

Fusion

Manual de Referencia

ALESIS

Esta página se deja intencionalmente en blanco

Indice

Introducción	5
Bienvenido!	5
Desembalaje e Inspección	6
Cómo utilizar este manual	6
Características principales	7
Síntesis de la fusión de motor	8
Ocho canales de disco duro Grabadora	10
Capacidad de toma de muestras	10
Capítulo 1: Fusión de hardware	11
Centro de la Sección	11
Descripción del panel de rendimiento	12
Diagrama de conexiones de audio:	14
MIDI Hookup:	17
Computer / USB de Conexión:	18
Alimentación de la fusión	19
Restablecer	20
Fundamentos Fusión Capítulo 2:	21
Fusion 101: Los Fundamentos	21
¿Qué es un programa?	21
¿Qué es un ?..... Mix	21
¿Qué es una canción ?.....	21
¿Qué es un sampler?	21
Fusion Architecture	22
Paseando por la fusión	23
Los botones de modo	23
Navegando por la fusión de los menús	25
Atajos útiles de navegación	28
Cómo almacenar el trabajo	31
Almacenamiento de programas, mixes, canciones, y multi	31
El Portapapeles	34
Conexión a un ordenador vía USB	36
Modos de Fusión Capítulo 3:	37
Modo Programa	37
Configuración de los parámetros del programa general	37
Síntesis Tipo: Muestra de reproducción	45
Síntesis Tipo: Drum	52
Síntesis Tipo: Analógico	63
Tipo de síntesis: FM	70
Síntesis Tipo: Reed Modelo	77
Síntesis Tipo: Viento modelo	81
Programa de utilidad Page	85
Filtros	87
Sobres	89
Osciladores de baja frecuencia (LFO)	95
Mezclar el modo	99
Configuración de combinación global de parámetros	100
Ajustando los parámetros de la parte individual	103
Mix Utilidad Page	113

Indice

Modo canción	115
Ajustando los parámetros de canto general	116
Como la vía de parámetros	123
Edición de bandas sonoras	135
Track Edición Filtros	145
Procesamiento Synth y pistas de audio	147
Song Utilidad Page	167
Sampler modo	171
Definición de los valores muestra general	172
Configuración individual Configuración de la zona	173
La captura de muestras	179
Edición y procesamiento de muestras	186
Sampler Utilidad Page	189
Modo Mezclador	190
Modo Mezclador	190
Usando el mezclador	190
Global modo	193
Global Workstation Ajustes	193
Global MIDI Settings	196
Global Configuración del controlador:	198
Metronomo Configuración	200
Ajustes de entrada de audio multipista	202
Otros Global Settings (USB y la interfaz de usuario).....	203
El Explorador del artículo	204
El Explorador de Medios de Comunicación :.....	208
Información del sistema operativo	209
Actualizar su sistema operativo	210
Sistema de uso de la CPU	211
Ajuste de la fecha y hora	212
Capítulo 4: Características comunes	213
El arpegiador	213
Configuración de tus patrones de arpegiador	215
Registro de los patrones arpegios	227
El procesamiento de su arpegios Grabado	230
Edición de sus patrones de arpegiador	232
La matriz de modulación	236
Crear y eliminar rutas de modulación	237
Edición de su modulación Rutas	239
Efectos	249
Master EQ	249
Insertar efectos	252
Bus Efectos	255
Crear y eliminar los efectos de modulación Rutas	259
Edición de sus efectos de modulación Rutas	260
Diagrama de bloques de salida	262

Indice

Apéndice A: efectos y la aplicación	263
Master EQ los parámetros de efectos	263
Introduzca los parámetros de efectos	264
Bus parámetros de efectos	273
MIDI Implementation Chart (sintetizador).....	283
MIDI Implementation Chart (Secuenciador).....	284
Apéndice B: Preguntas más frecuentes	285
Apéndice C: Solución de problemas	287
Índice	289
Especificaciones	291
Sonido del motor	291
Entradas de muestreo	291
Multipista Entradas	291
..... Audio Output	292
Física	292 ..
Información Legal:	293

Indice

Esta página se deja intencionalmente en blanco

Introducción

Bienvenido!

Gracias por la compra de la fusión estación de audio digital! El Fusion uno de los más poderosos y todos nuestros productos que hemos construido, y estamos seguros de que usted estará encantado con él!

Se podría decir Alesis sabe algunas cosas sobre la síntesis. Tenemos un 15 de largo años de trayectoria de la creación de algunos de los más poderosos y bien teclados considerada en el mundo. Hemos utilizado todo lo que hemos aprendido en el pasado, manteniendo los ojos abiertos a las posibilidades de futuro a fin de hacer que la fusión de la mejor estación de trabajo que jamás ha utilizado. Esperamos que la La fusión será recordado como el teclado del próximo Alesis grande.

Asegúrese de registrar su fusión en nuestro sitio web (www.alesis.com) para que podamos darle el mejor servicio posible. Y puesto que el funcionamiento del Fusion el sistema es actualizable, visite el sitio de vez en cuando de última hora noticias. Las futuras versiones del sistema operativo se incluyen cosas como nuevas características solicitadas por nuestros usuarios, así como mejoras a los actuales características. Además, es posible que desee comprobar para los bancos y nuevo programa sonidos de vez en cuando.

Esperamos que su inversión le traerá muchos años de creatividad disfrute y ayudarle a alcanzar sus objetivos musicales.

Atentamente,
La gente de Alesis

Introducción

Desembalaje e Inspección

La caja de embalaje para su fusión debe contener los siguientes elementos:

	Una fusión 6HD o 8HD estación de trabajo
AC	poder de cable
Esto	Referencia Manual
Un	Inicio rápido guía
	Importante información de seguridad y garantía
	Una tarjeta de recordatorio de registro

Por favor, inicie sesión en el sitio web de Alesis en www.alesis.com para registrar su nuevo Sintetizador de fusión. Esto nos ayudará a darle el mejor apoyo que nos sea posible.

Cómo usar este manual

Estamos seguros de que te gustaría ir y comenzar a utilizar su fusión con rapidez. Para ayudar a hacer esto, echa un vistazo a la guía de Inicio rápido de Fusión. El Guía de inicio rápido es un manual que por separado debería tener todo lo que necesidad de empezar a jugar rápidamente.

Una vez que esté listo para más información en profundidad, este manual de referencia es para usted. Este manual describe el funcionamiento de cada característica única y los parámetros de la fusión y usted debería ser capaz de encontrar respuestas a todas sus preguntas Fusión aquí.

También hemos recopilado una lista de preguntas más frecuentes al final de la de este manual que debe abordar muchas de sus preguntas de solución de problemas. Por favor, consulte el FAQ antes de ponerse en contacto con nuestro personal de apoyo técnico, que le ahorrará tiempo y energía para usted y nuestro personal de apoyo de amigos.

Consejos útiles se destacan en un cuadro sombreado de esta manera.

Cuando algo importante aparece en la manual, un signo de exclamación (como el de muestra a la izquierda) aparecerá con algunos un texto explicativo.

Introducción

Características principales

La estación de trabajo de fusión está repleto de características para ayudarle a tomar mejores música. Echemos un rápido vistazo a estas características y tener una idea de por qué cada función es importante.

Integración Total

La fusión tiene una de las listas más característica de cualquier estación de trabajo en el mercado hoy en día. Dicho esto, lo bello Acerca de esta estación de trabajo no es su gran número de características, pero más bien la perfecta integración de estas características entre sí. Todas las diferentes partes (sintetizadores, grabador de disco duro, sampler, arreglista, mezclador, etc) hablar entre sí de forma inteligente para que pueden concentrarse en escribir canciones en lugar de la solución de problemas por qué una parte no funciona bien con otro.

Por ejemplo, puede utilizar el modo de canción para organizar y registrar de audio digital y MIDI perfectamente en la misma pantalla. Tú no tienen que preocuparse por conseguir un arreglista MIDI independiente y grabadora de disco duro para trabajar juntos desde que hemos tomado el cuidado de eso para usted. Una vez que hayas terminado la organización, cada uno de sus sintetizadores y pistas de audio aparecen automáticamente en su mesa de mezclas para un rápido e intuitiva mezcla como en un mezclador por hardware. Otra vez, todo de forma automática e intuitiva establecidos en una forma que tiene sentido para los músicos. Incluso cargar, guardar y organizar sus canciones y programas (que a menudo puede convertirse en un Solución de problemas de dolor de cabeza) se ha hecho completamente sin fisuras puede cargar programas, ya sea del disco duro o de memoria Compact Flash sin tener que preocuparse de lo que pasa "bajo el capó" de la estación de trabajo (si lo no quieren, que lo es).

Interfaz intuitiva

Hemos analizado cómo los músicos común de trabajo y descubierto forma de simplificar el proceso de composición. Por ejemplo, hemos minimizado las pulsaciones de teclas y se colocan accesos directos y rápidos botones de acceso justo donde la mayoría de los músicos que quieren.

La interfaz de usuario ha sido cuidadosamente diseñado tanto para principiantes los jugadores hardcore y los entusiastas del teclado sintetizador por igual. Lo hicimos a través de una interfaz de diseño de dos niveles: En el nivel superior, los usuarios novatos pueden encontrar lo que necesita de forma rápida sin tener que tener que ver (o tratar) el funcionamiento interno más complejo del teclado. Por otra parte, twiddlers mando puede ir cavar más profundo dentro de los menús de la Fusión y el programa a sus contenido de los corazones ". Independientemente del tipo de usuario es usted, usted encontrar la interfaz es clara e intuitiva.

Introducción

Síntesis de la fusión de Motor

Su fusión es capaz de cuatro tipos completamente diferentes de la síntesis:
Muestra de reproducción, analógica virtual, FM y Modelado físico. Nuestra marca nuevo "Dynamic DSP de síntesis" motor le permite cargar cualquier combinación de los tipos de síntesis que le gustaría utilizar. No hay límites artificiales colocados en la síntesis o la polifonía, eres libre de configurar y empuje la
La fusión en la medida en que el motor de sintetizador puede manejar (que está bastante lejos se considera que son ocho procesadores en el interior).

Muestra de reproducción

La síntesis de la reproducción de la muestra le permite utilizar los sonidos grabados de la instrumentos reales (o cualquier otro sonido grabado, para el caso) a crear un programa. Por ejemplo, "la fusión de Grand Piano" el programa es en realidad un gran concierto cuidadosamente registrados. En general, la síntesis de la reproducción de la muestra es una gran manera de la reproducción de versiones reales de los reales, los instrumentos acústicos.

Virtual Devices (VA) Síntesis

Síntesis analógica le permite crear sonidos maravillosamente complejo utilizando un pequeño número de formas de onda simple, sobres, y de bajo osciladores de frecuencia.

¿Qué significa todo esto en términos musicales? Esto significa que usted puede crear los bajos profundos, almohadillas exuberante, y muchos otros sonidos analógicos sintetizadores se sabe que sin la dificultad y el gasto de la síntesis analógica real.

Síntesis de FM

La síntesis FM fue creado en la década de 1970 y se convirtió en una noche a la mañana sensación debido a su capacidad para producir piano electrónico, campana, y melódicos sonidos de percusión como el vibráfono y marimba. Estos sonidos son creados mediante la adopción de fuentes de sonido y de la modulación de sus frecuencias.

