

UltraNova

Bedienungsanleitung für
Editor und Librarian

Warenzeichen

Novation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Focusrite Audio Engineering Limited.

UltraNova ist ein Warenzeichen von Focusrite Audio Engineering Limited.

Sony/Philips Digital Interface (SPDIF) ist ein Warenzeichen von Sony Corporation und Philips Electronics.

VST ist ein Warenzeichen von Steinberg Media Technologies GmbH.

Audio Units (AU) ist ein Warenzeichen von Apple, Inc.

RTAS ist ein Warenzeichen von Avid, Inc.

2010 © Focusrite Audio Engineering Limited. Alle Rechte vorbehalten.

Haftungsausschluss

Focusrite hat alle möglichen Schritte unternommen, um die Richtigkeit und Vollständigkeit der in diesem Handbuch enthaltenen Informationen sicherzustellen. Novation übernimmt keinerlei Haftung oder Verantwortung für Verluste oder Schäden, die dem Eigentümer des Geräts, Dritten oder an anderen Geräten durch die Informationen in diesem Handbuch oder das darin beschriebene Gerät entstehen. Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können jederzeit und ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Abbildungen und technische Daten können abweichen.

INHALT

Einleitung	4
Kompatible Betriebssysteme	4
Installation	
Mac/Windows	4
UltraNova mit Musik-Software verwenden	5
UltraNova als primäres Audio-Interface verwenden.....	5
UltraNova mit einem anderen Audio-Interface verwenden.....	5
MIDI-Routing.....	5
UltraNova ohne Editor verwenden.....	5
Informationen zur Funktion Local Control.....	5
Das Plug-In UltraNova Editor	6
Den Editor in Ihrer Musik-Software starten.....	6
Die Editor-Bedienoberfläche.....	6
Audio-Routing und globale Einstellungen.....	7
UltraNova steuern – Editor oder MIDI.....	8
Patches in einem Project speichern.....	8
Patches in den Librarian übertragen.....	8
Der UltraNova-Librarian	8
Überblick.....	8
Ein Patch aus dem Librarian übertragen.....	9
Bänke und Ordner verwenden.....	9
Eine ganze Bank aus dem Librarian in den UltraNova übertragen.....	9
Eine Patch-Auswahl einer Bank in den UltraNova übertragen.....	9
Werkseinstellungen wiederherstellen.....	9
Patches innerhalb einer Bank neu anordnen.....	9
Patches abrufen.....	9
Patches zurücksetzen und das Init-Patch.....	9
Patches benennen und kategorisieren.....	10
Patches suchen.....	10
Import/Export von SysEx-Daten.....	10
Drag and Drop für SysEx-Daten.....	10

EINLEITUNG

Durch das Plug-In Novation UltraNova Editor wird der UltraNova-Synthesizer noch leistungsfähiger. Dieses Plug-In für Mac und PC bietet eine intuitive grafische Benutzeroberfläche, die direkten Zugriff auf alle Parameter des Synthesizers bietet und somit die Erstellung von Sounds enorm vereinfacht. Der Editor lässt sich in jede VST-, AU- oder RTAS-basierte Musik-Software (Digitale Audio Workstation oder DAW) einbinden. Mit der im Download-Paket des Editors enthaltenen Anwendung UltraNova Librarian steht Ihnen ein leistungsfähiges Werkzeug zur Verwaltung von Online- und Offline-Patches zur Verfügung.

ANMERKUNG: Dieses Handbuch stellt die Software-Funktionen des Editors und Librarians vor. Es enthält keine detaillierten Beschreibungen der einzelnen Synthesizer-Parameter. Diese werden in der *UltraNova Bedienungsanleitung* detailliert beschrieben, die dem Synthesizer beiliegt.

ANMERKUNG: Mit dem UltraNova können extrem dynamische Audiosignale erzeugt werden. Im Extremfall können dadurch Lautsprecher, andere Komponenten oder auch Ihr Gehör geschädigt werden!

KOMPATIBLE BETRIEBSSYSTEME

Macintosh

OSX Leopard
OSX Snow Leopard

Windows

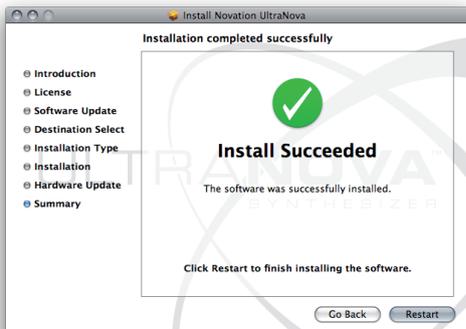
XP mit Service Pack 3
Vista
Windows 7

Informationen zur Kompatibilität finden Sie auf der Webseite www.novationmusic.com/ultranova.

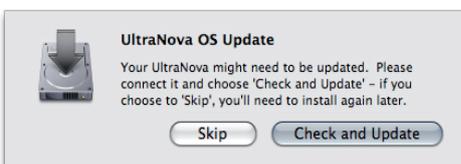
INSTALLATION MAC/WINDOWS

Um die Anwendungen **UltraNova Editor** und **Librarian** auf einem Mac zu installieren, führen Sie folgende Schritte aus:

- Laden Sie das Installationsprogramm von der Novation-Webseite herunter und speichern Sie es auf Ihrem Computer. Starten Sie den Installationsvorgang mit einem Doppelklick auf den Installer und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- Nachdem die Installation abgeschlossen ist, wird folgender Screen angezeigt.



