Machine Translated by Google

ULTRANOVA

USER GUIDE

Firmware v 1.0.00

novation®

Machine Translated by Google

Prosim preberi:

Zahvaljujemo se vam za prenos tega uporabniškega priročnika.

Uporabili smo strojno prevajanje, da zagotovimo, da imamo uporabniški priročnik na voljo v vašem jeziku. Opravičujemo se za morebitne napake.

Če bi raje videli angleško različico tega uporabniškega priročnika, da bi uporabili svoje orodje za prevajanje, ga lahko najdete na naši strani za prenose:

downloads.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

Machine Translated by Google

PREGLED

ANGLEŠČINA.....2

nemščina.....46

FRANCOŠČINA.....91

okoljski deklaracija

Izjava o informacijah o skladnosti: postopek izjave o skladnosti

Identifikacija izdelka:	Novacija UltraNova
Odgovorna oseba:	Ameriška glasba in zvok
Naslov:	5304 Derry Avenue #C Agoura Hills, CA 91301
Telefon:	800-994-4984

Ta naprava je skladna s 15. delom pravil FCC. Delovanje je odvisno od naslednjih dveh pogojev: (1) Ta naprava ne sme povzročati škodljivih motenj in (2) ta naprava mora sprejeti vse prejete motnje, vključno z motnjami, ki lahko povzročijo neželeno delovanje.

Za Združene države Amerike

Uporabniku:

1. Ne spreminjajte te enote! Ta izdelek, ko je nameščen, kot je navedeno v navodilih v tem priročniku, izpolnjuje zahteve FCC. Spremembe, ki jih Novation izrecno ne odobri, lahko razveljavijo vaše pooblastilo, ki ga je podelila FCC, za uporabo tega izdelka.

2. Pomembno: Ta izdelek izpolnjuje predpise FCC, kadar se za povezavo z drugo opremo uporabljajo visokokakovostni oklopljeni kabli. Če ne uporabljate visokokakovostnih oklopljenih kablov ali ne upoštevate navodil za namestitev v tem priročniku, lahko povzročite magnetne motnje v napravah, kot so radijski sprejemniki in televizorji, in razveljavite vaše dovoljenje FCC za uporabo tega izdelka v ZDA.

3. Opomba: Ta oprema je bila testirana in ugotovljeno je bilo, da je v skladu z omejitvami za digitalne naprave razreda B, v skladu s 15. delom pravil FCC. Te omejitve so zasnovane tako, da zagotavljajo primerno zaščito pred škodljivimi motnjami v stanovanjski namestitvi.
Ta oprema ustvarja, uporablja in lahko oddaja radiofrekvenčno energijo in lahko povzroči škodljive motnje v radijskih komunikacijah, če ni nameščena in uporabljena v skladu z navodili. Vendar ni nobenega zagotovila, da do motenj ne bo prišlo pri določeni namestitvi. Če ta oprema povzroča škodljive motnje pri radijskem ali televizijskem sprejemu, kar je mogoče ugotoviti z izklopom in vklopom opreme, uporabnika spodbujamo, da poskuša odpraviti motnje z enim ali več od naslednjih ukrepov:

• Spremenite ali prestavite sprejemno anteno.
• Povečajte razdaljo med opremo in sprejemnikom.
• Opremo priključite v vtičnico na drugem tokokrogu, kot • na katerega je priključen sprejemnik.
• Za pomoč se posvetujte s prodajalcem ali izkušenim radijskim/TV tehnikom.

Za Kanado

Uporabniku:

Ta digitalni aparat razreda B je skladen s kanadskim ICES-003

Ta digitalni aparat razreda B je skladen s kanadskim ICES-003.

Obvestilo RoHS

Focusrite Audio Engineering Limited je v skladu z Direktivo Evropske unije 2002/95/ES o omejevanju nevarnih snovi (RoHS) in z naslednjimi oddelki Kalifornije, kjer je to primerno, in [njeni/ta] izdelek(-i) skladen(-i). zakon, ki se nanaša na RoHS, in sicer razdelki 25214.10, 25214.10.2 in 58012, Zdravstveni in varnostni kodeks; Razdelek 42475.2, Kodeks javnih virov.

Pomembna varnost NAVODILA

1. Preberite ta navodila.
2. Shranite ta navodila.
3. Upoštevajte vsa opozorila.
4. Sledite vsem navodilom.
5. Čistite samo s suho krpo.
6. Ne nameščajte v bližino virov toplote, kot so radiatorji, grelniki, peči ali drugo naprave (vključno z ojačevalniki), ki proizvajajo toploto.
7. Ne izničite varnostnega namena polariziranega ali ozemljenega vtiča. Polarizirani vtič ima dve rezili, od katerih je ena širša od druge. Ozemljeni vtič ima dve rezili in tretji ozemljitveni vtič. Široko rezilo ali tretji zatič sta na voljo za vašo varnost. Če priloženi vtič ne pride v vašo vtičnico, se obrnite na električarja za zamenjavo zastarele vtičnice.
8. Zaščitite napajalni kabel, da se po njem ne pohodi ali stisne, zlasti pri vtičih, vtičnicah in na mestu, kjer izstopa iz naprave.
9. Uporabljajte samo priključke/dodatke, ki jih je določil proizvajalec.
10. Uporabljajte samo z vozičkom, stojalom, trinožnikom, nosilcem ali mizo, ki jih določi proizvajalec ali ki se prodajajo skupaj z napravo. Ko uporabljate voziček, bodite previdni pri premikanju kombinacije voziček/naprava, da preprečite poškodbe zaradi prevrnitve.

11. Izključite napravo med nevihtami ali ko je dlje časa ne uporabljate.
12. Vse servise prepustite kvalificiranemu servisnemu osebju. Servis je potreben, če je bil aparat kakor koli poškodovan, na primer poškodovan je napajalni kabel ali vtič, je bila polita tekočina ali so v aparat padli predmeti, je bil aparat izpostavljen dežju ali vlagi, ne deluje normalno , ali je bil opuščen.

Na napravo ne smete postavljati golih predmetov, kot so prižgane sveče.

OPOZORILO: Previsok nivo zvočnega tlaka iz ušesnih in naglavnih slušalk lahko povzroči izgubo sluha.

OPOZORILO: Ta oprema mora biti povezana samo z USB 1.0 , Poročila tipa 1.1 ali 2.0.

AVTORSKE PRAVICE IN PRAVNA OBVESTILA

Novation in Automap sta registrirani blagovni znamki Focusrite Audio Engineering Limited.
UltraNova je blagovna znamka Focusrite Audio Engineering Limited.

Sony/Philips Digital Interface (SPDIF) je blagovna znamka Sony Corporation in Philips Electronics VST je blagovna znamka Steinberg Media Technologies GmbH
Audio Units (AU) je blagovna znamka družbe Apple, Inc.
RTAS je blagovna znamka družbe Avid, Inc.

2010 © Focusrite Audio Engineering Limited. Vse pravice pridržane

Machine Translated by Google

vsebinaS

Uvod 3

Ključne funkcije: 3
O tem priročniku 3

Kaj je v škatli? 3

Zahteve glede napajanja 3

Pregled strojne opreme 4

Pogled od zgoraj - krmilniki ..... 4 Pogled od zadaj – povezave 5

Kako začeti 6

Samostojno in računalniško delovanje – predgovor ..... 6 Samostojno delovanje – avdio in MIDI povezave ..... 6 Uporaba slušalk ..... 6 Nekaj besed o navigaciji po menijih 6

Pomikanje po popravkih 7

Iskanje po kategorijah 7

Primerjava popravkov 7

Shranjevanje popravka 7

Vnos imena popravka (stran 1)..... 7 Shranjevanje popravka (Stran 2) . ..... 8 Posodabljanje operacijskega sistema UltraNova (PC) 8

Vadnica za sintezo 8

Višina tona 8
Ton 8
Glasnost 9
Oscilatorji in mešalnik 9
Ovojnice in ojačevalnik 11
LFO.. 12
Povzetek 12

Diagram nizkega signala UltraNova 12

Razdelek za urejanje sintetizatorja 13

Navigacija strojne opreme 13

Oscilatorji 1, 2 in 3 13

Parametri posameznega oscilatorja (stran 1) ..... 13 Parametri posameznega oscilatorja (stran 2) ..... 14 Parametri skupnega oscilatorja 14

Mešalnik 14

Parametri mešalnika (stran 1) ..... 14 Parametri mešalnika (Stran 2) 15

Filtra 1 in 2 16

Parametri na filter (stran 1) ..... 16 Skupni parametri filtra (stran 2) 17

Glasovi 18

Ovojnice 19

Parametri ovojnice 1 (amplituda) (stran 1) ..... 19 Parametri ovojnice 1 (amplituda) (stran 2) ..... 20 Skupni parameter ovojnice ..... 21 Parametri ovojnice 2 (filter) (stran 1) ..... 21 Parametri ovojnice 2 (filter) (stran 2) ..... 22 Skupni parameter ovojnice ..... 22 Ovojnice 3 do 6 parametrov (Stran 1) ..... 22 Parametri ovojnice 3 (Stran 2) ..... 23 Skupni parameter ovojnice 23

LFO 23

Parametri LFO 1 (stran 1) 23
Parametri LFO 1 (Stran 2) 25

Modulacijska matrika ... .25

Meni modulacijske matrike 25

Nadzorni del 26

Kontrolniki Animate 26
Tweak Controls 26
Gumb za dotik/filter 27
Gumb Filter 27
Gumb za zaklepanje 27

Arpeggiator 27

Zvezek 28

Učinki (FX) 28

1. stran menija FX – premikanje ..... 28 2. stran menija FX – Usmerjanje ..... 29 Meni FX Stran 3 – Kontrole ravni FX ..... 29 Meni FX Stran 4 – Parametri FX ..... 30 Meni EQ ..... 30 Meni kompresorja 30
Meni za popačenje 31
Meni zakasnitve..... 31
Meni Reverb 32
Chorus meni ..... 32 Meni Gator 33

Vocoder ..... .34

Automap® 35

Uporaba UltraNova kot krmilnika programske opreme .....
35 Stran avdio menija 1 – Vhodi 35

Usmerjanje zvoka v UltraNova 35

2. stran zvočnega menija – Slušalke ..... 36 Stran 3 zvočnega menija – Izhoda 1 in 2 ter vir gostitelja ..... 36 Zvočni meni Stran 4 – Izhoda 3 in 4 ..... 36 Zvočni meni 5. stran – izhod SPDIF 37

Globalne nastavitve 37

Stran globalnega menija 1 – MIDI in druge nastavitve ..... 37 Globalni meni, stran 2 – Uglaševanje, hitrost, frekvenca vzorčenja in nožno stikalo 37 Globalni meni, stran 3 – Ura ..... 38 Stran globalnega menija 4 – Prenos popravka ..... 38 Stran globalnega menija 5 – Izpis globalnih in zvočnih nastavitev ..... 39 Globalni meni, stran 6 – Umerjanje ... . 39 Stran globalnega menija 7 – Prenos OS. 39

Tabela valovnih oblik 40

Tabela sinhroniziranih vrednosti 40

Tabela valovnih oblik LFO 41

Tabela virov modulacijske matrike 41

Ciljna tabela modulacijske matrike 42

Nastavitveni parametri 42

Tabela filtrov 44

Tabela vzorcev Arp 44

Tabela načinov Gator 44

Tabela vrst učinkov 44

Machine Translated by Google

UVOD

Zahvaljujemo se vam za nakup sintetizatorja UltraNova. UltraNova je zmogljiv digitalni sintetizator, ki je enako domač v živo ali snemalnem okolju.
OPOMBA: UltraNova je sposobna ustvariti zvok z velikim dinamičnim razponom, katerega ekstremi lahko povzročijo poškodbe zvočnikov ali drugih komponent in tudi vašega sluha.

Ključne funkcije:

- Popolna polifonija z do 20 glasovi
- Klasične analogne sintetične valovne oblike
- 36 valovnih tabel
- 14 vrst filtrov
- Vgrajen digitalni FX del s kompresijo, premikanjem, EQ, reverb, delay, distortion, chorus in učinki Gator
- 12-pasovni vokoder z dinamičnim mikrofonom z gooseneckom (priložen)
- 37-notna tipkovnica, občutljiva na hitrost, z naknadnim dotikom
- Popolna integracija MIDI Automap
- LCD zaslon z 8 na dotik občutljivimi vrtljivimi večfunkcijskimi gumbi
- 2-in/4-out USB avdio vmesnik (zvočna kartica)

Naslednje funkcije so na voljo v povezavi z ustrezno programsko opremo UltraNova/Novation (prenosljivo):

- Automap - vtični nadzor naprav MIDI in digitalnih zvočnih delovnih postaj (DAW).
- UltraNova Editor (vtičnik VSTTM, AUTM, RTASTM) za DAW
- Knjižnična programska oprema za Mac/Windows za upravljanje popravkov

O tem priročniku

Ne vemo, ali imate leta izkušenj z elektronskimi klaviaturami ali pa je to vaš prvi sintetizator. Po vsej verjetnosti ste nekje med obema. Zato smo poskušali narediti ta priročnik čim bolj koristen za vse tipe uporabnikov, kar neizogibno pomeni, da bodo bolj izkušeni uporabniki želeli preskočiti določene dele priročnika, medtem ko se bodo relativni novinci nekaterim delom izognili, dokler ne Prepričani so, da so obvladali osnove.

Vendar pa obstaja nekaj splošnih točk, ki jih je koristno poznati, preden nadaljujete z branjem tega priročnika. V besedilu smo sprejeli nekaj grafičnih konvencij, za katere upamo, da bodo v pomoč vsem vrstam uporabnikov pri krmarjenju po informacijah, da bodo hitro našli tisto, kar morajo vedeti:

Okrajšave, konvencije itd.
Ker se v priročniku večkrat omenja osem rotacijskih dajalnikov, smo jih skrajšali na REn, kjer je n število med 1 in 8, ki se nanaša na zadevni dajalnik.

Kjer se omenjajo kontrolniki zgornje plošče ali konektorji zadnje plošče, smo uporabili številko tako: [x] za navzkrižno sklicevanje na diagram zgornje plošče in tako: {x} za navzkrižno sklicevanje na diagram zadnje plošče. (Glej strani 4 in 5)

Za poimenovanje kontrolnikov zgornje plošče ali konektorjev zadnje plošče smo uporabili KREPKE VELIKE ČRKE. Za označevanje besedila, ki se pojavi na LCD-prikazovalniku na začetku opisa vsakega parametra in v tabelah parametrov, smo uporabili matrično besedilo LCD- ja, za označevanje tega besedila v glavnih odstavkih priročnika pa krepko.

Nasveti

Ti delajo, kar piše na pločevinki: vključujemo nasvete, pomembne za obravnavano temo, ki bi morali poenostaviti nastavitev UltraNova, da dela, kar želite. Ni obvezno, da jih upoštevate, a na splošno naj bi olajšale življenje.

Dodatne informacije

To so dodatki k besedilu, ki bodo zanimivi za naprednejšega uporabnika in se jim lahko začetnik praviloma izogne. Namenjeni so razjasnitvi ali razlagi določenega področja delovanja.

Kaj je v škatli?

UltraNova je bila skrbno zapakirana v tovarni in embalaža je bila zasnovana tako, da vzdrži grobo rokovanje. Če se zdi, da je bila enota med prevozom poškodovana, ne zavrzite embalaže in obvestite svojega prodajalca glasbe.

Shranite ves embalažni material za prihodnjo uporabo, če boste enoto še kdaj morali poslati.

Preverite spodnji seznam glede na vsebino embalaže. Če kateri koli element manjka ali je poškodovan, se obrnite na trgovca ali distributerja Novation, kjer ste kupili enoto.

- Sintetizator UltraNova
- Gooseneck mikrofon
- DC napajalnik (PSU)
- Vodnik za enostaven začetek
- Ta priročnik
- USB kabel
- Automap PRO koda za odklepanje
- Garancijska kartica

ZAHTEVE ZA NAPAJANJE

UltraNova je dobavljena z napajalnikom 12 V DC, 1250 mA. Sredinski zatič koaksialnega konektorja je pozitivna (+ve) stran napajanja. UltraNova se lahko napaja s tem omrežnim adapterjem AC-to-DC ali prek povezave USB z računalnikom. Napajalna enota je v večini držav opremljena s snemljivimi adapterji za vtičnice; ko napajate UltraNova iz omrežne napajalne enote, zagotovite, da je vaš lokalni AC napajalnik znotraj obsega napetosti, ki jo zahteva adapter – tj. 100 do 240 VAC – PREDEN ga priključite na

električno omrežje.

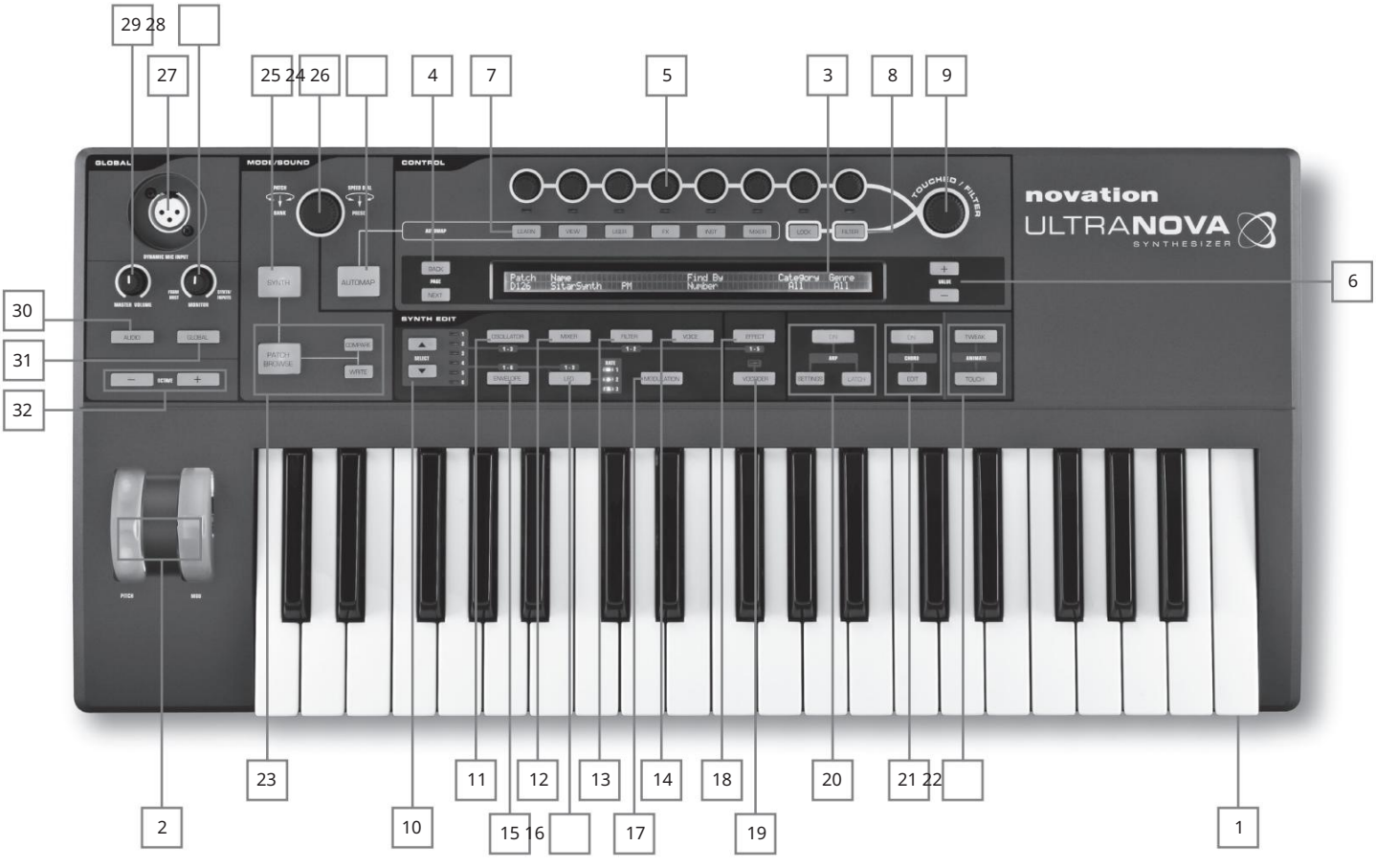
Močno priporočamo, da uporabljate samo priloženi napajalnik. Če tega ne storite, bo vaša garancija razveljavljena. Napajalnike za vaš izdelek Novation lahko kupite pri prodajalcu glasbe, če ste svojega izgubili.

Če napajate UltraNova prek povezave USB, se morate zavedati, da čeprav specifikacija USB, ki jo je sprejela IT industrija, navaja, da morajo biti vrata USB sposobna dovajati 0,5 A pri 5 V, nekateri računalniki - zlasti prenosni računalniki - ne morejo zagotoviti tega toka. V tem primeru bo prišlo do nezanesljivega delovanja sintetizatorja. Ko napajate UltraNova iz vrat USB prenosnika, je zelo priporočljivo, da se prenosnik napaja iz električnega omrežja in ne iz notranje baterije.

Machine Translated by Google

PREGLED STROJNE OPREME

Pogled od zgoraj - kontrole



[1] Tipkovnica s 37 notami (3 oktave) z zaznavanjem hitrosti in naknadnega dotika.

[2] Kolesa PITCH in MOD. Kolesce PITCH je mehansko nagnjeno, da se vrne v srednji položaj, ko ga sprostite.

[3] 2-vrstični x 72-mestni matrični zaslon LCD. Za večino menijev je zaslon razdeljen na osem območij od leve proti desni, pri čemer vsako območje ustreza enemu od rotacijskih dajalnikov [5].

razdelek NADZOR

[4] Gumba PAGE BACK in NEXT: uporabljata se za premikanje naprej in nazaj med stranmi menija. Svetijo in označujejo, da so na voljo dodatne strani. Nimajo funkcije, če ima trenutni meni samo eno stran.

[5] Rotacijski dajalniki – 8 na dotik občutljivih vrtljivih gumbov za parameter izbor. Z dotikom vsakega krmilnika izberete parameter za nastavitev, parametri so prikazani v zgornji vrstici LCD zaslona [3] takoj pod njim.
Po želji je mogoče izbrati več parametrov za hkratno prilagajanje. (Uporaba rotacijskega dajalnika v besedilu priročnika je označena z 'REn', kjer je n številka dajalnika; npr. 'RE1' se nanaša na rotacijski dajalnik 1).
Občutljivost na dotik prevodnih gumbov se prav tako uporablja, da postanejo aktivni krmilniki na dotik, ponovno sprožitev ovojnice in druge učinke pa lahko izvedete s preprostim dotikom gumbov.

[6] Gumba VALUE + in –: Prilagodita vrednost trenutno izbranega parametra – kot kaže LED pod uporabljenim kodirnikom – navzgor ali navzdol. Vrednost parametra je prikazana v spodnji vrstici LCD zaslona.

[7] Kontrole Automap: gumbi LEARN, VIEW, USER, FX, INST in MIXER se uporabljajo v povezavi z rotacijskimi dajalniki s programsko opremo Novation Automap (glejte [26]).

[8] Gumba LOCK in FILTER: delujeta v povezavi z Gumb NA DOTIK/FILTER [9]. FILTER dodeli gumb za nadzor mejne frekvence filtra 1; LOCK veže funkcijo gumba na zadnji parameter, ki ste ga dotaknili.

[9] NA DOTIK/FILTER: to je velik, na dotik občutljiv kontrolnik z gladkim delovanjem namenjeni za pomoč pri bolj izraznem nastopu pri igranju v živo. Bodisi podvoji delovanje zadnjega dotaknjenega rotacijskega dajalnika ali, če je bil pritisnjen gumb FILTER [8], frekvenco filtra 1.

Razdelek SYNTH EDIT

Gumbi v območju Synth Edit na nadzorni plošči so postavljeni v logičnem vrstnem redu ustvarjanja in obdelave zvoka.

[10] Gumba SELECT K in J: več glavnih sintetizacijskih blokov je podvojenih: na voljo so 3 oscilatorji, 6 generatorjev ovojnic, 5 blokov FX, 3 LFO in 2 ilterja. Vsak blok ima svoj meni, z gumbi IZBERI pa lahko izberete, kateri blok želite biti nadzorovan. 1 do 6 LED-diod poleg prikazujejo trenutno izbrani blok.

[11] Gumb OSCILLATOR: odpre meni oscilatorja (dve strani). UltraNova ima 3 oscilatorji, oscilator, ki ga želite krmiliti, pa lahko izberete s tipko SELECT K in gumba J.

[12] Gumb MIXER: odpre meni mešalnika (dve strani).

[13] Gumb FILTER: odpre meni Filter (dve strani). UltraNova ima vsak 2 ilterja s svojim menijem. Filter, ki ga želite krmiliti, se izbere s tipkama SELECT K in J gumbi.

[14] Gumb VOICE: odpre glasovni meni (ena stran).

[15] gumb OVOJNICA; odpre meni ovojnice (dve strani). UltraNova ima 6 generatorjev ovojnic, vsak s svojim menijem. Generator ovojnic je izbran z gumboma SELECT K in J.

[16] Gumb LFO: odpre meni LFO (dve strani). UltraNova ima 3 LFO (nizke frekvenčni oscilatorji), vsak s svojim menijem. LFO, ki ga želite krmiliti, se izbere z gumboma SELECT K in J. Komplet 3 namenskih LED diod poleg gumba LFO utripa in prikazuje trenutno frekvenco vsakega LFO.

[17] Gumb MODULATION: odpre meni Modulation (ena stran).

[18] Gumb EFFECT: odpre meni z učinki (FX) (štiri strani). UltraNova ima 5 FX odseke in odsek, ki ga želite nadzorovati, lahko izberete s tipkama Select K in J gumbi.

[19] Gumb VOCODER: odpre meni Vocoder (ena stran). LED sveti, ko Vocoder je aktiven.

[20] Nadzor ARP: gumbi ON, SETTINGS in LATCH upravljajo funkcije arpeggiatorja UltraNova. Meni Arp (ena stran) se prikaže s pritiskom na gumb SETTINGS, gumb ON omogoči/onemogoči arpeggiator in

Machine Translated by Google

Gumb LATCH uporabi učinek arpeggiatorja za zadnje neprekinjeno predvajane note, dokler ne pritisnete naslednje tipke. LATCH je mogoče vnaprej izbrati, tako da je učinkovit takoj, ko je omogočen arpeggiator.

[21] Kontrole CHORD: UltraNova vam omogoča igranje akorda z eno noto tipkovnice. Gumb ON omogoči funkcijo Chorder; gumb UREDI odpre meni za urejanje akordov, kjer lahko izvedete deinicijo in transpozicijo akordov.

[22] Kontrole za animacijo: gumba TWEAK in TOUCH omogočata alternativne načine osmih rotacijskih dajalnikov, kar jim omogoča dinamično uporabo pri izvedbi. TWEAK vam omogoča nastavitev »nadzorne plošče« zvočnih parametrov po meri za vsak popravek, ki ga uporabljate, tako da lahko brez težav dostopate do tistih, ki jih najbolj potrebujete; TOUCH aktivira občutljivost kodirnikov na dotik, kar vam omogoča, da v svoj zvok vnesete vnaprej programirane spremembe z dotikom gumba.

Kontrolniki NAČIN/ZVOK

[23] Kontrole popravkov: gumb PATCH BROWSE vam skupaj z gumboma PRIMERJAJ in ZAPIŠI omogoča avdicijo shranjenih popravkov UltraNova, njihovo primerjavo s trenutnimi nastavitvami sintetizatorja (še posebej uporabno pri spreminjanju zvokov) in po želji prepišite popravek s trenutnimi nastavitvami.

[24] Vrtljivi gumb PATCH SELECT/SPEED DIAL: uporablja se pri izbiri popravkov. Upoštevajte, da ima ta krmilnik funkcijo potiska in vrtenja.

[25] GUMB SYNTH: to preklopi UltraNova v način Synth, kar omogoči notranji ustvarjanje zvoka in funkcije zvočne kartice.

[26] GUMB SAMODEJNEGA PREGLEDA: Način samodejnega preslikave je alternativa načinu Sint in učinkovito onemogoči nadzorne funkcije sintetizatorja, kar omogoča UltraNova, da deluje kot krmilnik Automap za vtičnike in DAW. Za uporabo te funkcije potrebujete Novationov programski paket Automap. Upoštevajte, da bo sintetizator še vedno oddajal zvok, ko ga sproži MIDI iz vaše programske opreme DAW.

GLOBALNE kontrole

[27] Vhod za dinamični mikrofon: vtičnica XLR za priključitev priloženega mikrofona z gosjim vratom ali alternativnega dinamičnega mikrofona (tj. mikrofona, ki za delovanje ne potrebuje fantomskega napajanja). Mikrofonski signal je mogoče usmeriti v vokoder, interno zmešati s sintetizatorjem in usmeriti na avdio izhode. Poleg tega se lahko mikrofonski vhod usmeri neposredno v DAW z uporabo notranje zvočne kartice. Ta vhod se preglasi, ko je vtič vtičnice priključen na vhod 1 [11] na zadnji plošči.

[28] MONITOR: ta vrtljivi gumb prilagaja ravnovesje med zvokom iz gostitelja (PC ali Mac, če je povezan) in kombinirani zvok iz sintetizatorja in avdio vhodov.

[29] GLAVNA GLASNOST: nadzor ravni za glavne zvočne izhode (in tudi za izhod za slušalke, če se ohrani privzeta nastavitev za nadzor ravni slušalk v avdio meniju.)

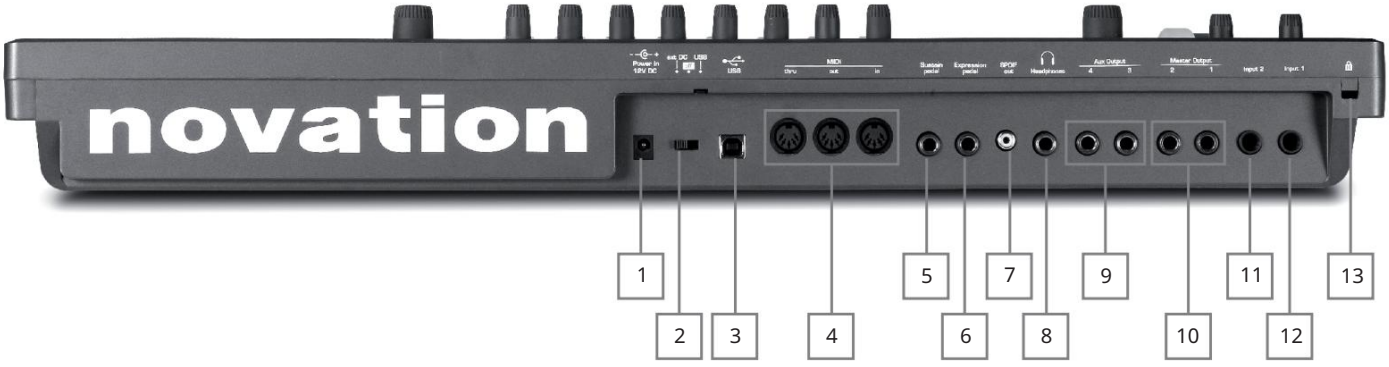
[30] GUMB ZA AVDIO: odpre avdio meni (sedem strani), ki omogoča usmerjanje zvoka in prilagoditve ravni, ki jih je treba izvesti.

[31] GUMB GLOBAL: odpre globalni meni (sedem strani).

[32] Gumba OCTAVE + in –: ta dva gumba premakneta tipkovnico navzgor ali navzdol za eno oktavo vsakič, ko ju pritisnete, do največ pet oktav navzdol ali štiri oktave navzgor. Ko sta obe lučki LED izklopljeni (privzeto stanje), je najnižja nota na tipkovnici ena oktava

Srednji C

Pogled od zadaj – priključki



{1} Napajalni priključek DC: standardna 2,2 mm vtičnica za priključitev zunanjega 12 V DC PSU (priložen). Glej stran 3.

{2} Stikalo za vklop/izklop: 3-položajno stikalo:

POZICIJA AKCIJA	
levo	Omogoča zunanji vhod 12 V DC [1]
Center	Izključeno
Prav	Omogoča napajanje prek vrat USB [3]

{3} Vrata USB: vtičnica tipa B USB 1.1 (združljiva z USB 2.0) za povezavo z računalnikom ali Mac

{4} Priključki MIDI: standardne vtičnice MIDI In/Out/Thru (5-polni DIN)

{5} Vtičnica za vzdrževalni pedal: 2-polna (mono) ¼" vtičnica za priključitev vzdrževalnega pedala pedal. Oba tipa pedala NO in NC sta združljiva; če je pedal priključen, ko je UltraNova vklopljena, bo tip samodejno zaznan med zagonom (pod pogojem, da vaša noga ni na pedalu!).

{6} Vtičnica za ekspresijski pedal: 3-polna (stereo) ¼" vtičnica za priključitev ekspresijskega pedala. Celoten seznam podprtih pedalov najdete na Novation answerbase na www.novationmusic.com/answerbase

{7} SPDIF izhod: fono vtičnica (RCA jack), ki nosi digitalno različico glavnih izhodov 1 in 2 v formatu S-PDIF.

{8} Vtičnica za slušalke: 3-polna ¼" vtičnica za stereo slušalke. Glasnost telefona in mešanico lahko prilagodite neodvisno iz menija Audio.

{9} Pomožni izhodi 3 in 4: 2 x ¼" vtičnice. Izhodi so neuravnoteženi, pri +6 dBu najvišja raven.

{10} Glavni izhodi 1 in 2: 2 x ¼" priključka za glavni stereo izhod. Izhodi so neuravnotežen, pri najvišji ravni +6 dBu.

{11} Vhod 2: vtičnica ¼" za zunanji mikrofonski ali linijski avdio vhod. Signal na vhodu 2 se lahko interno meša z vhodom 1 z uporabo avdio menija. Vhodi so uravnoteženi in lahko sprejmejo največjo vhodno raven +2 dBu.

{12} Vhod 1: ¼" jack vtičnica za zunanji mikrofon ali linijski avdio vhod. Ta vnos preglasi priključek XLR, priključen v vhod za dinamični mikrofon [27] na zgornji plošči. Vhodi so uravnoteženi in lahko sprejmejo največjo vhodno raven +2 dBu.

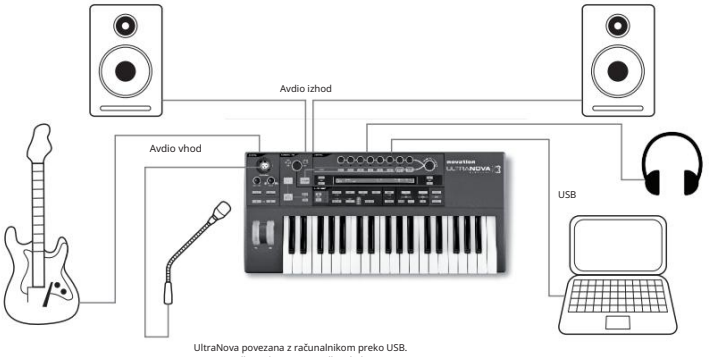
{13} Vrata ključavnice Kensington: za zaščito vašega sintetizatorja.

Machine Translated by Google

ZAČETEK

Samostojno in računalniško delovanje – predgovor

UltraNova se lahko uporablja kot samostojen sintetizator, z ali brez MIDI povezav z/iz drugih zvočnih modulov ali klaviatur. Prav tako ga je mogoče povezati – prek vrat USB – z računalnikom (Windows ali Mac), v katerem se izvaja aplikacija DAW. UltraNova je nato mogoče v celoti nadzorovati iz računalnika z uporabo vtičnika UltraNova Editor. UltraNova Librarian je ločena programska aplikacija, ki močno pomaga pri organiziranju, shranjevanju in priklicu popravkov.

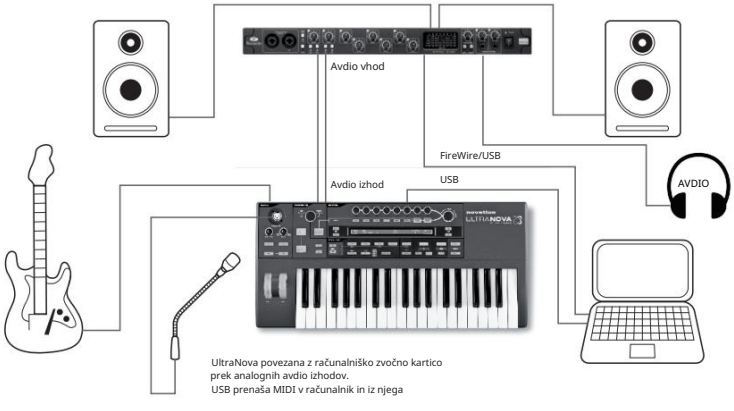


Metode povezovanja UltraNova za različne načine dela so zajete v dokumentaciji, ki je priložena programskima paketoma UltraNova Editor in UltraNova Librar. Morda so namestitveni programi za to programsko opremo in povezani gonilniki USB preneseno iz

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

Samostojno delovanje – avdio in MIDI povezave

Najenostavnejši in najhitrejši način za začetek uporabe UltraNova je povezava dveh vtičnic na zadnji plošči z oznako Master Output 1 in 2 {10} na vhode stereo ojačevalnika, zvočne mešalne mize, zvočnikov z električnim napajanjem, računalniške zvočne kartice drugega proizvajalca. ali druga sredstva za spremljanje izhoda.



> Opomba: UltraNova ni računalniški vmesnik MIDI. MIDI je mogoče prenašati med UltraNova sintetizatorjem in računalnikom, vendar MIDI-ja ni mogoče prenašati v in iz vrat UltraNova MIDI DIN iz računalnika.

Če uporabljate UltraNova z drugimi zvočnimi moduli, povežite MIDI OUT {4} na UltraNova z MIDI IN na prvem zvočnem modulu in verižno povežite nadaljnje module na običajen način. Če uporabljate UltraNova z glavno tipkovnico, povežite MIDI OUT krmilnika z MIDI IN na UltraNova in zagotovite, da je glavna tipkovnica nastavljena na MIDI kanal 1 (privzeti kanal UltraNova).

Ko je ojačevalnik ali mešalna miza izklopljen ali utišan, priključite napajalnik na UltraNova {1} in ga priključite na električno omrežje. UltraNova vklopite tako, da premaknete stikalo na zadnji plošči {2} na Ext DC. Med vklopom se na zaslonu za nekaj sekund prikaže številka različice i rmware:

Novacija UltraNova Različica 1.0.00

po katerem se prikaže meni popravkov:

obliž	Ime	Novacija UltraNova		
A000				C1Drži C1Gain
	2,0 -20	0	64	32 127

obliž	Ime		
A000	Circuit Motion	Ura} 156 BPM	
	Dioda 100 0	Stanje}	Fly-Wheeling

Vklopite mešalno mizo/ojačevalnik/močne zvočnike in nastavite Monitor Balance [28] na 12 Clock} 156 BPM. Ko je nastavljeno, povečajte glavni nadzor glasnosti [29], dokler ne dobite zdrave ravni zvoka LrgHall iz zvočnikov, ko igrate na klaviaturo.

Ext-Auto		Stanje}	Fly-Wheeling

GLOBALNO

Zaščitite lokalni MidiChan MidiOut Touch/Filter			
	1		Izklop Nastavi popravek

0	0	Krivulja 4 Srednje	48 kHz

Avto

ClockSource		Ura} 120 BPM	
Avto		Status} Notranja ura	

DUMP na vrata USB	Banka A	Popravek 0	Ime Vstopite v program	Trenutni OnePatch OneBank AllBanks

DUMP na USBport GLOBALS & AVDIO

Umerite	BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch	

Tovarniško privzeta nastavitev za raven slušalk je, da njihovo glasnost nadzira glavni nadzor glasnosti. Možno pa je neodvisno nastaviti raven slušalk; Trenutni prenos O/S ^^ Trenutna različica O/S 1.0.00 Čeprav je zvočni meni podrobneje obravnavan pozneje v priročniku, bi bilo morda koristno poznati zagonsko

kako to storiti zdaj. Pritisnite gumb AUDIO [30], da odprete avdio meni, nato pa pritisnite gumb PAGE NEXT [4], za dostop do strani za slušalke:

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

Nadzor ravni slušalk	Raven	Ravnovesje 1+2/3+4
Sledite glavni glasnosti (samo 1+2)	127	0

IZHODI Synth 1+2 127	Vhod1 0	Vnos 2 0	Način SNEMANJA	
				Sint

IZHODI Synth 3+4	Vnos1 127	Vnos 2 0	Ravnovesje ravni (Host3+4/Synth+Inps)	
0			127	0

SPDIF

Izključeno

Z vrtenjem RE1 v nasprotni smeri urinega kazalca spremenite nastavitev slušalke Level Control na Use Level and Balance 1+2/3+4. Nato je mogoče prilagoditi raven slušalk neodvisno od glavnih izhodov z RE6 (in kakršno koli ravnovesje med sintetičnimi zvoki in vhodi z RE7).