Sintetizadores FM de programación utilizado para ser un desafío, ya que puede ser difícil de conceptualizar y visualizar cómo su forma de onda interactúan unos con otros. Hemos diseñado cuidadosamente el Gráfica Fusion router señal de FM para hacerle saber lo que es pasando sin abrumar con demasiada la información, lo que es fácil para esculpir el sonido perfecto querer. Toda la información detallada se puede encontrar en distintos sub páginas en la sección de síntesis FM.

Introducción

Modelado Físico

Modelado físico es un estado del proceso de arte que matemáticamente se describe cómo una onda sonora se comportaría si estaban dentro de un instrumento real. Esto da como resultado increíblemente reales instrumentos virtuales que se pueden jugar en la fusión. El fresco cosa es que usted realmente puede crear instrumentos virtuales que hacer no (o no) existen en la vida real, simplemente definiendo su los parámetros en consecuencia. Por ejemplo, puede crear una de 30 pies largo flauta juega con un aliento fuerza de huracán si desea -como el cielo es el límite!

Modelos físicos que implican una gran cantidad de matemáticas y los parámetros del modelo son a menudo muy complejos y difíciles de entender. Tomamos un mucho cuidado en el diseño de una interfaz que los músicos pueden se refieren a lo que le permite ajustar sus sonidos en tiempo real sin matemáticas complejas o parámetros de confusión. Actualmente, la La fusión de dos modelos físicos que le permite crear los más realista (o irreal, si eso es lo que está en) el viento y la caña instrumentos cada vez que salen de un sintetizador.

Introducción

Ocho canales Grabador de disco duro

La mayoría de los jugadores de teclado que grabar canciones terminan teniendo su sintetizador de partes y su registro en una grabadora multipista separado junto con de otros instrumentos en directo (batería, guitarra, etc) Después de haber construido algunos legendarios grabadoras multipista en el pasado, incluyendo el ADAT y el HD24, que integrado de 8 canales, 24 bits grabadora de disco duro en la fusión.

Hay varias ventajas a tener una grabadora multipista integrado más de un teclado separado y multipista. En primer lugar, usted tiene mucho menos arte para comprar, llevar, y mantener-con la fusión, puede hacer todas sus grabación y mezcla en un cuadro de lo que es mucho más fácil grabar en el carretera. En segundo lugar, desde los sintetizadores, secuenciadores, y la grabadora multipista están contruidos para trabajar juntos desde el principio, no pierde ningún tiempo Solución de problemas de por qué las cosas no están funcionando correctamente. Por último, ya que está organizar y editar todos sus MIDI y audio en una pantalla, usted les resulta mucho más fácil y más rápido para componer y grabar canciones.

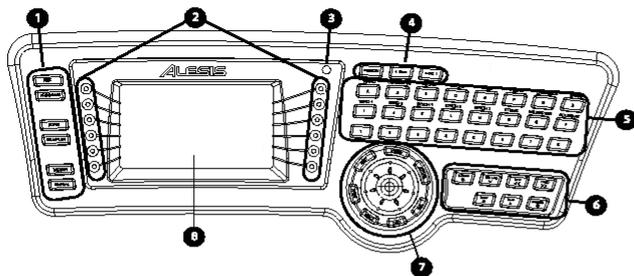
El registro de entradas en 24 bits, 44,1 kHz y pueden estar activas al mismo tiempo, lo que le permite grabar hasta ocho canales de forma simultánea. Todas las entradas son equilibrado y la grabadora tiene controles de transporte estándar con localizar puntos.

Capacidad de toma de muestras

Si desea crear un programa personalizado utilizando sus propios sonidos, se puede hacerlo con la toma de muestras de Fusion. El muestreador tiene entradas estéreo con un Trim mando para el ajuste de los niveles. Sus muestras grabadas pueden ser mono o estéreo, y se registran y se almacenan los archivos en cualquiera de los Fusion disco duro interno o de tarjetas Compact Flash.

Capítulo 1: Fusión de hardware

Centro de la Sección



1. Botones de selección de modo (Mix, programa, Song, Sampler, mezclador y Mundial): Estos botones de selección de los modos principales de la fusión.

2. Botones Soft (No hay etiquetas en el panel frontal): Estos botones coinciden con las etiquetas de la pantalla LCD y le permiten navegar por la interfaz de usuario.

3. Control de contraste Esta perilla ajusta el contraste de la pantalla LCD.

4. Categoría y botones de Banco (Categoría, el Banco de avance y retroceso):

El botón de la categoría trae la función de la categoría en la pantalla LCD.

El Banco de avance y retroceso botones le permiten moverse rápidamente a través de bancos de sonido.

5. Botones de acceso rápido (P, 1-8): Estos botones le permiten seleccionar directamente a un banco y un programa específico en un banco.

6. Controles de transporte (Localizar, Set Localizar, rebobinar, avanzar rápidamente, Stop, Reproducir y grabar): Estos botones se utilizan para reproducir canciones, fijar y seleccionar ubicar puntos en una canción, así como otras funciones de control en otros Modos de transporte.

7. Control de la rueda y botones de edición (Edición, anterior, siguiente, Inc, diciembre, la tienda y Deshacer): El disco de control se utiliza para desplazarse rápidamente a través de los valores en la pantalla cuando el cursor resalta un parámetro. El

Botón Editar le permite "ver" bajo el capó "del modo que se

actualmente seleccionado. El botón de deshacer le permite volver a la anterior

configuración de los parámetros en caso de que cambie de opinión acerca de una edición que ha

hecho. El botón de la tienda le permite nombrar y guardar su trabajo. El

Botones Siguiente y Anterior permiten navegar por los parámetros de las páginas.

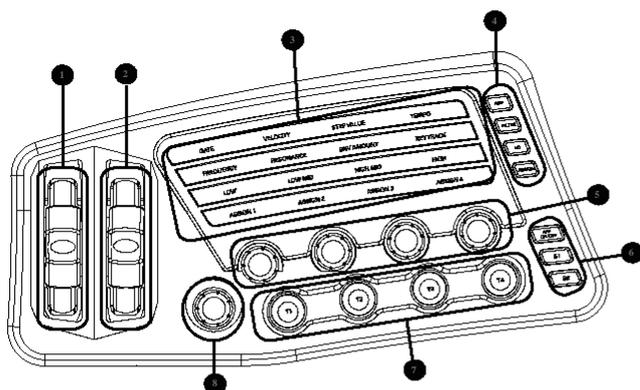
Por último, el INC y diciembre botones le permiten el paso a través de los valores de una el parámetro resaltado.

8. LCD (Liquid Crystal Display) : Esta pantalla se utiliza para ver parámetros y la información en relación con el modo que tienen seleccionado.

1

Capítulo 1: Fusión de hardware

Descripción del panel de rendimiento



El rendimiento de la fusión de Grupo tiene varios controladores en tiempo real (ruedas, perillas, botones y conmutadores) que se pueden asignar a realizar una variedad de tareas. Estos controladores le permiten ajustar los sonidos en tiempo real mientras juega para máxima expresión y el control de sonido.

Los componentes del Panel de rendimiento consisten en lo siguiente:

1. Pitch bend wheel : Esta rueda le permite subir o bajar la lanzamiento de su programa durante una actuación. Empuje la rueda hacia adelante para elevar el tono y tira de ella hacia usted para bajar el tono. El la rueda es por resorte y se ajustarán de nuevo a la normalidad una vez que se suelta.

Usted puede cambiar el rango de pitch bend para cada programa de la base en la Programa / página Paso en el menú de programa. Véase "Pitch Bend Range" parámetro en la página 41 para más información sobre esto.

2. Rueda de modulación : La rueda de modulación puede ser asignado a el control de una variedad de parámetros como vibrato, tremolo, la cantidad de FM, etc Esta rueda se suele asignar a vibrato como un defecto, pero es posible asignar a casi a todo en la fusión.

Usar la matriz de modulación para el mapa de la rueda de modulación. Véase la página 236 para más información sobre la matriz de modulación.

3. Funcionamiento de la rejilla : La rejilla de rendimiento le permite asignar lo que sus cuatro botones de control hacer (véase la sección 6 para más información sobre el control de Mandos). Al tener cuatro "filas" de las funciones, los botones pueden realmente controlar hasta 16 parámetros diferentes. Usted puede decir qué fila es seleccionados por la fila activa está iluminado mientras que las otras filas siendo atenuado. La ARP, ADC, EQ, y los botones ASSIGN (véase a continuación) se utilizan para seleccionar la fila activa.

Capítulo 1: Fusión de hardware

1

4. ARP, FILTRO, EQ, ASSIGN: Estos botones de selección de la fila activa en el panel de resultados. ARP, ADC, y EQ son hard-wired arpegiador, el filtro, y las funciones de EQ mientras que la fila le permite asignar mapa las perillas de control de los parámetros de su elección. Notarás los nombres de los botones en la parte inferior de la pantalla LCD cambio a la reflejan lo que la fila que ha seleccionado. Por ejemplo, si selecciona "EQ", la parte inferior de la pantalla cambiará a la baja, baja-media, alta, media y alta.

Los botones se pueden asignar la fila asignada a través de la matriz de modulación. Véase la página 236 para más información sobre la matriz de modulación.

5. Los mandos de control: Estos botones se pueden utilizar para manipular todos los tipos de parámetros dentro de la fusión, como las frecuencias de filtro, resonancia, la modulación, o incluso el tempo. La rejilla de rendimiento (ver sección # 3 arriba) te informa sobre tus botones están asignados al control. Al girar un botón, usted notará en el pomo de la pantalla (en la parte superior nivel de programa, Zapping, y los modos Song) cambiará en consecuencia.

Estos botones de trabajo en tiempo real para que pueda escuchar los efectos de su mando jugueteando mientras juegas.

6. ARP On / Off, S1, S2,: La ARP On / Off (arpegiador) botón activa y desactiva el arpegiador Fusion. Los botones S1 y S2 son asignables ON / OFF switches que se pueden establecer a afectar a todos los tipos de funciones dentro de la fusión, como filtros o envíos de efectos. Cambiar de tareas pueden ser realizadas a través de la matriz de modulación. Véase la página 236 Para más información sobre la matriz. Véase la página 213 para más información sobre la Arpegiador.

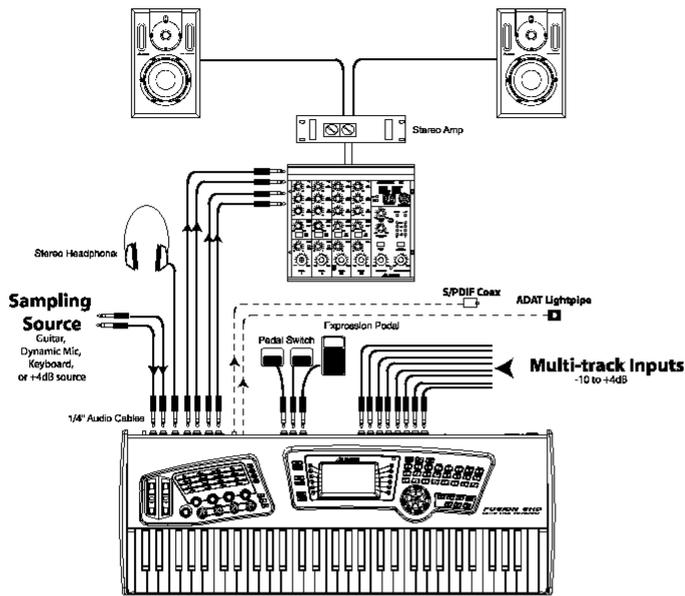
7. GATILLO 1 a 4: Estos cuatro botones asignables pueden desencadenar sobres, Osciladores de baja frecuencia, y muchas otras funciones. A diferencia de los interruptores S1 y S2 descrito anteriormente, estos botones de activación sólo se activa cuando se explotación hacia abajo una vez que suelte el gatillo que se vuelven inactivas. Utilizar la matriz de modulación para asignar estos botones (véase la página 236 para más).

