



VIBRANIAM NOVA SYNTH STUDIO



Complete user guide — English / Italiano

WINDOWS EDITION

CHOOSE YOUR LANGUAGE · SCEGLI LA LINGUA

ENGLISH

Start in English →

ITALIANO

**Vai alla versione
italiana →**

Beta Tester Reward

ENGLISH

If you are an active beta tester on the Google Play Store and you also leave an official review once NOVA Synth Studio reaches full production release, **the first 100 people** who send a screenshot of the app open on any page will receive: **lifetime Premium access**, and a **thank-you credit with a link inside the app guide**, on both the Android and Desktop editions.

ITALIANO

Se sei un beta tester attivo su Google Play Store e lascerai anche una recensione ufficiale quando l'app raggiungerà la versione di produzione definitiva, **i primi 100** che manderanno uno screenshot dell'app aperta in una pagina a caso riceveranno: **la versione Premium a vita**, e i **ringraziamenti con link nella guida dell'applicazione**, sia nella versione Android che Desktop.

HOW TO SEND YOUR SCREENSHOT / COME INVIARE LO SCREENSHOT

megatutorialplus@gmail.com →

WELCOME

Before you start

NOVA Synth Studio is the Desktop edition of the VIBRANIAM synthesizer: the same FM engine you'll find on Android, here with a full multitrack, a 12-band EQ and the complete preset library. This guide walks you through every section, from your first sound to the final export of your project.

You don't need to read it all at once — it's meant to be consulted: open the chapter for the section you're working on right now, follow the steps, come back whenever you need to.

HAVEN'T TRIED THE ANDROID VERSION YET?

Join the open beta tester program: tap any feature every 15 days and get lifetime Premium on Android plus the full Desktop version, free, with your name in the guide credits.

[Open NOVA Synth on Google Play →](#)

Table of Contents

PART I — THE SYNTHESIS ENGINE

- 01 Introduction to NOVA Synth Studio
- 02 The SYNTH tab — overview
- 03 Tutorial: building a sound from scratch
- 04 Oscillators and the 7-stage envelope
- 05 Filter and Cutoff
- 06 Effects — Dist, Delay, Flanger, Leslie, Reverb, Tuning
- 07 Effects — Formant, Ring, Shift, Granular, Shimmer
- 08 Effects — Phaser, Tremolo, Fold, Crush, Sat, Comb, Pitch, Pan
- 09 Arp, Porta, Vocoder, Tempo
- 10 Motion Pad — live automation
- 11 Modal, XY Pad, Scope
- 12 Preset library: Combi and Single Preset

PART II — COMPOSITION

- 13 Sequencer: full tutorial
- 14 Song Mode and pattern chaining
- 15 Drum Machine: full tutorial
- 16 Multitrack: recording your first track
- 17 Clip editing, EQ and Compressor
- 18 Bounce and export
- 19 Audio Setup: ASIO, buffer, sample rate

PART III — SOUND DESIGN

- 20 Masterclass: atmospheric pad
- 21 Masterclass: FM bass
- 22 Masterclass: cutting lead

VIBRANIAM

- 23 Roadmap: what's coming
- 24 Support and community
- 25 Credits

What is NOVA Synth Studio

NOVA Synth Studio is an FM (frequency modulation) synthesizer built from scratch, with four sound sources per voice — three main oscillators plus a sub-oscillator — each with a 7-stage envelope, allowing far more expressive articulation than a classic 4-point ADSR.

The Desktop engine shares the exact same sonic DNA as the Android version: same synthesis algorithms, same effects, same factory presets. Here you also get a complete production environment — a sequencer with Song Mode, a 16-bank drum machine, and a Multitrack with recording, non-destructive editing, a 12-band parametric EQ, compressor and export.

THE FOUR MAIN SECTIONS

SYNTH — the synthesis engine, where sound is born.

SEQUENCER — where you write your musical phrases, note by note.

DRUM — the drum machine, 16 programmable step instruments.

MULTITRACK — where everything gets recorded, mixed and exported.

You can switch between tabs at any time without losing the state of the previous one: the synth keeps sounding, the sequencer keeps running, and in the Multitrack you can always hit REC to capture everything live.

Engine overview



The SYNTH tab with every effect module expanded at once: *dist, delay, flanger, formant, ring, shift, granular, shimmer, arp, porta, vocoder, tempo, phaser, tremolo, fold, crush, sat, comb, pitch, pan*.

Every module on the SYNTH tab — DIST, DELAY, FLANGER, LESLIE... all the way to WIDTH — is **individually collapsible**: click the name to open or close that panel. This lets you keep an eye only on what you're working on, without losing sight of the whole synth on a single screen.

1. **CUTOFF** and **VOLUME** are the two knobs always visible on top: the main filter and the overall voice volume.
2. **X / Y** next to Cutoff are two free modulation axes, assignable to any parameter through MODAL.
3. Top right: **HOLD** (sustains the note even after key release), **MIDI** (enables external keyboard input), **ON AIR** (shows the synth is currently sounding).
4. The three **MODAL / PAD / SCOPE** panels top right open by clicking on them, expanding that view across the full window width.

Building a sound from scratch

The best way to understand the engine is to build a sound starting from silence. Follow these steps with an empty preset or by zeroing out the main parameters.

1. **Step 1 — One oscillator.** Open the OSC1 panel, raise **MIX** halfway. Play a note: you'll hear a simple wave — this is your starting point.
2. **Step 2 — Pick a waveform.** Turn **WAVE** on OSC1 and listen how the timbre changes: from a soft sine to something richer in harmonics as you go.
3. **Step 3 — Shape the envelope.** On the 7 sliders (A · H · D1 · S1 · D2 · S2 · R): raise **A** (Attack) for a softer entry, set **S1** high for a sustained sound, raise **R** (Release) for a tail that fades gently instead of cutting off.
4. **Step 4 — Add body with SUB.** Open the SUB panel and raise its MIX: it adds an octave below, great for bass and pads.
5. **Step 5 — Open the Cutoff.** With the filter closed the sound is muffled; opening CUTOFF lets more harmonics through — the most natural gesture to bring a static sound to life.
6. **Step 6 — A first effect.** Open REVERB and raise MIX: even a hint of tail immediately adds depth and takes the "dryness" off.

TIP

When a sound convinces you, hit **SALVA IN FABBRICA** (if you want to make it an official preset) or **SAVE** in the PRESET panel to save it as a personal user preset, ready to recall anytime.

Oscillators and the 7-stage envelope



The oscillator panels expanded: OSC1, OSC2, OSC3 and SUB, each with a 7-stage envelope (A · H · D1 · S1 · D2 · S2 · R), MIX and WAVE.

NOVA Synth has **four sound sources** per voice: OSC1, OSC2, OSC3 (identical to each other, freely combinable) and SUB (a dedicated low-frequency oscillator with a simplified waveform to stay clean even at high volumes).

MIX

How much that oscillator contributes to the final sound.

WAVE

Waveform shape: from pure sine to harmonically richer forms.

The 7 envelope stages

Unlike a classic 4-point ADSR, every oscillator has a **7-stage envelope**, allowing much more expressive curves — especially on percussive or evolving sounds:

A – Attack

Rise time from silence to the first peak.

H – Hold

How long it stays at the peak before starting to fall.

D1 – Decay 1

First fall, from the peak to the first sustain level.

S1 – Sustain 1

First stable level while the key stays held.

D2 – Decay 2

Second fall, for a further dip before the final sustain.

S2 – Sustain 2

Second sustain level, lower than the first.

R – Release

Fade-out time after the key is released.

Low A, zero H, fast D1, low S1, short R: the sound hits immediately and dies away almost as fast — ideal for rhythmic basses or fast arpeggios.

RECIPE — EVOLVING PAD

Slow A (half a second or more), slow D1 toward a high S1, then a very slow D2 toward a slightly lower S2: the sound keeps "breathing" and evolving even while holding the note for a long time.



Filter and Cutoff

The **CUTOFF** knob, always visible at the top, is the voice's main filter: it determines which frequencies pass through and which are attenuated. It's arguably the most used control in sound design — small movements radically change how a sound is perceived.

- **Low cutoff** — muffled, warm sound, great for soft basses or background pads.
- **High cutoff** — bright, cutting sound, great for leads and electronic percussion.
- **Automating the Cutoff** with Motion Pad (chapter 10) is one of the most effective ways to bring movement to an otherwise static sound — the classic "filter sweep."

PRACTICAL TRICK

If a sound feels "flat" or "dead" even after fixing the envelope, try moving the Cutoff first — in most cases, that's where the problem is, not the envelope.



Dist, Delay, Flanger, Leslie, Reverb, Tuning



The first four effect modules expanded: Dist, Delay, Flanger, Leslie.

DIST

MODE, DRIVE, MIX — distortion, from light warmth to aggressive saturation.

DELAY

TIME, FBK, MIX — rhythmic echo; FBK controls how many repeats you hear.

FLANGER

RATE, DEPTH, MIX — modulated "jet"/metallic effect, classic on guitars and synths.

