

RE3: LFO 1 Fade In/Fade Out
Afiașat ca: L1InOut
Valoarea initiala: FadeIn
Interval de reglare: FadeIn, FadeOut, GateIn, GateOut
Funcția celor patru setări posibile ale Intro sunt următoarele:
FadeIn - modulația LFO-ului este crescută treptat pe perioada de timp setată de parametrul Delay (RE1).

GateIn - debutul modulației LFO este întârziat de perioada de timp setată de parametrul LFO Delay, iar apoi începe imediat la nivelul maxim.
FadeOut - modulația LFO-ului este scăzută treptat în perioada de timp setată de parametrul Delay (RE1), lăsând nota fără modulație LFO.
GateOut - nota este complet modulată de LFO pentru perioada de timp stabilită de Delay parametrul (RE1). În acest moment, modulația se oprește brusc.

RE4: LFO1 Delay Trigger
Afiașat ca: L1DTrig
Valoarea initiala: Legat
Gama de reglare: Legato sau Re-Trig
Acest parametru funcționează împreună cu funcția Fade In/Fade Out setată de RE3. În modul Re-Trig, fiecare notă redată are propriul timp de întârziere, așa cum este setat de parametrul Delay (sau ceasul MIDI dacă L1DSync este activ). În modul Legato, este doar prima notă a unui pasaj în stil legato care determină timpul de întârziere - adică a doua și notele ulterioare nu declanșează din nou funcția Delay. Pentru ca setarea Legato a Delay Trigger să fie operativă, trebuie selectată vocea mono MIXER - nu va funcționa cu vocea polifonică. Vezi pagina 18.



Consultați pagina 21 pentru mai multe detalii despre stilul Legato.

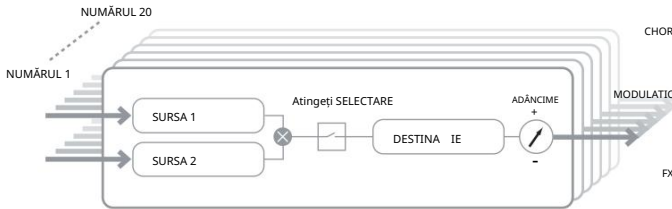
VOCE

RE5-RE8: Nu este utilizat

matricea de modulație

LFO 1-3

Inima unui sintetizator versatil constă în capacitatea de a interconecta diferitele controlere, generatoare de sunet și blocuri de procesare, astfel încât unul să controleze - sau „moduleze” - altul, în cât mai multe moduri posibil. UltraNova oferă o flexibilitate extraordinară a direcționării controlului și există un meniu dedicat pentru aceasta, Meniul Modulation.



Apăsând butonul MODULATION [17] se deschide Meniul Modulation, care este o singură pagină. Meniul poate fi vizualizat ca un sistem pentru conectarea surselor de control la o zonă specifică a sintetizatorului. Fiecare astfel de atribuire a conexiunii este denumită „slot” și există 20 de astfel de sloturi, accesate de RE1 (vezi mai jos). Fiecare slot definește modul în care una sau două surse de control sunt direcționate către un parametru controlat. Posibilitățile de rutare disponibile în fiecare dintre cele 20 de sloturi sunt identice, iar descrierea de control de mai jos este aplicabilă tuturor.

 Matricea de modulație este atât variabilă, cât și aditivă. Ce înțelegem prin a matricea „variabilă” și „aditivă”?

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

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

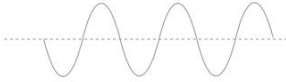
POZIȚIA ROTII MOD

SLOT MOD NR 1

SURSA 1: LFO

SURSA 2: MOD WHEEL





SLOT MOD NR 1

SURSA 1: LFO

SURSA 2: MOD WHEEL



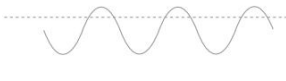


SLOT MOD NR 1

SURSA 1: LFO

SURSA 2:





SLOT MOD NR 2

SURSA 1: MOD WHEEL

SURSA 2:





O1Level

O2Level

O3Level

RM1*3Lvl

RM2*3Lvl

NoiseLvl

PreFXLvl

PstFXLvl

127

0

0

0

0

0

0

0dB

0dB

O1Solo

O2Solo

O3Solo

NoisSolo

RM13Solo

RM23Solo

Oprit

Oprit

Oprit

Oprit

Oprit

Oprit

SLOT MOD NR 1

SURSA 1: LFO

SURSA 2: Expo





SLOT MOD NR 2

SURSA 1: MOD WHEEL

SURSA 2:







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

On/Off Balance Width SibLevel SibType

Oprit v67 m 0 127 40 HighPass

În plus, Meniul Modulation vă permite să atribuiți butoanele sensibile la atingere de pe oricare dintre cele opt codificatoare rotative ca ARP EDIT ArpSync ARP Mode ArpRate ArpCv ArpPort ArpGlide ArpPoly ArpUnison ArpDetune

CHORD EDIT Transp	AA	AA	Bas 11	I2	I3	..	I4	I5	I6	I7	..	I8	I9	..
FX-PAN	1	0	40	Oprit	O123Pch	0								

RE1: Numărul patch-ului
Afiașat ca: Număr
Valoarea initiala: 1
Interval de reglare: de la 1 la 20

Matricea de modulare are 20 de sloturi, fiecare din ele poate atribui de rutare de unul (sau două) o destinație. Toate patch-urile au aceeași selecție de surse și destinații și pot fi folosite oricare sau toate. Aceași sursă poate controla mai multe destinații, iar FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFedbck o destinație poate fi controlată de mai multe surse.

RE2: Sursa 1

Afișat ca: Sursa 1

Valoarea inițială: Direct SYNTH

Interval de reglare: vezi tabelul de la pagina 41

Aceasta selectează o sursă de control (modulator), care va fi direcționată către destinația stabilită de RE5. PATCH BROWSER

Setarea RE2 și RE3 la Direct înseamnă că nu este definită nicio modulare.

RE3: Sursa 2

Afișat ca: Sursa 2

Valoarea inițială: Direct

Interval de reglare: vezi tabelul de la 41

Aceasta selectează o a doua sursă de control pentru destinația aleasă. Dacă este utilizată o singură sursă per patch, setați RE3 la Direct.

RE4: Activare controler tactil

Afișat ca:	TouchSel	ATINGERE
Valoarea inițială:	Oprit	

Interval de reglare: Off, Touch1 to Touch8

Butoanele sensibile la atingere ale celor opt codificatoare rotative pot fi programate ca controlere tactile, inițind o modificare a valorii unui parametru (definită de Destinație - RE5) atunci când atins. Rețineți că modul Animated Touch trebuie să fie activat pentru ca controlerele tactile să fie activ. Meniul Animated Touch va confirma că un controler a fost atribuit de numărul M corespunzător fiind altceva decât zero. Consultați capitolul următor pentru mai multe detalii despre utilizarea controlerelor tactile. Rețineți că atunci când atât un controler tactil, cât și alte surse (Sursa 1 și/sau Sursa 2) sunt alocate în același slot, controlorul tactil acționează ca un comutator pentru celelalte surse, al căror efect va fi auzit numai atunci când atingerea controlul este activat.

 Rețineți că comenzile tactile pot fi, de asemenea, atribuite direct pentru a re-declanșa/declanșa plicurile prin meniurile plic (RE7 pe pagina 2 a fiecărui meniu)

RES: Destinație

Afișat ca: Destin

Valoarea inițială: 0123PtcH

Domeniul de reglare: vezi tabelul de la pagina 42

Aceasta setează ce parametru UltraNova urmează să fie controlat de sursa (sau sursele) selectate în patch-ul curent. Gama de posibilități cuprinde:

Parametrii care afectează direct sunetul:

- înălțimea tuturor oscilatorului (0123PtcH)
- patru parametri per oscilator
- cele șase intrări ale mixerului de la oscilatoare, sursa de zgomot și modulatorii înel
- cantitatea de distorsiune per filtru, frecvența și rezonanța, plus echilibrul filtrului
- 34 de parametri FX sortați, inclusiv chorus, delay, EQ etc.

Parametri care pot acționa și ca surse de modulare (permițând astfel modularea recursivă):

- Rată LFO 1 până la 3
- fazele Decay ale Envelope 1 (amplitudine) și Envelope 2 (Filtru)

RE6: Adăncime

Afișat ca:	Adăncime
Valoarea initiala:	0

Interval de reglare: de la -63 la +64

Controlul Adăncime setează nivelul controlului aplicat Destinației – adică parametrul care este modulat. Dacă atât Sursa 1, cât și Sursa 2 sunt active în slotul în cauză, Adăncimea controlează efectul lor combinat.

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

 Cu ambele surse setate la Direct și TouchSel setat la Off, controlul Depth devine un control de modulare „manual”, care va afecta întotdeauna oricare parametru este setat ca Destinație.

RE7-RE8: Nu este utilizat

secțiunea de control

GATOR GMod EditGroup EEEE-----

Mono16

SYNTH Controlle Animatie
HSDR01
A000 Init Program

Comenzile tactile
Nume patch Categorie Gen
manipulare
Găsiți de
de la D-527

Puteți PATCHSAVE PATCHSAVE Posno.* Număr superior inferior Buclă
Programare patch modificări Iniț Program 0 în sunetul dvs. sau elege care pot fi reamplificate.

A O al destinației

Banca PATCHSAVE Program de inițiere SaveCargt SaveGenre Nici unul
Dest+C&G A 0

patch-ului Ceea ce face de fapt fiecare control tactil este programat în meniurile Envelope și/sau Modulation, iar apoi tweak knobs tweak knobs tweak knobs pentru atingere sunt discutate secțiunile manuale ale evant (vezi paginile 20 și 25). Cu toate acestea, comenzile tactile sunt active numai atunci când Modul tactil a fost activat prin apăsarea butonului TOUCH[22]. ---- ---- ----

ADJUSTARE FINA

ATINGERE

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

NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods

Spre deosebire de celelalte meniuri UltraNova, meniul tactil nu oferă niciun parametru

a) 123456 5123456 5123456 5123456 5123456 5123456 5123456 5123456 5123456 altele

meniuri.

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

În timp ce rândul superior afişează un număr constant, rândul inferior oferă două elemente de informație:

Dacă comenzile tactile au fost atribuite pentru a declanșa modulațiile configurate în Matricea de modulație, numărul de atribuirii de modulație apare sub litera „M”. Valoarea afișată reprezintă câte sloturi de modulație individuale au fost setate pentru a fi declanșate de fiecare control tactil. Utilizarea comenzilor tactile cu Matricea de modulație este descrisă în detaliu pe această pagină.

Dacă una dintrre picuri a fost atribuit un control tactil, sub una dintre cifrele de la 1 la 6 apare un „R”, „T” sau „E”, numărul corespunzător numărului picului. Utilizarea comenzilor tactile cu picuri este descrisă în detaliu la pagina 20.

Astfel, dacă Touch Control 1 a fost atribuit să re-declanșeze Envelope 1 (Amplitudine) și Touch Controlul 2 pentru a declanșa Picul 2 (Filtre), afișajul arată astfel:

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

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

Dacă în Matricea de modulare au fost făcute alte două alocații ale parametrilor unui control tactil, sub „M” va
apare:

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

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

Rețineți că, cu Envelope 1 (Amplitudă), re-declanșarea (R) a picului este singura opțiune disponibilă. Picurile de la 2 la 5 permit alegerea funcțiilor de re-declanșare (R), de declanșare (T) sau activare (E).

Ajustați controalele

În timpul cântărilor live, este adesea de dorit să reglezi manual un aspect sau altul al sunetului – adică „ajustați” un anumit parametru. Deși designul UltraNova permite accesul la majoritatea parametrilor cu un minim de apăsări de butoane, o soluție și mai elegantă este să aranjezi ca parametrii principali pe care poate fi necesar să-i modificai să fie disponibili simultan, indiferent în ce meniu se găesc în mod normal. Veți constata că toate Patch-urile din fabrică au deja unele Tweak Controls atribuite, dar le puteți schimba funcția sau adăuga altele dacă doriți.

Cele opt codificatoare rotative pot acționa ca Tweak Controls și le pot fi alocate oricare dintre cei 127 de parametri, în orice ordine. În plus, asignările și setările Tweak sunt salvate împreună cu orice alte modificări ale parametrilor, așa că sunt întotdeauna acolo după ce le-ați configurat și le re-salvați Patch-ul. Rețineți că salvarea Patch-urilor în anumite categorii va adăuga automat unele atribuiri Tweak Control pentru dvs. Dar dacă ți-ai făcut propriile sarcini Tweak Control ca parte a creării Patch-urilor, acestea vor avea prioritate.

Comenzile Tweak sunt activate prin apăsarea butonului TWEAK [22], care deschide meniul Tweak. Meniul are două pagini: Pagina 2 este folosită pentru configurarea comenzilor Tweak, în timp ce Pagina 1 este utilizată în timpul performanței și afișează numele și valoarea parametrului așa cum sunt semnate pentru fiecare codificator rotativ.

Tweak Menu Pagina 2:

Tweak1	Tweak2	Tweak3	Tweak4	Tweak5	Tweak6	Tweak7	Tweak8	
Osc1Cents	Osc2Cents	F1Freq		F1Rez	FltDec	L1Rate	FX1Amnt	FX2Amnt

Fiecare encoder poate avea oricare dintre parametrii disponibili (vezi lista de la pagina 42) alocat pentru ajustare. Vor fi afișate orice atribuire Tweak Control care fac parte dintr-un Patch de fabricație.

Tweak Menu Pagina 1:

Osc1Cents	Osc2Cents	F1Freq	-25		F1Res	45	FltDec	76	L1Rate	FX1Amnt	FX2Amnt	
				13					4	64	4	1.3

Când un parametru a fost atribuit unui encoder rotativ – fie ca parte a Patch-ului, fie prin alocare manuală – rândul de sus arată numele parametrului, iar rândul de jos valoarea parametrului, așa cum sunt afișate în meniul lor „nativ”.

Rețineți că modulele Tweak și Touch se exclud reciproc - codificatoarele nu pot fi alocate ambelor funcții simultan, fie global, nici individual.

Butonul atins/filtru

Butonul mare TOUCHED/FILTER [9] este un alt control foarte util în spectacolele live, mai ales dacă sunt utilizate funcțiile TOUCH sau TWEAK. Este utilizat împreună cu butoanele adiacente FILTER și LOCK [8].



Funcția butonului este de a imita pe cea a codicatorului rotativ ultimul atins (aceasta include modul Tweak). Acest lucru continuă să se aplice chiar și atunci când meniul deschis sau pagina de meniu este schimbată. Astfel, dacă aveți meniul Mix deschis și utilizați RE6 pentru a varia nivelul de zgomot, veți descoperi că puteți varia și nivelul de zgomot cu butonul Atinge/Filtru. Dar dacă treceți la Meniul Filtru, butonul Atinge/Filtru va prelua controlul asupra cantității de distorsiune a filtrului 1 (presupunând că meniul Filtrului se deschide la pagina 1) fără ca vreunul dintre codificatoarele rotative să fie atins, deoarece acesta rămâne atribuit imitației RE6. Gândiți-vă la Touched/Filter ca la o „copie” a ultimului codificator rotativ atins atunci când vă aflați în modul de ajustare a parametrilor, folosind meniurile ca de obicei.

Dacă utilizați fie modulele Tweak, fie Touch, atunci codificatoarele rotative nu mai sunt disponibile pentru a controla niciun parametru de sunet în mod „normal”, dar puteți controla în continuare ultimul parametru ajustat cu butonul Touched/Filter. Această funcționalitate este întotdeauna disponibilă, atâta timp cât ambele funcții FILTER și LOCK [8] nu sunt activate.