8. MASTER VOLUME: Este es el volumen de la fusión de Master Control.

1

Capítulo 1: Fusión de hardware

Diagrama de conexiones de audio:



Este diagrama muestra cómo usted puede conectar su fusión con el resto de su estudio. Repasemos y discutir las entradas y salidas. Empezaremos por el lado izquierdo del diagrama de arriba y el trabajo de nuestra manera de el derecho a:

Insumos de muestreo: Estas entradas con etiqueta "Izquierda / Mono" y "derecha" -- toma de muestras de alimentación interna de la Fusión. Puede utilizar estos insumos para la captura de sonidos a convertir en un programa personalizado. La estación de trabajo le permite de la muestra en estéreo o mono, y la perilla de ajuste de ganancia le permite activar la función de nivel.

Tenga en cuenta que puede utilizar estos insumos a la ruta de un micrófono (o de otro dispositivo externo) a través de la síntesis de la fusión o los efectos motores. Esto efectivamente convierte a la fusión en un procesador extremadamente potentes efectos.

Salidas de auriculares: Conecta tus auriculares a esta salida. Esto salida de los espejos lo que está saliendo de los principales resultados de la Fusión. En otras palabras, si has derrotado sonidos de la entrada auxiliar Salidas, no se oye en los auriculares.

Acerca de las entradas y salidas:

Todas las entradas y salidas de audio uso equilibrado de 1/4 "conectores TRS. Usted puede utilizar de desequilibrada "TS cables para estos conexiones, pero usted debe considerar el uso de cableado balanceado para la máxima claridad y menor ruido posible. Esto es especialmente importante si tiene los cables largos en su estudio desde calidad de audio se degrada rápidamente como desequilibrada aumenta el cableado de longitud.

Capítulo 1: Fusión de hardware

1

Principales resultados: Estos son los principales productos de la Fusión. Por defecto, todos los sintetizador de audio multipista y se dirige a estos productos y se le en general, conecte estas salidas a su amplificador (o mesa de mezclas).

Las salidas AUX: Se trata de un segundo par de salidas en los que puede ruta de audio multipista y sintetizador si desea procesar estos pistas de manera diferente.

S / PDIF: Este producto está diseñado para transferir sonidos digitalmente para otros artes de pesca en su estudio que soporte S / PDIF. Este resultado refleja lo que se envía fuera de las salidas principales en el sintetizador.

Salida óptica: Esta salida digital óptica es compatible con 8 canales Formato ADAT. La salida será de la siguiente manera:

ADAT Canal	Salida
1	Principal por la izquierda
2	Main Out Right
3	Salida auxiliar restante
4	Aux Out Right
5	Insertar 1 Enviar restante
6	Inserte 2 Enviar restante
7	Insertar 3 Enviar restante
8	Insertar 4 Enviar restante

Pedales: Estas tres entradas le permiten controlar una gran variedad de funciones. La expresión es el controlador continuo de Fusión pedal de expresión de entrada y se pueden asignar para controlar cosas como el volumen.

La entrada FOOTSWITCH es configurable y le permite activar sobres, Osciladores de baja frecuencia, y otros eventos con el pie. Es similar a la del gatillo botones se encuentran en el Panel de rendimiento. A diferencia de la EXPRESIÓN de entrada, el pedal es binario y de que sea "en" o "apagado", sin rango de control en el medio.

La entrada para sostener es un pedal de sostenido y es comúnmente usado por instrumentos de teclado para sostener las notas. Al igual que el pedal, el Sustain pedal input es "sobre" o "apagado" y no hay medio terreno.

¿Por qué tienen dos conjuntos de resultados?

Digamos que usted ha creado un bajo / plomo división, pero desea EQ y el proceso de cada parte de manera diferente que utilizan artes de fuera de borda. No problema, sólo la ruta del bajo a una salida (ya sea principal o Aux Out) y la llevan a la otro. Ahora tiene dos totalmente separados los instrumentos que salen de cada salida.

Si los programas son mono, en realidad con cuatro canales independientes para trabajar con (Principal izquierda, principal derecha, Aux izquierda, y Aux A la derecha), dando aún más flexibilidad para procesamiento fuera de borda / mezcla.

Una nota sobre la S / PDIF de cableado

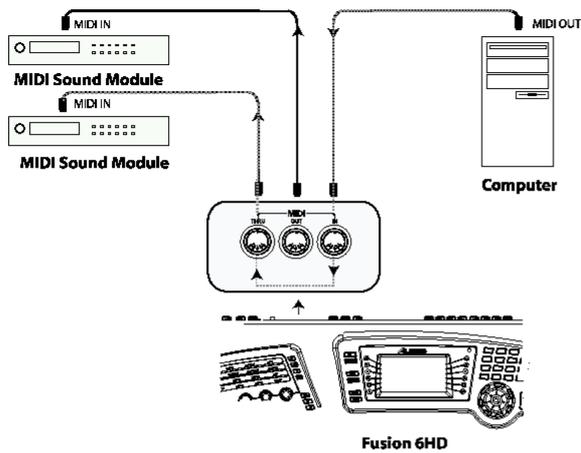
El S / PDIF en la parte posterior de la fusión se parece a un conector RCA estándar, pero no puede utilizar cables de audio comunes para a este respecto. S / PDIF requiere especial 75-ohm "digital audio" cables para trabajar correctamente y tendrá como resultado más probable es que en muy ruido blanco voz alta si se utiliza el tipo equivocado de cables. Si usted escucha los clics, los contaminantes orgánicos persistentes, o ruido blanco cuando se utiliza S / PDIF, el cable es la causa más probable.

1

Capítulo 1: Fusión de hardware

Entradas multipista: Estas ocho entradas de un enlace directo a la fusión es difícil grabador de disco. Usted puede utilizar estos insumos para grabar cosas como vivir instrumentos (guitarra, bajo, batería, etc), así como mezcladores, reproductores de CD, tocadiscos, y más. Tenga en cuenta que usted necesita para conectar una señal de nivel de línea en estos insumos y muchos instrumentos (micrófonos de condensador, guitarras, giradiscos, etc) requieren de un preamplificador para llevar la señal hasta la línea de nivel antes de poder grabar en la fusión.

Las entradas se puede cambiar entre 10 y +4 dB para dar cabida a todos tipos de artes que van de "consumidor" a "nivel profesional" (véase página 202 para más información). Las capturas grabador interno de audio en un 44.1K velocidad de muestreo de 24 bits con una fidelidad de audio que le permite hacer muy grabaciones de alta calidad sin ningún otro equipo adicional.

MIDI con éxito:

Este diagrama muestra las maneras comunes de conectar su fusión con otros arte en su estudio a través de MIDI.

MIDI IN: Conecte la salida MIDI de su equipo externo a la "MIDI In" de la fusión cuando desea que la fusión de recibir MIDI datos del mundo exterior. Hay dos escenarios comunes en los que usted querrá esto:

1. Usted puede querer usar otro teclado para controlar la fusión. Esta es la comúnmente se realiza por los actores en el escenario sintetizador si desea utilizar una "" Maestro del teclado para controlar todos los otros teclados.
2. Es posible que desee organizar una canción en la computadora de un secuenciador MIDI, y a continuación, utilizar el secuenciador para reproducir los sonidos de la fusión.

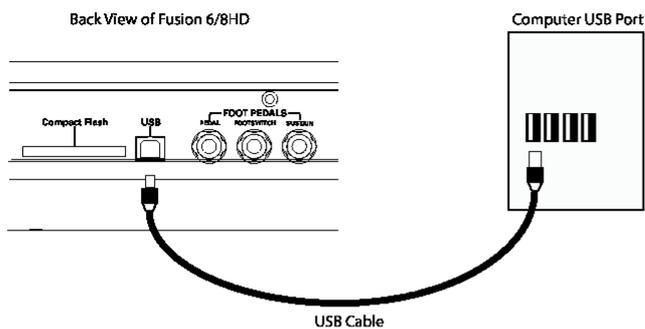
MIDI OUT: Si desea utilizar su fusión para controlar otros sintetizadores o para enviar datos MIDI a un programa de secuenciación MIDI en un equipo, debe conectar esta salida a la entrada de su MIDI dispositivo de destino (módulos de sonido, otros teclados, secuenciador externo, etc.)

MIDI THRU: Todos los datos MIDI que viene en el "MIDI IN" conexión pasa a través de la fusión y la envió fuera de la "MIDI A TRAVÉS DE "Jack no se encuentran afectados. Esta es una característica útil para las personas utilizando varios teclados (o módulos MIDI), junto con un "Master" Controlador MIDI, ya que le permite pasar datos MIDI a todos sus sintetizadores.

1

Capítulo 1: Fusión de hardware

Computer / USB de Conexión:



USB: Conecte su fusión a un Mac o PC para transferir archivos fácilmente. El Fusion soporta USB 2.0 y es totalmente compatible con USB 1.1/1.0, pero te recomendamos que utilices 2.0 ya que los archivos de audio tienden a ser bastante grande y las transferencias será más lento en las conexiones USB 1.1/1.0.

El Fusion está diseñado para trabajar con cualquier computadora que soporte "USB Mass Storage" y los dispositivos que utilizan el estándar de formato FAT32. Actual versiones de prácticamente todos los sistemas operativos comunes apoyar estos características.

Para más información sobre la memoria, almacenamiento y archivo la gestión, consulte la sección titulada "Conservación de Su trabajo", que comienzan en la página 37.

Alimentación de la fusión

Antes de conectar el cable de alimentación, asegúrese de que el poder de la fusión de está apagado. No hay necesidad de preocuparse acerca de si está utilizando 110V o 220V desde la fusión tiene una potencia de conmutación interna la oferta que se ajusta automáticamente a la potencia correcta configuración en cualquier parte del mundo.

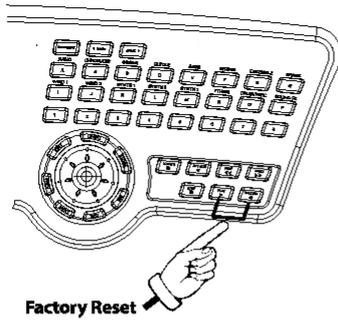
1. Enchufe el extremo hembra del cable de alimentación en el poder de la fusión de socket.
2. Enchufe el macho (plug) final en una toma de corriente de tierra.

*No poder-el ciclo de la fusión en varias ocasiones!
Si lo hace, puede dañar a la estación de trabajo.
Poder repetidas ciclismo pone el sensible electrónica interna (en particular, el duro la unidad, la memoria y procesadores) en virtud de indebida el estrés y puede acortar la vida útil de estos componentes. Bajo uso normal, estos componentes proporcionará muchos años de funcionamiento sin problemas.*

Tratar la fusión como un equipo: Si necesidad de reiniciar el sistema, espere unos 10 segundos antes de reiniciar la máquina. Esto dará a la condensadores dentro de la unidad de tiempo para cumplir y para la memoria para borrar.