LESLIE

SPEED, MIX — simulation of the rotating Leslie speaker, vintage warmth.



REVERB, TUNING and MODAL expanded together.

REVERB

MIX, SIZE — spatial depth and ambience, from a small room to a cathedral.

TUNING

A4 (432/415/440/528 Hz) + fine knob — global tuning of the synth.

RECIPE — ATMOSPHERIC TAIL

REVERB with high SIZE and generous MIX, plus a touch of DELAY with moderate FBK: creates a wide space without drowning the main sound.

Formant, Ring, Shift, Granular, Shimmer



FORMANT, RING, SHIFT, GRANULAR and SHIMMER expanded, with the PRESET panel alongside.

FORMANT

VOWEL, RES, MIX — vocal filter, gives the sound a "spoken"/human quality.

RING

MODE, FREQ, MIX — ring modulator, metallic and inharmonic timbres.

SHIFT

HZ, MIX — pitch shifter in fixed Hertz, for controlled dissonance.

GRANULAR

SIZE, DENS, PITCH, FRZ, MIX — granular synthesis, fragmented and suspended textures.

SHIMMER

SHIM, SIZE, MIX — reverb with upward pitch-shift, typical of ethereal pads.

RECIPE — UNSETTLING TEXTURE

RING with an untuned FREQ + GRANULAR with FRZ engaged (freeze) + a light SHIMMER: great for soundscapes, film scoring, experimental ambient.



Phaser, Tremolo, Fold, Crush, Sat, Comb, Pitch, Pan



PHASER, TREMOLO, FOLD, CRUSH, SAT, COMB, PITCH and PAN, the last effects row on the SYNTH tab.

PHASER

RATE, DEPTH, FBK, MIX — sweeping phase notches, soft and psychedelic movement.

TREMOLO

RATE, DEPTH, WAVE, MIX — rhythmic volume pulsing.

FOLD

FOLD, MIX — wavefolding, non-linear distortion rich in harmonics.

CRUSH

BITS, MIX — bitcrusher, lo-fi/digital degradation.

SAT

AMT — soft saturation, analog warmth.

COMB

FREQ, RESON, MIX — comb filter, tuned metallic resonances.

PITCH

SEMI, MIX — semitone transposition, for harmonization and parallel octaves.

PAN

RATE, DEPTH, WIDTH — automatic panning, stereo movement.

RECIPE — LO-FI CUTTING LEAD

Moderate CRUSH + high SAT + a touch of COMB tuned to the root note: aggressive but still in tune, great for acid basses or club leads.

Arp, Porta, Vocoder, Tempo



ARP, PORTA, VOCODER and TEMPO expanded, with the MOTION panel alongside.

ARP

ON, MODE, BPM, DIV, OCT, GATE — automatic arpeggiator, turns chords into rhythmic sequences.

PORTA

TIME, MODE — portamento, smooth glide between notes.

VOCODER

CARR, FREQ, SHIFT, MIX — classic vocoder, "robot voice" effect.

TEMPO

DIV + TAP — syncs modulated effects to the track's tempo.

1. Turn **ARP** → **ON**, hold a chord: hear the notes broken into a sequence following **MODE** (up, down, up-down, random) at the tempo set by **BPM/DIV**.
2. **GATE** controls how long each arpeggio note lasts relative to the available slot: low for staccato, high for legato notes.
3. **PORTA** smooths the transition between two notes played in sequence — useful for glide basses or expressive theremin-style leads.

Motion Pad — live automation



The MOTION panel with REC engaged, ready to record a movement.

The Motion Pad lets you **record a movement over time** on one or more parameters, then have it play back automatically every time you play — like live automation instead of hand-drawn points.

1. Choose **MODE** and **LANE** to decide which parameter you want to control with the movement.
2. Press **REC** in the MOTION panel.
3. Play a note and, while it sounds, move the XY PAD (the square box top right) — the movement is recorded in real time.
4. Press **PLAY**: from now on, every time you play a note, the recorded movement repeats automatically.
5. **BEATS** sets the automation loop length in bars.

TIP

Record the Motion Pad on the Cutoff for a filter sweep that repeats identically on every note — a classic for dance and electronic leads.

Modal, XY Pad, Scope



MODAL, PAD and SCOPE all expanded together, on the same row.

- **MODAL** — a bank of modal resonators with MODES, FREQ, SPREAD, DECAY, MIX: adds physical-modeling character (bell, string, metal-like) on top of the base sound.
- **PAD** — the XY area you can move by hand or record with the Motion Pad; X and Y axes can be assigned to any parameter.
- **SCOPE** — the oscilloscope: shows the actual output waveform, useful to visually understand what the sound is doing. Click it to open it in a separate, resizable window.

/ Preset library: Combi and Single Preset



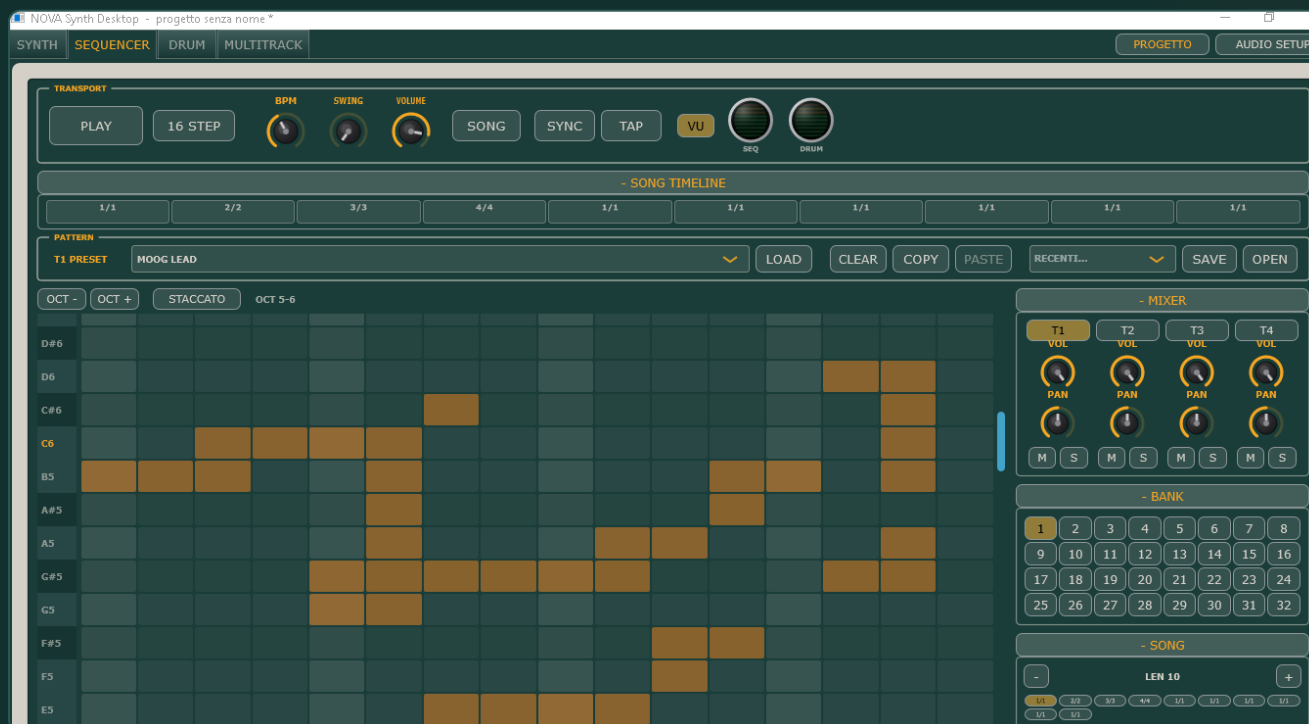
The expanded PRESET panel: SAVE, LOAD, DEL for managing user presets.

The preset selector at the top of the SYNTH tab opens a menu with two macro-sections:

- **COMBI** — dedicated to combinations of multiple split sounds (coming soon, see Roadmap).
- **SINGLE PRESET** — the current library, organized into dropdown categories (Leads, Pads, Bass, Organs, and the original Vibrantium sections). Click a category to see only the presets in that family, instead of scrolling the whole list.

1. Open the preset selector, choose **SINGLE PRESET**, then a category.
2. Click a preset to load it instantly.
3. If you tweak it and want to keep it, use **SAVE** for a user preset, or **SALVA IN FABBRICA** if you'd like to propose it as an official factory preset.

Sequencer: full tutorial



The Sequencer with a melodic pattern programmed on the piano roll grid.

- Step 1 — Pick the sound.** In the **T1 PRESET** menu, select the SYNTH preset to use for this sequencer track.
- Step 2 — Program the notes.** Click grid cells (rows = pitch, columns = time) to turn a note on. The highlighted row shows the last selected note.
- Step 3 — Adjust the octave.** Use **OCT -** / **OCT +** to move the view across octaves without losing notes already written.
- Step 4 — STACCATO.** Turn it on for short, rhythmic notes instead of legato.
- Step 5 — Switch BANK.** Bottom right, numbers 1-32 are independent pattern banks: switch between patterns while keeping them all saved.
- Step 6 — Four tracks.** The MIXER on the right (T1-T4) manages up to 4 independent sequencer tracks, each with its own VOL/PAN/M/S.