- Als nächstes wird von der Installationsroutine überprüft, ob die Firmware des UltraNova auf dem neuesten Stand ist. Klicken Sie auf die Schaltfläche Check and Update und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.



Um die Anwendungen **UltraNova-Editor** und **Librarian** auf einem PC zu installieren, führen Sie folgende Schritte aus:

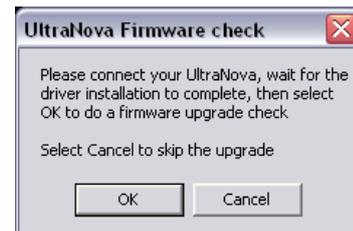
- Laden Sie das Installationsprogramm von der Novation-Webseite herunter und speichern Sie es auf Ihrem Computer. Starten Sie den Installations-Assistenten mit einem Doppelklick.



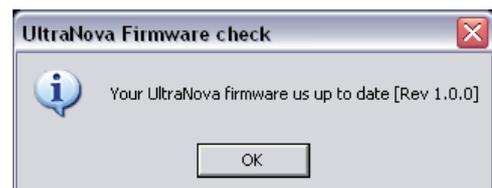
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
ANMERKUNG: RTAS wird nur benötigt, wenn Sie Pro Tools verwenden.
ANMERKUNG: Sollten Windows-Warnmeldungen angezeigt werden, klicken Sie auf die Schaltfläche **Continue Anyway**.



Editor und Librarian sind nun installiert. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Finish**. Als nächstes wird von der Installationsroutine überprüft, ob die Firmware des UltraNova auf dem neuesten Stand ist.



- Schließen Sie den UltraNova mit dem mitgelieferten USB-Kabel am Computer an und schalten Sie den Synthesizer ein (Hinweise zur Stromversorgung finden Sie in der UltraNova Bedienungsanleitung). Klicken Sie dann im Fenster **UltraNova Firmware check** auf die Schaltfläche **OK**. Die Firmware-Version des UltraNova wird überprüft: Sofern ein Update verfügbar ist, wird die aktuelle Firmware heruntergeladen. Im Anschluss startet der UltraNova automatisch neu.



- Nach dem Neustart wird eine Meldung mit der aktuellen Firmware-Version angezeigt.

ULTRANOVA MIT MUSIK-SOFTWARE VERWENDEN

Der UltraNova verfügt über ein eingebautes USB-Audio-Interface (Soundkarte) mit 2 Ein- und 4 Ausgängen. Es kann in jeder beliebigen Software zur Musikaufnahme oder -bearbeitung als Haupt-Interface benutzt werden.

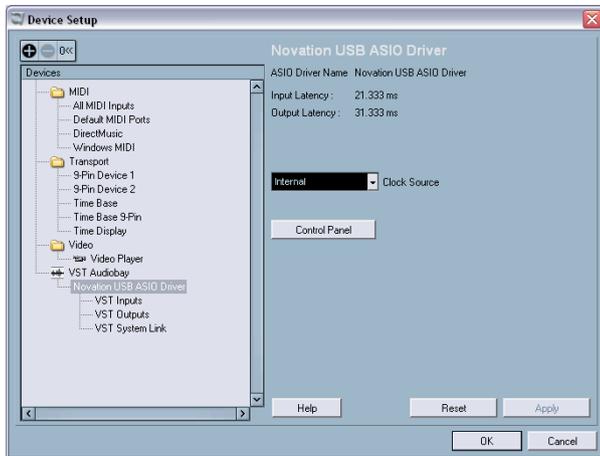
UltraNova als primäres Audio-Interface verwenden

Wenn Sie den UltraNova als primäres Audio-Interface verwenden, stehen dem Computer über USB zwei Ein- und bis zu vier Ausgänge zur Verfügung. Die Configuration des UltraNova als Audio-Interface ist je nach Musik-Software unterschiedlich (wenn Sie unsicher sind, sehen Sie bitte im Handbuch Ihrer Musik-Software nach).

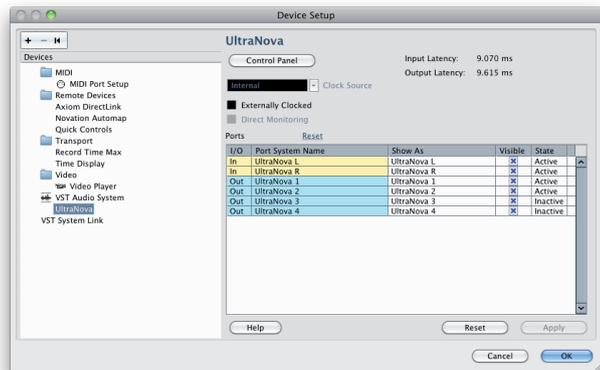
Die Konfiguration verläuft unabhängig von der Musik-Software nach folgendem Muster:

- Starten Sie Ihre Musik-Software.

Um den UltraNova als ASIO-Audio-Interface für Windows einzurichten, wählen Sie in Ihrer Software den Treiber **Novation USB ASIO Driver** aus.



Auf einem Mac wählen Sie **UltraNova** als Core-Audio-Treiber aus.