Nekaj besed o navigaciji po meniju

UltraNova je bila zasnovana tako, da daje igralcu največji nadzor nad zvočnim značajem Novation UltraNova in delovanje sistema z najmanj težavami. Vse glavne menije izberete z enim samim pritiskom na namenski gumb; na primer, če pritisnete gumb OSCILATOR, boste vedno odprli meni oscilatorja, ne glede na to, kje v sistemu menijev se trenutno nahajate. Nobenega menija ni treba "varnostno kopirati" ali "izhoditi", vedno lahko greste neposredno iz enega menija v drugega z enim samim pritiskom na gumb.

Več blokov za obdelavo sintetizatorjev - kot sta menija Oscilator in Envelope - je podvojenih; na primer, obstajajo 3 ločeni oscilatorji, vsak s svojim menijem. Ko znova izberete meni za takšen več blokov, se bo odprl pri tistem, ki ste ga nazadnje uporabili. Če na primer prilagodite parametre ovojnice 4, nato pojdite v drug meni, da prilagodite nekatere druge parametre, in nato ponovno pritisnete gumb OVOJNICA, se bo meni ovojnice znova odprl z vidnimi parametri za ovojnico 4. Enako načelo velja za menije, ki imajo več strani – UltraNova si zapomni, katere parametre ste nazadnje prilagajali, in znova odpre meni na zadnji uporabljeni strani.

Machine Translated by Google

Pomikanje po popravkih

Vaša UltraNova je vnaprej naložena s kompletom tovarniških popravkov, ki jih lahko poslušate v začetnem meniju popravkov. Do začetnega menija Patch Menu lahko vedno dostopate s pritiskom na gumb SYNTH [25]. Obliži so urejeni kot 4 banke (A do D), vsaka s 127 zaplatami (000 do 126). Za pomikanje po popravkih zavrtite RE1. Nov zvok se naloži takoj, ko se na zaslonu prikažejo podatki popravka. Alternativno lahko uporabite gumb PATCH/BANK [24] za izbiranje celotnega niza, v kem primeru zavrtite gumb PATCH/BANK, da izberete patch, nato pa pritisnite in zavrtite gumb, da izberete banko. Ime FX - EQ DELAY 1/2 DELAY1 Dly1Time Dly1Sync Dly1Fbck Dly1L/R Dly1Wdth DLy1Slew prikazan je tudi popravek.

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

CHORUS 1-4CHORUS1 Ch1Type Ch1Rate Ch1Sync Ch1Fbck Ch1Depth Ch1Delay
Refren 20 Izključeno +10 64 64

- GATOR GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSyn GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel
Izključeno Izključeno 16 Izključeno 16 64 0

Iskanje po kategorijah

Poleg tega, da so razporejeni v 4 banke, so popravki za vas tudi kategorizirani glede na GtMode EditGroup EEEE---- --------
GATOR FX- GATOR glede na vrsto zvoka; tako je iskanje ustreznih zvokov veliko lažje. Vsak popravek pripada --- --------
Mono16 1 žanru in kategoriji; Žanr na splošno označuje glasbeno področje, za katerega bi lahko bil popravek primeren, kategorija nadalje razdeli nabor po zvočnih značilnostih Ime popravka

SINT
Zagonski program A000
tiki. Pritisnite gumb PATCH BROWSE [23] in prikazal se bo spodnji zaslon:

H BRSKAJ Popravek Ime Najdi po Kategorija Žanr SINT
Zagonski program A000 A000-D127 Vse Vse

Lower Number Indicator Zaslon prikazuje lokacijo in ime trenutno izbranega popravka. Privzeto je za PATCH BROWSE Patch Name PATCH SAVE Posng *------- -------- Upper
program za vse popravke, dosegljive v tej, ki ta fiksira samo iz PATCH SAVE Bank Patch, Destination SaveCatg SaveGenre Najdi po Kategorija Žanr
A000 Začetni program Začetni A000-D127 Vse Vse
Dest+C&G A Init Program Brez Brez 0
ki pripadajo izbranemu žanru in/ali kategoriji.

TWEAK Tweak1 Tweak2 Tweak3 Tweak4 Tweak5 Tweak6 Tweak7 Tweak8
Ko so nastavljeni kriteriji za filtriranje, lahko po zmanjšanem naboru popravkov brskate po lokacijskem vrstnem redu (privzeto) ali po imenu, alfanumerično. To izbiro nastavi RE5, ki nastavi ---- ---- ---- ---- TWEAK
parameter 'Najdi po' na 'A000-D127' (lokacijski vrstni red) ali 'A-Z' (alfa sortiranje).

DOTIK M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------
Če za izbrano kombinacijo žanr/kategorija ni zadetkov, popravka ne boste mogli spremeniti – poskusite NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods DOTIK
0 0 0 0 0 0 0 0

E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456
----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- -----
Zvrsti in kategorije so navedene spodaj:

KATEGORIJA:	ZASLON PRIKAZUJE:
Bas	Bas
Zvonec	Zvonec
Klasična	Klasična
boben	boben
Tipkovnica	Tipkovnica
Svinec	Svinec
Premikanje	Premikanje
Pad	Pad
Poli	Poli
SFX	SFX
Vrvica	Vrvica
Zunanji vhod	ExtInput
Vocoder	Vocoder

ŽANR	ZASLON PRIKAZUJE:
Klasična	Klasična
Drum 'n' Bass/odmori	D&B/Brks
Hiša	Hiša
Industrijski	Industrija
Jazz	Jazz
R 'n' B/Hip Hop	R&B/HHop
Rock in pop	Rock/Pop
Tehno	Tehno
Dubstep	Dubstep

PRIMERJAVA OBLIŽOV

Ko urejate shranjene popravke za ustvarjanje novih zvokov, je morda koristno primerjati urejeno različico z izvirnim shranjenim popravkom. To dosežete z uporabo gumba COMPARE [23]. Pritisnite gumb COMPARE in zaigrajte na tipko, da boste slišali izvirno shranjeno obliž. Spustite gumb COMPARE, znova predvajajte tipko in slišali boste popravek v trenutno urejenem stanju. Če pritisnete gumb PRIMERJAJ, ko ste na kateri koli strani menija (razen v meniju Write), se prikažejo shranjeni parametri popravka.

Trenutno urejeni popravek lahko primerjate s katero koli prednastavitvijo, shranjeno v UltraNova. To je uporabno pri izbiri nove lokacije za shranjevanje popravka. Če želite to narediti, dvakrat pritisnite gumb WRITE [23] za dostop do menija Write. Uporaba RE2 (Bank) in EQBasLvl EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFrq EQMidFrq ga želite primerjati. Če pritisnete in držite gumb COMPARE in tipko, boste omogočili zvok shranjenega popravka.

EQ EQTrbLvl EQ
0 0 64 RE3 (Patch) izberite shranjeni obliž, ki 64 64

FX - DELAY 1/2 DELAY1 Dly1Time Dly1Sync Dly1Fbck Dly1L/R Dly1Wdth DLy1Slew
64 Izključeno 64 1/1 127 127

Opomba: Če ponovno pritisnete gumb WRITE (medtem ko ste na strani 2 menija Write), bo trenutno urejeni popravek shranjen na mesto, ki ga izbereta RE2 in RE3. Če se želite izogniti shranjevanju urejenega popravka, pritisnite kateri koli drug sintetični gumb za izhod iz menija Write (npr. SYNTH [25]).

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

GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSyn GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel
GtMode EditGroup EEEE---- -------- Izključeno Izključeno 16 Izključeno 16 64 0

Shranjevanje popravka

GATOR
Mono16 1 Svoje popravke je mogoče shraniti ali napisati neposredno v UltraNova brez uporabe -------- -------- programska aplikacija UltraNova Librarian. Meni Write je sestavljen iz dveh strani in do obeh lahko dostopate s pritiskom na gumb WRITE [23]. Tretji pritisk na WRITE

obliž Ime
Zagonski program A000
gumb bo shranil prednastavitev. Možno je tudi premikanje med stranmi s pomočjo STRAN Gumba NAZAJ in NAPREJ [4].

PATCH SAVE PATCHSAVE Posng *------- -------- Zgornji Najdi po Kategorija Žanr
A000 Začetni program Začetni A000-D127 Vse Vse

Vnos imena popravka (Stran 1)

PATCH SAVE PATCHSAVE Posng *------- -------- Zgornji Nižje Stevilka Ločila
A O Vstopite v program A a 0 prostora

PATCHSAVE Bank RE1: Cilj popravka SaveCatg SaveGenre
Dest+C&G A 0 Vstopite v program Noben Noben

RE2: Položaj kazalca
Tweak1 Tweak2 Tweak3 Tweak4 Tweak5 Tweak6 Tweak7 Tweak8
---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ----
To premakne položaj kazalca gor in dol po besedilnem nizu za namene urejanja znakov.

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

RE3: Izbira znakov
M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------
Z obračanjem RE3 se pomikate po celotnem naboru znakov (AZ, az, 0-9 in posebni znaki).
Lokacija znaka, ki se ureja, je določena z RE2. 0 0 NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods
0 0 0 0 0 0 0 0

RE4: ni v uporabi E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456 E123456
----- ----- ----- ----- ----- ----- ----- -----

RE5: Velike črke
M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456 M 123456
0 R------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------ 0 ------
Parameter se pomika po naboru velikih črk od 'A' do 'Z'. Lokacija znaka, ki se ureja, je določena z RE2. Pritisnite gumb za pripenjanje neposredno pod RE5, da vnesete znak in samodejno povečate kazalec na naslednji položaj.

RE6: Male črke

Parameter se pomika po naboru malih črk od 'a' do 'z'. Lokacija znaka, ki se ureja, je določena z RE2. Pritisnite gumb za pripenjanje neposredno pod RE6, da vnesete znak in samodejno povečate kazalec na naslednji položaj.

RE7: Številčni znaki

Parameter se pomika po številskem naboru znakov od '0' do '9'. Lokacija znaka, ki se ureja, je določena z RE2. Pritisnite gumb za pripenjanje neposredno pod RE7, da vnesete znak in samodejno povečate kazalec na naslednji položaj.

RE8: Ločila in posebni znaki

Parameter se pomika po nizu ločil in posebnih znakov. Lokacija znaka, ki se ureja, je določena z RE2. Pritisnite gumb za pripenjanje neposredno pod RE8, da vnesete znak in samodejno povečate kazalec na naslednji položaj.

Machine Translated by Google

H BRSKAJ Popravek Ime Najdi po Kategorija Žanr
Vstopite v program A000-D127 Vse Vse

CH SHRANI PATCHSAVE Posnemi * ---- ------- Zgornji Nižje Številka Ločila
A 0 Vstopite v program A a 0 prostora

Shranjevanje popravka (stran 2)

Banka PATCHSAVE Cilj popravka SaveCatg SaveGenre
Dest+C&G A 0 Vstopite v program Noben Noben

TWEAK Tweak1 Tweak2 RE1: Ni uporabljeno. Tweak3 Tweak4 Tweak5 Tweak6 Tweak7 Tweak8
---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ----

RE2: Izbira banke

DOTIK S tem kontrolnikom izberite, v katero banko (A, B, C ali D) naj se popravek zapiše.

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: Položaj popravka

NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods NmbrMods
0 0 S tem 0 0 0 0 0 0 0

kontrolnikom izberite ciljno številko popravka, kamor bo zapisan trenutno urejen zvok. Trenutno ime ciljnega popravka se prikaže v polju RE4. Ko izberete ciljno mesto, boste popravek prepisali z novim imenom popravka, če je popravek shranjen brez spreminjanja položaja.

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

Uporabite gumb PRIMERJAJ, da poslušate popravek, ki sta ga izbrala RE2 in RE3.

RE4 – RE5: Ni uporabljeno.

RE6: Izbira kategorije
Izberite kategorijo za nov popravek. Za seznam kategorij glejte stran 7.

RE7: Izbira žanra
Izberite žanr za nov popravek. Glejte stran 7 za seznam razpoložljivih žanrov.

RE8: Ni uporabljeno.

Za izhod iz menija Write pritisnite kateri koli drug gumb za sintetizator (npr. SYNTH [25]).

Opomba: Hitrejša metoda upravljanja popravkov (pisanje, nalaganje, preimenovanje, preurejanje itd.) je uporaba prenosljivega UltraNova Librarian. To lahko brezplačno prenesete s spletnega mesta http://novationmusic.com/support/ultranova.

Posodabljanje operacijskega sistema UltraNova (PC)

Datoteke za posodobitev OS bodo občasno na voljo na www.novationmusic.com/support/ultranova v obliki datoteke MIDI SysEx. Postopek posodobitve zahteva, da je UltraNova prek USB-ja povezana z računalnikom, na katerem so bili najprej nameščeni potrebni gonilniki USB. Celotna navodila za izvedbo posodobitve bodo priložena s prenosom.

Vadnica SyntheSIS

Ta razdelek podrobneje pokriva temo ustvarjanja zvoka in razpravlja o različnih osnovnih funkcijah, ki so na voljo v blokih za ustvarjanje in obdelavo zvoka UltraNova.

Priporočljivo je, da to poglavje natančno preberete, če vam analogna zvočna sinteza ni poznana. Uporabniki, ki so seznanjeni s to temo, lahko preskočijo to poglavje in preidejo na naslednje poglavje.

Da bi razumeli, kako sintetizator ustvarja zvok, je koristno razumeti komponente, ki sestavljajo zvok, tako glasbene kot neglasbene.

Edini način, da lahko zaznamo zvok, je, da zrak redno, občasno vibrira bobnič. Možgani interpretirajo te vibracije (zelo natančno) v enega od neskončnega števila različnih vrst zvoka.

Zanimivo je, da je vsak zvok mogoče opisati s samo tremi lastnostmi in vsi zvoki jih vedno imajo. To so:

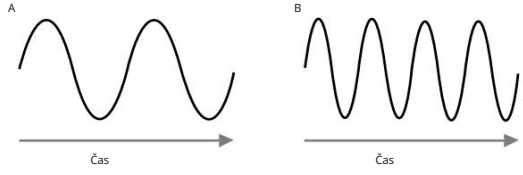
- Višina
- Ton
- Glasnost

Tisto, zaradi česar se en zvok razlikuje od drugega, so relativne velikosti treh lastnosti, ki so bile prvotno prisotne v zvoku, in kako se lastnosti spreminjajo skozi trajanje zvoka.

Z glasbenim sintetizatorjem smo se namenoma odločili za natančen nadzor nad temi tremi lastnostmi in zlasti nad tem, kako jih je mogoče spremeniti med "življenjsko dobo" zvoka.
Lastnostim se pogosto dajejo različna imena: glasnost se lahko imenuje amplituda, glasnost ali nivo, višina frekvenca in ton tember.

Višina tona

Kot rečeno, zvok zaznava zrak, ki vibrira bobnič. Višina zvoka je odvisna od tega, kako hitri so tresljaji. Za odraslega človeka je najpočasnejša vibracija, ki jo zaznamo kot zvok, približno dvajsetkrat na sekundo, kar možgani interpretirajo kot nizkotonski zvok; najhitrejši je večtisočkrat na sekundo, kar možgani interpretirajo kot zvok visokega tipa visokih tonov.



Če se prešteje število vrhov v obeh valovnih oblikah (vibracijah), bo razvidno, da je v valu B natanko dvakrat več vrhov kot v valu A. (val B je pravzaprav za oktavo višji kot val A). Število tresljajev v določenem obdobju določa višino zvoka. To je razlog, da se višina tona včasih imenuje frekvenca. To je število vrhov valovne oblike, preštetih v določenem časovnem obdobju, ki določa višino tona ali frekvenco.

ton

Glasbeni zvoki so sestavljeni iz več različnih, povezanih višin, ki se pojavljajo hkrati. Najglasnejši se imenuje "osnovna" višina in ustreza zaznani noti zvoka. Druge višine, ki sestavljajo zvok in so povezane z osnovnim v preprostih matematičnih razmerjih, se imenujejo harmoniki. Relativna glasnost vsakega harmonika v primerjavi z glasnostjo osnovnega določa splošni ton ali 'ton'

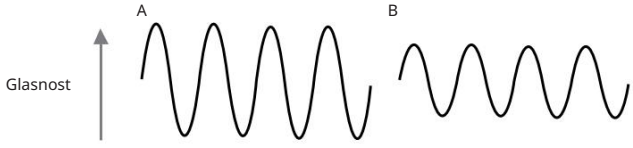
zvok.

Razmislite o dveh inštrumentih, kot sta čembalo in klavir, ki igrata isto noto na klaviaturi in z enako glasnostjo. Kljub enaki glasnosti in višini, instrumenti še vedno zvenijo izrazito različno. To je zato, ker različni mehanizmi za ustvarjanje not obeh instrumentov ustvarjajo različne nize harmonikov; harmonije, ki so prisotne v zvoku klavirja, se razlikujejo od tistih v zvoku čembala.

Machine Translated by Google

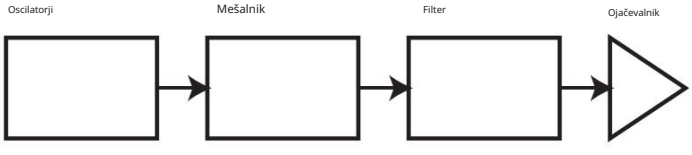
Glasnost

Glasnost, ki se pogosto imenuje amplituda ali glasnost zvoka, je določena s tem, kako velike so vibracije. Zelo preprosto, poslušanje klavirja z razdalje enega metra bi zvenelo glasneje, kot če bi bil oddaljen petdeset metrov.



Po tem, ko smo pokazali, da lahko samo trije elementi določijo vsak zvok, je treba te elemente zdaj povezati z glasbenim sintetizatorjem. Logično je, da drug del sintetizatorja 'sintetizira' (ali ustvari) te različne elemente.

En del sintetizatorja, oscilatorji, zagotavljajo neobdelane valovne signale, ki določajo višino zvoka skupaj z njegovo neobdelano harmonično vsebino (ton). Ti signali se nato zmešajo skupaj v delu, imenovanem mešalnik, in nastala mešanica se nato dovaja v del, imenovan filter. To dodatno spremeni ton zvoka z odstranitvijo (filtriranjem) ali izboljšanjem nekaterih harmonik. Nazadnje se spremenjeni signal dovaja v ojačevalnik, ki določa končno glasnost zvoka.



Dodatni odseki sintetizatorja - LFO in ovojnice - zagotavljajo nadaljnje načine spreminjanja višine, tona in glasnosti zvoka z interakcijo z oscilatorji, filtri in ojačevalci, kar zagotavlja spremembe v značaju zvoka, ki se lahko razvija skozi čas.
Ker je edini namen LFO in ovojnic krmiljenje (moduliranje) drugih delov sintetizatorja, so splošno znani kot "modulatorji".

Ti različni odseki sintetizatorja bodo zdaj obravnavani podrobneje.

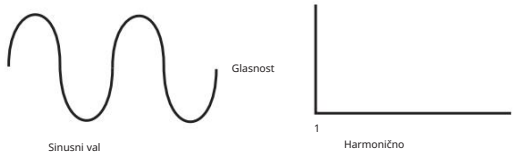
Oscilatorji in mešalnik

Oscilator je v resnici srčni utrip sintetizatorja. Ustvarja elektronsko valovanje (ki ustvarja tresljaje, ko se končno dovede do zvočnika). Ta valovna oblika se proizvaja z nadzorovano glasbeno višino, ki je prvotno določena z noto, odigrano na tipkovnici, ali vsebovana v prejetem notnem sporočilu MIDI. Začetni značilni ton ali tember valovne oblike je dejansko določen z obliko valovne oblike.

Pred mnogimi leti so pionirji glasbene sinteze odkrili, da le nekaj značilnih valovnih oblik vsebuje številne najbolj uporabne harmonike za ustvarjanje glasbenih zvokov. Imena teh valov odražajo njihovo dejansko obliko, gledano na instrumentu, imenovanem osciloskop, in to so: sinusni valovi, kvadratni valovi, žagasti valovi, trikotni valovi in šum.

Vsaka oblika valov (razen hrupa) ima poseben niz glasbeno povezanih harmonikov, ki jih je mogoče manipulirati z nadaljnjimi deli sintetizatorja.

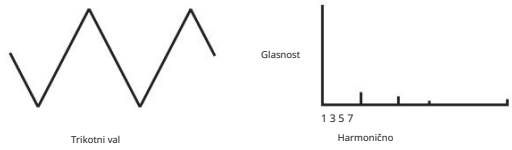
Spodnji diagrami prikazujejo, kako te valovne oblike izgledajo na osciloskopu, in ponazarjajo relativne ravni njihovih harmonikov. Ne pozabite, da so relativne ravni različnih harmonij, prisotnih v valovni obliki, tiste, ki določajo ton končnega zvoka.



Sinusni valovi

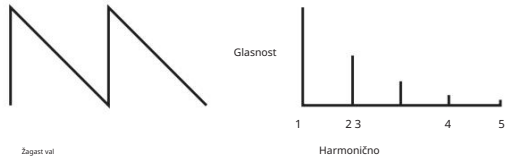
Ti imajo samo eno harmoniko. Sinusna valovna oblika proizvaja »najčistejši« zvok, ker ima samo eno višino (frekvenco).

Trikotni valovi



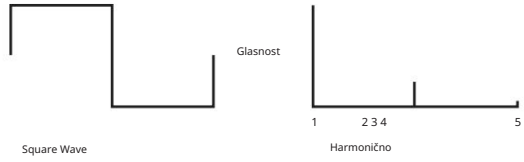
Ti vsebujejo samo lihe harmonike. Glasnost vsakega se zmanjšuje kot kvadrat njegovega položaja v harmoničnem nizu. Na primer, 5. harmonik ima glasnost 1/25 volumna osnovnega.

Žagasti valovi



Ti so bogati s harmoniki in vsebujejo sode in lihe harmonike osnovne frekvence. Prostornina vsakega je obratno sorazmerna z njegovim položajem v harmonične serije.

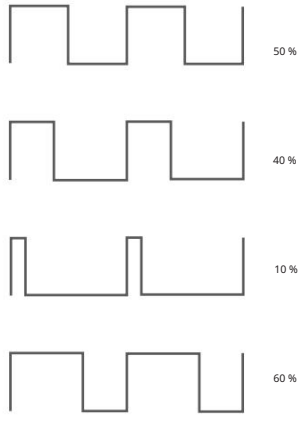
Kvadratni/pulzni valovi



Ti imajo samo lihe harmonike, ki so na enaki glasnosti kot lihi harmoniki v a žagasti val.

Opaziti bo, da kvadratna valovna oblika preživi enako količino časa v svojem 'visokem' stanju in svojem 'nizkem' stanju. To razmerje je znano kot "delovni cikel". Kvadratni val ima vedno delovni cikel 50 %, kar pomeni, da je polovico cikla 'visok' in drugo polovico 'nizek'.
V Ultranovi je mogoče prilagoditi delovni cikel osnovne kvadratne valovne oblike, da se ustvari valovna oblika, ki je bolj 'pravokotne' oblike. Te so pogosto znane kot valovne oblike impulza. Ko valovna oblika postaja vedno bolj pravokotna, se uvedejo bolj enakomerni harmoniki in valovna oblika spremeni svoj značaj ter zveni bolj 'nazalno'.

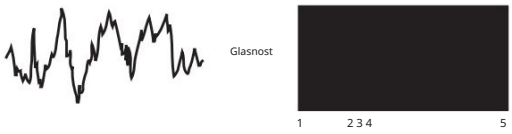
Širino valovne oblike impulza ('Širina impulza') je mogoče dinamično spremeniti z modulatorjem, zaradi česar se harmonična vsebina valovne oblike nenehno spreminja. To lahko daje valovni obliki zelo "mastno" kakovost, ko se širina impulza spreminja z zmerno hitrostjo.



Ne glede na to, kako zveni valovna oblika impulza, ni pomembno, ali je delovni cikel 40 % ali 60 %, saj je valovna oblika samo "obrnjena" in harmonska vsebina je popolnoma enaka.

Machine Translated by Google

Hrupni valovi



To so v bistvu naključni signali in nimajo ene osnovne frekvence (in zato nimajo lastnosti višine). Vse frekvence imajo enako glasnost. Ker nimajo višine, so hrupni signali pogosto uporabni za ustvarjanje zvočnih učinkov in zvokov tipa tolkal.

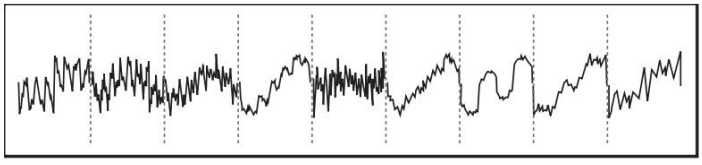
Digitalne valovne oblike

Poleg tradicionalnih tipov valovnih oblik oscilatorja, opisanih zgoraj, UltraNova ponuja tudi nabor skrbno izbranih, digitalno ustvarjenih valovnih oblik, ki vsebujejo uporabne harmonične elemente, ki jih je običajno težko ustvariti s tradicionalnimi oscilatorji.

Valovne tabele

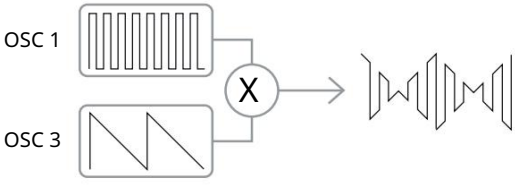
"Valna tabela" je v bistvu skupina digitalnih valovnih oblik. Vsaka od 36 valovnih tabel naprave UltraNova vsebuje 9 ločenih digitalnih valovnih oblik. Prednost valovne tabele je, da je mogoče združiti zaporedne valovne oblike v valovni tabeli. Nekatere valovne tabele UltraNova vsebujejo valovne oblike s podobno harmonično vsebino, druge pa vsebujejo valovne oblike z zelo različno harmonično vsebino. Valovne tabele oživijo, ko je 'wavetable index' – položaj znotraj valovne tabele – moduliran, kar ima za posledico zvok, ki nenehno spreminja značaj, gladko ali nenadoma.

9 Valovi sestavljajo valovno tabelo



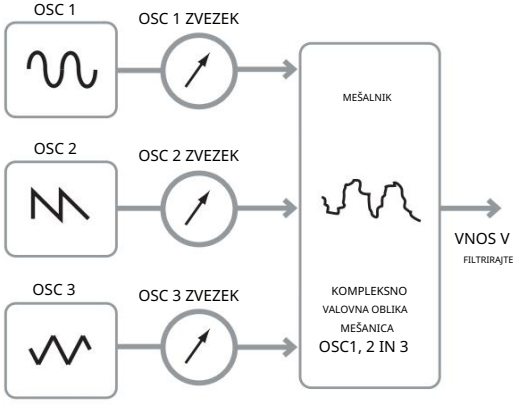
Modulacija zvonjenja

Obročni modulator je generator zvoka, ki sprejema signale iz dveh oscilatorjev UltraNova in ju učinkovito »pomnoži«. Ultranova ima 2 obročna modulatorja, eden sprejme Osc 1 in Osc 3 kot vhoda, drugi pa Osc 2 in Osc 3. Končni izhod je odvisen od različnih frekvenc in harmonične vsebine, ki je prisotna v vsakem od dveh signalov oscilatorja, in bo sestavljen iz niza frekvenc vsote in razlike ter frekvenc, ki so prisotne v izvirnih signalih.



Mešalnik

Za razširitev obsega zvokov, ki jih je mogoče proizvesti, imajo tipični analogni sintetizatorji več kot en oscilator. Z uporabo več oscilatorjev za ustvarjanje zvoka je mogoče doseči zelo zanimive harmonične mešanice. Možno je tudi rahlo razglasiti posamezne oscilatorje drug proti drugemu, kar ustvari zelo topel, 'masten' zvok. Mešalna miza UltraNova omogoča mešanje treh neodvisnih oscilatorjev, ločenega oscilatorja hrupa in dveh virov obročnega modulatorja.



Filter

Ultranova je subtraktivni glasbeni sintetizator. Subtraktivnost pomeni, da se del zvoka odšteje nekje v procesu sinteze.

Oscilatorji zagotavljajo neobdelane valovne oblike z veliko harmonične vsebine, odsek Filter pa kontrolirano odšteje nekatere harmonike.

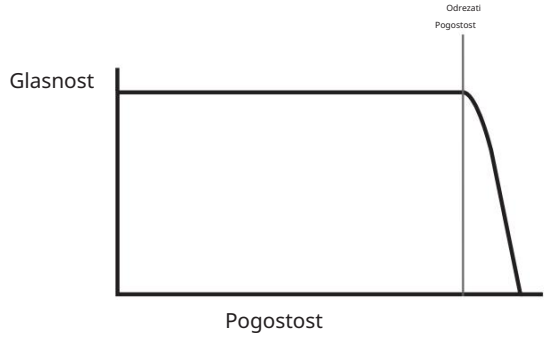
Na UltraNova je na voljo 14 vrst filtrov, čeprav so to različice treh osnovnih vrst filtrov: Low Pass, Band Pass in High Pass. Tip filtra, ki ga najpogosteje najdemo na sintetizatorjih, je nizkoprepustni. Z nizkoprepustnim filtrom se izbere mejna točka (ali mejna frekvenca) in vse frekvence pod to točko so prepuščene, višje frekvence pa se izločijo. Nastavitev parametra Filter Frequency narekuje točko, pod katero so frekvence odstranjene. Ta postopek odstranjevanja harmonikov iz valovnih oblik vpliva na spremembo značaja ali tembra zvoka. Ko je parameter Frequency na maksimumu, je ilter popolnoma "odprt" in nobena frekvenca ni odstranjena iz neobdelanih valovnih oblik oscilatorja.

V praksi pride do postopnega (in ne nenadnega) zmanjšanja glasnosti harmonikov nad mejno točko nizkopasovnega filtra. Kako hitro se ti harmoniki zmanjšajo v glasnosti, ko se frekvenca poveča nad mejno točko, je določeno z naklonom filtra. Naklon se meri v 'volumenskih enotah na oktavo'. Ker se glasnost meri v decibelih, se ta naklon običajno navaja kot toliko decibelov na oktavo (dB/okt). Tipične vrednosti so 12 dB/okt in 24 dB/okt. Višje kot je število, večja je zavrnitev harmonikov nad mejno točko in izrazitejši je učinek filtracije.

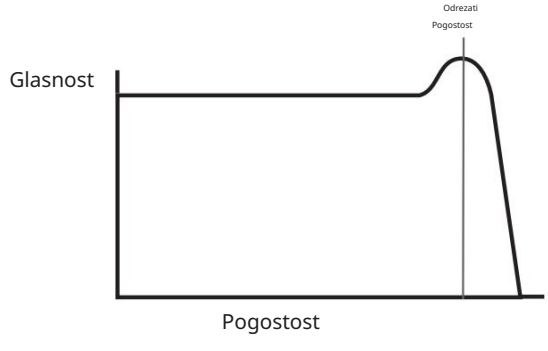
Nadaljnji pomemben parameter filtra je njegova resonanca. Glasnost frekvenc na mejni točki se lahko poveča s krmiljenjem resonance filtra. To je uporabno za poudarjanje določenih harmonij zvoka.

Ko se resonanca poveča, bo zvok, ki prehaja skozi ilter, postal žvižgajoč. Ko je nastavljena na zelo visoke ravni, resonanca dejansko povzroči, da filtrer sam oscilira, kadarkoli gre skozi signal. Nastali žvižgajoči ton, ki nastane, je pravzaprav čisti sinusni val, katerega višina je odvisna od nastavitve gumba Frequency (mejna točka ilterja). Ta sinusni val, ki ga povzroči resonanca, dejansko lahko
po želji uporabite za nekatere zvoke kot dodaten vir zvoka.

Spodnji diagram prikazuje odziv tipičnega nizkopasovnega pretvornika. Glasnost frekvenc nad mejno točko se zmanjša.



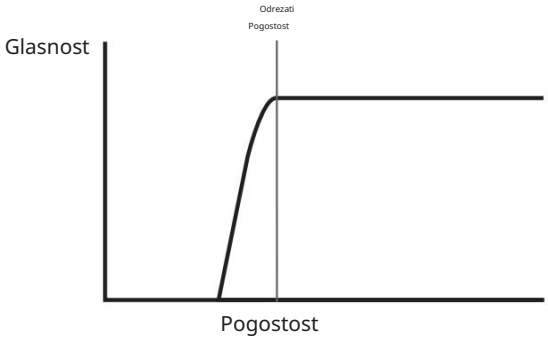
Ko je dodana resonanca, se frekvence na mejni točki povečajo.



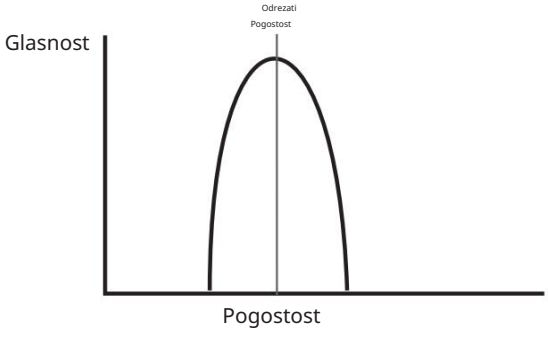
Machine Translated by Google

Poleg tradicionalnih nizkoprepustnih filtrov obstajajo tudi visokoprepustni in pasovni. Vrsta uporabljenega filtra je izbrana s parametrom Filter Type.

Visokopasovni filter je podoben nizkopasovnemu filtru, vendar deluje v "nasprotnem smislu", tako da so frekvence pod mejno točko odstranjene. Frekvence nad mejno točko so presežene. Ko je parameter Frekvenca filtra nastavljen na nič, je filtrir popolnoma odprt in nobena frekvenca ni odstranjena iz neobdelanih valovnih oblik oscilatorja.



Ko se uporablja pasovni filter, je prepuščen le ozek pas frekvenc, osredotočen okoli mejne točke. Frekvence nad in pod pasom so odstranjene. Te vrste filtra ni mogoče popolnoma odpreti in omogočiti prehod vseh frekvenc.

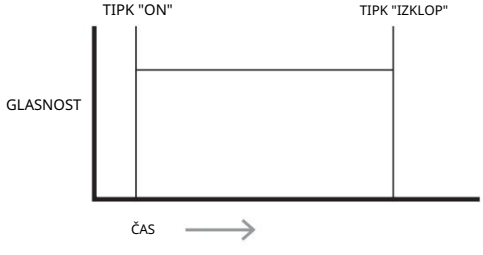


Ovojnice in ojačevalci

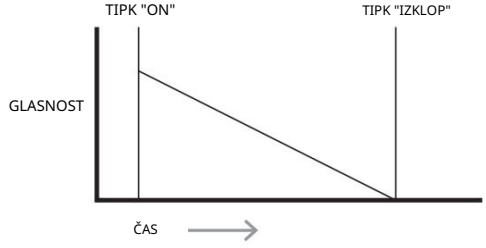
V prejšnjih odstavkih je bila opisana sinteza višine in tembra zvoka.
Naslednji del vadnice za sintezo opisuje, kako se nadzoruje glasnost zvoka.
Glasnost note, ki jo ustvari glasbilo, se pogosto močno spreminja glede na trajanje note, odvisno od vrste glasbila.

Na primer, nota, zaigrana na orglah, hitro doseže polno glasnost, ko pritisnete tipko.
Ostaja pri polni glasnosti, dokler ne spustite tipke, nato pa glasnost takoj pade na nič.

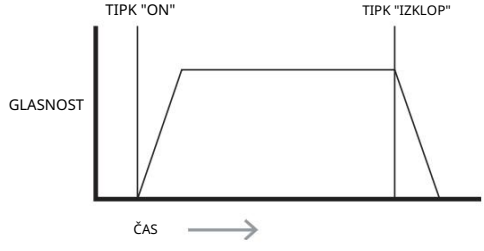
Klavirska nota po pritisku na tipko hitro doseže polno glasnost in po nekaj sekundah postopoma pade na nič, tudi če tipko držite.



Emulacija odseka nizov doseže polno glasnost le postopoma, ko pritisnete tipko. Medtem ko je tipka pritisnjena, ostane pri polni glasnosti, ko pa tipko izpustite, glasnost dokaj počasi pade na nič.



V analognem sintetizatorju spremembe v značaju zvoka, ki se zgodijo med trajanjem note, nadzira razdelek, imenovan generator ovojnice. UltraNova ima 6

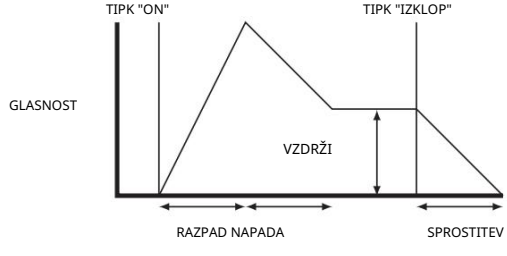


Generatorji ovojnic (imenovani Env 1 do Env 6). Env 1 je vedno povezan z ojačevalcem, ki nadzoruje amplitudo note – tj. glasnost zvoka –, ko se nota predvaja.

Vsak generator ovojnic ima štiri glavne kontrole, ki se uporabljajo za prilagajanje oblike ovojnice.

Čas za napad

Prilagodi čas, ki je potreben po pritisku tipke, da se glasnost dvigne od nič do polne glasnosti. Lahko se uporablja za ustvarjanje zvoka s počasnim zatemnjenjem.



Čas razpada

Prilagodi čas, ki je potreben, da glasnost pade z začetne polne glasnosti na raven, nastavljeno z nadzorom Sustain, medtem ko je tipka pritisnjena.

Raven vzdrževanja

To je za razliko od drugih kontrolnikov ovojnice, saj nastavi raven in ne časovno obdobje.
Nastavi raven glasnosti, na kateri ostane ovojnica, medtem ko je tipka pritisnjena, po izteku časa zmanjšanja.

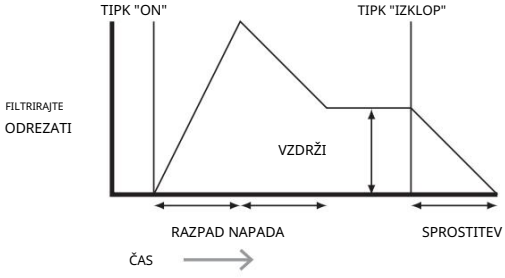
Čas sprostitve

Prilagodi čas, ki je potreben, da glasnost pade z ravni vzdržljivosti na nič, ko spustite tipko. Uporablja se lahko za ustvarjanje zvokov, ki imajo kakovost »fade-out«.

Tipičen sintetizator bo imel eno ali več ovojnic. Na ojačevalnik se vedno nanese ena ovojnica, ki oblikuje glasnost vsake zaigrane note. Dodatne ovojnice lahko uporabite za dinamično spreminjanje drugih delov sintetizatorja med življenjsko dobo vsake note.
Drugi generator ovojnic UltraNova (Env 2) se uporablja za spreminjanje mejne frekvence filtra v življenjski dobi bankovca.

Machine Translated by Google

V UltraNova se lahko generatorji ovojnic 3 do 6 uporabljajo za posebne namene, kot je modulacija indeksa valovne tabele ali ravni FX.



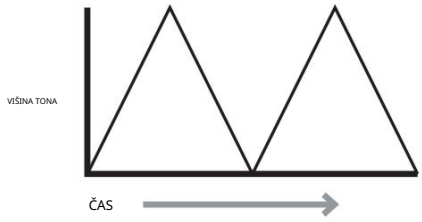
LFO

Tako kot generatorji ovojnic je LFO del sintetizatorja modulator. Tako namesto da bi bil del same zvočne sinteze, se uporablja za spreminjanje (ali modulacijo) drugih delov sintetizatorja. Na primer, LFO lahko uporabite za spreminjanje višine oscilatorja ali mejne frekvence filtra.

Večina glasbil proizvaja zvoke, ki se skozi čas spreminjajo tako po glasnosti kot po višini in tembru. Včasih so lahko te variacije precej subtilne, vendar še vedno močno prispevajo k karakterizaciji končnega zvoka.

Medtem ko se ovojnica uporablja za nadzor enkratne modulacije med življenjsko dobo ene note, se LFO modulirajo z uporabo ponavljajoče se ciklične valovne oblike ali vzorca. Kot smo že omenili, oscilatorji proizvajajo konstantno valovno obliko, ki ima lahko obliko ponavljajočega se sinusnega vala, trikotnega vala itd. LFO proizvajajo valovne oblike na podoben način, vendar običajno na frekvenci, ki je prenizka, da bi proizvedla zvok, ki bi ga lahko človeško uho. zaznati. (Pravzaprav LFO pomeni nizkofrekvenčni oscilator.)
Tako kot pri ovojnici se lahko valovne oblike, ki jih generirajo LFO-ji, posredujejo drugim delom sintetizatorja, da se skozi čas ustvarijo želene spremembe – ali 'premika' - zvoka.
UltraNova ima tri neodvisne LFO, ki se lahko uporabljajo za modulacijo različnih odsekov sintetizatorja in lahko delujejo pri različnih hitrostih.

Tipična valovna oblika za LFO bi bil trikotni val.