Song Mode and pattern chaining

The **SONG TIMELINE** (the row of boxes above the pattern) lets you chain multiple patterns into a sequence — the complete structure of your track.

1. Press **SONG** to enable chain mode.
2. Each box in the timeline is a slot: the number shown (e.g. "1/1", "2/2") indicates bank/repeats.
3. Use **+** and **-** in the SONG section to lengthen or shorten the total chain length (**LEN**).
4. In PLAY with Song enabled, the sequencer automatically advances from one slot to the next, wrapping around from the last slot back to the first.

NOTE ON THE MULTITRACK

When you bounce from the Multitrack with Song enabled, the **BNC x1/x2/x4/x8** multiplier in the Transport bar repeats the entire chain that many times in the recorded file — useful for filling a precise duration without manually duplicating the clip afterward.

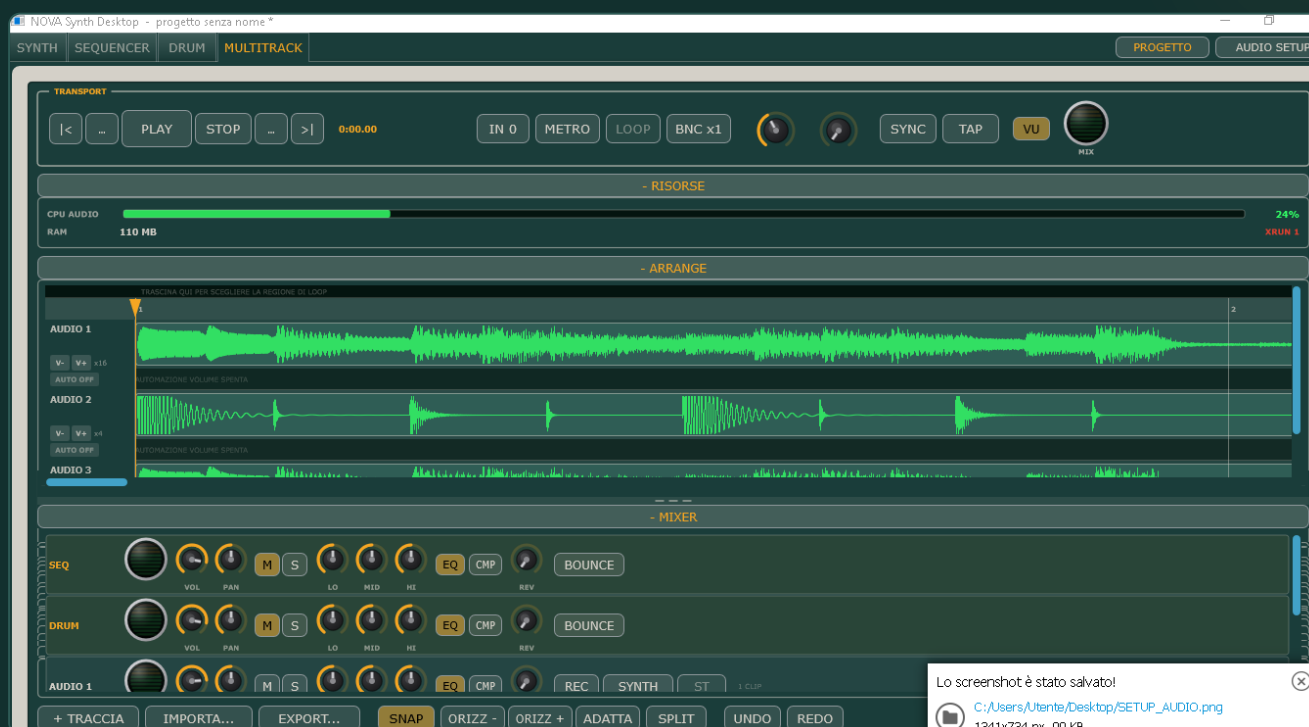
Drum Machine: full tutorial



The Drum panel with a Rock pattern programmed across 12 instruments.

- Step 1 — Pick the kit.** The first dropdown (e.g. "ELECTRONIC - TR-909 Style") selects the sound set; the second (e.g. "Rock") picks the starting pattern.
- Step 2 — Program the steps.** Each row is an instrument (KICK, SNARE, HH CL, HH OP, CLAP, TOM HI/MD/LO, RIM, COWBELL, CYMBAL, PERC); click cells to trigger a hit. Different colors (red/orange/olive) indicate different velocity/accents.
- Step 3 — Tune each voice.** Select an instrument (e.g. KICK) and use **TUNE / DECAY / VOL** below to personalize its sound.
- Step 4 — Switch BANK.** Like the sequencer, 1-16 independent banks let you vary the pattern throughout the track.
- Step 5 — SWING.** The SWING knob nudges even steps slightly off-grid for a less mechanical, more human feel.

Multitrack: recording your first track



The Multitrack with three audio tracks already recorded, shown as waveforms in the Arrange view, and the BOUNCE buttons on the SEQ and DRUM strips.

1. **Step 1 — Prepare your audio.** First, open **AUDIO SETUP** (chapter 19) and check that your device is configured correctly.
2. **Step 2 — Add a track.** Press **+ TRACCIA** at the bottom to create a new audio track.
3. **Step 3 — Choose the source.** On the track strip, the **REC / SYNTH / ST** buttons choose what to record: microphone, the synth's output, or a stereo source.
4. **Step 4 — Record.** Press **PLAY** on the Transport at the top to start recording (if the track is armed) — the waveform grows in real time in the Arrange view.
5. **Step 5 — Stop and listen.** Press **STOP**, then **PLAY** again to hear back what you just recorded.

BOUNCING THE SEQ / DRUM BUSES

To turn what the Sequencer or Drum Machine are playing into audio, you don't need to record by hand: press the **BOUNCE** button on the SEQ or DRUM strip in the Mixer — it automatically captures the whole pattern (or the whole Song, if enabled) into a new audio clip.

Clip editing, EQ and Compressor

Every track in the Mixer has, besides VOL/PAN, three processing tools: **EQ** (12-band parametric equalizer), **CMP** (compressor), and the **REV** bus send (reverb).

- **EQ** — click to open the 12 bands; cut to remove unwanted frequencies (e.g. low-end rumble), boost to enhance (e.g. brightness on the highs).
- **CMP** — the compressor evens out dynamics, useful on vocals or bass for a more consistent, present sound in the mix.

Editing clips in the Arrange view

1. **Drag** a clip to move it in time.
2. **Drag the edge** of a clip to shorten or extend it (trim).
3. **SPLIT** cuts the clip in two at the exact cursor position.
4. **UNDO / REDO** revert or redo any edit, including clip changes.
5. **SNAP** automatically aligns movements to the rhythmic grid, for precise beat-accurate editing.

/ Bounce and export



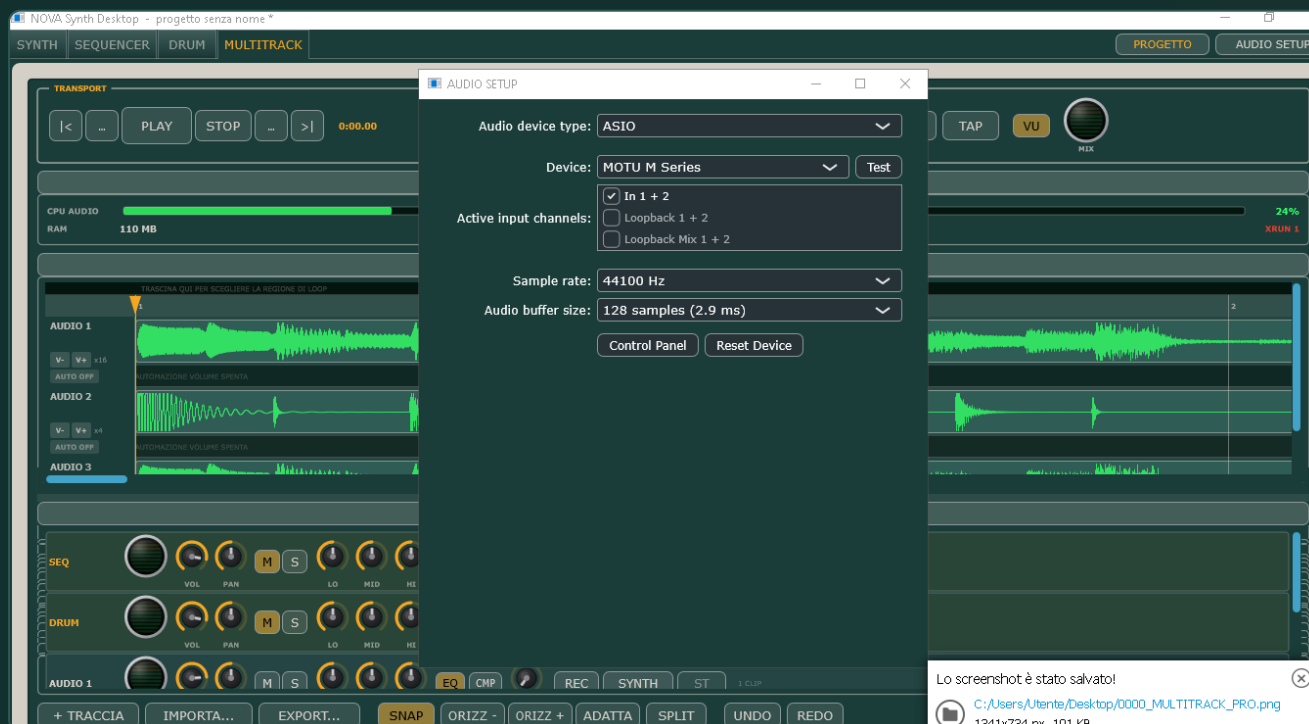
The Multitrack Mixer: each bus (SEQ, DRUM) has its own **BOUNCE** button to capture audio into a new clip.