Butonul Filtru

Parametrul cel mai des necesar pentru reglarea dinamică este probabil frecvența Filtrului 1, iar apăsarea butonului FILTER [8] atribuie controlul acestui singur parametru butonului Atinge/Filtru (de unde și numele!). Astfel, orice altceva se întâmplă, puteți avea întotdeauna controlul asupra frecvenței principale a filtrului.

Funcția butonului TOUCHED/FILTER poate avea controlul permanent asupra frecvenței de tăiere a filtrului 1, dacă se dorește. Acesta poate fi configurat pe Pagina 1 din meniul global cu RE6. Consultați pagina 37 pentru mai multe detalii.

Butonul Blocare

După cum este descris mai sus, funcția butonului TOUCHED/FILTER se va schimba cu meniul selectat în prezent, deoarece butonul imită un encoder fizic mai degrabă decât parametrul pe care îl controlează în prezent. Dacă LOCK este activ, parametrul care este reglat în prezent, și nu codicatorul fizic, este atribuit butonului. Astfel, dacă există un parametru la care doriți să accesați continuu, în timp ce, probabil, păstrați accesul la alți parametri din alte meniuri, folosind LOCK va trece controlul celui parametru la TOUCHED/ butonul FILTER și va rămâne așa până când LOCK este deselectat.

Rețineți că unele corecții din fabrică includ activarea butonului LOCK; acest lucru va fi indicat prin aprinderea butonului. Aceasta va însemna că un parametru este deja alocat butonului TOUCHED/ FILTER. Încercați să-l reglați pentru a vedea ce se întâmplă!

arpeggiatorul

UltraNova are o funcție Arpeggiator puternică, care permite arpegii de diferite O1Level O2Level O3Level RM13Solo RM23LVRM23LVRNoiseLVRPreFXLVRPostFXLVR completabilitatea și ritmul de jucat. Dacă este apăsată o singură tastă, nota va fi rededecanșată de Arpeggiator. Dacă cântați un acord, arpeggiatorul îi identifică notele și le cântă O2Solo O3Solo NoisSolo RM13Solo RM23Solo NoisSolo în secvența arpeggiată. Aceasta se referă la un model de arpeggiat, secvență de „perpe”; astfel, dacă cântați o triadă C major, notele selectate vor fi C, E și G.

PortTime PortMode PreGlide PolyMode Unison UnDetune
Funcționarea arpeggiatorului în UltraNova este controlată de cele trei butoane ARP [20], ON, SETĂRI și LATCH. Butonul ON activează sau dezactivează Arpeggiatorul, în timp ce butonul LATCH redă secvența arp selectată în mod repetat, fără ca tastele să fie L1Rate L1RSync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Comm L1OneSht ținută. LATCH poate, de asemenea, apăsa înaintea Arpeggiatorului să fie activat, când Arpeggiator este activat, UltraNova va reda imediat secvența arp definită de ultimul set L1Delay L1DSync L1InOut L1DTrig de notele jucate și va face acest lucru repetatizat.

Editarea tuturor funcțiilor Arpeggiatorului se realizează în meniul Arpeggiator, care este deschis prin apăsarea butonului SETĂRI.
VOCODER
On/Off
Dezactivat v67 m 0 40 HighPass 127

ARP EDIT ArpSync	ArpMode	ArpPatt	ArpGTime	ArpOctve	ArpSync	ArpVel	ClockBPM				
	al 16-lea	Sus		1	64	1	Oprit	Oprit	120		

CHORD EDIT Transpunere 0
Rate Sync
Afișat ca: ArpSync
MODULATION MATRIXNumber Sursă1 Sursă2 TouchSel Destin Valoare inițială: 16th
1 Direct Direct Gama de ajustare: Off 0123Pch Adâncime 0
Acest parametru determină efectul tabelul de la pagina 40
secvenței arp, pe baza ratei PAN de tempo setată de RE8.
FX-PAN
PanPosn PanRate PanSync PanDepth
0 40 Oprit 0

RE2: Mod Arpeggiator
Afișat ca: ArpMode
1: (2+3+4+5)
Valoarea inițială: Up
Domeniu de reglare: vezi tabelul de la pagina 44
FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FX6dcbk
Când este activat, Arpeggiatorul va reda toate notele la intervalul 35pm de o Această funcție este deosebit de utilă în caz.

RE3: Arpeggiator Pattern
Afișat ca: ArpPatt
Valoarea 1
inițială: Gama de ajustare: 1 la 33
Pe lângă posibilitatea de a seta sincronizarea de bază și modul secvenței arp (cu RE1 și RE2), puteți introduce și alte variații ritmice cu parametrul Arpeggiator Pattern.

Ar trebui să petreceți ceva timp experimentând diferite combinații de Arp Mode și Arp Pattern. Unele modele funcționează mai bine în anumite moduri.

RE4: Arpeggiator Gate Time
Afișat ca: ArpGTime
Valoarea inițială: 64
Interval de reglare: de la 1 la 127
Acest parametru setează durata de bază a notelor redade de Arpeggiator (deși aceasta va fi modificată în continuare atât de setările ArpPatt, cât și de ArpSync). Cu cât valoarea parametrului este mai mică, cu atât durata notei jucate este mai scurtă. La valoarea sa maximă, o notă din secvență este urmată imediat de următoarea fără decalaj. La valoarea implicită de 64, durata notei este exact jumătate din intervalul de bătai (așa cum se stabilește de RE8 Tempo Clock), iar fiecare notă este urmată de o pauză de lungime egală.

RE5: Arpeggiator Octave
Afișat ca: ArpOctve
Valoarea 1
inițială: Interval de ajustare: 1 la 8
Această setare adaugă octave superioare la secvența arp. Dacă ArpOctve este setat la 2, secvența este redată normal, apoi imediat este redată din nou cu o octavă mai sus. Valorile mai mari ale ArpOctve extind acest proces prin adăugarea de octave suplimentare suplimentare. Valorile ArpOctve mai mari decât 1 au ca efect dublarea, triplarea, etc., a lungimii secvenței. Notele suplimentare adăugate dublează secvența originală completă, dar deplasate în octavă. Astfel, o secvență de patru note jucată cu ArpOctve setat la 1, va consta din opt note când ArpOctve este setat la 2.

Meniul FX Pagina 2 – Rutare

Acest parametru vă permite să configurați interconectarea sloturilor FX. Sloturile ive pot fi interconectate în serie, în paralel sau în diferite combinații de serie și paralele.

The diagram illustrates a queue system with five slots, labeled SLOT 1 through SLOT 5. An input arrow labeled 'INTRARE' enters from the left and splits: one branch goes to the top of SLOT 1, and the other goes to the top of a circular node labeled 'USCAT UR' at the end of the queue. A dashed arrow labeled 'PĂRERE' points from the circular node back to the top of SLOT 1. The slots are connected sequentially by solid arrows. A dashed feedback arrow also originates from the 'USCAT UR' node and points back to the top of SLOT 1.

The diagram illustrates a queue system with five slots, labeled SLOT 1 through SLOT 5. An input labeled 'INTRARE' (Arrive) enters from the top left and splits into two paths: one leading directly to the output 'USCAT UR' (Departure) and another leading to the top of SLOT 1. A feedback loop labeled 'PĂRERE' (Opinion) originates from the output of SLOT 5 and returns to the input of SLOT 1. The flow of the system is indicated by arrows: from 'INTRARE' to the top of SLOT 1, from the top of SLOT 1 to the top of SLOT 2, and so on, until the top of SLOT 5, which then leads to 'USCAT UR'. Additionally, there is a feedback arrow from the output of SLOT 5 back to the input of SLOT 1.

RE1: Nu este folosit.

RE2: Raport de compresie

Afișat ca: Raportul C1

Valoarea initiala: 1.0

Interval de reglare: 1,0 până la 13,7

Cu valoarea minimă de 1.0 setată, compresorul nu are niciun efect, deoarece 1.0 înseamnă că fiecare modificare a nivelului de intrare are ca rezultat o modificare egală a nivelului de ieșire. Parametrul stabilește gradul în care sunetele care sunt mai puternice decât nivelul de prag (setat de RE3) sunt reduse în volum. Dacă Raportul este setat la 2,0, o modificare a nivelului de intrare are ca rezultat o modificare a nivelului de ieșire de numai jumătate din mărime, astfel intervalul dinamic general al semnalului este redus. Cu cât setarea Ratio este mai mare, cu atât se aplică mai multă compresie acelor părți a sunetului care sunt peste nivelul pragului.

RE3: Nivelul pragului

Afișat ca: C1Thrsh

Valoarea initiala: -20

Interval de reglare: de la -60 la 0

Pragul determină nivelul semnalului la care începe acțiunea compresorului. Semnalele sub prag (adică părțile mai silențioase ale sunetului) sunt nealterate, dar semnalele care depășesc pragul (secțiunile mai puternice) sunt reduse în nivel - în raportul setat cu RE2 - rezultând o reducere generală a intervalului dinamic al sunetului .

i

Rețineți că orice modificare a volumului rezultată din acțiunea compresorului nu are nimic de-a face cu modul în care este setat nivelul de ieșire al sintetizatorului. Indiferent dacă utilizați controlul MASTER VOLUME al Ultranova sau o pedală de expresie pentru a vă controla volumul general, orice compresie din secțiunea FX este aplicată „înainte” acestor metode de control al volumului și, astfel, va rămâne constantă.

RE4: Timp de atac

Afișat ca: C1Atac

Valoarea initiala: 0

Interval de reglare: de la 0 la 127

Parametrul Attack Time determină cât de repede compresorul aplică reducerea câștigului unui semnal care depășește pragul. Cu sunete de percție - cum ar fi tobe lovite sau bas ciupit - poate fi de dorit să comprimați anvelopa principală a sunetului, păstrând în același timp marginea frontală distinctă sau „faza de atac” a sunetului. O valoare scăzută oferă un timp de atac rapid, iar compresia va fi aplicată pe marginea frontală a semnalului. Valorile ridicate dau timpi de răspuns lenți, iar marginile inițiale de percție nu vor fi comprimate, pentru a oferi un sunet mai „percutant”. Intervalul de timpi de atac disponibil este de la 0,1 ms la 100 ms.

RE5: Timp de lansare

Afișat ca: C1Rel

Valoarea initiala: 64

Interval de reglare: de la 0 la 127

Acest parametru trebuie ajustat împreună cu parametrul Hold Time (vezi RE6 mai jos). Timpul de eliberare determină perioada de timp în care reducerea câștigului este eliminată (care nu are ca rezultat compresie) după încheierea timpului de reținere. Valorile scăzute dau un timp de eliberare scurt, valorile ridicate un timp lung. Intervalul de timpi de eliberare disponibil este de la 25 ms la 1 secundă.

RE6: Timp de așteptare

Afișat ca: C1 Țineți

Valoarea initiala: 32

Interval de reglare: de la 0 la 127

Hold Time determină cât timp orice reducere a câștigului aplicată unui semnal care depășește pragul rămâne aplicată după ce nivelul semnalului scade sub prag. La sfârșitul timpului de reținere, cantitatea de reducere a câștigului este redusă în timpul de eliberare, setat cu RE5. Valorile scăzute dau un timp de reținere scurt, valorile ridicate un timp lung. Intervalul de timpi de reținere disponibil este de la 0,5 ms la 500 ms.

t

Timpii compresorului sunt de o importanță deosebită cu sunete repetitive, ritmice. De exemplu, setarea unui timp de menținere prea scurt poate duce la „pomparea” audibilă a zgomotului de fundal între note, ceea ce poate fi destul de neplăcut. Timpul de menținere, de eliberare și de atac este de obicei ajustat cel mai bine unul cu celălalt, după ureche, pentru a obține un efect optim cu sunetul pe care îl utilizați.

FX - EQ

RE7: Câștig automat

Afișat ca: C1 Câștig

Valoarea initiala: 127

Interval de reglare: de la 0 la 127

O consecință a compresiei este că volumul total al sunetului poate fi redus. Compresoarele UltraNova „compensează” automat această pierdere de nivel și se asigură că nivelul semnalului comprimat rămâne cât mai aproape de cel al intrării. Auto Gain oferă un câștig suplimentar, care poate fi util în situațiile în care compresie puternică este folosit.

RE8: Nu este folosit.

Meniul Distorsiuni

Distorsiunea este de obicei privită ca ceva nedorit și, deși toți ne străduim de cele mai multe ori să o evităm, există circumstanțe în care adăugarea unor distorsiuni atent controlate vă oferă exact sunetul pe care îl căutați.

Distorsiunea apare atunci când un semnal este trecut printr-un canal neliniar de un fel, neliniaritatea producând modificări ale formei de undă pe care o auzim ca distorsiune. Natura circuitului care prezintă neliniaritatea dictează natura precisă a distorsiunii. Algoritmii de distorsiune ai UltraNova sunt capabili să simuleze diferite tipuri de circuite neliniare, cu rezultate variind de la o ușoară îngroșare a sunetului până la ceva cu adevărat destul de urât.

t

Trebuie avut grijă când selectați diferite tipuri de distorsiuni, deoarece aceeași setare a controlului FXAmt va produce volume foarte diferite în funcție de tipul de distorsiune utilizat.

UltraNova are două dispozitive cu efect de distorsiune. Acestea pot fi încărcate în oricare două sloturi FX. Facilitățile lor sunt identice; exemplul de mai jos ilustrează Distorsiunea 1.

DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp	
Dioda	100

RE1: Nu este folosit.

RE2: Tip Distorsiune 1

Afișat ca: Dst1Type

Valoarea initiala: Dioda

Gama de reglare: vezi mai jos

- Diodă - Simularea circuitelor analogice care produc distorsiuni în care forma de undă este progresiv „la pătrat” pe măsură ce cantitatea de distorsiune crește.
- Supapă - Simularea circuitelor analogice producând distorsiuni similare cu Diode, dar la setări extreme semiciclurile alternative ale formei de undă sunt inversate.
- Clipper - Simularea unei suprasarcini digitale.
- XOver - Simularea distorsiunii de încrucișare generată de circuitele analogice bipolare, de exemplu, trepte de ieșire a amplificatorului.
- Rectificare - Toate semiciclurile negative sunt inversate, simulând efectul redresării.
- BitsDown - Reproduce calitatea „granulată” asociată cu rate de biți mai mici, așa cum se găsește la dispozitivele digitale mai vechi.
- RateDown - Oferă efectul reducerii deiniției și pierderii HF, similar cu utilizarea unei rate de eșantionare scăzute.

RE3: Distorsiunea 1 Compensarea

Afișat ca: Dst1Comp

Valoarea initiala: 100

Interval de reglare: de la 0 la 127

Compensarea distorsiunii are un efect numai asupra tipurilor de distorsiuni cu diode și supape. Creșterea compensării reduce duritatea efectului de distorsiune.

RE4 la RE8: Nu este utilizat.

Meniu Întârziere

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

UltraNova are două tipuri de întârziere: EQ și Rate. EQ este compus dintr-un EQ de bază și un EQ de bandă, care două sloturi FX. Facilitățile lor EQBasLvl mai jos ilustrează întârzierea 1. EQ de bandă este compus dintr-un EQ de bază și un EQ de bandă, care două sloturi FX. Facilitățile lor EQBasLvl mai jos ilustrează întârzierea 1.

FX - DELAY 1/2 DELAY1 Delay1Time Delay1Sync Delay1Fbck Delay1L/R Delay1Width Delay1Slew					
64	Oprit	64	1/1	127	127

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

FX - GATOR GATOR GOOn/Off GtLatch GtRSync GtKSlew GtSlew GtDecay GtL/Rdel					
Pe	Oprit	al 16-lea	Pe	16	64

RE1: Nu este folosit.