Sobald der Treiber eingerichtet ist, können Sie den UltraNova mit Ihrer Musik-Software verwenden. Die zwei Ein- und vier Ausgänge des UltraNova stehen jetzt in Ihrer Musik-Software zur Auswahl. Legen Sie in Ihrer Musik-Software einen Stereokanal an. Wenn Sie den Stereokanal auf Record oder Monitor schalten, nutzt Ihre Musik-Software das USB-Audio-Interface des UltraNova für die Audio-Ein- bzw. Ausgabe.

ANMERKUNG: Das Monitoring kann beim USB-Audio-Interface des UltraNova auf zwei Arten erfolgen. Über den Drehregler **MONITOR** am UltraNova stellen Sie die Mischung zwischen dem Audiosignal vom Host (der Musik-Software) und dem Audiosignal des Synths sowie der Audio-Eingänge ein.

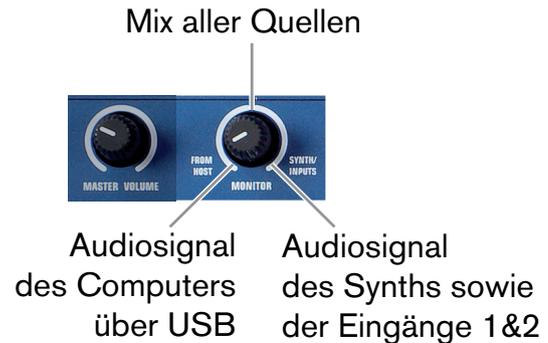
Um ausschließlich das Audiosignal der Musik-Software wiederzugeben, drehen Sie den Regler ganz nach links. Wenn Sie den Regler ganz nach rechts drehen, wird nur das Audiosignal des Synths (also ohne das Monitoring in der Musik-Software) wiedergegeben. Wenn sich der Regler in der Mittelstellung befindet, kommt es an den Ausgängen 1 und 2 eventuell zu einer Signaldopplung, da nun eine Mischung aus dem Host- und Synth/Input-Signal anliegt. Weitere Informationen finden Sie in der *UltraNova-Bedienungsanleitung*.

ANMERKUNG: Bevor Sie die Quellen an den Eingängen des UltraNova aufnehmen können, müssen Sie die Audio-Einstellungen des UltraNova so anpassen, dass die Eingänge 1 und 2 über den USB-Port geroutet werden. Alle Details zu den Routing-Möglichkeiten des UltraNova finden Sie in der UltraNova-Bedienungsanleitung (im Abschnitt *Audio Routing in UltraNova*). Im Folgenden geben wir Ihnen eine kurze Zusammenfassung:

- Drücken Sie am UltraNova den Button **AUDIO** und navigieren Sie mit Hilfe der Buttons **BACK** und **NEXT** zu Seite 3 im Audio-Menü.
- Mit dem Endlosregler 7 - **RE7** (RECORD-Modus) wählen Sie, ob nur das Synth-Signal, nur das Signal der Audio-Eingänge oder eine Mischung aus beiden über USB übertragen wird. Nehmen wir zum Beispiel an, dass sowohl die Synth-Sounds des UltraNova als auch das Audiosignal an den Audio-Eingängen anliegen sollen: Wählen Sie daher **Synth+Inputs**. Das kombinierte Audiosignal wird jetzt über USB direkt an die Musik-Software ausgegeben.

UltraNova mit einem anderen Audio-Interface verwenden

Wenn Sie bereits ein Audio-Interface (Soundkarte) mit Ihrer Musik-Software verwenden, können Sie die Audio-Eingänge des UltraNova dennoch mit dem Synthesizer mischen und diese Mischung auf das Audio-Interface routen (siehe Abschnitt *Audio Routing* in der UltraNova-Bedienungsanleitung). Verbinden Sie dazu die analogen Line-Ausgänge bzw. den S/PDIF-Ausgang des UltraNova mit dem Audio-Interface. Der Regler **MONITOR** am UltraNova muss ganz nach rechts (**SYNTH/INPUTS**) gedreht sein. Wenn sich der Regler **MONITOR** in der Stellung **HOST** (ganz links) befindet, liegt an den Ausgängen des UltraNova kein Audiosignal an.



MIDI-Routing

Zusätzlich zur USB-Anbindung können Sie über die Ports MIDI In/Out/Thru des UltraNova MIDI-Daten ausgeben. Beim Anschluss über die MIDI-Buchsen stehen zwar grundlegende MIDI-Funktionen zur Verfügung, die Kommunikation mit dem Editor oder Librarian ist jedoch nicht möglich. Editor und Librarian funktionieren nur, wenn die MIDI-Daten über USB übertragen werden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Global-Menü* der UltraNova-Bedienungsanleitung.

ANMERKUNG: Der UltraNova kann nicht als MIDI-Interface benutzt werden, da er keine Routing-Funktionen für ein- bzw. ausgehende MIDI-Daten bietet. Alle über USB an den Computer ausgegebenen MIDI-Daten werden im Synth selbst erzeugt. Entsprechend können die vom Computer ausgegebenen MIDI-Daten nur zur Steuerung des UltraNova genutzt werden. Beachten Sie, dass die Daten, die am MIDI-Port auf der Rückseite des UltraNova eingehen, direkt den Synth ansteuern. Diese Daten werden jedoch nicht über USB an den Computer weitergeleitet.

UltraNova ohne Editor verwenden

Der UltraNova kann als „klassischer“ Synthesizer konfiguriert und in einem Aufnahme-Setup benutzt werden. In diesem Fall sind die Einsatzmöglichkeiten jedoch begrenzt, da der Editor ein wichtiger Bestandteil des UltraNova-Konzepts ist. Ohne den Editor müssen alle Parameter-Änderungen direkt am UltraNova durchgeführt werden, und ohne den Librarian können Sie nur die internen Funktionen des Synths zum Speichern und Verwalten von Patches nutzen.