Predstavljajte si, da se ta zelo nizkofrekvenčni val uporabi za višino oscilatorja. Posledica tega je, da se višina oscilatorja počasi dviguje in pada nad in pod prvotno višino. To bi na primer simuliralo violinista, ki premika prst gor in dol po struni instrumenta, medtem ko ga lokate. To subtilno gibanje višine tona navzgor in navzdol se imenuje
učinek "vibrato".

Druga možnost je, če bi isti signal LFO moduliral mejno frekvenco filtra namesto višine oscilatorja, bi bil rezultat znani učinek nihanja, znan kot 'wah-wah'.
Poleg nastavitve različnih delov sintetizatorja, ki jih modulirajo LFO-ji, se lahko dodatne ovojnice istočasno uporabljajo tudi kot modulatorji. Jasno je, da več oscilatorjev, filtrov, ovojnic in LFO-jev je v sintetizatorju, močnejši je.

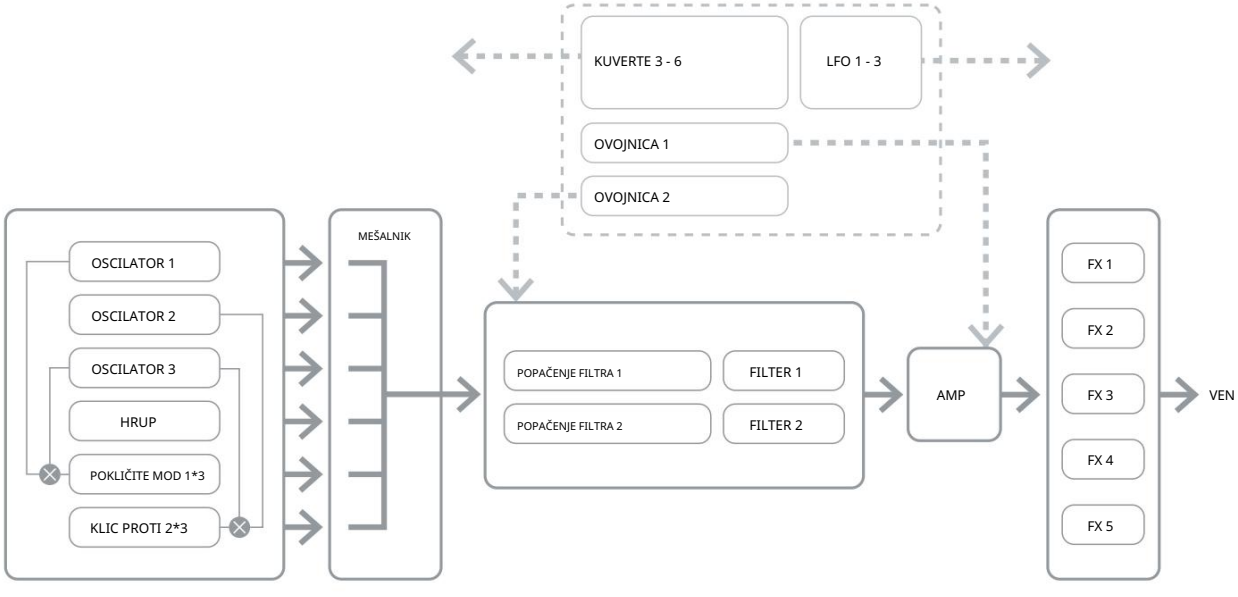
Povzetek

Sintetizator je mogoče razdeliti na pet glavnih blokov za ustvarjanje ali spreminjanje (moduliranje) zvoka.

1 Oscilatorji, ki ustvarjajo valovne oblike na različnih višinah.
2 Mešalnik, ki meša izhode iz oscilatorjev.
3 Filtri, ki odstranijo določene harmonike in spremenijo značaj ali tember zvoka.
4 Ojačevalnik, ki ga nadzira generator ovojnic, ki spreminja glasnost zvoka
čez čas, ko je zaigrana nota.
5 LFO in ovojnic, ki jih je mogoče uporabiti za modulacijo katerega koli od zgoraj naštetega.

Velik del užitka pri uporabi sintetizatorja je eksperimentiranje s tovarniško prednastavljenimi zvoki in ustvarjanje novih. Nič ne more nadomestiti 'praktične' izkušnje.
Eksperimenti s prilagajanjem številnih parametrov UltraNova bodo sčasoma pripeljali do popolnejšega razumevanja, kako različne kontrole spreminjajo in pomagajo oblikovati nove zvoke.
Oboroženi z znanjem iz tega poglavja in razumevanjem, kaj se dejansko dogaja v stroju, ko se gumbi in stikala spreminjajo, bo proces ustvarjanja novih in vznemirljivih zvokov postal enostaven - Zabavajte se.

diagram pretoka signala ultranova



Machine Translated by Google

Odsek za urejanje sintetizatorjev

Navigacija strojne opreme

Glejte stran 4 za pregled UltraNova in kratek opis delovanja posameznih kontrolnikov na zgornji plošči.

Na UltraNova so vsi meniji, ki nadzorujejo ustvarjanje zvoka in bloke za obdelavo zvoka, dostopni z gumbi v območju Synth Edit na zgornji plošči.

Ko prikličete meni, so prikazane vrednosti parametrov vrednosti trenutno izbranega popravka.

Do vsakega menija dostopate s svojim namenskim gumbom in ima od eno do štiri strani.
Če ima meni več kot eno stran, bo osvetljen eden od dveh gumbov PAGE [4], ki ju lahko uporabite za pomikanje po dodatnih straneh. Na LCD-prikazovalniku je prikazanih do osem parametrov menija, vsakega pa spreminjate z vrtljivim dajalnikom neposredno nad besedilom parametra.

Z menijskimi gumbi [11] do [22] se lahko pomaknete neposredno iz enega menija v drugega z enim pritiskom na gumb. Nekateri bloki za ustvarjanje/obdelavo zvoka so podvojeni (npr
Oscilator), gumbi SELECT [10] pa se uporabljajo za izbiro določenega bloka te vrste, ki ga želite krmiliti. UltraNova si zapomni, kateri blok je bil nazadnje dostopan, in tudi, katera stran menija, in ko je ta meni priklican, se znova odpre z zadnjimi vidnimi nastavitvami.

OSCILATORJI 1, 2 IN 3

UltraNova ima tri enake oscilatorje in vir šuma; to so sintetični generatorji zvoka. S pritiskom na gumb OSCILATOR [11] se odpre meni oscilatorja, ki ima dve strani za vsak oscilator. Eden od gumbov SELECT in eden od gumbov PAGE bosta osvetljena, kar pomeni, da je na voljo več kot en oscilator za nadzor in da so na voljo dodatne strani menija. Za nastavitev je prikazanih skupno 16 parametrov na oscilator, osem na stran. Vendar upoštevajte, da je pet od teh skupnih vsem trem oscilatorjem, drugi pa viru šuma; teh šest parametrov se pojavi na strani 2 menija za vsak oscilator.

Parametri posameznega oscilatorja (Stran 1)

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

O1PrchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Izključeno 0 65 0 0 dni Bela

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

O2PrchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 0 65 0 0 dni Bela

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

O3PrchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Izključeno 0 65 0 0 dni Bela

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

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Vzporedno Izključeno Izključeno

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

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Vzporedno Izključeno Izključeno

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

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

FltAtt 2 FltDec FltSus 35 FltRel FltVeloc FltRept FltTTrig FltMTrig
75 45 0 0 IZKLOP Ponovno sproži

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

E3-E6 E3-Att 10 E3Dec 70 E3Sus 64 E3Rel 40 E3Veloc 0 E3Rept 0 E3TTrig E3MTrig
IZKLOP Ponovno sproži

E3AtSlp E3DcSlp E3AttTk E3DecTk E3SusRt E3SusTm E3LvlTk LvlTkNte
0 127 0 0 0 127 0 C 3

Oscilator 1 je uporabljen kot primer v opisih, ki sledijo, vendar so vsi 3 oscilatorji enaki v delovanju.

RE1: Grob uglasitev

Prikazano kot: O1Semi

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Ta parameter nastavi osnovno uglaševanje na oscilator. Povečanje njegove vrednosti za 1 premakne višino vsake note na tipkovnici za en polton samo za izbrani oscilator, tako da nastavitev na +12 učinkovito premakne oscilator, ki se uglasi za eno oktavo. Negativne vrednosti se razglasijo na enak način. Glejte tudi Transponiranje na strani 38.

RE2: Fina nastavitev

Prikazano kot: O1 centov

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -50 do +50

Ta parameter vam omogoča, da natančno uglasite vsakega oscilatorja. Primerjalno, 100 uglasitev ustreza enemu poltonu.

RE3: Sinhronizacija navideznega oscilatorja

Prikazano kot: O1VSync

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Sinhronizacija oscilatorja je tehnika uporabe dodatnega »navideznega« oscilatorja za dodajanje 127 harmonikov prvemu z uporabo valovne oblike navideznega oscilatorja za ponovno sprožitev tistega prvega.

Ta tehnika proizvaja zelo mivo paleto tvočnih tonskih. Narava nastalega zvok se spreminja, ko se spremeni vrednost parametra, ker se frekvenca virtualnega oscilatorja poveča kot večkratnik frekvence glavnega oscilatorja, ko se vrednost parametra poveča.

Ko je vrednost Vsync večkratnik 16, je frekvenca virtualnega oscilatorja glasbena harmonika frekvence glavnega oscilatorja. Celoten učinek je transpozicija oscilatorja, ki se premika navzgor po harmoničnem nizu, pri čemer vrednosti med večkratniki 16 povzročijo bolj neskladne učinke.

VSync = 0

VSync = 5

VSync = 16

Če želite kar najbolje izkoristiti Vsync, ga poskusite modulirati z uporabo LFO.
Poskusite ga dodeliti kolescu MOD za 'praktično' upravljanje.

RE4: valovna oblika oscilatorja

Prikazano kot: O1Wave

Začetna vrednost: Žagasti zob

Območje nastavitve: Za vse podrobnosti glejte tabelo na strani 40

To izbere valovno obliko oscilatorja med 72 možnostmi. Poleg analognih sintetičnih valovnih oblik, kot so sinusna, kvadratna, žagasta, impulzna in 9 razmerij mešanice žagasti zob/impulz, obstajajo različne digitalne valovne oblike in 36 valovnih tabel, sestavljenih iz devetih posameznih valovnih oblik na valovno tabelo, ter dva avdio vhodna vira.

Če so izbrani zvočni vhodni viri, morebitni dodatni parametri oscilatorja ne bodo vplivali na zvok. Zvočni vhod bo uporabljen kot vir za kasnejšo manipulacijo (npr. filtri, modulacija itd.).

Če želite slišati katerega koli zvočnega vhoda, morate na tipkovnici zaigrati noto.

Na vokalu je mogoče ustvariti MIDI gate učinek z uporabo avdio vhodov kot vir.

RE5: Indeks tabele impulzne širine/valovanja

Prikazano kot: O1Pw/Idx

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Ta krmilnik ima dve funkciji, odvisno od valovne oblike, ki jo izbere RE4. Pri impulznih valovnih oblikah spreminja širino impulza izhoda oscilatorja. Ta osnovni učinek je najlažje slišati s prilagoditvijo RE5 z RE4 nastavljenim na PW; opazili boste, kako se harmonska vsebnost spreminja in pri visokih nastavitvah zvok postane precej tanek in kovinski. Pulzni val je v bistvu asimetrični kvadratni val; ko je nastavljen na nič, je valovna oblika običajni kvadratni val. (Glejte stran 9.) RE5 ima drugačno funkcijo, če je valovna oblika oscilatorja nastavljena na eno od 36 valovnih tabel (glejte RE4 zgoraj). Vsaka valovna tabela je sestavljena iz devetih povezanih valovnih oblik, nastavitev RE5 pa določa, katera je v uporabi. Celotno območje vrednosti parametra 128 je razdeljeno na 9 (približno) enakih segmentov po 14 vrednostnih enot, tako da bo nastavitev vrednosti na kar koli med -64 in -50 ustvarila prvo od 9 valovnih oblik, -49 do -35 drugo, in tako naprej. Glejte tudi parameter Interpolacija valovne tabele (RE2

na strani 2 menija oscilatorja), ki ga lahko uporabite za uvedbo nadaljnjih variacij v načinu uporabe valovnih tabel.

RE6: Trdota

Prikazano kot: O1Hard

Začetna vrednost: 127

Območje vrednosti: 0 do 127

Ta parameter trdote spremeni harmonično vsebnost valovne oblike in zmanjša raven zgornjih harmonikov, ko se vrednost zmanjša. Njegov učinek je podoben učinku nizkopasovnega pretvornika, vendar deluje na ravni oscilatorja. Opazili boste, da nima vpliva na sinusno valovno obliko, saj je to ena valovna oblika brez harmonikov.

Machine Translated by Google

RE7: Gostota

Prikazano kot: O1Dense

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Parameter gostote učinkovito doda sebi kopije valovne oblike oscilatorja. Za to se uporablja do osem dodatnih virtualnih oscilatorjev, odvisno od vrednosti parametra. To povzroči "debelejši" zvok pri nizkih do srednjih vrednostih, če pa so navidezni oscilatorji rahlo razglašeni (glejte RE8 spodaj), se doseže bolj zanimiv učinek.

RE8: Odklop gostote

Prikazano kot: O1DnsDtn

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter je treba uporabiti v povezavi z nadzorom gostote. Razglasi oscilatorje navidezne gostote in opazili boste ne le gostejši zvok, temveč tudi učinek utripanja.

> Parametra Density in Density Detune lahko uporabite za "zgostitev" zvoka in simulacijo učinka dodajanja dodatnih glasov. Parametra Unison in Unison Detune v glasovnem meniju je mogoče uporabiti za ustvarjanje zelo podobnega učinka, vendar ima uporaba Density in Density Detune to prednost, da ni treba uporabljati dodatnih glasov, ki jih je nešteto.

Parametri posameznega oscilatorja (stran 2)

O1PtchWh	O1WTInt	ModVib	MVibRate	OscDrift	OscPhase	FixNote	NoiseTyp
+12	127	0	65	0	0 dni	Izključeno	Bela

RE1: Razpon nagibnega kolesa

Prikazano kot: O1PtchWh

Začetna vrednost: +12

Območje nastavitve: -12 do +12

Kolo višine lahko spreminja višino oscilatorja do oktave, navzgor ali navzdol. Enote so v poltonih, tako da pri vrednosti +12 premikanje kolesca navzgor poveča višino zaigranih not za eno oktavo, premikanje navzdol pa jih zniža za oktavo. Nastavitev parametra na negativno vrednost ima za posledico obratno smer delovanja kolesa naklona. Ugotovili boste, da ima veliko tovarniških popravkov ta parameter nastavljen na +2, kar omogoča razpon višinskega kolesa ¼1 tona. Treba je omeniti, da (kot vse parametre za oscilator) lahko vrednost nastavite neodvisno za vsak oscilator.

RE2: Interpolacija valovne tabele

Prikazano kot: O1WTInt

Začetna vrednost: 127

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter določa, kako gladek je prehod med sosednjimi valovnimi oblikami v isti valovni tabeli. Vrednost 127 bo ustvarila zelo gladek prehod, pri čemer se sosednje valovne oblike zlijejo. Z vrednostjo nič bodo prehodi nenadni in očitni. Z visoko nastavljeno vrednostjo 01WInt je mogoče obdržati mešanico sosednjih valovnih oblik, če vrednost modulacije ostane fiksna. Pri modulaciji indeksa valovne tabele (prek LFO itd.) interpolacijski parameter valovne tabele nastavi, kako gladek (ali ne!) je prehod.

Parametri skupnega oscilatorja

Preostali parametri v meniju oscilatorja so skupni vsem trem oscilatorjem. Na voljo so ne glede na oscilator, ki ga izberete z gumbom IZBERI [10].

RE3: Ena fiksna nota

Prikazano kot: FixNote

Začetna vrednost: Območje nastavitve: Izklopljeno, C# -2 do G 8

Ni nujno, da so nekateri zvoki kromatično odvisni. Primeri so nekateri zvoki tolkal (npr. bas bobni) in zvočni učinki, kot je laserska pištola. Kot MEŠALNIK je možno podpisati določeno noto k popravku, tako da igranje katere koli tipke na tipkovnici ustvari enak zvok. Višina, na kateri temelji zvok, je lahko katera koli poltonska nota v obsegu več kot deset oktav. Če je parameter nastavljen na Off, se tipkovnica obnaša kot običajno. Če je nastavljena na katero koli drugo vrednost, vsaka tipka predvaja zvok na višini, ki ustreza vrednosti.

RE4: globina vibrata

Prikazano kot: ModVib

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Dodajanje vibrata oscilatorju ciklično modulira (ali spreminja) višino note in tonu doda "nihanje". Ta parameter določa globino vibrata in s tem, kako očitno je "nihanje". Modulatorsko kolo se uporablja za uporabo vibrata s parametrom ModVib vrednost, ki predstavlja največjo globino vibrata, ki jo je mogoče doseči z modificiranim kolesom v povsem "gornjem" položaju. Na UltraNova sta VibMod in MvibRate (spodaj) pogosta parametra, ki vplivata na vse oscilatorje in ne zahtevata uporabe razdelka LFO.

RE5: Stopnja vibrato

Prikazano kot: MVibRate

Začetna vrednost: 65

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter nastavi hitrost (ali frekvenco) vibrata od zelo počasnega (vrednost=0) do zelo hitrega (vrednost=127).

RE6: Odmik oscilatorja

Prikazano kot: OscDrift

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Ko so trije oscilatorji nastavljeni na isto uglasitev, so njihove valovne oblike popolnoma sinhronizirane. Stari analogni sintetizatorji niso mogli ostati popolnoma uglašeni in Oscillator Drift 'posnema' to nepopolnost z uporabo nadzorovane količine razglasitve, tako da so oscilatorji nekoliko neuglašeni drug z drugim. To zvoku doda »polnejši« značaj.

RE7: Faza oscilatorja

Prikazano kot: OscPhase

Začetna vrednost: 0 dni

Območje prilagajanja: prosto, od 0 do 357 stopinj To prilagodi točko v valovni obliki, pri kateri se začnejo oscilatorji, in je nastavljivo v korakih po 3 stopinje v enem celotnem ciklu valovne oblike (360¼). Učinek tega je dodati rahel "klik" ali "rob" na začetek note, saj trenutna izhodna napetost, ko pritisnete tipko, ni enaka nič. Nastavitev parametra na 90¼ ali 270¼ povzroči najbolj očiten učinek. Če je parameter nastavljen na 0°, se oscilatorji vedno zaženejo natančno v koraku. Če je nastavljena možnost Free, fazno razmerje valovnih oblik ni povezano s pritiskom tipke.

RE8: Vrsta vira hrupa

Prikazano kot: NoiseType

Začetna vrednost: Bela

Območje nastavitve: bela, visoka, pas ali visok pas

UltraNova ima poleg treh glavnih oscilatorjev tudi generator šuma. Beli šum je opredeljen kot signal z "enako močjo na vseh frekvencah" in je znan "šikajoči" zvok. Omejitev pasovne širine generatorja hrupa spremeni značilnost "šikanja", druge tri možnosti za ta parameter pa uporabijo takšno filtriranje. Upoštevajte, da ima generator hrupa svoj vhod v mešalnik in da ga boste slišali ločeno, bo treba njegov vhod povečati in vhode oscilatorja znižati. (Glej 15.)

mešalnik

Izhodi treh oscilatorjev in vira hrupa se prenesejo v preprost zvočni mešalnik, kjer je mogoče prilagoditi njihove posamezne prispevke k celotnemu izhodu zvoka.

Večina tovarniških popravkov uporablja dva ali vse tri oscilatorje, vendar z njihovimi izhodi, seštetimi v različnih kombinacijah ravni. S pritiskom na gumb MIXER [12] se odpre meni mešalnika, ki ima dve strani. Eden od gumbov PAGE bo osvetljen, kar pomeni, da so na voljo dodatne strani menija. Na strani 1 je na voljo skupno 6 vhodov in dva pošiljanja FX za prilagoditev, vsak vhod pa je mogoče solo na strani 2.

> Kot pri vseh drugih zvočnih mešalnikih, naj vas ne zamika, da bi povečali vse vhode. Za uravnoteženje zvokov je treba uporabiti mešalnik. Če je v uporabi več virov, mora biti vsaka nastavitev vhoda približno na polovici – približno 64 ali več, in več vhodov kot uporabljate, bolj previdni morate biti. Če se tega zmotite, tvegate notranji izrez signala, kar bo zvenelo zelo neprijetno.

Parametri mešalnika (Stran 1)

O1Level	O2Level	O3Level	RM1*3Lvl	RM2*3Lvl	NoiseLvl	PreFXLvl	PstFXLvl
127	0	0	0	0	0	0 dB	0 dB

O1Solo	O2Solo	O3Solo	NoisSolo	RM13Solo	RM23Solo
Izključeno	Izključeno	Izključeno	Izključeno	Izključeno	Izključeno

RE1: Oscilator 1 Level

Prikazano kot: O1Level

Začetna vrednost: 127

Obsegi prilagoditve: 0 do 127

vrednost, ki ustreza celotnemu signalu oscilatorja 1, ki je prisoten v celotnem zvoku.

PortTimePortMode	PreGlide	PolyMode	Unison	UnDetune
Izključeno	Izključeno	Izključeno	Izključeno	25
Expo Off	0	Poly	Izključeno	

L1Rate	L1RSync	L1Wave	L1Phase	L1Slew	L1KSync	L1Comn	L1OneSht
68	Izključeno	Njegovo	0	0	Izključeno	Izključeno	Izključeno

L1Delay	L1DSync	L1InOut	L1DTrig
0	Izključeno	FadeIn Legato	

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

GLAS

LFO 1-3

VOKODER

Machine Translated by Google

RE2: Oscilator 2 Level

Prikazano kot: Raven O2

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter nastavi količino signala oscilatorja 2, ki je prisoten v celotnem zvoku.

RE3: Oscilator 3 Level

Prikazano kot: O3Level

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter nastavi količino signala oscilatorja 3, ki je prisoten v celotnem zvoku.

RE4: Nivo vira hrupa

Prikazano kot: NoiseLvl

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter nastavi količino šuma, prisotnega v celotnem zvoku.

RE5: Raven modulatorja zvonjenja (Oscs. 1 * 3)

Prikazano kot: RM1*3Lvl

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

V svoji najpreprostejši obliki je obročni modulator procesni blok z dvema vhodoma in enim izhodom, ki učinkovito "pomnoži" dva vhodna signala skupaj. Odvisno od relativnih frekvenc in harmonične vsebine obeh vhodov bo dobljeni izhod vseboval vrsto frekvenc vsote in razlike ter osnove. UltraNova ima dva obročna modulatorja; oba uporabljata oscilator 3 kot en vhod, eden ga združuje z oscilatorjem 1, drugi z oscilatorjem 2. Izhodi obročnega modulatorja so na voljo kot dva dodatna vhoda mešalnika, ki ju krmilita RE5 in RE6. Parameter, ki ga nadzoruje RE5, nastavi količino Osc. 1 * 3 Izhod modulatorja zvonjenja je prisoten v celotnem zvoku.

Preizkusite naslednje nastavitve, da dobite dobro predstavo o tem, kaj je modulator zvonjenja Sliši se kot.

Na 1. strani menija mešalnika znižajte nivoje Oscs 1, 2 in 3 in povečajte RM1*3Lvl. Nato pojdite na stran menija Oscilator. Nastavite Osc3 na interval +5, +7 ali +12 poltonov nad Osc1 in zvok bo harmoničen.

Spreminjanje višine Osc 1 na druge poltonske vrednosti ustvari neskladne, a zanimive zvoke. Centov O1 je mogoče spreminjati, da uvedete učinek "tepanja".

RE6: Raven modulatorja zvonjenja (Oscs. 2 * 3)

Prikazano kot: RM2*3Lvl

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Parameter, ki ga nadzoruje RE6, nastavi količino Osc. 2 prisotna v splošnem * 3 Izhod modulatorja zvonjenja zvoku.

RE7: pošiljanje ravni pred FX

Prikazano kot: PreFXLvl

Začetna vrednost: 0 dB

Območje nastavitve: -12dB do +18dB

Seštevani vhodi mešalne mize so usmerjeni skozi blok FX (tudi če ni aktivnih učinkov) na ravni, ki jo določa RE7. Ta nadzor je treba prilagoditi previdno, da preprečite preobremenitev obdelave FX.

RE8: Vrnitev ravni po FX

Prikazano kot: PstFXLvl

Začetna vrednost: 0 dB

Območje nastavitve: -12dB do +12dB

Ta parameter prilagodi raven, vrnjeno iz izhoda procesorja FX. Tako bosta oba, RE7 in RE8, spremenila nivo signala, tudi če so vse reže FX v bloku FX zaobidene.

PreFXLvl in PstFXLvl sta ključnega pomena in nepravilna prilagoditev lahko povzroči izrezovanje v razdelku za obdelavo FX in drugje. Vedno je dobro, da najprej nastavite parametre FX, za katere menite, da jih potrebujete (v meniju Effects, glejte stran 28), nato pa ta dva parametra previdno povečate, dokler ne dobite količine FX, ki jo želite.

Parametri mešalnika (stran 2)

MEŠALNIK	Parameters: Oscs Solo Solo Solo Solo MasterLvl PreFXLvl PstFXLvl							
	127	0	0	0	0	0	0 dB	0 dB

O1Solo	O2Solo	O3Solo	NoisSolo	RM13Solo	RM23Solo	
Izključeno	Izključeno	Izključeno	Izključeno	Izključeno	Izključeno	

GLAS	PortTime PortMode PrecIide PolyMode UniSon UnDetune							
	0	Poli	Ne	0	0	Poli	75	

LFO	L1Rate L1RSSync L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Comn L1OneSht							
1-3	68	Izključeno	Njegovo	0	0	Izključeno	Izključeno	Izključeno

	L1Delay L1DSync L1InOut L1DTrig							
	0	Izključeno		Fadeln Legato				

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

Solo nastavitve se ne shranijo s popravkom.

UREJANJE ARP	ArpSync ArpMode ArpPatt ArpSTime ArpOctve ArpKSync ArpVel ClockBPM							
	16	Gor	1	64	1	Izključeno	Izključeno	120

CHORD EDIT Transpose Inv		^^	^^	Bas I1	I2 I3	I4 I5 I6 I7		I8 I9
	0	START	SPREJEM					

	1				O123Ptch		0	

FX-PAN	PAN	PanPosn PanRate PanSync PanDepth				
	0	0	40	Izključeno	0	

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

RE1: Oscilator 1 Solo

Prikazano kot: O1Solo

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Off ali On

Utiša vse vhode mešalnika razen oscilatorja 1.

RE2: Oscilator 2 Solo

Prikazano kot: O2Solo

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Izklopljeno ali Vklopljeno

Utiša vse vhode mešalnika razen oscilatorja 2.

RE3: Oscilator 3 Solo

Prikazano kot: O3Solo

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Izklopljeno ali Vklopljeno

Utiša vse vhode mešalnika razen oscilatorja 3.

RE4: Vir hrupa Solo

Prikazano kot: NoisSolo

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Izklopljeno ali Vklopljeno

Utiša vse vhode mešalnika razen vira hrupa.

RE5: Modulator zvonjenja (Oscs 1 & 3) Solo

Prikazano kot: RM13Solo

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Izklopljeno ali Vklopljeno

Utiša vse vhode mešalne mize, razen tistega iz obročnega modulatorja (oscilatorja 1 in 3).

RE6: Modulator zvonjenja (Oscs 2 & 3) Solo

Prikazano kot: RM23Solo

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Izklopljeno ali Vklopljeno

Utiša vse vhode mešalne mize, razen tistega modulatorja Ring (oscilatorja 2 in 3).

RE7/8: ni v uporabi

Machine Translated by Google

FILTRA 1 IN 2

UltraNova ima dva enaka filtrirna odseka, ki spreminjata harmonično vsebino izhodi oscilatorjev. Lahko si jih predstavljate kot ...

FILTER gumb [13] odpre meni Filter, ki ima dve strani za vsak filter. Eden od SELECT gumba in eden od gumbov PAGE bosta osvetljena, kar pomeni, da je več kot en ilter je na voljo za nadzor in da so na voljo dodatne strani menija. Za prilagoditev je prikazanih skupno 12 parametrov za filter, osem na strani 1 in štirje na strani 2. Upoštevajte, da tisti na strani 2 so skupni obema ilterjema in se prikažejo ne glede na izbrani ilter. Upoštevajte, da je možno uporabiti dva filtrska bloka skupaj in ju postaviti v različne serije/ vzporedne konfiguracije, s prilagoditvijo skupnega parametra Filter Routing.

Parametri na filter (stran 1)

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

Filter 1 je uporabljen kot primer v opisih, ki sledijo, vendar sta v vzporednem delovanju enaka.

RE1: Frekvenca filtra

Prikazano kot: F1Frekv

Začetna vrednost: 127

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter nastavi frekvenco, pri kateri deluje tip filtra, ki ga izbere RE5. V primeru visokopropustnih ali nizkoprepustnih filtrov je to mejna frekvenca; za pasovne pretvornike je "sredinska" frekvenca. Ročno pometanje ilterja bo skoraj vsakemu zvoku vsililo značilnost "trdo do mehkega" .

Če je Filter Frequency Link nastavljen na On (glejte 2. stran menija Filter, RE3, spodaj), RE1 prevzame drugačno funkcijo samo v primeru filtra 2:

RE1: Frekvenčni zamik filtra 2

Prikazano kot: Fq1<>Fq2

Začetna vrednost: +63

Območje prilagajanja: -64 do +63

Za več informacij glejte stran 18

RE2: Resonanca filtra

Prikazano kot: F1Res

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter doda ojačanje signalu v ozkem frekvenčnem pasu okoli frekvence, ki jo nastavi RE1. Lahko precej poudari učinek pometanega filtra. Povečanje resonančnega parametra je zelo dobro za izboljšanje modulacije mejne frekvence, kar ustvarja zelo oster zvok. Povečanje resonance prav tako poudari delovanje parametra frekvence filtra, tako da se s premikanjem gumba filtra doseže bolj izrazit učinek.

Če je Filter Resonance Link nastavljen na On (glejte stran Filter Menu 2, RE4, spodaj), RE2 prevzame nekoliko drugačno funkcijo.

RE1: Filter 1 & 2 Resonanca

Prikazano kot: F1&F2Res

Začetna vrednost: 0

Območje prilagajanja: 0 do 127

RE3: Nadzor filtra z ovojnico 2

Prikazano kot: F1Env2

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Dejanje ilterja lahko sproži Envelope Generator 2. Envelope Generator 2. Lastni meni Envelope 2 nudi obsežen nadzor nad tem, kako natančno je ta oblika ovojnice izpeljana, glejte stran 21. RE3 vam omogoča nadzor nad "globino" in "smerjo" tega zunanjega nadzora ; višja kot je vrednost, večji je razpon frekvenc, po katerih bo ilter preletel. Pozitivne in negativne vrednosti povzročijo, da se filtri premikajo v nasprotnih smereh, vendar bo zvočni rezultat tega dodatno spremenjen glede na vrsto filtra, ki se uporablja.

RE4: Sledenje filtrom

Prikazano kot: F1Track

Začetna vrednost: 127

Območje nastavitve: 0 do 127

Z višino zaigrane note lahko spremenite mejno frekvenco ilterja. Pri največji vrednosti (127) se ta frekvenca premika v poltonskih korakih z notami, odigranimi na klaviaturi – tj. ilter sledi spremembam višine v razmerju 1:1 (npr. pri igranju dveh not za eno oktavo narazen, se bo tudi mejna frekvenca ilterja spremenila za eno oktavo). Pri najnižji nastavitvi (vrednost 0) ostane frekvenca ilterja konstantna, ne glede na to, katera(-e) nota(-e) je(-e) odigrana(-e) na klaviaturi.

RE5: Vrsta filtra

Prikazano kot: Vrsta F1

Začetna vrednost: LP24

Območje nastavitve: glejte tabelo na strani 44

Sekcije filtrov UltraNova ponujajo 14 različnih vrst filtrov: štiri visokoprepustne in štiri nizkoprepustne (z različnimi nakloni) ter 6 pasovnih filtrov različnih vrst. Vsak tip filtra razlikuje med frekvenčnimi pasovi na drugačen način, zavrača nekatere frekvence in prepušča druge, in tako vsak vsili subtilno drugačen značaj zvoku.

RE6: Količina popačenja

Prikazano kot: F1DAmnt

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Del filtra vključuje namenski generator popačenja; ta parameter prilagodi stopnjo popačenja signala. Osnovno "vrsto" dodanega popačenja nastavi RE7 (glejte spodaj). Popačenje je dodano pred filtrom (vendar glejte spodaj).

Popačenje filtra je vedno dodano pred ilterjem, zato frekvenca filtra vpliva na količino popačenja, ki ga slišite. Če želite spremeniti svoj zvok, preden je popačen, poskusite nastavitve, podobne naslednjim:

PARAMETER	VREDNOST
Fruting	serija
fbalance	127
F1DAmnt	0
F2 Prekleto	Kot zahteva

RE7: Vrsta popačenja filtra

Prikazano kot: Vrsta F1D

Začetna vrednost: Dioda

Območje nastavitve: glejte stran 31

Generator popačenja za vsak filtrirnik se nahaja tik pred samim filtrirnim delom. Vrsto ustvarjenega popačenja lahko izberete s parametrom Distortion Type.

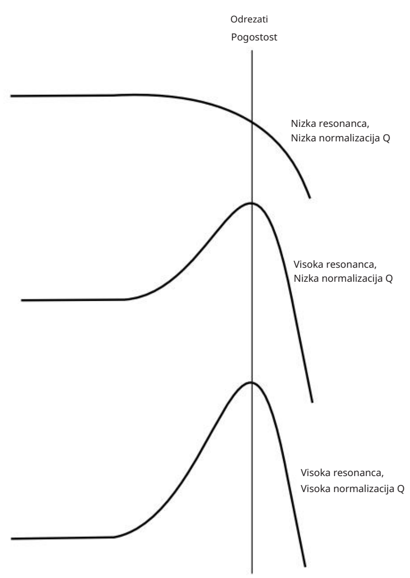
RE8: Normalizacija filtra Q

Prikazano kot: F1Qnorma

Začetna vrednost: 64

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter spremeni pasovno širino vrha, ki ga ustvari resonančni nadzor F1Res. Vrednost F1Res mora biti nastavljena na nekaj drugega kot nič, da ima ta parameter kakršen koli učinek. Ta funkcija omogoča razdelku Filter, da posnema številne odzive filtrov, ki jih najdemo na različnih klasičnih analognih in digitalnih sintetizatorjih.



Machine Translated by Google

Skupni parametri filtra (stran 2)

Preostali parametri v meniju Filter so skupni vsem obema filtroma. Na voljo so ne glede na filtre, ki jih izberete z gumbom IZBERI [10].

RE1: Ravnovesje filtra

Prikazano kot: FBalance

Začetna vrednost: Izklop -64

Območje nastavitve: -64 do +63

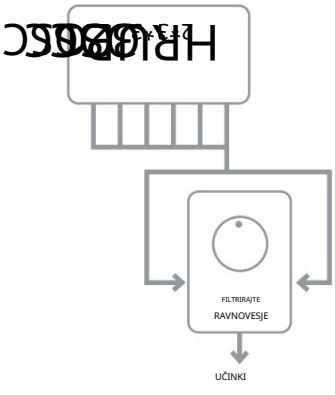
Dva odseka filtra UltraNova se lahko uporabljata hkrati, vendar sta konfigurirana na različne načine (glej RE2 spodaj). Nizkoprepustne in pasovne filtre bi lahko kombinirali vzporedno, da bi ustvarili govoru podobne zvoke (glejte spodnje nastavitve). Z vrednostjo 0 se izhodi obeh odsekov filtra mešajo v enakem razmerju, ki jo želite. Najmanjša vrednost parametra -64 predstavlja največji izhod iz filtra 1 in brez izhoda iz filtra 1. Z vrednostjo 0 se izhodi obeh odsekov filtra skupaj v kateri koli kombinaciji, iz filtra 2, največja vrednost +63 pa predstavlja največji izhod iz filtra 2 in nobenega izhoda iz filtra 1. Z vrednostjo 0 se izhodi obeh odsekov filtra mešajo v enakem razmerju.

Prikazano kot: F1Routing

Začetna vrednost: Vzporedno

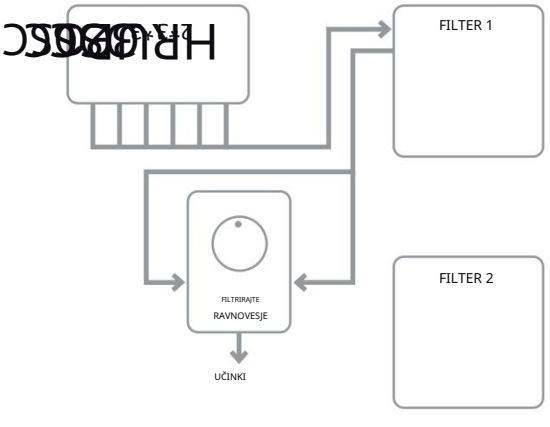
Območje nastavitve: Bypass, Single, Series, Parallel, Paral2, Drum

UltraNova ponuja pet možnih kombinacij dveh filtrskih blokov in obvoda. Enojni način uporablja samo filter 1, drugi načini na različne načine povezujejo oba odseka filtra.



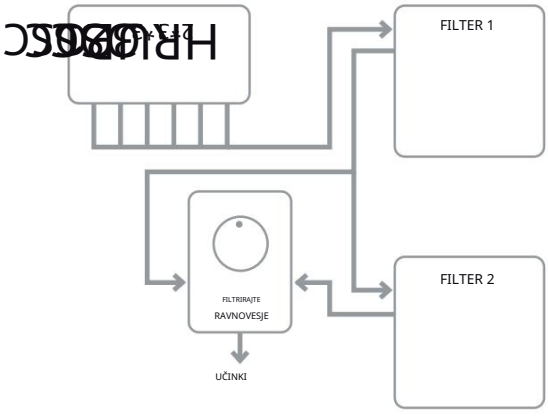
Obvoznica

V vezju ni alitrov



Samski

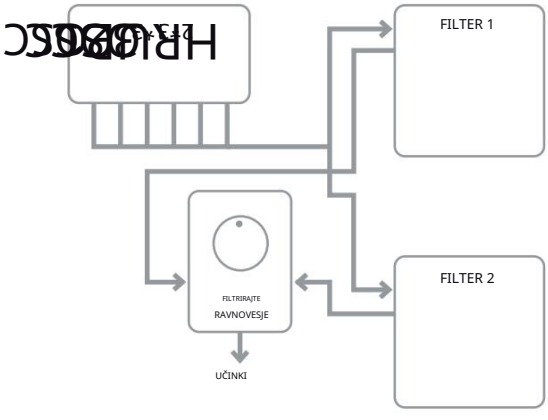
Samo filter 1



serija

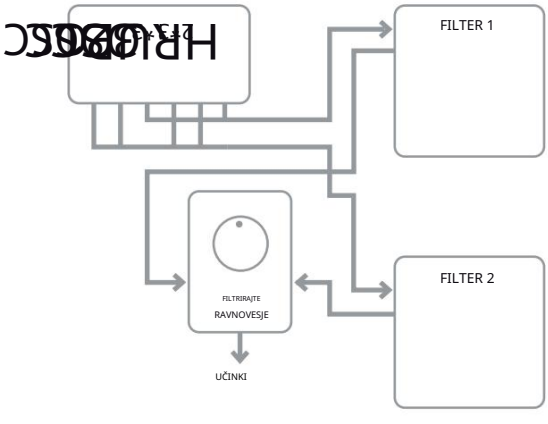
Filter 1 napaja filter 2, vendar izhod še vedno izhaja iz filtra

Nadzor ravnotežja



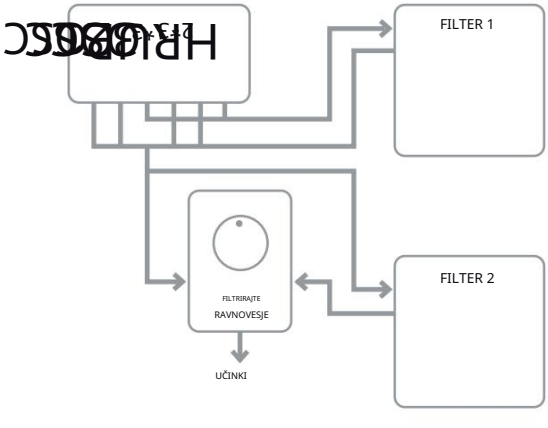
Vzporedno

Odseki filtrov so vozil z istim vhodni signal, njihovo izhodno ravnotežje pa prilagodi RE1



Vzporednik 2

Kot vzporedni način, vendar Filter 1 poganjata Osc 3 in vir hrupa, preostali viri pa Filter 2.

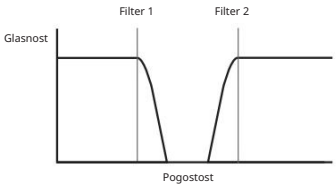


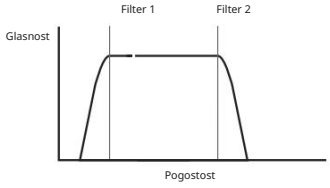
boben

Kot vzporedni način 2, vendar izhod filtra 1 se doda filtrom 2 vhodni signali.