RE2: Întârziere 1 Timp
Afișat ca: Dly1Time
Valoarea initiala: 64

Interval de reglare: de la 0 la 127
Acest parametru setează timpul de întârziere de bază. Cu Dly1Sync (vezi RE3 de mai jos) setat la Off, nota redată va fi repetată după un timp fix. Valorile mai mari corespund unei întârzieri mai mari, valoarea maximă de 127 echivalând cu aprox. 700 ms. Dacă timpul de întârziere este modificat (fie manual, fie prin modulare), în timp ce o notă este redată, va rezulta o schimbare a înălțimii. Vezi și Delay Slew, RE7.

RE3: Delay 1 Sync
Afișat ca: Dly1Sync
Valoarea initiala: Oprit
Domeniu de reglare: vezi tabelul de la pagina 40
Timpul de întârziere poate fi sincronizat cu ceasul MIDI intern sau extern, folosind o mare varietate de divizoare/multiplicatori de tempo pentru a produce întârzieri de la aproximativ 5 ms la 1 secundă.



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

RE4: Întârziere 1 Feedback
Afișat ca: Dly1Fbck
Valoarea initiala: 64
Interval de reglare: de la 0 la 127
Ieșirea liniei de întârziere este conectată înapoi la intrare, la un nivel redus; Delay 1 GLOBAL Feedback stabilește nivelul. Acest lucru are ca rezultat ecouri multiple, deoarece semnalul întârziat se repetă în continuare. Cu Dly1Fbck setat la zero, niciun semnal întârziat nu este transmis înapoi, deci rezultă doar un singur ecou. Pe măsură ce creșteți valoarea, veți auzi mai multe ecouri pentru fiecare notă, deși ele încă dispar în volum. Setarea controlului în centrul intervalului său (64) are ca rezultat aproximativ 5 sau 6 ecouri audibile; la setarea maximă, repetările vor fi în continuare audibile după un minut sau mai mult.

RE5: Întârziere 1 Raport stânga-dreapta
Afișat ca: Dly1L/R
Valoarea initiala: 1/1

Interval de reglare: 1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1,1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4, 1/ OFF, OFF/1

Valoarea acestui parametru este un raport și determină modul în care fiecare notă întârziată este distribuită între ieșirile din stânga și din dreapta. Setarea Dly1L/R la valoarea implicită 1/1 plasează toate ech AUDIO este central în imaginea stereo. Cu alte valori, numărul mai mare reprezintă timpul de întârziere și un ecou va fi produs în acest moment doar pe un canal, în funcție de faptul că numărul mai mare este la stânga barei oblice sau la dreapta. Acesta va fi însoțit de un ecou mai rapid pe celălalt canal, la un moment definit de raportul dintre cele două numere. Valorile cu OFF pe o parte a barei oblice au ca rezultat ca toate ecourile să fie pe un singur canal.



Parametrul PanPosn (Meniu FX Pagina 1, RE2) stabilește poziționarea stereo generală atât a notei inițiale, cât și a repetărilor ei întârziate și are prioritate. Aceasta înseamnă, de exemplu, că dacă selectați 1/OFF ca raport L/R, astfel încât toate ecourile să fie în stânga, aceste ecouri se vor diminua treptat dacă setați o valoare pozitivă pentru PanPosn, care rotește semnalul către dreapta. Când PanPosn este la +63 (complet dreapta), nu veți auzi deloc ecouri.

RE6: Delay 1 Stereo Image Width
Afișat ca: Dly1Wdth
Valoarea initiala: 127

Interval de reglare: de la 0 la 127
Parametrul Width este relevant doar pentru setările Delay L/R Ratio, care au ca rezultat împărțirea ecourilor în imaginea stereo. Cu valoarea sa implicită de 127, orice plasare stereo a semnalelor întârziate va fi complet stânga și complet dreapta. Scăderea valorii Dly 1Wdth reduce lățimea imaginii stereo, iar ecourile panoramice sunt înlocuite o poziție intermediară între centru și complet stânga sau dreapta.

RE7: Delay 1 Slew Rate
Afișat ca: Dly1Slew
Valoarea initiala: Oprit

Interval de reglare: Oprit, de la 1 la 127
Delay 1 Slew Rate are un efect asupra sunetului numai atunci când timpul de întârziere este modulat. Modularea timpului de întârziere produce pitch-shifting. Cu întârzierile generate de DSP, sunt posibile modificări foarte rapide ale timpului de întârziere, dar acestea pot produce efecte nedorite, inclusiv erori digitale și clicuri. Delay Slew Rate încetinește efectiv modulația aplicată, astfel încât orice astfel de erori rezultate din încercarea de a modifica prea rapid timpul de întârziere poate fi evitată. Valoarea implicită a Off corespunde ratei maxime de modificare, iar timpul de întârziere va încerca să urmărească cu acuratețe orice modulare. Valorile mai mari vor produce un efect mai fin.

RE8: Nu este folosit.

Meniul Reverb

Algoritmii Reverb adaugă efectul unui spațiu acustic unui sunet. Spre deosebire de întârziere, reverberația este creată prin generarea unui set dens de semnale întârziate, de obicei cu diferite relații de fază și egalizări aplicate pentru a recrea ceea ce se întâmplă cu sunetul într-un spațiu acustic real.

RE1: Nu este folosit.
Protejați local MidiChan MidiOut Touch/Filter
Oprit Activat Deactivat Setat de Patch
RE2: Tip de reverb
Forma de reverb
Afișat ca: 0
Valoarea initiala: 0
Gama de reglare: Cameră, Camera mică, Camera mare, Sala mică, Sala mare, Mare
Salvați la banca Patch-ul Nume Actualul OnePatch OneBank AllBanks
Port USB A 0 Intră în Program
UltraNova oferă șase algoritmi de reverb diferiți, menționați să simuleze reflexiile DUMP la care apar în încăperi și holuri de diferite dimensiuni.
Port USB GLOBALE ȘI AUDIO

RE3: Reverb Decay
Afișat ca: Rvb1Dec
Valoarea initiala: 90
Versiunea curentă O/S ^^
Versiunea initiala: 90
Versiunea O/S de pornire 1.0.00

Interval de reglare: de la 0 la 127
Parametri de reglare: Rvb1Tip Rvb1Dec
LrgHall 90
RE1: Nu este folosit.
Protejați local MidiChan MidiOut Touch/Filter
Oprit Activat Deactivat Setat de Patch
RE2: Tip de reverb
Forma de reverb
Afișat ca: 0
Valoarea initiala: 0
Gama de reglare: Cameră, Camera mică, Camera mare, Sala mică, Sala mare, Mare
Salvați la banca Patch-ul Nume Actualul OnePatch OneBank AllBanks
Port USB A 0 Intră în Program
UltraNova oferă șase algoritmi de reverb diferiți, menționați să simuleze reflexiile DUMP la care apar în încăperi și holuri de diferite dimensiuni.
Port USB GLOBALE ȘI AUDIO
RE3: Reverb Decay
Afișat ca: Rvb1Dec
Valoarea initiala: 90
Versiunea curentă O/S ^^
Versiunea initiala: 90
Versiunea O/S de pornire 1.0.00

Interval de reglare: de la 0 la 127
Parametri de reglare: Rvb1Tip Rvb1Dec
LrgHall 90
RE1: Nu este folosit.
Protejați local MidiChan MidiOut Touch/Filter
Oprit Activat Deactivat Setat de Patch
RE2: Tip de reverb
Forma de reverb
Afișat ca: 0
Valoarea initiala: 0
Gama de reglare: Cameră, Camera mică, Camera mare, Sala mică, Sala mare, Mare
Salvați la banca Patch-ul Nume Actualul OnePatch OneBank AllBanks
Port USB A 0 Intră în Program
UltraNova oferă șase algoritmi de reverb diferiți, menționați să simuleze reflexiile DUMP la care apar în încăperi și holuri de diferite dimensiuni.
Port USB GLOBALE ȘI AUDIO
RE3: Reverb Decay
Afișat ca: Rvb1Dec
Valoarea initiala: 90
Versiunea curentă O/S ^^
Versiunea initiala: 90
Versiunea O/S de pornire 1.0.00

Meniul Refren

RE1: Nu este folosit.
Protejați local MidiChan MidiOut Touch/Filter
Oprit Activat Deactivat Setat de Patch
RE2: Tip de reverb
Forma de reverb
Afișat ca: 0
Valoarea initiala: 0
Gama de reglare: Cameră, Camera mică, Camera mare, Sala mică, Sala mare, Mare
Salvați la banca Patch-ul Nume Actualul OnePatch OneBank AllBanks
Port USB A 0 Intră în Program
UltraNova oferă șase algoritmi de reverb diferiți, menționați să simuleze reflexiile DUMP la care apar în încăperi și holuri de diferite dimensiuni.
Port USB GLOBALE ȘI AUDIO
RE3: Reverb Decay
Afișat ca: Rvb1Dec
Valoarea initiala: 90
Versiunea curentă O/S ^^
Versiunea initiala: 90
Versiunea O/S de pornire 1.0.00

Novation UltraNova
Procesorul Chorus poate fi, de asemenea, configurat ca un Phaser, unde semnalului se aplică o schimbare de fază variată în benzi de frecvență specifice, iar rezultatul este remixat cu semnalul original. Efectul familiar de „swishing” este rezultatul.
UltraNova are patru procesoare chorus. Acestea pot fi încărcate în oricare patru sloturi FX.
Facilitățile lor sunt identice; exemplul de mai jos ilustrează Chorus 1. Rețineți că, deși parametrii sunt numiți „Chorus”, toți sunt eficienți atât în modul Chorus, cât și în modul Phaser.

FX - CHORUS 1-4CHORUS
Ch1Type Ch1Rate Ch1Sync Ch1Fbck Ch1Depth Ch1Delay
Cor 20 Oprit +10 64 64

RE1: Nu este folosit.
GATOR GOn/Off Glatch GrSync GrKSync GrSlew GrDecay GLT/Rdel
Pe Oprit al 16-lea Pe 16 64 0
RE2: Refren 1 Tip
GtMode EditGroup EEEE-----
Mono16 -----
Afișat ca: Ch1Type
1 Valoarea inițială: Refren

Gama de reglare: Chorus sau Phaser
A000 Init Program
Configurează procesorul FX fie ca Chorus, fie ca Phaser.

PATCH BROWSE Patch Nume Găsiți de Categorie Gen Toate
A000 Init Program A000-D127 Toate Toate

PATCH SAVE PATCHSAVE Posng *----- Sus Inferior Număr Punctuează
A O Intră în Program A A 0 spațiu

Banca PATCHSAVE Patch Destinație SaveCatg SaveGenre
Dest+C&G A 0 Intră în Program Nici unul Nici unul

RE1: Nu este folosit.

VOCE

RE2: Modul Gator

Afișat ca: GtMode

Valoarea inițială: Mono16

LFO 1-3

Domeniu de reglare: vezi tabelul de la pagina 44

Parametrul Mode vă permite să selectați una dintre cele 6 metode de combinare a celor două seturi de patru grupuri de note, {A} și {B}. Trei dintre moduri sunt mono și trei sunt stereo, în care notele din setul {A} sunt direcționate către ieșirea din stânga și cele din setul {B} către ieșirea din dreapta.



Controalele Pan de pe pagina 1 din meniul FX vor suprascrie modulele Gator stereo. Modulele stereo vor funcționa doar așa cum este descris dacă comenzile principale FX Pan sunt setate central.

RE3 și RE4: Selectați Editare grup

Afișat ca: Editați grupul

Valoarea inițială: 1

Interval de reglare: de la 1 la 8

Editorul de modele vă permite să ajustați pașii din secvența în grupuri de patru, numite Editați grupuri. Grupurile de editare de la 1 la 4 constituie rândul de sus al afișajului modelului, Set {A} și, prin urmare, primii 16 pași ai modelului. Grupurile de editare de la 5 la 8 constituie rândul de jos al afișajului modelului, Set {B} și, prin urmare, cei doi 16 pași ai modelului (cu excepția cazului în care este selectat modul Mono16, modelul constând atunci doar din primii 16 pași). Fie afișat ca: RE3 sau RE4 poate fi folosit pentru a selecta Editare grupuri. Un set de patru litere „E” este afișat în valoarea Init: FX - AMOUNTS FXWetDry 0 zona centrală și o zonă de editare pentru a indica pozițiile pasului din secvența care sunt selectate pentru editare .

RE5 la RE8: Editori pași

Cele patru codificatoare rotative rămase controlează ce pași individuali vor fi prezenți în modelul Gator. Modelul de redat este reprezentat de cele 32 de caractere „solide” din dreapta ecranului LCD. Când este selectat Editare grup 1 (prin RE3/RE4), RE5 va selecta Pasul 1, RE6 Pasul 2, RE7 Pasul 3 și RE8 Pasul 4. Când este selectat Editare Grupul 2, RE5 va selecta Pasul 5, RE6 Pasul 6 și așadar pe. Codificatoarele rotative nu selectează doar dacă un anumit pas face parte din secvență, ci setează și volumul pasului. Sunt posibile șapte niveluri diferite, plus „off” – adică Stepul nu este jucat deloc. Înălțimea caracterului „solid” indică volumul pasului.

vocoDerul

Un Vocoder este un dispozitiv care analizează frecvențele selectate prezente într-un semnal audio (numit Modulator) și suprapune aceste frecvențe pe un alt sunet (numit Purtător). Face acest lucru prin alimentarea semnalului Modulator într-un banc de filtre trece bandă. Fiecare dintre aceste filtre (12 dintre ele pe UltraNova) acoperă o anumită bandă din spectrul audio, iar banca de filtre „împarte” astfel semnalul audio în 12 benzi de frecvență separate. Rezultatul acestui aranjament este că conținutul spectral – adică „caracterul” semnalului audio este „impus” sunetului de sinteză, iar ceea ce auziți este un sunet de sintetizator care simulează intrarea audio (de obicei o voce).

Caracterul inal al sunetului vocodat va depinde în mare măsură de armonicile prezente în sunetul sintetizator folosit ca purtător. Patch-urile foarte bogate în armonici (de exemplu folosind Sawtooth Waves) vor da în general cele mai bune rezultate.

De obicei, semnalul modulator utilizat de un Vocoder ar fi o voce umană care vorbește sau cântă într-un microfon. Acest lucru creează sunete distinctive de tip robotic sau „vorbitor” care au revenit recent la popularitate și sunt acum folosite în multe genuri muzicale actuale. Rețineți totuși că semnalul Modulator nu trebuie limitat la vorbirea umană. Se pot folosi și alte tipuri de semnal Modulator (de exemplu, o chitară electrică sau tobe) și pot da adesea rezultate destul de neașteptate și interesante.

Cel mai obișnuit mod de a utiliza Vocoder este cu microfonul dinamic cu gât de găină furnizat cu UltraNova (sau orice alt microfon dinamic) conectat la mufa XLR de pe panoul superior. Alternativ, semnalele modulatorului pot fi de la un instrument sau altă sursă conectată la mufe AUDIO IN [11] și [12], situate pe panoul din spate, dar rețineți că o mufă jack conectată la intrarea 1 va suprascrie intrarea XLR din panoul superior. . Intrarea modulatorului către Vocoder este întotdeauna mono, astfel încât o sursă stereo conectată la intrările 1 și 2 va fi însumată.

