

Diplomarbeit

Diplomarbeit Modularer Synthesizer

Modularer Synthesizer mit Eurorack Kompatibilität

Eingereicht von

**Felix Perktold
Matteo Kastler**

Eingereicht bei

**Höhere Technische Bundeslehr- und Versuchsanstalt
Anichstraße**

Abteilung für Wirtschaftsingenieure/Betriebsinformatik

Betreuer

Cornelia Falch

Innsbruck, April 2023

Abgabevermerk:

Betreuer/in:

Datum:

Kurzfassung / Abstract

Die vorliegende Diplomarbeit beschäftigt sich mit subtraktiver Klangsynthese mittels elektronischer Hardware am Beispiel eines selbstgebauten modularen Synthesizers.

Der dokumentierte Synthesizer stellt ein in sich geschlossenes System dar, welches jedoch bei Bedarf mit externen Komponenten erweitert werden kann. Zu diesem Zweck streben wir Kompatibilität mit dem Eurorack Format an, welches einen de-facto Standard für modulare elektronische Synthesizer darstellt.

This thesis deals with analog sound synthesis through electronic hardware using the example of a home-made modular synthesizer system.

The documented Synthesizer is a self-contained system, which can be extended by external components. To this end, we strive for compatibility with the eurorack format, which represents a de-facto standard for modular electronic synthesizer systems.

Gliederung des Abstract in **Thema, Ausgangspunkt, Kurzbeschreibung, Zielsetzung**.

Projektergebnis Allgemeine Beschreibung, was vom Projektziel umgesetzt wurde, in einigen kurzen Sätzen. Optional Hinweise auf Erweiterungen. Gut machen sich in diesem Kapitel auch Bilder vom Gerät (HW) bzw.

Screenshots (SW). Liste aller im Pflichtenheft aufgeführten Anforderungen, die nur teilweise oder gar nicht umgesetzt wurden (mit Begründungen).

Erklärung der Eigenständigkeit der Arbeit

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die den benutzten Quellen wörtlich und inhaltlich entnommenen Stellen als solche erkenntlich gemacht habe. Meine Arbeit darf öffentlich zugänglich gemacht werden, wenn kein Sperrvermerk vorliegt.

Ort, Datum

Verfasser 1

Ort, Datum

Verfasser 1

Inhaltsverzeichnis

Abstract	ii
1 Theoretische Grundlagen	1
1.1 Klangsynthese	1
1.1.1 Klangwellen	1
1.1.2 Klangerzeugung	5
1.1.3 Subtraktive Klangsynthese	5
1.1.4 Additive Klangsynthese	6
1.1.5 Vocoder	6
1.2 Geschichte	6
1.3 Das Eurorack Format	8
1.3.1 Kontrollspannung	9
2 Praktische Umsetzung	13
2.1 Gehäuse	13
2.2 Spannungsquelle	13
2.3 Spannungsverteilung	14
2.4 Transistoren abgleichen	14
2.5 Vactrols	15
2.6 Module	15
2.6.1 Oszillator x2	16
2.6.2 Low Frequency Oscillator	18
2.6.3 White Noise	19
2.6.4 Mixer	20
2.6.5 Spannungskontrollierter Verstärker	22
2.6.6 Attack-Release Hüllkurvengenerator	23
Literaturverzeichnis	33

1 Theoretische Grundlagen

1.1 Klangsynthese

Das Wort **Synthese** bedeutet in etwa zusammensetzen oder zusammenfügen (,), beschreibt also das Erschaffen von etwas neuem durch die Vereinigung von kleineren Teilen, Klangsynthese bedeutet also, aus grundlegenden Klangwellen komplexere Klänge zu erzeugen.

Ein **Synthesizer** ist ein (meist elektronisches) Instrument, welches zur Klangsynthese fähig ist. Während die meisten herkömmlichen analogen Instrumente nur eine oder wenige unterschiedliche Klangfarben erzeugen können, ist eine der Kernaufgaben eines Synthesizers das Erzeugen von Klängen mit beliebig änderbarer Klangfarbe. Zwar können Synthesizer auch herkömmliche Instrumente imitieren, vor allem sind sie jedoch das Mittel der Wahl, wenn unnatürliche und untypische Klangfarben erzeugt werden sollen, oder wenn sich die Klangfarbe eines Tones ändern soll, während er gespielt wird.

1.1.1 Klangwellen

Klangwellen sind die Grundbausteine der Klangsynthese. Sie können in verschiedenen Medien vorkommen, wichtig sind für uns vor allem als Spannung ausgedrückte Klangwellen, welche wir mit Elektronik manipulieren können und Schallwellen in der Luft als Endprodukt. Weitere Formen von Klangwellen sind zum Beispiel die Schwingungen einer Gitarrensaite oder Lautsprechermembran oder Elektromagnetische Wellen, zum Beispiel beim Funk.