Upoštevajte, da se načina Parallel 2 in Drum pomembno razlikujeta od drugih, saj se Filter 1 in Filter 2 napajata iz različnih virov. To omogoča, da se vir hrupa in Osc 3 spremenita na drugačen način od oscilatorjev 1 in 2 ter izhodov obročnega modulatorja, kar je pomembna zahteva pri ustvarjanju določenih udarnih zvokov.

Dva primera usmerjanja filtrov ...





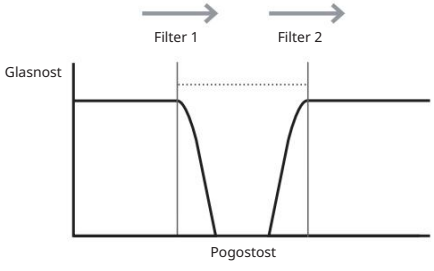
... zarezni filter:
F1 Vrsta: LP
F2 Vrsta: HP
F1 Usmerjanje: vzporedno

...širokopasovni pasovni filter
F1 Vrsta: LP
F2 Vrsta: HP
F1Routing: serija

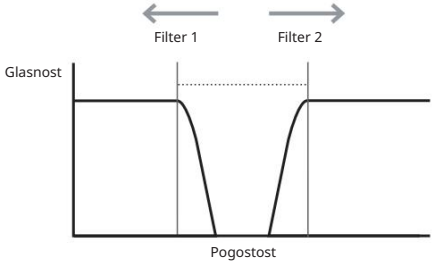
RE3: Frekvenčna povezava filtra

Prikazano kot: FreqLink
Začetna vrednost: Izključeno
Obseg prilagajanja: Izklopljeno ali Vklopljeno

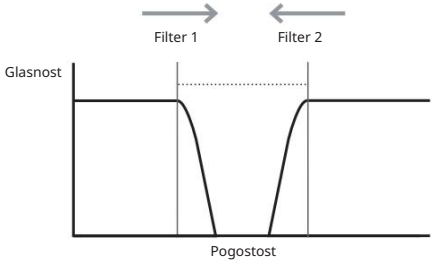
Če nastavite Frequency Linking na On, ustvarite razmerje med frekvencama obeh odsekov filtra in ponovno dodelite funkcijo RE1 za filter 2 iz Frequency v Frequency Offset (glejte 1. stran menija filtra, RE1 zgoraj). Odmik filtra 2 je relativen glede na frekvenco filtra 1.



Povečanje ilterja 1
povečala se bo tudi frekvenca
frekvenca ilter 2



Povečanje ilterja 2
frekvenca se bo zmanjšala
ilter 1 frekvenca



Zmanjšanje ilterja 2
frekvenca se bo povečala
ilter 1 frekvenca

RE4: Resonančna povezava filtra

Prikazano kot: ResLink
Začetna vrednost: Izključeno
Območje nastavitve: Izklopljeno ali Vklopljeno

Če nastavite Resonance Linking na On, se uporabi ista vrednost parametra Resonance tako za filter 1 kot za filter 2. Regulacija resonance filtra (RE2, stran 1) vpliva na oba filtra, ne glede na to, kateri ilter je trenutno izbran za prilagajanje.

RE5-RE8: Ni uporabljeno

glasovi

UltraNova je večglasni polifonični sintetizator, kar v bistvu pomeni, da lahko igrate akorde na klaviaturi in zaslišala se bo vsaka nota, ki jo držite. Vsaka nota se imenuje 'glas' in DSP motor UltraNova je dovolj zmogljiv, da zagotovi, da vam bo vedno zmanjkalo prstov, preden vam bo zmanjkalo glasov! (Vendar je to odvisno od tega, koliko glasov je dodeljenih vsaki noti – glejte parameter Unison v glasovnem meniju spodaj).

Če pa UltraNova upravljate s sekvencerjem MIDI, je teoretično možno, da vam zmanjka (notranje je največ 20 glasov). Čeprav se bo to verjetno zgodilo le redko, lahko uporabniki občasno opazijo ta pojav, ki se imenuje "kraja glasu".

Alternativa polifonemu zvoku je mono. Pri mono zvenenju se naenkrat oglasi samo ena nota; če pritisnete drugo tipko, medtem ko prvo držite pritisnjeno, boste prvo preklicali in predvajali drugo – in tako naprej. Zadnja zaigrana nota je vedno edina, ki jo slišite. Vsi zgodnji sintetizatorji so bili mono in če poskušate posnemati analogni sintetizator iz 1970-ih, boste morda želeli zvok nastaviti na mono, saj način nalaga določeno omejitev slogu igranja, ki bo prispeval k pristnosti.

S pritiskom na gumb VOICE [14] se odpre Glasovni meni, ki je enostranski. Poleg izbire polifonega ali monovoličnega zvoka vam meni omogoča tudi nastavitev portamenta in drugih povezanih parametrov zvoka.

Unison	UnDetune	PortTime	PortMode	PreGlide	PolyMode
Izklop	25	Izključeno	Expo	0	Poli1

RE1: Enoglasni glasovi

Prikazano kot: Soglasje
Začetna vrednost: Izključeno
Obseg prilagajanja: Izklopljeno, 2, 3, 4

Unison lahko uporabite za "zgostitev" zvoka z dodelitvijo dodatnih glasov (skupno do 4) za vsako noto. Zavedajte se, da je "rezervoar" glasov popoln in če je dodeljenih več glasov, se polifonija ustrezno zmanjša. S 4 glasovi na noto se akord s štirimi notami približa meji UltraNova in če so akordu dodane nadaljnje note, se izvede »kraja glasu« in začetne zaigrane note se lahko prekličejo.

Če je omejitev polifonije, ki jo nalaga Unison Voices, restriktivna, lahko podoben učinek dosežete z uporabo več oscilatorjev in prilagoditvijo njihovih parametrov Density in Detune. Pravzaprav večina tovarniških popravkov uporablja Density in Detune namesto Unisona, da bi dosegli njihov večtonski učinek.

RE2: Unison Detune

Prikazano kot: Razglasi
Začetna vrednost: 25
Območje nastavitve: 0 do 127

Unison Voices se uporablja samo, če so Unison Voices nastavljeni na nekaj drugega kot Off. Parameter določa, koliko je vsak glas razglašen glede na druge; boste lahko slišali razliko v zvoku iste note z različnim številom glasov

tudi če je Unison Detune nastavljen na nič, vendar zvok postane bolj zanimiv, ko se mu poveča vrednost.

Spreminjanje nastavitev za Unison Voices ali Unison Detune, medtem ko držite noto pritisnjeno, ne vpliva na zvok. Nove nastavitve bodo učinkovite le, ko bo zaigrana nova nota.

Machine Translated by Google

RE3: Ni uporabljeno.

D4: Čas za Portamento

Prikazano kot: PortTime

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Izklopljeno, 1 do 127

Ko je Portamento aktiven, zaporedno predvajane note drsijo od ene do druge, namesto da takoj preskočijo na želeno notno višino. Sint si zapomni zadnjo odigrano noto in drsenje se bo začelo od te note tudi po tem, ko je bila tipka izpuščena. Porta mento Time je trajanje drsenja, vrednost 70 pa ustreza približno 1 sekundi. Portamento je namenjen predvsem uporabi v mono načinu (glej RE5 spodaj), kjer je še posebej učinkovit. Lahko se uporablja tudi v načinu Poly, vendar je njegovo delovanje lahko nepredvidljivo, zlasti pri igranju akordov. Upoštevajte, da mora biti Pre-Glide nastavljen na nič, da lahko Portamento deluje.

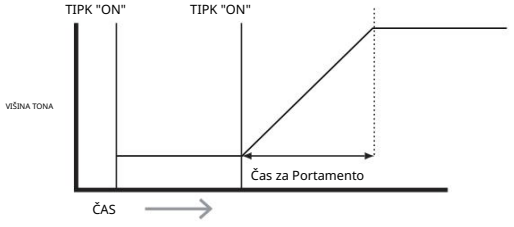
D5: način Portamento

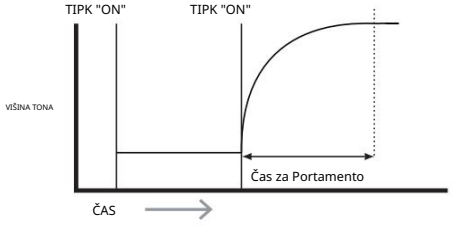
Prikazano kot: PortMode

Začetna vrednost: Expo

Območje prilagajanja: Expo ali Linear

To nastavi 'obliko' prehodov Portamento in Pre-Glide (glejte RE6 spodaj) iz ene note v drugo. V linearnem načinu drsenje enakomerno spreminja višino med prejšnjo in predvajano noto. V načinu Expo se višina najprej spreminja hitreje, nato pa se počasneje približuje 'ciljni' noti, tj. eksponentno.





RE6: Predhodno drsenje

Prikazano kot: PreGlide

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0, -12 do +12

Pre-Glide ima prednost pred Portamentom, čeprav uporablja Portamento Time parameter za nastavitev njegovega trajanja. Pre-Glide je kalibriran v poltonih in vsaka zaigrana nota se bo dejansko začela na kromatsko povezani noti do oktave nad (vrednost = +12) ali pod (vrednost = -12) noto, ki ustreza pritisnjeni tipki, in drsite proti "ciljni" noti. To se razlikuje od Portamenta v tem, da bosta npr. dve zaporedoma zaigrani noti imeli vsaka svoj Pre-Glide, povezan z zaigranimi notami, in ne bo drsenja 'med' notama.

Čeprav uporaba Portamenta ni priporočljiva v načinih Poly pri igranju več kot ene note hkrati, ta omejitev ne velja za Pre-Glide, ki je lahko zelo učinkovit pri polnih akordih.

RE7: Način polifonije

Prikazano kot: PolyMode

Začetna vrednost: Poli1

Območje nastavitve: Mono, MonoAG, Poly1, Poly2, Mono2

Kot pove že ime, so trije možni načini mono in dva polifonična.

Mono – to je standardni monofoničen način; naenkrat se sliši samo ena nota in velja pravilo »zadnje predvajano«.

MonoAG – AG pomeni Auto-Glide. To je alternativni mono način, ki se od mono razlikuje po načinu delovanja Portamento in Pre-Glide. V načinu Mono, Portamento in Pre-Glide velja tako, če se note igrajo ločeno, ali v slogu legato (ko se ena nota igra, ko je druga že pritisnjena). V načinu MonoAG Portamento in Pre-Glide delujeta le, če se tipke igrajo v slogu legato; ločeno igranje not ne povzroči drsnega učinka.

Poly1 – v tem večglasnem načinu zaporedno igranje iste note(-e) uporablja ločene glasove in note so zato 'naložene', tako da je zvok glasnejši, ko je predvajanih več not. Učinek bo očiten samo na obližih z dolgim časom sproščanja amplitude.

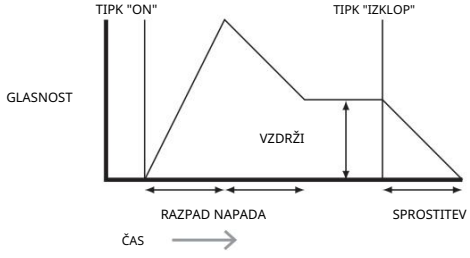
Poly2 – v tem alternativnem načinu zaporedno predvajanje iste note(-ov) uporablja izvirne glasove, tako da se izognete povečanju glasnosti, ki je značilno za način Poly1.

Mono 2 – to se od Mono razlikuje po načinu sprožitve napadalnih faz ovojnic. V načinu Mono se pri predvajanju v slogu Legato ovojnice sprožijo samo enkrat, z začetnim pritiskom na tipko. V načinu Mono 2 bo vsak pritisk na tipko znova sprožil vse ovojnice.

RE8: Ni uporabljeno

ovojniceS

UltraNova zagotavlja veliko fleksibilnosti pri uporabi ovojnic pri ustvarjanju zvoka, ki temelji na znanem konceptu ADSR.



Ovojnico ADSR je najlažje prikazati z upoštevanjem amplitude (glasnosti) note skozi čas. Ovojnico, ki opisuje »življenjsko dobo« bankovca, je mogoče razdeliti na štiri različne faze in prilagoditve so na voljo za vsako od teh:

Attack – čas, ki je potreben, da se nota poveča od nič (npr. ko pritisnete tipko) do najvišje stopnje. Dolg čas napada povzroči učinek »zatemnitve«.

Decay – čas, ki je potreben, da bankovec pade z najvišje vrednosti, dosežene pri konec faze napada na novo raven, ki jo definira parameter Sustain.

Vzdrževanje – to je vrednost amplitude in predstavlja glasnost note po začetni fazi napada in upadanja – tj. med vzdrževanjem tipke. Nastavitev nizke vrednosti vzdržljivosti lahko povzroči zelo kratek udarni učinek (pod pogojem, da sta čas napada in upadanja kratka).

Sprostitev – To je čas, ki je potreben, da glasnost note pade na nič, potem ko ste izpustili tipko, vendar ostal slišen (čeprav se zmanjša glasnost), potem ko tipko spustite.

Čeprav zgoraj obravnava ADSR v smislu glasnosti, upoštevajte, da je UltraNova opremljena s sestavnimi elementi generatorji ovojnic, ki omogočajo nadzor nad drugimi sintetičnimi bloki kot White tudi amplituda – npr. filtri, oscilatorji itd.

S pritiskom na gumb SELECT v OVOJNICAH (stran 2) se odpre meni ovojnic, ki prikaže vse parametre na sprednji strani za vsako ovojnico. Eden od gumbov SELECT in eden od gumbov PAGE bo ilumi FBalance FRouting FreqLink ResLink nated, kar pomeni, da je na volijo več kot ena ovojnica za nadzor in da so na volijo dodatne strani osem na stran. Upoštevajte, da je zadnji parameter na strani 2 skupen vsem ovojnicam, 127 in se pojavi na strani 2 zadnje ovojnice.

Parametri ovojnice 1 (amplituda) (stran 1)

Generator ovojnice 1 nadzoruje ADSR parameter amplitud not.

RE1: Čas napada amplitude

Prikazano kot: AmpAtt

Začetna vrednost: 2

Območje nastavitve: 0 do 127

Z vrednostjo 0 je nota na najvišji ravni takoj, ko pritisnete tipko; z vrednostjo 127 zapis traja več kot 20 sekund da doseže najvišjo raven. Na srednji nastavitvi (64) je čas cca. 220 ms (pod pogojem, da ima Amplitude Attack Slope (Stran 2, RE1) vrednost nič).

Machine Translated by Google

RE2: Čas upada amplitude

Prikazano kot: AmpDec

Začetna vrednost: 90

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter nastavi čas upadanja not. Čas upadanja ima pomen samo, če je vrednost parametra Vzdrževanje nastavljena na manj kot 127, saj faza Upadanja ne bo slišna, če je raven vzdržljivosti enaka ravni, doseženi med fazo napada. Na srednji nastavitvi (64) je čas cca. 150 ms (pod pogojem, da ima naklon upadanja amplitude (Stran 2, RE2) vrednost 127).

RE3: Stopnja vzdrževanja amplitude

Prikazano kot: AmpSus

Začetna vrednost: 127

Območje nastavitve: 0 do 127

Vrednost parametra Sustain nastavi glasnost note po zaključku faze upadanja. Nastavitev nizke vrednosti bo očitno vplivala na poudarjanje začetka note; če jo nastavite na nič, bo nota utihnila po preteku faze upadanja.

RE4: Čas sproščanja amplitude

Prikazano kot: AmpRel

Začetna vrednost: 40

Območje nastavitve: 0 do 127

Številni zvoki pridobijo del svojega značaja zaradi not, ki ostanejo slišne po tem, ko se tipka FILTRI sprosti; ta "visenja" ali "zbledenja", pri čemer nota nežno naravno zamre (kot pri mnogih pravih instrumentih), je lahko zelo učinkovita. Nastavitev 64 daje čas sprostitve pribl. 300 ms. UltraNova ima najdaljši čas sproščanja pribl. 30 sekund (s sprostitvijo nastavljeno na 127), vendar bodo krajši časi verjetno bolj uporabni! Razmerje med vrednostjo parametra in časom sprostitve ni linearno – glejte spodnji graf.

Upoštevajte, da pri polifoničnem predvajanju z zvoki, ki imajo dolge čase sproščanja, lahko pride do 'Voice Stealing'. To pomeni, da lahko nekatere note, ki še zvenijo (v fazi sprostitve), nenadoma prekinejo, ko se zaigrajo druge note. To KUVERTE je večja verjetnost, da se zgodi, ko je v uporabi več glasov. Za več informacij o tej temi glejte stran 18.

RE5: Amplitudna hitrost

Prikazano kot: AmpVeloc

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Amplitude Velocity ne spremeni oblike ovojnice amplitude ADSR na kakršen koli način E3-E6 , ampak doda občutljivost na dotik celotni glasnosti, tako da s pozitivnimi vrednostmi parametrov močneje igrate na tipke, glasnejši bo zvok. Ko je Amplitude Velocity nastavljen na nič, je glasnost enaka ne glede na to, kako se igrajo tipke. Razmerje med hitrostjo igranja note in glasnostjo je določeno z vrednostjo. Upoštevajte, da imajo negativne vrednosti obraten učinek.

Za najbolj »naraven« slog igranja poskusite nastaviti Amplitude Velocity na približno +40.

RE6: Ponovitev ovojnice amplitude

Prikazano kot: AmpRept

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 126, KeyOff

Z uporabo Amplitude Repeat je mogoče ponoviti fazi Attack in Decay ovojnice, preden se začne faza Sustain. To lahko povzroči zanimiv učinek "jecljanja" na začetku note, če sta časa napada in upadanja ustrezno nastavljena. Vrednost parametra Repeat (od 0 do 126) je dejansko število ponovitev, tako da če ga nastavite na npr. 3, boste slišali skupaj štiri faze napada/razpada ovojnice – začetno, plus tri ponovitve. Največja nastavitev KeyOff ustvari neskončno število ponovitev.

RE7: Amplitudni sprožilec na dotik

Prikazano kot: AmpTTrig

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Izklopljeno, T1ReTrig do T8ReTrig

Opazili ste, da so rotacijski kodirniki UltraNova občutljivi na dotik – povezana LED dioda zasveti takoj, ko se dotaknete gumba. To občutljivost na dotik je mogoče uporabiti v realnem času za zagotavljanje ustvarjalnega nadzora nad zvokom, kar je še posebej uporabno pri igranju v živo.

Amplitudni sprožilec na dotik dodeli kateremu koli od gumbov kodirnika, da deluje kot ponovni sprožilec, vendar ton – takoj ko se dotaknete gumba, se ovojnica amplitude ponovno sproži. Po dodelitvi je treba za uporabo funkcije odpreti način Animate Touch s pritiskom na gumb TOUCH [22] (izberite stran 1, če še ni vidna); boš videl

DOTIK

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

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

da se pod RE1 pod izbranim kodirnikom pojavi 'R' za potrditev dodelitve Envelope1 temu kodirniku. Gumb, občutljiv na dotik, je zdaj aktiven.

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

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

RE8: Amplitudni večkratni sprožilec

Prikazano kot: AmpMTrig

Začetna vrednost: Ponovno sproži

Območje prilagajanja: Legato ali Re-Trig

Ko je ta parameter nastavljen na Re-Trig, bo vsaka zaigrana nota sprožila svojo polno ADSR amplitudno ovojnico. Ko je nastavljen na Legato, bo prvi ton, ki ga zaigrate, sprožil ovojnico, vendar morate za nadaljnje note pritisniti samo prvo tipko O1PtchWh bo izdelal bankovec s polno ovojnico, vsi naslednji bankovci bodo izpustili napad in O2Semi O2Cents faze O2VSyn O2Wave O2BWIdx O2Hard O2Dense O2DnsDtn dobesedno pomeni Sawtooth 0 »gladko« in ta način pomaga pri tem slogu igranja.

OSCILATORJI O1Semi O1Cents O1VSyn O1Wave O1BWIdx O1Hard O1Dense O1DnsDtn
0 0 0 Žagasti zob 0 127 0 0

O1PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Izključeno 0 65 0 Bela 0 dni

O2Semi O2Cents O2VSyn O2Wave O2BWIdx O2Hard O2Dense O2DnsDtn
0 0 0 Žagasti zob 127 0 0

O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Izključeno 0 65 0 0 dni Bela

Pomembno je razumeti, da mora biti za delovanje načina Legato izbrano mono zvočenje – ne bo delovalo s polifonim zvočenjem. Glej stran 19.

O3Semi O3Cents O3VSyn O3Wave O3BWIdx O3Hard O3Dense O3DnsDtn
0 0 0 Žagasti zob 127 0 0

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Off 0 65 0 0 dni Bela

Kaj je Legato

navedeno zgoraj, glasbeni izraz Legato pomeni "gladko". Slog tipkovnice Legato je tisti, kjer se vsaj dve noti prekrivata. To pomeni, da med predvajanjem F1Freq F1Res F1Env2 F1Track F1Type F1DAmnt F1DType F1QNorm melodije, ohranite zvok osnovne (ali prejšnje) note, medtem ko igrate drugo noto. 0 127 0 127 LP24 Diode . Ko ta nota zazveni, spustite prejšnjo noto. 40 64

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Vzporedno Izključeno Izključeno

igranje v slogu Legato je pomembno za nekatere zvočne možnosti UltraNova. V primeru F2Env2 F2Track Amplitude Multi-Trigger, na primer, je pomembno upoštevati, da bo ovojnica 127 Diode 64 ponovno sproži, če med notami ostane kakšna vrzel.

FBalance FRouting FreqLink ResLink
-64 Vzporedno Izključeno Izključeno

F2Freq 127 F2Res F2Type F2DAmnt F2DType F2QNorm
0 0 LP24 0 127 0 64

Parametri ovojnice 1 (amplituda) (stran 2)

AmpAtt 2 AmpDec AmpSus AmpRel AmpVeloc AmpRept AmpTTrig AmpMTrig
90 127 40 0 0 IZKLOP Ponovno sproži

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

FltAtt 2 FltDec FltSus FltRel FltVeloc FltRept FltTTrig FltMTrig
RE1: Nadzor amplitude napada 75 35 45 0 0 IZKLOP Ponovno sproži

Prikazano kot: AmpAtSlp

Začetna vrednost: 0

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

nastavitve: 0 do 127 E3Att E3Dec E3Sus Območje E3Rel E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig
10 70 64 Ta parameter 40 0 0 IZKLOP Ponovno sproži

nadzoruje "obliko" karakteristike napada. Z vrednostjo 0 se glasnost med fazo napada linearno poveča – to pomeni, da se poveča za enako

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

količine v enakih časovnih intervalih. Kot alternativo se lahko izbere nelinearna karakteristika napada, kjer se glasnost najprej hitreje poveča. Spodnji diagram to ponazarja:

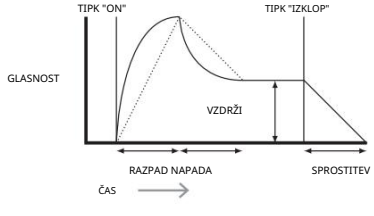
RE2: strmina upada amplitude

Prikazano kot: AmpDcSlp

Začetna vrednost: 127

Obseg: 0 do 127

prilagoditve: Ta parameter uporablja isto funkcijo kot Amplitude Attack Slope za fazo upadanja ovojnice. Z vrednostjo 0 glasnost pada linearno od največje vrednosti do tiste, ki jo določi parameter Sustain, vendar nastavitev Decay Slope na višjo vrednost bo povzročila, da se bo glasnost na začetku hitreje zmanjšala. Spodnji diagram to ponazarja:



RE3: Amplitude Attack Track

Prikazano kot: AmpAttTk

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Ta parameter povezuje napadalni čas note z njenim položajem na tipkovnici. Ko ima Amplitude Attack Track pozitivno vrednost, se napadalni čas note zmanjšuje, čim višje na tipkovnici se igra. Nasprotno pa imajo nižje note daljši čas napada. To pomaga pri simulaciji učinka pravega strunskega inštrumenta (kot je veliki klavir), kjer ima masa strun na spodnjih notah počasnejši odzivni čas ob udarcu. Ko je uporabljena negativna vrednost, so razmerja obrnjena.

Machine Translated by Google

RE4: Sled upadanja amplitude

Prikazano kot: AmpDecTk

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Ta parameter deluje na popolnoma enak način kot Attack Track, le da je čas upadanja note, ki postane odvisen od njenega položaja na tipkovnici.

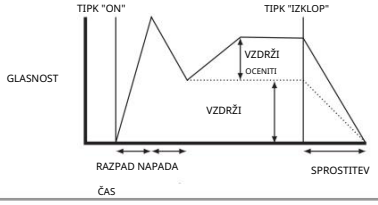
RE5: Stopnja vzdrževanja amplitude

Prikazano kot: AmpSusRt

Začetna vrednost: Stanovanje

Območje nastavitve: -64 do Ravno do +63

Če je ta parameter nastavljen na Flat, glasnost med fazo vzdrževanja ovojnice ostane konstantna. Dodatne različice značaja note lahko dosežete tako, da povzročite, da nota postane glasnejša ali tišja, medtem ko držite tipko. Pozitivna vrednost stopnje vzdrževanja bo povečal glasnost med fazo vzdrževanja in se bo nadaljeval, dokler ne bo dosežena najvišja raven. Parameter nadzira hitrost, s katero nota poveča glasnost, in višja kot je vrednost, hitrejša je stopnja povečanja. Kateri koli nastavljeni čas sprostitve bo deloval kot običajno, ko spustite tipko, ne glede na to, ali je dosežena največja glasnost OVOJNICE ali ne . Če je nastavljena negativna vrednost, glasnost med fazo vzdrževanja pade, tudi ne izpustite, bo nota sčasoma postala neslišna.



Nižje vrednosti (pozitivne ali negativne) stopnje vzdrževanja amplitude so na splošno uporabnejše.

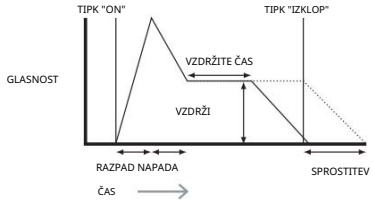
RE6: Čas vzdrževanja amplitude

Prikazano kot: AmpSusTm

Začetna vrednost: 127

Območje nastavitve: 0 do 126, KeyOff

Ta parameter nastavi trajanje faze vzdrževanja. Z vrednostjo KeyOff bo nota ostala slišna neprekinjeno, dokler tipke ne izpustite (razen če je bila uporabljena negativna vrednost Sustain Rate za zmanjšanje glasnosti). Katera koli druga vrednost vzdrževalnega časa bo noto samodejno prekinila po vnaprej določenem času, če tipko še vedno držite pritisnjeno. Čas sprostitve še vedno velja, če je ključ izpuščen prej. Vrednost 126 nastavi čas vzdrževanja na pribl. 10 sekund, vrednosti okoli 60 pa na približno 1 sekundo.



RE7: Sledenje ravni amplitude

Prikazano kot: AmpLvlTk

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Ta parameter deluje na podoben način kot drugi parametri »sledenja« Attack Track in Decay Track (RE3 & RE4), vendar je glasnost note tista, ki se spremeni glede na interval med njo in Track Note, ki ga nastavi RE8. . S pozitivno vrednostjo postajajo note, višje od Track Note, čim dlje od Track Note postopoma glasnejše, in obratno. Z negativno vrednostjo postajajo note, višje od Track Note, postopno tišje, čim dlje so od Track Note, in spet obratno. Upoštevajte, da se ta sprememba volumna enako uporablja za vse faze amplitudne ovojnice; skupna glasnost note se spreminja z Level Track. Učinek je treba uporabljati zmerno;

nizke vrednosti imajo boljši učinek.

O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Izključeno 0 65 0 0 dni Bela

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

O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Off 0 65 0 0 dni Bela

O3Hard O3Dense O3DnsDtn
0 0 0 Sawtooth 0 127 0 0

O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp
+12 127 Izključeno 0 65 0 0 dni Bela

Upoštevajte, da čeprav se zdi, da sledenje ravni amplitude deluje na zelo podoben način kot sledenje amplitude Attack in Amplitude Decay Track, le Level Track uporablja opombo, ki jo lahko uporabnik zavrne, kot referenco (nastavljeno z RE8), nad katero opombe postopoma postajajo tišje. Parametra sledenja napada in upadanja (RE3 in RE4) imajo fiksno referenčno opombo pri C 3.

Skupni parameter ovojnice

Ta parameter je na voljo na 2. strani menija za vsako ovojnico

RE8: Referenčna opomba za ravnotežni progi

Prikazano kot: LvlTkNte

Začetna vrednost: C 3

Območje nastavitve: C -2 do G 8

To nastavi referenčno noto, ki se uporablja za Amplitude Level Track. Ko je ta parameter aktiven poveča glasnost za note nad izbrano opombo skladbe in jo zmanjša za note pod njo. C 3, privzeta vrednost, je srednji C na tipkovnici; to je C eno oktavo zgoraj najnižja nota na klaviaturi (tudi C), če ni izbran noben gumb OCTAVE [32].

Parametri ovojnice 2 (filter) (stran 1)

Parametri, ki so na voljo za prilagoditev z generatorjem ovojnice 2, se zelo ujemajo s tistimi za generator ovojnice 1. Medtem ko se ovojnica 1 ukvarja s spremembami zvoka LPF, ovojnica 2 omogoča "dinamično" filtriranje z vzpostavitvijo razmerja med odsekom amplitudno ovojnico, vam ovojnica 2 omogoča "dinamično" filtriranje z vzpostavitvijo razmerja med odsekom filtra in ovojnico. Filter ADSR 2 izvaja enako funkcijo kot ADSR 1, vendar se spremeni glede na obliko ovojnice.

Če želite slišati učinek katerega koli od parametrov ovojnice filtra, boste morali najprej odpreti menije filtrov in nastaviti nekaj filtriranja. Nato nastavite RE5 na strani menija Filter 1 (F1Env2 ali F2Env2) na začetno vrednost pribl. +30 in se prepričajte, da filter ni popolnoma odprt – tj. nastavite F1Freq na srednje območje.

RE1: Čas napada filtra

Prikazano kot: FltAtt

Začetna vrednost: 2

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter določa, kako odsek ilter deluje med fazo Attack note. Višja kot je vrednost, dlje traja, da se filter odzove v tej fazi.

Za ovrednotenje delovanja parametrov ovojnice filtra za vsako od faz ADSR (RE1 do RE4) je morda koristno, da vseh treh ne nastavite na nič.

RE2: Čas upadanja filtra

Prikazano kot: FltDec

Začetna vrednost: 75

Obseg vrednost: 0 do 127

prilagoditve: Ta parameter nastavi, kako odsek ilterja deluje med fazo Decay note. Še enkrat, višja kot je vrednost parametra, daljše je obdobje, za katero se uporablja filtriranje.

RE3: Stopnja vzdrževanja filtra

Prikazano kot: FltSus

Začetna vrednost: 35

Območje nastavitve: 0 do 127

Frekvenca filtra (mejna ali sredinska, odvisno od vrste filtra) se "ustali" na vrednosti, ki jo nastavi Filter Sustain Level. Tako bo, ko sta stopnji Attack in Decay ovojnice končani, harmonična vsebina, ki bo najbolj očitna v zvoku, določena s tem parametrom. Ne pozabite, da če je parameter frekvence filtra (kot je nastavljen v meniju Filter) nastavljen na prenizko ali previsoko vrednost, bo učinek ovojnice omejen.

RE4: Čas sprostitve filtra

Prikazano kot: FltRel

Začetna vrednost: 45

Območje nastavitve: 0 do 127

Ko se vrednost sprostitve filtra poveča, je bankovec podvržen vse večji filtrirni akciji, ko je tipka izpuščena.

Upoštevajte, da mora biti čas sproščanja amplitude (v parametrih ovojnice 1) nastavljen dovolj visoko, da proizvede slišno "zmanjšanje", preden je očiten učinek filtriranja na "repu" note.

Machine Translated by Google

RE5: Hitrost filtra

Prikazano kot: Flt Veloc

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Ker Amplitude Velocity glasnosti doda občutljivost na dotik, je mogoče Filter Velocity nastaviti tako, da bo delovanje ilterja občutljivo na dotik. Pri pozitivnih vrednostih parametrov močneje ko igrate na tipke, večji bo učinek ilterja. Ko je Filter Velocity nastavljen na nič, so lastnosti zvoka enake ne glede na to, kako se igrajo tipke. Upoštevajte, da negativno vrednosti imajo obratni učinek.

RE6: Ponovitev filtra

Prikazano kot: FltRept

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 126, neskončnost

Ko je Filter Repeat nastavljen na vrednost, ki ni nič, se fazi Attack in Decay ovojnice ponovita, preden se začne faza Sustain. To ima podoben učinek kot ponavljanje amplitude in uporaba obeh parametrov ponavljanja lahko ustvari precej osupljive zvoke.

RE7: Sprožilec na dotik filtra

Prikazano kot: FltTTrig

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Izklopljeno, T1ReTrig do T8ReTrig, T1Trig do T8Trig, T1Enable do T8Enable

Za razliko od sprožilca na dotik z amplitudo ima sprožilec na dotik s filtrom tri možnosti na kontrolnik, občutljiv na dotik: Sproži, Ponovno sproži in Omogoči. Vendar, kot pri Amplitude Touch Sprožilec, potrebno je omogočiti način Animate Touch s pritiskom na DOTIK gumb [22] za uporabo funkcije.

Re-Trigger – deluje na podoben način kot Amplitude Re-Trigger, le da je dejanje filtra tisto, ki se ponovno sproži z dotikom izbranega gumba kodirnika. Ob pritisku na tipko se nota predvaja kot običajno, dotik gumba pa ponovno sproži celotno ovojnico. Način ponovnega sprožitve je potrjen na strani 1 menija Animate Touch s črko 'R' na ustreznem mestu.

Sprožilec - v tem načinu se dejanje ilterja, ki ga sproži ovojnica, ne sproži s pritiskom na 127 0 in nota bo na začetku zazvenela brez ovojnice, ki deluje na ilter. Dotik gumba O1PtchWh O1WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp (medtem ko je tipka pritisnjena) bo sprožila ilter ovojnico. Način sprožitve je potrjen na 127 0 strani 1 menija Animate Touch s črko 'T' na ustreznem mestu.

Omogoči – v tem načinu dejanje ilterja, ki ga sproži ovojnica, sproži tipkovnica, vendar le, ko se dotaknete gumba. Tako lahko zelo enostavno preklapljate med zvokom z O2PtchWh O2WTInt FixNote ModVib MVibRate OscDrift OscPhase NoiseTyp in brez delovanja ovojnice na ilter. Omogočanje tega načina se potrdi na strani 1 od 127 65 v meniju Animate Touch s črko 'E' na ustreznem mestu.

RE8: Večkratni sprožilec filtra

Prikazano kot: FltMTrig

Začetna vrednost: Ponovno sproži

Območje prilagajanja: Legato ali Re-Trig

To deluje zelo podoben način kot Amplitude Multi-trigger, ko je nastavljen na Re-Trig, 127 0 127 0 vsaka zaigrana nota bo sprožila svojo polno ovojnico ADSR, tudi če so ostale tipke pritisnjene. Če je ovojnica uporabljena v ojačevalniku, to vsakemu tonu ne bo ustvarilo enega glasu, zato bo vzporedno sproženega pritisnjeno bo ustvarilo bankovec 8 polno ovojnico in lahko povzročilo morebitni učinek filtriranja. Vse nadaljnje operacije filtriranja bodo izvedene z enim samim dinamičnega filtriranja. Ne pozabite, da mora biti način Legato treba vzporedno delovanje, mono zvočenje – ne bo delovalo s polifonim zvočanjem. Glej stran 18.

Za več podrobnosti o slogu Legato glejte stran 20.

Parametri ovojnice 2 (filter) (stran 2)

FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte

RE1: Strmina napada filtra

Prikazano kot: FltAtSlp

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter nadzoruje "obliko" karakteristike napada, ki se uporablja za filtre.

Z vrednostjo 0 se kateri koli učinek filtriranja, uporabljen za fazo napada, linearno poveča – to pomeni, da se poveča za enake količine v enakih časovnih intervalih. Kot alternativo se lahko izbere nelinearna karakteristika napada, kjer se učinek filtra najprej hitreje poveča.

RE2: Naklon upada filtra

Prikazano kot: FltDcSlp

Začetna vrednost: 127

Območje nastavitve: 0 do 127

To ustreza strmini napada filtra na enak način, kot strmina padanja amplitude ustreza strmini napada amplitude. Tako se lahko linearnost reakcije odseka filtra med fazo razpadanja ovojnice spreminja, od linearnega do bolj eksponentnega naklona, kjer je vsak učinek filtra bolj izrazit v prvem delu faze razpada.

RE3: Filter Attack Track

Prikazano kot: FltAttTk

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Tako kot Amplitude Attack Track tudi ta parameter povezuje čas napada note z njenim položajem na tipkovnici. Ko ima Filter Attack Track pozitivno vrednost, se učinek filtriranja med fazo Attack note skrajša, ko se dvignete po tipkovnici. Nasprotno pa se čas napada nižjih not poveča. Ko je uporabljena negativna vrednost, so razmerja obrnjeno.

RE4: Filter Decay Track

Prikazano kot: FltDecTk

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Ta parameter deluje popolnoma enako kot Attack Track, le da je učinek ilter med fazo Decay note, ki postane odvisen od položaja tipkovnice.

RE5: Stopnja vzdrževanja filtra

Prikazano kot: FltSusRt

Začetna vrednost: Stanovanje

Območje nastavitve: -64 do Ravno do +63

Z vrednostjo Flat ostane frekvenca ilterja konstantna med fazo vzdrževanja note.

Če je Filter Sustain Rate pozitivna vrednost, se frekvenca filtra še naprej povečuje med fazo Sustain, zato se značaj note slišno spreminja dlje časa. Pri nizkih vrednostih Filter Sustain Rate je sprememba počasna in se s povečevanjem vrednosti povečuje. Pri negativnih vrednostih se frekvenca filtra zmanjša med fazo vzdrževanja. Za ilustracijo glejte stran 21.

RE6: Čas vzdrževanja filtra

Prikazano kot: FltSusTm

Začetna vrednost: 127

Območje nastavitve: 0 do 126, Keyoff

parameter velja tudi za fazo vzdrževanja in nastavi, kako dolgo ostane aktivno filtriranje, ki ga sproži ovojnica. Ko je nastavljeno na Keyoff, ostane filtriranje neprekinjeno belo dokler ne izpustite klavirja. Vsak drugi vrednost vzdrževalnega časa bo povzročila filtriranje O3Semi učinek da se nenadoma ustavi, preden se faza konča, in ostala vam bo faza sprostitve ovojnice. To se ne bo zgodilo, če je nastavljen čas amplitude daljši od O3PtchWh O3WTInt FixNote ModVib MVibRate Filter Sustain Time, sicer bo nota popolnoma prenehala zvenneti pred ilterjem je odrezal.

RE7: Sproženje ravni filtra

Prikazano kot: FltLvlTk

Začetna vrednost: Vzporedno

Območje nastavitve: -64 do +63

parameter deluje na podoben način kot drugi parametri »sledenja«, vendar se spremeni globina, s katero je ovojnica uporabljena za ilter, glede na interval med zaigrano noto in noto skladbe, ki jo nastavi RE8. S pozitivno vrednostjo postane učinek filtriranja, ki ga sproži ovojnica, postopoma bolj izrazit za note, ki so višje od note skladbe, čim dlje so od note skladbe, in obratno. Z negativnim vrednosti, se note, ki so višje od Track Note, postopoma manj filtrirajo, čim dlje od Track Note so, in spet obratno.

Skupni parameter ovojnice

Glejte stran 21. Parameter Track Reference Note je na voljo na RE8 na strani 2 FltAtSlp FltDcSlp FltAttTk FltDecTk FltSusRt FltSusTm FltLvlTk LvlTkNte meni za vsako ovojnico.

E3 Att 10 E3dec 70 E3Sus 64 E3Rel E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig

E3AtSlp E3DcSlp E3AttTk E3DecTk E3SusRat E3SusTim E3LvlTk LvlTkNte

Ovojnice 3 do 6 parametrov (Stran 1)

Poleg namenskih ovojnic amplitude in filtra je UltraNova opremljen s štirimi dodatnimi ovojnicami, ki jih je mogoče dodeliti, ovojnicami 3 do 6. Nadzor teh lahko izberete z gumbom IZBERI [10]. Te ovojnice imajo skoraj enak nabor parametrov kot

Machine Translated by Google

Ovojnice amplitude in filtra, vendar jih je mogoče poljubno dodeliti za nadzor številnih drugih sintetičnih funkcij, vključno z večino parametrov oscilatorja, ilterji, EQ in premikanjem med drugim.
Dodelitev ovojnic 3 do 6 drugim parametrom sintetizatorja se izvede v meniju za modulacijo (za vse podrobnosti glejte stran 25). Če želite poslušati njihove učinke, morate najprej odpreti meni Modulation Menu in nastaviti Vir Modulation Patch 1 na Env3 in Destination na parameter po vaši izbiri (npr. Globalni oscilator Pitch – 0123Ptch).