1

Capítulo 1: Fusión de hardware

Factory Reset

La fusión tiene una "restauración de fábrica", opción que restablecer el mundial de los parámetros a sus valores iniciales de fábrica. Esto ha sido incluido como un opción de último recurso en caso de que accidentalmente ha cambiado un valor global y la necesidad de devolver la estación de trabajo volver a la normalidad rápidamente.

Restablecimiento de la fusión es fácil: Mantenga pulsado el tocar y grabar botones como encender el Fusion y esperar a que la unidad para terminar de carga. Una vez que se muestra la pantalla del programa, los valores de fábrica han ha cargado, y su fusión está listo para salir.

Tenga en cuenta que haciendo esto no cambia ninguno de los sonidos programados, canciones, muestras, o arpegios. Restablecer sólo afecta a los parámetros encuentra en el modo Global.

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión

Fusión 101: Los Fundamentos

Si eres nuevo en las estaciones de trabajo y no está seguro acerca de lo que todo lo que hace (o por qué es importante), esta sección es para usted. Tomemos un momento para explicar todos los aspectos básicos que usted necesita saber:

¿Qué es un programa?

Los sonidos en su fusión son llamados "Programas". Contener todos los programas las muestras, rutas, ajustes, y otros programas necesarios para crear el sonido. Por ejemplo, nuestro "Grand Piano" de sonido que contiene toda la las muestras individuales, puntos de bucle, los parámetros del filtro, y otros valores que conforman el piano.

¿Qué es una mezcla?

Un "Mix" es simplemente una colección de programas. Cada mezcla puede contener hasta 16 programas y los programas pueden ser de varias capas, por partes, o la creación de una número de maneras de ayudarle a obtener el sonido que está buscando. Ser capaz de para cargar y organizar múltiples programas en diferentes formas se abre un mundo de posibilidades musicales de las siguientes "Fusion Architecture" se explicarle sus opciones en detalle.

¿Qué es una canción?

Una "canción" es un acuerdo completo (incluyendo tanto los sintetizadores y digital de piezas de audio) que se crea mediante la fusión de secuenciador MIDI y de multipista grabador de audio digital. Una canción puede tener hasta 32 sintetizador pistas, así como 8 pistas de audio digital. Esto significa que usted puede componer, grabar, editar y mezclar una canción entera todo dentro de la fusión.

¿Qué es un sampler?

Un "Sampler" es un dispositivo de grabación que le permite capturar un sonido (llamado un "Muestra") que usted puede reproducir y manipular en una serie de de diferentes maneras. El Fusion construido en sampler le permite grabar su propios instrumentos, loops, y otros sonidos que usted puede dar vuelta en su programas personalizados. Esto significa que no se limitan a la clase de mundo conjunto de programas que se incluyen con la fusión y que son libres de crear sus programas propio.

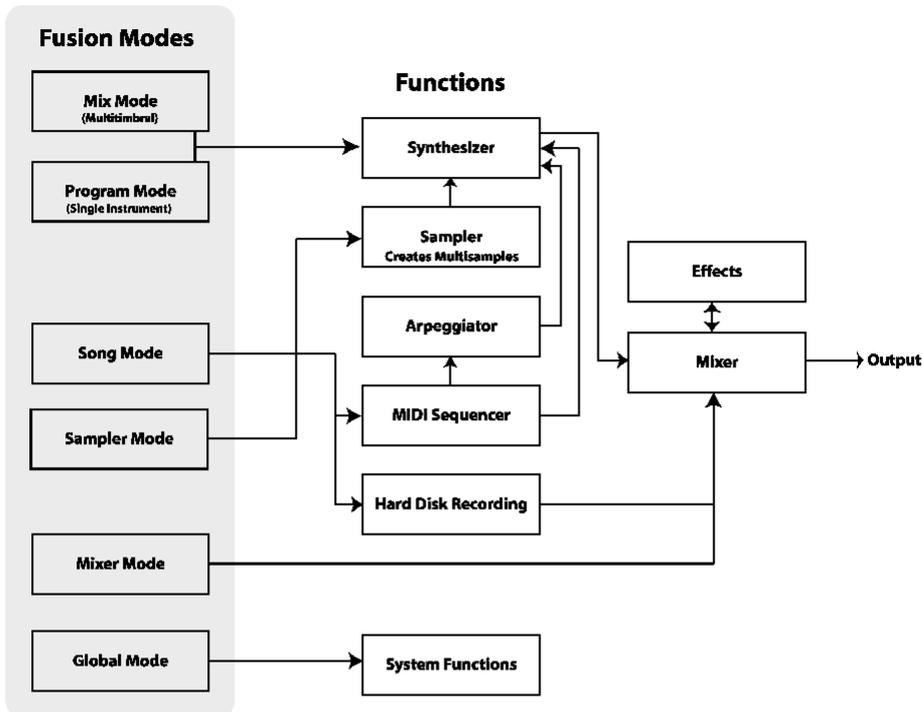
¿Por qué no los llaman "Actos?"

Usted se estará preguntando por qué lo hacemos no sólo los llaman "instrumentos". Hacemos esto para evitar la confusión. La palabra "instrumento" se ambigua y podría ser confundirse con otras cosas (como el De hardware real de fusión, o la fuente de un de la muestra más que el resultado de poner así como un conjunto de muestras para formar un programa). Por otra parte, "Programa" tiene una definición específica que no puede ser confuso.

2

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión

Fusion Arquitectura



La fusión está repleto de un montón de características y puede ser fácil ser abrumados por todo. Tomemos un momento para explicar cómo todos los diferentes partes interactúan entre sí.

Echa un vistazo al diagrama de arriba. Las flechas muestran cómo de audio, MIDI, y los datos de control de los flujos de una parte de la fusión a otro. Si alguna vez se encuentra la confusión por cómo se enrutan las señales, consulte Volver a este diagrama para ayudar a solucionar las cosas.

En la columna de la izquierda, verás las diferentes modalidades de la fusión. Estos modos se enumeran en el mismo orden en que aparecen a la izquierda de la pantalla LCD de la Fusion.

Paseando por la fusión

Los botones de modo

La fusión tiene seis modos: Mix, programa, Song, Sampler, mezclador, y Mundial. Cada modo está especializado para realizar tareas específicas, que son tratadas a continuación.

Tenga en cuenta que Mix, programa, Song, y los modos de muestreos tienen parámetros que se pueden editar. Para ir "bajo el capó" de estos modos, pulse el botón EDIT situado en la parte superior izquierda de la rueda de datos. Para volver a la "Top" simplemente pulse el botón de modo que otra vez.

Modo Programa

Este modo es donde probablemente pasará la mayor parte de su tiempo. En modo de programa, usted puede cargar y reproducir un instrumento en un momento y explorar los miles de sonidos que se pueden encontrar en el Fusión. Digamos que sólo quiero jugar un piano de cola, sólo entran modo de programa, llame el tipo de piano que usted desee, y listo!

El botón de categoría a la derecha de la pantalla le llevará a la una "Biblioteca Digital" modo de que le ayudará a localizar programas específicos rápidamente.

Por último, cuando esté listo para crear sus propios programas, puede hacer eso en modo de programa también.

Modo de mezcla

Mezclar el modo es "el Fusión multitímbrico modo". Esto significa usted puede tener varios programas cargados y jugando en el mismo tiempo. En general vamos a usar el modo de mezcla en una de tres maneras:

1. Capas de sonidos. A veces usted querrá de nivel dos sonidos en uno encima del otro para que pueda escuchar a ambas cuando usted juega. Un ejemplo de esto es tener una cuerda de piano, más jugando en el mismo tiempo.
2. Splits. A veces usted desea dividir el teclado para que pueda jugar un programa con su mano izquierda y otro programa con la derecha. Por ejemplo, teclistas a veces como a desempeñar un papel de bajo con la mano izquierda y una ventaja de sintetizador de la derecha. El modo de mezcla es de la forma más fácil hacer esto.
3. Externos de Secuenciación. Si usted está usando un externa secuenciador y desea utilizar la fusión como fuente de sonido módulo, usted puede cargar hasta 16 programas y asignar cada programa a un canal diferente que usted puede entonces el control con un secuenciador externo.

2

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión

Modo canción

El modo de canción te lleva a la de audio y secuenciador MIDI encontrado dentro de la fusión. Usted puede organizar, editar y grabar sus composiciones utilizando este modo. Song modo controla tanto su Secuenciador MIDI, así como su grabadora de disco duro y ofrece hasta 32 pistas MIDI y 8 pistas de audio para cada canción.

Modo Sampler

Cuando estés listo para crear su propia reproducción de la muestra programas, el modo Sampler es donde usted necesita ir. Todo edición de muestreo y de forma de onda tiene lugar aquí. Pulse Editar cuando estás en el modo de sampler y verás todas la edición y capacidades de mapeo de la fusión en el multi zona, de la muestra, Proceso, y las fichas de utilidad a lo largo de la parte izquierda de la pantalla.

Una vez que haya terminado con sus muestras, puede crear una nueva de programa (con el modo de programa) y luego cargar y reproducir simplemente como cualquier otro programa sobre la fusión.

Modo Mezclador

Modo Mezclador ha sido creado de forma que usted puede mezclar sus sintetizadores y pistas de audio en una sola pantalla. El mezclador le permite establecer los niveles y pan posiciones para cada sintetizador de audio y tema, así como establecer niveles de envío y habilitar o solo las pistas, igual en un mezclador hardware.

Tenga en cuenta que el mezclador sólo es accesible cuando usted está en Mix y Song modos ya que estos son los únicos modos en que puede tienen varios programas o las pistas de audio para mezclar juntos. Programa o modos Sampler sólo tocar un instrumento en un momento y no requieren de un mezclador (ya que no tienen nada que mezcla)

Modo Global

El modo Global le permite establecer los parámetros que afectan a todas las áreas de la Fusión. Por ejemplo, cosas como maestro de ajuste, y el teclado la ampliación de velocidad se puede encontrar aquí.

La ficha Configuración le permite modificar varias teclado, MIDI, y los ajustes de controles relacionados, mientras que la ficha le permite MEDIA acceder al disco duro y tarjeta Compact Flash. El SISTEMA pestaña le permite ver y actualizar la información del sistema actual.

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión

Desplazamiento por los menús El Fusion

Toda la navegación en la fusión se lleva a cabo utilizando el panel central. Let's romper la navegación de sección por sección:

1. **MODE SELECT:** Estos botones le permiten cambiar en la mezcla, Programa, Song, Sampler, mezclador, o Global modos de transporte.

Si se ha pulsado el botón Editar y que está editando los parámetros de las profundidades de la fusión, puede volver al "Top Nivel" del modo pulsando el botón de modo de nuevo.

2. **CONTROL DE RUEDAS Y ALREDEDORES botones:** Los Rueda de control de la fusión le permite desplazarse a través de los sonidos y los parámetros con rapidez. Al girarlo hacia la derecha es la misma que presionando el "Inc" (o incremento), situado en una sucesión rápida mientras que girándolo es el mismo que empuja el "diciembre" (o disminuir) el botón.

Normalmente, se recomienda utilizar esta rueda de control de parámetros grandes los cambios (como ir de 0% a 100%), mientras que usted va a utilizar el Inc / Dec botones de ajuste fino (por ejemplo, va del 10% 12%).