Frequenz

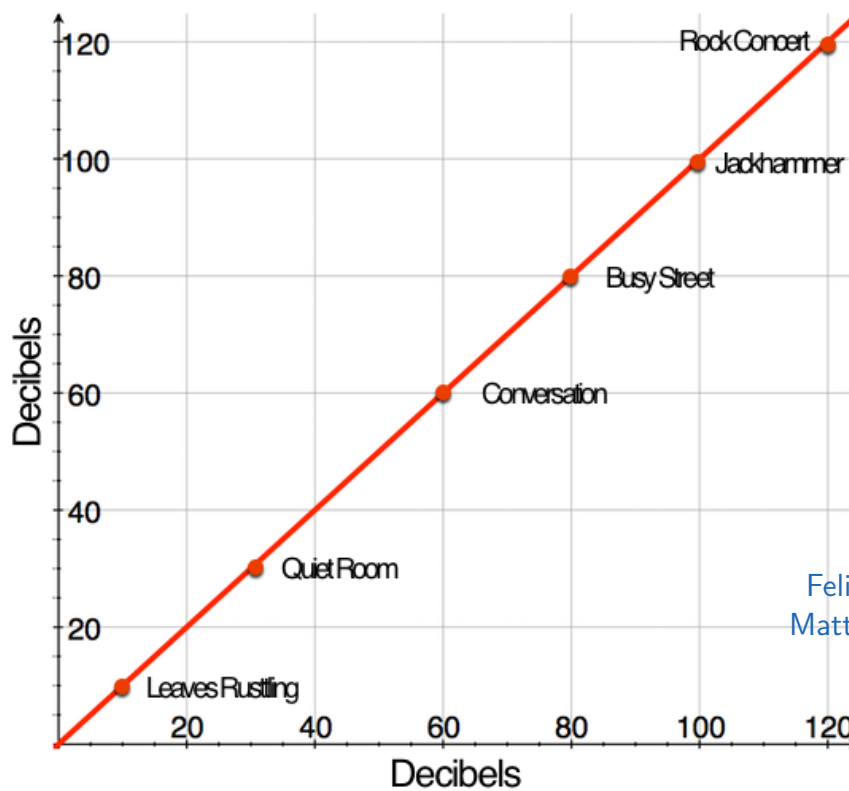
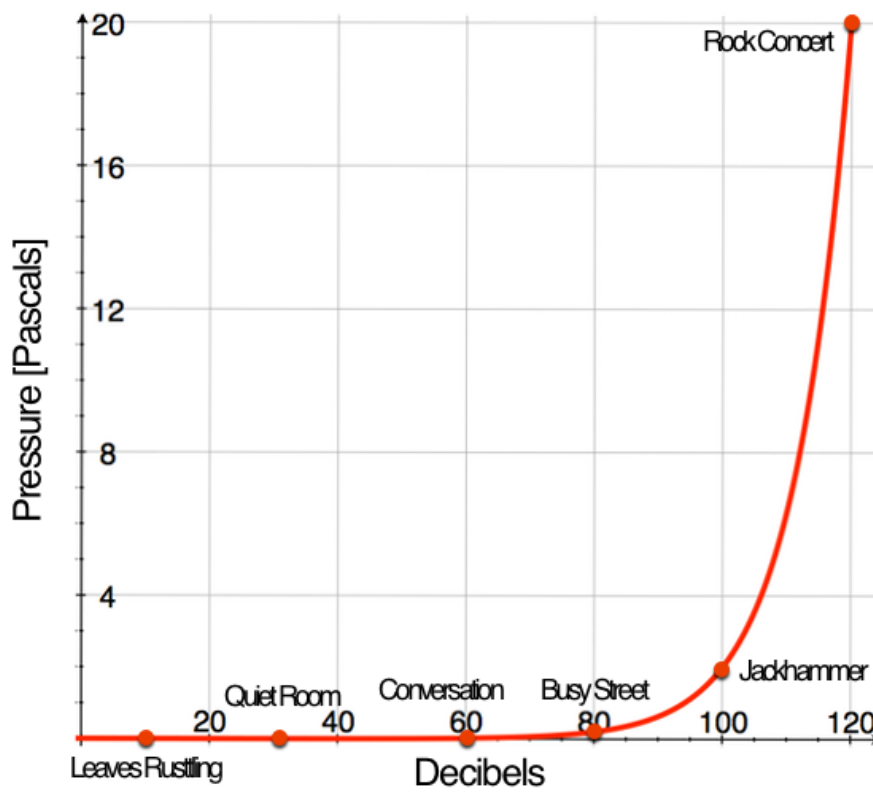
Die Tonhöhe einer Klangwelle hängt von ihrer **Frequenz** ab, also von der Geschwindigkeit, in welcher sie schwingt. Dabei nimmt das menschliche Gehirn Töne auf eine logarithmische Art und Weise wahr, um eine große Bandbreite an Tonhöhen differenzieren zu können. Deshalb entspricht ein Ton mit der doppelten Frequenz dem selben Ton eine Oktave höher. Die Einheit für Frequenzen ist Hz, was $\frac{1}{s}$ entspricht, also wie oft die Welle in einer Sekunde schwingt.

Amplitude

Die Lautstärke einer Klangwelle korrespondiert mit ihrer **Amplitude** und wird in der Regel in Bel (bzw üblicherweise ein zehntel Bel, also Dezibel) (dB) angegeben. Bel ist eine relative Einheit welche genutzt wird um das Energieverhältnis zweier Signale zu vergleichen.

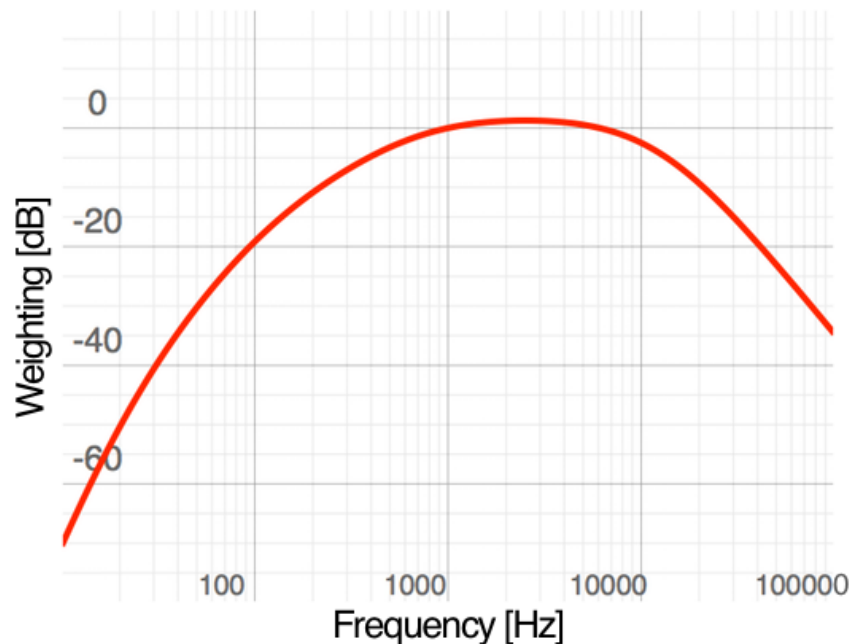
Bei Schallwellen wird üblicherweise die Amplitude mit der kleinsten hörbaren Luftdrucksänderung (20 μPa) verglichen. Dadurch wird aus der relativen Einheit (dezi)Bel die Absolute Einheit dB_{SPL} , welche umgangssprachlich oft fälschlicherweise als dB bezeichnet wird.

