

Vectron Player



Übersicht

Der Vectron Player erlaubt es Ihnen die beliebige Presets des optional erhältlichen Vectron Synthesizers zu laden und zu benutzen. Damit steht ihnen eine weitere Art der Tonerzeugung - die Vector-Synthese - innerhalb Ihres Systems zur Verfügung. Nach Auswahl eines Vectron Presets können Sie zusätzlich über eine reduzierte Anzahl von Parametern die geladenen Original-Presets variieren. Die Presetverwaltung des Players erlaubt Ihnen ausserdem auch diese Variationen als eigenen Presets des zu speichern.

Vector Synthese

Die im Vectron benutzte Synthese besteht hauptsächlich aus vier Oszillatoren mit spezieller Vector-Steuerung, einem Tiefpass-Filter und einer komplexen Modulationsmatrix und erlaubt extrem lebendige Klangverläufe. Die Oszillatoren sind an den vier Ecken eines Quadrats angeordnet und können in Ihrer Lautstärke durch das Positionieren

eines Punktes innerhalb des Vector-Feldes moduliert werden. Dieser Punkt kann statisch eingestellt oder durch vielfältige Modulationsquellen dynamisch gesteuert werden. Die spezielle Multi-segment-Vectorhüllkurve erlaubt das Wiedergeben von Bewegungen innerhalb des Vector-Feldes und bietet sogar eine Loop-Funktion, wodurch es

möglich wird, die Hüllkurve als komplexen LFO zu verwenden. Weitere Informationen über die Tonerzeugung des Vectron entnehmen Sie bittet dem Vectron Manual.

Setzt die Bedienoberfläche „On Top“

Schliesst die Bedienoberfläche

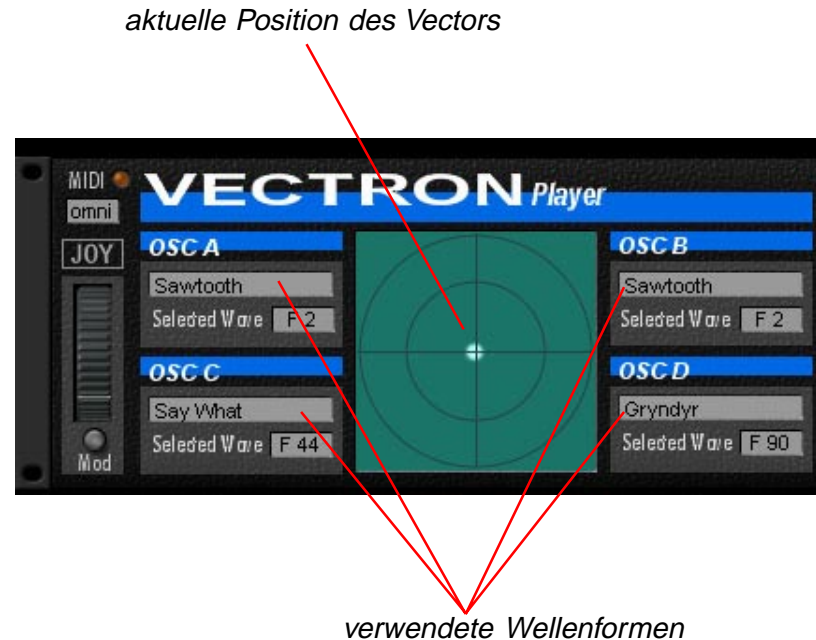


Öffnet die Preset List des Players

Die Oszillator-Sektion

Die Oscillator-Sektion des Vectron Player zeigt die verwendeten Wellenformen und das Vector-Feld, in dem Sie erkennen können wie eine etwaige Modulation der Vectorposition aussieht. Eine Einflussnahme auf die Oszillatoren aus dem Player heraus ist nicht möglich.

MIDI: Stellen Sie hier den MIDI-Kanal ein auf dem der Player MIDI-Daten empfangen können soll.



Echtzeit-Steuerung

Modulation Wheel: In vielen Presets des Vectron wird das Modulationsrad zur Steuerung der Tonhöhenmodulation genutzt. Weisen Sie dem Wheel den MIDI-Controller 01 zu um das Modulationsrad des Masterkeyboards zu dessen Steuerung zu nutzen.

Mod: Die Modulation des Modulationsrads wird erst dann wirksam, wenn dieser Button aktiv ist.

JOY: Öffnen Sie über diesen Schalter den Joystick. Hier können Sie die Position des Vector-Abgriffpunktes direkt manipulieren.

Werden im verwendeten Preset bereits Vector-Hüllkurve bzw. LFOs zur Modulation der Position benutzt, kann die Modulation nur zusätzlich wirksam werden.