1. **Bouncing a bus** — press **BOUNCE** on the SEQ or DRUM strip to capture that bus into a new audio clip, which you can then mix separately.
2. **BNC multiplier** — in the Transport bar, the **BNC x1** button cycles through x1/x2/x4/x8: repeats the chain that many times during the bounce, useful to fill a longer duration without manually duplicating afterward.
3. **Final export** — use **EXPORT...** at the bottom to save the complete mix to disk, in the available formats (WAV/FLAC).
4. **IMPORTA...** lets you add external audio files as new clips in the project.

ABOUT SOLO DURING BOUNCE

If you have a track in **SOLO** while bouncing another bus, NOVA Synth Studio now automatically handles the situation to still capture the correct audio, restoring the SOLO state at the end of the bounce.

Audio Setup: ASIO, buffer, sample rate



The Audio Setup panel: device type, active channels, sample rate and buffer.

This window (the **AUDIO SETUP** button top right) configures how NOVA Synth Studio talks to your sound card.

Audio device type

ASIO is recommended on Windows for the lowest possible latency.

Device

Select your physical audio interface from the list.

Sample rate

44100 Hz is the standard: maximum compatibility, neutral engine behaviour.

Audio buffer size

Lower = less latency but more risk of crackling; higher = more stable but less immediate response.

IF YOU HEAR CRACKLING (XRUN)

Raise the buffer to 128 or 256 samples. A value of 128 offers a good balance between stability and responsiveness for most setups — at 44.1kHz that's about 2.9ms of latency, imperceptible for most uses.



Masterclass: atmospheric pad

Let's build a wide, evolving pad together, suitable for film scoring or ambient music, starting from zero.

1. **OSC1** — WAVE set to a rich shape, MIX halfway. **OSC2** — same WAVE, slightly detuned from OSC1 (if fine tuning is available) to give body and motion between the two waves.
2. **Envelope** — long A (1-2 seconds), slow D1 toward a high S1 (80-90%), very slow D2, long R (2+ seconds): the sound enters and exits smoothly, never abrupt.
3. **CUTOFF** — start closed, and if you have time, record a Motion Pad move that opens it slowly over the first seconds of the note.
4. **GRANULAR** — wide SIZE, moderate DENS: adds a subtle granular texture under the main sound.
5. **SHIMMER** — generous MIX: the upward pitch-shifted component is what makes a pad feel "ethereal" instead of simply long.
6. **REVERB** — max SIZE, high MIX: the final space that ties everything together.



Masterclass: FM bass

A classic FM bass, punchy and defined, suitable for electronic and dance music.

1. **SUB** — high MIX: the foundation of the bass, the frequency you feel more than hear.
2. **OSC1** — WAVE with more harmonics to add definition above the SUB, moderate MIX.
3. **Envelope** — near-zero A (instant attack), fast D1 toward a mid-low S1, short R: a bass needs to be rhythmically tight, not smeared.
4. **CUTOFF** — mid-low, to keep the sound full without becoming harsh on the highs.
5. **DIST** — light DRIVE, moderate MIX: adds presence and makes it "translate" even on small speakers.
6. **COMB** — tuned to the same root note, low MIX: reinforces the pitch without going out of tune.



Masterclass: cutting lead

A lead that cuts through the mix, perfect for melodies in the foreground.

1. **OSC1 + OSC2** — both with harmonically rich WAVE, slightly detuned from each other for a natural "unison" effect.
2. **Envelope** — fast but not instant A (a touch of softness on the attack), high S1 to sustain the melody, short-to-mid R.
3. **CUTOFF** — high, nearly open: a lead needs brightness to stand out.
4. **PHASER** — moderate RATE, present DEPTH: adds movement without distracting from the melody.
5. **DELAY** — TIME synced to tempo (use TEMPO/TAP), low FBK, moderate MIX: adds trail without cluttering the phrasing.
6. **ARP** (optional) — to turn it into an arpeggiated lead, enable ARP with a fast DIV and high GATE for legato notes.



Roadmap: what's coming



NOVA Synth Studio: platforms already available and those in development.

- **Combi / Split** — keyboard splits (e.g. bass on the left, pad on the right) and layered/overlapping sounds, for ready-to-use multi-timbral patches on stage.
- **Engine optimization** — more efficient handling of idle voices, freeing up resources and making more complex patches sustainable.
- **Sonic restyling of legacy presets** — piano, trumpet, choirs and other acoustic instruments further refined by ear.
- **Hardware companion** — a standalone physical module based on Electrosmith Daisy Seed, with the same FM engine in C++: the synth stepping out of the screen.
- **macOS, iPadOS, iOS Edition** — porting to all Apple platforms, same engine, same preset library.

Support and community

NOVA Synth Studio also grows thanks to the people who use it and talk about it. These are the official channels for support, sharing your creations, and meeting other enthusiasts.

Support megatutorialplus@gmail.com

Website www.vibraniam.it

Instagram instagram.com/nova.synth.app

Discord discord.gg/qSAFPnpr

KVR Audio kvraudio.com/forum/viewtopic.php?p=9273827

Android Beta [Google Play — open tester program](#)

JOIN THE COMMUNITY

On Discord you'll find other sound designers, share your presets, ask for help, or suggest ideas for future versions.

[Join Discord →](#)

Credits

NOVA Synth Studio is a VIBRANIAM project, conceived, programmed and designed by **Christian Brogi**.

BETA TESTERS

A heartfelt thank you to everyone who tested the app in its early stages, contributing feedback, bug reports and patience. The names of active beta testers from the Android program will appear on this page in future editions of the guide.

VIBRANIAM — NOVA SYNTH STUDIO
Siena, Italy

BENVENUTO

Prima di iniziare

NOVA Synth Studio è la versione Desktop del sintetizzatore VIBRANIAM: lo stesso motore FM che trovi su Android, qui con multitraccia, EQ 12 bande e libreria preset completa. Questa guida ti accompagna passo per passo in ogni sezione: come costruire un suono da zero, comporre una traccia, programmare la batteria, registrare nel multitraccia ed esportare il tuo progetto.

Non serve leggerla tutta d'un fiato — è pensata per essere consultata: apri il capitolo della sezione su cui stai lavorando in questo momento, segui i passi, torna quando serve.

HAI GIÀ PROVATO LA VERSIONE ANDROID?

Se non l'hai ancora fatto, entra nel programma beta tester aperto: tocca una funzione ogni 15 giorni e ottieni Premium a vita su Android più la versione Desktop completa, gratis, con il tuo nome nei crediti della guida.

Apri NOVA Synth su Google Play →

Indice

PARTE I — IL MOTORE DI SINTESI

- 01 Introduzione a NOVA Synth Studio
- 02 La scheda SYNTH — panoramica
- 03 Tutorial: costruire un suono da zero
- 04 Oscillatori e inviluppo a 7 stadi
- 05 Filtro e Cutoff
- 06 Effetti — Dist, Delay, Flanger, Leslie, Reverb, Tuning
- 07 Effetti — Formant, Ring, Shift, Granular, Shimmer
- 08 Effetti — Phaser, Tremolo, Fold, Crush, Sat, Comb, Pitch, Pan
- 09 Arp, Porta, Vocoder, Tempo
- 10 Motion Pad — automazione dal vivo
- 11 Modal, Pad XY, Scope
- 12 Libreria preset: Combi e Single Preset

PARTE II — COMPOSIZIONE

- 13 Sequencer: tutorial completo
- 14 Song Mode e catena di pattern
- 15 Drum Machine: tutorial completo
- 16 Multitraccia: registrare la prima traccia
- 17 Editing clip, EQ e Compressore
- 18 Bounce ed esportazione
- 19 Audio Setup: ASIO, buffer, sample rate

PARTE III — SOUND DESIGN

- 20 Masterclass: pad atmosferico
- 21 Masterclass: basso FM
- 22 Masterclass: lead tagliente

VIBRANIAM

- 23 Roadmap: cosa arriverà
- 24 Supporto e community
- 25 Crediti

Cos'è NOVA Synth Studio

NOVA Synth Studio è un sintetizzatore FM (modulazione di frequenza) costruito da zero, con quattro sorgenti sonore per voce — tre oscillatori principali e un sub-oscillatore — ciascuna con inviluppo a 7 stadi, per una precisione di articolazione che va oltre il classico ADSR a 4 punti.