Da das menschliche Gehör Lautstärke auf eine logarithmische Art und Weise wahrnimmt, ist auch die Bel-Skala eine logarithmische. So bedeutet eine Steigerung der Lautstärke um 20 dB eine verzehnfachung der Amplitude, also des Energieniveaus der Welle. (Siehe Abbildung unten)



(Abbildung: Dezibelskala mit häufigen Lautstärken als Referenzpunkte (unten) und Dezibelskala mit zugehörigen Luftdrucksänderungen in Pascal (oben))

Auch nimmt der Mensch gewisse Frequenzen lauter wahr als andere, Frequenzen außerhalb vom hörbaren Bereich können beispielsweise gar nicht wahrgenommen werden; deshalb kann eine Gewichtungsfunktion, genannt A-weighting, auf den Lautstärkewert angewendet werden. Dieser **Bewertete Schalldruckpegel** wird als dB_A angegeben und ist Standard zum Angeben gefühlter Lautstärke. (Siehe Abbildung unten)



(Abbildung: Gewichtungsfunktion A-weighting; Hörbare Frequenzen und jeweils zu subtrahierende dB Werte)

Wellenform

Klangwellen können verschiedene Formen besitzen, die grundlegende Form ist eine **Sinuswelle**. Das menschliche Ohr empfindet eine sinusförmige

Schallwelle als „rein“, da sie eine einzelne Frequenz ohne **Obertöne** repräsentiert. Weitere einfache Formen sind Rechteckswellen, Sägezahnwellen und Dreieckswellen. Diese Wellenformen besitzen neben ihrer Grundfrequenz weitere Obertöne, welche dem Klang Farbe verleihen. Teilt die Frequenz eines solchen Obertons die Frequenz des Grundtones ganzzahlig, wird er als Harmonisch, also wohlklingend empfunden.

1.1.2 Klangerzeugung

Die für die Klangsynthese benötigten grundlegenden Klangwellen können aus verschiedensten Quellen stammen. Die häufigste davon ist wohl ein **Oszillator**, welcher durchgehende Klangwellen mit einer einfachen Wellenform wie zum Beispiel einem Sinus oder einer Rechteckswelle generiert. In einem Späteren Teil dieser Dokumentation wird Aufbau und Design eines solchen Oszillators beschrieben.

Abgesehen davon können eine breite Spanne von elektronischen Musikinstrumenten / Klangquellen wie E-Gitarren, Thereminen oder Radios und Kassettenspielern die zu modifizierenden Klangwellen für einen Synthesizer bereitstellen.

1.1.3 Subtraktive Klangsynthese

Das Prinzip der Subtraktiven Klangsynthese besteht darin, Grundtöne mit vielen Obertönen zu filtern, um Töne mit einer gewünschten Klangfarbe zu erzeugen. Durch einen **Filter** wird die Amplitude von Teilwellen unter einer bestimmten Frequenz (=> high-pass Filter) oder über einer bestimmten Frequenz (=> low-pass Filter) verringert, wodurch zum Beispiel unangenehm hohe Obertöne gefiltert werden können.

Nach einem solchen Filter wird oft ein Spannungskontrollierter **Verstärker** (VCA) geschaltet, welcher die Amplitude des Eingangssignals proportional zur angelegten Kontrollspannung skaliert. Diese Kontrollspannung kann beispielsweise durch einen LFO oder Hüllkurvengenerator bereitgestellt

werden. Dadurch kann einem durchgehenden Signal Rhythmus verliehen werden.

1.1.4 Additive Klangsynthese

Laut Fourier <https://mathworld.wolfram.com/FourierTransform.html> kann jegliche Art von Wellenform durch eine Serie von Sinuswellen ausgedrückt werden. Das Prinzip der additiven Klangsynthese besteht somit darin, eine Vielzahl von Sinuswellen mit unterschiedlichen Amplituden und Frequenzen zu Kombinieren, (beispielsweise durch einen Mixer) um Klänge mit jeglicher erdenklichen Klangfarbe zu erzeugen. Idealerweise wird jede grundlegende Sinuswelle durch eine separate Hüllkurve moduliert um einen Klang mit laufend verändernder Klangfarbe zu erzeugen. (Hannes Raffaseder, 2002) Da dies mit einer steigenden Anzahl an grundlegenden Sinuswellen eine technische Herausforderung darstellt, sind additive Synthesizer meist Digital ausgeführt, ein analoges Beispiel für einen additiven Synthesizer wäre eine Orgel.

1.1.5 Vocoder

Ein Vocoder basiert auf dem Prinzip, ein Signal (meist eine Stimme) mittels mehrerer Band-Pass Filter in seine Frequenzbestandteile aufzuteilen. Anschließend wird dieses Frequenzspektrum auf der Basis von weißem Rauschen wieder aufgebaut um einen als gesprochenes Wort zu erkennenden Klang zu erzeugen. Ein Vocoder arbeitet somit sowohl mit subtraktiver Soundsynthese bei der Analyse des Frequenzspektrums als auch mit additiver Soundsynthese beim wieder zusammensetzen des analysierten Klangs.

1.2 Geschichte

Bereits im frühen 20. Jahrhundert wurden Elektronische Schaltkreise dazu benutzt, Klänge zu erzeugen. Damals noch mit Vakuumröhren statt

Transistoren hergestellt, stellt das **Theremin** eines der ältesten heute noch verwendeten Elektronischen Musikinstrumente dar.

Der erste vollwertige elektronische Synthesizer, welcher auch als solcher bezeichnet wurde, war der **RCA Music Synthesizer**, eine raumhohe Maschine welche als Gemeinschaftsprojekt zwischen den amerikanischen Universitäten von Princeton und Columbia entstanden war. Statt mit einer Klaviertastatur spielte, beziehungsweise programmierte, man diesen Synthesizer erst mittels Lochkarten und konnte dann gewisse Aspekte des Klanges dynamisch während das Stück spielte ändern.

Das Konzept eines modularen Synthesizers und damit auch das Konzept der Kontrollspannung wurde erstmals von Robert Moog in seiner Arbeit mit dem Titel „VOLTAGE-CONTROLLED ELECTRONIC MUSIC MODULES“ Dokumentiert. (Robert A. Moog, 1964) Der **Moog Modular Synthesizer**, welcher auf diesen Prinzipien basiert, führte viele heute noch aktuelle Standards ein, wie zum Beispiel die Kontrollspannungsarten Trigger und 1 V pro Oktave. Spätestens mit dem 1968 erschienenen Album „Switched-On Bach“ wurde der Synthesizer als vollwertiges Instrument im Mainstream akzeptiert.

