

PRESET-18 FX-INPUT-VOCODER

VIRUS POWERCORE

PHASER	1	PHASER MIX	Rate	Depth	Frequency	Stages 0=1 1=2 2=3 3=4 4=5 5=6	Spread	Feedback 0=64	RING MOD	Clock REVERB /DELAY
ANALOGIC ROXST	2	ANALOG BOOST INTENSITY	Tune	ENVELOPE FOLLOWER			Level	Attack	Release	
VOCODER	3	Center Freq	Mod offset 0=64	Mod Q	Mod Spread 0=64	Carr Q	Carr Spread 0=64	Spectral Bal 0=64	BANDS	0...Off 1...1/64 2...1/32 3...1/16 4...1/8 5...1/4 6...1/2 7...3/4 8...3/2 9...3/16 10...3/8 11...1/24 12...1/12 13...1/6 14...1/3 15...2/3 16...3/4 17...1/1 18...2/1 19...4/1 20...8/1 21...16/1
VOCODER 2	4	Attack	Release	INPUTMODE			Dynamic	Static	To Effect	
VOCODER MODE	A	1	2	3	4	5	6	7	8	
VOCODER MODE	B	9	10	11	12	13	14	15	16	
CHORUS	1	CHORUS MIX	Rate	Depth	Delay Time	Feedback 0=64	Shape 0-Sine 1-Triangle 2-Sawtooth 3-Square 4-S&H 5-S&G	PATCH DISTORSION	CURVE 0-Off 1-Light 2-Soft 3-Middle 4-Hard	5-Digital 6-Shaper 7-Rectifier 8-BitDepthReducer 9-SampleRate Reducer 10-LowPassFilter 11-HighPassFilter
DELAY	2	SEND	DELAY TIME 64+349.5ms	Clock	Feedback	Coloration 0=64	Rate	Depth	Shape 0-Sine 1-Triangle 2-Sawtooth 3-Square 4-S&H 5-S&G	
SELECT MODE/ REVERB	3	SELECT MODE	REVERB DECAY TIME	TYPE 0-Ambience 1-SmallRoom 2-LargeRoom 3-Hall	Damping	Coloration 0=64	PreDelay	Clock	Feedback	
SELECT MODE REVERB/DELAY 0...OFF 1...Delay 2...Reverb 3...Rev+Feedb1 4...Rev+Feedb1 5...Delay 2:1 6...Delay 4:3 7...Delay 4:1 8...Delay 8:7 9...Pattern 1+1 10...Pattern 2+1 11...Pattern 3+1 12...Pattern 4+1 13...Pattern 5+1 14...Pattern 2+3 15...Pattern 2+5 16...Pattern 3+2 17...Pattern 3+3 18...Pattern 3+4 19...Pattern 3+5 20...Pattern 4+3 21...Pattern 4+5 22...Pattern 5+2 23...Pattern 5+3 24...Pattern 5+4 25...Pattern 5+5										

PRESET-19 MATRIX-ARP-GLOBAL

ARP	1	ARP Mode	PATTERN 0...63	Note length 64=0	Swing	Oct Range 0=1 1=2 2=3 3=4	CLOCK 1/84	HOLD OFF	ARP clock		
GLOBAL	2	TRANSPOSE 0=64	PATCH PARAM 1-Off 2-on 3-sub 4-note	TEMPO	SCALE LIN EXP	BEND UP+ 0=64	BEND 0=64	MAIN VOLUMEN	0...Off 1...1/64 2...1/32 3...1/16 4...1/8 5...1/4 6...1/2 7...3/4 8...3/2 9...3/16 10...3/8 11...1/24 12...1/12 13...1/6 14...1/3 15...2/3 16...3/4 17...1/1		
KEY MODE	A	1	2	3	4	5	6	7	8		
KEY MODE	B	9	10	11	12	13	14	15	16		
MATRIX	1	SOURCE1	AMOUNT	DESTINATION					AMOUNT1	DESTINATION	
SOURCES	2	SOURCE2	AMOUNT1	DESTINATION					SOURCE3	AMOUNT2	DESTINATION
SOURCES	3		AMOUNT2	DESTINATION					AMOUNT3	DESTINATION	
0...off 1...Pitch Bender 2...Channel Pressure 3...Mod Wheel 4...Breath Controller 5...Controller 03 6...Foot Controller 7...Data 8...Balance 9...Controller 09 10...Expression 11...Controller 12 12...Controller 13 13...Controller 14 14...Controller 15 15...Controller 16 16...Hold Pedal 17...Portamento Switch 18...Soft Pedal 19...Amp Envelope 20...Filter Envelope 21...LFO 1 22...LFO 2 23...LFO 3 24...Velocity on 25...Velocity off 26...Keyfollow 27...Random											