Il motore desktop condivide lo stesso DNA sonoro della versione Android: stessi algoritmi di sintesi, stessi effetti, stessi preset di fabbrica. Qui trovi in più un ambiente di produzione completo — sequencer con Song Mode, drum machine a 16 banchi, e un Multitraccia con registrazione, editing non distruttivo, EQ parametrico a 12 bande, compressore ed export.

LE QUATTRO SEZIONI PRINCIPALI

SYNTH — il motore di sintesi, dove nasce il suono.

SEQUENCER — dove scrivi le tue frasi musicali, nota per nota.

DRUM — la batteria, 16 strumenti programmabili a step.

MULTITRACK — dove tutto si registra, mixa ed esporta.

Puoi passare da una scheda all'altra in qualsiasi momento senza perdere lo stato di quella precedente: il synth continua a suonare, il sequencer continua a scandire, e nel Multitraccia puoi sempre premere REC per catturare tutto in tempo reale.

Panoramica del motore



La scheda SYNTH con tutti i moduli effetto espansi contemporaneamente: dist, delay, flanger, formant, ring, shift, granular, shimmer, arp, porta, vocoder, tempo, phaser, tremolo, fold, crush, sat, comb, pitch, pan.

Ogni modulo della scheda SYNTH — DIST, DELAY, FLANGER, LESLIE... fino a WIDTH — è **collassabile singolarmente**: clicca sul nome per aprire o chiudere il pannello. Questo ti permette di tenere sott'occhio solo ciò su cui stai lavorando, senza perdere la visione d'insieme dell'intero synth in una sola schermata.

1. **CUTOFF** e **VOLUME** sono le due manopole sempre visibili in alto: il filtro principale e il volume generale della voce.
2. **X / Y** a destra del Cutoff sono due assi di modulazione libera, collegabili a qualsiasi parametro tramite MODAL.
3. In alto a destra: **HOLD** (tiene la nota anche a tasto rilasciato), **MIDI** (attiva l'ingresso da tastiera esterna), **ON AIR** (indicatore che il synth sta suonando).
4. I tre riquadri **MODAL / PAD / SCOPE** in alto a destra si aprono cliccandoci sopra, ed espandono la visualizzazione corrispondente su tutta la larghezza della finestra.

Costruire un suono da zero

Il modo migliore per capire il motore è costruire un suono partendo dal silenzio. Segui questi passi con un preset vuoto o azzerando i parametri principali.

1. **Passo 1 — Un solo oscillatore.** Apri il pannello OSC1, alza **MIX** a metà corsa. Suona una nota: senti solo un'onda semplice, questo è il tuo punto di partenza.
2. **Passo 2 — Scegli la forma d'onda.** Ruota **WAVE** su OSC1 e ascolta come cambia il timbro: da sinusoidale (dolce) a più ricca di armoniche man mano che avanzi.
3. **Passo 3 — Modella l'involuppo.** Sui 7 slider (A · H · D1 · S1 · D2 · S2 · R): alza **A** (Attack) per un ingresso più morbido, imposta **S1** alto per un suono che sostiene, alza **R** (Release) per una coda che si spegne dolcemente invece di tagliare di netto.
4. **Passo 4 — Aggiungi corpo con SUB.** Attiva il pannello SUB e alza il suo MIX: aggiunge un'ottava sotto, utile soprattutto per bassi e pad.
5. **Passo 5 — Apri il Cutoff.** Con il filtro chiuso il suono è ovattato; aprendo CUTOFF lasci passare più armoniche — è il gesto più naturale per dare "vita" a un suono statico.
6. **Passo 6 — Un primo effetto.** Apri REVERB e alza MIX: anche un filo di coda dà subito profondità e rende il suono meno "secco".

SUGGERIMENTO

Quando un suono ti convince, premi **SALVA IN FABBRICA** (se vuoi renderlo un preset ufficiale) oppure **SAVE** nel pannello PRESET per salvarlo come preset utente personale, richiamabile in ogni momento.

Oscillatori e inviluppo a 7 stadi



I pannelli oscillatori espansi: OSC1, OSC2, OSC3 e SUB, ciascuno con inviluppo a 7 stadi (A · H · D1 · S1 · D2 · S2 · R), MIX e WAVE.

NOVA Synth ha **quattro sorgenti** per voce: OSC1, OSC2, OSC3 (identici tra loro, combinabili liberamente) e SUB (oscillatore dedicato alle basse frequenze, con forma d'onda semplificata per restare pulito anche a volumi alti).

MIX

Quanto quell'oscillatore contribuisce al suono finale.

WAVE

Forma d'onda: dalla sinusoidale pura a forme più ricche di armoniche.

I 7 stadi dell'inviluppo

A differenza del classico ADSR a 4 punti, ogni oscillatore ha un inviluppo a **7 stadi**, che permette curve molto più espressive, specialmente su suoni percussivi o evolutivi:

A – Attack

Tempo di salita dal silenzio al primo picco.

H – Hold

Quanto resta fermo al picco prima di iniziare a scendere.

D1 – Decay 1

Prima discesa, dal picco al primo livello di sostegno.

S1 – Sustain 1

Primo livello stabile mentre il tasto resta premuto.

D2 – Decay 2

Seconda discesa, per un ulteriore calo prima del sostegno finale.

S2 – Sustain 2

Secondo livello di sostegno, più basso del primo.

R – Release

Tempo di spegnimento dopo il rilascio del tasto.

A basso, H a zero, D1 rapido, S1 basso, R breve: il suono attacca subito e si spegne quasi subito, ideale per bassi ritmici o arpeggi veloci.

RECIPE — PAD EVOLUTIVO

A lento (mezzo secondo o più), D1 lento verso S1 alto, poi D2 molto lento verso S2 leggermente più basso: il suono continua a "respirare" ed evolvere anche tenendo la nota premuta a lungo.

Filtro e Cutoff

La manopola **CUTOFF**, sempre visibile in alto, è il filtro principale della voce: determina quali frequenze passano e quali vengono attenuate. È probabilmente il controllo più usato in assoluto nel sound design — piccoli movimenti cambiano radicalmente la percezione del suono.

- **Cutoff basso** — suono ovattato, caldo, adatto a bassi morbidi o pad di sottofondo.
- **Cutoff alto** — suono brillante, tagliente, adatto a lead e percussioni elettroniche.
- **Automatizzare il Cutoff** con Motion Pad (capitolo 10) è uno dei modi più efficaci per dare movimento a un suono altrimenti statico — il classico "filter sweep".

TRUCCO PRATICO

Se un suono ti sembra "piatto" o "morto" anche dopo aver sistemato l'inviluppo, prova prima di tutto a muovere il Cutoff: nella maggior parte dei casi il problema è lì, non nell'inviluppo.



Dist, Delay, Flanger, Leslie, Reverb, Tuning



I primi quattro moduli effetto espansi: Dist, Delay, Flanger, Leslie.

DIST

MODE, DRIVE, MIX — distorsione, dal calore leggero alla saturazione aggressiva.

DELAY

TIME, FBK, MIX — eco ritmico; FBK controlla quante ripetizioni si sentono.

FLANGER

RATE, DEPTH, MIX — effetto "jet"/metallico modulato, classico su chitarre e synth.

LESLIE

SPEED, MIX — simulazione dell'altoparlante rotante Leslie, calore vintage.



REVERB, TUNING e MODAL espansi insieme.

REVERB

MIX, SIZE — profondità e ambiente spaziale, dalla stanza piccola alla cattedrale.

TUNING

A4 (432/415/440/528 Hz) + manopola fine — accordatura globale del synth.

RECIPe — CODA ATMOSFERICA

REVERB con SIZE alto e MIX generoso, più un filo di DELAY con FBK moderato: crea uno spazio ampio senza affogare il suono principale.

Formant, Ring, Shift, Granular, Shimmer



FORMANT, RING, SHIFT, GRANULAR e SHIMMER espansi, con il pannello PRESET a fianco.

FORMANT

VOWEL, RES, MIX — filtro vocale, dà una qualità "parlata"/umana al suono.

RING

MODE, FREQ, MIX — ring modulator, timbri metallichi e inarmonici.

SHIFT

HZ, MIX — pitch shifter in Hertz fissi, per dissonanze controllate.

GRANULAR

SIZE, DENS, PITCH, FRZ, MIX — sintesi granulare, texture frammentate e sospese.