Razporeditev parametrov za ovojnice 3 do 6 je enaka, razporeditev pa natančno sledi razporeditvi ovojnic 1 in 2 (amplituda in filtri). Čeprav je označen kot ovojnica 3, spodnji povzetki parametrov veljajo enako za ovojnice 3, 4, 5 in 6, zato se ne ponavljajo.

Dejanska funkcija ovojnic 3 do 6 bo očitno odvisna od tega, kaj so usmerjene v nadzor v meniju za modulacijo. Vendar izpeljava samih parametrov ovojnice sledi že opisanim za ovojnice amplitude in filtra, z izjemo parametra zakasnitve (stran 1, RE5), katerega funkcija je opisana spodaj.

RE1: Čas napada ovojnice 3
Prikazano kot: E3 Att
Začetna vrednost: 10
Območje nastavitve: 0 do 127

RE2: Čas upadanja ovojnice 3
Prikazano kot: E3Dec
Začetna vrednost: 70
Območje nastavitve: 0 do 127

RE3: Envelope 3 Sustain Level
Prikazano kot: E3Sus
Začetna vrednost: 64
Območje nastavitve: 0 do 127

RE4: Čas izdaje ovojnice 3
Prikazano kot: E3Release
Začetna vrednost: 40
Območje nastavitve: 0 do 127

RE5: Zakasnitev ovojnice 3
Prikazano kot: E3Delay
Začetna vrednost: 0
Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter zakasni začetek celotne ovojnice. Ko pritisnete tipko, se njena nota zveni normalno, pri čemer ovojnici 1 in 2 delujeta, kot sta programirani. Vendar vse nadaljnje modulacijski učinki, ki jih sprožijo ovojnice 3 do 6, bodo zakasnjeni za čas, nastavljen na parametru zakasnitve. Največja vrednost 127 predstavlja zakasnitev 10 sekund, medtem ko vrednost približno 60~70 predstavlja zakasnitev približno 1 sekunde.

RE6: ovojnica 3 Ponovi
Prikazano kot: E3 Ponovi
Začetna vrednost: 0
Območje nastavitve: 0 do 127

RE7: Sprožilec dotika ovojnice 3
Prikazano kot: E3TTrig
Začetna vrednost:
Območje nastavitve: Izključeno, T1ReTrig do T8ReTrig, T1Trig do T8Trig, T1Enable do T8Enable

RE8: Večkratni sprožilec ovojnice 3
Prikazano kot: E3MTrig
Začetna vrednost: 75 35
Območje nastavitve: Izključeno, T1ReTrig do T8ReTrig, T1Trig do T8Trig, T1Enable do T8Enable, Ponovno sproži

Parametri ovojnice 3 (stran 2)

RE1: Napadna strmina ovojnice 3
Prikazano kot: E3AtSlp
Začetna vrednost: 0
Območje nastavitve: 0 do 127

RE2: Naklon razpada ovojnice 3
Prikazano kot: E3DcSlp
Začetna vrednost: 0
Območje nastavitve: 0 do 127

RE3: Envelope 3 Attack Track
Prikazano kot: E3AttTk
Začetna vrednost: 0
Območje nastavitve: -64 do +63

RE4: Envelope 3 Decay Track
Prikazano kot: E3DecTk
Začetna vrednost: 0
Območje nastavitve: -64 do +63

RE5: stopnja vzdržljivosti ovojnice 3
Prikazano kot: E3SusRat
Začetna vrednost: 0
Območje nastavitve: -64 do +63

RE6: Čas vzdrževanja ovojnice 3
Prikazano kot: E3SusTim
Začetna vrednost: 127
Območje nastavitve: 0 do 127

RE7: Posnetek 3 ravni ovojnice
Prikazano kot: E3LvlTk
Začetna vrednost: 0
Območje nastavitve: -64 do +63

Skupni parameter ovojnice

Glejte stran 21. Parameter Track Reference Note je na voljo na RE8 na strani 2 menija za vsako ovojnico.

lfoS

UltraNova ima tri ločene nizkofrekvenčne oscilatorje (LFO). Ti so označeni z LFO1, 2 in 3, so identični v smislu funkcij in jih je mogoče prosto uporabljati za spreminjanje številnih drugih parametrov sintetizatorja, kot so višina ali nivo oscilatorja, ilters, premikanje itd.

Dodelitev LFO-jev 1 do 3 drugim parametrom sintetizatorja se izvede v meniju Modulation (za vse podrobnosti glejte stran 25). Če želite poslušati njihove učinke, morate najprej odpreti meni Modulation Menu in nastaviti Vir Modulation Patch 1 na Lfo1+/- ali Lfo1+* in Destination na parameter po vaši izbiri.

Upoštevajte tudi, da nadzor globine v tem meniju (RE6) določa količino LFO modulacije, uporabljene za parameter Destination, in povečanje te vrednosti bo imelo drugačen učinek, odvisno od tega, kaj je parameter Destination, vendar se na splošno lahko razume kot " več učinka«. Razlaga negativnih vrednosti globine bo odvisna tudi od izbranega parametra Destination.

Sekcija LFO ima lasten nabor treh LED, po eno na LFO. Ti spremljajo izhod vsakega LFO, da zagotovijo priročno vizualno referenco glede njihove frekvence, valovne oblike in faze.

S pritiskom na gumb LFO [16] se odpre meni LFO, ki ima dve strani za vsak LFO.
Eden od gumbov SELECT in eden od gumbov PAGE bosta osvetljena, kar pomeni, da je na voljo več kot en LFO za upravljanje in da so na voljo dodatne strani menija. Za nastavitev je prikazanih skupno 12 parametrov na LFO, osem na strani 1 in štirje na strani 2. Ker so parametri treh LFO enaki, so opisane samo funkcije LFO1.

* Izbira Lfo1+ kot vira povzroči, da LFO spremenja nadzorovani parameter samo v pozitivnem smislu (tj. povečuje). Če ga izberete kot Lfo1+/-, ga spremenite tako v pozitivnem kot v negativnem smislu. Te možnosti in druge, povezane z njimi, so podrobneje obravnavane na strani 25.

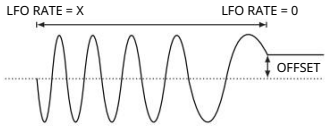
Parametri LFO 1 (Stran 1)

RE1: Stopnja LFO 1
Prikazano kot: L1Rate
Začetna vrednost: 68
Območje nastavitve: 0 do 127
Stopnja je frekvenca oscilatorja. Vrednost 0 onemogoči LFO in večino glasbenih učinkov

Machine Translated by Google

bodo verjetno uporabljali vrednosti v območju 40~70, čeprav so lahko višje ali nižje vrednosti primerne za določene zvočne učinke.

Ko je hitrost LFO nastavljena na nič, je LFO "ustavljen", vendar bo še vedno uporabil odmik za parameter, ki ga modulira, za velikost, odvisno od tega, kje se je ustavil v svojem ciklu.



RE2: LFO 1 Rate Sync

Prikazano kot: L1RSink

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Glejte tabelo na strani 40.

Ta nadzor omogoča sinhronizacijo frekvence LFO z notranjo/zunanjo MIDI uro. Ko je nastavljen na Off, LFO delujejo na frekvenci, ki jo nastavi parameter Rate (RE1). Pri vseh drugih nastavitvah RE1 postane nedelujoč, hitrost LFO pa določi Rate Sync, ki izhaja iz ure MIDI. Ko uporabljate notranjo uro MIDI, lahko hitrost nastavite v meniju Arp Edit z RE8.

RE3: Valovna oblika LFO 1

Prikazano kot: L1Wave

Začetna vrednost: Njegovo

Območje nastavitve: glejte tabelo na strani 41.

LFO-ji UltraNova so sposobni ustvariti ne samo znane sinusne, žagaste, trikotne in kvadratne valovne oblike za namene modulacije, ampak so sposobni proizvesti tudi širok spekter prednastavljenih sekvenc različnih dolžin in naključnih valovnih oblik. Običajna uporaba LFO je modulacija glavnega(-ih) oscilatorja(-ov) in pri številnih zaporednih valovnih oblikah bo nastavitev parametra globine v meniju modulacije na 30 ali 36 (glejte tabelo) zagotovila, da bodo nastale višine oscilatorja na nek način glasbeno povezana.

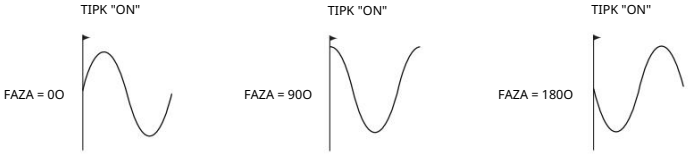
RE4: LFO 1 faza

Prikazano kot: L1faza

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 357 stopinj

Ta nadzor je aktiven samo, če je L1KSync (RE6) nastavljen na Vklopljeno. Določa začetno točko valovne oblike LFO, ko pritisnete tipko. Celotna valovna oblika ima 360°, koraki krmiljenja pa so v korakih po 3°. Tako bo polovična nastavitev (180 stopinj) povzročila, da se modulirajoča valovna oblika začne na polovici svojega cikla.



RE5: LFO 1 Slew

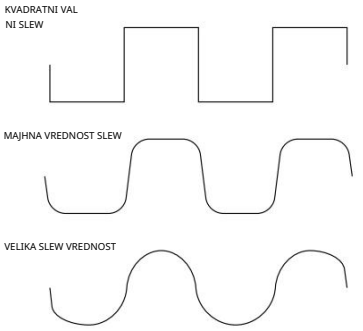
Prikazano kot: L1Slew

Začetna vrednost: Izklopljeno

Območje nastavitve: Izklopljeno, 1 do 127

Slew ima učinek spreminjanja oblike valovne oblike LFO. Ostri robovi postanejo manj ostri, ko se Slew poveča. Učinek tega je mogoče zlahka opaziti tako, da kot valovno obliko LFO izberete Square in nastavite razmeroma nizko hitrost, tako da se izhod, ko pritisnete tipko, spreminja med samo dvema tonoma. Povečanje vrednosti Slew bo povzročilo, da bo prehod med dvema tonoma postal "drsenje" in ne ostra sprememba. To je posledica obračanja navpičnih robov kvadratne valovne oblike LFO.

Upoštevajte, da Slew vpliva na vse valovne oblike LFO, vključno s sinusom. Učinek obračanja LFO se nekoliko razlikuje pri različnih valovnih oblikah LFO. Ko se Slew poveča, se poveča čas, potreben za doseganje največje amplitude, kar lahko na koncu povzroči, da sploh nikoli ne bo dosežena, čeprav se nastavitev, pri kateri je ta točka dosežena, razlikuje glede na valovno obliko.



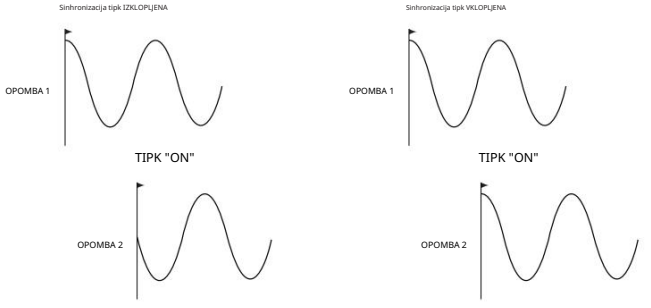
RE6: Vklop/izklop sinhronizacije tipk LFO 1

Prikazano kot: L1KSync

Začetna vrednost: Izklopljeno

Območje nastavitve: Vklop ali Izklop

Vsak LFO teče neprekinjeno, 'v ozadju'. Če je nastavitev Key Sync izklopljena, ni mogoče predvideti, kje bo valovna oblika, ko pritisnete tipko. Zaporedni pritiski tipke neizogibno povzročijo različne rezultate. Če nastavite Key Sync na On, se LFO znova zažene na isti točki valovne oblike vsakič, ko pritisnete tipko. Dejanska točka je nastavljena s parametrom Phase (RE3).



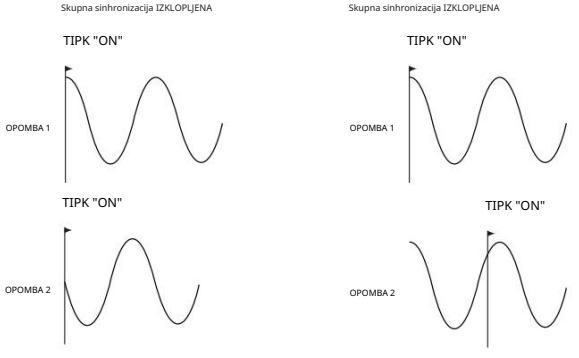
RE7: Skupna sinhronizacija LFO 1

Prikazano kot: L1Comn

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Vklop ali Izklop

Common Sync je uporabna samo za polifonične glasove. Zagotavlja, da je faza valovne oblike LFO sinhronizirana za vsako predvajano noto. Kdaj nastaviti Off, takšne sinhronizacije ni in če igrate drugo noto, medtem ko je ena že pritisnjena, bo povzročil nesinhroniziran zvok, saj bodo modulacije prepozne.



Nastavite LFO Common Sync na On za emulacijo zgodnjih analognih polifoničnih sintetizatorjev.

RE8: LFO 1 One-Shot

Prikazano kot: L1OneSat

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Vklop ali Izklop

Kot že ime pove, nastavitev tega parametra na On povzroči, da LFO ustvari samo en cikel svoje valovne oblike. Upoštevajte, da se vedno ustvari celoten cikel valov ne glede na nastavitev faze LFO; če je faza LFO nastavljena na 90¼, se bo enosmerna valovna oblika začela pri točki 90¼, izvedla celoten cikel in končala pri 90¼.

Machine Translated by Google

E3-E6 E3AtLvl E3Dec E3Sus E3Rel 40 E3Delay E3Repeat E3TTrig E3MTrig
70 64 0 0 IZKLOP Ponovno sproži

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

Parametri LFO 1 (stran 2)

RE1: Zakasnitev LFO 1

Prikazano kot: L1Zakasnitev

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

LFO Delay je časovni parameter, katerega funkcijo določa L1InOut (RE3).

RE2: LFO 1 Delay Sync

Prikazano kot: L1DSync

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: glejte tabelo na strani 40.

Ko je ta parameter nastavljen na Off, zakasnitev LFO nadzira parameter zakasnitve (RE1). Pri vseh drugih nastavitvah RE1 postane nedelujoč in iz tega izhaja zakasnitev LFO notranja/zunanja MIDI ura.

RE3: LFO 1 Fade In/Fade Out

Prikazano kot: L1InOut

Začetna vrednost: FadeIn

Območje prilagajanja: FadeIn, FadeOut, GateIn, GateOut

Funkcije štirih možnih nastavitev Intro so naslednje:

FadeIn - modulacija LFO se postopoma poveča v časovnem obdobju, ki ga nastavi parameter zakasnitve (RE1).

GateIn – začetek modulacije LFO je zamaknjen za časovno obdobje, ki ga nastavi parameter LFO Delay, nato pa se začne takoj na polni ravni.

FadeOut – modulacija LFO se postopoma zmanjšuje v časovnem obdobju, ki ga nastavi parameter zakasnitve (RE1), tako da nota ostane brez modulacije LFO.

GateOut – noto popolnoma modulira LFO za časovno obdobje, ki ga nastavi Delay parameter (RE1). V tem času se modulacija nenadoma ustavi.

RE4: Sprožilec zakasnitve LFO1

Prikazano kot: L1DTrig

Začetna vrednost: Zvezan

Območje prilagajanja: Legato ali Re-Trig

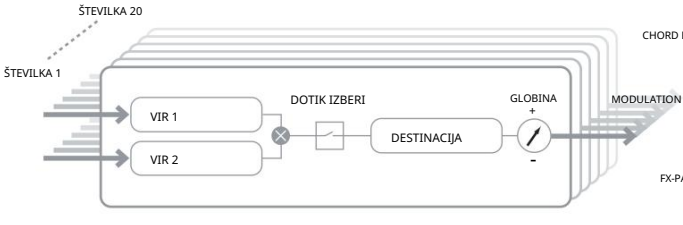
Ta parameter deluje v povezavi s funkcijo Fade In/Fade Out, ki jo nastavi RE3. V načinu Re-Trig ima vsaka zaigrana nota svoj čas zakasnitve, kot je nastavljen s parametrom zakasnitve (ali uro MIDI, če je L1Dsync aktiven). V načinu Legato le prva nota odlomka v slogu legato določa čas zakasnitve – tj. druga in naslednje note ne sprožijo znova funkcije zakasnitve. Da bo nastavitev Legato za Delay Trigger delovala, mora biti izbrano mono zvočenje MIXER – ne bo delovalo s polifonim zvočenjem. Glej stran 18.

Za več podrobnosti o slogu Legato glejte stran 21.

RE5-RE8: Ni uporabljeno

modulacijsko matriko

Srce vsestranskega sintetizatorja je v zmožnosti medsebojnega povezovanja različnih krmilnikov, zvočnih generatorjev in procesnih blokov, tako da eden krmili – ali »modulira« – drugega, na čim več načinov. UltraNova zagotavlja izjemno fleksibilnost usmerjanja nadzora in za to obstaja namenski meni, Modulacijski meni.



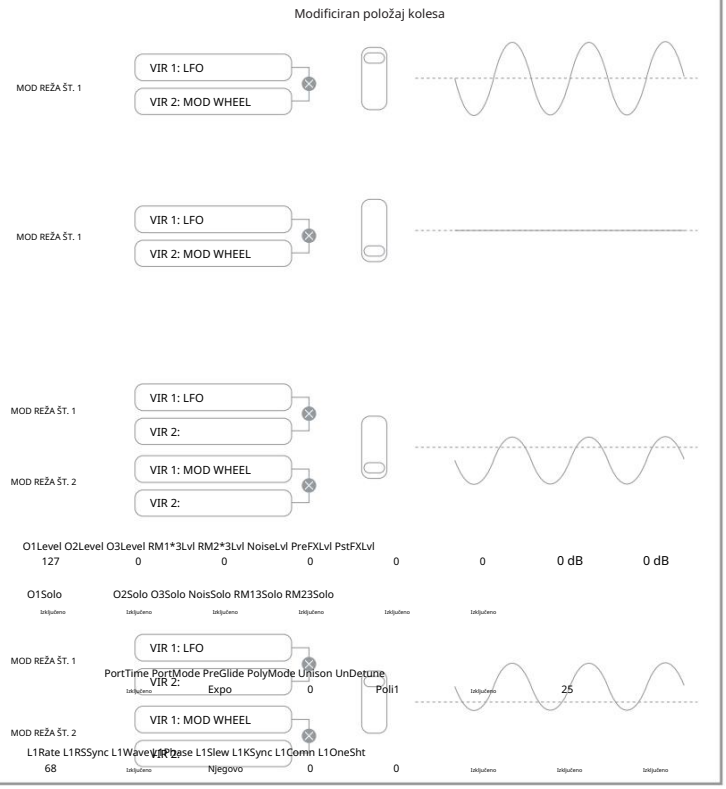
S pritiskom na gumb MODULATION [17] se odpre meni Modulation, ki je enostranski. Meni je mogoče vizualizirati kot sistem za povezovanje krmilnih virov z določenim področjem sintetizatorja. Vsaka taka dodelitev povezave se imenuje "reža" in obstaja 20 takšnih rež, do katerih dostopa RE1 (glejte spodaj). Vsaka reža določa, kako sta en ali dva krmilna vira usmerjena k nadzorovanemu parametru. Možnosti usmerjanja, ki so na voljo v vsaki od 20 rež, so enake in spodnji opis krmiljenja velja za vse.

Modulacijska matrika je spremenljiva in aditivna. Kaj mislimo z a 'spremenljiva' in 'aditivna' matrika?

S 'spremenljivko' mislimo, da ni samo usmerjanje krmilnega vira do nadzorovanega parametra, ki je določen v vsaki reži, ampak tudi "magnituda" nadzora. Tako je uporabljena 'količina' nadzora – ali 'obseg' nadzora - odvisna od vas.

Z 'aditivnim' mislimo, da lahko parameter spreminja več kot en vir, če želimo.

Vsaka reža omogoča, da se dva vira usmerita k parametru, njuni učinki pa se pomnožijo skupaj. To pomeni, da če je katera od njiju na nič, ne bo modulacije. Vendar pa ni razloga, zakaj ne bi mogli imeti dodatnih rež, ki usmerjajo te ali druge vire na isti parameter. V tem primeru se krmilni signali iz različnih rež "seštejejo", da ustvarijo celoten učinek.



Pri nastavljanju popravkov, kot je ta, morate biti previdni, da zagotovite, da skupni učinek vseh krmilnikov, ki delujejo hkrati, še vedno ustvarja zvok, ki ga želite.

GLAS
LFO 1-3
VOKODER
On/Off Balance Width SibLevel SibType
v67 m 0 127 40 HighPass

Poleg tega vam meni za modulacijo omogoča, da na dotik občutljive gumbe na katerem koli od osmih vrtljivih kodirnikov dodelite kot omogočeno (glejte stran 26).

ARP UREDI ArpSync ArpMode ArpPatt ArpSTime ArpOctav ArpKsync ArpVel ClockBPM
16 Gps 1 64 1

CHORD EDIT Transpo Ignore
0 START SPREJEM Bas I1 I2 I3 I4 I5 I6 I7 I8 I9

Meni modulacijske matrice

MODULATION MATRIXNumber Izvor1 Vir2 TouchSel CilJ Globina
1 Neposredno Neposredno O123Ptch 0

RE1: Številka popravka

Prikazano kot: Številka

Začetna vrednost: 1

Območje nastavitve: 1 do 20

Modulacijska matrika ima 20 "rež", od katerih vsaka določa usmerjevalno dodelitev enega (ali dveh) do cilja. Vsi popravki imajo enak izbor virov in ciljev in lahko uporabite katerega koli ali vse. Isti vir lahko nadzoruje več ciljev in FX1Amnt FX2Amnt FX3Amnt FX4Amnt FX5Amnt FXFedbck en cilj lahko nadzoruje več virov.

FX-PAN PAN PanPosn PanRate PanSync PanDepth
0 40 0

FX- ROUTING Usmerjanje 1-(2-3-4-5) Slot FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX SlotSrk
Bypass Bypass Bypass vire Bypass Bypass Bypass

FX - ZNESKI FXWetDry
0 64 64 64 64 0

Machine Translated by Google

RE2: Vir 1

Prikazano kot: vir1

Začetna vrednost: Neposredno

Območje nastavitve: glejte tabelo na strani 41

To izbere krmilni vir (modulator), ki bo usmerjen do cilja, ki ga nastavi RE5. Nastavitev RE2 in RE3 na Direct pomeni, da modulacija ni deinirana.

RE3: Vir 2

Prikazano kot: Vir2

Začetna vrednost: Neposredno

Območje nastavitve: glejte tabelo na 41

S tem izberete drugi vir krmiljenja za izbrani cilj. Če se uporablja samo en vir na popravek, nastavite RE3 na Direct.

RE4: Omogočanje krmilnika na dotik

Prikazano kot: TouchSel

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Izklopljeno, Touch1 do Touch8

Na dotik občutljive gumbe osmih rotacijskih dajalnikov je mogoče programirati kot krmilnike na dotik, ki sprožijo spremembo vrednosti parametra (deinirano z Destination - RE5), ko dotaknil. Upoštevajte, da mora biti način Animate Touch omogočen, da so krmilniki na dotik aktivna. Meni Animate Touch bo potrdil, da je bil krmilnik dodeljen tako, da bo ustrezna številka M nekaj drugega kot nič. Za več podrobnosti o uporabi krmilnikov na dotik glejte naslednje poglavje. Upoštevajte, da ko so krmilnik na dotik in drugi viri (vir 1 in/ali vir 2) dodeljeni v isto režo, krmilnik na dotik deluje kot stikalo za druge vire, katerih učinek bo slišan le, ko se dotik nadzor je aktiviran.

> Upoštevajte, da je mogoče krmilnike na dotik tudi neposredno dodeliti za ponovno sprožitev/ sprožitev ovojnic prek menijev ovojnic (RE7 na 2. strani vsakega menija)

RE5: Cilj

Prikazano kot: Destin

Začetna vrednost: 0123Ptch

Območje nastavitve: glejte tabelo na strani 42

To nastavi, kateri parameter UltraNova naj nadzira izbrani vir (ali viri) v trenutnem popravku.

Razpon možnosti obsega:

Parametri, ki neposredno vplivajo na zvok:

- višina vseh oscilatorjev (0123Ptch)
- štirje parametri na oscilator
- šest mešalnih vhodov iz oscilatorjev, vira hrupa in obročnih modulatorjev
- količina popačenja, frekvenca in resonanca na filter ter ravnovesje filterja
- 34 izbranih parametrov FX, vključno z zborom, zakasnitvijo, EQ itd.

Parametri, ki lahko delujejo tudi kot modulacijski viri (kar omogoča rekurzivno modulacijo):

- Stopnja LFO 1 do 3
- faze upadanja ovojnice 1 (amplituda) in ovojnice 2 (filter)

RE6: Globina

Prikazano kot: Globina

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -63 do +64

Kontrola globine nastavi raven kontrole, ki se uporablja za cilj – tj. parameter, ki se modulira. Če sta vir 1 in vir 2 aktivna v zadevni reži, globina nadzira njun skupni učinek.

> Globina dejansko določa "količino", za katero se kontrolirani parameter spreminja, ko je pod nadzorom modulacije. Pomislite na to kot na "razpon" nadzora. Prav tako določa "smisel" ali polarnost nadzora - pozitivna globina bo povečala vrednost nadzorovanega parametra in negativna globina ga bosta zmanjšala za isti krmilni vhod. Upoštevajte, da po deiniranju vira in cilja v popravku ne bo prišlo do modulacije, dokler nadzor globine ni nastavljen na nekaj drugega kot nič.

> Ko sta oba vira nastavljena na Direct in TouchSel nastavljen na Off, nadzor globine postane "ročni" nadzor modulacije, ki bo vedno vplival na kateri koli parameter, ki je nastavljen kot cilj.

RE7-RE8: Ni uporabljeno

nadzorni oddelek

Kontrole Animate

Kontrole na dotik

vrtljivih in

dajalniki so opremljeni s prevodnimi gumijastimi gumbi, zaradi česar so občutljivi na dotik. Lahko PATCH SAVE

Init Program 0 v vašem zvoku ali učinkov, ki so lahko subtilni ali dramatični.

vsak krmilnik na dotik dejansko naredi, je programirano v menijih ovojnice in/ali modulacije, možnosti, ki so na voljo

za nadzor parametrov z dotikom, pa so obravnavane v rel

evant ročne dele (glejte strani 20 in 25). Vendar pa so kontrolniki na dotik aktivni le, ko je bil način na dotik omogočen s pritiskom na gumb TOUCH [22].

V nasprotju z drugimi meniji UltraNova meni na dotik ne ponuja nobenega parametra

meniji.

informacije:

Če so bili krmilniki na dotik dodeljeni za proženje modulacij, nastavljenih v modulacijski matriki, se število dodelitev modulacije prikaže pod črko 'M'. Prikazana vrednost predstavlja, koliko posameznih modulacijskih rež je nastavljenih za sprožitev posameznega krmiljenja na dotik. Uporaba krmilnikov na dotik z modulacijsko matriko je podrobno opisana na tej strani.

Če je bilo krmiljenje na dotik dodeljeno eni od ovojnic, se pod eno od števk od 1 do 6 prikaže 'R', 'T' ali 'E', številka, ki ustreza številki ovojnice. Uporaba krmilnikov na dotik z ovojnicami je podrobno opisana na strani 20.

Torej, če je bil Touch Control 1 dodeljen za ponovni sprožitev Envelope 1 (Amplitude) in Touch Kontrolnik 2 za sprožitev ovojnice 2 (filtri), zaslon izgleda takole:

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

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

Če sta bili v modulacijski matriki opravljeni dve nadaljnji dodelitvi parametrov upravljalniku na dotik, bo

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 ------

Upoštevajte, da je pri ovojnici 1 (amplituda) ponovno sprožitev (R) ovojnice edina razpoložljiva možnost. Ovojnice 2 do 5 omogočajo izbiro funkcij ponovnega sprožitve (R), sprožitve (T) ali omogočitve (E).

Tweak Controls

Med igranjem v živo je pogosto zaželeno, da ročno prilagodite nekatere vidike zvoka – tj. »nastavite« določen parameter. Čeprav zasnova UltraNova omogoča dostop do večine parametrov z minimalnim pritiskom na gumb, je še bolj elegantna rešitev, da poskrbite, da bodo glavni parametri, ki jih boste morda morali prilagoditi, na voljo hkrati, ne glede na to, v katerem meniju se običajno nahajajo. Opazili boste, da imajo vsi tovarniški popravki že dodeljene nekatere nastavitve Tweak Controls, vendar lahko spremenite njihovo funkcijo ali dodate druge, če želite.

Osem rotacijskih dajalnikov lahko deluje kot Tweak Controls in lahko jim dodelite katerega koli od 127 parametrov v poljubnem vrstnem redu. Poleg tega se dodelitve in nastavitve Tweak shranijo skupaj z drugimi spremembami parametrov, tako da so vedno tam, ko jih nastavite in znova shranite popravek. Upoštevajte, da boste s shranjevanjem popravkov v določene kategorije samodejno dodali nekaj dodelitev Tweak Control namesto vas. Če pa ste kot del ustvarjanja popravkov naredili lastne dodelitve nadzora Tweak Control, bodo te imele prednost.

Kontrole Tweak se aktivirajo s pritiskom na gumb TWEAK [22], ki odpre meni Tweak Menu. Meni ima dve strani: stran 2 se uporablja za nastavitev kontrolnikov Tweak, medtem ko se stran 1 uporablja med delovanjem in prikazuje ime parametra in vrednost, kot je podpisano vsakemu rotacijskemu dajalniku.

Machine Translated by Google

Stran nastavitvenega menija 2:

	Tweak1	Tweak2	Tweak3	Tweak4	Tweak5	Tweak6	Tweak7	Tweak8
Osc1Cents	Osc2Cents	F1Freq			F1Res		FltDec	L1Rate FX1Amnt FX2Amnt

Vsakemu kodirniku je lahko za prilagoditev dodeljen kateri koli od razpoložljivih parametrov (glejte seznam na strani 42). Prikazane bodo vse dodelitve Tweak Control, ki so del fcatory Patch.

Stran Tweak Menu 1:

Osc1Cents	Osc2Cents	F1Freq	-25		F1Res	FltDec	76
+25			13		45		

L1Rate	FX1Amnt	FX2Amnt			
4	64	4			

Ko je parameter dodeljen rotacijskemu dajalniku – bodisi kot del popravka ali prek ročnega dodeljevanja – zgornja vrstica prikazuje ime parametra in spodnja vrstica vrednost parametra, tako kot sta prikazani v njihovem »native« meniju.

Upoštevajte, da se načina Tweak in Touch medsebojno izključujeta – kodirnikov ni mogoče dodeliti obema funkcijama hkrati, bodisi globalno bodisi posamično.

Dotaknjen/Gumb filtra

Velik gumb TOUCHED/FILTER [9] je nadaljnji zelo uporaben nadzor pri izvajanju v živo, zlasti če se uporabljajo funkcije TOUCH ali TWEAK. Uporablja se v povezavi s sosednjima gumboma FILTER in LOCK [8].

Funkcija gumba je, da posnema funkcijo vrtljivega kodirnika, ki se ga je nazadnje dotaknil (to vključuje način Tweak). To še naprej velja, tudi če se spremeni trenutno odprti meni ali stran menija. Torej, če imate odprt meni Mix in uporabljate RE6 za spreminjanje ravni hrupa, boste ugotovili, da lahko raven hrupa spreminjate tudi z gumbom Touched/Filter. Toda če preklopite na meni filtra, bo gumb Touched/Filter prevzel nadzor nad količino popačenja filtra 1 (ob predpostavki, da se meni filtra odpre na strani 1), ne da bi se dotaknili katerega koli vrtljivega dajalnika, ker je še vedno dodeljen posnemanju RE6. Ko ste v načinu prilagajanja parametrov in uporabljate menije kot običajno, pomislite na Touched/Filter kot na "kopijo" vrtljivega kodirnika, ki ste ga nazadnje uporabili.

Če uporabljate način Tweak ali Touch, potem vrtljivi kodirniki ne morejo več nadzorovati nobenih zvočnih parametrov na "običajen" način, vendar lahko še vedno nadzorujete zadnji parameter, ki ste ga prilagodili z gumbom Touched/Filter. Ta funkcija je vedno na voljo, dokler nista omogočeni funkciji FILTER in LOCK [8].

Gumb Filter

Parameter, ki je najpogosteje potreben za dinamično prilagajanje, je verjetno frekvenca filtra 1 in pritisk na gumb FILTER [8] dodeli nadzor tega posameznega parametra gumbu Touched/Filter (od tod tudi njegovo ime!). Ne glede na to, kaj se dogaja, lahko vedno nadzorujete svojo glavno frekvenco filtra.

> Če želite, lahko funkciji gumba TOUCHED/FILTER trajno nadzirate mejno frekvenco filtra 1. To lahko nastavite na 1. strani globalnega menija z RE6. Za več podrobnosti glejte stran 37.

Gumb za zaklepanje

Kot je opisano zgoraj, se bo funkcija gumba TOUCHED/FILTER spremenila s trenutno izbranim menijem, ker gumb posnema fizični kodirnik in ne parametra, ki ga kodirnik trenutno nadzira. Če je LOCK aktiven, je gumbu dodeljen parameter, ki se trenutno nastavlja, in ne fizični kodirnik. Torej, če obstaja parameter, do katerega želite stalno dostopati, medtem ko morda ohranite dostop do drugih parametrov v drugih menijih, bo uporaba LOCK nadzorovala ta parameter na TOUCHED/TOUCHED/

Gumb FILTER in bo tako ostal, dokler ne prekličete izbora LOCK.

> Upoštevajte, da nekateri tovarniški popravki vključujejo aktivacijo gumba LOCK; to bo označeno z osvetljenim gumbom. To bo pomenilo, da je gumbu TOUCHED/FILTER že dodeljen parameter. Poskusite ga prilagoditi, da vidite, kaj se zgodi!

arpeggIator

UltraNova ima zmogljivo funkcijo arpeggiatorja, ki omogoča različne arpege O1Level O2Level O3Level RM1 3Lvl RM2 3Lvl NoiseLvl PrtFxLvl PstFxLvl komplekSnost in ritem igranja. Če pritisnete eno samo tipko, bo noto ponovno sprožil arpeggiator. Če igrate akord, arpeggiator prepozna njegove note in jih predvaja O2Solo O3Solo NoisSolo RM13Solo posamično v zaporedju (to se imenuje vzorec arpeggia ali "arp zaporedje"), torej, če igrate C-dur trizvok, bodo izbrane note C, E in G.

Delovanje arpeggiatorja v UltraNova je nadzorovano s tremi gumbi ARP [20], ON, SETTINGS in LATCH. Gumb ON omogoči ali onemogoči arpeggiator, medtem ko gumb LATCH predvaja trenutno izbrano arp zaporedje večkrat, ne da bi bile tipke L1Rate L1RSyn L1Wave L1Phase L1Slew L1KSync L1Comn L1OneSht potekala. LATCH lahko pritisnete tudi, preden je omogočen arpeggiator. Ko je Arpeggia tor omogočen, bo UltraNova takoj predvajal zaporedje arp, ki ga določi zadnji niz L1Delay L1DSync L1InOut L1DTrig odigranih not in bo tako neskončno nadaljeval.

Urejanje vseh funkcij arpeggiatorja se izvaja v meniju arpeggiatorja, ki ga odprete s pritiskom na gumb SETTINGS.

RE1: Arpeggiator Rate Sync

Prikazano kot: ArpSync

Začetna vrednost: Globina

Obmocje nastavitve: glejte tabelo na strani 40

prilagajanja: Ta parameter učinkovito določa ritem zaporedja arp na podlagi stopnje PAN tempa , ki jo nastavi RE8.

RE2: način arpeggiatorja

Prikazano kot: ArpMode

Začetna vrednost: Gor

Obmocje nastavitve: glejte tabelo na strani 44

Ko je omogočen, bo Arpeggiator predvajal vse

RE3: vzorec arpegiatorja

Prikazano kot: ArpPatt

Začetna vrednost: 1

Obseg: 1 do 33

prilagoditve: Poleg tega, da lahko nastavite osnovni čas in način zaporedja arp (z RE1 in RE2), lahko uvedete tudi nadaljnje ritmične variacije s parametrom Arpeggiator Pattern.

> Moral bi porabiti nekaj časa za eksperimentiranje z različnimi kombinacijami načina Arp in vzorca Arp. Nekateri vzorci delujejo bolje v določenih načinih.

RE4: čas prehoda arpeggiatorja

Prikazano kot: ArpGTime

Začetna vrednost: 64

Obmocje nastavitve: 1 do 127

Ta parameter nastavi osnovno trajanje not, ki jih igra Arpeggiator (čeprav bo to dodatno spremenjeno z nastavitvami ArpPatt in ArpSync). Nižja kot je vrednost parametra, krajše je trajanje predvajane note. Pri najvišji vrednosti eni noti v nizu takoj sledi naslednja brez presledka. Pri privzeti vrednosti 64 je trajanje note natanko polovica intervala taktov (kot je nastavljeno z RE8 Tempo Clock), vsaki noti pa sledi premor enake dolžine.

RE5: Arpegiatorske oktave

Prikazano kot: ArpOctve

Začetna vrednost: 1

Obseg: 1 do 8

prilagoditve: Ta nastavitev doda zgornje oktave zaporedju arp. Če je ArpOctve nastavljen na 2, se zaporedje predvaja kot običajno, nato pa se takoj znova predvaja oktavo višje. Višje vrednosti Ar pOctve razširijo ta proces z dodajanjem dodatnih višjih oktav. Vrednosti ArpOctve, večje od 1, povzročijo podvojitev, potrojitev itd. dolžine zaporedja. Dodatne dodane note podvajajo celotno izvirno zaporedje, vendar zamaknjeno za oktavo. Tako bo zaporedje štirih not, zaigrano z ArpOctve nastavljenim na 1, sestavljeno iz osmih not, ko je ArpOctve nastavljen na 2.

Machine Translated by Google

RE6: Sinhronizacija tipk arpeggiatorja

Prikazano kot: ArpKSync

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Izklopljeno ali Vklopljeno

Arpeggiator Key Sync določa, kako se zaporedje obnaša, ko se predvaja dodatna nota.
Ko je izklopljeno, se nova nota preprosto doda zaporedju na ustreznem mestu. Ko je Vklopljeno, se zaporedje znova zažene vsakič, ko je zaigrana nova nota. Upoštevajte, da ArpKSync velja le, če je LATCH [20] vklopljen.

RE7: Hitrost arpeggiatorja

Prikazano kot: ArpVel

Začetna vrednost: Izklopljeno

Območje nastavitve: Izklopljeno ali Vklopljeno

Ko je nastavljeno na On, bodo hitrosti not, ki se uporabljajo za vsako noto v zaporedju arp, tiste, ki jih je vnaprej programiral z vzorcem. Ko je nastavljeno na Off, hitrosti not med igranjem uporablja arpeggiator. To vam omogoča vključitev dinamike v arpeggiator zaporedje.

Da Arpeggiator Velocity deluje, morate AmpVeloc (RE5 na strani 1 menija ovojnice 1) nastaviti na vrednost, večjo od 0, sicer ne bo nobenih sprememb v dinamiki.

Poskusite dodeliti hitrost drugim parametrom v modulacijski matriki za nekaj zanimivih rezultatov.

RE8: Ura tempa

Prikazano kot: Ura BPM

Začetna vrednost: 120

Ta parameter nastavi tempo v BPM (utripih na minuto), na katerem je zaporedje arp temelji na uporabi notranje ure. Prav tako določi tempo za vse sinhronizirane vidike popravka, zato bodo njegovo nastavitev uporabili različni parametri sinhronizacije v menijih FX in sinhronizacija.

nastavljen za sprejemanje zunanje MIDI ure, bo nastavitev ClockBPM prezrta. Upoštevajte tudi, da bo prikazana vrednost za ClockBPM ostala na zadnji "notranji" vrednosti FX-PAN , če je izbrana zunanja sinhronizacija.

chorDer

Chord UltraNova je zelo uporabna funkcija, ki vam omogoča igranje akordov, ki vsebujejo
Začetna vrednost: FX - AMOUNTS FXWetDry
akord uporablja najnižjo noto On/Off Balance Width SibLevel SibType
igral kot njegov bas; vse druge note v akordu bodo nad basom.

Da gumba CHORD na zgornji plošči uporabljata chorder [23] ON preprosto omogoči ali onemogoči RP EDIT EDIT odpre meni Chord Edit.