3. **La Edición, Deshacer, TIENDA, anterior, siguiente, DEC e INC** botones que rodean el disco de control tienen las siguientes funciones:

EDIT: Este botón te lleva "bajo el capó" de la mezcla, Programa, Song, y los modos de Sampler-que le permite ajustar o ajustar varios parámetros de la de los modos.

UNDO: Este botón le permite deshacer acciones recientes en caso de que cambie de opinión acerca de algo que has editado. Usted tiene 100 niveles de deshacer disponibles para la mayoría de funciones.

TIENDA: Este botón le permite guardar todos los cambios que ha realizado en su programa, mezcla o canción.

Anterior, Siguiente: Los botones Siguiente y Anterior permiten para seleccionar los distintos parámetros editables en cada página.

DEC, INC: el decrecimiento y el Incremento de botones le permiten modificar los valores de los parámetros seleccionados.

Deshacer acciones:

El botón Deshacer se encenderá cuando se posible deshacer una acción.

Guardar el trabajo:

Recuerde guardar su trabajo antes de cambiar un programa, canción, o mezcla. Si cambiar un programa, mezcla, o una canción sin ahorro, perderá todas las modificaciones que ha hecho.

El "  "Icono en la parte superior derecha de la pantalla indica que algo se ha editado en su programa, mezcla, o una canción desde la última vez que guardó. Si estos cambios son importante, usted debe guardar su trabajo antes de cambiar a otro programa, mezcla, o la canción.

Volviendo a la configuración predeterminada:

INC y pulsando ambos botones de diciembre en el mismo tiempo volverá cualquier parámetro que se está editando por defecto de su "estado". Esta es la útil en casos en los que se pellizcar un parámetro y decide que le gustaría saltar Volver al estado por defecto.

2

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión

4. Botones blandos: Los 12 botones sin etiqueta a lo largo de los lados de la pantalla y permiten acceder a diferentes partes de la interfaz de usuario. Los botones de la izquierda de la pantalla están "Botones de menú" que le permiten acceder a las diferentes pestañas dentro de cada modo. Los botones a la derecha de la pantalla que aparezca diferentes páginas y superposiciones (es decir, indicaciones, submenús, etc), dentro de cada pestaña.

Cada vez que se ha abierto una plantilla o un mensaje, tendrá que para salir de ese sistema pulsando el botón "Aceptar", "Cancelar" o "Salida" botón para poder editar cualquier parámetro adicional.

Por último, si alguna vez se pierden de navegación a través de la fusión de menús, usted puede volver a pulsar el botón de menú actual (a la izquierda lado de la pantalla) para llevarle de vuelta a la página inicial de que menú.

Acerca de los botones blandos:

Usted puede haber notado que algunos botones blandos tener un pequeño punto situado en la parte inferior izquierda esquina, mientras que otros botones tienen un triángulo.

El punto indica que una acción se realizar tan pronto como se pulsa el botón. Estos botones se conoce como "la acción botones".

Los botones con el triángulo en la esquina son conocidos como "overlay" botones y abierto una página de menú. Esta página se conoce como un "overlay" porque aparece en la parte superior de la la página actual y debe estar cerrado antes. Usted puede regresar a su menú. Superposición de las páginas se cierran presionando los botones blandos derecho "OK", "Cancelar" o "Salida".

5. CATEGORÍA Y BANCO: El botón de acceso CATEGORÍA "La fusión de bibliotecario de sonido." El bibliotecario de sonido le permite para ver sus programas (o mezcla si está en modo de mezcla) ordenados por categoría. Por ejemplo, cuando estás en PROGRAMA el modo, el botón de categoría será una pantalla que muestra los programas contenidos dentro de cada categoría. Esto hace que sea más fácil Para encontrar un programa en particular que usted está buscando.

Los botones BANK le permiten desplazarse por las diferentes los bancos de programas y mezclas que se almacenan en la fusión.

6. BOTONES DE ACCESO RÁPIDO: La fusión ofrece veinte rápido de cuatro botones de acceso para facilitar el acceso a los sonidos, parámetros editables, y otras cosas. Los dieciséis de estas botones están etiquetados como la A a la P, mientras que los ocho restantes botones (fila inferior) están contados. Esto le da acceso a la los 128 primeros sonidos que pueden ser almacenados en un banco (desde $16 * 8 = 128$). Una vez que usted está familiarizado con los sonidos que te gusta en la De fusión, se les puede llamar directamente desde el modo de programa uso de estas teclas de acceso directo. Por ejemplo, usted puede acceder a la Piano de cola (el programa A 1) pulsando el botón "A" y "1".

El 18 RÁPIDO botones de acceso puede ser configurado para servir de otras funciones útiles como la rápida activación / desactivación de osciladores a medida que son de edición y el diseño de sonidos en el Programa de modo. Estas funciones adicionales serán cubiertas en el futuro secciones de este manual a medida que surgen.

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión

7. **CONTROLES DE TRANSPORTE:** Estas siete botones de control secuenciador MIDI de la Fusión integrados de audio multipista grabadora. El botón SET LOC establece un punto de ubicación en el canción que se puede ir al utilizar el botón LOCATE. El demás botones de control de registro distintos de la grabadora y las funciones de transporte como en una máquina de cinta regular (o el equipo base secuenciador).

Al igual que el 1 8 ACCESO RÁPIDO botones, el LOCALIZAR botón sirve una variedad de propósitos en función de lo que menú que se encuentra y debe ayudar a hacer su vida más fácil (por ejemplo, como establecer intervalos de clave, o la localización de las zonas clave, etc) Estos accesos directos y funciones adicionales serán cubiertas en el futuro los capítulos a medida que surgen.

2

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión

Atajos útiles de navegación

La fusión tiene una serie de funciones de acceso directo que están diseñados para hacer su vida mucho más fácil. Tome un momento para aprender estos accesos directos y ahora ahorrará un montón de tiempo en las sesiones de futuro con la estación de trabajo.

Interfaz de usuario (UI) Localiza

[Hold SET LOC + 1-8 botones para establecer un punto de localización]

[Hold LOCALIZAR + 1-8 botones para ir al punto de localización]

Localizar los puntos de interfaz de usuario le permiten saltar a cualquier página en la fusión con una combinación de pulsación de tecla. Muchas personas consideran que esta situación ser una característica muy útil, ya que puede configurar la interfaz de usuario Localizar puntos de un máximo de ocho de sus páginas más utilizadas y al instante lo que estas páginas sin tener que navegar a través de los menús.

Sostenga el LOC SET y pulse alguno de los botones del 1 al 8 para establecer una interfaz de usuario de punto de localización. A continuación, mantenga LOCALIZAR y de prensa que número de nuevo para volver a la página que había marcado previamente.

Ubicar puntos

[Hold SET LOC + A-P botones para establecer un punto de localización]

[+ Hold LOCALIZAR A-P botones para saltar al punto de localización]

Localizar los puntos son muy útiles en el modo de canción, porque permitirá marcar las diferentes partes de una canción. Usted puede entonces Volveremos sobre estos puntos marcados al instante pulsando una sola tecla combinación. Por ejemplo, marcando el comienzo de cada el verso y el estribillo de su canción, usted será capaz de saltar a estos puntos, sin tener que buscar estos puntos con el ayuno de avance y retroceso controles de transporte.

Para establecer un punto de ubicación, mantenga pulsado el botón SET y pulse LOC cualquiera de los botones de la A a la P (cada botón es diferente punto de localización y tiene 16 puntos de localización para cada canción).

Para saltar a un punto de localización que ha establecido, mantenga el botón Locate y pulse el botón A hasta la P, que corresponde al lugar en quiere ir.

Si pulsa SET LOC sin especificar un botón A-P, fijará su punto de localización a lo que su "actual Loc" parámetro se establece en la canción / Canto / página General. Del mismo modo, si pulsa el botón Locate sin pulsar uno de los A-botones P, su transporte saltará a cualquiera que sea el "Actual Loc." parámetro se ha establecido.

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión

Rewind al principio / Fast Forward to End

[Prensa LOCALIZAR + REW para volver al comienzo de una canción]

[Prensa LOCALIZAR + FFWD para ir al final de una canción]

Cuando se trabaja en el modo de canción, puede que desee que rebobinar hasta el comienzo de una canción o para avanzar hasta el final de la canción.

Para rebobinar, busque prensa y REW, al mismo tiempo. Para avance rápido, busque FFWD prensa y, al mismo tiempo.

Restablecer los valores predeterminados

[Hold INC + botones DEC]

Cada parámetro se ha designado "por defecto" de ajuste. Si usted ha cambia un parámetro y que le gustaría volver a su forma predeterminada "" los ajustes, pulse los botones INC y diciembre, al mismo tiempo.

Ajuste de valores de parámetro de forma rápida

[Hold LOCALIZAR nota del teclado +]

Un atajo útil para establecer valores de los parámetros es utilizar el LOCALIZAR clave y pulsar una nota en el teclado. Si usted tiene seleccionado un parámetro que se acepta ni positiva ni negativa valores, C, entonces medio corresponde a cero y valores se convierten en mayor (o menor) a medida que se alejan de C. Medio si el único parámetro acepta valores positivos, a continuación, la nota más baja en el teclado selecciona el valor más bajo que está disponible para el parámetro.

EDIT / modos de comparación

[Pulse EDIT cuando está en modo EDIT]

Si ha cambiado los parámetros y me gustaría comparar los cambios con la configuración original en el programa guardada, la mezcla, la canción, o de la muestra, pulse EDIT una vez y se tomarán en "Compare" modo. Pulse el botón Editar de nuevo para ser llevado de vuelta a su configuración actual. Este botón le permite rápidamente comparar sus cambios a lo que se ha guardado.

Tenga en cuenta que el texto en la parte superior de la pantalla cambia de "Editar" a "Comp" como saltar entre editar y comparar los modos de transporte. También tenga en cuenta que no se puede cambiar cualquiera de las opciones cuando se Comparar el modo de se-el modo sólo se proporciona como referencia.

Por último, una vez que guardar la configuración de parámetros actualizados, se puede ya no comparar su programa actual, la mezcla, la canción, o de la muestra desde su configuración actual se sobrescribe los antiguos.

2

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión**EDIT / Back**

[Pulse EDIT cuando se sale del modo EDIT]

Si usted ha editado una página y pasar a otro modo de (tales como mezclador o en el modo Global), inmediatamente puede volver a que la página pulsando el botón Editar.

Esto puede ser muy útil en la canción y los modos de mezcla, ya que puede encontrar salto adelante y atrás entre el modo Mezclador y en las páginas de profundidad en la mezcla y modos de Canción. Una vez que haya terminado ajustar su mesa de mezclas, pulse EDIT y será llevado de vuelta a cualquiera que sea la página de procedencia.

Saltar a la partida Explorer

[Hold LOCALIZAR y pulse cualquiera INC o DEC]

[Hold LOCALIZAR y pulsar un botón u Bank]

Cuando usted está buscando un programa en particular, la mezcla, la canción, de la muestra, o el patrón de arpegiador, usted puede pasar un poco de tiempo buscando porque la fusión tiene un interno masivo unidad de disco duro que puede almacenar una gran cantidad de datos. Hemos hecho la búsqueda mucho más fácil de lo que le permite enlazar directamente con la fusión de Item "Explorer".

