

Synth Controller Bedienungsanleitung Addendum **Edition 'UltraFun' für EMU UltraProteus/Morpheus**

Anscheinend reagiert der Morpheus nicht richtig auf Veränderungen des Parameters Wave. Anstatt die Wave zu wechseln setzt er sie auf 001 None wenn am Controller der entspr. Knopf gedreht wird. Alle anderen Parameter funktionieren.

Der Ultra Proteus hat sehr viele Möglichkeiten. Diese Edition deckt nur einen Teil der verfügbaren Parameter ab. Weder der komplexe Function Generator noch die komplette Modulationsmatrix können über einen kleinen Controller gebändigt werden. Dennoch sind sehr viele, oft genutzte Parameter im direkten Zugriff, vor allem die Filtersektion mit dem UltraFun Controller direkt zugänglich und lädt zum herumschrauben ein.

Wenn Du Dir mit einem Regler und seiner Auswirkung unsicher bist, fahre die passende Seite im UltraProteus an. Er zeigt im Display die Werteveränderung an, v.A. bei den Filtermodes kann das sehr praktisch oder interessant sein. Leider springt er nicht automatisch zur passenden Parameterseite.

Manche Regler decken technisch bedingt nicht die verfügbare Parameterspanne ab. Einige Parameter sind bipolar, d.h. sie haben auch eine negative Auswirkung, 0 liegt also in der Mitte. Diese Parameter haben eine Mittellinie in der entspr. Farbe für die Nullstellung.

Im Folgenden in paar Erläuterungen:

PRImary und SECondary Instrument

Die beiden weißen Regler (oben rechts) für Volume des PRImary und des SECondary Instrument sind in allen 3 Farblayern aktiv. Nach dem Einschalten wird mit den anderen Reglern das primary Instrument editiert. Wenn Du die unteren beiden Buttons für eine Sekunde gedrückt hältst schaltet der Controller um auf das secondary Instrument. Alle Regler (außer den beiden weißen für VOLUME) verändern nun das secondary. Entsprechend kommst Du durch Gedrückt halten der oberen beiden Buttons wieder zum primary Instrument zurück.

Roter Layer - Filter

Der (oder das) Filter des UltraProteus/Morpheus ist das Besondere. Mit 288 Filtertypen und mysteriösen Parametern wie Morph oder Transform2 verspricht er interessante Klänge. Im roten Layer sind nun die 5 wichtigsten Parameter beisammen um möglichst schnell einen Filtertyp auszuwählen und damit herumzuspielen. '1-32' ermöglicht mit dem Regler 32 verschiedene Filter zu adressieren. Der Regler '32x8' ist für die Grobeinstellung und wählt in 8 Stellungen jeweils verschiedene Gruppen die mit dem '1-32' Regler durchfahren werden können (z.B. 1-32, 33-64, 65-96 usw.). Gleich darunter sind LEVEL, MORPH, TRACK und TRANSFORM 2. Letzterer hat nicht in allen Filtern eine Auswirkung. Im Handbuch des UltraProteus sind alle Filtertypen aufgelistet und erklärt.

Roter Layer – Wave, Start, Loop

Der UltraProteus beherbergt 470 Schwingungsformen ('Instruments'). Leider sind sie über Midi nicht der Reihe nach anwählbar: obwohl der WAVE Regler brav Werte von 0-126 schickt, selektiert der UltraProteus teilweise komplett andere Instrumente. Daher ist der WAVE Regler eher ein 'Inspirations-Regler'. Um möglichst viele Instrumente über den Regler zu erreichen kann man über die Shift-Funktion 4 verschiedene Bereiche zur Instrument Addressierung einstellen. Roten Button gedrückt halten und zu einer der 4 kleinen Zahlen drehen. Wie bereits erwähnt ist hier alles durcheinander, Instrument 044 findet sich z.B. in Bereich 4, die 373 in Bereich 1. Grob umschrieben:

- Bereich 1: Instruments 1-120 mit einigen Ausreißern

- Bereich 2: erste Hälfte enthält Gitarren, Bässe und Pads. Zweite Hälfte eher Drums
- Bereich 3: erstes Drittel Drums, der Rest Synthesizer Wellenformen
- Bereich 4: Synthesizer Wellenformen

SND START entspricht SOUND START über den kompletten Bereich von 0-127.

LOOP START und SIZE sind bipolar, bedeutet in Mittelstellung ist 0. Nach rechts geht es zunehmend in den positiven Bereich, nach links zunehmend negativ. Der Nullbereich wurde softwaretechnisch etwas verbreitert um die (wichtige) Null leichter zu treffen. START und SIZE verändern den groben Bereich vor der Kommastelle. Halte den roten Button gedrückt um den feinen Bereich nach der Kommastelle zu verändern. Achtung! Aus unerfindlichen Gründen verändert der Ultraproteus beim Verändern der Fein-Werte teilweise auch die groben Zeiten drastisch! Um die Wirkungsweise der Regler besser zu verstehen rufst Du am Besten am UltraProteus den jew. Parameter auf das Display, Du kannst dann direkt die Werteveränderungen in Zahlen sehen - und ggf. am Synth selbst feinjustieren.

Ein anderer SHIFT Parameter in diesem Layer liegt auf AMP ENV Attack: hier kannst Du die AMP Envelope ON und OFF stellen. Solange die Alternative Amp Envelope also nicht auf ON steht wird sich nicht viel tun wenn Du an den ADSR Reglern drehst.

Der letzte SHIFT-Parameter versteckt sich bei Decay der AMP ENV. Das (H) bedeutet daß Du mit SHIFT die HOLD Zeit der AMP ENV einstellen kannst.

Grüner Layer

Crossfade ist beim UltraProteus eine komplexe Sache da sie je nach Einstellungen nur Auswirkung hat wenn sie als NOTE ON CTRL Target definiert ist. Mit den beiden Reglern für BALANCE und AMOUNT ist nach passender Vorarbeit am EMU selbst die Feinjustierung des **X-FADE** Mittelpunktes und des Amounts möglich. Die beiden Parameter gibt es nur einmal, sind also für PRI und SEC identisch.

Untere Zeile für AUX Envelope: Auch hier ist zunächst etwas Vorarbeit am EMU nötig bevor sich etwas tut. Solange die **AUX ENV** keinem Ziel (Filter, Pitch, ...) zugewiesen ist, wird weder AMOUNT noch einer der anderen Parameter eine Soundveränderung bewirken. DECAY hat wie die AMP ENV den Shift-Parameter HOLD. Da wir im grünen Layer sind muss zur Veränderung natürlich der grüne Button gehalten werden.

Blauer Layer

Alle Parameter im blauen Layer sind unabhängig vom selektierten PRI oder SEC Instrument da sie für das Preset, also für beide Instruments gelten. Neben den LFOs mit RATE und AMOUNT sind hier die Modulationstiefen der ersten beiden NOTE ON und REALTIME Modulations slots vertreten.

Die 4 Regler CC#1 bis 4 senden keine Parameterveränderungen sondern Control Change messages mit den CC-Nummern 1-4. Im MASTER Menü des Ultraproteus kannst Du den 4 internen Controllern A, B, C und D Nummern zuweisen. Wenn diese auf 1-4 stehen hast Du mit den 4 Reglern des Controllers die Kontroller über die Modulationsquellen 'CtIA' bis 'CtID' in den NOTE-ON und REALTIME CTRL Slots.