Programiranje akorda:
Ko je meni za urejanje akordov odprt, pritisnite gumb VIEW [-] (označen z START na zaslonu). Njegova lučka LED bo utripala, vendar bo ta ugasnila, ko pritisnete gumb, namesto tega pa bo utripala lučka LED v sosednjem gumbu USER (označen s ACCEPT na zaslonu).

Zdaj zaigrajte akord, ki ga želite programirati; lahko jo igrate v kateri koli tonaliteti ali inverziji, ki jo želite.
Chorder bo prepoznal pritisnjene tipke in jih navedel v spodnji vrstici ROUTING Routing Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX
prikaz, pri čemer je najnižja nota akorda vedno prikazana kot 0. Intervali poltonov 1>(2+3+4+5)
drugih not v akordu bo prikazano štetje od leve. Če torej zaigrate latenski septakord, bo na zaslonu prikazano:

Zdaj pritisnite tipko UPORABNIK, da sprejmete svojo izbiro. Funkcijo chorder lahko zdaj omogočite s pritiskom na gumb ON. Ugotovili boste, da se s pritiskom na katero koli tipko na tipkovnici zdaj zaigra zatemnjeni septakord, pri čemer pritisnjena tipka tvori najnižjo noto akorda.

Zavedajte se, da so prikazani intervali poltonov tisti iz celotne dvanajsttonske lestvice, ne tisti iz osemtonske tonične solfa, ki se običajno uporablja za opis not, ki sestavljajo akord – zato je velika terca v zgornjem primeru prikazana kot '4 ', ker je štiri poltone nad korenom, naravni ift kot '7', ker je 7 poltonov nad, in tako naprej.

Upoštevajte, da je arpeggiator pred akordom znotraj sintetičnega mehanizma UltraNova. Posledica tega je, da če sta v uporabi tako arpegiator kot akord, bo celoten akord, ki izhaja iz vsakega pritiska na tipko, arpeggiiran.

RE1: Nadzor prenosa

Prikazano kot: Transponiraj

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -11 do +11

Kontrola transpozicije je kalibrirana v poltonskih intervalih, višino akorda pa je mogoče premakniti do 11 poltonov, navzgor ali navzdol.

RE2 do RE8: Ni uporabljeno.

učinki (fx)

UltraNova je opremljen z obsežnim naborom procesorjev učinkov, ki temelijijo na DSP, ki jih je mogoče uporabiti tako za sintetični zvok kot za kateri koli zvok, ki se uporablja za avdio vhode UltraNova.

Oddelek FX obsega pet »rež« za obdelavo, od katerih je vsaka lahko »naložena« z
Procesor FX iz skupine naprav, ki vključuje premikanje, izenačevanje, stiskanje, izklop izklop
učinki delay, chorus, distortion, reverb in Gator. Poleg rež so krmilniki tudi
na voljo za globalne parametre FX, ko se premikanje, raven FX, povratne informacije FX itd.

Meniji FX se odprejo z gumbom EFFECT [18]. Na voljo so tri ali štiri strani menija On/Off Balance , odvisno od
za trehutno
izbrano z gumbi IZBERI [10], tako da če je v uporabi
strani lahko dostopate z uporabo gumbov IZBERI.

Stran menija FX 1 – Premikanje

RE1: ni uporabljeno.

RE2 Pan nadzor

Prikazano kot: PanPosn

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

To je glavni ročni nadzor pomika in postavlja suhi (pred FX) sintetični zvok/vhodni zvok v stereo sliki med izhodoma 1 in 2 ter tudi med izhodoma 3 in 4, če sta v uporabi. Negativne vrednosti PanPosn premaknejo zvok v levo, pozitivne vrednosti pa v desno. Upoštevajte, da so nekateri efekti (npr. odmev, refren) sami po sebi stereo in so dodani po premikanju. Če torej uporabljate zvok, ki uporablja FX, kot je ta, se zdi, da PanPosn ne bo popolnoma lokaliziral zvoka popolnoma levo ali desno pri njegovih skrajnih nastavitvah.

RE3: Stopnja premikanja

Prikazano kot: PanRate

Začetna vrednost: 40

Obseg prilagajanja: 0 do 127

Možno je tudi samodejno premikanje, odsek Pan ima namenski sinusni LFO, ki to nadzoruje. Parameter PanRate nadzoruje frekvenco LFO in s tem, kako hitro se zvok premika med levo in desno ter nazaj. Z vrednostjo 40 zvok traja pribl. 3 sekunde za dokončanje celotnega cikla, obseg nadzora pa omogoča izjemno počasno ali izjemno hitro premikanje.

Za najbolj učinkovite rezultate s Pan Rate zagotovite, da je PanPosn nastavljen na 0 (tj. sredinsko premikanje).

RE4: Pan Rate Sync

Prikazano kot: PanSync

Začetna vrednost: Izključeno

Obseg prilagajanja: glejte tabelo na strani 40

Hitrost samodejnega premikanja se lahko sinhronizira z notranjo ali zunanjo uro MIDI z uporabo najrazličnejših tempov.

Machine Translated by Google

RE5: Pan Depth

Prikazano kot: PanDepth

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta kontrolnik določa količino premika slike, ki jo uporabi samodejno premikanje. Pri najvišji vrednosti 127 samodejno premikanje zvoka pomakne popolnoma levo in povsem desno; RD EDIT Transponiranje bas I1 I4 I5 I6 I7 I8 I9 I2 I3 0 nižje vrednosti se bodo premikale manj ekstremno, pri čemer bo zvok ostal bolj na sredini. Samodejno premikanje je dejansko izklopljeno, ko je vrednost parametra nič (toda ročni nadzor premikanja RE2 se vedno deluje).

RE6 do RE8: Ni uporabljeno.

Meni FX Stran 2 – Usmerjanje

ROUTING Usmerjanje	Slot1FX Slot2FX Slot3FX Slot4FX Slot5FX
1>(2+3+4+5)	Bypass Bypass Bypass Bypass Bypass

Na tej strani menija dodelite učinke, ki jih potrebujete. Določite lahko tudi njihovo konfiguracijo – ali so »povezani« serijsko, pri čemer izhod enega napaja vhod drugega, ali so vzporedni, kjer se sintetični zvok dovaja na vhode več kot ene naprave FX hkrati, izhodi naprave se nato mešajo skupaj.

RE1: Usmerjanje reže FX

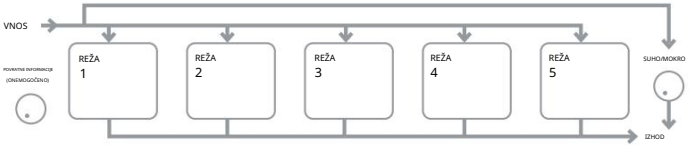
Prikazano kot: Usmerjanje

Začetna vrednost: 1¼ (2+3+4+5)

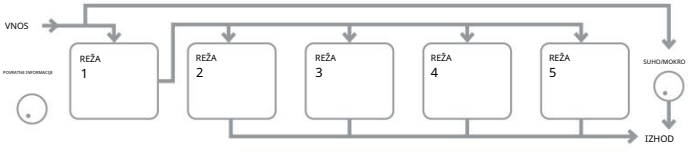
Območje nastavitve: glejte spodnje diagrame

Ta parameter vam omogoča konfiguracijo medsebojne povezave rež FX. Pet rež je lahko medsebojno povezanih serijsko, vzporedno ali v različnih kombinacijah serijskega in vzporednega.

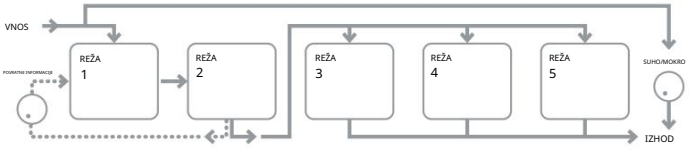
1+2+3+4+5



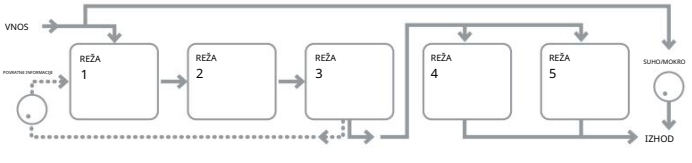
1>(2+3+4+5)



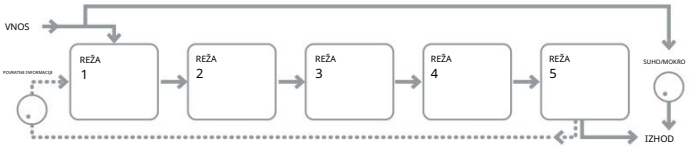
1>2>(3+4+5)



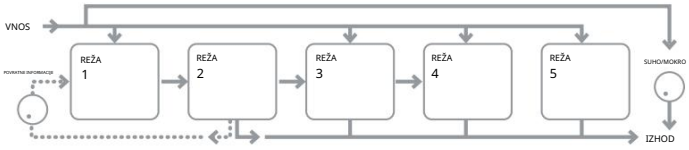
1>2>3(4+5)



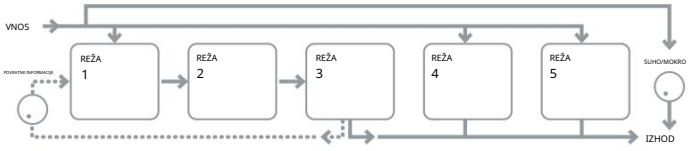
1>2>3>4>5



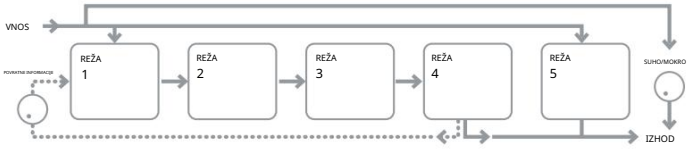
1>2 + 3+4+5



1>2>3 + 4+5



1>2>3>4 + 5



Vrste FX je mogoče kategorizirati na različne načine: nekateri temeljijo na času (refren, delay), drugi so statični (EQ, popačenje). Nekatere je treba uporabiti kot pošiljanje FX/ povratna zanka (kar pomeni vzporedno povezavo), drugi kot vložek (kar pomeni serijsko povezavo). Odvisno od samega sintetizacijskega zvoka in dejanskih uporabljenih učinkov bodo nekatere konfiguracije očitno delovale bolje od drugih. Ko uporabljate več učinkov, poskusite nekaj različne medsebojne povezave, da vidimo, katera deluje najbolje.

RE2: Ni uporabljeno.

RE3 do RE7: Izbira učinka reže

Prikazano kot: SlotnFX (kjer je n=1 do 5)

Začetna vrednost: Obvoznica

Območje nastavitve: glejte tabelo na strani 44

Vsaka od petih rež je lahko naložena z enim od razpoložljivih procesorjev FX. Uporabite vrtljivi kodirnik za katero koli režo, da izberete učinek s seznama razpoložljivih. Tabela prikazuje "nabor" razpoložljivih naprav FX. Ker je zmogljivost DSP začetna, se lahko vsaka naprava na seznamu naloži samo v eno režo in ko je naložena, ne bo več prikazana na seznamu razpoložljivih procesorjev za druge reže. Videli boste, da so na voljo večkratniki večine naprav FX, ki omogočajo najbolj ustvarjalno uporabo FX.

RE8: Ni uporabljeno.

Stran 3 menija FX – Kontrole ravni FX

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

RE1: Povratne informacije o učinku

Prikazano kot: FXFedbck

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter nadzira, koliko signala se vrne nazaj na vhod verige učinkov iz njenega izhoda. Reža FX, iz katere izvirajo povratne informacije, se razlikuje glede na uporabljeno konfiguracijo usmerjanja FX – glejte diagram. Vendar se pri vseh konfiguracijah usmerjanja povratne informacije dodajo nazaj v verigo na reži FX 1. Upoštevajte, da vse konfiguracije ne uporabljajo povratnih informacij.

RE2 Se ne uporablja.

Machine Translated by Google

RE3 do RE7: Količina učinka

Prikazano kot: FxnAmnt (kjer je n=1 do 5)
Začetna vrednost: 64

Območje nastavitve: 0 do 127

Natančna funkcija tega parametra je odvisna od tega, katera naprava FX je naložena v režo.
Za povzetek si oglejte spodnjo tabelo. Pet kontrolnikov je enakih in za vsako režo je eden. Če se reža zaobide, kodirnik za to režo ne naredi ničesar.

FX VRSTA	PRILAGOJEN PARAMETER
Kompresor	Raven
EQ	Raven
Popačenje	Zmanjšanje količine ali hitrosti vzorčenja
Zamuda	Ravni pošiljanja in vračila
Refren	Raven
Odmev	Ravni pošiljanja in vračila
Gator	Raven

RE8: Raven FX

Prikazano kot: FXWetLvl
Začetna vrednost: 127

Območje nastavitve: 0 do 127

To prilagodi splošno raven obdelanega signala (ki se nato pomeša z neobdelanim signalom). Upoštevajte, da je mogoče posamezne prispevke procesorja v vsaki reži FX prilagoditi z RE3 do RE7 (glejte spodaj).

Meni FX Stran 4 – Parametri FX

Meni, ki se prikaže kot stran 4, je določen z gumbi SELECT [10], ki jih lahko pritisnete za pomikanje navzgor ali navzdol po petih režah FX. Reža, v kateri ni naložene naprave FX, bo prikazala naslednje sporočilo:

Ta reža FX je premoščena ali neaktivna

Vsaka naprava FX ima svoj meni; ti so po vrsti opisani spodaj.

Meni EQ

Na voljo je ena naprava za izenačevanje. Lahko se naloži v katero koli režo FX.

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

DELAY 1/2 DELAY1 Dly1Time Dly1Sync Dly1Fbck Dly1L/R Dly1Wdth DLy1Slew
64 Izključeno 64 1/1 127 127

Izenačevalnik je tripasovnega 'swept' tipa, z cut/boost in nadzorom frekvence za vsak pas. Nizkofrekvenčni in visokofrekvenčni odsek sta regalni filter drugega reda (naklon 12 dB/oktavo), Chorus in MF oddelek pa filter z odzivom na zvonec.

CHORUS 1-4CHORUS1 CH Type CH Rate CH Sync CH Fback CH Depth CH Delay
Izključeno +10 64 64

- GATOR
GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSyn GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel
Vklopljeno Izključeno 16 Vklopljeno 16 64 0

Upoštevajte, da mora biti parameter FXAmount nastavljen na 127 za celoten obseg ojačanja voljo. -------- -------GtMode EdMode GtGroup EEEE---- -------- GATOR RE2, RE3 in RE4 bodo na

SINT
Ime popravka
Zagonski program A000

RE1: Ni uporabljeno.

H BRSKAJ Popravek Ime Najdi po Kategorija Žanr
RE2: LF Cut/Boost
Zagonski program A000 A000-D127 Vse Vse

Prikazano kot: EQBasLvl
Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Ta parameter nadzira nizkofrekvenčni odziv izenačevalnika; vrednost 0 daje jat odgovor v območju LF bodo pozitivne vrednosti povzročile dvig odziva LF – tj. več nizkih tonov, negativne vrednosti pa bodo imele nasprotni učinek. Območje nastavitve je ±12 dB (z vrednostjo FXAmount nastavljen na 127).

CH SHRANI PATCHSAVE Posnemanje Zgornji Nižje Številka Ločila
A O Vstopite v program A a 0 prostora
Banka Mapa Popravek Ime Shranjeno Shranjeno
Dest+C&G A 0 Vstopite v program Noben Noben

TWEAK
Tweak7 Tweak8 Tweak4 Tweak5 Tweak6 Tweak3
---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ----
---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ----

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

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

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

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

RE3: MF Cut/Boost

Prikazano kot: EQMidLvl
Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Ta parameter nadzira MF odziv izenačevalnika; vrednost 0 daje širni odziv v območju MF, pozitivne vrednosti bodo povečale odziv MF – tj. več srednjih frekvenc (glasovno območje zvočnega spektra), negativne vrednosti pa bodo ustrezno zmanjšale odziv MF. Območje nastavitve je ±12 dB (z vrednostjo FXAmount, nastavljeno na 127).

RE4: HF Cut/Boost

Prikazano kot: EQTrbLvl
Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Ta parameter nadzira HF odziv izenačevalnika; vrednost 0 daje širni odziv v območju HF, pozitivne vrednosti bodo povečale odziv HF – tj. več visokih tonov, negativne vrednosti pa manj visoke tone. Območje nastavitve je ±12 dB (z vrednostjo FXAmount, nastavljeno na 127).

RE5: LF frekvenca

Prikazano kot: EQBasFrq
Začetna vrednost: 64

Območje nastavitve: 0 do 127

Izenačevalnik je tipa "swept", kar pomeni, da poleg tega, da lahko povečate ali zmanjšate visoke, srednje ali nizke tone, lahko nadzirate tudi frekvenčni pas, v katerem so učinkovite kontrole Cut/Boost - tj. pomeni "nizki", "srednji" in "visoki toni".
To vam omogoča veliko natančnejši nadzor nad frekvenčnim odzivom. Če povečate vrednost EQBasFrq, se poveča frekvenca, pod katero je LF cut/boost nadzor (RE2) učinkovit, tako da bo na splošno imel RE2 večji učinek na zvok, čim višja je vrednost EQBasFrq. Zmanjšanje vrednosti EQBasFrq bo znižalo frekvenco, pod katero je nadzor zmanjšanja/ojačanja učinkovit z vrednostjo 0, ki ustreza pribl. 140 Hz. Največja vrednost 127 ustreza približno 880 Hz, privzeta vrednost 64 pa približno

500 Hz.

RE6: MF frekvenca

Prikazano kot: EQMidFrq
Začetna vrednost: 64

Območje nastavitve: 0 do 127

Povečanje vrednosti tega parametra poveča "središčno" frekvenco odziva MF. Osrednja frekvenca je tista, ki dobi največjo stopnjo zmanjšanja ali povečanja, ko prilagodite RE3, ta nadzor pa bo imel sorazmerno padajoči učinek na frekvence nad in pod osrednjo frekvenco. Območje nastavitve je od 440 Hz (vrednost = 0) do 2,2 kHz (vrednost = 127). Privzeta vrednost 64 ustreza približno 1,2 kHz.

RE7: VF frekvenca

Prikazano kot: EQTrbFrq
Začetna vrednost: 64

Območje nastavitve: 0 do 127

Zmanjšanje vrednosti EQTrbFrq zmanjša frekvenco, nad katero je učinkovit HF cut/boost nadzor (RE3), tako da bo na splošno imel RE3 večji učinek na zvok, čim nižja je vrednost EQTrbFrq. Povečanje vrednosti EQTrbFrq bo dvignilo frekvenco, nad katero je učinkovit nadzor zmanjšanja/ojačanja, z vrednostjo 127, ki ustreza približno 4,4 kHz.
Vrednost 0 ustreza približno 650 Hz, privzeta vrednost 64 pa približno 2 kHz.

RE8: Ni uporabljeno.

Meni kompresorja

FX - STISKANJE 1/2KOMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 C1 ekipa C1Gain
-20 0 64 32 127

FX - DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1 GrnnDst1Lvl
Diode 100

Na voljo sta dve ločeni kompresorski napravi. Te je mogoče naložiti v kateri koli dve reži FX. Njihove zmogljivosti so enake, spodnji primer prikazuje kompresor 1.

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

Kompresorje je mogoče uporabiti za zmanjšanje dinamičnega razpona sintetičnega zvoka/vhodnega zvoka, kar daje učinek "zgoščene" zvoka in/ali mu daje več "udarnosti" ali učinka. Še posebej so učinkoviti pri zvokih z močno udarno vsebino.

Zaščitite lokalni MidiChan MidiOut Touch/Filter
Izključeno Vklopljeno 1 Izključeno Nastavil Patch

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Krivulja 4 Srednje 48 kHz Avto Vklopljeno

ClockSource Ura} 120 BPM
Avto Status} Notranja ura

DUMP na vrata USB Banka A Popravek 0 Ime Vstopite v program Trenutni OnePatch OneBank AllBanks

DUMP na vrata USB ^^ GLOBALI & AVDIO

Umerite BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Trenutni prenos O/S ^^ Trenutna različica O/S 1.0.00 Zagonska različica O/S 1.0.00

Machine Translated by Google

RE1: Ni uporabljeno.

RE2: Kompresijsko razmerje

Prikazano kot: Razmerje C1

Začetna vrednost: 1.0

Območje nastavitve: 1,0 do 13,7

Z minimalno nastavljeno vrednostjo 1,0 kompresor nima učinka, saj 1,0 pomeni, da vsaka sprememba vhodne ravni povzroči enako spremembo izhodne ravni. Parameter nastavi stopnjo, do katere se glasnost zvokov, ki so glasnejši od ravni praga (nastavi RE3), zmanjša. Če je razmerje nastavljeno na 2,0, sprememba vhodnega nivoja povzroči spremembo izhodnega nivoja samo za polovico magnitude, s čimer se celotni dinamični razpon signala zmanjša. Višja kot je nastavitev razmerja, večja je kompresija za te dele

zvoka, ki je nad nivojem praga.

RE3: Raven praga

Prikazano kot: C1Thrš

Začetna vrednost: -20

Območje nastavitve: -60 do 0

Prag določa nivo signala, pri katerem se začne delovanje kompresorja. Signali pod pragom (tj. tišji deli zvoka) so nespremenjeni, signali, ki presegajo prag (glasnejši deli), pa se znižajo po ravni – v razmerju, določenem z RE2 – kar ima za posledico splošno zmanjšanje dinamičnega razpona zvoka. .

Upoštevajte, da kakršna koli sprememba glasnosti, ki je posledica delovanja kompresorja, nima nobene zveze s tem, kako je nastavljena izhodna raven sintetizatorja. Ne glede na to, ali uporabljate krmilnik Ultranova MASTER VOLUME ali pedal Expression za upravljanje celotne glasnosti, se kakršna koli kompresija v delu FX uporabi 'pred' temi metodami nadzora glasnosti in bo tako ostala nespremenjena.

RE4: Čas napada

Prikazano kot: C1Napad

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Parameter Attack Time določa, kako hitro kompresor uporabi zmanjšanje ojačenja za signal, ki presega prag. Pri udarnih zvokih - kot so udarni bobni ali ubrani bas - je morda zaželeno stisniti glavno ovojnico zvoka, hkrati pa ohraniti značilen sprednji rob ali "fazo napada" zvoka. Nizka vrednost daje hiter čas napada, kompresija pa bo uporabljena na sprednjem robu signala. Visoke vrednosti dajejo počasne odzivne čase, udarni sprednji robovi pa ne bodo stisnjeni, da bi zagotovili bolj udaren zvok. Razpon razpoložljivih napadalnih časov je od 0,1 ms do 100 ms.

RE5: Čas sprostitve

Prikazano kot: C1Rel

Začetna vrednost: 64

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter je treba prilagoditi v povezavi s parametrom Čas zadrževanja (glejte RE6 spodaj). Čas sprostitve določa časovno obdobje, v katerem se zmanjšanje ojačenja odstrani (kar povzroči brez kompresije) po zaključku časa zadrževanja. Nizke vrednosti dajejo kratek čas sproščanja, visoke vrednosti pa dolgega. Razpon razpoložljivih časov sprostitve je od 25 ms do 1 sekunde.

RE6: Čas zadrževanja

Prikazano kot: C1 Drži

Začetna vrednost: 32

Območje nastavitve: 0 do 127

Čas zadrževanja določa, kako dolgo ostane uporabljeno kakršno koli zmanjšanje ojačanja, ki se uporablja za signal, ki presega prag, potem ko nivo signala pade pod prag. Ob koncu časa zadrževanja se količina zmanjšanja ojačanja zmanjša glede na čas sprostitve, nastavljen z RE5. Nizke vrednosti dajejo kratek čas zadrževanja, visoke vrednosti pa dolgega. Razpon razpoložljivih časov zadrževanja je od 0,5 ms do 500 ms.

Časi kompresorja so še posebej pomembni pri ponavljajočih se ritmičnih zvokih.
Na primer, nastavitev prekratkega časa zadrževanja lahko povzroči slišno "črpanje" hrupa v ozadju med notami, kar je lahko zelo neprijetno.
Čase zadrževanja, sprostitve in napadov je običajno najbolje nastaviti med seboj na posluh, da dosežete optimalen učinek z določenim zvokom, ki ga uporabljate.

RE7: Samodejno ojačanje

Prikazano kot: C1Gain

Začetna vrednost: 127

Območje nastavitve: 0 do 127

Posledica stiskanja je, da se celotna glasnost zvoka lahko zmanjša.
Kompresorji UltraNova samodejno "nadoknadijo" to izgubo ravni in zagotovijo, da raven stisnjenega signala ostane čim bližje ravni vhoda. Samodejno ojačenje zagotavlja dodatno ojačenje, ki je lahko koristno v primerih močne kompresije

se uporablja.

RE8: Ni uporabljeno.

Meni za izkrivljanje

Popačenje običajno velja za nekaj nezaželenega, in čeprav se vsi večino časa zelo trudimo, da bi se mu izognili, obstajajo okoliščine, ko dodajanje nekaj skrbno nadzorovanega popačenja daje natanko takšen zvok, kot ga iščete.

Popačenje nastane, ko gre signal skozi nekakšen nelinearni kanal, pri čemer nelinearnost povzroči spremembe valovne oblike, ki jih slišimo kot popačenje. Narava vezja, ki kaže nelinearnost, narekuje natančno naravo popačenja. Algoritmi za popačenje UltraNova lahko simulirajo različne vrste nelinearnih vezij, z rezultati, ki segajo od rahlega zgostitve zvoka do nečesa res zelo zoprnega.

Pri izbiri različnih vrst popačenja bodite previdni, saj bo enaka nastavitev kontrolnika FXAmnt proizvedla zelo različne glasnosti glede na uporabljeno vrsto popačenja.

UltraNova ima dve napravi za učinek popačenja. Te lahko naložite v kateri koli dve reži FX. Njihove zmogljivosti so enake; spodnji primer ponazarja Distortion 1.

DISTORT1	Dst1Type	Dst1Comp
	Dioda	100

RE1: Ni uporabljeno.

RE2: Vrsta popačenja 1

Prikazano kot: Dst1Type

Začetna vrednost: Dioda

Območje prilagajanja: glej spodaj

Dioda – simulacija analognega vezja, ki povzroča popačenje, kjer je valovna oblika postopoma "izravnana na kvadrat", ko se količina popačenja povečuje.
Ventil – simulacija analognega vezja, ki povzroča popačenje, podobno kot dioda, vendar se pri skrajnih nastavitvah izmenični polcikli valovne oblike obrnejo.
Clipper - Simulacija digitalne preobremenitve.
XOver – Simulacija križnega popačenja, ki ga ustvari bipolarno analogno vezje, npr. izhodne stopnje ojačevalnika.
Popravi - vsi negativni polcikli so obrnjeni, kar simulira učinek popravljanja.
BitsDown - reproducira "zrnato" kakovost, povezano z nižjimi bitnimi hitrostmi, kot jih najdemo v starejših digitalnih napravah.
RateDown – Omogoča učinek zmanjšane deinicije in HF izgube, podobno kot pri nizki stopnji vzorčenja.

RE3: Kompenzacija popačenja 1

Prikazano kot: Dst1Comp

Začetna vrednost: 100

Območje nastavitve: 0 do 127

Kompenzacija popačenja vpliva samo na vrste popačenja diode in ventila.
Povečanje kompenzacije zmanjša resnost učinka popačenja.

RE4 do RE8: Ni uporabljeno.

Meni zakasnitve

Procesor Delay FX ustvari eno ali več ponovitev zaigrane note. Čeprav sta v akustičnem smislu tesno povezana, zakasnitve ne smemo zamenjevati z odmevom v smislu učinka. Zakasnitev si predstavljajte preprosto kot »odmev«.

UltraNova ima dve napravi za učinek zakasnitve. Te lahko naložite v kateri koli dve reži FX. Njihov vezi so enake; spodnji primer ponazarja zakasnitev 1.

FX - EQ	EQTrbLvl	EQBasLvl	EQMidLvl	EQTrbFrq	EQBasFrq	EQMidFrq	EQMidQ	EQTrbLvl	EQBasLvl	EQMidLvl
	0	0	0	64						

FX - DELAY 1/2 DELAY1	Dly1Time	Dly1Sync	Dly1Fbck	Dly1L/R	Dly1Wdth	DLy1Slew
	64	izključeno	64	1/1	127	127

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

FX-GATOR	GATOR	GtOn/Off	GtLatch	GtRSyn	GtKSync	GtSlew	GtDecay	GtL/Rdel
		vklopljeno	izključeno	16	vklopljeno	16	64	0

Machine Translated by Google

RE1: Ni uporabljeno.

RE2: Zakasnitev 1

Prikazano kot: Dly1Time

Začetna vrednost: 64

Območje nastavitve: 0 do 127

Ta parameter nastavi osnovni čas zakasnitve. Če je Dly1Sync (glejte RE3 spodaj) nastavljen na Off, se bo predvajana nota ponovila po določenem času. Višje vrednosti ustrezajo daljši zakasnitvi, največja vrednost 127 pa je enaka pribl. 700 ms. Če se čas zakasnitve spreminja (bodisi ročno ali prek modulacije), medtem ko se nota igra, bo prišlo do premika višine. Glejte tudi Delay Slew, RE7.

RE3: Zakasnitev 1 sinhronizacija

Prikazano kot: Dly1Sync

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: glejte tabelo na strani 40

Čas zakasnitve se lahko sinhronizira z notranjo ali zunanjo uro MIDI z uporabo široke palete delilnikov/množilcev tempa za ustvarjanje zakasnitev od približno 5 ms do 1 sekunde.

> Zavedajte se, da je skupni razpoložljivi čas zakasnitve omejen. Uporaba velikih razdelkov tempa pri zelo počasnem tempu lahko preseže časovno omejitev zakasnitve.

RE4: Zakasnitev 1 povratne informacije

Prikazano kot: Dly1Fbck

Začetna vrednost: 64

Območje nastavitve: 0 do 127

Izhod zakasnitvene črte je priključen nazaj na vhod, na znižani ravni; Delay 1 GLOBAL Feedback nastavi nivo. Posledica tega je več odmevov, saj se zakasnjeni signal še naprej ponavlja. Če je Dly1Fbck nastavljen na nič, se nazaj ne vrne nikakršen zakasnjen signal, zato je rezultat samo en odmev. Ko povečate vrednost, boste slišali več odmevov za vsako noto, čeprav še vedno zamrejo v glasnosti. Nastavitev krmilnika na sredino njegovega obsega (64) povzroči približno 5 ali 6 zvočnih odmevov; pri največji nastavitvi bodo ponovitve še vedno slišne po minuti ali več.

RE5: Razmerje med levo in desno zakasnitvijo 1

Prikazano kot: Dly1L/R

Začetna vrednost: 1/1

Območje nastavitve: 1/1, 4/3, 3/4, 3/2, 2/3, 2/1,1/2, 3/1, 1/3, 4/1, 1/4, 1/ IZKLOP, IZKLOP/1

Vrednost tega parametra je razmerje in določa, kako se vsaka zakasnjena nota porazdeli med levi in desni izhod. Nastavitev Dly1L/R na privzeto vrednost 1/1 postavi vse ech ZVOK je v središču stereo slike. Pri drugih vrednostih večja številka predstavlja čas zakasnitve in odmev bo v tem času proizveden samo v enem kanalu, odvisno od tega, ali je večja številka levo od poševnice ali desno. Spremljal ga bo hitrejši odmev v drugem kanalu, v času, ki ga določi razmerje obeh števil. Vrednosti z OFF na eni strani poševnice povzročijo, da so vsi odmevi samo v enem kanalu.

> Parameter PanPosn (1. stran menija FX, RE2) nastavi celotno stereo postavitev začetne note in njenih zapoznelih ponovitev ter ima prednost.
> To na primer pomeni, da če za razmerje L/R izberete 1/OFF, tako da so vsi odmevi na levi strani, se bodo ti odmevi postopoma zmanjšali, če nastavite pozitivno vrednost PanPosn, ki preusmeri signal na prav. Ko je PanPosn na +63 (popolnoma desno), ne boste slišali nobenega odmeva.

FX - EQ

RE6: Zamik 1 širina stereo slike

Prikazano kot: Dly1Wdth

Začetna vrednost: 127

Območje nastavitve: 0 do 127

Parameter Width je resnično pomemben samo za nastavitve razmerja zakasnitve L/R, zaradi česar se odmevi razdelijo po stereo sliki. S privzeto vrednostjo 127 bo vsaka stereo postavitev zakasnjenih signalov popolnoma levo in popolnoma desno. Zmanjšanje vrednosti Dly 1Wdth zmanjša širino stereo slike in panoramski odmevi so na vmesnem položaju med sredino in povsem levo ali desno.

RE7: Zakasnitev 1 Hitrost obračanja

Prikazano kot: Dly1Slew

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Izklopljeno, 1 do 127

Delay 1 Slew Rate vpliva na zvok le, če se čas zakasnitve modulira. Moduliranje časa zakasnitve povzroči premik višine. Pri zakasnitvah, ki jih ustvari DSP, so možne zelo hitre spremembe časa zakasnitve, vendar lahko povzročijo neželene učinke, vključno z digitalnimi napakami in kliki. Delay Slew Rate učinkovito upočasni uporabljeno modulacijo, tako da se je mogoče izogniti kakršnim koli takšnim napakam, ki so posledica poskusa prehitrega spreminjanja časa zakasnitve. Privzeta vrednost Off ustreza najvišji stopnji spremembe, čas zakasnitve pa bo poskušal natančno slediti morebitni modulaciji. Višje vrednosti bodo povzročile bolj gladek učinek.

RE8: Ni uporabljeno.

Meni Reverb

Algoritmi Reverb dodajo zvoku učinek akustičnega prostora. Za razliko od zakasnitve se odmev ustvari z generiranjem gostega niza zakasnjenih signalov, običajno z različnimi faznimi razmerji in izenačitvami, ki se uporabljajo za ponovno ustvarjanje tega, kar se zgodi z zvokom v resničnem akustičnem prostoru.

FX - STISKANJE 1/2KOMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 C1Drži C1Gain
-20 0 64 32 127

Ultranova ima dva odmevna procesorja. Te je mogoče naložiti v kateri koli dve reži FX. Njihove zmogljivosti so enake; spodnji primer ponazarja Reverb 1.

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

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

RE1: Ni uporabljeno.

Zaščitite lokalni MidiChan MidiOut Touch/Filter
Izključeno Vklopljeno Izklopljeno Nastavi popravek

RE2: Vrsta odmeva

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 Kopija Tipkanje 48 kHz Avto Izklopljeno

Prikazano kot: Rvb1Type

Začetna vrednost: LrgHall

ClockSource Avto Status} Notranja ura

Območje prilagajanja: dvorana, mala soba, velika soba, mala dvorana, velika dvorana, velika

hodnik DUMP na vrata USB Banka A Popravek 0 Ime Vstopite v program Trenutni OnePatch OneBank AllBanks

UltraNova ponuja šest različnih algoritmov odmeva, zasnovanih za simulacijo odbojev DUMP, do katerih pride v sobah in dvoranah različnih velikosti.

USBport GLOBALS & AVDIO

RE3: upadanje odmeva

Umerite BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Prikazano kot: Rvb1dec

Trenutni prenos O/S ^^ Trenutna različica O/S 1.0.00 Zagonska različica O/S 1.0.00

Začetna vrednost: 90

Območje nastavitve: 0 do 127

Parameter Decay nastavi dolžino časa, ki je potrebna, da se odmev zmanjša za 60 dB ranega prostora. Lahko se giblje od 1 sekunde do 127 sekund.

InGain InDecay InOff InZ-Off InZ-60 InRange InPosta InVel InSpin InTune InFlt InGain
0dB 0 0

Nadzor ravni slušalk Sledite glavni glasnosti Raven Ravnovesje 1+2/3+4
(samo 1+2) 127 0

RE4 do RE8: Ni uporabljeno.

IZHODI Synth 1+2 127 Vhod1 0 Vnos 2 0 Način SNEMANJA
Sint

Chorus Menu

IZHODI Synth 3+4 0 Vnos1 127 Input2 0 127 Ravnovesje ravni (Host3+4/Synth+Inps)
0 127

Chorus je učinek, ki nastane z mešanjem nenehno zakasnjene različice signala z izvirnikom. Značilen učinek vstiskanja proizvaja lasten procesor Chorus LFO zelo majhne spremembe v zamudah. Spreminjanje zakasnitve povzroči tudi učinek več glasov, od katerih so nekateri zamaknjeni; to poveča učinek.

Novacija UltraNova

Procesor Chorus je mogoče konfigurirati tudi kot Phaser, kjer se spremenljivi fazni zamik uporabi za signal v posebnih frekvenčnih pasovih, rezultat pa se ponovno zmeša z izvirnim signalom. Rezultat je znani učinek "swishing".

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

UltraNova ima štiri chorus procesorje. Te lahko naložite v poljubne štiri reže FX.

Njihove zmogljivosti so enake; spodnji primer ponazarja Chorus 1. Upoštevajte, da čeprav so parametri poimenovani 'Chorus', so vsi učinkoviti tako v načinu Chorus kot Phaser.

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

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

RE1: Ni uporabljeno.

FX-GATOR GATOR GtOn/Off GtLatch GtRSyn GtKSync GtSlew GtDecay GtL/Rdel
Izklopljeno Izključeno 16 Izklopljeno 16 64 0

RE2: Chorus 1 Vrsta

GATOR GtMode EditGroup EEEE---- -------- Prikazano kot:

Ch1Type Mono16 -------- -------- 1 Začetna vrednost: Zbor

SINT Izklopljeno Vrsta Chorus ali Phaser
Zagonski program A000

Območje nastavitve:

Konfigurira procesor FX kot Chorus ali Phaser.

POKRIV PREBRSKAJ Popravek Ime Najdi po Kategorija Žanr
Zagonski program A000 A000-D127 Vse Vse

PATCH SAVE PATCHSAVE Posng *------- -------- Zgornji Nižje Številka Ločila
A O Vstopite v program A a 0 prostora

Banka PATCHSAVE Cilj popravka SaveCatg SaveGenre
Dest+C&G A 0 Vstopite v program Noben Noben

Machine Translated by Google

RE3: Refren 1 hitrost

Prikazano kot: Ch1Rate

Začetna vrednost: 20

Območje nastavitve: 0 do 127

Parameter Rate nadzira frekvenco namenskega LFO procesorja Chorus.
Nižje vrednosti dajejo nižjo frekvenco in s tem zvok, katerega lastnosti se spreminjajo bolj postopoma.
Počasna hitrost je na splošno bolj učinkovita.

RE4: Chorus 1 Sync

Prikazano kot: Ch1Sync

Začetna vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: glejte tabelo na strani 40

Chorus Rate se lahko sinhronizira z notranjo ali zunanjo uro MIDI z uporabo široke palete tempov.

RE5: Refren 1 Povratne informacije

Prikazano kot: Ch1Fbck

Začetna vrednost: +10

Območje nastavitve: -64 do +63

Procesor Chorus ima lastno povratno pot med izhodom in vhodom in običajno je treba uporabiti določeno količino povratnih informacij, da dobimo učinkovit zvok. Če je izbran način Phaser, bodo na splošno potrebne višje vrednosti. Negativne vrednosti povratne zveze pomenijo, da je signal, ki se pošilja nazaj, fazno obrnjen.

RE6: Refren 1 globina

Prikazano kot: Ch1Depth

Začetna vrednost: 64

Območje nastavitve: 0 do 127

Parameter Depth določa količino LFO modulacije, ki se uporablja za čas zakasnitve Chorus, in s tem celotno globino učinka. Vrednost nič ne povzroči nobenega učinka.

RE7: Chorus 1 Delay

Prikazano kot: Ch1Delay

Začetna vrednost: 64

Območje nastavitve: 0 do 127

Chorus Delay je dejanska zakasnitev, ki se uporablja za ustvarjanje učinka chorus/phaser. Dinamično spreminjanje tega parametra bo povzročilo nekaj zanimivih učinkov, čeprav razlika v zvoku med različnimi statičnimi nastavitvami ni označena, razen če je Chorus Feedback na visoki vrednosti. Celoten učinek Chorus Delay je bolj izrazit v načinu Phaser.

Modulacija Chorus Delay z LFO daje veliko bogatejši učinek dvojnega zbora.

RE8: Ni uporabljeno.

Gatorjev meni

Vgrajeni Gator je zelo močan učinek Novation. V bistvu je podoben Noise Gate-u, ki ga sproži ponavljajoči se vzorec, pridobljen iz notranje ali zunanje ure MIDI. To ritmično razbije noto. Poleg tega, da lahko nadzirate bolj »tradicionalne« zvočne vidike Noise Gatea, lahko tudi uredite vzorce, da ustvarite zaporedje do 32 not, pri čemer ima vsaka nota svojo glasnost, če želite. Vzorec se shrani z vsemi drugimi spremembami, ki jih naredite v popravku, tako da si lahko Gator predstavljate kot 32-stopenjski sekvencer glasnosti.

Upoštevajte, da mora imeti Gator svoj polni učinek nastavitev količine FX za režo, v katero je naložen, največ – 127. Poleg tega je FX EQBasLvl EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFrq EQMidFrq EQTrbFrq Konfiguracija usmerjanja bo prav tako vplivala na njegovo slišnost.