Während die Synthesizer von Moog mit dem Prinzip der Subtraktiven Klangsynthese arbeiteten, wurden zur gleichen Zeit, auf der anderen Seite Amerikas, erste Synthesizer mit additiver Klangsynthese hergestellt. Die von **Donald Buchla** hergestellten Synthesizer boten dem Benutzer beinahe grenzenlose Freiheit über die Farbe der erzeugten Klänge an. Dennoch blieb die Subtraktive Klangsynthese, wohl aufgrund größerer Intuitivität und besserer technischer Umsetzbarkeit das vorherrschende Prinzip.

Obwohl Moog als Vater der Modularen Klangsynthese gilt, ist eines der bekanntesten und beliebtesten Produkte der Firma Moog der fix verkabelte **Minimoog**. Dieser als live-Instrument gedachte Synthesizer führte ein Lautstärkerad und ein Tonhöhenveränderungsrads ein, mit welchem Töne ähnlich wie beim Saitenziehen bei einer Gitarre verändert werden können.

Die 70er und 80er Jahre waren vor allem von digitalen Synthesizern geprägt. Das von der Firma „New England Digital“ hergestellte Synclavier I war der erste Synthesizer welcher Frequenzmodulation, ein Beispiel für additive

Klangsynthese, anbot, der von Yamaha hergestellte **DX7**, brachte dieses Konzept in den Mainstream. Die Glockenartigen Klänge welche charakteristisch für diese Art der Klangsynthese sind, prägten den Großteil der 80er Jahre und sind auch heute noch häufig im Pop und im Schlager zu finden.

Das Konzept der Modularen Synthesizer schien beinahe vergessen, bis im Jahre 1992 Dieter Döpfer, gemeinsam mit der Band Kraftwerk das modulare Synthesizersystem **A-100** entwarf. Die quelloffene Natur dieses Systems ermöglichte es anderen Herstellern wie auch der Firma Moog kompatible Module herzustellen, wodurch ein de-facto Standard entstand, heute bekannt als Eurorack, was zu einer renaissance der modularen Synthesizer führte.

Die Dokumentation für diesen Synthesizer, den A-100, stellt auf direkte oder indirekte Weise die Grundlage für die meisten Aspekte des in dieser Dokumentation beschriebenen Systems dar.

1.3 Das Eurorack Format

Der 1996 von Doepfer Musikelektronik GmbH veröffentlichte A-100 Synthesizer benutzt für viele Zwecke bereits konventionelle Maße und Werte. Beispielsweise werden die durch den Moog Modular Synthesizer eingeführten Kontrollspannungsarten benutzt und die physischen Dimensionen der Module basierten auf dem Eurocard Standard (IEEE 1101.1). Schnell wurden kompatible Module von anderen Herstellern hergestellt, wodurch das Eurorack Format zum de-facto Standard für modulare Synthesizer wurde. Heute gibt es tausende von Eurorack Modulen, hergestellt von bekannten Firmen wie Moog, Roland, Behringer und auf Eurorack spezialisierten Herstellern wie Make Noise. Des weiteren gibt es eine lebendige DIY-szene mit vielen öffentlichen Designs, Anleitungen, Schematics, vorbereiteten Kits zum zusammenbauen und ähnlichem.

1.3.1 Kontrollspannung

Essentiell bei Eurorack Modulen ist, dass viele Parameter nicht nur durch den Benutzer (durch Knöpfe, Potentiometer, etc) sondern auch durch andere Module mithilfe von sog. Kontrollspannung (CV) ansteuerbar sind. So kann z.B die Frequenz eines Oszillators, der Cutoff eines Filters, Attack und Releaselänge eines Envelopes und ähnliches durch Kontrollspannung kontrolliert werden; Diese Kontrollspannung kann wiederum aus verschiedensten Modulen wie z.B. einem MIDI Interface, einem LFO, einem Envelope Generator wie zum Beispiel ADSR oder sogar einem anderen Audiosignal kommen. Dadurch entsteht ein Netzwerk an elektronischen Schaltungen welche sich gegenseitig beeinflussen und hochschaukeln, was zu idealerweise wohlklingenden, jedoch in jedem Fall interessanten Effekten führt.

Besonders für Eurorack und für modulare Synthesizer im Allgemeinen hat dieses Konzept einen hohen Stellenwert, da bei solchen Systemen Audiosignale und Kontrollspannungen nicht fix verkabelt sind, sondern vom Benutzer flexibel mit 3.5 mm mono Klinkensteckern, sogenannten **Patchkabeln** geschaltet werden können. Der Unterschied zwischen Audiosignalen und Kontrollspannung liegt rein im Verwendungszweck, oft können auch Audiosignale als Kontrollspannung dienen. Es gibt verschiedene Arten von Kontrollspannung, welche sich primär durch ihren Verwendungszweck unterscheiden:

Trigger

Triggersignale sind steigende Flanken direkt gefolgt von einer fallenden Flanke, meist zwischen 0 V und 5 V. Ihr Zweck ist es, Prozesse, wie etwa das Fortschreiten eines Sequencers, auszulösen.

Gate

Ähnlich wie ein Triggersignal ist ein Gate eine steigende Flanke gefolgt von einer fallenden Flanke zwischen 0 V und 5 V. Im Unterschied zum Trigger ist jedoch der zeitliche Abstand zwischen steigender und fallender Flanke

oft beträchtlich länger und spielt eine wichtige Rolle. Gate-Signale werden oft verwendet um den Zustand einer Keyboardtaste zu beschreiben.

Hüllkurve

Hüllkurven sind Kontrollspannungen, welche oberflächlich einem Gate-Signal ähneln, jedoch spielt der genaue Verlauf der Spannung einer Hüllkurve eine wichtige Rolle. Oft werden Hüllkurven zum Ansteuern von Spannungskontrollierbaren Verstärkern (VCA) oder Filtern (VCF) benutzt. Eine häufige Art von Hüllkurve ist **ADSR** (Attack, Decay, Sustain, Release), welche den Verlauf der Lautstärke eines Tones beim Drücken einer Taste beschreibt.