Informationen zur Funktion Local Control

Der Parameter **Local Control On/Off** (siehe Abschnitt *Global-Menü* in der UltraNova-Bedienungsanleitung) ist besonders wichtig. Der Parameter Local Control On/Off dient hauptsächlich dazu, unerwünschte „MIDI-Schleifen“ zwischen dem UltraNova und dem Computer zu verhindern. Wenn dieser Parameter deaktiviert (**OFF**) ist, werden die MIDI-Signale der Klaviatur und aller anderen Bedienelemente des UltraNova weiterhin über den USB-Port (und den MIDI-OUT-Port, wenn die Option MIDI OUT On/Off [**RE4**] aktiv ist) ausgegeben. Gespielte Noten triggern den Synth jedoch nicht direkt, sondern nur dann, wenn der Computer/Sequencer so eingestellt ist, dass er die MIDI-Signale wieder an den UltraNova ausgibt. Das verhindert ein mehrfaches Triggern von Noten und die damit verbundene Einschränkung der Polyphonie sowie andere unerwünschte Effekte.

DAS PLUG-IN ULTRANOVA EDITOR

In punkto Bedienung und Aussehen ist das Editor-Hauptfenster in jeder Musik-Software identisch: In diesem Handbuch können wir nicht alle bekannten Musikprogramme mit Screenshots des Editors darstellen. Die hier verwendeten Screenshots wurden mit einem in Steinberg Nuendo installierten Editor erstellt.

Den Editor in Ihrer Musik-Software starten

Je nach Host-Software können die Schritte zum Starten des Editors leicht variieren. Wenn Sie unsicher sind, wie Sie in Ihrer Musik-Software ein Plug-In starten, sehen Sie bitte im Handbuch Ihrer Software nach.

Das Laden des Plug-Ins UltraNova Editor in Ihrer Musik-Software verläuft genau wie bei anderen Instrument-Plug-Ins.



Das Informationsfenster im **UltraNova Editor** wird angezeigt:



ANMERKUNG: Beachten Sie, dass der UltraNova Editor zwar ein Instrumenten-Plug-In ist, aber kein Audiosignal, sondern Controller-Daten ausgibt. Das Audiosignal selbst wird im UltraNova erzeugt, weshalb zur Audio-Wiedergabe/Aufnahme in der Musik-Software ein eigener Audiokanal benötigt wird.

Klicken Sie auf den Button **OK**, um dieses Fenster zu schließen (wenn dieses Fenster nicht wieder angezeigt werden soll, aktivieren Sie noch das Auswahlfeld **Don't show**).

Nun wird die Bedienoberfläche des Editors angezeigt:



ANMERKUNG: In der Musik-Software sollte in jedem Fall nur eine Instanz des Editors ausgeführt werden. Wenn der Editor bereits aktiv ist, sollten Sie ihn nicht erneut starten, um unvorhergesehene Resultate zu vermeiden.

ANMERKUNG: Die lokalen Controller des UltraNova werden beim Start des Editors automatisch deaktiviert (**OFF**). Beim Schließen des Editors oder der Session werden die Controller automatisch wieder aktiviert.

ANMERKUNG: Wenn Sie **LOCAL CONTROL** deaktivieren (**OFF**), kann der UltraNova als MIDI-Masterkeyboard benutzt werden. Wenn ein anderer MIDI- bzw. Instrumenten-Track aufnahmefähig ist, kann der UltraNova diesen Synth ansteuern, ohne selbst Klänge zu erzeugen. Die Synth-Engine des UltraNova kann jetzt nur durch bereits aufgenommene MIDI-Signale getriggert werden, die von der Musik-Software ausgegeben werden.

Die Editor-Bedienoberfläche

Alle UltraNova-Controller der Bereiche **CONTROL** und **SYNTH EDIT** haben ihre Entsprechung im Editor. Die Controller sind fünf Funktionsgruppen zugeordnet, die durch Klicken auf die entsprechenden Bereiche links im Editor-Fenster aufgerufen werden können.



Bedienelemente zur Echtzeitsteuerung (Animate controls)

Oszillatoren, Mixer, Voice und Amplituden-Hüllkurve

Filter und Filter-Hüllkurve

Modulation, Hüllkurven und LFOs

Effekte (FX), Arp, Vocoder und Chord

Durch Anklicken eines der fünf Auswahlbereiche wird die entsprechende Funktionsgruppe mit den zugehörigen Controllern auf dem Bildschirm angezeigt. Beachten Sie, dass die in den Auswahlbereichen dargestellten Werte die jeweiligen Parameter nur illustrieren und nicht editierbar sind.

Wenn Sie bereits mit den Controllern und Menüs des UltraNova vertraut sind, sollte Ihnen die Zuordnung zwischen den Reglern im Editor und den zugehörigen Synth-Parametern keine Schwierigkeiten bereiten. Selbst wenn Sie die Synth-Controller noch nicht so gut kennen – die Controller des Editors sind so intuitiv angeordnet, dass Sie sich problemlos zurechtfinden werden. Orientieren Sie sich bei der Arbeit mit dem Editor ruhig an der UltraNova-Bedienungsanleitung, da dort die Funktionen und Effekte aller Controller-Parameter detailliert beschrieben sind und diese Beschreibungen sowohl auf den Editor als auch auf den UltraNova selbst zutreffen.