UltraNova ima en Gator. Naložite ga lahko v katero koli režo FX. Za razliko od drugih menijev FX FX- GATOR meni Gator dve strani.

Stran Gator Menu 1 – parametri vrat

RE2: Gator vklop/izklop

Prikazano kot: GtOn/Off

Začetna vrednost: Izključeno

Območje prilagajanja: To vklopi ali izklopi učinek Gator. Izklopljeno ali Vklopljeno

RE3: Gator zapah

Prikazano kot: GtLatch

Začetna vrednost: Izključeno

Obseg nastavitve: Ko je zapah izklopljen, se nota sliši samo, ko je njena tipka pritisnjena. Ko je zapah vklopljen, bo pritisk tipke povzročil, da bo nota, spremenjena z vzorcem Gator, zvenela neprekinjeno. Lahko ga izklopite tako, da GtLatch ponovno nastavite na Off. Izklopljeno ali Vklopljeno

RE4: Gator Rate Sync

Prikazano kot: GtRSync

Začetna vrednost: 16

Območje nastavitve: Glejte tabelo na strani 40

Ura, ki poganja Gatorjev sprožilec, izhaja iz glavne ure tempa UltraNova, BPM pa lahko prilagodite z RE8 v meniju Arpeggiator. Gator Rate se lahko sinhronizira z notranjo ali zunanjo uro MIDI z uporabo široke palete tempov.

RE5: Gator Key Sync

Prikazano kot: GtKSync

Začetna vrednost: Vklopljeno

Obseg prilagajanja: Ko je Key Sync vklopljen, se vzorec Gator znova zažene na začetku vsakič, ko pritisnete tipko. Ko je Key Sync izklopljen, se vzorec neodvisno nadaljuje v ozadju. Izklopljeno ali Vklopljeno

RE6: Gator Edge Slew

Prikazano kot: GtSlew

Začetna vrednost: 16

Območje nastavitve: 0 do 127

Edge Slew nadzira čas vzpona sprožilne ure. To nato nadzira, kako hitro se vrata odpirajo in zapirajo in s tem, ali ima nota oster napad ali rahel 'fade-in' in 'fade-out'. Višje vrednosti GtSlew podaljšajo čas vzpona in tako upočasnijo odziv vrat.

RE7: Gator Hold

Prikazano kot: GtDrži

Začetna vrednost: 64

Območje nastavitve: 0 do 127

Parameter Gator Hold nadzira, kako dolgo so vrata Noise Gate odprta, ko so bila sprožena, in s tem trajanje slišane note. Upoštevajte, da je ta parameter neodvisen od časovnega tempa ali parametra Rate Sync in da je trajanje note, ki ga nastavi GtDecay, konstantno, ne glede na hitrost, s katero se vzorec izvaja.

RE8: Gatorjeva zakasnitev levo-desno

Prikazano kot: GtL/RDels

Začetna vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Za dodatno izboljšanje EQBasLvl EQMidLvl EQTrbLvl EQBasFrq EQMidFrq EQTrbFrq vključuje namensko zakasnitev EQBasLvl EQMidLvl note v vzorcu v središču stereo slike. Pri pozitivnih vrednostih se note premaknejo močno levo, zakasnjena ponovitev note pa se premakne močno desno. Vrednost parametra nadzira čas zakasnitve. Pri negativnih vrednostih se pojavi predodmev (odmev, ki je pred noto). Stereo slikanje je enako, s samim zapisom časovnega vzorca na levi in predodmevom na desni.

Gator Menu Page 2 – urejevalnik vzorcev

Vzorec je prikazan s trdnimi belimi znaki na desni strani zaslona, od katerih vsak predstavlja raven za ta korak. Obstajata dve vrstici s 16 znaki (glejte tabelo na strani 44) kot {A} oziroma {B}. 16 not vsake vrstice je nadalje razdeljenih na 4 Edit skupine, kar pomeni skupno 8 skupin. Višina znaka predstavlja prostornino Vsega Vsega noto znotraj sekvence, ki je tudi nastavljiva. Za več informacij glejte RE5-8.

Upoštevajte, da na tej strani menija rotacijski dajalniki niso poravnani natančno nad območji CD zaslona, na katerega se nanašajo.

Machine Translated by Google

RE1: Ni uporabljeno.

RE2: Način aligatorja

Prikazano kot: GtMode

Začetna vrednost: Mono16

Območje nastavitve: glejte tabelo na strani 44

Parameter Mode vam omogoča, da izberete enega od 6 načinov kombiniranja dveh nizov štirih skupin not, {A} in {B}. Trije načini so mono in trije stereo, v katerih so note v nizu {A} usmerjene na levi izhod, tiste v nizu {B} pa na desni izhod.

Krmilniki Pan na strani 1 menija FX bodo preglasili stereo načine Gator. Stereo načini bodo delovali samo, kot je opisano, če so glavni krmilniki FX Pan nastavljeni centralno.

RE3 in RE4: Izberite Uredi skupino

Prikazano kot: EditGroup

Začetna vrednost: 1

Območje nastavitve: 1 do 8

Urejevalnik vzorcev vam omogoča prilagajanje korakov v zaporedju v skupinah po štiri, imenovanih Urejanje skupin. Skupine za urejanje od 1 do 4 sestavljajo zgornjo vrstico prikaza vzorca, Set {A} in s tem prvih 16 korakov vzorca. Skupine za urejanje od 5 do 8 sestavljajo spodnjo vrstico prikaza vzorca, Set {B} in s tem drugih 16 korakov vzorca (razen ko je izbran način Mono16, vzorec je takrat sestavljen samo iz prvih 16 korakov). Prikazano kot: RE3 ali RE4 lahko uporabite za izbiro Urejanje skupin. Niz štirih črk »E« je prikazan v začetni vrednosti: FX - AMOUNTS FXWetDry 0 osrednje območje LCD-prikazovalnika, ki spremenijo prikaz, ko so izbrani za urejanje .

RE5 do RE8: Urejevalnik korakov

Štirje preostali rotacijski dajalniki nadzorujejo, kateri posamezni koraki bodo prisotni v vzorcu Gator. Vzorec, ki ga je treba predvajati, predstavlja 32 'polnih' znakov na desni strani LCD-prikazovalnika. Ko je izbrana Urejanje skupine 1 (z RE3/RE4), bo RE5 izbral 1. korak, RE6 2. korak, RE7 3. korak in RE8 4. korak. Ko je izbrana Urejanje skupine 2, bo RE5 izbral 5. korak, RE6 6. korak in tako na. Rotacijski dajalniki ne izberejo samo, ali je določen korak del zaporedja, temveč nastavijo tudi glasnost koraka. Možnih je sedem različnih ravni, plus 'off' – tj. korak se sploh ne igra. Višina znaka 'polno' označuje prostornino stopnice.

vocoDer

Vocoder je naprava, ki analizira izbrane frekvence, prisotne v zvočnem signalu (imenovanem modulator), in prekriva te frekvence z drugim zvokom (imenovanim nosilec). To naredi tako, da dovaja signal modulatorja v skupino pasovnih filtrov. Vsak od teh filtrov (12 jih je na UltraNovi) pokriva določen pas v zvočnem spektru, banka ilterjev pa tako »razdeli« zvočni signal na 12 ločenih frekvenčnih pasov.

Rezultat te ureditve je, da je spektralna vsebina – tj. »značaj« zvočnega signala »vsiljena« na sintetični zvok in tisto, kar slišite, je sintetični zvok, ki simulira zvočni vhod (običajno vokal).

Končni značaj vokodiranega zvoka bo močno odvisen od harmonikov, prisotnih v sintetizacijskem zvoku, ki se uporablja kot nosilec. Zaplate, ki so zelo bogate s harmoniki (na primer z uporabo Sawtooth Waves), bodo na splošno dale najboljše rezultate.

Običajno bi bil signal modulatorja, ki ga uporablja vokoder, človeški glas, ki govori ali poje v mikrofon. To ustvarja značilne robotske ali "zvočne" zvoke, ki so nedavno spet postali priljubljeni in se zdaj uporabljajo v številnih trenutnih glasbenih žanrih. Vendar ne pozabite, da signala modulatorja ni treba omejiti na človeški govor. Uporabljajo se lahko druge vrste modulatorskega signala (na primer električna kitara ali bobni) in lahko pogosto dajo precej nepričakovane in zanimive rezultate.

Najpogostejši način uporabe Vocoderja je z mikrofonom dynmaic gooseneck, ki je priložen UltraNova (ali kateremu koli drugemu dinamičnemu mikrofonu), priključenim v vtičnico XLR na zgornji plošči. Druga možnost je, da so signali modulatorja lahko iz instrumenta ali drugega vira, priključenega na vtičnici AUDIO IN [11] in [12], ki se nahajata na zadnji plošči, vendar ne pozabite, da bo vtič, priključen na vhod 1, preglasil vhod XLR na zgornji plošči. . Vhod modulatorja v vokoder je vedno mono, zato bo stereo vir, povezan z vhodoma 1 in 2, seštevan.

Višina končnega vokodiranega zvoka bo odvisna od not, ki jih predvaja nosilec (trenutno izbrani obliž). Note lahko predvajate na tipkovnici UltraNova ali jih prejmete prek MIDI z zunanje tipkovnice ali sekvencerja. Oba signala Carrier in Modulator morata biti prisotna hkrati, da učinek Vocoder deluje, zato je treba note predvajati, medtem ko je prisoten signal Modulatorja.

Vocoder omogočite in upravljate s pritiskom na gumb VOCODER [19], ki odpre meni Vocoder.

RE1: vokoder vklop/izklop

Prikazano kot: Prižgi ugasni

Začetna vrednost: ^^ ^^

Izklopljeno (zdaj)

Območje nastavitve: Off ali On

Omogoči/onemogoči funkcijo Vocoder. Ko je nastavljeno na Izklopljeno, je lahko vokoder konfiguriran in avdicijo, dokler je prikazan Vocoder meni. Delujanje vokoderja se bo ustavilo, ce je off 0 odpre se drug meni. Ko je Vocoder nastavljen na Vklop, bo ostal v delovanju, ko je odprt kateri koli meni.

RE2 in RE3: Niso uporabljeni.

RE4: Ravnovesje vokoderja

Prikazano kot: Ravnovesje

Začetna vrednost: v63 m0

Območje nastavitve: v0 c64 do v63 c1; v63 m0 do v0 m63

Značilni Vocoder zvoki so pridobljeni z mešanjem Vocoderjevega izhoda z enim ali drugim od obeh izvornih signalov. Ta parameter vam omogoča mešanje izhoda vokoderja (v) s signalom modulatorja (m) ali nosilnim signalom (c). Če zavrtite kodirnik v smeri urinega kazalca, boste videli, da prva polovica obsega vrednosti obsega kombinacije vokoderja in nosilca – »v0 c64« pomeni samo nosilni signal in nobenega učinka vokoderja, »v32 c32« pomeni, da sta izhod vokoderja in nosilec se zmešajo v enakih razmerjih. Druga polovica obsega vrednosti izvaja enak princip mešanja izhoda vokoderja in signala modulatorja.

RE5: širina vokoderja

Prikazano kot: Premer

Začetna vrednost: 127

Območje nastavitve: 0 do 127

Izhodi vsakega Vocoder ilter pasu so izmenično usmerjeni na levi in desni kanal, da proizvedejo stereo sliko z dobro globino. Zmanjšanje vrednosti Width bo postopoma usmerilo vse izhode filtra na oba izhoda, tako da bo z Width nastavljeno na nič bo izhod vocoderja v mono in na sredini stereo slike.

RE6: Stopnja piskanja vokoderja

Prikazano kot: SibLevel

Začetna vrednost: 40

Območje nastavitve: 0 do 127

Določa količino sibilance, ki bo prisotna v končnem vokodiranem signalu, in lahko povzroči, da vokoder poudari eksplozivne zvoke 'S' in 'T', ki jih najdemo v govoru. Sibilance je mogoče dodati, da bo Vocoder dal bolj značilen zvok in da bodo vokodirani vokali bolj razumljivi.

RE7: Vocoder Sibilance Type

Prikazano kot: SibType

Začetna vrednost: HighPass

Območje nastavitve: High Pass ali Noise

V privzeti nastavitvi HiPass se sibilance izloči iz signala modulatorja (tj. naravnega glasu vokalista) s filtriranjem. Ta nastavitev bo omogočila slišati nekaj signala modulatorja. Če želite vokodiranim vokalom dodati nekaj sibilance, vendar izvajalčev glas preprosto ni tako sibilanten po naravi, lahko umetno simulirate sibilacijo tako, da kot vrsto sibilance izberete Noise. To bo signalu modulatorja dodalo majhno raven šuma in vok oder bo obravnaval dodatno HF vsebino na enak način, kot bi naravno piskanje.

RE8: Ni uporabljeno.

Machine Translated by Google

automap®

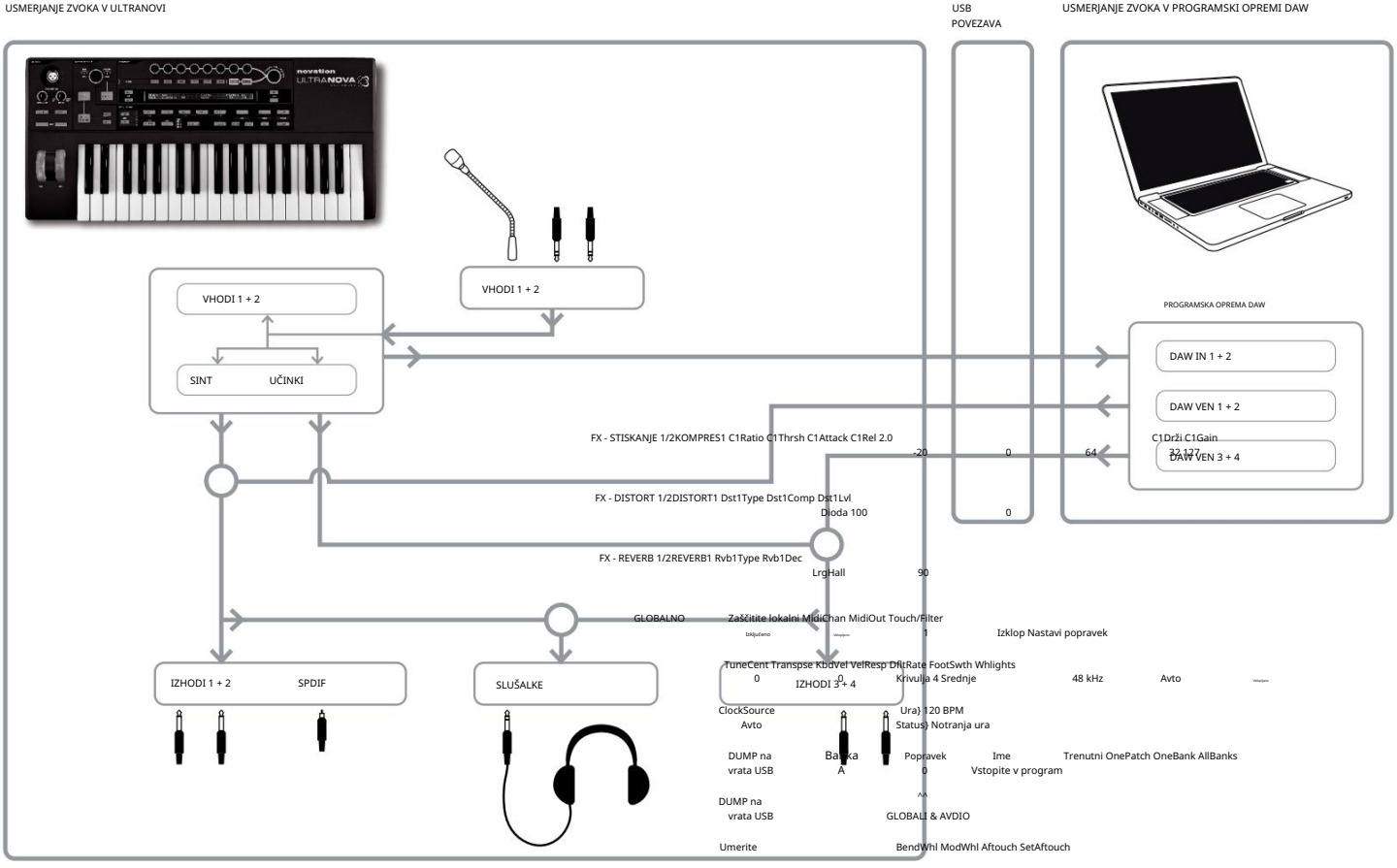
Uporaba UltraNova kot programskega krmilnika

Automap je programska aplikacija, ki je priložena vsem novim tipkovnicam in krmilnikom Novation. Automap mora biti nameščen v vašem računalniku in bo deloval kot vmesnik med vašo programsko opremo DAW in vašo UltraNova. Komunicira neposredno z vašim DAW in vtičniki, tako da imate popoln nadzor nad drugimi instrumenti in učinki iz vašega UltraNova.

Pritisnite gumb AUTOMAP [26], da vstopite v način Automap. Sintetizator se ne bo več odzival na kontrole. katerih dejanja bodo namesto tega zapisana v . LEARN, VIEW, USER, FX, INST in MIXER [7] se uporabljajo v povezavi s programsko opremo Automap.

Celotna navodila za uporabo Automapa so na voljo na www.novationmusic.com/support.

USMERJANJE ZVOKA V ultranovi



UltraNova se lahko uporablja tudi kot računalniška zvočna kartica/avdio vmesnik. Zvočne signale iz mikrofonov, inštrumentov in virov linijskega nivoja (+2 dBu max.) lahko povežete in jih prek USB-ja usmerite v svoj računalnik. Poleg tega se lahko do štiri zvočne kanale iz računalnika (npr. izhodi vašega DAW – 'Host') usmerijo skozi UltraNova do njegovih zvočnih izhodov. Kanala DAW 1 in 2 lahko napajata izhoda 1 in 2, medtem ko lahko kanala DAW 3 in 4 napajata izhoda 3 in 4. Kombinacija krmilnikov strojne in programske opreme vam omogoča nadzor mešanice zvočnih vhodov, sintetizacijskih zvokov in zvočnih kanalov DAW na različnih izhodi.

Upoštevajte, da se nastavitve, narejene v zvočnem meniju, ne shranijo z nobenimi spremembami popravkov. Vsekakor pa je možno shraniti nastavitve avdio menija (hkrati skupaj z nastavitvami globalnega menija) s pritiskom na WRITE [23], ko ste v avdio (ali globalnem) meniju. Tako boste zagotovili, da bodo ob naslednjem vklopu naprave UltraNova te nastavitve ponastavljene namesto izvirnih tovarniških nastavitev.

Zvočne menije odprete z gumbom AUDIO [30]. Jedilnik ima 5 strani; strani 1 do 5 zagotavljajo nadzor za vhode, slušalke, izhode 1 in 2, izhode 3 in 4 ter izhode SPDIF.

AVDIO

Stran avdio menija 1 – Vhodi

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0 dB In1 FX In2 FX
Indept Izključeno Izključeno In2 -60 |--------| 0 dB 0 0

Nadzor ravni slušalk
Raven
Ravnovesje 1+2/3+4
Sledite glavni glasnosti (samo 1+2)
127
0

RE1: Povezovanje vnosa

Prikazano kot: In12Link

Privzeta vrednost: Indept

Območje nastavitve: Indept ali Stereo

V neodvisnem načinu (Indept) je na voljo ločena prilagoditev ojačanja za dva zvočna vhoda postavlja (Vnosa 1 in 2). V stereo načinu se enaka prilagoditev ojačanja uporabi za oba vhoda hkrati (glejte RE2 in RE3 spodaj). Pošiljanja FX iz zvočnih vhodov so povezana na podoben način (glejte RE7 in RE8 spodaj).

Novacija UltraNova

RE2: ojačitev vhoda 1

Prikazano kot: In1Gain

Privzeta vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: -10 do +65

Ko je povezava vhoda (RE1) nastavljena na Neodvisno, ta kontrolnik prilagodi ojačanje samo za vhod 1. Če je povezava vhodov nastavljena na Stereo, bo ojačanje za oba vhoda 1 in 2 prilagojeno kot par. Vrednost parametra se kalibrira neposredno v dB ojačenja. Ko se ojačanje poveča, bo signal na vhodu viden na merilnikih črtnega grafikona (pod RE5). Ojačenje je treba prilagoditi tako, da merilniki dosežejo vrh dva ali tri segmente pod '0dB' na najglasnejših pasovih.

Machine Translated by Google

RE3: ojačitev vhoda 2

Prikazano kot: In2Gain

Privzeta vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: -10 do +65

Prilagodi vhodno ojačanje za vhod 2 s povezovanjem vhodov (RE1), nastavljenim na Indept, in za oba vhoda 1 in 2 s povezovanjem vhodov, nastavljenim na Stereo. Delovanje je sicer enako RE2.

RE4 do RE6: Ni uporabljeno.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel RE7: Input 1 FX Send C1Drži C1Gain
2.0 -20 0 64 32 127

Prikazano kot: Privzeta In1~Fx

vrednost: 1STORT 1/2DISTORT1 0

Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl

Dioda 100 Območje 0

nastavitve: 0 do 127

Ta parameter prilagodi količino signala vhoda 1, poslanega procesorju FX za curek

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec

izposojen izbrani Patch, ki ga Input Linking nastavljen na Stereo, hkrati prilagodi FX 90

nivo pošiljanja za vhod 1 in vhod 2.

LOBALNO Zaščitite lokalni MidiChan MidiOut Touch/Filter

Izklop Nastavi popravek

Poskusite se pomikati po tovarniških popravkih in eksperimentirati z različnimi FX, ki jih vsebujejo, da vas navdihnejo, kako spremenijo vaš vhodni signal. Druga možnost je, da Curve 4 Medium 48KHz preizkusite enega od popravkov v kategoriji

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights

0 0 Avto

FX - DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl

ClockSource Clock} 120 BPM

Auto Status} Notranja ura

DUMP na Banka Popravek Ime Trenutni OnePatch OneBank AllBanks

Vrata USB A 0 Vstopite v program

- REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec

RE5: Vhod 2 FX Send

Prikazano kot: In2~Fx

DUMP na ^^ GLOBALNO

Privzeta vrednost: 0

Vrata USB GLOBALI & AVDIO

Območje nastavitve: 0 do 127

Umerite BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Ta parameter prilagodi količino signala vhoda 2, poslanega za obdelavo FX. Če je Input Linking nastavljen na Stereo, hkrati

prilagodi raven pošiljanja FX za oba vhoda 1 Trenutni prenos O/S ^^ Trenutni O/S različica 1.0.00 Zagon O/S različica 1.0.00

in vnos 2.

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

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

Avdio meni Stran 2 – Slušalke

Nadzor ravni slušalk Raven Ravnovesje 1+2/3+4

Sledite glavni glasnosti (samo 1+2) 127 0

IZHODI Sint Vnos1 Vhod2 1+2 Način SNEMANJA

127 0 0 Sint

RE1: Izbira nadzora glasnosti slušalk

Prikazano kot: Nadzor ravni slušalk

Izhodi Synth 1+2 Vnos1 127 Ravnovesje ravni (Host3+4/Synth+Inps)

Privzeta vrednost: 0 0 0 127 0

Sledite glavni glasnosti (samo 1+2)

Območje nastavitve: Sledite glavni glasnosti (samo 1+2) oz AVDIO

SPDIF

Izključeno

Uporabite raven in ravnotežje 1+2/3+4

Novacija UltraNova

Če je izbrana možnost Sledi glavni glasnosti (samo 1+2), bo raven signala na vtičnici za stereo slušalke [8] prilagojena z nadzorom glavne glasnosti [29]. Gumba za glasnost slušalke (RE6) in ravnovesje slušalk (RE7) ne bosta delovala. Kar boste slišali v slušalkah, bosta enaka mešanica in ravnovesje kot tisto, ki se dovaja na izhoda 1 in 2. Če sta izbrani Uporabna raven in ravnovesje 1+2/3+4, lahko glasnost slušalk in mešanico vira neodvisno prilagodita RE6 in RE7.

RE2 do RE5: Ni uporabljeno.

RE6: Glasnost slušalk

Prikazano kot: Raven

Privzeta vrednost: 127

Območje nastavitve: 0 do 127

To prilagodi glasnost slušalk, ko RE1 izbere Use Level and Balance 1+2/3+4.

RE7: Ravnovesje slušalk

Prikazano kot: Ravnovesje

Privzeta vrednost: 0

Območje nastavitve: -64 do +63

Ko RE1 izbere Use Level and Balance 1+2/3+4, je zvok na vtičnici za slušalke mešanica signala na izhodih 1 in 2 (stereo par) ter signala na izhodih 3 in 4 (še en stereo par). Za podrobnosti o tem, kako nastaviti izhode 1 in 2 ter 3 in 4, si oglejte naslednje strani menija.

RE8: Ni uporabljeno.

Stran 3 zvočnega menija – Izhoda 1 in 2 ter vir gostitelja

Izhoda 1 in 2 lahko prenašata mešanico sintetizacijskih zvokov, zvočnih virov, povezanih z vhodi 1 in/ali 2, ter kanalov DAW 1 in 2. Privzeta nastavitev za mešanico izhoda 1+2 je sintetični zvok na polni ravni in brez zunanjih zvok, razen tistega, ki je usmerjen v procesor FX. Kontrolnik MONITOR [28] na zgornji plošči zagotavlja ravnotežje med kanaloma DAW 1 in 2 ter mešanico sintetičnega zvoka in avdio vhodov, nastavljenih z RE3, RE4 in RE5.

Vrata USB lahko dodatno pošljejo nadaljnjo mešanico neposredno v računalnik.

nep n - --------

Nadzor ravni slušalk Raven Ravnovesje 1+2/3+4

Sledite glavni glasnosti (samo 1+2) 127 0

IZHODI Synth 1+2 127 Vhod1 0 Vnos 2 0 Način SNEMANJA

Sint

IZHODI Synth 3+4 Vnos1 127 Vnos 2 0 Ravnovesje ravni (Host3+4/Synth+Inps)

0 127 0

RE2: raven sintetiziranja

Izhodi

Prikazano kot: Sint

Privzeta vrednost: 127

Območje nastavitve: 0 do 127 Novacija UltraNova

RE2 prilagodi raven zvokov, ki jih ustvari sintetizator, ki je prisoten v mešanici na Outputs 1 in 2.

RE3: Vnos 1 ravni

Prikazano kot: Vnos1

Privzeta vrednost: 0

Obseg nastavitve: Zvok iz vhoda 1 0 do 127

se lahko meša v izhoda 1 in 2 s prilagajanjem RE3. Ko je povezava vhoda (RE1 na strani zvočnega menija 1) nastavljena na Indept, RE3 prilagodi

raven samo za vhod 1. Z FX - STISKANJE 1/2KOMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain

Če je vhodna povezava nastavljena na Stereo, bo raven obeh vhodov 1 in 2 prilagojena kot par.

2.0 32 127 -20 0 64

RE4: Vnos 2 ravni

Prikazano kot: Input2 Dioda 100 0

Privzeta vrednost: FX

Obseg nastavitve: 0 do 127 Vrata USB

Zvok iz vhoda 2 se lahko meša v izhoda 1 in 2 s prilagoditvijo RE4. Če je povezava vhoda (RE1 na 1. strani zvočnega menija) nastavljena na

Neodvisno, RE4 prilagodi raven samo za vhod 2. Z zaščito lokalnega MidiChan MidiOut Touch/Filter

Izklopljeno Izklopljeno Nastavi popravek

Če je vhodna povezava nastavljena na Stereo, bo raven obeh vhodov 1 in 2 prilagojena kot par.

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights

0 Krivulja 4 Srednje RE5 in RE6: Ni uporabljeno. 48 kHz Avto

ClockSource Clock} 120 BPM

Auto Status} Notranja ura

RE7: način snemanja

DUMP v banko Prikazano obliž Ime Trenutni OnePatch OneBank AllBanks

kot: USBport 3 Privzeta 0 Vstopite v program

DUMP v ^^

USBport GLOBALI & AVDIO

Obseg prilagodev: Sint, Vhodi, Sint+Vhodi

Vrata USB lahko sprejemajo zvok iz vhodov 1 do 4 in digitalnega avdio izhoda S/PDIF ter poleg sintetizacijskih zvokov tudi zvočnih

Poleg sprejemanja zvokov iz vhodov 1 do 4 in digitalnega avdio izhoda S/PDIF ter poleg sintetizacijskih zvokov tudi zvočnih na

vhodov prek USB neposredno v zvočno aplikacijo vašega računalnika za ponovni prenos trenutnega O/

S ^^ Zagon O/S različica 1.0.00 Trenutna različica O/S 1.0.00

vrvi (ali kateri koli drug) namen. RE7 vam omogoča, da izberete, ali ta vir vsebuje samo sintetizacijske

zvoke, samo signale na avdio vhodih ali mešanico obeh.

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

Indept 0 0

RE8: Ni uporabljeno

Nadzor ravni slušalk Raven Ravnovesje 1+2/3+4

Sledite glavni glasnosti (samo 1+2) 127 0

Zvočni meni Stran 4 – Izhoda 3 in 4

IZHODI Synth 1+2 127 Vhod1 0 Vnos 2 0 Način SNEMANJA

Sint

IZHODI Synth 3+4 Vnos1 127 Vnos 2 0 Ravnovesje ravni (Host3+4/Synth+Inps)

0 127 0

SPDIF

Izključeno

Izhoda 3 in 4 lahko prenašata tudi mešanico sintetizacijskih zvokov, zvočnih virov, povezanih z vhodi 1 in/ali 2, ter kanalov DAW 3 in 4.

Privzeta nastavitev za mešanico izhoda 3+4 Novation UltraNova

ni sintetičnega zvoka in zunanjega zvoka na polni ravni. RE6 zagotavlja ravnovesje med kanaloma DAW 3 in 4 ter mešanico zvočnih vhodov in sintetizacijskih zvokov, nastavljenih z RE3, RE4, RE5 in RE6.

RE1: Ni uporabljeno, vendar LCD potrjuje, da se ta stran nanaša na izhoda 3 in 4.

RE2: raven sintetiziranja

Prikazano kot: Sint

Privzeta vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

RE2 prilagaja raven zvokov, ki jih ustvari sintetizator na izhodih 3 in 4.

RE3: Vnos 1 ravni

Prikazano kot: Vnos1

Privzeta vrednost: 127

Območje nastavitve: 0 do 127

Avdio iz vhoda 1 se lahko meša v izhoda 3 in 4 s prilagoditvijo RE3. Ko je povezava vhoda (RE1 na strani zvočnega menija 1) nastavljena na Indept, RE3 prilagodi raven samo za vhod 1. Če je povezava vhodov nastavljena na Stereo, bo raven obeh vhodov 1 in 2 prilagojena kot par.

Machine Translated by Google

RE4: Vnos 2 ravni

Prikazano kot: Vhod2

Privzeta vrednost: 0

Območje nastavitve: 0 do 127

Zvok iz vhoda 2 se lahko meša v izhoda 3 in 4 s prilagoditvijo RE4. Če je povezava vhoda (RE1 na 1. strani zvočnega menija) nastavljena na Neodvisno, RE4 prilagodi raven samo za vhod 2. Če je povezava vhodov nastavljena na Stereo, bo raven obeh vhodov 1 in 2 prilagojena kot par.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Drži C1Gain
2.0 -20 0 64 32 127

RE5: Izhod 3 in 4 ravni

Prikazano kot: Raven

Privzeta vrednost: 127

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Dioda 100 0

Območje nastavitve: 0 do 127

To je neodvisen nadzor ravni, ki prilagaja izhodno glasnost na izhodih 3 in 4 pri vse čase. (To je enakovredno krmiljenju strojne opreme MASTER VOLUME Outputs 1/2.)

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

LOBALNO Zaščitite lokalni MidiChan MidiOut Touch/Filter
Izključeno Vklopljeno 1 Izklop Nastavi popravek

RE6: Ravnovesje izhodov 3 in 4

Prikazano kot: Ravnovesje (Host3+4/Synth+Inps)

Privzeta vrednost: 0

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Krivulja 4 Srednje 48 kHz Avto Vklopljeno

0 Območje nastavitve: -64 do +63

ClockSource Clock} 120 BPM

Mešanica, ki je na voljo na izhodih 3 in 4, lahko vključuje tudi zvok iz kanalov 3+4 DAW in notranjo uro Auto Status}

ta nadzor zagotavlja ravnovesje med tem zvokom in mešanico sintetičnega zvoka in zvoka Ime Trenutno vhodi, nastavljeni z RE3, RE4 in RE5. Z vrednostjo -64 bodo samo kanali DAW začetni program slišali; z vrednostjo +63 bo slišana samo mešanica sintetizatorjev/vhodov. Nastavitev nič daje enako mešanica.

DUMP na vrata USB Banka A Popravek 0 OnePatch OneBank AllBanks ^^

GLOBALI & AVDIO

Umerjanje

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

RE8: Ni uporabljeno.

Trenutni prenos O/S ^^ Trenutna različica O/S 1.0.00 Zagonska različica O/S 1.0.00

Če želite uporabiti mehanizem FX Ultranova za obdelavo zvoka iz DAW In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB

DELITI In1 FX In2 FX Off Off In2 -60 |---------| 0dB 0 0

2. Zdaj lahko dodajate obdelavo učinkov na skladbo ritma na enak način kot slušalke Level Control Balance 1+2/3+4

Sledite glavni glasnosti (samo 1+2) 0 Raven 127

lahko dodaja učinke kateremu koli drugemu vnosu.

IZHODI Synth 1+2 127 Vhod1 0 Vnos 2 0 Način SNEMANJA Sint

Avdio meni Stran 5 – SPDIF izhod

IZHODI Synth 3+4 0 Vnos1 127 Vnos 2 0 Ravnovesje ravni (Host3+4/Synth+Inps) 127 0

SPDIF
Izključeno

RE1: Izhod SPDIF Novacija UltraNova

Prikazano kot: Privzeta vrednost: Obseg SPDIF Izključeno

nastavitve: Vklop, Izklop

Izhod SPDIF je mogoče vklopiti ali izklopiti.

globalne nastavitve

S pritiskom na gumb GLOBAL [31] se odpre Globalni meni (sedem strani). Ta meni vsebuje nabor funkcij sintetizatorja in avdio sistema, do katerih, ko so nastavljene, običajno ne bo treba redno dostopati. Globalni meni vključuje tudi rutine za posodobitev operacijskega sistema UltraNova. Upoštevajte, da so nastavitve v globalnem meniju

ni shranjen z nobenimi spremembami popravkov. Vendar pa je mogoče shraniti nastavitve globalnega menija (hkrati z nastavitvami avdio menija) tako, da pritisnete WRITE [29], ko ste v globalnem (ali avdio) meniju. Tako boste zagotovili, da bodo ob naslednjem vklopu naprave UltraNova te nastavitve ponastavljene namesto izvirnih tovarniških nastavitev.

Stran globalnega menija 1 – MIDI in druge nastavitve

LOBALNO Zaščitite lokalni MidiChan MidiOut Touch/Filter
Izključeno Vklopljeno 1 Izklop Nastavi popravek

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 RE1: Zaščita pomnilnika 0 Krivulja 4 Srednje 48 kHz Avto Vklopljeno

Prikazano kot: Zaščita

ClockSource Clock} 120 BPM

Privzeta vrednost: Izklopljeno Auto Status} Notranja ura

Izklopljeno ali Vklopljeno Izklopljeno ali Vklopljeno

Trenutni OnePatch OneBank AllBanks AVDIO

To je varnostna funkcija, ki se uporablja za preprečevanje nenamernega brisanja spominov in izgube podatkov.

DUMP na vrata USB Banka A Popravek 0 OnePatch OneBank AllBanks ^^

Ko je nastavljeno na Vklopljeno, bo pisanje popravkov ali globalnih podatkov v pomnilnik preprečeno, na zaslonu za umerjanje pa bo prikazano kratko opozorilno sporočilo (SNEMANJE SHRANJEVANJA NI MOGOČE – ZAŠČITA POMNILNIKA JE VKLOPLJENA!).

GLOBALI & AVDIO

BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Zaslon UltraNova. Priporočljivo je, da Memory Protect ostane vklopljena, razen če se popravki urejajo za shranjevanje v pomnilnik ali da je izključni izpis sistema iz računalnika Trenutna različica O/S 1.0.00 Zagonska prejeti.

Trenutni prenos O/S ^^ Trenutna različica O/S 1.0.00

DELITI In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0 dB In1 FX In2 FX
Indept Izključeno Izključeno In2 -60 |---------| 0 dB 0 0

Nadzor ravni slušalk Raven Ravnovesje 1+2/3+4
Sledite glavni glasnosti (samo 1+2) 127 0

RE2: lokalni nadzor vklop/izklop

Prikazano kot: Lokalno

Privzeta vrednost: Vklopljeno

Območje nastavitve: Izklopljeno ali Vklopljeno

Ta nadzor določa, ali naj se UltraNova igra z lastne tipkovnice ali se odzove na krmiljenje MIDI iz zunanje naprave, kot je MIDI sekvencer ali glavna tipkovnica. Nastavite Local na On, če želite uporabljati tipkovnico, in na Off, če boste sintetizator krmilili zunaj prek MIDI ali boste uporabljali tipkovnico UltraNova kot glavno tipkovnico.

Primarna uporaba vklopa/izklopa lokalnega nadzora je izogibanje neželenim MIDI zankam prek zunanje opreme. Ko je nastavljeno na Off, tipkovnica UltraNova in vsi drugi kontrolniki še vedno oddajajo sporočila MIDI iz vrat MIDI OUT, če je MIDI OUT On/

Izklop (RE4) je omogočen. Če je katera koli zunanja oprema nastavljena za ponovni prenos MIDI nazaj v UltraNova, bo sintetizator še vedno deloval. Tako se boste izognili dvakratnemu zvoku not, zmanjšanju polifonije ali kakršnim koli drugim nepredvidljivim učinkom.

RE3: Dodelitev kanala MIDI

Prikazano kot: MidiChan

Privzeta vrednost: 1

Območje nastavitve: 1 do 16

Protokol MIDI ponuja 16 kanalov, ki omogočajo soobstoj do 16 naprav v omrežju MIDI, če je vsaki dodeljeno delovanje na drugem kanalu MIDI. Dodeli MIDI kanal

vam omogoča, da nastavite UltraNova za sprejemanje in oddajanje podatkov MIDI na določenem kanalu, tako da se lahko pravilno poveže z zunanjo opremo.

RE4: Vklop/izklop MIDI izhoda

Prikazano kot: MidiOut

Privzeta vrednost: Izključeno

Območje nastavitve: Izklopljeno ali Vklopljeno

Ta nadzor omogoča UltraNova prenos sporočil MIDI Out iz MIDI OUT

vrata [4] med predvajanjem sintetizatorja. Ta parameter nastavite na On, če želite snemati podatke MIDI ali sprožiti dodatno zunanjo opremo MIDI s tipkovnice UltraNova prek MIDI

OUT vrata. Vendar je pomembno upoštevati, da se podatki MIDI vedno prenašajo prek USB-ja.

RE5: Upravljanje gumba na dotik/filtra

Prikazano kot: Dotik/Filter

Privzeta vrednost: Nastavil Patch

Obseg prilagajanja: Nastavite s popravkom ali vedno filtrom

Ta nastavitev določa, kako deluje gumb TOUCHED/FILTER [9]. S privzeto nastavitvijo Set by Patch gumb deluje, kot je opisano na strani 27, bodisi deluje kot kopija zadnjega vrtljivega gumba, ki se ga je bilo treba dotakniti, ali pa z omogočenim FILTER [8] spreminja mejno frekvenco filtra 1. Ker je nastavitev gumba FILTER shranjena s Patch

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1Hold C1Gain

podatkov, funkcijo gumba določa Patch. Če je RE5 nastavljen na Vedno filtriraj, 2.0 0 32 127 64

gumb TOUCHED/FILTER je nastavljen za trajno krmiljenje frekvence filtra.

FX - DISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl

RE8: Ne uporablja se. Dioda 100 RE6 do 0

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec

LrgHall 90

2. stran globalnega menija – Uglaševanje, hitrost, frekvenca vzorčenja in nožno stikalo

GLOBAL

Izključeno Vklopljeno 1 Izklop Nastavi popravek

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Krivulja 4 Srednje 48 kHz Avto Vklopljeno

ClockSource Ura} 120 BPM

RE1: Glavna fina nastavitev Status} Notranja ura

Prikazano kot: TuneCent

Privzeta vrednost: 0

DUMP na vrata USB Banka A obliž 0 Ime 0 Trenutni OnePatch OneBank AllBanks

Vstopite v program

Obseg: ^^

Ta nadzor prilagodi frekvence vseh oscilatorjev za enako majhno količino, Calibrate BendWhl ModWhl kar vam omogoča, da po potrebi celoten sintetizator nastavite na drug instrument. Aftouch SetAftouch

Prirastki so centi (1/100 poltona) in tako nastavite vrednost na ¼50 melodij Trenutni prenos O/S ^^ Trenutni O/S različica 1.0.00 sintetizator na četrt tona izgorel O/S različica 1.0.00 poltonoma. Nastavitev ničelnih melodij

klaviaturo z A nad srednjim C pri 440 Hz – tj. standardna koncertna višina.