O1Solo Oprit

O2Solo Oprit

O3Solo NoisSolo RM13Solo RM23Solo Oprit

O4Solo Oprit

O5Solo Oprit

O6Solo Oprit

Tonul sunetului vocodat va depinde de notele pe care Carrier-ul (patch-ul selectat în prezent) le cântă. Notele pot fi redate pe tastatura UltraNova, fie prin intermediul MIDI de la o tastatură externă sau un secvențior. Ambele semnale Carrier și Modulator trebuie să fie prezente simultan pentru ca efectul Vocoder să funcționeze, așa că notele trebuie redată în timp ce semnalul Modulator este prezent.

L1Rate L1Rsync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Comm L1Toneshft 68 Oprit A lui 0 0 Oprit Oprit Oprit

L1Delay L1DSync L1InOut L1DTrig Oprit

VocoDerul este activat și controlat prin apăsarea butonului VOCODER [19], care deschide meniul Vocoder.

On/Off Balance Width SibLevel SibType Oprit v67 m 0 127 40 Trecere inalta

ARP EDIT ArpSync ArpMode ArpPatt ArpGTime ArpOctve ArpKsync ArpVel ClockBPM RE1: Vocoder Pornit/Oprit 1 64 1 Oprit Oprit 120

Afișat ca: Pornit/Oprit

Valoarea inițială: AA Dezactivat (activat în timp ce este în stare de acceptare)

Domeniu de reglare: Off sau On

Activează/dezactivează funcția Vocoder. Când este setat la Off, vocoderul poate fi configurat și audiat în același timp că Pece Dnsr Meniul Vocoder. Acțiunea Vocoder se va găsi în Off 0 se deschide un alt meniu. Odată ce Vocoderul a fost setat pe On, acesta va rămâne operațional cu orice meniu deschis.

RE2 & RE3: Nu este utilizat.

RE4: Vocoder Balance

Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX Bypass Bypass Bypass Bypass Bypass Bypass

Echilibru

FX3mnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFedbck 64 64 64 64 Domeniu de reglare: v0 c64 până la v63 c1; v63 m0 până la v0 m63

Sunetele Vocoder caracteristice sunt obținute prin amestecarea ieșirii Vocoder cu unul sau altul dintre cele două semnale sursă. Acest parametru vă permite să amestecați ieșirea vocoderului (v) fie cu semnalul modulator (m), fie cu semnalul purtător (c). Rotind codificatorul în sensul acelor de ceasornic, veți vedea că prima jumătate a intervalului de valori cuprinde combinații de Vocoder și Carrier – „v0 c64” înseamnă doar semnal Carrier și nici un efect Vocoder, „v32 c32” înseamnă că ieșirea Vocoder și semnalul Carrier sunt amestecate în proporții egale. A doua jumătate a intervalului de valori realizează același principiu de amestecare a ieșirii Vocoder și a semnalului Modulator.

RE5: Lățimea vocoderului

Afișat ca: Lă ime

Valoarea inițială: 127

Interval de reglare: de la 0 la 127

Ieșirile fiecărei benzi de filtru Vocoder sunt direcționate alternativ către canalele stânga și dreapta pentru a produce o imagine stereo cu profunzime bună. Scăderea valorii Width va direcționa progresiv toate ieșirile filtrului către ambele ieșiri, astfel încât cu Width setată la zero, ieșirea Vocoder va fi mono și situată central în imaginea stereo.

RE6: Vocoder Sibillance Level

Afișat ca: SibLevel

Valoarea inițială: 40

Interval de reglare: de la 0 la 127

Determină cantitatea de sibilanță care va fi prezentă în semnalul vocoded inițial și poate face ca Vocoderul să sublinieze sunetele explozive „S” și „T” găsite în vorbire. Sibillance poate fi adăugată pentru a oferi Vocoderului să ofere un sunet mai distinctiv și pentru a face vocea vocoded mai inteligibilă.

RE7: Vocoder Sibillance Type

Afișat ca: sibType

Valoarea inițială: Trecere inalta

Interval de reglare: High Pass sau Noise

În setarea implicită a HiPass, sibilanța este extrasă din semnalul Modulator (adică vocea naturală a vocalistului) prin filtrare. Această setare va permite ca o parte din semnalul Modulator să fie auzit. Dacă doriți să adăugați niște sibilanți la vocea vocoded, dar vocea interpretului pur și simplu nu este atât de sibilantă în mod natural, puteți simula artiici sibilance selectând Zgomot ca Tip Sibillance. Acest lucru va adăuga un nivel mic de zgomot la semnalul modulator și voc oderul va trata conținutul suplimentar HF în același mod în care ar fi sibilanta naturală.

RE8: Nu este folosit.

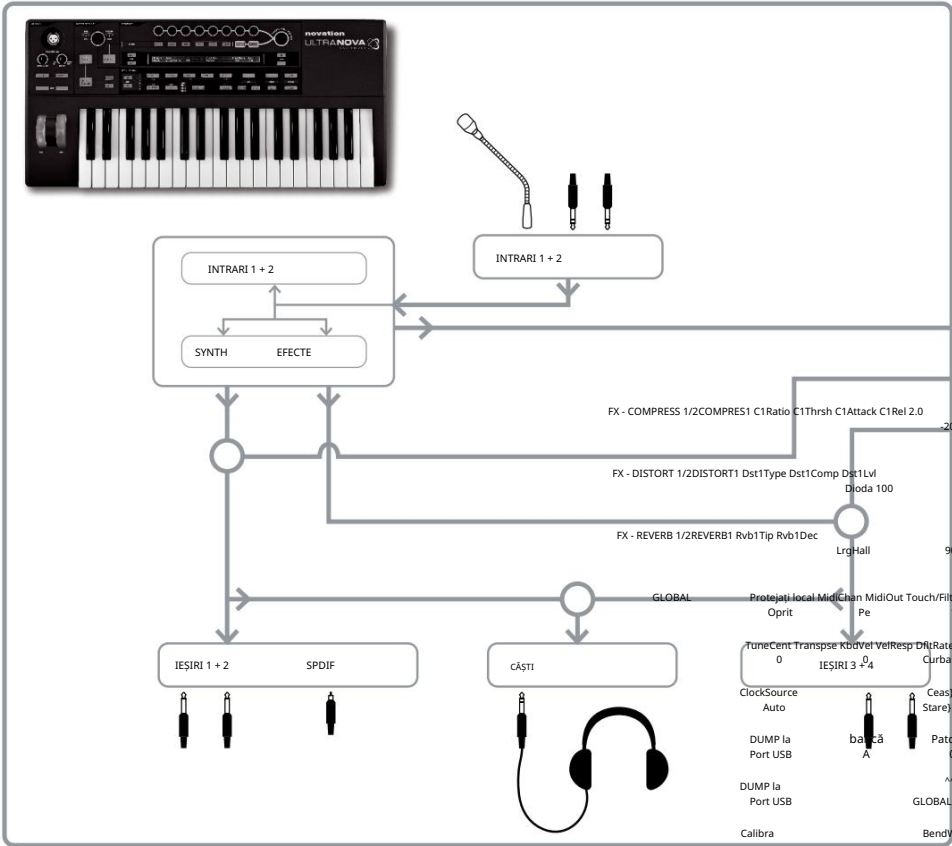
automap®

Utilizarea UltraNova ca controler software

Automap este o aplicație software care vine cu toate tastaturile și controlerelor Novation noi. Automap ar trebui să fie instalat pe computer și va acționa ca o interfață între software-ul DAW și UltraNova. Acesta comunică direct cu DAW și plug-in-uri, astfel încât să aveți control deplin asupra altor instrumente și efecte de la UltraNova.

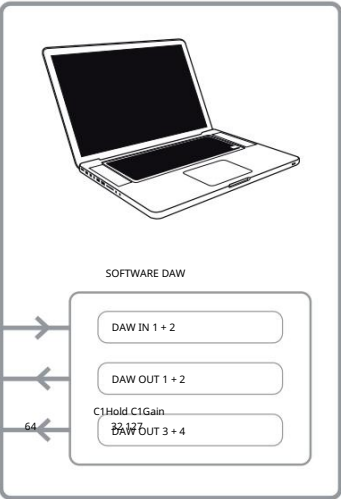
RUTARE AUDIO în ultranova

RUTARE AUDIO ÎN ULTRANOVA



USB CONEXIUNE

RUTARE AUDIO ÎN SOFTWARE-UL DAW



UltraNova poate fi folosit și ca placă de sunet/interfață audio pentru computer. Puteți conecta semnale audio de la microfoane, instrumente și surse la nivel de linie (+2 dBu max.) și le puteți direcționa către computer prin USB. În plus, până la patru canale audio de la computer (de exemplu, ieșirile DAW-ului dumneavoastră – „gazdă”) pot fi direcționate prin UltraNova către ieșirile sale audio. Canalele DAW 1 și 2 pot alimenta Ieșirile 1 și 2, în timp ce canalele DAW 3 și 4 pot alimenta Ieșirile 3 și 4. O combinație de controale hardware și software vă permite să controlați amestecul de intrări audio, sunete de sintetizat și canale audio DAW la variații. ieșiri.

Rețineți că setările făcute în meniul audio nu sunt salvate cu nicio modificare a corecțiilor. Cu toate acestea, este posibil să salvați setările meniului audio (împreună cu setările meniului global în același timp) apăsând WRITE [23] în meniul Audio (sau global). Acest lucru se va asigura că data viitoare când porniți UltraNova, aceste setări vor fi restaurate în loc de valorile implicite inițiale din fabrică.

Meniurile audio sunt deschise cu butonul AUDIO [30]. Meniul are 5 pagini; paginile 1 până la 5 oferă controale pentru intrări, căști, ieșirile 1 și 2, ieșirile 3 și 4 și, respectiv, ieșirile SPDIF.

Apăsați butonul AUTOMAP [26] pentru a intra în modul Automap. Sintetizatorul nu va mai răspunde la comenzi. ale căror acțiuni vor fi în schimb scrise către . LEARN, VIEW, USER, FX, INST și MIXER [7] sunt utilizate împreună cu software-ul Automap.

Instrucțiuni complete pentru utilizarea Automap sunt disponibile la www.novationmusic.com/support.

Transmitere curent O/S ^^ Versiunea curentă O/S 1.0.00 Versiunea O/S de pornire 1.0.00

Meniul Audio Pagina 1 – Intrări

In1Link	In1Gain	In2Gain	In1 -60		0dB	In2 -60		0dB	In1	FX In2	FX
Indept	Oprit	Oprit	Oprit		Oprit	Oprit		Oprit	0	0	0

Controlul nivelului căștilor
Umplerea volumului principal (numai 1+2)
RE1: Legare de intrare

AKS8 Synth 127
Valoare implicită: 0

Gama de reglare: Indept sau Stereo

În modul Independent (Indept), este disponibilă reglarea separată a câștigului pentru cele două intrări audio (Intrările 1 și 2). În modul Stereo, aceeași ajustare a câștigului este aplicată la ambele intrări simultan (vezi RE2 și RE3 mai jos). Trimiterile FX de la intrările audio sunt legate într-un mod similar (vezi RE7 și RE8 mai jos).

RE2: Câștig intrare 1
Afisat ca: In1Gain
Valoare implicită: Oprit

Interval de reglare: de la -10 la +65

Cu Input Linking (RE1) setat la Indept, acest control reglează câștigul numai pentru Input 1. Cu Input Linking setată la Stereo, câștigul pentru ambele intrări 1 și 2 va fi ajustat ca o pereche. Valoarea parametrului este calibrată direct în dB de câștig. Pe măsură ce câștigul crește, semnalul de la intrare va fi văzut pe contoarele cu bargraph (sub RE5). Câștigul ar trebui ajustat astfel încât contoarele să ajungă la două sau trei segmente sub „0dB” în pasajele cele mai puternice.

RE3: Câștig intrare 2

Afișat ca: In2Gain

Valoare implicită: Oprit

Interval de reglare: de la -10 la +65

Reglează câștigul de intrare pentru Input 2 cu Input Linking (RE1) setat la Indept și pentru ambele Intrări 1 și 2 cu Input Linking setat la Stereo. De altfel, funcționarea este identică cu RE2.

RE4 la RE6: Nu este utilizat.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel RE7: Intrare 1 FX Send 2.0 -20 0 64 32 127 C1Hold C1Gain

Afișat ca: Valoare implicită: In1-Fx

Dist1Comp Dst1Type 0

reglare: de la 0 la 127

Acest parametru ajustează cantitatea de semnal de intrare 1 trimisă procesorului FX pentru cur

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Tip Rvb1Dec Patch selectat în chirul Patch Input Linking este setată la Stereo, acesta ajustează simultan FX 90

nivel de trimitere atât pentru intrarea 1, cât și pentru intrarea 2.

GLOBAL

Protejați local MidiChan MidiOut Touch/Filter

Oprit

Pe 1

Dezactivat prin Patch

Încercați să parcurgeți patch-urile din fabrică pentru a experimenta diferitele FX pe care le

TuneCent Transpsse KbdVel VelResp OffRate FootSwth Whlghts 0

conțin pentru a vedea că unele dintre FX vă modifică semnalul de intrare. Alternativ, Curve 4

Medium 48KHz încercați unul dintre Patch-urile din categoria ExtInput

ClockSource Clock) 120 BPM

Stare automată) Ceas intern

DUMP la banca Patch-ul Nume Actualul OnePatch OneBank AllBanks

RE3: Intrare 2 FX Send In2Gain

Afișat ca: In2-Fx

Valoare implicită: GLOBAL E SI AUDIO

Interval de reglare: de la 0 la 127

Acest parametru ajustează cantitatea de semnal de intrare 2 trimisă pentru procesarea FX. Dacă Input Linking este setată la Stereo, nivelul ambelor intrări 1 și 2 va fi ajustat ca o pereche.

și intrarea 2.

ACTUNE

Menu Audio Pagina 2 - Câști

In1 FX In2 FX 0 0

Controlul nivelului câștilor

Urmăriți volumul principal (numai 1+2)

Nivelul 127

Sold 1+2/3+4 0

IEȘIRI Synth 1+2 127 0 0

RE1: Selectare control al nivelului câștilor

Afișat ca: Controlul nivelului câștilor

Valoare implicită: 0

Urmăriți volumul principal (numai 1+2)

SPDIF

Interval de reglare: Urmăriți volumul principal (doar 1+2) sau

Utilizați nivelul și echilibrul 1+2/3+4

Cu urmarirea volumului master (doar 1+2) selectat, nivelul semnalului la mufa pentru câști stereo [8]

va fi ajustat de controlul Master Volume [29]. Controalele pentru volumul câștilor (RE6) și echilibrul câștilor (RE7) vor fi inoperante. Ceea ce veți auzi în câști va fi același mix și echilibrul ca și cel transmis la ieșirile 1 și 2. Cu nivel de utilizare și echilibrul 1+2/3+4 selectate, volumul câștilor și amestecul sursei pot fi ajustate independent de RE6 și RE7.

RE2 la RE5: Nu este utilizat.

RE6: Volumul câștilor

Afișat ca: Nivel

Valoare implicită: 127

Interval de reglare: de la 0 la 127

Aceasta ajustează volumul câștilor, atunci când Utilizare nivel și echilibrul 1+2/3+4 este selectat de RE1.

RE7: Echilibrul câștilor

Afișat ca: Echilibrul

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: de la -64 la +63

Când Utilizați nivel și echilibrul 1+2/3+4 este selectat de RE1, sunetul de la mufa câștilor este un amestec al semnalului de la ieșirile 1 și 2 (o pereche stereo) și cel de la ieșirile 3 și 4 (un alt stereo). pereche).

Consultați următoarele pagini de meniu pentru detalii despre cum să configurați ieșirile 1 și 2 și 3 și 4.

RE8: Nu este folosit.