Aus folgenden fünf Funktionsgruppen können Sie auswählen:

- Bedienelemente zur Echtzeitsteuerung (Animate controls)



- Modulation, Hüllkurven und LFOs



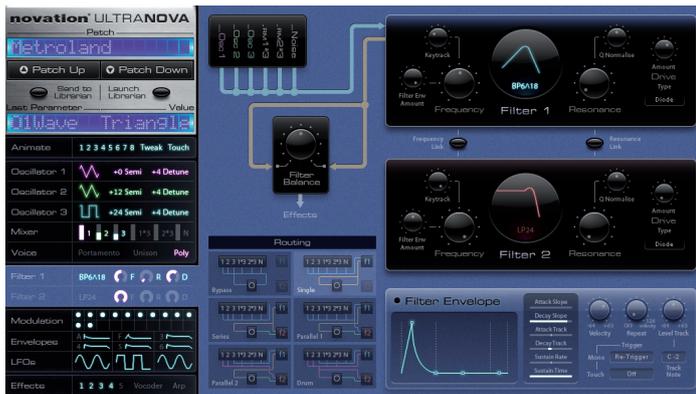
- Oszillatoren, Mixer, Voice und Amplituden-Hüllkurve



- Effekte (FX), Arp, Vocoder und Chord



- Filter und Filterhüllkurve



Sobald Sie im Editor einen Synth-Parameter verändern, wird der entsprechende Parameter auch im Synth selbst geändert, so dass Sie den Effekt in Echtzeit hören können: Wenn am Synth das entsprechende Menü aktiv ist, können Sie die Änderung sogar im Display des Synths verfolgen. Umgekehrt gilt, dass alle am Synth vorgenommenen Änderungen auch am Bildschirm zu sehen sind.

Zusätzlich zu den fünf oben genannten Funktionsgruppen gibt es links im Fenster noch eine „sechste“ für die Patch-Steuerung: Hier werden der zuletzt geänderte Parameter sowie sein aktueller Parameterwert angezeigt.



Audio-Routing und globale Einstellungen

Beachten Sie, dass die UltraNova-Menüs **AUDIO** und **GLOBAL** im Editor nicht verfügbar sind. Das Audio-Routing und die globalen Einstellungen müssen am UltraNova direkt bearbeitet werden.

UltraNova steuern – Editor oder MIDI

Die Automation von Controller-Parametern lässt sich mit dem Editor effektiver umsetzen als durch das Aufnehmen von MIDI-Befehlen. Im Editor durchgeführte Parameter-Änderungen werden (über die Read/Write/Overwrite-Funktionen) direkt als VST-, AU- bzw. RTAS-Automationsbefehle auf den Automationspuren des Plug-Ins aufgezeichnet. Dieses Verfahren bietet gegenüber der Aufnahme von MIDI-Befehlen eine Reihe von Vorteilen: Erstens erhalten die Parameter im Gegensatz zu den anonymen MIDI-Control-Change-Parametern eindeutige Namen. Zweitens unterstützen nicht alle Musikanwendungen die NRPN-Erweiterung der MIDI-Spezifikation (die im UltraNova implementiert ist), die eine viel größere Anzahl von MIDI-Parametern ermöglicht als MIDI-Systeme ohne NRPN.

Drittens wird für den Betrieb des Editors die lokale Steuerung des UltraNova automatisch deaktiviert (siehe Abschnitt „**Informationen zur Funktion Local Control**“ auf Seite 5): Für den Anschluss über die MIDI-Ports müssten Sie sie dagegen manuell deaktivieren.



Patches in einem Project speichern

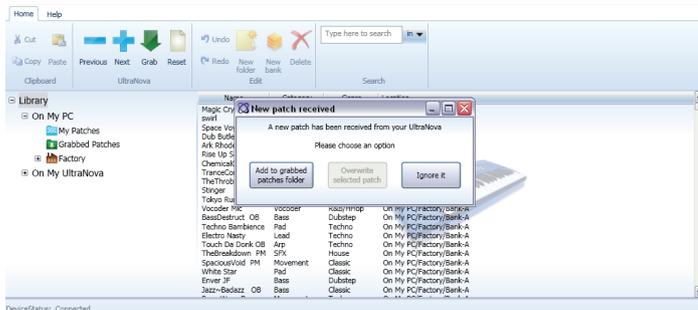
Sobald in der Musik-Software das aktuelle Project (oder die aktuelle Session) gespeichert wird, werden alle Parameter des aktiven Patches ebenfalls gespeichert. Wird das Project später wieder geladen, wird der UltraNova automatisch auf diese Einstellungen zurückgesetzt, egal welches Patch zuvor geladen war. Der entscheidende Punkt dabei ist, dass die Project-Datei nicht nur Informationen über das im UltraNova geladene Patch enthält, sondern auch alle zu diesem Zeitpunkt gültigen Parameterwerte. Diese Einstellungen werden im Project nicht im MIDI-, sondern im VST-, AU- bzw. RTAS-Format gespeichert.

ANMERKUNG: Wenn Sie mit dem UltraNova-Editor neue Sounds erstellen, achten Sie darauf, diese zu speichern, bevor Sie ein neues Project öffnen. Jede nicht-gesicherte Patch-Information geht verloren, wenn der UltraNova die Einstellungen lädt, die als Teil des Projects gesichert wurden.