SHIMMER

SHIM, SIZE, MIX — riverbero con pitch-shift verso l'acuto, tipico dei pad eterei.

RECIPE — TEXTURE ESTRANIANTE

RING con FREQ non intonata + GRANULAR con FRZ attivo (freeze) + SHIMMER leggero: ottimo per soundscape, colonne sonore, ambient sperimentale.



Phaser, Tremolo, Fold, Crush, Sat, Comb, Pitch, Pan



PHASER, TREMOLO, FOLD, CRUSH, SAT, COMB, PITCH e PAN, l'ultima riga di effetti della scheda SYNTH.

PHASER

RATE, DEPTH, FBK, MIX — spazzolate di fase, movimento morbido e psichedelico.

TREMOLO

RATE, DEPTH, WAVE, MIX — pulsazione di volume ritmica.

FOLD

FOLD, MIX — wavefolding, distorsione non lineare ricca di armoniche.

CRUSH

BITS, MIX — bitcrusher, degradazione lo-fi/digitale.

SAT

AMT — saturazione morbida, calore analogico.

COMB

FREQ, RESON, MIX — filtro comb, risonanze metalliche accordate.

PITCH

SEMI, MIX — trasposizione in semitoni, per armonizzazioni e ottave parallele.

PAN

RATE, DEPTH, WIDTH — panning automatico, movimento stereo.

RECIPE — LEAD TAGLIANTE LO-FI

CRUSH moderato + SAT alto + un filo di COMB accordato sulla fondamentale: aggressivo ma comunque intonato, ottimo per bassi acidi o lead da club.

Arp, Porta, Vocoder, Tempo



ARP, PORTA, VOCODER e TEMPO espansi, con il pannello MOTION a fianco.

ARP

ON, MODE, BPM, DIV, OCT, GATE — arpeggiatore automatico, trasforma accordi in sequenze ritmiche.

PORTA

TIME, MODE — portamento, scivolamento fluido tra le note.

VOCODER

CARR, FREQ, SHIFT, MIX — vocoder classico, effetto "voce robotica".

TEMPO

DIV + TAP — sincronizza gli effetti modulati al tempo del brano.

1. Attiva **ARP** → **ON**, tieni premuto un accordo: senti le note scomposte in sequenza secondo **MODE** (su, giù, su-giù, casuale) al tempo impostato da **BPM/DIV**.
2. **GATE** controlla quanto dura ogni nota dell'arpeggio rispetto allo spazio disponibile: basso per staccato, alto per note legate.
3. **PORTA** ammorbidisce il passaggio tra due note suonate in sequenza — utile per bassi glide o lead espressivi stile theremin.

Motion Pad — automazione dal vivo



Il pannello MOTION con REC attivo, pronto a registrare un movimento.

Il Motion Pad ti permette di **registrare un movimento nel tempo** su uno o più parametri, e farlo poi ripetere automaticamente ogni volta che suoni — è come automatizzare in diretta invece che disegnare punti a mano.

1. Scegli **MODE** e **LANE** per decidere quale parametro vuoi controllare con il movimento.
2. Premi **REC** nel pannello MOTION.
3. Suona una nota e, mentre suona, muovi il PAD XY (il riquadro quadrato in alto a destra) — il movimento viene registrato in tempo reale.
4. Premi **PLAY**: da questo momento, ogni volta che suoni una nota, il movimento registrato si ripete automaticamente.
5. **BEATS** imposta la durata del ciclo di automazione in battute.

SUGGERIMENTO

Registra il Motion Pad sul Cutoff per un filter sweep che si ripete identico ad ogni nota — un classico per lead dance ed elettronica.

Modal, Pad XY, Scope



MODAL, PAD e SCOPE espansi tutti insieme, sulla stessa riga.

- **MODAL** — banco di risonatori modali con MODES, FREQ, SPREAD, DECAY, MIX: aggiunge caratteristiche timbriche fisiche (tipo campana, corda, metallo) sopra il suono di base.
- **PAD** — l'area XY che puoi muovere manualmente o registrare col Motion Pad; gli assi X e Y sono collegabili a qualsiasi parametro.
- **SCOPE** — l'oscilloscopio: mostra la forma d'onda reale in uscita, utile per capire visivamente cosa sta facendo il suono. Cliccalo per aprirlo in una finestra separata e ingrandibile.

Libreria preset: Combi e Single Preset



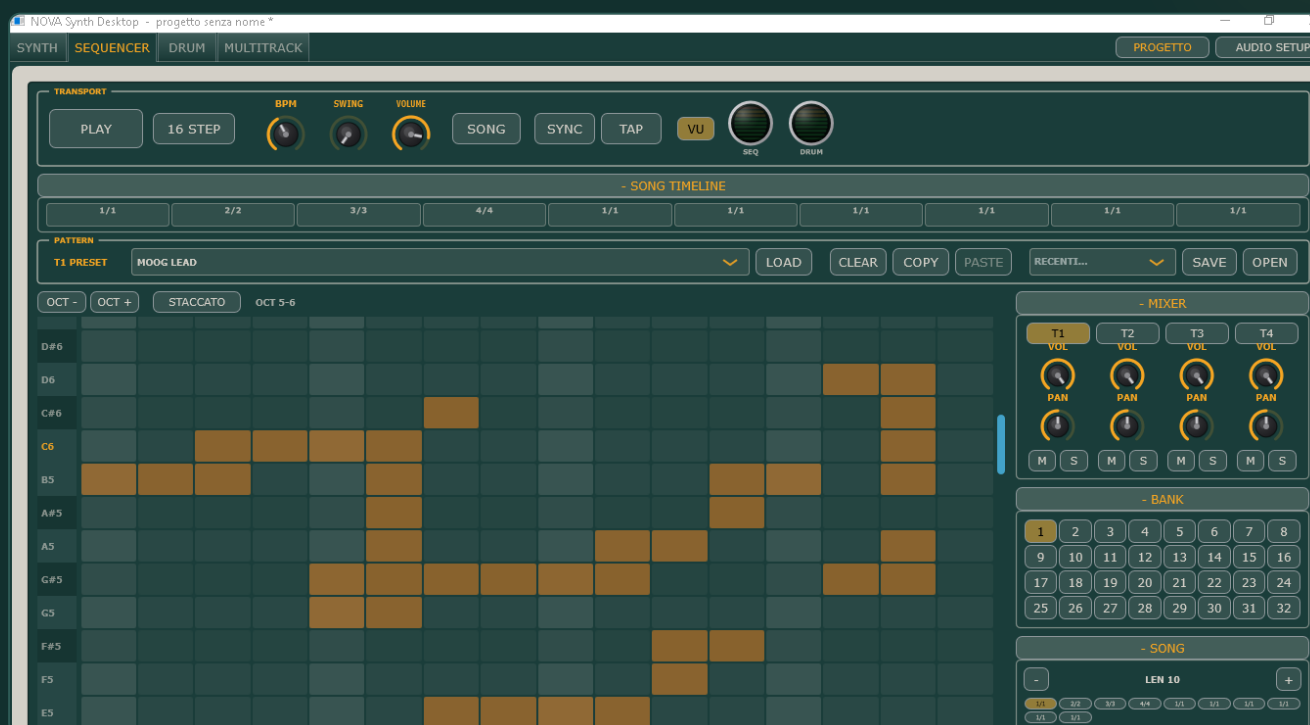
Il pannello PRESET espanso: SAVE, LOAD, DEL per la gestione dei preset utente.

Il selettore preset in alto nella scheda SYNTH apre un menu a due macrosezioni:

- **COMBI** — dedicata alle combinazioni di più suoni splittati (in arrivo, vedi Roadmap).
- **SINGLE PRESET** — la libreria attuale, organizzata in categorie a tendina (Leads, Pads, Bass, Organs, e le sezioni Vibrantium originali). Clicca una categoria per vedere solo i preset di quella famiglia, invece di scorrere l'intera lista.

1. Apri il selettore preset, scegli **SINGLE PRESET**, poi una categoria.
2. Clicca un preset per caricarlo istantaneamente.
3. Se lo modifichi e vuoi tenerlo, usa **SAVE** per un preset utente, oppure **SALVA IN FABBRICA** se vuoi proporlo come preset ufficiale del pacchetto.

Sequencer: tutorial completo



Il Sequencer con un pattern melodico programmato sulla griglia piano roll.

- Passo 1 — Scegli il suono.** Nel menu **T1 PRESET** seleziona il preset SYNTH da usare per questa traccia del sequencer.
- Passo 2 — Programma le note.** Clicca sulle celle della griglia (righe = altezza, colonne = tempo) per accendere una nota. La riga evidenziata mostra l'ultima nota selezionata.
- Passo 3 — Regola l'ottava.** Usa **OCT -** / **OCT +** per spostare la visualizzazione su ottave diverse senza perdere le note già scritte.
- Passo 4 — STACCATO.** Attivalo per note brevi e ritmiche invece che legate.
- Passo 5 — Cambia BANK.** In basso a destra, i numeri 1-32 sono banchi di pattern indipendenti: puoi passare da un pattern all'altro mantenendoli tutti salvati.
- Passo 6 — Quattro tracce.** Il MIXER a destra (T1-T4) gestisce fino a 4 tracce sequencer indipendenti, ciascuna col proprio VOL/PAN/M/S.