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0dB In1 FX In2 FX
Indept Izključeno Izključeno In2 -60 |---------| 0dB 0 0

Nadzor ravni slušalk Raven Ravnovesje 1+2/3+4
Sledite glavni glasnosti (samo 1+2) 127 0

IZHODI Synth 1+2 127 Vhod1 0 Vnos 2 0 Način SNEMANJA Sint

IZHODI Synth 3+4 0 Vnos1 127 Vnos 2 0 Ravnovesje ravni (Host3+4/Synth+Inps) 127 0

SPDIF
Izključeno

Novacija UltraNova

Machine Translated by Google

RE2: Prenos ključa

Prikazano kot: Transponiraj

Privzeta vrednost: 0

Območje nastavitve: -24 do +24

Transponiranje je zelo uporabna globalna nastavitev, ki »premika« celotno tipkovnico za en polton navzgor ali navzdol. Od uglaševanja oscilatorja se razlikuje po tem, da spreminja krmilne podatke s tipkovnice in ne dejanskih oscilatorjev. Tako nastavitev Transpose na +4 pomeni, da lahko igrate z drugimi inštrumenti v dejanskem ključu E-dura, vendar morate igrati samo bele note, kot če bi igrali v C-duru.

RE3: Hitrost tipkovnice

Prikazano kot: KbdVel

Privzeta vrednost: Krivulja 4

Območje nastavitve: krivulja 1 do krivulja 7; Fiksno 7 do Fiksno 127

Izbere eno od 128 tabel Velocity, ki povezujejo odziv hitrosti tipk s silo, ki deluje nanje med igranjem. Krivulja 4 je privzeta nastavitev in bi morala biti sprejemljiva za večino stilov igranja.

> Uporabite Curve 1, če igrate z rahlim dotikom, in Curve 7, če potrebujete močnejši dotik. Preizkusite različne krivulje, ki ustrezajo vašim individualnim stilom igranja.

RE4: Hitrostni odziv

Prikazano kot: VelResp

Privzeta vrednost: Obseg nastavitve: Mehko, Srednje, Trdo

Srednje

S to funkcijo je mogoče nastaviti odziv na informacije o hitrosti MIDI s tipkovnice ali zunanje naprave, kot je tipkovnica krmilnika MIDI ali sekvencer. Nastavitev SOFT nakazuje, da bodo manjše spremembe hitrosti (lahkejši stil igranja) povzročile veliko spremembo odziva na hitrost, naj bo to glasnost ali katera koli druga destinacija modulacije, kamor je hitrost usmerjena. Nastavitev HARD nakazuje, da bodo višje spremembe hitrosti - veliko težji slog igranja povzročile velike spremembe odziva na hitrost. MEDIUM je očitno kompromis med tema dvema.

RE5: Frekvenca vzorčenja

Prikazano kot: DfltRate

Privzeta vrednost: 48 kHz

Območje nastavitve: 44,1KHz, 48KHz

Ta nastavitev vpliva na digitalne zvočne izhodne signale, poslane prek vrat S/PDIF in USB naprave UltraNova. Razpoložljivi frekvenci vzorčenja 44,1 kHz in 48 kHz sta najpogostejši frekvenci vzorčenja v digitalnih avdio sistemih. Če se UltraNova uporablja z DAW, bo hitrost vzorčenja določila DAW, ne UltraNova. Nastavitev RE5 velja le, če se UltraNova uporablja v "samostojnem" načinu.

> Če nameravate končno zapisati izhod UltraNova na zvočni CD, je treba uporabiti 44,1 KHz in nastaviti na DAW ali UltraNova, kot opisano.

RE6: Konfiguracija nožnega stikala

Prikazano kot: NogaSwth

Privzeta vrednost: Avto

Območje nastavitve: Samodejno, N/Odprto, N/Zaprto

Nožno stikalo za vzdrževanje (pedal) lahko priključite na UltraNova prek vtičnice za pedal Sustain [5]. Preverite, ali je vaš vzdrževalni pedal normalno odprt ali normalno zaprt, in nastavite ta parameter tako, da ustreza. Če niste prepričani, katera je, priključite nožno čarovnico na UltraNova brez napajanja in jo nato vklopite (brez noge na pedalu!)

Če je privzeta vrednost Auto še vedno nastavljena, bo polarnost zdaj pravilno zaznana.

RE7: Kolesne luči

Prikazano kot: WheelLights

Privzeta vrednost: Vklopljeno

Območje nastavitve: Vklop, Izklop

Kolesa za višino in modulacijo je mogoče osvetliti z modrimi LED. Ta nastavitev vam omogoča vklopite ali izklopite te LED.

RE8: Ni uporabljeno.

LrgHall 90

GLOBALNO Zaščitite lokalni MidiChan MidiOut Touch/Filter

Izključeno Vklopljeno 1 Izklop Nastavi popravek

3. stran globalnega menija – ura

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights

0 0 Krivulja 4 Srednje 48 kHz Avto Vklopljeno

ClockSource Ura} 120 BPM
Avto Status} Notranja ura

DUMP na vrata USB | Banka A | Popravek 0 | Ime Vstopite v program | Trenutni OnePatch OneBank AllBanks

RE1: Vir ure

Prikazano kot: ClockSource

Privzeta vrednost: Avto

Območje nastavitve: Auto, Internal, Ext-Auto, Midi, Usb

UltraNova uporablja glavno uro MIDI za nastavitev tempa (stopnje) arpeggie Trenutni prenos O/S ^^ Trenutni O/S različica 1.0.00 Zagon O/S različica 1.0.00

tor in zagotoviti časovno osnovo za sinhronizacijo s splošnim tempom. Ta ura je lahko pridobljena interno ali pa jo zagotavlja zunanja naprava, ki lahko prenaša uro MIDI. Nastavitev Clock Source določa, ali bodo tempo sinhronizirane funkcije UltraNova (Arpeggiator, Chorus Sync, Delay Sync, Gator Sync, LFO Delay Sync, LFO Rate Sync & Pan Rate Sync) sledile tempu zunanjega vira ure MIDI ali sledile tempu

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |---------| In1 FX In2 FX
Indept Izključeno Izključeno In2 -60 |---------| 0dB 0dB 0 0

Nadzor ravni slušalk Nivo Ravnovesje 1+2/3+4

Sledite glavni glasnosti (samo 1+2) 127 , nastavljeni s parametrom ClockBPM v meniju Arp Edit (RE8). 0

IZHODI Sintetični vhod1 Način SNEMANJA Vnos 2 0
1+2 127 0 Sint

IZHODI Sint Vnos1 127 Vhod2 3+4 Ravnovesje ravni (Host3+4/Synth+Inps)
1+2 127 0 127

SPDIF

Samodejno – ko ni zunanjega vira MIDI takta, bo UltraNova privzeto nastavljena na notranja MIDI ura. Tempo (BPM) bo nastavljen s parametrom ClockBPM v meniju Arp Edit (RE8). Če je prisotna zunanja ura MIDI, se bo UltraNova sinhronizirala z njo.

Notranja – UltraNova se bo sinhronizirala z notranjo MIDI uro ne glede na to, kaj je izklopljeno morda so prisotni zunanji viri takta MIDI.

Ext-Auto – to je način samodejnega zaznavanja, pri katerem se UltraNova sinhronizira s katerim koli Novation UltraNova zunanji MIDI vir takta (preko USB ali MIDI povezave). Če zunanja ura ni zaznana, se tempo "vztraja" na zadnji znani takt.

Midi – sinhronizacija bo potekala samo z zunanjo uro MIDI, ki je priključena na vhodno vtičnico MIDI. Če ura ni zaznana, se tempo "vrti" na zadnji znani takt.

Usb – sinhronizacija bo nastavljena samo na zunanjo uro MIDI, prejeto prek povezave USB. Če ura ni zaznana, se tempo "vrti" na zadnji znani takt.

Ko je nastavljen na katerega koli od zunanjih virov takta MIDI, bo tempo enak taktu MIDI, ki ga prejme zunanji vir (npr. sekvencer). Prepričajte se, da je zunanji sekvencer nastavljen za prenos MIDI Clock. Če niste prepričani o postopku, si oglejte podrobnosti v priročniku sekvencerja.

Večina sekvencerjev ne oddaja MIDI Clock, ko so ustavljeni. Sinhronizacija UltraNova z MIDI Clock bo mogoča le, ko sekvencer dejansko snema ali predvaja. Če zunanje ure ni, se tempo vrti in prevzame zadnjo znano dohodno vrednost takta MIDI. (Upoštevajte, da se UltraNova NE vrne na tempo, nastavljen s parametrom ClockBPM, nastavljenim v meniju Arp Edit (RE8)).

ClockSource Ura} 156 BPM
Ext-Auto Status} Fly-Wheeling

FX - COMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 RE2 do RE8: Ni uporabljeno. C1Drži C1Gain
-20 0 64 32 127

FX - DISTORT 1/2DISTORT1 Dist1Type Dist1Comp Dist1Lev
Dioda 100 0

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

Globalni meni 4. stran – Prenos popravkov

Podatke popravkov je mogoče prenašati med UltraNova in računalnikom v obe smeri. Ta razdelek globalnega menija vam omogoča shranjevanje ali varnostno kopiranje popravkov zunaj računalnika. Za to se običajno uporablja programska oprema UltraNova Librarian, ki vam omogoča tudi organiziranje popravkov na različne načine. Prenos popravkov poteka v obliki sporočil MIDI SysEx. Ta stran menija je »nadzorna plošča« za prenos podatkov Patch iz UltraNova v računalnik, proces, znan kot »izpis podatkov«. Glej UltraNova Librarian.

GLOBALNO Zaščitite lokalni MidiChan MidiOut Touch/Filter

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights 1 Izključeno Nastavil Patch

0 0 Krivulja 4 Srednje 48 kHz Avto Vklopljeno

Knjižnična dokumentacija za informacije o prenosu podatkov Patch iz računalnika v UltraNova.

ClockSource Ura} 120 BPM
Avto Status} Notranja ura

DUMP na vrata USB | Banka A | Popravek 0 | Ime Vstopite v program | Trenutni OnePatch OneBank AllBanks

RE1: Izbira vrat izpisa

Prikazano kot: DUMP na vrata USB

Privzeta vrednost: Trenutni prenos O/S ^^

Trenutna različica O/S 1.0.00 Zagonska različica O/S 1.0.00

Območje nastavitve: USBport ali MIDIout

Ta kontrolnik izbere, katera zunanja podatkovna vrata naj bodo uporabljena za izpis podatkov. Če uporabljate UltraNova Librarian ali računalniški programski paket orodij MIDI, morate to nastaviti na USBport; če uporabljate drugo programsko opremo za upravljanje MIDI s standardnimi kabli MIDI namesto HeadPhones Level Control povezave USB, izberite MIDIout.

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |---------| In1 FX In2 FX
Indept Izključeno Izključeno In2 -60 |---------| 0dB 0dB 0 0

Raven Ravnovesje 1+2/3+4

Sledite glavni glasnosti (samo 1+2) 0 127

IZHODI Synth 1+2 127 Vhod1 0 Vnos 2 0 Način SNEMANJA
Sint

IZHODI Synth 3+4 0 Vnos1 127 Vnos 2 0 Ravnovesje ravni (Host3+4/Synth+Inps)
127 0

SPDIF
Izključeno

Machine Translated by Google

RE2: Izbira banke

Prikazano kot: Banka

Privzeta vrednost: (trenutno izbrano)

Območje nastavitve: A do D

To vam omogoča, da izberete banko popravkov za izpis. Na začetku bo prikazal banko trenutno izbranega popravka.

Če to ni tisto, kar želite, izberite drugega.

RE3: Izbira popravka

Prikazano kot: obliž

Privzeta vrednost: (trenutno izbrano)

Območje nastavitve: 1 do 127

To bo prikazalo številko trenutno izbranega popravka. Če to ni eden od popravkov, ki jih želite odstraniti,

lahko izberete drugega.

RE4: Ni uporabljeno.

RE5: kodirnik ni uporabljen.

Zaslon prikazuje: Trenutno

Pritisnite gumb pod RE5, če želite izpisati samo trenutni popravek. To bo vključevalo vse spremembe parametrov,

ki so bile narejene, vendar niso shranjene.

RE6: kodirnik ni uporabljen.

Zaslon prikazuje: OnePatch

Pritisnite gumb pod RE6, če želite izpisati trenutni popravek v izvirni obliki (kot je bil nazadnje shranjen). V tem

primeru morebitne spremembe, ki so bile narejene na njem, ne bodo vključene.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1 ekipa C1Gain
2.0 -20 0 64 32 127

RE7: kodirnik ni uporabljen.

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Diode 100 0

Zaslon prikazuje: OneBank

Pritisnite

gumb pod RE7, če želite izpisati vseh 127 popravkov v trenutno izbrani AUDIO banki.

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

RE8: Kodirnik ni uporabljen.

LOBALNO Zaščitite lokalni MidiChan MidiOut Touch/Filter
Izključeno Vklopljeno

Zaslon prikazuje: On Off Set by Patch

Pritisnite gumb pod RE8, če želite odstraniti vse popravke, ki so trenutno v UltraNova.

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Krivulja 4 Srednje 48 kHz Avto Vklopljeno

5. stran globalnega menija – izpis globalnih in zvočnih nastavitev

ClockSource
Avto Ura} 120 BPM
Status} Notranja ura

Poleg shranjevanja podatkov popravkov prek izpisa v računalnik je mogoče izpisovati tudi trenutne nastavitve

globalnega in zvočnega menija.

DUMP na Banka Popravek Ime Trenutni OnePatch OneBank AllBanks
vrata USB A 0 Vstopite v program

DUMP na
vrata USB GLOBALI & AVDIO

Umerite BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

RE1: Izbira vrat izpisa

Prenos trenutnega O/S ^^ Trenutni O/S različice 1.0.00 DUMP v

Prikazano kot: Zagon O/S različica 1.0.00

Privzeta vrednost: USBport

DELITI Indept Izključeno Izključeno In2 -60 |---------| 0 dB In1 FX In2 FX
0 0

Ta kontrolnik izbere, katera zunanja podatkovna vrata naj bodo uporabljena za izpis.

Nadzor ravni slušalk Raven Ravnovesje 1+2/3+4
Sledite glavni glasnosti (samo 1+2) 127 0

RE2: Ni uporabljeno.

IZHODI Synth 1+2 127 Vhod1 0 Vnos 2 0 Način SNEMANJA
Sint

RE3: kodirnik ni

uporabljen.

IZHODI Sint Input1 Input2 Ravnovesje ravni (Host3+4/Synth+Inps)
0 127 0 127 0

Zaslon prikazuje: Globalno in avdio

Pritisnite gumb pod RE3, če želite shraniti trenutne nastavitve Global in

Avdio meniji.

OMPRESS 1/2COMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel C1 ekipa C1Gain
Izključeno 2.0 -20 0 64 32 127

RE4 do RE8: Ni uporabljeno.

ISTORT 1/2DISTORT1 Dst1Type Dst1Comp Dst1Lvl
Diode 100 0 Novacija UltraNova

Globalni meni Stran 6 – Umerjanje

REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

Krmilniki UltraNova bi morali vsi delovati pravilno, vendar jih bo občasno morda treba umeriti, da zagotovite, da delujejo, kot je predvideno.

Zlasti Protect Local MidiChan MidiOut Touch/Filter

LOBALNO Izključeno Vklopljeno Izklopljeno Nastavi popravek

ta postopek je priporočljiv po posodobitvi OS. Krmilniki, ki jih je mogoče kalibrirati, so: kolo za naklon (PITCH),

kolo za mod (MOD) in Aftertouch. Za kalibracijo krmilnika ga morate premakniti do skrajnih meja, npr. obrniti

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Krivulja 4 Srednje 48 kHz Avto

kolesce Pitch navzdol, kolikor gre, (opazili boste, da bo vrednost BendWhl na zaslonu prikazana nič). Nato ClockSource

Clock} 120 BPM

zavrtite kolesce Pitch v nasprotno smer (vrednost BendWhl bo pokazala 255). S samodejnim stanjem} Notranja ura

kolesce Pitch v osrednjem položaju, bi moralo vrniti vrednost BendWhl približno Current OnePatch OneBank

12. Kolo Pitch je zdaj kalibrirano in postopek za kalibracijo kolesa Mod je enak (uporabite parameter ModWhl).

DUMP na Banka Popravek Ime AllBanks
vrata USB A 0 Vstopite v program

DUMP na
vrata USB GLOBALI & AVDIO

Umerite BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Trenutni prenos O/S ^^ Trenutna različica O/S 1.0.00 Zagonska različica
O/S 1.0.00

DELITI In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |--------| 0 dB In1 FX In2 FX
Indept Izključeno Izključeno In2 -60 |---------| 0 dB 0 0

Nadzor ravni slušalk Raven Ravnovesje 1+2/3+4

Če želite umeriti Aftertouch, narahlo pritisnite tipko in opazujte vrednost parametra Aftouch na nič; nato močno

pritisnite tipko in opazujte vrednost 127. Aftertouch je zdaj umerjen.

Pravilno kalibrirani krmilniki morajo vrniti naslednje vrednosti:

Višina tona - Min. (0); Center (128); maks. (255)

proti - Min. (0); maks. (127)

Aftertouch – Min. (0); maks. (127)

FX - STISKANJE 1/2KOMPRES1 C1Ratio C1Thrsh C1Attack C1Rel 2.0 C1Drži C1Gain
-20 0 64 32 127

Po izvedbi zgornjega postopka pritisnite WRITE [23], da shranite revidirano kalibracijo.

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

RE1-5: Ne uporablja se, vendar upoštevajte, da je vrednost Aftertouch (glejte spodaj) prikazana pod RE5.

FX - REVERB 1/2REVERB1 Rvb1Type Rvb1Dec
LrgHall 90

RE6: SetAftouch

SetAftouch nastavi občutljivost po dotiku. Z vrednostjo, nastavljeno na 127, boste ugotovili, da je le zelo

majhna razlika v pritisku tipke je potrebna za vrnitev kontrolne vrednosti nič in ena od 127,

GLOBALNO Zaščitite lokalni MidiChan MidiOut Touch/Filter
Izključeno Vklopljeno Izklopljeno Nastavil Patch

prikazano kot vrednost Aftouch. Pri nižjih vrednostih SetAftouch je razlika v tlaku izrazitejša. Na splošno bo najbolje,

TuneCent Transpse KbdVel VelResp DfltRate FootSwth Whlights
0 0 Krivulja 4 Srednje 48 kHz Avto Vklopljeno

če SetAftouch nastavite na sredino vrednosti

rezultatov.

ClockSource Auto Ura} 120 BPM
Status} Notranja ura

RE7-8: Ni uporabljeno.

DUMP na vrata USB Popravek Ime Trenutni OnePatch OneBank AllBanks
banke A 0 Vstopite v program

7. stran globalnega menija – OS Transmit

DUMP na
vrata USB GLOBALI & AVDIO

Umerite BendWhl ModWhl Aftouch SetAftouch

Če želite narediti varnostno kopijo operacijskega sistema UltraNova, je to mogoče

Trenutni prenos O/S ^^ Trenutna različica O/S 1.0.00 Zagonska različica
O/S 1.0.00

s tem stranjo izvedite izpis podatkov SysEx v vaš računalnik.

In12Link In1Gain In2Gain In1 -60 |---------| 0 dB In1 FX In2 FX
Indept Izključeno Izključeno In2 -60 |---------| 0 dB 0 0

Za prenos OS pritisnite gumb za pripenjanje pod RE3.

Nadzor ravni slušalk Raven Ravnovesje 1+2/3+4
Sledite glavni glasnosti (samo 1+2) 127 0

IZHODI Synth 1+2 127 Vhod1 0 Vnos 2 0 Način SNEMANJA
Sint

IZHODI Synth 3+4 Vnos1 127 Vnos 2 0 Ravnovesje ravni (Host3+4/Synth+Inps)
0 127 0

SPDIF
Izključeno

Novacija UltraNova

Machine Translated by Google

Tabela valovnih oblik

ZASLON	OBLIKA
Njegovo	Njegovo
Trikotnik	Trikotnik
Žagasti zob	Žagasti zob
Saw9:1PW	Razmerje širine žagastega impulza 9:1
Saw8:2PW	Razmerje širine žagastega impulza 8:2
Saw7:3PW	Razmerje širine žagastega impulza 7:3
Žaga6:4PW	Razmerje širine žagastega impulza 6:4
Žaga5:5PW	Razmerje širine žagastega impulza 5:5
Žaga4:6PW	Razmerje širine žagastega impulza 4:6
Žaga3:7PW	Razmerje širine žagastega impulza 3:7
Žaga2:8PW	Razmerje širine žagastega impulza 2:8
Žaga1:9PW	Razmerje širine žagastega impulza 1:9
PW	Pulzna širina
kvadrat	kvadrat
BassCamp	Kamp Bass
Bass_FM	Frekvenčno moduliran bas
EP_Dull	Dolgočasen električni klavir
EP_Zvonec	Električni klavir Bell
Clav	Clavinova
DoubReed	Dvojni trst
Retro	Retro
StrnMch1	Vrtni stroj 1
StrnMch2	Vrtni stroj 2
Organ_1	Orgle 1
Organ_2	Orgle 2
EvilOrg	Zlobni organ
HiStuff	Visoke stvari
Bell_FM1	Frekvenčno moduliran zvonec 1
Bell_FM2	Frekvenčno moduliran zvonec 2
DigBell1	Digitalni zvonec 1
DigBell2	Digitalni zvonec 2
DigBell3	Digitalni zvonec 3
DigBell4	Digitalni zvonec 4
DigiPad	Digitalna ploščica
Tabela 1	Valovna tabela 1
Tabela	Wavetable ....
Tabela	Wavetable ....
Wtable36	Valovna tabela 36
AudioInL	Levi avdio vhod (ali Gooseneck mikrofon)
AudioInR	Desni avdio vhod

Tabela vrednosti sinhronizacije

ZASLON	PODROBNOSTI	CHORUS SYNC LFO RATE SYNC LFO DELAY SYNC PAN SINH	ARP SYNC GATOR SYNC FX DELAY SYNC
32. T	48 ciklov na 1 bar	a	a
32	32 ciklov na 1 bar	a	a
16. T	24 ciklov na 1 bar	a	a
16	16 ciklov na 1 bar	a	a
8. T	12 ciklov na 1 bar	a	a
16. D	8 ciklov na 3 takte / 32 ciklov na 3 takte	a	a
8	8 ciklov na 1 bar	a	a
4. T	6 ciklov na 1 bar	a	a
8. D	4 cikli na 3 takte / 16 ciklov na 3 takte	a	a
4	4 cikli na 1 bar	a	a
1 + 1/3	3 cikli na 1 bar	a	a
4. D	2 cikla na 3 takte / 8 ciklov na 3 takte	a	a
2	2 cikla na 1 bar	a	a
2 + 2/3	3 cikli na 2 bara	a	a
3 utripi	1 cikel na 3 takte / 4 cikle na 3 takte	a	a
4 utripi	1 cikel na 1 bar	a	a
5 + 1/3	3 cikli na 2 bara	a	a
6 utripov	1 cikel na 6 utripov / 2 cikla na 3 takte	a	a
8 utripov	1 cikel na 2 bara	a	a
10 + 2/3	3 cikli na 4 bare	a	
12 utripov	1 cikel na 12 utripov /1 cikel na 3 takte	a	
13 + 1/3	3 cikli na 10 barov	a	
16 utripov	1 cikel na 4 bare	a	
18 utripov	1 cikel na 18 utripov / 2 cikla na 9 taktov	a	
18 + 2/3	3 cikli na 8 barov	a	
20 utripov	1 cikel na 5 barov	a	
21 + 1/3	3 cikli na 16 barov	a	
24 utripov	1 cikel na 6 barov	a	
28 utripov	1 cikel na 7 barov	a	
30 utripov	2 cikla na 15 barov	a	
32 utripov	1 cikel na 8 barov	a	
36 utripov	1 cikel na 9 barov	a	
42 utripov	2 cikla na 21 barov	a	
48 utripov	1 cikel na 12 barov	a	
64 utripov	1 cikel na 16 barov	a	

Machine Translated by Google

TABELA VALOVNE OBLIKE LFO

ZASLON	VALOVNA OBLIKA	DODATNE INFORMACIJE
Njegovo	Tradicionalne oblike LFO	
Trikotnik		
Žagasti zob		
kvadrat		
Rand S/H		Skoči na naključne vrednosti vsak cikel LFO
Čas S/H		Skoči na najmanjšo in največjo vrednost, ki se hranita za naključno količino časa
PianoEnv		Ukrivljena oblika žaginega zoba
Seq 1	To so sekvence, ki skačejo na različne vrednosti in vsako zadržijo šestnajstino cikla LFO oceniti.	
Seq 2		
Seq 3		
Seq 4		
Zaporedje 5		
Seq 6		
Seq 7		
staranje 1	To so zaporedja, ki skačejo med najnižjo in najvišjo vrednostjo, pri čemer se vsaka vrednost ohrani za različen časovni interval.	
staranje 2		
staranje 3		
staranje 4		
staranje 5		
staranje 6		
staranje 7		
staranje 8		
Kromat	To so "melodične" sekvence različnih vrst. Ko modulat Če želite doseči kromatične rezultate, nastavite globino modulacije na ±30 ali ±36.	
Major		
Major 7		
manjša 7		
MinArp 1		
MinArp 2		
Zmanjšati		
DecMinor		
Minor3rd		
Pedal		
4		
4. x12		
1625 Maj		
1625 Min		
2511		

Tabela virov modulacijske matrike

ZASLON	VIR	KOMENTARJI
Neposredno		Izbran ni noben vir modulacije.
ModWheel	Modno kolo	Mod Wheel je krmilnik.
AftTouch	Po dotiku	Modulacija je sorazmerna s pritiskom na tipko, medtem ko je pritisnjena. (Enoglasni naknadni dotik).
Express	Ekspresijski pedal Zunanji nožni pedal zagotavlja nadzor.	
Hitrost	Ključna hitrost	Modulacija je sorazmerna s trdim ključem.
Tipkovnica	Ključni položaj	Modulacija je sorazmerna s položajem ključa.
Lfo1+	LFO 1	'+' = LFO poveča vrednost nadzorovani parameter samo v pozitivnem smislu. '+/-' = LFO se poveča in zmanjša vrednost nadzorovanega parameter enako.
Lfo1+/-		
Lfo2+	LFO 2	
Lfo2+/-		
Lfo3+	LFO 3	
Lfo3+/-		
Env1Amp Env2Filt Env3 – Env6	Ovojnice od 1 do 6	Vseh šest ovojnic se sproži s pritiskom na tipko in katero koli/vse je mogoče uporabiti za spreminjanje parametrov čas. Upoštevajte, da Env1 in Env 2 so "trdo povezani" za nadzor Am parametrov plitude in filtra, vendar so še vedno na voljo za nadzor drugih parametri.

Machine Translated by Google

CILJNA TABELA MOD MATRIX

ZASLON	DESTINACIJA	KOMENTARJI
	Oscilatorji:	
O123Ptch Naklon globalnega oscilatorja		Vsi oscilatorji: Pitch Transpose
O1Pitch	Visina na oscilator	Oscilator 1: Pitch Transpose
O2Pitch		Oscilator 2: Pitch Transpose
O3Pitch		Oscilator 3: Pitch Transpose
O1Vsync	Oscilator spremenljive sinhronizacije na oscilator 1: navidezna sinhronizacija	
O2Vsync		Oscilator 2: Navidezna sinhronizacija
O3Vsync		Oscilator 3: Navidezna sinhronizacija
O1PW/Idx	Širina impulza na oscilator/ Indeks valovne tabele	Oscilator 1: impulzna širina / valovna tabela Kazalo
O2PW/Idx		Oscilator 2: impulzna širina / valovna tabela Kazalo
O3PW/Idx		Oscilator 3: impulzna širina / valovna tabela Kazalo
O1Hard	Trdota na oscilator	Oscilator 1: Trdota
O2Hard		Oscilator 2: Trdota
O3Hard		Oscilator 3: Trdota
	Mešalniki:	
O1Level	Vhodni nivoji mešalnika	Mešalna miza: Oscilator 1 Level
Raven O2		Mešalnik: Oscilator 2 Level
O3Level		Mešalnik: Oscilator 3 Level
NoiseLvl		Mešalnik: raven hrupa
RM1*3Lvl		Mešalnik: Ring Mod 1*3 Level
RM2*3Lvl		Mešalnik: Ring Mod 2*3 Level
	Filtri:	
F1DAmnt	Popačenje pred filtrom, per ilter	Filter 1: Količina popačenja
F2DAmnt	Filter 2: Količina popačenja	
F1Frekv	Frekvenca na filter	Filter 1: Frekvenca
F2Frekv		Filter 2: Frekvenca
F1Res	Resonanca per-ilterja	Filter 1: Resonanca
F2Res		Filter 2: Resonanca
Ravnovesje FBalance	Filter 1/Filter 2	Ravnovesje filtra
	LFO:	
L1Rate	Frekvenca na LFO	LFO 1: Stopnja
L2Rate		LFO 2: Stopnja
L3Rate		LFO 3: Stopnja
	ovojnice:	
Env1Dec	Čas razpada ovojnice	Ovojnica 1 (Amp): čas razpadanja
Env2Dec		Ovojnica 2 (filter): čas razpada
	FX:	
FX1Amnt		FX1: Znesek FX
FX2Amnt		FX2: Znesek FX
FX3Amnt		FX3: znesek FX
FX4Amnt		FX4: Znesek FX
FX5Amnt		FX5: Znesek FX
FXFedback		FX: Povratne informacije o FX
FXWetDry		FX: Mokra raven
Ch1Rate	Parametri zbora	Refren 1: Oceni
Ch1Depth		Refren 1: Globina
Ch1Delay		Refren 1: Zakasnitev
Ch1Fback		Refren 1: Povratne informacije
Ch2Rate		Refren 2: Oceni
Ch2Depth		Refren 2: Globina
Ch2Delay		Refren 2: Zakasnitev
Ch2Fback		Refren 2: Povratne informacije
Ch3Rate		Refren 3: Oceni
Ch3Depth		Refren 3: Globina
Ch3Delay		Refren 3: Zakasnitev
Ch3Fback		Refren 3: Povratne informacije
Ch4Rate		Refren 4: Oceni
Ch4Depth		Refren 4: Globina
Ch4Delay		Refren 4: Zakasnitev
Ch4Fback		Refren 4: Povratne informacije
Dly1Time	Parametri zakasnitve	Zakasnitev 1: Čas zakasnitve
Dly1Fbak		Zakasnitev 1: povratna informacija
Dly2Time		Zakasnitev 2: Čas zakasnitve
Dly2Fbak		Zakasnitev 2: povratna informacija
EQBasLvl	nastavitve EQ	EQ: raven nizkih tonov
EQBasFrq		EQ: Bas frekvenca
EQMidLvl		EQ: Srednja raven
EQMidFrq		EQ: Srednja frekvenca
EQTrbLvl		EQ: raven visokih tonov
EQTrbFrq		EQ: Visoka frekvenca
PanPosn	Pan položaj	Pan: Pan položaj

TWEAK PARAMETRI TABELA

ZASLON	OBMOČJE	PODROBNOST

PortTime		Glas: Portamento Time
FXWetLvl		FX: Mokra raven
PstFXLvl		Mešalnik: Post FX Level
PanPosn		FX: Pan položaj
Razglasi		Glas: Unison Detune
	Oscilatorji:	
O1WTInt	Parametri oscilatorja 1	Oscilator 1: Interpolacija valovne tabele
O1PW/Idx		Oscilator 1: impulzna širina / valovna tabela Kazalo
O1VSync		Oscilator 1: navidezna sinhronizacija
O1Hard		Oscilator 1: Trdota
O1Dense		Oscilator 1: Gostota
O1DnsDtn		Oscilator 1: Nastavitev gostote
O1Semi		Oscilator 1: Transponiranje poltonov
O1 centov		Oscilator 1: Transponiranje centov
O2WTInt	Parametri oscilatorja 2	Oscilator 2: Interpolacija valovne tabele
O2PW/Idx		Oscilator 2: impulzna širina / valovna tabela Kazalo
O2Vsync		Oscilator 2: Navidezna sinhronizacija
O2Hard		Oscilator 2: Trdota
O2Dense		Oscilator 2: Gostota
O2DnsDtn		Oscilator 2: Nastavitev gostote
O2Semi		Oscilator 2: Transponiranje poltonov
O2Cents		Oscilator 2: Transponiranje centov

Parametri oscilatorja	O3WTInt 3	Oscilator 3: Interpolacija valovne tabele
O3PW/Idx		Oscilator 3: impulzna širina / valovna tabela Kazalo
O3Vsync		Oscilator 3: Navidezna sinhronizacija
O3Hard		Oscilator 3: Trdota
O3Dense		Oscilator 3: Gostota
O3DnsDtn		Oscilator 3: Nastavitev gostote
O3Semi		Oscilator 3: poltonska transpozicija
O3Cents		Oscilator 3: Transponiranje centov
	Mešalnik:	
O1Level		Mešalna miza: Oscilator 1 Level
Raven O2		Mešalnik: Oscilator 2 Level
O3Level		Mešalnik: Oscilator 3 Level
RM1*3Lvl		Mešalnik: Ring Mod 1*3 Level
RM2*3Lvl		Mešalnik: Ring Mod 2*3 Level
NoiseLvl		Mešalnik: raven hrupa
	Filtri:	
fbalance		Ravnovesje filtra
F1Frekv		Filter 1: Frekvenca
F1Res		Filter 1: Resonanca
F1 Prekleto		Filter 1: Količina popačenja
F1Track		Filter 1: Sledenje tipkovnice
F2Frekv		Filter 2: Frekvenca
F2Res		Filter 2: Resonanca
F2 Prekleto		Filter 2: Količina popačenja
F2Track		Filter 2: Sledenje tipkovnice
F1Env2		Filter 1: Količina ovojnice 2
F2Env2		Filter 2: Količina ovojnice 2
	Ovojnica 1:	
AmpAtt		Ovojnica 1 (Amp): čas napada
AmpDec		Ovojnica 1 (Amp): čas razpadanja
AmpSus		Ovojnica 1 (Amp): Raven vzdržljivosti
AmpRel		Ovojnica 1 (Amp): čas sprostitve
	Ovojnica 2:	
FltAtt		Ovojnica 2 (filter): čas napada
FltDec		Ovojnica 2 (filter): čas razpada
Od FltSu		Ovojnica 2 (filter): Stopnja vzdrževanja
FltRel		Ovojnica 2 (filter): Čas sprostitve
	Ovojnica 3:	
E3Delay		Ovojnica 3: Zakasnitev
E3 Att		Ovojnica 3: Čas napada
E3Dec		Ovojnica 3: Čas razpada
E3Sus		Ovojnica 3: Stopnja vzdrževanja
E3Release		Ovojnica 3: čas objave
	LFO:	
L1Rate		LFO 1: Stopnja
L1RSink		LFO 1: Hitrost sinhronizacije
L1Slew		LFO 1: Količina upadanja
L2Rate		LFO 2: Stopnja
L2RSinc		LFO 2: Hitrost sinhronizacije
L2Slew		LFO 2: Količina povečanja
L3Rate		LFO 3: Stopnja
L3RSSync		LFO 3: Hitrost sinhronizacije

L3Slew		LFO 3: Količina povečanja
	FX:	
FX1Amnt		FX1: Znesek FX
FX2Amnt		FX2: Znesek FX
FX3Amnt		FX3: znesek FX
FX4Amnt		FX4: Znesek FX
FX5Amnt		FX5: Znesek FX
FXFedbck		FX: Povratne informacije o FX
Rezervirano		
Rezervirano		
Parametri časovne	zakasnitve Dly1	Zakasnitev 1: Čas zakasnitve
Dly1Sync		Zakasnitev 1: Zakasnitev časa sinhronizacije
Dly1Fbck		Zakasnitev 1: povratna informacija
Dly1Slew		Zakasnitev 1: Količina upočasnitve
Dly2Time		Zakasnitev 2: Čas zakasnitve
Dly2Sync		Zakasnitev 2: Čas zakasnitve sinhronizacije
Dly2Fbck		Zakasnitev 2: povratna informacija
Dly2Slew		Zakasnitev 2: Količina upočasnitve
Ch1Rate	Parametri zbora	Refren 1: Oceni
Ch1Fbck		Refren 1: Povratne informacije
Ch1Depth		Refren 1: Globina
Ch1Delay		Refren 1: Zakasnitev
Ch2Rate		Refren 2: Oceni
Ch2Fbck		Refren 2: Povratne informacije
Ch2Depth		Refren 2: Globina
Ch2Delay		Refren 2: Zakasnitev
Ch3Rate		Refren 3: Oceni
Ch3Fbck		Refren 3: Povratne informacije
Ch3Depth		Refren 3: Globina
Ch3Delay		Refren 3: Zakasnitev
Ch4Rate		Refren 4: Oceni
Ch4Fbck		Refren 4: Povratne informacije
Ch4Depth		Refren 4: Globina
Ch4Delay		Refren 4: Zakasnitev
GtSlew	Parametri Gatorja	Gator: Slew Amount
GtDecay		Gator: čas razpada
GtL/RDel		Gator: levo/desno zakasnitev
Parametri arpeggiatorja	ArpGTime	Arpeggiator: Gate Time
Rezervirano		
	Globina modulacije:	
M1Globina		Modulacijska matrika: globina reže 1
M...Globina		Modulacijska matrica: Reža ... Globina
M20 Globina		Modulacijska matrica: globina reže 20

Machine Translated by Google

Tabela filtrov

PRIKAZANO KOT	OPIS
LP6NoRes	Lo-pass, 6 dB/oct, brez resonance
LP12	Lo-pass, 12 dB/okt
LP18	Lo-pass, 18 dB/okt
LP24	Lo-pass, 24 dB/okt
BP6/\6	Simetrični pasovni prehod, 6 dB/okt
BP12/\12	Simetrični pasovni prehod, 12 dB/okt
BP6/\12	Asimetrični pasovni prepust, 6 dB/oct (hi-pass), 12 dB/oct (lo-pass)
BP12/\6	Asimetrični pasovni prepust, 12 dB/oct (hi-pass), 6 dB/oct (lo-pass)
BP6/\18	Asimetrični pasovni prepust, 6 dB/oct (hi-pass), 18 dB/oct (lo-pass)
BP18/\6	Asimetrični pasovni prepust, 18 dB/oct (hi-pass), 6 dB/oct (lo-pass)
HP6NoRes	Hi-pass, 6 dB/oct, brez resonance
HP12	Hi-pass, 12 dB/okt
HP18	Hi-pass, 18 dB/okt
HP24	Hi-pass, 24 dB/okt

Tabela vzorcev Arp

PRIKAZANO KOT OPISNI	KOMENTARJI	
Gor	Naraščajoče	Zaporedje se začne z najnižjo zaigrano noto
Dol	Sestopanje	Zaporedje se začne z najvišjo zaigrano noto
Gor-dol1	Vzpon/spust	Zaporedje se izmenjuje
Gor-dol 2		Kot UpDown1, vendar se najnižja in najvišja nota predvajata dvakrat
Igrano	Vrstni red ključev Igran refren	Zaporedje sestavljajo note v vrstnem redu, v katerem so
Naključen	Naključen	Pridržane tipke se igrajo v naključnem vrstnem redu zaporedje
Akord	"Polifonični" način Vse tipke, ki jih držite, se igrajo hkrati kot akord	

Tabela načinov Gator

NAČIN	ZASLON	OPIS
16-notni mono	Mono16	16-notno mono zaporedje: {A}
32-notni mono	MonoAlt1	32-notno mono zaporedje: {AB}
2 x 32-notni mono	MonoAlt2	2 x 16-notni nizi, vsako ponavljajoče se: {AABB}
16-notni stereo	Stereo16	2 x 16-notne sekvence hkrati, {A} L, {B} R
16-notni stereo	SterAlt1	2 x 16-notni nizi hkrati: {A} L, {B} R, {A} R, {B} L
16-notni stereo	SterAlt2	Kot SterAlt1, vendar se vsak par zaporedja ponovi

Tabela vrst učinkov

ZASLON	UČINEK	KOMENTARJI
Obvoznica	-	Noben učinek ni omogočen
Izenačite	Izenačenje	3-pasovni EQ
Obkladki1 Kompres2	Stiskanje	Kompresor s spremenljivim pragom in razmerjem ter spremenljivim ADSR
Izkrivljanje1	Overdrive	Dodaja učinke popačenja
Izkrivljanje2		
Zakasnitev1	Zakasnitev z črta (odmev)	Enojni in večkratni odmevi
Zakasnitev2		
Reverb1	Odmev	Simulacija dvorane in sobe
Reverb2		
Refren1 Refren2 Refren3 Refren4	Zbor in vstopnje/izhoje	Učinki časovne domene
Gator	Gator	4-korak 4-kanalni vzorčevalnik

44