Patches in den Librarian übertragen

Über den Button **Send to Librarian** im Bereich Patch Control bietet der Editor Zugriff auf die Librarian-Anwendung des UltraNova. Auf diese Weise können Sie die aktuellen Synth-Einstellungen als User-Patch auf Ihrem Computer ablegen. Dieser Vorgang verläuft völlig unabhängig vom Speichern des Patches in der Hardware.

Wenn die Option **Send to Librarian** angeklickt ist, wird das folgende Fenster geöffnet:



Der Dialog **New Patch Received** bietet nun zwei oder drei Optionen:

- **Add to grabbed patches folder** – Die aktuellen Synth-Einstellungen werden als Patch im Ordner **Grabbed Patches** im Librarian gespeichert.
- **Overwrite selected patch** – Dieser Button steht nur dann zur Verfügung, wenn der Ordner Grabbed Patches im Librarian geöffnet und aktuell ein Patch angehört ist. Diese Option überschreibt das gewählte Patch mit den aktuellen Synth-Einstellungen.
- **Ignore it** – Der Dialog wird geschlossen, der Librarian bleibt jedoch geöffnet.

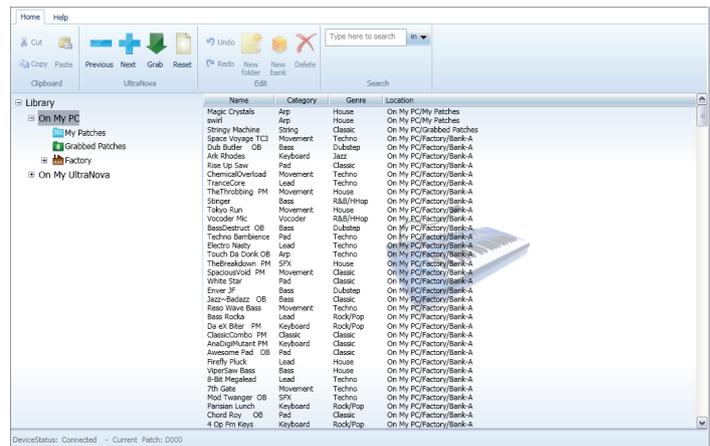
Beachten Sie, dass ein Patch, das im Ordner Grabbed Patches gesichert wird, unter dem Namen des ursprünglichen UltraNova-Patches gespeichert wird. Wenn Sie die ursprünglichen Synth-Parameter verändert haben, empfiehlt es sich, das Patch umbenennen (Rename), um später nicht mit zwei unterschiedlichen Patches mit identischem Namen zu arbeiten.

DER ULTRANOVA-LIBRARIAN

Der Librarian ist eine eigenständige Software-Anwendung, die gemeinsam mit dem Editor auf Ihrem Computer installiert wurde. Mit Hilfe des Librarian können Sie Ihre Synth-Patches deutlich einfacher speichern und verwalten, als es das interne Patch-Management-System des UltraNova erlaubt.

Um den Librarian zu öffnen, klicken Sie im Editor auf die Option **Launch Librarian** im Bereich Patch Control. Die Stand-Alone-Version starten Sie über **Start > Alle Programme > Novation > UltraNova > UltraNova Librarian** (für Windows) bzw. **Programme > UltraNova Librarian** (für Mac): In diesem Fall müssen weder der Editor noch eine Host-Musikanwendung zum Betrieb des Librarian geöffnet sein.

Überblick



Das Librarian-Fenster ist als herkömmlicher Dateimanager mit zwei Auswahlbereichen angelegt: Im linken Bereich werden Ordner, im rechten dagegen Dateien (in diesem Fall die Patches) aufgelistet.

Das Ordner-System unterscheidet grundsätzlich zwischen den Patches, die auf Ihrem Computer (**On My PC** oder **On My Mac**) gespeichert sind, und denen, die im UltraNova (**On My UltraNova**) abgelegt sind. Zusätzlich zu dem Patch-Namen werden Merkmale wie Genre und Category aufgeführt und der Speicherpfad des Patches angezeigt.

Der Ordner **On My PC** bzw. **On My Mac** enthält drei weitere Ordner:

- **My Patches** – Hier werden alle Patches gespeichert, die Sie behalten möchten. Sie können auf das Symbol **My Patches** rechtsklicken und **Create Folder** wählen, um weitere Ordner im Pfad **My Patches** zu erzeugen und zu benennen.
- **Grabbed Patches** – Dieser Ordner ist für die Patch-Abfrage vom UltraNova vorgesehen, siehe „**Patches in den Librarian übertragen**“ auf Seite 8.
- **Factory** – Dieser Ordner enthält Sicherungskopien der ursprünglichen Werks-Patches des UltraNova. Diese können nicht verändert werden und stehen auch dann zur Verfügung, wenn Sie die Werks-Patches im UltraNova selbst überschreiben. Dieser Ordner ist in die vier Patch-Bänke (mit jeweils 128 Patches) unterteilt, die der Struktur des Synths entsprechen.

Der Ordner **On My UltraNova** enthält die Patches, die aktuell in Ihrem UltraNova gespeichert sind. Diese Patches werden nach dem Anschließen im Librarian angezeigt. Dieser Ordner ist in die vier Patch-Bänke (mit jeweils 128 Patches) unterteilt, die der Struktur des Synths entsprechen.