1. Attack Der „Attack“ Wert gibt an, wie lange der Ton nach dem Drücken der Taste braucht, um auf seine maximale Lautstärke anzuschwellen.
2. Decay Nachdem der Ton seine maximale Lautstärke erreicht hat, schwillt er auf eine niedrigere Lautstärke ab. Der Decay-Wert, gibt an, wie lange der Ton benötigt, um diese niedrigere Lautstärke zu erreichen.
3. Sustain Im Unterschied zu den Anderen Parametern ist der Sustain-Wert eine Amplitude anstatt einer Zeit. Der eingestellte Wert gibt an, auf welche Lautstärke das Signal nach dem Ablauf der Decay-Zeit abschwilt. Die eingestellte Lautstärke ist konstant, solange die Taste gedrückt bleibt.
4. Release Nach dem Loslassen der Taste benötigt der Ton eine gewisse Zeit, um eine Lautstärke von 0 zu erreichen. Diese Zeit wird über den Release-Parameter eingestellt.

Volt per Octave

Die meisten Spannungskontrollierte Oszillatoren (VCO) folgen der von Moog eingeführten Konvention, dass ihre Frequenz auf eine logarithmische Art und Weise von der Kontrollspannung abhängt. Dabei resultiert die

Zunahme der Kontrollspannung um 1 V in der Verdoppelung der Frequenz des generierten Signals (1 Oktave).

Audio

Audiosignale sind Spannungen, meist zwischen -5 V und 5 V , welche an einen Verstärker oder Lautsprecher angelegt werden können um Schall zu erzeugen. Sie können auch zur Weiterverarbeitung von einem Modul zum anderen geschickt werden und sogar als Kontrollspannung verwendet werden. Man kann Audiosignale als Kontrollspannungen, welche zum Ansteuern von Lautsprechern geeignet sind, sehen.

2 Praktische Umsetzung

2.1 Gehäuse

Das Gehäuse muss so dimensioniert sein, dass es Eurorack-kompatible Module beherrbergen kann. Wichtig ist dabei vor allem der vertikale Abstand der Schienen, auf welchen die Module befestigt werden. Dieser misst laut dem *Doepfer System A100 Handbuch Seite 3* 3 HE (Höheneinheiten). 1 HE beträgt dabei 44.45 mm. Die Breite der Module beträgt ein Vielfaches von 5.08 mm, beziehungsweise 0.2 Zoll. Manche Gehäuse, wie beispielsweise die von der Firma Intellijel hergestellten, können auch Module welche nur eine Höheneinheit hoch sind beherrbergen.

2.2 Spannungsquelle

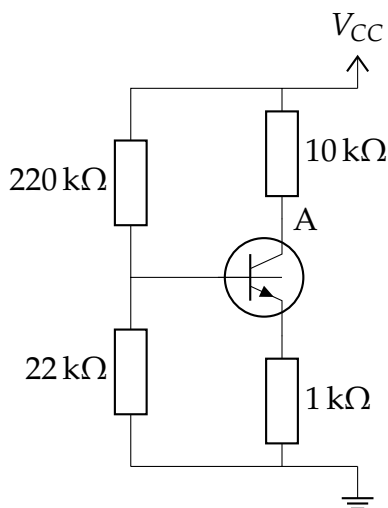
Eurorack Synthesizer arbeiten mit Spannungen von 24 V peak to peak, benötigen also eine Spannungsquelle, welche -12 V bis 12 V bereitstellen kann. Manche Module benötigen außerdem eine separate 5 V Leitung um zum Beispiel Microcontroller zu betreiben. Eine beliebte Wahl in der DIY-Szene ist die Mean Well RT65B PSU, da sie $\pm 12\text{ V}$ und 5 V mit einer genügenden maximalen Stromstärke/Leistung bereitstellt um ein Anfängersystem zu versorgen und verhältnismäßig günstig ist.

2.3 Spannungsverteilung

Die Module werden über ein 10 Pin IDC-Flachbandkabel mit Strom versorgt. Dabei sind die mittleren 6 Pins durchverbunden und geerdet. Die äußeren vier Pins sind paarweise verbunden und liefern jeweils 12 V und -12 V. Der PIN, welcher auf -12 V liegt, ist üblicherweise rot gekennzeichnet.

2.4 Transistoren abgleichen

<https://www.alldatasheet.com/view.jsp?Searchword=BC548> Manchmal werden Transistoren benötigt, welche einen möglichst gleichen internen Verstärkungsfaktor besitzen. Bereits aufeinander abgestimmte Transistorpaare sind zwar im Handel erhältlich, jedoch ist es einfach, das Abgleichen von Transistoren selbst vorzunehmen. Baut man den zu messenden Transistor in den folgenden Schaltkreis ein und legt man bei V_{CC} eine Spannung an, kann man seinen internen Verstärkungsfaktor herausfinden, indem man das Potential zwischen Punkt A (beim Kollektor des Transistors) und der Masse misst:



Diese Transistorenpaare sollten auf der Platine in unmittelbarer Nähe zueinander sein, da die Temperatur einen Einfluss auf die Eigenschaften eines

Transistors hat.

2.5 Vactrols

Ein Vactrol, auf Deutsch oft Optokoppler, ist ein simpler, jedoch ungenauer, Spannungskontrollierbarer Widerstand, welcher aus einer Leuchtdiode und einem Lichtempfindlichen Widerstand besteht. Er kann benutzt werden, um als variable Widerstände geschaltene Potentiometer zu ersetzen, um den zugehörigen Parameter Spannungskontrollierbar zu machen. Der am Vactrol entstehende Widerstand ist näherungsweise invers proportional zur angelegten Spannung.

Während bereits gefertigte Vactrols im Handel erhältlich sind, ist es, vor allem in DIY Kreisen, üblich sie selbst herzustellen. Dabei wird eine LED, gemeinsam mit einem LDR in ein lichtundurchlässiges Gehäuse (beispielsweise ein Schrumpfschlauch) gebaut.

2.6 Module

Im Folgenden werden die Module, welche den Synthesizer ausmachen, beschrieben. Alle dieser Module bestehen aus einem Panel, welches als User Interface dient und einer Platine, welche mit den elektronischen Komponenten bestückt ist. Panels besitzen mindestens eine Audiobuchse um CV, Audio, Triggersignale und andere Arten von Spannungssignalen auszugeben und oft eine beliebige Auswahl an Audioeingängen für Kontrollspannungen, Audio-Inputs und ähnlichem und andere Interfacekomponenten wie Potentiometern, Schaltern, Knöpfen, LEDs und weiterem.