Die Filter/Effekt-Sektion

Die Filter/Effekt-Sektion des Vectron Player erlaubt es die Einstellungen des Lowpass Filters bzw. der beiden Effekte Chorus und Delay zu variieren. Folgende Parameter stehen zur Verfügung:

Filter

Cutoff: Stellen Sie hier die Frequenz ein ab der das Tiefpass-Filter Frequenzen oberhalb absenken soll. Das Vectron-Filter besitzt eine Flankensteilheit von 24 dB.

Res: Regeln Sie hier die Resonanz des Filters. Frequenzen um die Cutoff-Frequenz herum werden bei erhöhter Resonanz verstärkt.

Chorus

On: Aktivieren Sie mit diesem Button den Chorus Effekt. Ist der Effekt deaktiviert, wird er nicht auf die DSPs geladen, das Preset verbraucht so weniger Rechenleistung.

Speed: Regelt die Modulationsgeschwindigkeit des Chorus-LFOs.

Depth: Regelt die Intensität der Modulation.

Feedback: Erlaubt die Rückkopplung des Choruseffekts auf seinen Eingang und ermöglicht bei höheren Werten Flanger-artige Effekte.

Level: Regelt die Lautstärke mit der das Chorussignal dem trockenen Signal hinzugemischt wird.



Delay

On: Aktivieren Sie mit diesem Button den Delay Effekt. Ist der Effekt deaktiviert, wird er nicht auf die DSPs geladen, das Preset verbraucht so weniger Rechenleistung.

MIDI: Entscheiden Sie hier, ob Sie die Delayzeiten im Millisekunden oder in Notenwerten eingeben wollen. Ist MIDI aktiv, so analysiert das Delay den MIDI-Datenstrom und nutzt die MIDI-Clock zur Berechnung der Delayzeiten. Die werden so jeweils dem Songtempo angepasst.

Del L: Stellen Sie hier die Delayzeit für den linken Kanal ein. Werte bis zu 5640 ms sind möglich.

Del R: Stellen Sie hier die Delayzeit für den rechten Kanal ein. Werte bis zu 5640 ms sind möglich.



Feedback: Erlaubt die Rückkopplung des Delayausgangs auf seinen Eingang und ermöglicht damit Wiederholungen. Je höher der Feedbackwert desto mehr Wiederholungen.

Cross: Aktivieren Sie Cross, wenn Sie bei der Rückkopplung linken und rechten Kanal vertauschen wollen. Dies führt dazu, dass ein Signal zunächst mit der Zeit des ersten und dann mit der Zeit des zweiten Delays verzögert wird.

HDamp: In den Rückkopplungsweg ist ein Tiefpassfilter eingebaut, das hohe Frequenzen absenkt. Je häufiger ein Signal die Feedback-Schleife durchläuft um so dumpfer wird es dadurch klingen.

Level: Regelt die Lautstärke mit der das verzögerte Signal dem trockenen Signal hinzugemischt wird.

Der Joystick

Mit Hilfe des Joystick können Sie die Lautstärken der einzelnen Oszillatoren in Echtzeit modulieren. Dabei haben Sie die Wahl ob der Joystick nachdem Loslassen in seine Ausgangsposition zurückspringt oder an der neue Position verbleibt.

Der Nullpunkt

Der Joystick besitzt einen variablen Nullpunkt. Dieser ist vor allem dann wichtig, wenn Sie die AutoReturn-Funktion nutzen möchten, der Joystick aber nicht in die Mitte zurückspringen soll.

Um den Nullpunkt zu verändern bewegen sie das Joystick-Control bei gehaltenen Strg-Taste (Apfel - Mac) an die gewünschte Position. Jetzt wird der Joystick nachdem Loslassen auf diese Position zurückspringen. Um den Nullpunkt wieder ins Zentrum zu verlagern doppelklicken Sie auf das Joystick-Control bei gehaltener Strg-Taste. (Apfel - Mac)



AutoReturn: Deaktivieren Sie diese Funktion, wenn der Joystick nach dem Loslassen nicht auf seine Nullpunkt zurückspringen soll.

Die Fader

Benutzen Sie die Fader wenn Sie den Joystick nur in einer Dimension bewegen möchten. Ausserdem können Sie die Fader dazu benutzen um eine MIDI-Controllerzuweisung vorzunehmen. Dies ermöglicht es Ihnen den Joystick über zwei MIDI-Controller z.B. von einer externen Fader-Box aus zu steuern.

Index

A

AutoReturn 6

C

Chorus 4

Cross 5

Cutoff 4

D

Del L 5

Del R 5

Delay 5

Depth 4

F

Feedback 4, 5

H

HDamp 5

J

JOY 3

Joystick 6

L

Level 4, 5

M

MIDI 3, 5

MIDI-Controller 6

Mod 3

Modulation Wheel 3

N

Nullpunkt 6

R

Res 4

Resonanz 4

Rückkopplung 4

S

Speed 4

T

Tiefpass 4

V

Vector Synthese 2

Vector-Hüllkurve 3