ARP Mode

- 0=off
- 1=up
- 2=Down
- 3=up&down
- 4=As played
- 5=random
- 6=chord

Assign Destination, Lfo and Assigns

0...Off	17...Osc2 Envelope Amount	34...Filter Env Decay	51...LFO3 Shape	68...Delay Time	85...Assign3 Amount 1
1...Patch volumen	18...Fm Envelope Amount	35...Filter Env Sustain	52...LFO3 Fin amount	69...Delay Feedback	86...Assign3 Amount 2
2...Channel volumen	19...Osc2 Keyfollow	36...Filter Env Sustain Time	53...LFO3 Cutoff	70...Delay Rate	87...Assign3 Amount 3
3...Panorama	20...Osc Balance	37...Filter Env Release	54...LFO3 Cutoff 2	71...Delay Depth	88...Osc Init Phase
4...Transpose	21...SubOsc Volume	38...AmpEnv Attack	55...LFO3 Resonance	72...Osc1 Shape By Vel	89...Punch Intensity
5...Portamento	22...Osc Main Volume	39...AmpEnv Decay	56...LFO3 Rate	73...Osc2 Shape by Vel	90...RingMod
6...Osc 1 Shape	23...Noise Volumen	40...AmpEnv Sustain	57...LFO3 Rate 2	74...PulseWidth By Vel	91...Noise Color
7...Osc1 Pulsewidth	24...Filter Cutoff	41...AmpEnv Sustain Time	58...LFO3 Amplitude	75...FM Amount By Vel	92...Delay Color
8...Osc1 Wave Select	25...Filter2 Cutoff	42...AmpEnv Release	59...LFO3 Amplitude 2	76...Filter1 Env By Vel	93...AnalogBoost Intensity
9...Osc1 Pitch	26...Filter1 Resonance	43...LFO1 Rate	60...Unison Spread	77...Filter2 Env By Vel	94...AnalogBoost Tune
10...Osc1 keyfollow	27...Filter2 Resonance	44...LFO1 Contour	61...Unison LFO Phase	78...Resonance 1 by Vel	95...Distortion Intensity
11...Osc2 shape	28...Filter1 Env amount	45...LFO1 Osc1 Pitch	62...Chorus Mix	79...Resonance 2 by Vel	96...RingMod Mtx
12...Osc2 PulseWidth	29...Filter2 Env Amount	46...LFO1 Osc2 Pitch	63...Chorus Rate	80...Amp By Vel	97...Osc3 Volumen
13...Osc2 Wave Select	30...Filter1 Keyfollow	47...LFO1 Amplitude	64...Chorus Depth	81...Paramea by vel	98...Osc3 Semitone
14...Osc 2 Pitch	31...Filter2 Keyfollow	48...LFO1 Resonance	65...Chorus Delay	82...Assign 1 Amount1	99...Osc3 Detune
15...Osc2 Detune	32...Filter Balance	49...LFO1 Gain	66...Chorus Feedback	83...Assign2 Amount1	100...LFO1 Assign Amount
16...Osc2 Fm Amount	33...Filter env Attack	50...LFO1 Rate	67...Effect Send	84...Assign2 amount 2	101...LFO1 Assign Amount

PAGE OSC...GLOBAL

SHAPE: De 0 a 64 se convierte en una onda Saw y de 64 a 127 en onda cuadrada

PW: Determina el ancho de los pulsos de una onda cuadrada. 0 es totalmente cuadrada, al aumentar van estrechándose los ciclos de la onda, hasta llegar a 127 que no se escucha.

SYNC: El ciclo de onda del oscilador 2 se sincroniza a la del oscilador 1. Variar el semítono para obtener diversos matices interesantes.

FM: Se utiliza el osc1 para modular en frecuencia la onda del oscilador 2.

PostTr: Modula osc2 con una onda triangular positiva de acuerdo con el tono del oscilador 1

Wave: Modula OSC co la forma de onda asignada actualmente a OSC1, de acuerdo con el tono del oOSC-1

FM ENV: Determina en qué medida la cantidad de FM es modulada por la envolvente de filtro.

ENV OSC 2: Esto determina en qué medida el tono del osc 2 es modulada por la envolvente de filtro.

INIT FASE: Esto determina el punto en el ciclo de onda en el que los osciladores se inician cuando una tecla es presionada. En 0= los osciladores están en marcha libre, por lo que el inicio de cada nota puede ocurrir en cualquier punto a lo largo del ciclo de onda, dando lugar a variaciones entre cada nota.