ANMERKUNG: Beim ersten Anschließen kann die Synchronisation zwischen dem Librarian und Ihrem UltraNova bis zu 20 Sekunden dauern.

Ein Patch aus dem Librarian übertragen

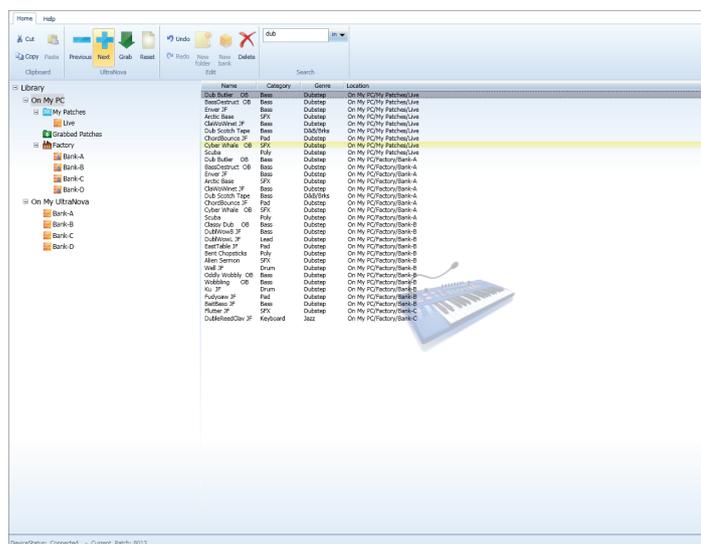
Jedes Patch in jedem beliebigen Ordner kann sofort durch Doppelklicken auf seinen Eintrag im rechten Auswahlbereich in den UltraNova übertragen werden (durch einen einzelnen Mausklick wird das Patch in der Liste lediglich markiert). Wenn der Editor ebenfalls aktiv ist, werden das Patch und seine Parameterwerte automatisch dort angezeigt.

Beachten Sie, dass Sie den Synth durch das Laden eines Patches aus den Bereichen **On My PC** oder **On My Mac** lediglich mit den Einstellungen dieses Patches konfigurieren, den Patch-Speicherplatz im UltraNova jedoch nicht überschreiben. Wenn Sie Patches im Bereich **On My UltraNova** anwählen, wird das in der Hardware gespeicherte Patch geladen.

Das Display des UltraNova zeigt weiterhin den zuvor aktiven lokalen Patch-Speicherplatz an, allerdings wird der Patch-Name des geladenen Patches übernommen. Das originale Patch bleibt aber weiterhin auf seiner ursprünglichen Position gespeichert (es ist aber natürlich möglich, das Patch mit der Patch-Write-Funktion des UltraNova zu überschreiben – Einzelheiten dazu finden Sie in der *UltraNova-Bedienungsanleitung*).

ANMERKUNG: Wenn Sie den **PATCH**-Regler am UltraNova bedienen, wird anstelle des aktuellen Patches das im Speicher der Hardware nachfolgende oder vorhergehende Patch in den Synth geladen. Das aus dem Librarian geladene Patch wird dabei verworfen. Der **PATCH**-Regler steuert nicht die Patch-Liste in der Software, sondern die im UltraNova gespeicherten Patches.

HINWEIS: Über die Tasten **Next (+)** und **Previous (-)** in der Werkzeugleiste können Sie eine Folge von Patches nacheinander aufrufen. Doppelklicken Sie auf das erste Patch, um es in den UltraNova zu laden, und bedienen Sie **Next** und **Previous** dann nach Bedarf.



Bänke und Ordner verwenden

Die internen Patches des UltraNova sind gleichmäßig auf die vier Bänke A, B, C und D verteilt. Diese Struktur setzt sich im Librarian fort: In den Ordnern **Factory** und **On My UltraNova** sind jeweils vier Bänke vorkonfiguriert.

- Bank-Symbol:

In **My Patches** können Sie bei Bedarf eine neue Bank erzeugen: Hierbei handelt es sich letztlich um einen neuen Ordner für 128 Patches. Sie können diese Bänke nach Wunsch benennen. Im Vergleich zu Ordnern bietet die Verwaltung über Bänke folgende Vorteile:

- Eine ganze Bank kann in einem Arbeitsschritt in den UltraNova geladen werden.
- Die Patches können spezifischen Patch-Nummern in einer Bank zugewiesen werden, was gerade bei der Anlage einer Set-Liste für eine Live-Darbietung eine große Vereinfachung darstellt.

- Ordner-Symbole:

Ordner können beliebig viele Patches enthalten. Zudem können Sie weitere Unterordner anlegen und so die Struktur – wie bei jedem anderen Dateimanager auch – an Ihren Workflow anpassen. Allerdings können Sie die Patches in einem Ordner nicht mit spezifischen Patch-Nummern verknüpfen, so dass es nicht möglich ist, die Patches in einem Ordner nach Bedarf zu organisieren.

Zur besseren Unterscheidung ist einer Bank daher im linken Auswahlbereich ein anderes Symbol zugeordnet als einem Ordner.

Eine ganze Bank aus dem Librarian in den UltraNova übertragen

Für diese Aktion wählen Sie die gewünschte Bank im linken Auswahlbereich an und ziehen sie auf eine der vier Bänke in **My UltraNova**. Die Patches der neuen Bank werden den entsprechenden Speicherplätzen im UltraNova zugewiesen und überschreiben die bisherigen Inhalte der internen Bank des UltraNova.