La próxima vez que usted está buscando algo, asegúrese de que el cursor está en un banco o tema (artículos incluyen los programas, mezclas, las canciones, muestras y patrones de arpegiador) y mantener LOCALIZAR y pulse cualquiera INC o diciembre Esto le llevará a la Global / elemento de menú donde puedes ver todos los artículos dentro de la corrientes bancarias establecidas antes. Una vez que haya encontrado el elemento que está buscando, pulse el botón "Abrir", y este tema podrá ser cargada en cualquier campo que venía y se ser devueltos desde el explorador de tema de nuevo a donde usted vino desde.

Alternativamente, cuando el cursor está en un banco o un elemento, puede ir al explorador elemento manteniendo el botón Locate y pulsar cualquier botón BANK. Cuando usted está utilizando este método, la fusión se llevará a la Global / elemento de menú donde todos los bancos se extienden delante de ti. Seleccione el banco y pulse "Abrir", y luego seleccione el elemento deseado.

Botones de acceso rápido

Cada vez que están en el Programa, Zapping, o los modos de muestrarios, puede siempre seleccione Programas, mezcla, o directamente usando multisamples la A-P y 1-8 botones. La A-P y 1-8 botones permiten que cargue cualquiera de los elementos individuales que figuran en cada banco.

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión 2

Almacenamiento de su trabajo

Antes de sumergirse en el funcionamiento interno de la estación de trabajo de fusión, vamos a tomar un momento para aprender a almacenar sus programas, las mezclas, canciones, multisamples, y los patrones de arpeggios.

Almacenamiento de programas, mixes, canciones, y multi

Almacenamiento de su trabajo en la fusión es fácil. Cada vez que desee guardar su trabajo, pulse el botón "Store" botón y se le llevará al menú se muestra a continuación. Este menú le permitirá nombre y guardar su trabajo de Programa, Zapping, Song, y los modos de Sampler.



[Nota: La imagen de arriba se ha tomado de modo de programa, pero Mix, Song, y los modos de Sampler similar y la función de la misma manera.]

Menú: (varios modos) / Tienda / Tienda

De parámetro: la tienda (parámetro, del lado izquierdo de la pantalla)

Rango de valor: (varía dependiendo del modo)

En algunos casos, puede que tenga que especificar exactamente lo que le gustaría a la tienda. Por ejemplo, en el modo Sampler usted puede trabajar en una muestra individual o de una conjunto de muestras que se colocan en capas y que se agrupan (llamado "Multisample"). Es necesario especificar si desea guardar la o la muestra de multisample usando este parámetro.

Del mismo modo, si usted ha estado trabajando con los patrones de arpeggios en cualquiera de Programa, Zapping, o de la canción modos, usted será capaz de seleccionar entre Programa "actual" que le ahorrará todo el programa, o "Arp 1 Patrón de "a través de" Arp patrón de 4 ", que sólo salvará al seleccionado patrón de arpeggiador. Tenga en cuenta que no se puede seleccionar arpeggios 1 a través de 4 a menos que haya efectivamente cargada o un patrón grabado en su mezcla actual, o una canción. También tenga en cuenta que los programas sólo se puede cargar más de una patrón de arpeggios a la vez.

Si añade o editar las muestras dentro de un multisample, debe almacenar los antes de guardar su multisample. Lo mismo es cierto para los patrones de los programas, las mezclas y canciones.

2

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión**Menú: (varios modos) / Tienda / Tienda****Parámetro: Banco****Rango de valor: (varía en función de los bancos disponibles)**

Su programa, la mezcla, la canción o multisample puede ser almacenada en cualquier banco disponibles para su fusión. Seleccione de que el banco utiliza este parámetro.

Si ninguno de los bancos existentes son apropiados para sus necesidades, usted puede siempre crear un nuevo banco a través del "Nuevo Banco botón" (ver más abajo).

Menú: (varios modos) / Tienda / Tienda**Parámetro: #****Rango de valor: A-1 (000) a P-8 (127)**

Este programa muestra en su programa actual, la mezcla, la canción, o la muestra ser almacenados en el banco.

Tenga en cuenta que si un programa ya existente, la mezcla, la canción, o multisample ya está ocupando ese lugar en el banco, su nombre aparecerá en las cotizaciones a la derecha del número del banco. Si las cotizaciones están vacíos, significa que esta lugar en el banco nunca se ha utilizado y que puede almacenar en el presente ubicación sin sobrescribir nada.

Si decide almacenar más de un programa existente, un mensaje aparecerá pidiéndole que confirme que desea sobrescribir el elemento existente con el elemento actual.

Menú: (varios modos) / Tienda / Tienda**Parámetro: tienda (botón de acción, el lado derecho de la pantalla)****Rango de valor: (ninguno)**

Este botón almacena su programa actual en el lugar indicado por el "Banco" y "#" parámetros.

Menú: (varios modos) / Tienda / Tienda**Parámetro: Cambiar el nombre de****Rango de valor: (ninguno)**

Este botón abre una página que le permite cambiar el nombre de su programa. Usar los botones PREV / NEXT para mover el cursor hacia atrás y hacia adelante, mientras mediante la rueda de Control para seleccionar letras y números.

Menú: (varios modos) / Tienda / Tienda**Parámetro: Nuevo Banco****Rango de valor: (ninguno)**

Este botón lleva a un sistema que le permite seleccionar el nombre y la ubicación física de un nuevo banco. Véase la página 33 para más.

Los bancos con más de 128 artículos:

Cada banco de la fusión puede contener más de 128 puntos (es decir, los programas, las mezclas, canciones, multisamples, muestras, o patrones). Sin embargo, no se recomienda hacerlo ya que no será capaz de acceder a la los programas mediante los botones de acceso rápido o de "Cambio de programa" los mensajes (vía MIDI).

La única forma de acceder a los elementos se harán por seleccionándolos mediante la rueda de control o de el INC / botones de diciembre

Claves para el Uso de Programas Nombre:

Usted puede utilizar las teclas a partir de la izquierda - la mayoría de nota en la estación de trabajo para seleccionar su letras y números. Algunos usuarios pueden encontrar esto para ser más rápido que mediante el control Rueda de selección de personajes, sobre todo para los nombres más largos.

Pulse una tecla una vez por minúsculas y dos veces para mayúsculas. Utilice los botones PREV / NEXT para mover el cursor hacia atrás y hacia adelante.

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión ²



[Nota: La imagen de arriba se ha tomado de modo de programa, pero Mix, Song, y los modos de Sampler similar y la función de la misma manera.]

Menú: (varios modos) / Tienda / Tienda / Nuevo Banco

Parámetro: Dispositivo

Rango Valor: Hard Drive, CF Media

Este parámetro le permite seleccionar la ubicación física de su nuevo banco en la de la fusión. Este parámetro varía en función de si está o no ha insertado una tarjeta Compact Flash en la fusión.

Menú: (varios modos) / Tienda / Tienda / Nuevo Banco

Parámetro: Nuevo Banco

Rango de valor: (ninguno)

Este botón crea el nuevo banco de su fusión.

Menú: (varios modos) / Tienda / Tienda / Nuevo Banco

Parámetro: Cambiar el nombre de

Rango de valor: (ninguno)

El nombre de su banco aparece en letras grandes en el centro de la pantalla. Si desea cambiar el nombre, presione este botón. Un sistema aparecerá lo que le permite cambiar el nombre.

2

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión

El Portapapeles

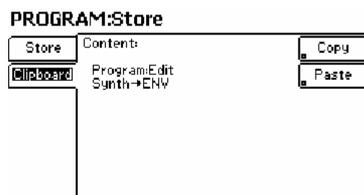
El portapapeles de la fusión es una herramienta útil para copiar y pegar un página completa de parámetros. Por ejemplo, si desea transferir la totalidad de la sobre la configuración de un programa a otro, puede hacerlo sin tener que escribir (o recordar) todos los ajustes de un programa y luego introducir manualmente los sobres en la página de otro programa.

El portapapeles se puede utilizar para copiar la configuración de las páginas siguientes de Modo de programa: Envelope, LFO, filtro, bus de efectos, efectos de inserción, y de MasterEQ.

Para usar el portapapeles, solo ir a una de las páginas mencionadas anteriormente y de pulse la tecla "Store". A continuación, pulse el "Portapapeles" botón suave en la parte superior izquierdo. Usted pantalla Debería ser como el siguiente:



Una vez que pulse el botón "Copiar" suave, el contenido de la página que acaba de llegar se copiará en el portapapeles. Su pantalla a continuación, algo similar al siguiente (el "contenido" puede ser diferente dependiendo de lo que se copia al portapapeles):



Observe que la "Pegar" botón ha aparecido ahora en la pantalla y que el la página que acaba de copiar aparece ahora en la palabra "Contenido:"

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión

Ahora usted puede navegar libremente a través de las páginas del Fusion. El "Pegar" el botón aparecerá en el portapapeles cuando acceda a una página a la que usted puede copiar el contenido del portapapeles. En otras palabras, si ha copiado Sobre los parámetros, cada vez que acceda a una página de sobres, el "Pegar" botón estará disponible en esta página portapapeles.

Si el "Pegar" botón no está disponible, significa que usted no puede copiar el contenido del portapapeles a la página actual.

El uso de esta funcionalidad, usted puede ahorrar mucho tiempo y energía cuando se necesidad de copiar cosas como sobres, LFO, y otros parámetros a otras páginas.

2

Capítulo 2: Conceptos básicos de fusión

Conexión a un ordenador vía USB

La fusión de puerto USB le permite conectar su fusión a un ordenador.

Esta es una característica muy útil ya que te permite transferir programas, mezclas, canciones, muestras, multisamples, y los patrones de arpegios (y de) el ordenador. Una vez que tenga los archivos en su computadora, usted pueden apoyarlas para su custodia, les dan a los amigos que poseen Estaciones de trabajo de fusión, o incluso compartir sus archivos relacionados con la fusión en los De Internet.

Esto abre muchas posibilidades, pero hay que tener cuidado de no perturbar las referencias de archivo existente en movimiento (o eliminar) los archivos o carpetas en el disco duro del Fusion. En otras palabras, no se mueven (o eliminar) los archivos a menos que esté seguro de que ello no afectará a sus otros archivos!

Esto suena complicado, así que vamos a dividirlo en un mundo real

Ejemplo: Supongamos que mover un programa a una carpeta diferente (usando propios de la fusión de artículo Explorer o mediante la conexión USB). El la próxima vez que encienda su fusión y trata de cargar una mezcla o una canción que las necesidades del programa que se acaba de mudar, obtendrá un mensaje de error diciendo que el programa no puede ser encontrado. A continuación, tendrás la opción de decir la mezcla o de la canción donde se puede encontrar el programa se movió. Ahora, si usted que había suprimido el programa que estaría en problemas porque la canción o la mezcla ya no sería capaz de cargar el programa.

La moraleja de la historia es la siguiente: mover y borrar archivos cuidadosamente y que la Asegúrese de que ello no tendrá consecuencias no deseadas!

Mover o eliminar archivos:

Tenga mucho cuidado cuando mueva o elimine algún archivo en su fusión. Si usted se mueve (o eliminar) un archivo, todos los archivos de la referencia a otros movido o elemento eliminado no será válida y esto puede convertirse en un inesperado dolor de cabeza para usted.

Si lo hace mover archivos, tendrás que actualizar todos los otros archivos que se refieren al archivo que ha cambiado. Si borrar archivos, asegúrese de que no se referenciada por cualquier otro archivo.

Formatear el disco duro:

No formatear la fusión de disco duro interna de disco a través de USB. Usando USB para dar formato al duro el disco se puede degradar seriamente la reproducción de audio rendimiento.