Die elektronischen Komponenten können durch verschiedene Methoden zusammengeschaltet werden, Beispiele dafür sind:

- Breadboards: vor allem geeignet zum erstellen von Prototypen
- THT Platinen: eine schnelle Methode um eine einzelne Platine zu fertigen

- Selbst geätzte oder vorgefertigte Platinen: eine Methode mit relativ geringem Fehlerpotential, ideal wenn eine größere Anzahl gleichartiger Platinen gefertigt werden sollen, beispielsweise für DIY-Kits
- „Deadbug“ Methode: Elektronische Komponenten werden ohne Platine „point to point“ miteinander verlötet. Resultiert meist in Spaghetti-ähnlichen Strukturen, kann bei gekonnter Ausführung jedoch in sehr ästhetischen Schaltkreisen resultieren.

Die elektronischen Komponenten unserer Module sind auf THT-Platinen gelötet. Diese Platine wird im rechten Winkel in der Mitte des Panels befestigt. Interface-Komponenten welche vom Benutzerpanel aus zugänglich sein sollen werden über längere Kabel und Schraubklemmen auf der Platine verbunden.

Als Material für Panels sind Bleche, Dünne Holz-/Plastikplatten oder ähnliches geeignet, zu bedenken ist dabei die

- Dicke des Materials: Zum Bestücken sollte eine bestimmte Dicke nicht überschritten werden (abhängig von den gewählten Potentiometern, Audiobuchsen, Schaltern und Knöpfen)
- Bearbeitbarkeit: Es müssen Löcher für Interfacekomponenten gebohrt oder gestanzt werden, und das Material muss zugeschnitten werden
- Beschriftbarkeit: Für einfachere Zugänglichkeit und für bessere Ästhetik sollten die Panels bemalt und/oder beschriftet werden

Wir benutzen eine dünne, schwarz lackierte Holzplatte als Material für unsere Panels, diese bekleben wir mit transparenter Folie welche mit weißem permanent Marker beschriftet werden kann.

2.6.1 Oszillator x2

Dieses Modul ist ein simples Signalerzeugendes Modul, welches zwei voneinander unabhängige Rechteckswellen im hörbaren Bereich generiert.



Spezifikationen

Oszillator 1:

- Spannung: bis zu 10V_{pp}
- Frequenzbereich:

Oszillator 2:

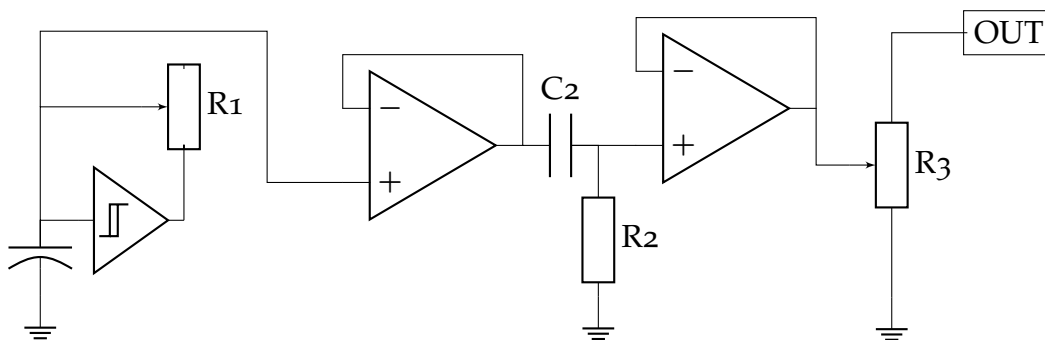
- Spannung: bis zu 10V_{pp}
- Frequenzbereich

Elektronik

Als Grundlage dient ein einfacher „Resistor-Capacitor“ Schwingkreis welcher einen Schmitttrigger nutzt. Das resultierende Signal wird durch einen Spannungsfolger gepuffert, da sonst die Oszillation zusammenbricht. Des weiteren wird das Signal danach AC gekoppelt, um das positive Offset der Oszillation zu entfernen und ein weiteres Mal gepuffert. Darauf folgt ein einfacher variabler Spannungsteiler als Dämpfungsglied, um die Amplitude regulieren zu können.

Schematics

Oscillator logisch:



Benutzung

Das Panel ist aufgeteilt in einen linken und rechten Oszillator, alle Elemente auf einer Seite gehören zu jeweils einem Oszillator. Die oberen beiden Potentiometer dienen zur Steuerung der **Frequenz**, die unteren beiden dienen zur Steuerung der **Amplitude** des Signals. Die Audiobuchsen dienen als Output. Der Schalter links oben aktiviert das Modul, die Oszillatoren sind nicht separat voneinander an/ausschaltbar.

2.6.2 Low Frequency Oscillator

Ein Low Frequency Oscillator, kurz LFO, generiert ein Signal, welches in einem niedrigen Frequenzbereich oszilliert. Wir benutzen als Vorlage für unseren LFO den "Simple LFO" von David Haillant. Dieses Modul erzeugt langsam oszillierende Spannungen in Form einer Rechteckswelle und einer Dreieckswelle. (David Haillant, 2016)

Spezifikationen

Typische Oszillationsbereiche für LFOs liegen bei 0.1-10Hz. Das von uns gewählte Design erzeugt jeweils einen Rechtecks und Dreiecksausgang, da beide Signale aus dem selben Schwingkreis stammen kann die Frequenz nicht unabhängig geändert werden, die Amplitude der beiden Signale sind jedoch individuell einstellbar.

Elektronik

Wir verzichten bei unserer Ausführung des Moduls auf die vorhergesehenen Leuchtdiode, welche einen visuellen Indikator für die Frequenz des Ausgangssignals bieten würde. Dadurch wird am verwendeten TL074 ein Operationsverstärker frei. Dieser wird als zweiter Puffer benutzt, um beide Wellenformen parallel ausgeben zu können. Die Frequenz beider Wellenformen ist gekoppelt und wird über einen einzelnen Potentiometer gesteuert, die Amplituden sind separat anzusteuern.