Song Mode e catena di pattern

La **SONG TIMELINE** (la riga di caselle sopra al pattern) ti permette di concatenare più pattern in una sequenza — la struttura completa del tuo brano.

1. Premi **SONG** per attivare la modalità catena.
2. Ogni casella nella timeline rappresenta uno slot: il numero mostrato (es. "1/1", "2/2") indica banco/ripetizioni.
3. Usa **+** e **-** nella sezione SONG per allungare o accorciare la lunghezza totale (**LEN**) della catena.
4. In PLAY con SONG attivo, il sequencer avanza automaticamente da uno slot al successivo, richiudendo il giro all'ultimo slot per ripartire dal primo.

NOTA SUL MULTITRACCIA

Quando fai **bounce** dal Multitraccia con Song attiva, il moltiplicatore **BNC x1/x2/x4/x8** nella barra Transport ripete l'intera catena quel numero di volte nel file registrato — utile per riempire una durata precisa senza duplicare la clip a mano dopo.

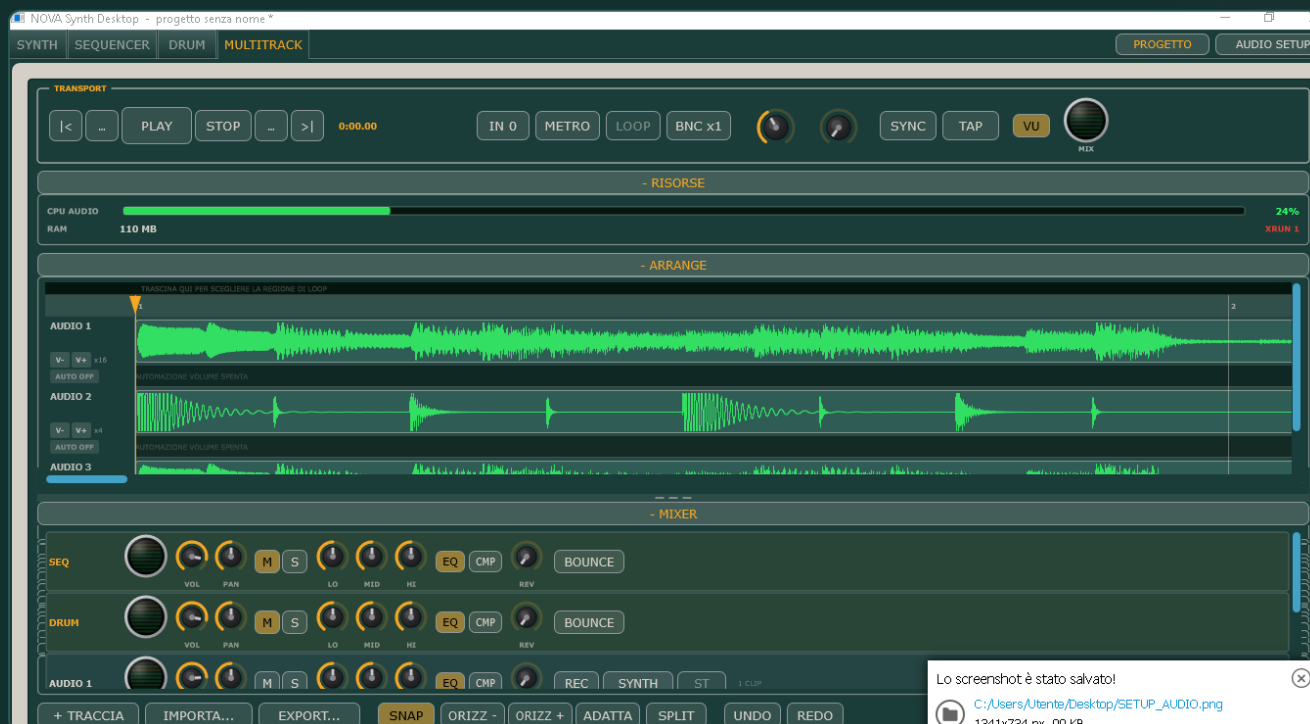
Drum Machine: tutorial completo



Il pannello Drum con un pattern Rock programmato su 12 strumenti.

- Passo 1 — Scegli il kit.** Il primo menu a tendina (es. "ELECTRONIC - TR-909 Style") seleziona il set sonoro; il secondo (es. "Rock") sceglie il pattern di partenza.
- Passo 2 — Programma i passi.** Ogni riga è uno strumento (KICK, SNARE, HH CL, HH OP, CLAP, TOM HI/MD/LO, RIM, COWBELL, CYMBAL, PERC); clicca le celle per accendere un colpo. I colori diversi (rosso/arancio/oliva) indicano velocity o accenti differenti.
- Passo 3 — Regola ogni voce.** Seleziona uno strumento (es. KICK) e usa **TUNE / DECAY / VOL** in basso per personalizzarne il suono.
- Passo 4 — Cambia BANK.** Come nel sequencer, 1-16 banchi indipendenti per variare il pattern lungo il brano.
- Passo 5 — SWING.** La manopola SWING sposta leggermente i passi pari per un feel meno meccanico, più umano.

Multitraccia: registrare la prima traccia



Il Multitraccia con tre tracce audio già registrate, visibili come forme d'onda nell'Arrange, e i pulsanti BOUNCE sulle strisce SEQ e DRUM.

- Passo 1 — Prepara l'audio.** Prima di tutto, apri **AUDIO SETUP** (capitolo 19) e verifica che il tuo dispositivo sia configurato correttamente.
- Passo 2 — Aggiungi una traccia.** Premi **+ TRACCIA** in basso per creare una nuova traccia audio.
- Passo 3 — Scegli la sorgente.** Sulla striscia della traccia, i pulsanti **REC / SYNTH / ST** scelgono cosa registrare: microfono, l'uscita del synth, o una sorgente stereo.
- Passo 4 — Registra.** Premi **PLAY** sul Transport in alto per far partire la registrazione (se la traccia è armata) — la forma d'onda cresce in tempo reale nell'Arrange.
- Passo 5 — Ferma e ascolta.** Premi **STOP**, poi **PLAY** di nuovo per riascoltare quello che hai appena registrato.

BOUNCE DAI BUS SEQ / DRUM

Se vuoi trasformare in audio quello che sta suonando il Sequencer o la Drum Machine, non serve registrare a mano: premi il pulsante **BOUNCE** sulla striscia SEQ o DRUM nel Mixer — cattura automaticamente l'intero pattern (o l'intera Song, se attiva) in una nuova clip audio.

Editing clip, EQ e Compressore

Ogni traccia del Mixer ha, oltre a VOL/PAN, tre strumenti di lavorazione: **EQ** (equalizzatore parametrico a 12 bande), **CMP** (compressore) e la mandata **REV** (riverbero di bus).

- **EQ** — clicca per aprire le 12 bande; usa i tagli per togliere frequenze indesiderate (es. rimbombo basso), i boost per esaltare (es. brillantezza sulle alte).
- **CMP** — il compressore livella la dinamica, utile su voce o basso per un suono più costante e presente nel mix.

Editing delle clip nell'Arrange

1. **Trascina** una clip per spostarla nel tempo.
2. **Trascina il bordo** di una clip per accorciarla o allungarla (trim).
3. **SPLIT** taglia la clip in due nel punto esatto del cursore.
4. **UNDO / REDO** annullano o ripetono qualsiasi modifica, incluse quelle sulle clip.
5. **SNAP** allinea automaticamente i movimenti alla griglia ritmica, per editing preciso a battuta.