Meniul Audio Pagina 3 – Ieșirile 1 și 2 și sursa gazdă

Ieșirile 1 și 2 pot transporta un amestec de sunete de sintetizator, sursele audio conectate la intrările 1 și/sau 2 și canalele DAW 1 și 2. Setarea implicită pentru mixul Output 1+2 este sunetul de sintetizat la nivel maxim și nu extern. audio, în afară de orice direcționat către procesorul FX. Controlul MONITOR [28] de pe panoul superior oferă un echilibru între canalele DAW 1 și 2 și amestecul de sunet de sinteză și intrări audio configurate cu RE3, RE4 și RE5.

Portul USB poate trimite suplimentar un mix suplimentar direct la un computer.

nept

Controlul nivelului câștilor

Urmăriți volumul principal (numai 1+2)

Nivelul 127

Sold 1+2/3+4 0

IEȘIRI Synth 1+2 127	Intrare 1 0	Intrare 2 0	Modul RECORD Sintetizator
----------------------	-------------	-------------	---------------------------

RE1: Nu este folosit, dar LCD confirmă că această pagină se referă la Ieșirile 1 și 2.

RE2: Nivel de sinteză

Oprit

Afișat ca: Sintetizator

Valoare implicită: 127

Interval de reglare: de la 0 la 127

RE2 ajustează nivelul sunetelor generate de sintetizatorul prezent în mix la ieșiri 1 și 2.

RE3: Nivelul de intrare 1

Afișat ca: Valoare

Implicat: Interval de

reglare: Audio de la intrarea 1 de la 0 la 127

poate fi amestecat în ieșirile 1 și 2 prin ajustarea RE3. Cu Input Linking (RE1 pe pagina 1 a meniului audio) setat la Indept, RE3 ajustează nivelul numai pentru intrarea 1. Cu FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain

Input Linking setat la Stereo, nivelul ambelor intrări 1 și 2 va fi ajustat ca o pereche.

RE4: Nivel de intrare 2

Afișat ca: Intrare2

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: de la 0 la 127

Audio de la intrarea 2 poate fi mixat la ieșirile 1 și 2 prin ajustarea RE4. Cu Input Linking (RE1 pe pagina 1 a meniului audio) setat la Indept,

RE4 ajustează nivelul numai pentru intrarea 2. Cu Protect Local MidiChan MidiOut Touch/Filter

Oprit

Activat Dezactivat Setat de Patch

Input Linking setată la Stereo, nivelul ambelor intrări 1 și 2 va fi ajustat ca o pereche.

TuneCent Transpsse KbdVel VelResp OffRate FootSwth Whlghts 0

Curba 4 Mediu

RE5 și RE6: Nu este utilizat.

48KHz

Auto

Pe

ClockSource Clock) 120 BPM

Stare automată) Ceas intern

RE7: Mod înregistrare

DUMP to Bank Afișat ca: Plasture Nume

USB A Valoare implicită: Modul RECORD in Program

DUMP la

Port USB GLOBAL E SI AUDIO

Pe Unas nivel, acest lucru permite să se înregistreze sunetele de intrare, Sintet+Intrari

Pe Unas nivel, acest lucru permite să se înregistreze sunetele de intrare, Sintet+Intrari

computer pentru re Transmitere O/S curent ^^ Pornire O/S Versiunea 1.0.00

Versiunea curentă a sistemului de operare 1.0.00

cordare (sau orice alt) scop. RE7 vă permite să selectați dacă acest flux cuprinde doar sunete de sinteză,

doar semnale de la intrările audio sau o combinație a celor două.

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

Indept

In1 FX In2 FX 0 0

RE8: Nu este folosit

Controlul nivelului câștilor

Urmăriți volumul principal (numai 1+2)

Nivelul 127

Sold 1+2/3+4 0

Meniul Audio Pagina 4 – Ieșirile 3 și 4

IEȘIRI Synth 1+2 127	Intrare 1 0	Intrare 2 0	Modul RECORD Sintetizator
----------------------	-------------	-------------	---------------------------

SPDIF

Oprit

Ieșirile 3 și 4 pot conține, de asemenea, un mix de sunete de sinteză, sursele audio conectate la intrările 1 și/sau 2 și canalele DAW

3 și 4. Setarea implicită pentru mixul Output 3+4 Novation UltraNova

nu există sunet de sinteză și sunet extern la nivel maxim. RE6 oferă un echilibru între canalele DAW 3 și

4 și amestecul de intrări audio și sunete de sinteză configurat cu RE3, RE4, RE5 și RE6.

RE1: Nu este folosit, dar LCD confirmă că această pagină se referă la Ieșirile 3 și 4.

RE2: Nivel de sinteză

Afișat ca: Sintetizator

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: de la 0 la 127

RE2 reglează nivelul sunetelor generate de sintetizator la ieșirile 3 și 4.

RE3: Nivelul de intrare 1

Afișat ca: Intrare 1

Valoare implicită: 127

Interval de reglare: de la 0 la 127

Audio de la intrarea 1 poate fi mixat la ieșirile 3 și 4 prin ajustarea RE3. Cu Input Linking (RE1 pe pagina 1 a meniului audio) setat la Indept, RE3 ajustează nivelul numai pentru intrarea 1. Cu Input Linking setată la Stereo, nivelul ambelor intrări 1 și 2 va fi ajustat ca o pereche.

RE4: Nivel de intrare 2

Afișat ca: Intrare 2

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: de la 0 la 127

Audio de la intrarea 2 poate fi mixat la ieșirile 3 și 4 prin ajustarea RE4. Cu Input Linking (RE1 pe pagina 1 a meniului audio) setat la Indept, RE4 ajustează nivelul numai pentru intrarea 2. Cu Input Linking setată la Stereo, nivelul ambelor intrări 1 și 2 va fi ajustat ca o pereche.

OMPRESS 1/2COMPRESS1 C1Ratio C1Thrs C1Attack C1Rel

RE3: IEȘIRI Synth 3+4 Nivel

Afișat ca: Nivel

Valoare implicită: 127

Interval de reglare: de la 0 la 127

Aceasta este un control de nivel independent care reglează volumul de ieșire la ieșirile 3 și 4 la toate timpurile. Aceasta este echivalentul controlului hardware MASTER VOLUME al Outputs 1/2.)

GLOBAL

RE6: Echilibrul ieșirilor 3+4

Afișat ca: Pe

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: de la -64 la +63

Mixul surselor ClockSource Ceas 120 BPM

RE3: IEȘIRI Synth 3+4

Afișat ca: Oprit

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: de la -64 la +63

Acest control oferă un echilibru între acest sunet și amestecul de sunet de sinteză și sunet. Nume Current

RE4: Nivel de intrare 2

Afișat ca: Intrare 2

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: de la -64 la +63

Această setare determină modul în care funcționează butonul TOUCHED/FILTER [9]. Cu setarea implicită Set by Patch, butonul funcționează așa cum este descris la pagina 27, fie acționând ca o copie a ultimului control rotativ care trebuie atins, fie, cu FILTER [8] activat, pentru a varia frecvența de tăiere a filtrului 1. Deoarece setarea butonului FILTER este salvată cu Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRESS1 C1Ratio C1Thrs C1Attack C1Rel C1Hold date, funcția butonului este determinată de Patch. Dacă RE5 este setat la Filtru întotdeauna, 2.0 0 32 127 butonul TOUCHED/FILTER este setat pentru a controla permanent frecvența filtrului.

ACTIUNE

RE5: Butonul de control atins/filtru

Afișat ca: Atingeți/Filtrați

Valoare implicită: Setat de Patch

Interval de ajustare: Setat prin Patch sau Always Filter

Această setare determină modul în care funcționează butonul TOUCHED/FILTER [9]. Cu setarea implicită Set by Patch, butonul funcționează așa cum este descris la pagina 27, fie acționând ca o copie a ultimului control rotativ care trebuie atins, fie, cu FILTER [8] activat, pentru a varia frecvența de tăiere a filtrului 1. Deoarece setarea butonului FILTER este salvată cu Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRESS1 C1Ratio C1Thrs C1Attack C1Rel C1Hold date, funcția butonului este determinată de Patch. Dacă RE5 este setat la Filtru întotdeauna, 2.0 0 32 127 butonul TOUCHED/FILTER este setat pentru a controla permanent frecvența filtrului.

RE3: Atribuiți canal MIDI

Afișat ca: MidiChan

Valoare implicită: 1

Interval de reglare: 1 la 16

Protocolul MIDI oferă 16 canale, permițând până la 16 dispozitive să coexiste într-o rețea MIDI, dacă fiecare este atribuit să opereze pe un canal MIDI diferit. Atribuiți canal MIDI

vă permite să setați UltraNova să primească și să transmită date MIDI pe un anumit canal, astfel încât să poată interfața corect cu echipamentele externe.

RE4: MIDI Out On/Off

Afișat ca: MidiOut

Valoare implicită: Oprit

Interval de reglare: Off sau On

Acest control permite UltraNova să transmită mesaje MIDI Out de la MIDI OUT

portul [4] pe măsură ce sintetizatorul este redat. Setati acest parametru la Activat dacă doriți să înregistrați date MIDI sau să declanșați echipamente MIDI externe suplimentare de la tastatura UltraNova prin intermediul MIDI Port Out. Cu toate acestea, este important de reținut că datele MIDI sunt întotdeauna transmise prin USB.

RE5: Butonul de control atins/filtru

Afișat ca: Atingeți/Filtrați

Valoare implicită: Setat de Patch

Interval de ajustare: Setat prin Patch sau Always Filter

Această setare determină modul în care funcționează butonul TOUCHED/FILTER [9]. Cu setarea implicită Set by Patch, butonul funcționează așa cum este descris la pagina 27, fie acționând ca o copie a ultimului control rotativ care trebuie atins, fie, cu FILTER [8] activat, pentru a varia frecvența de tăiere a filtrului 1. Deoarece setarea butonului FILTER este salvată cu Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRESS1 C1Ratio C1Thrs C1Attack C1Rel C1Hold date, funcția butonului este determinată de Patch. Dacă RE5 este setat la Filtru întotdeauna, 2.0 0 32 127 butonul TOUCHED/FILTER este setat pentru a controla permanent frecvența filtrului.

RE6: Echilibrul ieșirilor 3+4

Afișat ca: Pe

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: de la -64 la +63

Mixul surselor ClockSource Ceas 120 BPM

RE3: IEȘIRI Synth 3+4

Afișat ca: Oprit

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: de la -64 la +63

Acest control oferă un echilibru între acest sunet și amestecul de sunet de sinteză și sunet. Nume Current

RE4: Nivel de intrare 2

Afișat ca: Intrare 2

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: de la -64 la +63

Această setare determină modul în care funcționează butonul TOUCHED/FILTER [9]. Cu setarea implicită Set by Patch, butonul funcționează așa cum este descris la pagina 27, fie acționând ca o copie a ultimului control rotativ care trebuie atins, fie, cu FILTER [8] activat, pentru a varia frecvența de tăiere a filtrului 1. Deoarece setarea butonului FILTER este salvată cu Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRESS1 C1Ratio C1Thrs C1Attack C1Rel C1Hold date, funcția butonului este determinată de Patch. Dacă RE5 este setat la Filtru întotdeauna, 2.0 0 32 127 butonul TOUCHED/FILTER este setat pentru a controla permanent frecvența filtrului.

RE7: Butonul de control atins/filtru

Afișat ca: Atingeți/Filtrați

Valoare implicită: Setat de Patch

Interval de ajustare: Setat prin Patch sau Always Filter

Această setare determină modul în care funcționează butonul TOUCHED/FILTER [9]. Cu setarea implicită Set by Patch, butonul funcționează așa cum este descris la pagina 27, fie acționând ca o copie a ultimului control rotativ care trebuie atins, fie, cu FILTER [8] activat, pentru a varia frecvența de tăiere a filtrului 1. Deoarece setarea butonului FILTER este salvată cu Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRESS1 C1Ratio C1Thrs C1Attack C1Rel C1Hold date, funcția butonului este determinată de Patch. Dacă RE5 este setat la Filtru întotdeauna, 2.0 0 32 127 butonul TOUCHED/FILTER este setat pentru a controla permanent frecvența filtrului.

RE8: Nu este utilizat.

Afișat ca: Oprit

Valoare implicită: Oprit

Interval de reglare: Off sau On

Acest control permite UltraNova să transmită mesaje MIDI Out de la MIDI OUT

portul [4] pe măsură ce sintetizatorul este redat. Setati acest parametru la Activat dacă doriți să înregistrați date MIDI sau să declanșați echipamente MIDI externe suplimentare de la tastatura UltraNova prin intermediul MIDI Port Out. Cu toate acestea, este important de reținut că datele MIDI sunt întotdeauna transmise prin USB.

RE9: Butonul de control atins/filtru

Afișat ca: Atingeți/Filtrați

Valoare implicită: Setat de Patch

Interval de ajustare: Setat prin Patch sau Always Filter

Această setare determină modul în care funcționează butonul TOUCHED/FILTER [9]. Cu setarea implicită Set by Patch, butonul funcționează așa cum este descris la pagina 27, fie acționând ca o copie a ultimului control rotativ care trebuie atins, fie, cu FILTER [8] activat, pentru a varia frecvența de tăiere a filtrului 1. Deoarece setarea butonului FILTER este salvată cu Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRESS1 C1Ratio C1Thrs C1Attack C1Rel C1Hold date, funcția butonului este determinată de Patch. Dacă RE5 este setat la Filtru întotdeauna, 2.0 0 32 127 butonul TOUCHED/FILTER este setat pentru a controla permanent frecvența filtrului.

RE2: Activare/Oprire control local

Afișat ca: Local

Valoare implicită: Pe

Interval de reglare: Off sau On

Acest control determină dacă UltraNova urmează să fie redat de la propria sa tastatură sau să răspundă la controlul MIDI de la un dispozitiv extern, cum ar fi un secvențator MIDI sau o tastatură principală. Setati Local la Activat pentru a utiliza tastatura și la Off dacă doriți să controlați sintetizatorul extern prin MIDI sau să utilizați tastatura UltraNova ca tastatură principală.

RE3: Atribuiți canal MIDI

Afișat ca: MidiChan

Valoare implicită: 1

Interval de reglare: 1 la 16

Protocolul MIDI oferă 16 canale, permițând până la 16 dispozitive să coexiste într-o rețea MIDI, dacă fiecare este atribuit să opereze pe un canal MIDI diferit. Atribuiți canal MIDI

vă permite să setați UltraNova să primească și să transmită date MIDI pe un anumit canal, astfel încât să poată interfața corect cu echipamentele externe.

RE4: MIDI Out On/Off

Afișat ca: MidiOut

Valoare implicită: Oprit

Interval de reglare: Off sau On

Acest control permite UltraNova să transmită mesaje MIDI Out de la MIDI OUT

portul [4] pe măsură ce sintetizatorul este redat. Setati acest parametru la Activat dacă doriți să înregistrați date MIDI sau să declanșați echipamente MIDI externe suplimentare de la tastatura UltraNova prin intermediul MIDI Port Out. Cu toate acestea, este important de reținut că datele MIDI sunt întotdeauna transmise prin USB.

RE5: Butonul de control atins/filtru

Afișat ca: Atingeți/Filtrați

Valoare implicită: Setat de Patch

Interval de ajustare: Setat prin Patch sau Always Filter

Această setare determină modul în care funcționează butonul TOUCHED/FILTER [9]. Cu setarea implicită Set by Patch, butonul funcționează așa cum este descris la pagina 27, fie acționând ca o copie a ultimului control rotativ care trebuie atins, fie, cu FILTER [8] activat, pentru a varia frecvența de tăiere a filtrului 1. Deoarece setarea butonului FILTER este salvată cu Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRESS1 C1Ratio C1Thrs C1Attack C1Rel C1Hold date, funcția butonului este determinată de Patch. Dacă RE5 este setat la Filtru întotdeauna, 2.0 0 32 127 butonul TOUCHED/FILTER este setat pentru a controla permanent frecvența filtrului.