Benutzung

LFOs können für eine große Anzahl an Zwecken genutzt werden, der wohl simpelste davon ist wohl, das erzeugte Signal direkt als Audio auszugeben. Häufiger wird die Spannung eines LFOs als Kontrollspannung genutzt, beispielsweise als Trigger für einen Hüllkurvengenerator oder zum ansteuern eines VCAs um eine Funktion ähnlich eines Arpeggiators zu erfüllen.

Der mittig oben platzierte Drehknopf steuert die Frequenz der beiden Signale, die zwei Drehknöpfe und Buchsen dienen zur Lautstärkeregelung und Signalausgabe.

2.6.3 White Noise

<https://www.youtube.com/watch?v=cyQMa4U0Wfs> Noise, beziehungsweise Rauschen ist eine Art von Spannungssignal, welches auf eine nicht oder schwer vorherzusehende Art und Weise schwingt. Dabei entsteht ein Klang mit einer Vielzahl an Teilfrequenzen. White noise, beziehungsweise weißes Rauschen ist eine Art von Rauschen, bei welchem in einem kleinen Zeitraum alle Frequenzen in einem gegebenen Frequenzspektrum mit näherungsweise gleicher Amplitude vorhanden sind. Der Name entspringt einer Analogie zu sichtbarem Licht, als Beispiel deckt weißes Licht alle Frequenzen des sichtbaren Lichtspektrum in gleicher Intensität ab. Eine weitere häufige Art von Rauschen ist pinkes Rauschen, bei welchem alle Frequenzen des hörbaren Spektrums abgedeckt werden, jedoch niedrigere Frequenzen in höherer Amplitude vorhanden sind. https://web.archive.org/web/20050720074308/https://mv.lycaeum.org/M2/noise_ahf.html

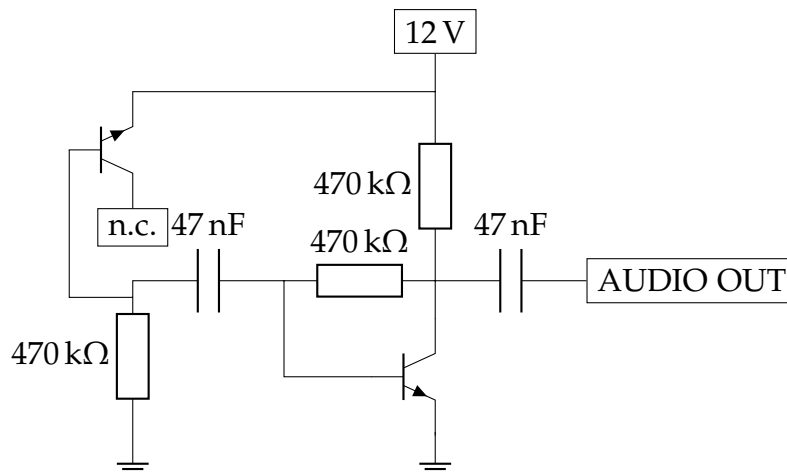
Um ein Gefühl für Rauschen zu bekommen, kann <https://mynoise.net/NoiseMachines/whiteNoiseGenerator.php> benutzt werden.

Spezifikationen

Das Noise-Modul stellt weißes Rauschen in einem Bereich -3 V bis 3 V bereit.

Elektronik

Schematics



Benutzung

Weißes Rauschen kann für eine Vielzahl an Zwecken verwendet werden, beispielsweise als Kontrollspannung für einen VCA oder als Audiosignal. Weißes Rauschen kann dafür benutzt werden Rauschen anderer "Farben" zu erzeugen. Beispielsweise kann Pinkes Rauschen erzeugt werden, indem dem White Noise Modul ein Tiefpassfilter nachgeschaltet wird.

2.6.4 Mixer

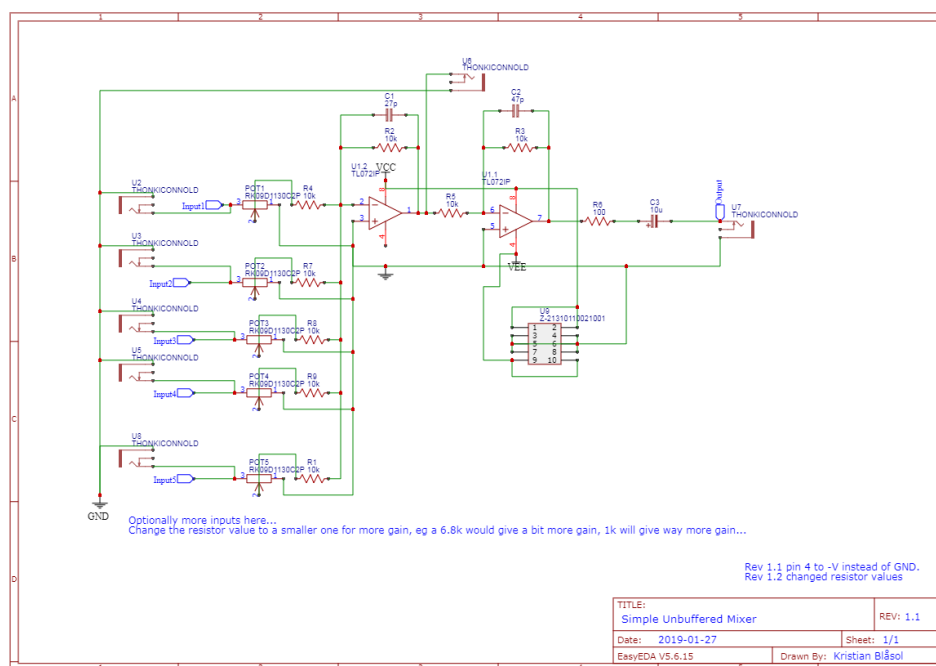
Das Mixer Modul dient dazu Signale aus mehreren Quellen zu einem einzigen zusammenzuführen. Hierbei kann von jedem Eingang die Lautstärke reguliert werden. Es wird zwischen aktiven und passiven Mixern unterschieden, wobei die aktive Variante die Amplitude der Eingänge nicht nur verkleinern sondern auch vergrößern kann; In unserem Fall wurde sich für eine passive Variante mit 3 Eingängen, einem Ausgang und einem invertierenden Ausgang entschieden.