En su lugar, utilizar el "Formato" en función de Modo global (véase la página 193) desde que se garantizar que la unidad está formateada para un óptimo rendimiento de audio.

Capítulo 3: Modos de fusión

Este capítulo comprende todos los modos de fusión, incluyendo el programa, Zapping, Song, Sampler, mezclador, y Global. Dado que algunas de las características (incluyendo Sobres, LFO, filtros, arpegios y efectos) son comunes a todos de estos modos, que cubren por separado en el Capítulo 4.

Modo Programa

Esta sección cubre los parámetros relacionados específicamente a modo de programa. Esto incluye todo lo que encuentran en el "Programa", "Synth" y "utilidad" aquí (a la izquierda de la pantalla). Véase el capítulo 4 para obtener descripciones detalladas sobre el "Mod", "Arp", y "Efectos" aquí.

Configuración de los parámetros del programa general



Menú: Programa / Programa / General

Parámetro: Tempo

Valor Rango: 50 - 300 BPM

El ritmo que establezca aquí, expresado en latidos por minuto (BPM) -- determina el tempo en la que el arpegiador reproduce.

Puede cambiar este valor durante la actuación de pasar a la "Arp" fila en el Panel de rendimiento y girando el correspondiente perilla. Si cambia de programas sin guardar el programa, el ritmo de valor volverá al valor de tempo original a fin de recordar a salvar su programa si quiere mantener su ritmo recién seleccionado.

Menú: Programa / Programa / General

Parámetro: Categoría

Valor Rango: Piano, cromática, órgano, guitarra, bajo, cuerdas, Conjunto, cobs, lengüetas, Pipe, plomo, Pad, Synth FX, étnicas, Drum / Perc, FX, OTROS

Utilice esta opción para colocar el programa en uno de los diecisiete categorías que figuran a la derecha del parámetro. Una vez que coloque el programa en una categoría, se mostrará en esta categoría cuando se le la navegación por el menú de la fusión de los programas. Tenga en cuenta que si cambia este parámetro, el programa no se mostrará en la nueva categoría hasta que hayas guardado el programa.

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Programa / Programa / General

**Parámetro: Alternative Categoría (Piano, cromática, órgano, guitarra,
Bass, Strings, conjunto, cobres, lengüetas, Pipe, plomo, Pad, Synth
FX, étnicas, de tambor / Perc, FX)**

Valor Rango: On, Off

A veces un sonido encaja en más de una categoría. Por ejemplo, un diente de sierra de sonido de sintetizador puede funcionar igualmente bien como un bajo o un plomo. Para esta razón, la fusión le permite asignar un programa alternativo. Si selecciona cualquiera de estas casillas de verificación, el instrumento aparecerá en varios lugares cuando se está navegando a través de su Fusión. Al igual que la "categoría" de parámetro, si las casillas de verificación alternativa, su programa no se mostrará en virtud de los nuevos menús en la categoría de hasta que hayas guardado el programa.



Menú: Programa / Programa / Pitch

De parámetro: Modo de voz

Valor de Escala: polifónicos, monofónicos

Este parámetro le permite elegir cómo el programa está configurado.

"Polifónico" instrumentos pueden reproducir varias notas al mismo tiempo, mientras que

"Monofónicas" instrumentos sólo tocar una nota a la vez. Pianos y

los órganos son ejemplos de instrumentos polifónicos, mientras que las flautas y los

trompetas son ejemplos de instrumentos monofónicos. Programas de fusión

puede ser o polifónico o monofónico.

Menú: Programa / Programa / Pitch

De parámetros: número de voces (sólo disponible si el "Modo de voz" es en "polifónico")

Rango Valor: Dynamic, 1 - 16

A diferencia de la mayoría de los sintetizadores que tienen un número fijo de voces que pueden jugar en

mismo tiempo, la fusión se optimiza automáticamente para apretar el

número máximo de voces fuera del motor de sintetizador. En otras palabras,

la fusión no establece límites arbitrarios en cómo muchas voces se puede jugar

al mismo tiempo y le permite empujar el procesador a su límite absoluto.

En general, usted debe salir de este conjunto de parámetros dinámicos para permitir que el

estación de trabajo para optimizar el mismo. El único caso en que usted puede ser que

considerar el cambio a un límite fijo es si va a crear un multi

instrumento Mix y quiere limitar las voces de un instrumento a

maximizar las voces de otro.

Menú: Programa / Programa / Pitch

Parámetro: Tuning Tipo (No está disponible si su "Síntesis de modelo es ajustado a "tambor")

Rango Valor: Igualdad de templado, sólo grandes, sólo Menor

Desde la época clásica, pianos y otros instrumentos en la música occidental

Se han ajustado a "Igualdad de temperamento", en la que la nota de rotación son

uniformemente espaciadas entre sí.

Sin embargo, otros tipos de afinación de la fusión puede producir resultados fantásticos

y puede a veces ser más adecuado para determinados tipos de música. Con

esta opción, usted puede experimentar con los tipos de ajuste más allá de la norma

Igualdad de templado.

Existen diferentes tipos de afinación?

Sí! "Igualdad de templado" puesta a punto es el más escala común usada hoy. Cada semitono paso en una escala igualmente espaciados entre sí por lo que es fácilmente posible transponer composiciones. Por ejemplo, usted puede componer una canción y luego reproducirla en otra clave, sin problemas.

"Sólo los principales" y "sólo menores" están en sintonía una manera en la que no hay golpes entre los tonos enteros y semitonos. Un subproducto de la este tipo de sintonía es que los intervalos de entre las notas adyacentes en la escala de variar, y por tanto no siempre es posible incorporar sus composiciones en otra clave. En otros palabras, si usted componer una canción en sólo importante o simplemente menor sintonía y tratar de jugar en otra de las claves, hay una buena probabilidad de su canción suena muy extraño, fuera de tono, y simplemente está mal ... a menos que esté en ese tipo de cosas.

Si nada de esto ha hecho ningún sentido para usted, no te preocupes. A menos que una composición musical pide específicamente a un tipo de ajuste diferentes, acaba de salir de su afinación igual templado.

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Programa / Programa / Pitch

Parámetro: Root Tuning (No está disponible si "Tuning Tipo" se establece en "Igualdad de templado")

Rango de valor: C a través de B

Establece la "raíz" nota en que se basan el resto de la afinación nota. Para ejemplo, si estás jugando con un solo mayor (o menor) en la composición de la clave de F, tiene que establecer este valor para F de buen ajuste.

Igualdad de afinación temperada no tiene una nota de la raíz, porque todas las notas de son equidistantes.

Si estás jugando una composición en Just Mayor (menor o igual) y ha establecido la Tipo de afinación, pero sus acordes e intervalos de todavía sonar extraño, vuelva a comprobar el ajuste ROOT para asegurarse de que está configurado correctamente.

Menú: Programa / Programa / Pitch

Parámetro: Transponer

Valor Rango: -48 a 48 semitonos

Utilice la transposición a la reasignación de las notas que se activan cuando juegas el teclado (o acceder a la fusión a través de un dispositivo MIDI externo). Para ejemplo, con un "2 semitonos" incorporación, cada vez que juegue una clave de C, la fusión se reproducirá la nota D en su lugar.

Usted puede incorporar la fusión de hasta cuatro octavas más alto o cuatro octavas inferior a la predeterminada "0" ajuste semitono.

Menú: Programa / Programa / Pitch

Parámetro: Conéctate secundarios

Valor Rango: -48 a 48 semitonos

A diferencia de la transposición, que vuelve a asignar las notas que se activan cuando se tocar el teclado, Grueso Tune cambia realmente el campo de notas que toca.

En caso de incorporar sonidos de la naturaleza en general, el tono puede crear extrañas y a menudo los artefactos cómica, especialmente cuando se muestra cambio de tono radicalmente sonidos basados. (Si alguna vez has escuchado el disco de Navidad Chipmunks, que usted ha oído tono bastante cambiantes para toda la vida ... o dos.)

Menú: Programa / Programa / Pitch

Parámetro: Fine Tune

Valor Rango: -99 a 99 centavos de dólar

Fine tune le permite hacer pequeños cambios de tono. Use esta función para ajustar el programa a un conjunto de pianos o ligeramente agudo.

Menú: Programa / Programa / Pitch
Parámetro: Pitch Bend Range
Valor: 0 - 12 semitonos

Asigne el rango de pitch bend rueda aquí. Rango de valores de 0 (ningún tono curva) a 12 semitonos.

Menú: Programa / Programa / Pitch
Parámetro: Tiempo de portamento
Valor: 0 - 30 Seg.

Portamento es cuando el instrumento "desliza" entre las notas (como un violonchelo por ejemplo) en lugar de saltar bruscamente entre ellas (como un piano).

Este valor establece el tiempo que toma para deslizarse entre una nota y otra.

Usted puede desactivar esta función mediante el establecimiento de su valor a 0.

Menú: Programa / Programa / Pitch
Parámetro: Escalado
Valor Rango: On, Off

Si usted marca esta casilla, su "Tiempo de portamento" de ajuste (ver arriba) representa el tiempo necesario para planear una octava. Si deja este cuadro de sin marcar, su "Tiempo de portamento parámetro" representa el tiempo que lleva a deslizarse de una nota a otra (independientemente de la distancia entre la cada nota).

Menú: Programa / Programa / Pitch
Parámetro: Legato
Valor Rango: On, Off

Si se establece este parámetro, portamento sólo se produce si cuando juega en moda legato (es decir, cuando se toca una nota antes de liberar la última nota jugados).

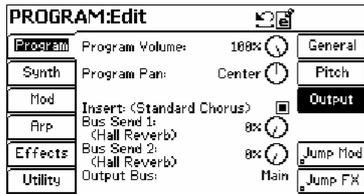
Menú: Programa / Programa / Pitch
Parámetro: el paso continuo
Valor Rango: On, Off

Si este parámetro está ajustado a "On", el terreno de juego portamento comienza desde donde portamento la última parada. En otras palabras, si usted deja su portamento en el centro de su planeo, se recogerá donde quiera que la izquierda cuando usted jugar su siguiente nota.

Por otra parte, si este parámetro se dejó, el terreno de juego simplemente volverán a tomar desde la última nota tocada.

3

Capítulo 3: Modos de fusión



Menú: Programa / Programa / Salida
De parámetros: volumen de programa
Valor: 0 - 100%

Esto establece el volumen global para el programa que está jugando.

Menú: Programa / Programa / Salida
Parámetro: Programa Pan
Valor Rango: L100% al R100%

Pan (o balance) establece la posición estéreo de izquierda dura (% L100) a extrema derecha (R100%). Este parámetro cambia dependiendo de su TIPO DE MUESTRA: si usted está utilizando una muestra mono, la pantalla muestra "Pan", pero si usted está utilizando una muestra estéreo que dice "Balance". Consulte las preguntas frecuentes la sección al final de esta página de manual (285) si quieres saber por qué etiquetado cosas de esta manera.

Menú: Programa / Programa / Salida
Parámetro: Insertar (El efecto se muestra en el paréntesis a la derecha de los parámetros)
Valor Rango: On, Off

Un efecto de inserción es "insertado" entre el programa y el Fusion salidas de audio.

Aquí puede elegir si desea activar o desactivar un efecto de inserción para la programa. Las opciones de inserción variará dependiendo de qué efecto de inserción que ha seleccionado en los efectos y menú Insertar (página 252 para más información sobre esto).