RE6: Echilibrul ieșirilor 3+4

Afișat ca: Pe

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: de la -64 la +63

Mixul surselor ClockSource Ceas 120 BPM

RE3: IEȘIRI Synth 3+4

Afișat ca: Oprit

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: de la -64 la +63

Acest control oferă un echilibru între acest sunet și amestecul de sunet de sinteză și sunet. Nume Current

RE4: Nivel de intrare 2

Afișat ca: Intrare 2

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: de la -64 la +63

Această setare determină modul în care funcționează butonul TOUCHED/FILTER [9]. Cu setarea implicită Set by Patch, butonul funcționează așa cum este descris la pagina 27, fie acționând ca o copie a ultimului control rotativ care trebuie atins, fie, cu FILTER [8] activat, pentru a varia frecvența de tăiere a filtrului 1. Deoarece setarea butonului FILTER este salvată cu Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRESS1 C1Ratio C1Thrs C1Attack C1Rel C1Hold date, funcția butonului este determinată de Patch. Dacă RE5 este setat la Filtru întotdeauna, 2.0 0 32 127 butonul TOUCHED/FILTER este setat pentru a controla permanent frecvența filtrului.

RE7: Butonul de control atins/filtru

Afișat ca: Atingeți/Filtrați

Valoare implicită: Setat de Patch

Interval de ajustare: Setat prin Patch sau Always Filter

Această setare determină modul în care funcționează butonul TOUCHED/FILTER [9]. Cu setarea implicită Set by Patch, butonul funcționează așa cum este descris la pagina 27, fie acționând ca o copie a ultimului control rotativ care trebuie atins, fie, cu FILTER [8] activat, pentru a varia frecvența de tăiere a filtrului 1. Deoarece setarea butonului FILTER este salvată cu Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRESS1 C1Ratio C1Thrs C1Attack C1Rel C1Hold date, funcția butonului este determinată de Patch. Dacă RE5 este setat la Filtru întotdeauna, 2.0 0 32 127 butonul TOUCHED/FILTER este setat pentru a controla permanent frecvența filtrului.

RE8: Nu este utilizat.

Afișat ca: Oprit

Valoare implicită: Oprit

Interval de reglare: Off sau On

Acest control permite UltraNova să transmită mesaje MIDI Out de la MIDI OUT

portul [4] pe măsură ce sintetizatorul este redat. Setati acest parametru la Activat dacă doriți să înregistrați date MIDI sau să declanșați echipamente MIDI externe suplimentare de la tastatura UltraNova prin intermediul MIDI Port Out. Cu toate acestea, este important de reținut că datele MIDI sunt întotdeauna transmise prin USB.

RE9: Butonul de control atins/filtru

Afișat ca: Atingeți/Filtrați

Valoare implicită: Setat de Patch

Interval de ajustare: Setat prin Patch sau Always Filter

Această setare determină modul în care funcționează butonul TOUCHED/FILTER [9]. Cu setarea implicită Set by Patch, butonul funcționează așa cum este descris la pagina 27, fie acționând ca o copie a ultimului control rotativ care trebuie atins, fie, cu FILTER [8] activat, pentru a varia frecvența de tăiere a filtrului 1. Deoarece setarea butonului FILTER este salvată cu Patch FX - COMPRESS 1/2COMPRESS1 C1Ratio C1Thrs C1Attack C1Rel C1Hold date, funcția butonului este determinată de Patch. Dacă RE5 este setat la Filtru întotdeauna, 2.0 0 32 127 butonul TOUCHED/FILTER este setat pentru a controla permanent frecvența filtrului.

RE2: Activare/Oprire control local

Afișat ca: Local

Valoare implicită: Pe

Interval de reglare: Off sau On

Acest control determină dacă UltraNova urmează să fie redat de la propria sa tastatură sau să răspundă la controlul MIDI de la un dispozitiv extern, cum ar fi un secvențator MIDI sau o tastatură principală. Setati Local la Activat pentru a utiliza tastatura și la Off dacă doriți să controlați sintetizatorul extern prin MIDI sau să utilizați tastatura UltraNova ca tastatură principală.

RE3: Atribuiți canal MIDI

Afișat ca: MidiChan

Valoare implicită: 1

Interval de reglare: 1 la 16

Protocolul MIDI oferă 16 canale, permițând până la 16 dispozitive să coexiste într-o rețea MIDI, dacă fiecare este atribuit să opereze pe un canal MIDI diferit. Atribuiți canal MIDI

vă permite să setați UltraNova să primească și să transmită date MIDI pe un anumit canal, astfel încât să poată interfața corect cu echipamentele externe.

GLOBAL

RE2: Transpunerea cheii

Afișat ca: Transpune

Valoare implicită: 0

Interval de reglare: de la -24 la +24

Transpunerea este o setare globală foarte utilă care „schimbă” întreaga tastatură câte un semiton în sus sau în jos. Diferă de reglarea oscilatorului prin faptul că modifică datele de control de la tastatură, mai degrabă decât oscilatoarele reale. Astfel, setarea Transpose la +4 înseamnă că puteți cânta cu alte instrumente în tonul propriu-zis de mi major, dar trebuie doar să cântați note albe, ca și cum ați cânta în do major.

AUDIO

RE3: Viteza tastaturii

Afișat ca: KbdVel

Valoare implicită: Curba 4

Interval de reglare: Curba 1 la Curba 7; Fix 7 la Fix 127

Selectează unul dintre cele 128 de tabele de viteză care leagă răspunsul la viteza al tastelor cu forța aplicată acestora în timp ce sunt redade. Curba 4 este setarea implicită și ar trebui să fie acceptabilă pentru majoritatea stilurilor de joc.

Utilizați Curba 1 dacă jucați cu o atingere ușoară și Curba 7 dacă aveți nevoie de o atingere mai puternică. Încercați diferite curbe pentru a se potrivi stilului tău individual de joc.

RE4: Răspuns la viteză

Afișat ca: VelResp

Valoare implicită: Mediu

Interval de reglare: Soft, Medium, Hard

Răspunsul la informațiile despre viteza MIDI de la tastatură sau de la un dispozitiv extern, cum ar fi o tastatură de control MIDI sau un secvențior poate fi setat folosind această funcție. O setare a SOFT indică faptul că modificări mai mici ale vitezei (un stil de joc mai ușor) vor crea o schimbare mare ca răspuns la viteză, fie că este vorba de volum sau de orice altă destinație de modulare către care este direcționată viteza. O setare a HARD indică faptul că schimbări mai mari ale vitezei - un stil de joc mult mai greu, vor crea schimbări mari ca răspuns la viteză. MEDIUM este evident un compromis între acestea două.

RE5: Frecvența de eșantionare

Afișat ca: DfltRate

Valoare implicită: 48KHz

Gama de reglare: 44,1KHz, 48KHz

Această setare afectează semnalele de ieșire audio digitală trimise prin porturile S/PDIF și USB ale UltraNova. Frecvențele de eșantionare disponibile de 44,1 kHz și 48 kHz sunt cele două întâlnite cel mai frecvent în sistemele audio digitale. Dacă UltraNova este utilizat cu un DAW, rata de eșantionare va fi determinată de DAW, nu de UltraNova. Setarea RE5 are valabilitate numai atunci când UltraNova este utilizat într-un mod „autonom”.

Dacă intenționați să ardeți în cele din urmă ieșirea UltraNova pe un CD audio, ar trebui să utilizați 44,1 KHz și să setați fie pe DAW, fie pe UltraNova, după cum descris.

GLOBAL

RE6: Configurarea comutatorului de pedală

Afișat ca: FootSwth

Valoare implicită: Auto

Interval de reglare: Auto, N/Deschis, N/Închis

Un comutator de picior sustain (pedală) poate fi conectat la UltraNova prin mufa pedalei Sustain [5]. Verificați dacă pedala de sustain este de tip Normal deschis sau Normal închis și setați acest parametru pentru a se potrivi. Dacă nu sunteți sigur care este, conectați piciorul cu UltraNova nealimentat, apoi porniți-l (fără piciorul pe pedală)

Dacă valoarea implicită a Auto este încă setată, polaritatea va fi acum detectată corect.

AUDIO

RE7: Lumini de roată

Afișat ca: WheelLights

Valoare implicită: Pe

Interval de reglare: On, Off

Roțile de pitch și modulație pot fi iluminate din spate cu LED-uri albastre. Această setare vă permite porniți sau opriți aceste LED-uri.

RE8: Nu este folosit.

Protejați local MidiChan MidiOut Touch/Filter

Oprit

Pe

1

Dezactivat prin Patch

Meniul global Pagina 3 – Ceas

TuneCent Transpose KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlghts

0

0

Curba 4 Medie

48KHz

Auto

Pe

ClockSource

Ceas) 120 BPM

Auto

Stare) Ceas intern

DUMP la

bancă

Patch-ul

Nume

Actualul OnePatch OneBank AllBanks

Port USB

A

0

Întră în Program

RE1: Sursă ceasului

AA

0

0

Afișat ca:

ClockSource

Port USB

GLOBAL ȘI AUDIO

Valoare implicită:

Auto

Calibra

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Afișat ca:

Port USB

Valoare implicită:

Port USB

Gama de reglare: Auto, Intern, Ext-Auto, MIDI, USB

UltraNova folosește un ceas MIDI principal pentru a seta tempo (rata) arpegiei Transmittere O/S curent ^^ O/S curent Versiunea 1.0.00
Versiune O/S de pornire 1.0.00
tor și pentru a oferi o bază de timp pentru sincronizarea cu un tempo general. Acest ceas poate fi derivat intern sau furnizat de un dispozitiv extern capabil să transmită ceasul MIDI. Setarea Clock Source este minimizată la caracteristicile sincronizate cu tempo ale UltraNova (Arpeggiator, Chords Sync, Delay Sync, Gator Sync, LFO Delay Sync, LFO Rate Sync și Pan Rate Sync) vor urma tempo-ul unei surse externe de ceas MIDI sau vor urma tempo-ul Nivel Sold 1+2/3+4
Urmăriți volumul principal (numai 1+2) 127 setat de parametrul ClockBPM din meniul Arp Edit (RE8). 0

IESIRI Intrare sintetizată 1 Mod INREGISTRARE

Intrare 2

1+2 127 0 Sintez

0

Auto – când nu este prezentă nicio sursă externă de ceas MIDI, UltraNova va utiliza implicit ceasul intern. Tempo (BPM) va fi setat de parametrul ClockBPM din meniul Arp Edit (RE8). Dacă este prezent un ceas MIDI extern, UltraNova se va sincroniza cu acesta.

SPDIF

Intern – UltraNova se va sincroniza cu ceasul MIDI intern, indiferent de ce este Off

pot fi prezente surse externe de ceas MIDI.

Ext-Auto – acesta este un mod de detectare automată prin care UltraNova se va sincroniza cu orice Novation UltraNova sursă externă de ceas MIDI (prin conexiune USB sau MIDI). Dacă nu este detectat nici un ceas extern, tempo-ul „roată” la ultima frecvență de ceas cunoscută.
Midi – sincronizarea se va face numai cu un ceas MIDI extern conectat la mufa de intrare MIDI. Dacă nu este detectat nici un ceas, tempo-ul „roată” până la ultima frecvență de ceas cunoscută.
Usb – sincronizarea va fi setată numai la ceasul MIDI extern primit prin conexiunea USB. Dacă nu este detectat nici un ceas, tempo-ul „roată” până la ultima frecvență de ceas cunoscută.

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

Cele mai multe secvențiere nu transmit MIDI Clock în timp ce sunt oprite. Sincronizarea UltraNova cu ceasul MIDI va fi posibilă numai în timp ce secvențiatorul înregistrează sau redă efectiv. În absența unui ceas extern, tempo-ul va varia și va prelua ultima valoare cunoscută a ceasului MIDI. (Rețineți că UltraNova NU revine la tempo setat de parametrul ClockBPM setat în meniul Arp Edit (RE8)).

ClockSource

Ceas) 156 BPM

Ext-Auto

Stare) Fly-Wheeling

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1ThrsH C1Attack C1Rel 2.0 RE2 la RE8: Nu este utilizat.

-20

0

64

C1Hold C1Gain

32 127

Meniul global Pagina 4 – Transfer de corecție

Datele de corecție pot fi transferate între UltraNova și un computer în ambele direcții. Această secțiune a meniului global vă permite să creați și să salvați backup pentru corecții externe pe un computer. Software-ul UltraNova Librarian va fi folosit în mod normal pentru aceasta, iar acest lucru vă va permite să vă organizați corecțiile într-o varietate de moduri. Transferul de corecții are loc sub formă de mesaje MIDI SysEx. Aceasta pagină de meniu este panoul de control” pentru transferul datelor Patch-uri de pe UltraNova pe un computer, proces cunoscut sub numele de “Dump de date”. Veșteți UltraNova Patch Cent Transpose KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlghts

Documentație pentru bibliotecă Pentru informații despre transferul datelor Patch de pe un computer în UltraNova.

ClockSource

Ceas) 120 BPM

Auto

Stare) Ceas intern

DUMP la

bancă

Patch-ul

Nume

Actualul OnePatch OneBank AllBanks

Port USB

A

0

Întră în Program

RE1: Dump Port Select

AA

0

0

Afișat ca:

ClockSource

Port USB

GLOBAL ȘI AUDIO

Valoare implicită:

Auto

Calibra

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Afișat ca:

Port USB

Valoare implicită:

Port USB

Gama de reglare: USBport sau MIDIout

Acest control selectează ce port de date extern va fi utilizat pentru o descărcare de date. Dacă utilizați UltraNova Librarian sau un pachet software de instrumente MIDI bazate pe computer, acest ar trebui setat la USBport; dacă utilizați alt software de management MIDI cu cabluri MIDI standard în loc de controlul nivelului câștilor pentru o conexiune USB, selectați MIDIout. Nivelul Sold 1+2/3+4
Urmăriți volumul principal (numai 1+2) 0 127

IESIRI Synth 1+2 127

Intrare 1

Intrare 2

Modul RECORD

0

0

Sintetizator

IESIRI Synth 3+4 0

Intrare 1

Intrare 2

Echilibru nivel (Host3+4/Synth+Inps)

1 127

0

0

SPDIF

Oprit

Novation UltraNova

38

RE2: Selectare bancă

Afișat ca: bancă

Valoare implicită: (selectat în prezent)

Interval de reglare: de la A la D

Acest lucru vă permite să selectați Banca de Patch-uri de descărcat. Inițial va afișa Banca Patch-ului selectat în prezent. Dacă acesta nu este cel pe care îl doriți, selectați altul.

RE3: Patch Select

Afișat ca: Pasture

Valoare implicită: (selectat în prezent)

Interval de reglare: de la 1 la 127

Aceasta va afișa numărul Patch-ului selectat în prezent. Dacă acesta nu este unul dintre Patch-urile pe care doriți să le descărcați, puteți selecta altul.

RE4: Nu este folosit.

RE5: Codificatorul nu este utilizat.

Afișajul arată: Actual

Apăsăți butonul de sub RE5 dacă doriți să descărcați numai Patch-ul curent. Aceasta va include orice modificare a parametrilor care au fost făcute, dar nu au fost salvate.

RE6: Codificatorul nu este utilizat.

Afișajul arată: OnePatch

Apăsăți butonul de sub RE6 dacă doriți să descărcați Patch-ul curent în forma sa originală (cum a fost salvat ultima dată). În acest caz, orice modificări care i-au fost făcute nu vor fi incluse.