Eine Patch-Auswahl einer Bank in den UltraNova übertragen

Es ist auch möglich, ausgewählte Patches aus einer Bank in den UltraNova zu laden. Dazu wählen Sie diese Patches bei gehaltener **SHIFT**- bzw. **CTRL**-/CMD-Taste in der Liste im rechten Auswahlbereich aus, um aufeinanderfolgende bzw. einzelne Patches zu selektieren. Diese Auswahl kann nun aus dem rechten Auswahlbereich auf die Ziel-Bank gezogen werden. Positionieren Sie den Mauszeiger über der Ziel-Bank, um im rechten Auswahlbereich eine Liste mit den enthaltenen Presets einzublenden. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Speicherplatz, an dem das erste Patch abgelegt werden soll, und lassen Sie die Maustaste los. Die übertragenen Patches werden nun ab der gewählten Speicherposition aufsteigend in die Bank geschrieben.

Wiederherstellen der Werkseinstellungen

Im Ordner **Factory** (in **On My PC** oder **On My Mac**) ist ein geschützter Satz der Werks-Patches gespeichert. Entsprechend können Sie den UltraNova einfach auf die Werkseinstellungen zurücksetzen, indem Sie einen **Factory-Bank-Ordner** auf den entsprechenden Ordner in **On My UltraNova** ziehen.

Patches innerhalb einer Bank neu anordnen

Bei der Arbeit mit Patches aus den User-Bänken in **On My PC** oder **On My Mac** empfiehlt es sich grundsätzlich, die Patches in eine bestimmte Reihenfolge zu bringen. Für Live-Darbietung zu verwenden, können Sie diese Reihenfolge z.B. auf Basis der Set-Liste erstellen. Um die Patches in einer Bank neu anzuordnen, klicken Sie im rechten Auswahlbereich auf das Patch, das verschoben werden soll, und ziehen es an seine neue Position. Alle Patches mit einer höheren Speicherplatznummer werden entsprechend „nach unten“ verschoben und schaffen so Platz für das neue Patch.

Patches abrufen

Das aktive Patch des UltraNova kann zu jeder Zeit im Librarian gespeichert werden, indem Sie auf das Symbol **Grab** (den großen grünen Pfeil) in der Werkzeugleiste klicken. Dadurch wird der Dialog **New Patch Received** geöffnet. Einzelheiten zu den verfügbaren Optionen erfahren Sie im Abschnitt **„Patches in den Librarian übertragen“** auf Seite 8. Sobald sich das aktuelle Patch im Ordner **Grabbed Patches** befindet, kann es (bei Bedarf) umbenannt und für den zukünftigen Einsatz in einen anderen Ordner oder auf einen Bank-Speicherplatz in **On My PC** oder **On My Mac** gezogen werden. Diese Methode zum Abrufen von Patches ist sehr praktisch, da Sie den aktuellen Sound schnell sichern können, egal ob es sich dabei um ein neu erzeugtes Patch oder um ein modifiziertes Werks-Patch handelt. Hingegen macht das Abrufen von unveränderten Werks-Patches keinen Sinn, da diese im Librarian ohnehin gespeichert sind.

Patches zurücksetzen und das Init-Patch

Das Init-Patch ist eine gute Ausgangsbasis, um einen völlig neuen Sound zu erstellen. Dieser Grundsound basiert auf einem einzelnen Sägezahn-Oszillator ohne Filter, Hüllkurven und andere Effekte. Bank D des internen Patch-Systems des UltraNova enthält 128 Kopien des Init-Patches. Bank D im Ordner **Factory** ist identisch aufgebaut.

Der Vorgang entspricht grundsätzlich dem Laden eines anderen Patches aus dem Librarian: Die Parameter des Init-Patches werden durch Anklicken des Symbols **Reset** in der Werkzeugleiste (das dem Symbol „New document“ ähnelt) in den UltraNova übertragen. Wie beim Laden eines anderen Patches wird der bisherige Speicherplatz im Display des UltraNova angezeigt, allerdings erscheint als Name nun **Init Patch**. Der Inhalt des ursprünglichen Speicherplatzes wird jedoch nicht überschrieben.

Wenn Sie den gewünschten Sound erstellt haben, kann die geänderte Version des Init-Patches mit der im Abschnitt **„Patches abrufen“** auf Seite 9 beschriebenen Methode (**Grab**) in den Librarian übertragen werden.

Beachten Sie, dass der **Reset**-Button keinen Einfluss auf die Ordner-/Bank-Inhalte im Librarian hat: Dadurch wird lediglich eine Kopie des Init-Patches in den UltraNova geladen.

Patches in den Bänken des Librarian können mit einer anderen Methode auf das Init-Patch zurückgesetzt werden, um nicht benötigte Patches aus einer Bank zu entfernen. Wählen Sie dazu das (die) Patch(es) aus, das (die) durch das Init-Patch ersetzt werden soll(en), und klicken Sie mit der rechten Maustaste. Wählen Sie im Kontextmenü den Eintrag **Delete/Reset**. Die Auswahl wird nun mit dem Init-Patch überschrieben. Dieser Vorgang hat keinen Einfluss auf den UltraNova: Die dort gespeicherten Patches und Einstellungen werden nicht verändert.

Patches, die in Ordnern gespeichert sind, können auf dieselbe Weise mit dem Befehl **Delete/Reset** entfernt werden.