Spezifikationen

Spannung: voller Spannungsbereich möglich (\Rightarrow bis zu $24V_{pp}$)

Elektronik

Schematics



Benutzung

Die zu mixenden Signale werden durch die oberen drei Audiobuchsen angeschlossen. Die unterste Audiobuchse liefert das Ausgangssignal, wobei der rechte der invertierende Ausgang ist. Als einfachen Patch könnte man die beiden Signale des [Oszillator x2](#) Moduls zusammenführen um beide Oszillatoren auf einmal zu hören.

2.6.5 Spannungskontrollierter Verstärker

Ein Spannungskontrollierter Verstärker (englisch: voltage controlled amplifier, oder VCA) verstärkt ein angelegtes Signal um einen Faktor, welcher proportional von einer Kontrollspannung abhängt. VCAs sind essentiell um den erzeugten Klängen einen Rhythmus zu verleihen, da ohne VCA keine dynamische Lautstärkeänderung möglich ist.

Spezifikationen

Elektronik

Es gibt eine Vielzahl von möglichen Ansätzen für die technische Umsetzung eines VCAs. Die simpelste Möglichkeit ist es wohl, eine Vactrol zu verwenden, da diese mit nur minimaler Beschaltung zu einem VCA umgewandelt werden kann (schematic einfügen: https://www.dropbox.com/s/o6oiyanco8lzmvt/Schematic_Vactrol.pdf?dl=0). Jede Art von VCA hat einen gewissen Eigenklang wobei ein Vactrol-VCA eine sehr "glatte" Dynamik erzeugt. Abrupte Spannungsänderungen in der Kontrollspannung werden geglättet, wodurch das ausgehende Signal nur eine stetige Änderung in der Lautstärke erfahren kann.

Ein weiterer Ansatz nutzt den linearen Reaktionsbereich zweier NPN-Transistoren, wobei durch die Beschaltung auf einem der Transistoren genau das Gegenteilige Signal allerdings mit dem gleichen positiven Offset erzeugt wird. Diese zwei Signale werden dann von einem Operationsverstärker voneinander abgezogen, dadurch wird der positive Offset eliminiert und das modulierte Signal bleibt übrig. Es tragen eine Vielzahl von selbstregelnden Rückkopplungsschleifen dazu bei, dass diese Art von VCA besonders stabil und schnell auf Änderungen in der Kontrollspannungen reagieren kann.

Schematics

Benutzung

VCAs können durch eine Vielzahl an Modulen angesteuert werden, am häufigsten ist wohl eine Art von Hüllkurvengenerator, um die Lautstärkeänderung bei einem Tastenanschlag zu simulieren. Ein einfacheres Beispiel wäre eine Rechteckswelle von einem LFO, um eine Art Stakkato zu erzeugen, oder ein langsam schwingender Sinus für einen WobWob-Effekt.

2.6.6 Attack-Release Hüllkurvengenerator

Hüllkurvengeneratoren sind Module, welche bei Eingang eines Gate-Signals eine **Hüllkurve** generieren. Diese kann beispielsweise dazu genutzt werden, um einen VCA anzusteuern, um einem Klang Rhythmus und Dynamik zu verleihen. Aufgrund der Komplexität eines vollständigen ADSR haben wir uns dazu entschieden einen simpleren AR (Attack-Release) Hüllkurvengenerator zu bauen. Dieser besitzt einen Eingang für Kontrollspannung, an welchen ein Gate-Signal angelegt werden kann und zwei Drehpotentiometer, durch welche die Parameter Attack und Release eingestellt werden können. Attack stellt dabei die Zeit dar, die das Signal nach dem Drücken einer Taste, beziehungsweise dem Anfang eines eingehenden Gate-Signals benötigt, um seinen Maximalwert zu erreichen. Release stellt die Zeit dar, die die Spannung der Hüllkurve nach dem Schließen des Gates benötigt, um wieder 0 V zu erreichen.

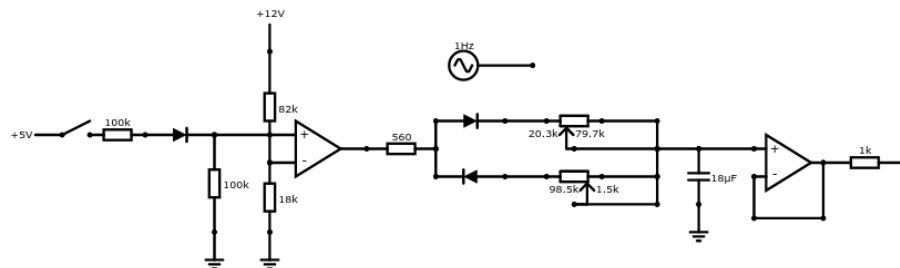
Spezifikationen

Elektronik

In unserer Umsetzung wird das Potential des Kontrollspannungseingangs, an welchem ein Gate-Signal erwartet wird, von einem Operationsverstärker auf 12V verstärkt. Durch den oberen Signalpfad füllt sich ein großer Kondensator, die Spannung, welche am Kondensator anliegt, wird gleichzeitig

von einem Spannungsfolger gepuffert, da diese gleichzeitig die Ausgangsspannung darstellt. Wird das Gate geschlossen fällt die Spannung über den unteren Signalpfad wieder ab. Durch die Potentiometer kann man die Geschwindigkeit dieser beiden Prozesse kontrollieren.

Schematics



Benutzung

Appendix

Tabellenverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

Listings

Literaturverzeichnis

- [1] *SYSTEM A-100 Bedienungsanleitung*. : *SYSTEM A-100 Bedienungsanleitung*, 2001. https://doepfer.de/a100_man/A100_Anleitung_komplett.pdf
- [2] Rechtschreibung Synthese Duden. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Synthese>
- [3] HAILLANT, D. : *Simple LFO V1.1 Documentation*. <http://www.davidhaillant.com>. Version: 2016
- [4] MOOG, R. A.: *VOLTAGE-CONTROLLED ELECTRONIC MUSIC MODULES*. Trumansburg, New York, Oktober 1964
- [5] RAFFASEDER, H. : *Additive Klangsynthese*. <http://www.raffaseder.com/sounddesign/klangsynthese/additiv.htm>. Version: 2002
- [6] WAUGH, I. : *Quick Guide to Envelopes*. <https://making-music.com/quick-guides/envelopes>