RE7: Codificatorul nu este utilizat.

Afișajul arată: OneBank

Apăsăți butonul de sub RE7 dacă doriți să descărcați toate cele 127 de corecții din banca AUDIO selectată în prezent.

RE8: Codificatorul nu este utilizat.

Afișajul arată: AllBanks

Apăsăți butonul de sub RE8 dacă doriți să eliminați toate patch-urile aflate în prezent în UltraNova.

RE9: Dump setări globale și audio

Afișajul arată: DUMP la Port USB

Pe lângă salvarea datelor Patch-urilor în dump pe un computer, este, de asemenea, posibil să descărcați setările curente ale Patch-urilor globale în Actualul OnePatch OneBank AllBanks

DUMP la Port USB

GLOBALE ȘI AUDIO

Calibra

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

RE1: Dump Port Select

O/S curent Transmite ^^ O/S curent Versiunea 1.0.00 DUMP la

Afișat ca: Versiunea O/S de pornire 1.0.00

Valoare implicită: USBport

ACTIUNE

Gama de reglare: USBport sau MIDI Out

Acest control selectează ce port de date extern va fi utilizat pentru descărcare.

Controlul nivelului câștigilor

Urmăriți volumul principal (numai 1+2)

RE2: Nu este folosit.

IEȘIRI Synth 1+2 127

RE3: Encoderul este utilizat.

IEȘIRI Synth 3+4 0

Apăsăți butonul de sub RE3 dacă doriți să eliminați setările curente ale Global și Meniuri audio.

COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 -20 0 64 32 127

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl Dioda 100 0

RE4: RE8: Nu este utilizat.

RE5: RE6: Nu este utilizat.

RE7: RE8: Nu este utilizat.

Meniul global Pagina 6 – Calibrare

Afișajul arată: DUMP la Port USB

Pe lângă salvarea datelor Patch-urilor în dump pe un computer, este, de asemenea, posibil să descărcați setările curente ale Patch-urilor globale în Actualul OnePatch OneBank AllBanks

DUMP la Port USB

GLOBALE ȘI AUDIO

Calibra

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

RE1: Dump Port Select

O/S curent Transmite ^^ O/S curent Versiunea 1.0.00 DUMP la

Afișat ca: Versiunea O/S de pornire 1.0.00

Valoare implicită: USBport

ACTIUNE

Gama de reglare: USBport sau MIDI Out

Acest control selectează ce port de date extern va fi utilizat pentru descărcare.

Controlul nivelului câștigilor

Urmăriți volumul principal (numai 1+2)

RE2: Nu este folosit.

IEȘIRI Synth 1+2 127

RE3: Encoderul este utilizat.

IEȘIRI Synth 3+4 0

Apăsăți butonul de sub RE3 dacă doriți să eliminați setările curente ale Global și Meniuri audio.

COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 -20 0 64 32 127

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl Dioda 100 0

RE4: RE8: Nu este utilizat.

RE5: RE6: Nu este utilizat.

RE7: RE8: Nu este utilizat.

Meniul global Pagina 6 – Calibrare

Afișajul arată: DUMP la Port USB

Pe lângă salvarea datelor Patch-urilor în dump pe un computer, este, de asemenea, posibil să descărcați setările curente ale Patch-urilor globale în Actualul OnePatch OneBank AllBanks

DUMP la Port USB

GLOBALE ȘI AUDIO

Calibra

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

RE1: Dump Port Select

O/S curent Transmite ^^ O/S curent Versiunea 1.0.00 DUMP la

Afișat ca: Versiunea O/S de pornire 1.0.00

Valoare implicită: USBport

ACTIUNE

Gama de reglare: USBport sau MIDI Out

Acest control selectează ce port de date extern va fi utilizat pentru descărcare.

Controlul nivelului câștigilor

Urmăriți volumul principal (numai 1+2)

RE2: Nu este folosit.

IEȘIRI Synth 1+2 127

RE3: Encoderul este utilizat.

IEȘIRI Synth 3+4 0

Apăsăți butonul de sub RE3 dacă doriți să eliminați setările curente ale Global și Meniuri audio.

COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 -20 0 64 32 127

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl Dioda 100 0

RE4: RE8: Nu este utilizat.

RE5: RE6: Nu este utilizat.

RE7: RE8: Nu este utilizat.

Pentru a calibra Aftertouch, apăsați ușor o tastă și observați valoarea zero a parametrului Aftouch; apoi apăsați tasta cu putere și observați valoarea 127. Aftertouch este acum calibrat.

Controlerele calibrate corect ar trebui să returneze următoarele valori:

pitch – Min. (0); Centru (128); Max. (255)

Împotriva - Min. (0); Max. (127)

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

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 -20 0 64 C1Hold C1Gain 32 127

După efectuarea procedurii de mai sus, apăsați WRITE [23] pentru a stoca calibrarea revizuită.

FX - DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl Dioda 100 0

RE1-5: Nu este utilizat, dar rețineți că valoarea Aftertouch (vezi mai jos) este afișată sub RE5.

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Tip Rvb1Dec RE6: SetAftouchLrgHall 90

SetAftouch setează sensibilitatea Aftertouch. Cu o valoare setată la 127, veți constata că doar foarte este necesară o diferență ușoară în presiunea cheii pentru a returna o valoare de control de zero și una de 127, afișată ca valoare Aftouch. Cu valori mai mici ale SetAftouch, diferența de presiune este mai marcată. În general, menținerea SetAftouch la o valoare medie va da, de obicei, cel mai bun rezultat.

ClockSource Auto Ceas) 120 BPM Stare) Ceas intern

RE7-8: Nu este utilizat.

DUMP la Bank USBport A Patch-ul Nume Actualul OnePatch OneBank AllBanks

DUMP la Port USB GLOBALE ȘI AUDIO

Meniul global Pagina 7 – OS Transmit

Calibra BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Dacă doriți să faceți o copie de rezervă a sistemului de operare UltraNova, este posibil

Transmiterea curentului O/S ^^ Versiunea curentă O/S 1.0.00 Versiunea O/S de pornire 1.0.00

efectuarea descărcării SysEx a datelor pe computerul dvs. de pe această pagină.

Indept Oprit Oprit In2 -60 |-----| 0dB In1 FX In2 FX 0 0

Controlul nivelului câștigilor

Urmăriți volumul principal (numai 1+2)

Nivelul 127 Sold 1+2/3+4 0

IEȘIRI Synth 1+2 127 Intrare 1 0 Intrare 2 0 Modul RECORD Sintetizator

IEȘIRI Synth 3+4 0 Intrare 1 127 Intrare 2 0 Echilibru nivel (Host3+4/Synth+Inps) 127 0

SPDIF Oprit

Novation UltraNova

ACTIUNE In1Link In1Gain In2Gain In1 -60 |-----| 0dB Indept Oprit Oprit In2 -60 |-----| 0dB In1 FX In2 FX 0 0

Controlul nivelului câștigilor Nivel Sold 1+2/3+4

39

Tabel cu forme de undă

AFI A	FORMĂ
A lui	A lui
Triunghi	Triunghi
Dinți de ferăstrău	Dinți de ferăstrău
Saw9:1PW	Lățimea pulsului din dinți de fierăstrău 9:1
Saw8:2PW	Lățimea pulsului din dinți de fierăstrău, raport de 8:2
Saw7:3PW	Lățimea pulsului din dinți de fierăstrău, raport de 7:3
Saw6:4PW	Lățimea pulsului din dinți de fierăstrău, raport de 6:4
Saw5:5PW	Lățimea pulsului din dinți de fierăstrău, raport de 5:5
Saw4:6PW	Lățimea pulsului din dinți de fierăstrău, raport 4:6
Saw 3:7PW	Lățimea pulsului din dinți de fierăstrău, raport de 3:7
Saw2:8PW	Lățimea pulsului din dinți de fierăstrău, raport de 2:8
Saw 1:9PW	Lățimea pulsului din dinți de fierăstrău, raport de 1:9
PW	Lățimea pulsului
Pătrat	Pătrat
BassCamp	Camp Bass
Bass_FM	Bas modulat în frecvență
EP_DuII	Pian electric plictisitor
EP_Bell	Bell pian electric
Clav	Clavinova
DouReed	Stuf dublu
Retro	Retro
StrnMch1	Mașină cu corzi 1
StrnMch2	Mașină cu corzi 2
Organ_1	Organul 1
Organ_2	Organul 2
EvilOrg	Organul Rău
Lucrurile lui	Chestii înalte
Bell_FM1	Clopot modulat în frecvență 1
Bell_FM2	Clopot modulat în frecvență 2
DigBell1	Clopot digital 1
DigBell2	Digital Bell 2
DigBell3	Digital Bell 3
DigBell4	Digital Bell 4
DigiPad	Pad digital
Tabelul 1	Wavetable 1
Wtable....	Wavetable....
Wtable....	Wavetable....
Wtable36	Wavetable 36
AudioInL	Intrare audio din stânga (sau microfon cu gât de gâscă)
AudioInR	Intrare audio dreapta

Tabel cu valori de sincronizare

AFI A	DETALII	SINCRONIZARE CORUL LFO RATE SYNC LFO DELAY SYNC PAN SYNC	ARP SYNC GATOR SYNC FX DELAY SYNC
32 T	48 de cicluri pe 1 bar	A	A
32	32 de cicluri pe 1 bar	A	A
16 T	24 de cicluri pe 1 bar	A	A
al 16-lea	16 cicluri pe 1 bar	A	A
al 8-lea T	12 cicluri pe 1 bar	A	A
16 D	8 cicluri la 3 bătăi / 32 de cicluri la 3 bare	A	A
al 8-lea	8 cicluri pe 1 bar	A	A
al 4-lea T	6 cicluri pe 1 bar	A	A
8 D	4 cicluri la 3 bătăi / 16 cicluri la 3 bare	A	A
al 4-lea	4 cicluri pe 1 bar	A	A
1 + 1/3	3 cicluri la 1 bar	A	A
al 4-lea D	2 cicluri la 3 bătăi / 8 cicluri la 3 bare	A	A
al 2-lea	2 cicluri la 1 bar	A	A
2 + 2/3	3 cicluri la 2 bari	A	A
3 bătăi	1 ciclu la 3 bătăi / 4 cicluri la 3 bare	A	A
4 bătăi	1 ciclu la 1 bar	A	A
5 + 1/3	3 cicluri la 2 bari	A	A
6 bătăi	1 ciclu la 6 bătăi / 2 cicluri la 3 bare	A	A
8 bătăi	1 ciclu la 2 bare	A	A
10 + 2/3	3 cicluri la 4 bari	A	
12 bătăi	1 ciclu la 12 bătăi/1 ciclu la 3 bare	A	
13 + 1/3	3 cicluri la 10 bari	A	
16 bătăi	1 ciclu la 4 bari	A	
18 bătăi	1 ciclu la 18 bătăi/2 cicluri la 9 bare	A	
18 + 2/3	3 cicluri la 8 bari	A	
20 de bătăi	1 ciclu la 5 bari	A	
21 + 1/3	3 cicluri la 16 bari	A	
24 de bătăi	1 ciclu la 6 bari	A	
28 de bătăi	1 ciclu la 7 bari	A	
30 de bătăi	2 cicluri la 15 bari	A	
32 de bătăi	1 ciclu la 8 bari	A	
36 de bătăi	1 ciclu la 9 bari	A	
42 de bătăi	2 cicluri la 21 de bari	A	
48 de bătăi	1 ciclu la 12 bari	A	
64 de bătăi	1 ciclu la 16 bari	A	

LFO WAVEFORM TABLE

AFI A	FORMA DE UNDE	INFORMATII SUPPLEMENTARE
A lui	Forme LFO tradiționale	
Triunghi		
Dinți de ferăstrău		
Pătrat		
Rand S/H		Salt la valori aleatorii în fiecare ciclu al LFO
Ora S/H		Salt la valoarea minimă și maximă, fiecare reținută pentru o sumă aleatorie de timp
PianoEnv		O formă curbă de dinți de ferăstrău
Secv 1	Acestea sunt secvențe care sar la valori diferite, menținând fiecare pentru o șaisprezece parte din ciclul LFO rată.	
Secv 2		
Secv 3		
Secv 4		
Secv. 5		
Secv. 6		
Secv. 7		
îmbătrânire 1	Acestea sunt secvențe care sar între o valoare minimă și o valoare maximă, fiecare valoare păstrată pentru un interval de timp diferit.	
îmbătrânire 2		
îmbătrânire 3		
îmbătrânire 4		
îmbătrânire 5		
îmbătrânire 6		
îmbătrânire 7		
îmbătrânire 8		
Cromat	Acestea sunt secvențe „melodice”. de diverse feluri. Când modulat la înălțimea oscilatorului, pentru a obține rezultate cromatice, setați Modulation Depth fie la ±30, fie la ±36.	
Major		
Maior 7		
Minor 7		
MinArp 1		
MinArp 2		
Diminua		
DecMinor		
Minor3rd		
Pedala		
al patrulea		
al patrulea x12		
1625 Maj		
1625 min		
2511		

Tabelul surselor matricei de modulație

AFI A	SURSĂ	COMENTARII
Direct		Nicio sursă de modulație selectată.
ModWheel	Roata de mod	Mod Wheel este controlerul.
AftTouch	Aftertouch	Modulația este proporțională cu presiunea aplicată unei taste în timp ce aceasta este ținută apăsată. (Aftertouch monofonic).
Expres	Pedala de expresie O	pedală externă oferă controlul.
Viteză	Viteza tastei	Modulația este proporțională cu greu de redat cheia.
Tastatură	Poziția cheie	Modulația este proporțională cu poziția cheii.
Lfo1+	LFO 1	„+” = LFO crește valoarea de parametru controlat numai în sens pozitiv. „+/-” = LFO crește și scade valoarea controlate parametru în mod egal.
Lfo1+/-		
Lfo2+	LFO 2	
Lfo2+/-		
Lfo3+	LFO 3	
Lfo3+/-		
Env1Amp Env2Filt Env3 - Env6	Plicuri de la 1 la 6	Toate cele șase plicuri sunt declanșate de o apăsare de tastă și orice/toate pot fi folosite pentru a modifica parametrii timp. Rețineți că Env1 și Env 2 sunt „cablate” pentru a controla Am parametrii de flexibilitate și de filtru, dar sunt încă disponibili pentru a controla alții parametrii.