Bounce ed esportazione



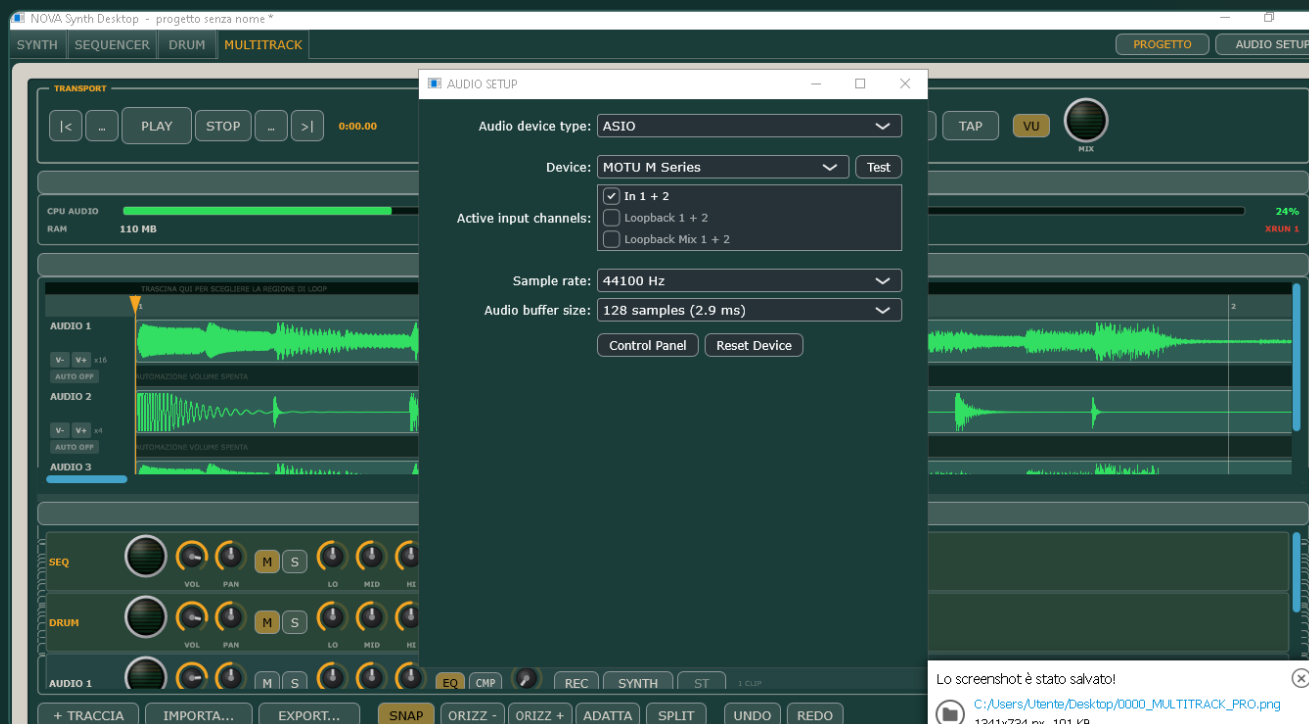
Il Mixer del Multitraccia: ogni bus (SEQ, DRUM) ha il proprio pulsante **BOUNCE** per catturare l'audio in una nuova clip.

1. **Bounce di un bus** — premi **BOUNCE** sulla striscia SEQ o DRUM per catturare quel bus in una nuova clip audio, che potrai poi mixare separatamente.
2. **Moltiplicatore BNC** — nella barra Transport, il pulsante **BNC x1** cicla tra x1/x2/x4/x8: ripete la catena quel numero di volte durante il bounce, utile per riempire una durata più lunga senza duplicare a mano.
3. **Esportazione finale** — usa **EXPORT...** in basso per salvare il mix completo su disco, nei formati disponibili (WAV/FLAC).
4. **IMPORTA...** ti permette di aggiungere file audio esterni come nuove clip nel progetto.

ATTENZIONE AL SOLO DURANTE IL BOUNCE

Se hai una traccia in **SOLO** mentre bounci un altro bus, NOVA Synth Studio ora gestisce automaticamente la situazione per catturare comunque il suono corretto, ripristinando lo stato del SOLO a fine bounce.

Audio Setup: ASIO, buffer, sample rate



Il pannello Audio Setup: tipo dispositivo, canali attivi, sample rate e buffer.

Questa finestra (pulsante **AUDIO SETUP** in alto a destra) configura come NOVA Synth Studio comunica con la tua scheda audio.

Audio device type

ASIO è consigliato su Windows per la minor latenza possibile.

Device

Seleziona la tua interfaccia audio fisica dall'elenco.

Sample rate

44100 Hz è lo standard: massima compatibilità, motore neutro.

Audio buffer size

Più basso = meno latenza ma più rischio di crepitii; più alto = più stabile ma risposta meno immediata.

SE SENTI CREPITII (XRUN)

Alza il buffer a 128 o 256 campioni. Un valore di 128 offre un buon compromesso tra stabilità e reattività per la maggior parte dei setup — a 44.1kHz corrisponde a circa 2.9ms di latenza, impercettibile nella maggior parte degli usi.



Masterclass: pad atmosferico

Costruiamo insieme un pad ampio ed evolutivo, adatto a colonne sonore o ambient, partendo da zero.

1. **OSC1** — WAVE su forma ricca, MIX a metà. **OSC2** — stessa WAVE, ma leggermente detonata rispetto a OSC1 (se disponibile un controllo di fine tuning) per dare corpo e movimento tra le due onde.
2. **Inviluppo** — A lungo (1-2 secondi), D1 lento verso S1 alto (80-90%), D2 lentissimo, R lungo (2+ secondi): il suono entra ed esce con morbidezza, mai brusco.
3. **CUTOFF** — parti chiuso, e se hai tempo registra un Motion Pad che lo apre lentamente nei primi secondi della nota.
4. **GRANULAR** — SIZE ampio, DENS moderata: aggiunge una texture granulare sottile sotto il suono principale.
5. **SHIMMER** — MIX generoso: la componente pitch-shiftata verso l'acuto è ciò che rende un pad "etereo" invece che semplicemente lungo.
6. **REVERB** — SIZE massimo, MIX alto: lo spazio finale che lega tutto insieme.



Masterclass: basso FM

Un basso FM classico, punchy e definito, adatto a elettronica e dance.

1. **SUB** — MIX alto: è la fondazione del basso, la frequenza che si sente più che si ascolta.
2. **OSC1** — WAVE con più armoniche per dare definizione sopra al SUB, MIX moderato.
3. **Inviluppo** — A quasi a zero (attacco immediato), D1 rapido verso S1 medio-basso, R breve: un basso deve essere ritmicamente preciso, non sbavato.
4. **CUTOFF** — medio-basso, per tenere il suono pieno senza diventare fastidioso sulle alte.
5. **DIST** — DRIVE leggero, MIX moderato: aggiunge presenza e lo fa "sentire" anche su altoparlanti piccoli.
6. **COMB** — accordato sulla stessa nota fondamentale, MIX basso: rinforza l'intonazione senza stonare.



Masterclass: lead tagliente

Un lead che buca il mix, perfetto per melodie in primo piano.

1. **OSC1 + OSC2** — entrambi con WAVE ricca di armoniche, leggermente detonati tra loro per un effetto "unison" naturale.
2. **Inviluppo** — A rapido ma non a zero (un filo di morbidezza sull'attacco), S1 alto per sostenere la melodia, R breve-medio.
3. **CUTOFF** — alto, quasi aperto: un lead ha bisogno di brillantezza per emergere.
4. **PHASER** — RATE moderato, DEPTH presente: dà movimento senza distrarre dalla melodia.
5. **DELAY** — TIME sincronizzato al tempo (usa TEMPO/TAP), FBK basso, MIX moderato: aggiunge scia senza sporcare il fraseggio.
6. **ARP** (opzionale) — se vuoi trasformarlo in un lead arpeggiato, attiva ARP con DIV veloce e GATE alto per note legate.

🕒 Roadmap: cosa arriverà



NOVA Synth Studio: le piattaforme già disponibili e quelle in sviluppo.

- **Combi / Split** — split della tastiera (es. bassi a sinistra, pad a destra) e layer di suoni sovrapposti, per patch multi-timbriche pronte all'uso live.
- **Ottimizzazione del motore** — gestione più efficiente delle voci inattive, per liberare risorse e rendere sostenibili patch più complesse.
- **Restyling sonoro dei preset storici** — piano, tromba, cori e altri strumenti acustici raffinati ulteriormente ad orecchio.
- **Hardware companion** — un modulo fisico standalone basato su Electrosmith Daisy Seed, con lo stesso motore FM in C++: il synth che esce dallo schermo.
- **macOS, iPadOS, iOS Edition** — porting su tutte le piattaforme Apple, stesso motore, stessa libreria preset.

Supporto e community

NOVA Synth Studio cresce anche grazie a chi lo usa e lo racconta. Questi sono i canali ufficiali dove trovare aiuto, condividere le tue creazioni e conoscere altri appassionati.

Supporto megatutorialplus@gmail.com

Sito www.vibraniam.it

Instagram [instagram.com/nova.synth.app](https://www.instagram.com/nova.synth.app)

Discord discord.gg/qSAFPnpr

KVR Audio kvraudio.com/forum/viewtopic.php?p=9273827

Android Beta [Google Play](#) — programma tester aperto

UNISCITI ALLA COMMUNITY

Su Discord trovi altri sound designer, condividi i tuoi preset, chiedi aiuto o proponi idee per le prossime versioni.

Entra su Discord →

Crediti

NOVA Synth Studio è un progetto VIBRANIAM, ideato, programmato e disegnato da **Christian Brogi**.

BETA TESTER

Un grazie di cuore a chi ha testato l'app nelle sue prime fasi, contribuendo con feedback, segnalazioni e pazienza. I nomi dei beta tester attivi del programma Android compariranno in questa pagina nelle versioni future della guida.

VIBRANIAM — NOVA SYNTH STUDIO
Siena, Italia



VIBRANIAM

NOVA SYNTH STUDIO

www.vibraniam.it