OSC3: La onda de slave (esclavo), el osc 3 toma las características del oscilador 2. Ningún parámetros del osc 3 tendrá efecto en este modo, es una forma sencilla de añadir más profundidad al sonido

NOISE COLOR:

- Middle (0) : White noise
- Negative (-64) : Lowpass (pink) noise
- Positive (+63) : Hpass (bright and thin).

PUNCH: Esto determina el volumen del ciclo al principio de cada nota, que puede ayudar a añadir mordida y fuerza a los sonidos de percusión. Esto sólo será audible si Amp Attack se establece en un valor muy bajo.

SUB OSC: Añade un oscilador igual el osc1 pero con una octava menor.

OSC VOL: Ajusta el volumen general de los osciladores 1, 2, 3 y el oscilador de sub-en relación con el modulador de anillo y el generador de ruido.

Si el PowerCore virus está en el modo de entrada, Vol. oscilador se puede utilizar para ajustar el nivel de la entrada de señal.

PAGE ARP..MATRIX..GLOBAL

KEYBOARD MODE

POL: Todas las voces pueden sonar. Polinonia máxima 16 voces.

MONO1= Una sola voz. Portamento activado y reactiva con cada nueva nota tocada.

MONO2= Una sola voz. Portamento activado pero solo en forma de tocar LEGATO

MONO3= Una sola voz. Portamento activado pero solo reactiva en modo no legato.

MONO4= Una sola voz. Portamento activado solo en modo LEGATO y reactiva en modo no legato

HOLD: Mantenimiento de la nota pulsada

PAGE FX1-2

ANALOGIC BOOST: Para darle calor al sonido.

RING MOD: Para modular la señal de entrada de audio con los osciladores 1 y 2.

VOCODER:

INPUT AUDIO: Para ponerlo en funcionamiento. Hay que insertar el FX de powercore Virus Input en la pista de audio como efecto. Después conectar en dicho FX el Virus Dsp

ENVELOPE FOLLOWER: Sustituye a la envolvente del filtro. Los controles attack y release son los mismos que la env del filtro. Podemos hacer sidechaing con envelope follower. El efecto es notable con un Kick de entrada de audio y un pad como preset.

TUNE: Determina alrededor de que frecuencia se dará más énfasis

ENV FOLLOW: Solo se escucha el modulador de anillo.

CENTER FREQ: Determina la frecuencia central de los filtros

MOD OFFSET: Para compensar la frecuencia central del modulador en relación con el portador

MOD Q: Determina el ancho de la brecha entre los filtros de paso banda en el banco modulador.

MOD SPREAD: Determina la extensión de los filtros en el modulador

CARR Q: Resonancia de los filtros. Valores bajos resulta un tono más neutral. Valores altos resulta un sonido más artificial

CARR SPREAD: Determina la extensión de los filtros en el portador. Puede tener un efecto dramático en la voz.

BANDS: Determina el número de filtros de paso banda del vocoder. Hasta 32 bandas.

ATTACK: Tiempo de liberación de la envolvente del vocoder. Tiempos largos, se reduce la inteligibilidad de la voz

SOURCE BAL: Equilibrio entre portador y modulador

RELEASE: Tiempo de liberación. Tiempos largos, se reduce la inteligibilidad de la voz

DYNAMIC: La señal de audio se transmite a través de la envolvente de amplitud, los filtros y efectos. SE ESCUCHARÁ CUANDO PRESIONEMOS UNA NOTA

ESTATIC= Pasa a través de los filtros y efectos, pero no a través de la envolvente de amplitud.

TO EFFECTS= Pasa directamente a la sección de efectos. No filtros ni envolventes.

PAGE LFO

CONTOUR: Esto determina la pendiente de la forma de onda seleccionada. Esto hace de aplastamiento de la forma de onda del lfo.

ENV MODE: Cuando está activado el lfo solo da un ciclo de onda.

KEY FOLLOW: Esto determina en qué medida la frecuencia del lfo se verá afectada según la escala de notas. A mayor cantidad de key follow = la frecuencia del lfo aumentará según notas tocadas más altas

KEY TRIG: Mueve el punto de inicio del ciclo de onda al ser disparado

LFO MODE: POLY: Cada voz tocada se modula de forma independiente

MONO: Todas las voces tocadas están en sincronía

LFO3: Esta diseñado para crear efectos de vibrato

OSC SYNC PHASE: Modula la posición de la fase del OSC2 cuando está sincronizado con el oscilador 1. (Sync)