TABEL DE DESTINAȚIE MOD MATRIX

AFI A	DESTINA IE	COMENTARII
	Oscilatoare:	
O123Ptch Pitch global al oscilatorului		Toate oscilatoarele: Pitch Transpose
O1 Pitch	Pitch per-oscilator	Oscilator 1: Pitch Transpose
O2 Pitch		Oscilator 2: Pitch Transpose
O3Pitch		Oscilator 3: Pitch Transpose
O1Vsync	Sincronizare variabilă per oscilator	Oscilator 1: Sincronizare virtuală
O2Vsync		Oscilator 2: Sincronizare virtuală
O3Vsync		Oscilator 3: Sincronizare virtuală
O1PW/Idx	Lățimea impulsului per-oscilator/ Indexul Tabelului Valurilor	Oscilator 1: Pulsewidth / Wavetable Index
O2PW/Idx		Oscilator 2: Pulsewidth / Wavetable Index
O3PW/Idx		Oscilator 3: Pulsewidth / Wavetable Index
O1 Greu	Duritatea per-oscilator	Oscilator 1: Duritate
O2 Hard		Oscilator 2: Duritate
O3Hard		Oscilator 3: Duritate
	Mixere:	
O1Level	Nivelurile de intrare ale mixerului	Mixer: Oscilator 1 Level
Nivelul O2		Mixer: Oscilator 2 Level
O3Level		Mixer: Oscilator 3 Level
ZgomotLvl		Mixer: Nivel de zgomot
RM1*3Niv		Mixer: Ring Mod 1*3 Nivel
RM2*3Niv		Mixer: Ring Mod 2*3 Nivel
	Filtre:	
F1DAmnt	Distorsiunea pre-filtru, per filtru	Filtrul 1: Cantitatea distorsiunii
F2DAmnt	Filtrul 2: Cantitatea distorsiunii	
F1Freq	Frecvența per filtru	Filtrul 1: Frecvență
F2Freq		Filtrul 2: Frecvență
F1Rez	Rezonanță per filtru	Filtrul 1: Rezonanță
F2Res		Filtrul 2: Rezonanță
FBalance Filtrul 1/Filtrul 2 balans		Balanța filtrului
	LFO-uri:	
L1Rata	Frecvența per-LFO	LFO 1: Rata
L2Rate		LFO 2: Rată
L3Rate		LFO 3: Rata
	Plicuri:	
Env1Dec	Timp de degradare a plicului	Plicul 1 (Amp): Timp de decădere
Env2Dec		Plicul 2 (Filtru): Timp de degradare
	FX:	
FX1Amnt		FX1: Sumă FX
FX2Amnt		FX2: Sumă FX
FX3Amnt		FX3: Sumă FX
FX4Amnt		FX4: Sumă FX
FX5Amnt		FX5: Sumă FX
FXFeedback		FX: Feedback FX
FXWetDry		FX: Nivel umed
Ch1Rate	Parametrii corului	Refren 1: Rata
Ch1 Adâncime		Refren 1: Adâncime
Ch1 Întârziere		Refren 1: Întârziere
Ch1Fback		Refren 1: Feedback

Ch2Rate		Refren 2: Rata
Ch2 Adâncime		Refren 2: Adâncime
Ch2 Întârziere		Refren 2: Întârziere
Ch2Fback		Refren 2: Feedback
Ch3Rate		Refren 3: Rata
Ch3Adancime		Refren 3: Adâncime
Ch3 Întârziere		Refren 3: Întârziere
Ch3Fback		Refren 3: Feedback
Ch4Rate		Refren 4: Rata
Ch4Adancime		Refren 4: Adâncime
Ch4 Întârziere		Refren 4: Întârziere
Ch4Fback		Refren 4: Feedback
Dly1Time	Parametrii de întârziere	Întârziere 1: Timp de întârziere
Dly1Fbak		Întârziere 1: Feedback
Dly2Time		Întârziere 2: Timp de întârziere
Dly2Fbak		Întârziere 2: Feedback
EQBasLvl	Setări EQ	EQ: Nivel de bas
EQBasFrq		EQ: Frecvență bas
EQMidLvl		EQ: Nivel mediu
EQMidFrq		EQ: Frecvență medie
EQTrbLvl		EQ: Treble Level
EQTrbFrq		EQ: Frecvență înaltă
PanPosn	Poziția Pan	Pan: Pan Position

TABELUL PARAMETRILOR TWEAK

AFI A	ZONĂ	DETALIU

PortTime		Voce: Portamento Time
FXWetLvl		FX: Nivel umed
PstFXLvl		Mixer: Post FX Level
PanPosn		FX: Pan Position
Undetune		Voce: Unison Detune
	Oscilatoare:	
O1WTInt	Parametrii oscilatorului 1	Oscilator 1: Interpolare Wavetable
O1PW/Idx		Oscilator 1: Pulsewidth / Wavetable Index
O1VSync		Oscilator 1: Sincronizare virtuală
O1 Greu		Oscilator 1: Duritate
O1 Dens		Oscilator 1: Densitate
O1DnsDtn		Oscilator 1: Density Detune
O1Semi		Oscilator 1: Transpunere semiton
O1Cenți		Oscilator 1: Cents Transpose
O2WTInt	Parametrii oscilatorului 2	Oscilator 2: Interpolare Wavetable
O2PW/Idx		Oscilator 2: Pulsewidth / Wavetable Index
O2Vsync		Oscilator 2: Sincronizare virtuală
O2 Hard		Oscilator 2: Duritate
O2Dense		Oscilator 2: Densitate
O2DnsDtn		Oscilator 2: Density Detune
O2Semi		Oscilatorul 2: Transpunerea semitonului
O2Cents		Oscilator 2: Cents Transpose

Parametrii O3WTInt	Oscillator 3	Oscilator 3: Interpolare Wavetable
O3PW/Idx		Oscilator 3: Pulsewidth / Wavetable Index
O3Vsync		Oscilator 3: Sincronizare virtuală
O3Hard		Oscilator 3: Duritate
O3Dense		Oscilator 3: Densitate
O3DnsDtn		Oscilator 3: Density Detune
O3Semi		Oscilatorul 3: Transpunerea semitonului
O3Cenți		Oscilator 3: Cents Transpose
	Mixer:	
O1Level		Mixer: Oscilator 1 Level
Nivelul O2		Mixer: Oscilator 2 Level
O3Level		Mixer: Oscilator 3 Level
RM1*3Niv		Mixer: Ring Mod 1*3 Nivel
RM2*3Niv		Mixer: Ring Mod 2*3 Nivel
ZgomotLvl		Mixer: Nivel de zgomot
	Filtre:	
f echilibru		Balanța filtrului
F1Freq		Filtrul 1: Frecvență
F1Rez		Filtrul 1: Rezonanță
F1 La naiba		Filtrul 1: Cantitatea distorsiunii
F1 Track		Filtrul 1: Urmărirea tastaturii
F2Freq		Filtrul 2: Frecvență
F2Res		Filtrul 2: Rezonanță
F2 La naiba		Filtrul 2: Cantitatea distorsiunii
F2Track		Filtrul 2: Urmărirea tastaturii
F1Env2		Filtrul 1: Cantitatea plicului 2
F2Env2		Filtrul 2: Cantitatea plicului 2
	Plicul 1:	
AmpAtt		Plicul 1 (Amp): Timp de atac
AmpDec		Plicul 1 (Amp): Timp de decădere
AmpSus		Plicul 1 (Amp): Sustain Level
AmpRel		Plicul 1 (Amp): Timp de lansare
	Plicul 2:	
FltAtt		Plicul 2 (Filtru): Timp de atac
FltDec		Plicul 2 (Filtru): Timp de degradare
De la FltSu		Plicul 2 (Filtru): Sustain Level
FltRel		Plicul 2 (Filtru): Timp de eliberare
	Plicul 3:	
E3 Întârziere		Plicul 3: Întârziere
E3Att		Plicul 3: Timpul de atac
E3Dec		Plicul 3: Timp de degradare
E3Sus		Plicul 3: Sustain Level
E3Release		Plicul 3: Timpul de lansare
	LFO-uri:	
L1Rata		LFO 1: Rata
L1Rsync		LFO 1: Rata de sincronizare
L1 Slew		LFO 1: Slew Cantitate
L2Rate		LFO 2: Rată
L2Rsync		LFO 2: Rata de sincronizare
L2 Slew		LFO 2: Slew Cantitate
L3Rate		LFO 3: Rata
L3Rsync		LFO 3: Rata de sincronizare

L3 Slew		LFO 3: Slew Cantitate
	FX:	
FX1Amnt		FX1: Sumă FX
FX2Amnt		FX2: Sumă FX
FX3Amnt		FX3: Sumă FX
FX4Amnt		FX4: Sumă FX
FX5Amnt		FX5: Sumă FX
FXFedbck		FX: Feedback FX
Rezervat		
Rezervat		
Parametrii Dly1Time	Delay	Întârziere 1: Timp de întârziere
Dly1Sync		Întârziere 1: Timp de sincronizare Întârziat
Dly1Fbck		Întârziere 1: Feedback
Dly1Slew		Întârziere 1: Slew Cantitate
Dly2Time		Întârziere 2: Timp de întârziere
Dly2Sync		Întârziere 2: Timp de sincronizare Întârziat
Dly2Fbck		Întârziere 2: Feedback
Dly2Slew		Întârziere 2: Slew Cantitate
Ch1Rate	Parametrii corului	Refren 1: Rata
Ch1Fbck		Refren 1: Feedback
Ch1 Adâncime		Refren 1: Adâncime
Ch1 Întârziere		Refren 1: Întârziere
Ch2Rate		Refren 2: Rata
Ch2Fbck		Refren 2: Feedback
Ch2 Adâncime		Refren 2: Adâncime
Ch2 Întârziere		Refren 2: Întârziere
Ch3Rate		Refren 3: Rata
Ch3Fbck		Refren 3: Feedback
Ch3Adancime		Refren 3: Adâncime
Ch3 Întârziere		Refren 3: Întârziere
Ch4Rate		Refren 4: Rata
Ch4Fbck		Refren 4: Feedback
Ch4Adancime		Refren 4: Adâncime
Ch4 Întârziere		Refren 4: Întârziere
GtSlew	Parametrii Gator	Gator: Slew Cantitate
GtDecay		Gator: Timp de decădere
GtL/RDel		Gator: Timp de întârziere stânga/dreapta
Parametrii ArpGTime	Arpeggiator	Arpeggiator: Gate Time
Rezervat		
	Adâncimea de modulație:	
M1 Adâncime		Matricea de modulație: Adâncimea slotului 1
M...Adâncime		Matrice de modulație: Slot... Adâncime
M20 Adâncime		Matrice de modulație: Slot 20 Depth

Tabel de filtrare

AFIȘAT CA	DESCRIERE
LP6NoRes	Lo-pass, 6 dB/oct, fără rezonanță
LP12	Lo-pass, 12 dB/oct
LP18	Lo-pass, 18 dB/oct
LP24	Lo-pass, 24 dB/oct
BP6/6	Band-pass simetric, 6 dB/oct
BP12/12	Band-pass simetric, 12 dB/oct
BP6/12	Band-pass asimetric, 6 dB/oct (hi-pass), 12 dB/oct (lo-pass)
BP12/6	Band-pass asimetric, 12 dB/oct (hi-pass), 6 dB/oct (lo-pass)
BP6/18	Band-pass asimetric, 6 dB/oct (hi-pass), 18 dB/oct (lo-pass)
BP18/6	Band-pass asimetric, 18 dB/oct (hi-pass), 6 dB/oct (lo-pass)
HP6NoRes	Hi-pass, 6 dB/oct, fără rezonanță
HP12	Hi-pass, 12 dB/oct
HP18	Hi-pass, 18 dB/oct
HP24	Hi-pass, 24 dB/oct

Tabel cu modele Arp

AFIȘAT CA	COMENTARII	DE DESCRIERE
1/2 Down	Ascendent	Secvența începe cu nota cea mai joasă jucată
1/2 Up	Descendentă	Secvența începe cu nota cea mai înaltă
1/2 Sus	Urcare/coborare	Secvența alternativă
1/2 Jos	Ca UpDown1, dar notele cele mai joase și cele mai înalte sunt redate de două ori	
1/2 Cor	Comanda cheii	Secvența cuprinde note în ordinea în care sunt
1/2 Aleatoriu	Aleatoriu	Tastele ținute sunt redate într-un mod aleatoriu care variază continuu
1/2 Coardă	Modul „Polyphonic”	Toate tastele ținute sunt redate simultan ca un acord

Tabelul modurilor Gator

MOD	AFI	A	DESCRIERE
16 note mono	Mono16	1	Secvență mono cu 16 note: {A}
32 de note mono	MonoAlt1	1	Secvență mono de 32 de note: {AB}
2 x 32 de note mono	Mono16	Alt2	1 x secvențe de 16 note, fiecare repetată: {AABB}
stereo cu 16 note	Stereo16		2 x secvențe de 16 note simultan, {A} L, {B} R
stereo cu 16 note	SterAlt1		2 x secvențe de 16 note simultan: {A} L, {B} R, {A} R, {B} L
stereo cu 16 note	SterAlt2		Ca SterAlt1, dar fiecare pereche de secvențe se repetă

Tabelul tipului de efecte

AFI	A	EFFECT	COMENTARII
Bypass	-		Niciun efect activat
Egaliza		Egalizare	EQ sweep pe 3 benzi
Compres1		Comprimare	Compresor cu prag și raport variabil și ADSR variabil
Compres2		Overdrive	Adaugă efecte de distorsiune
Distorsionare 1		Distorsionare 2	
Distorsionare 2		Linie de întârziere (Ecou)	Ecou unic și multiplu
Întârziere1		Reverb1	Reverbera ie
Întârziere 2		Reverb2	Simulare sală și cameră
Reverb1		Reverb3	
Reverb2		Reverb4	
Reverb3		Reverb5	
Reverb4		Reverb6	
Reverb5		Reverb7	
Reverb6		Reverb8	
Reverb7		Reverb9	
Reverb8		Reverb10	
Reverb9		Reverb11	
Reverb10		Reverb12	
Reverb11		Reverb13	
Reverb12		Reverb14	
Reverb13		Reverb15	
Reverb14		Reverb16	
Reverb15		Reverb17	
Reverb16		Reverb18	
Reverb17		Reverb19	
Reverb18		Reverb20	
Reverb19		Reverb21	
Reverb20		Reverb22	
Reverb21		Reverb23	
Reverb22		Reverb24	
Reverb23		Reverb25	
Reverb24		Reverb26	
Reverb25		Reverb27	
Reverb26		Reverb28	
Reverb27		Reverb29	
Reverb28		Reverb30	
Reverb29		Reverb31	
Reverb30		Reverb32	
Reverb31		Reverb33	
Reverb32		Reverb34	
Reverb33		Reverb35	
Reverb34		Reverb36	
Reverb35		Reverb37	
Reverb36		Reverb38	
Reverb37		Reverb39	
Reverb38		Reverb40	
Reverb39		Reverb41	
Reverb40		Reverb42	
Reverb41		Reverb43	
Reverb42		Reverb44	
Reverb43		Reverb45	
Reverb44		Reverb46	
Reverb45		Reverb47	
Reverb46		Reverb48	
Reverb47		Reverb49	
Reverb48		Reverb50	
Reverb49		Reverb51	
Reverb50		Reverb52	
Reverb51		Reverb53	
Reverb52		Reverb54	
Reverb53		Reverb55	
Reverb54		Reverb56	
Reverb55		Reverb57	
Reverb56		Reverb58	
Reverb57		Reverb59	
Reverb58		Reverb60	
Reverb59		Reverb61	
Reverb60		Reverb62	
Reverb61		Reverb63	
Reverb62		Reverb64	
Reverb63		Reverb65	
Reverb64		Reverb66	
Reverb65		Reverb67	
Reverb66		Reverb68	
Reverb67		Reverb69	
Reverb68		Reverb70	
Reverb69		Reverb71	
Reverb70		Reverb72	
Reverb71		Reverb73	
Reverb72		Reverb74	
Reverb73		Reverb75	
Reverb74		Reverb76	
Reverb75		Reverb77	
Reverb76		Reverb78	
Reverb77		Reverb79	
Reverb78		Reverb80	
Reverb79		Reverb81	
Reverb80		Reverb82	
Reverb81		Reverb83	
Reverb82		Reverb84	
Reverb83		Reverb85	
Reverb84		Reverb86	
Reverb85		Reverb87	
Reverb86		Reverb88	
Reverb87		Reverb89	
Reverb88		Reverb90	
Reverb89		Reverb91	
Reverb90		Reverb92	
Reverb91		Reverb93	
Reverb92		Reverb94	
Reverb93		Reverb95	
Reverb94		Reverb96	
Reverb95		Reverb97	
Reverb96		Reverb98	
Reverb97		Reverb99	
Reverb98		Reverb100	