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Menú: Programa / Programa / Salida

Parámetro: envío de bus 1 y 2 (El efecto se muestra en el paréntesis a la derecha de cada envío de bus de parámetros)

Valor: 0 - 100%

Los efectos de autobuses, a diferencia de efectos de inserción son compartidos por todos los programas, mezclar, y canción en la fusión. Hay dos autobuses efectos disponibles, denominado "Bus Enviar 1 "y" envío de bus 2. "

Dial en la cantidad de procesamiento que desea de cada efecto de autobuses. Para ejemplo, si el efecto de autobuses 1 es una reverberación, 0% no tendrá ningún efecto sobre la programa, mientras que el 100% producirá la máxima cantidad de reverberación que sonará como un sonido soso, confuso. Con lleva a la mayoría de autobuses (incluyendo reverberaciones), un escenario medio plazo se producen los mejores resultados.

Selección de efectos:

Para seleccionar los efectos que desea utilizar, vaya a los efectos / Bus / menú Select (consulte la página 253 Para más información sobre esto).

Tenga en cuenta que estos ajustes afectan a las salidas principales solamente. Si establece la programa de salida en la salida AUX (véase más abajo), el programa pasar por alto todos los efectos de autobuses.

Menú: Programa / Programa / Salida

Parámetro: bus de salida

Valor Rango: principal, auxiliar, Ninguno

Salida de audio del programa se pueden reproducir a través de principal o de Las salidas AUX o con discapacidad completamente fijando este parámetro a NINGUNO.

Tenga en cuenta que su envía son anteriores a la selección de salida. Así que si un programa se envía a un efecto y la salida a la principal y luego el usuario oye el programa + efecto en las salidas principales y nada en el Aux salidas. Si el ajuste de la salida se ajusta a AUX entonces el usuario escucha el programa en la entrada auxiliar y todos los "mojados" de salida del efecto en la red. Si se establece la salida de a ninguno, entonces el usuario escucha todos los "mojados" efecto en las salidas principales y nada en las salidas Aux. Un ajuste de NINGUNO es útil si el usuario quiere sólo la salida del efecto sin oír a la salida del programa real. También tenga en cuenta que el retorno de bus de efectos de volumen (en la página de efectos) debe se convirtió con el fin de oír el efecto. El diagrama en la página 262 debería aclarar cualquier confusión.

Menú: Programa / Programa / Salida

Parámetro: Saltar Mod.

Rango de valor: (ninguno)

Una vez que haya creado una ruta de modulación a un parámetro en esta página (utilizando la matriz de modulación), un nuevo botón llamado "Jump Mod" aparece a la derecha que le permite saltar inmediatamente a la página de la matriz en la que la conexión se está realizando.

3

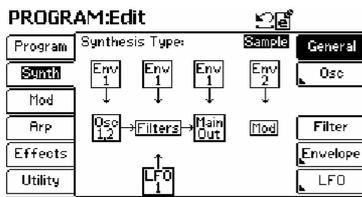
Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Programa / Programa / Salida

Parámetro: FX Saltar

Rango de valor: (ninguno)

Este botón te llevará al menú Effects, donde puede seleccionar y editar los efectos que desea utilizar.



Síntesis Tipo: Ejemplo de reproducción

Síntesis de la muestra utiliza enrollado en capas, y filtrado de las muestras reales fuentes acústicas y la salida directa de otros instrumentos electrónicos de para el mayor realismo sonoro.

Osciladores: Uno o dos de varios conjuntos de la muestra.

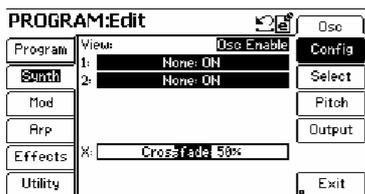
Filtros: 3 filtros total. 2 filtros de reducir al mínimo (uno en cada oscilador) + 1 filtro de la voz. Cada filtro "minimizar" es un 1 paso bajo polo, filtro resonante no. Todos los filtros mencionados anteriormente han tipo de variable, pendiente, frecuencia de corte, y resonancia.

Sobres: Hasta ocho sobres para controlar el volumen, filtro, tono, o de otros parámetros.

Osciladores de baja frecuencia (LFO): frecuencia de hasta ocho bajas osciladores para controlar el vibrato, el funcionamiento del filtro, o de otro parámetros.

3

Capítulo 3: Modos de fusión



Menú: Programa / Synth / osc / Config

Parámetro: Ver

Rango Valor: OSC Habilitar, Osc MultiSample, Osc de transposición, Osc Grueso Tune, Osc Fine Tune, Tomo Osc, Osc Pan

Esta pantalla ofrece una visión conveniente que muestra cómo muchas de las los parámetros comúnmente utilizados en los submenús de síntesis de ejemplo se configurado.

Esta página muestra los ajustes de parámetros de ambos osciladores en relación con uno otro. Al tener estos parámetros comunes en una pantalla, se ahorra los usuarios de tener que ir y venir entre oscilador de múltiples páginas. Puede cambiar la configuración del oscilador (volumen, pan, tuning, etc) por la edición del 1 ":" y "2:" los parámetros.

Dado que nuestro tipo de síntesis se establece en la muestra de síntesis, tenemos dos osciladores disponibles para la edición (recuerde que el tipo de muestra de síntesis tiene dos osciladores).

Menú: Programa / Synth / osc / Config

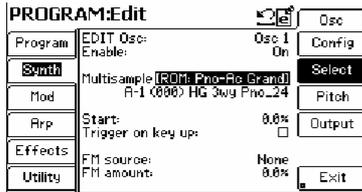
Parámetro: X: (Crossfade)

Valor: 0 - 100%

Ajusta el balance de volumen entre cada uno de los dos osciladores. Muchos los usuarios de la ruta de la velocidad del teclado para este parámetro para lograr un Cruz velocidad desvanecen en la que escuchar más de un oscilador y menos de otros, como una clave se golpea más duro.

Capítulo 3: Modos de fusión

3



Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar
Parámetro: EDIT Osc
Valor Rango: Osc 1 a Osc 2

Seleccione el oscilador que te gustaría editar.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar
Parámetro: Habilitar
Valor Rango: On, Off

Le permite activar o desactivar cada oscilador

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar
Parámetro: MultiSample
Rango de valor: (varía según el multisamples disponible)

Este parámetro le permite seleccionar el multisample que desea cargar para cada uno de los dos osciladores en la Muestra el modo de reproducción.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar
Parámetro: Inicio
Valor: 0 - 10%

Cuando se establece un punto de partida, que indican la cantidad de ataque inicial, de la muestra que desea incluir. Cuando se establece en "0%", la muestra se empieza a jugar desde el principio. En el "10%", la muestra comenzará a tocar 10% en la muestra y no pasará la mayor parte del ataque natural "de la su muestra. Pasando por alto el ataque de los resultados de la muestra en más de "Suave" ya que gran parte el tono de los transitorios iniciales se han eliminado.

Diseñadores de sonido a veces utilizan este parámetro para el control de la percepción de "Dureza" del sonido. Por ejemplo, por la velocidad de la nota de la cartografía teclado para el punto de inicio de la guitarra o tambor de muestras, cuanto más se huelga el teclado, más del ataque natural llega a través de resultando en una apariencia más "difícil" la huelga (o de selección, en el caso de una guitarra). Por el contrario, a medida que juega con más suavidad, más del ataque se pasa por alto y un los resultados más suave tono.

Acerca de cero puntos de cruce:

Si coloca su punto de partida en un no-cero el cruce (es decir, en la parte superior o la parte inferior de un de forma de onda) y luego se escucha un clic o un pop como se activa la muestra. Haga clic en Esta ha nada que ver con el ataque real de la muestra, pero puede ser percibida como un ataque. Si lo hace este sonido no quiere que aparezca en su ejemplo, puede cambiar el punto de inicio hasta que aterrizo en (o cerca de) cero cruce, o puede establecer una amplitud tiempo de ataque sobre a unos 5 o 10 milisegundos y que debería allanar cualquier clics o pops.

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar
Parámetro: en clave de activación de hasta
Valor Rango: On, Off

Por lo general, los sonidos que desees para jugar cuando se presiona una tecla. Pero hay algunos casos-como el sonido de un clavecín de liberación-en el que desea el de sonido para que suene cuando levante los dedos fuera de las teclas. Habilitar Trigger El número hasta en esos casos.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar
Parámetro: fuente de FM
Valor Rango: Ninguno, Osc 1, Osc 2, Filtro

Usted puede tener el filtro o la forma de onda de un oscilador de modular el frecuencia del oscilador actual. El resultado es más complejo forma de onda con los más ricos armónicos.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar
Parámetro: FM Importe
Valor: 0 - 100%

Mezclar en cualquier cantidad de la fuente de FM. Mayores porcentajes de mezcla en más rico de armónicos de la fuente de FM y crear. Más pequeños porcentajes de mezcla en menos de la fuente de FM y dejar un tono más puro de su oscilador.

Acerca de Key Up Sobre Disparo:

Usted probablemente querrá fijar la dotación modo de disparo (véase la página 226 para más) para "Clave" para que la envoltura de volumen se No salte al estado de Emisiones y rápidamente silenciar el sonido al soltar una tecla. Si lo prefiere, puede dejar el gatillo modo a la "normalidad", pero aumentan la liberación tiempo para que este oscilador tiene la oportunidad de Escuchar antes de ser silenciado.

Capítulo 3: Modos de fusión

3



Menu: Program / Synth / osc / Pitch
Parámetro: Editar OSC
Valor Rango: Osc 1 a Osc 2

Elija el oscilador que te gustaría editar.

Menu: Program / Synth / osc / Pitch
Parámetro: Transponer
Valor Rango: -48 a 48 semitonos

Utilice adaptación a la reasignación de las notas que se activan cuando usted juega la (teclado o acceder a la fusión a través de un dispositivo MIDI externo). Para ejemplo, con un "2 semitonos" incorporación, cada vez que juegue una clave de C, la fusión se reproducirá la nota D en su lugar.

Menu: Program / Synth / osc / Pitch
Parámetro: Conéctate secundarios
Valor Rango: -48 a 48 semitonos

Utilice este parámetro para hacer grandes cambios de tono a su oscilador (en semitonos).

Menu: Program / Synth / osc / Pitch
Parámetro: Fine Tune
Valor Rango: -99 a 99 centavos

Cambie este parámetro para ajustar su altura oscilador.

Menu: Program / Synth / osc / Pitch
Parámetro: Keytrack
Valor Rango: On, Off

En circunstancias normales, lo más probable es que desee el tono del oscilador para seguir la clave que está jugando en el teclado para dejar este parámetro en "On". desactivar esta función si no desea que su oscilador terreno de juego para seguir la clave que está jugando en el teclado.

3

Capítulo 3: Modos de fusión



Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: Editar Osc

Valor Rango: Osc 1 a Osc 2

Elija el oscilador que te gustaría editar.

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: Osc Out

Valor Rango: On, Off

Si desea silenciar la salida de un oscilador, desactive esta casilla. Esto existe la opción, ya que permite un oscilador para modular otro oscilador sin que su producción sea oída (sólo se oye los efectos de la la modulación de otro oscilador).

Para el funcionamiento normal, dejar esta casilla marcada.

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: Optimizar OSC a Mono

Valor Rango: On, Off

Esta opción conserva la potencia de procesamiento y maximizar el número de voces en su fusión mediante la eliminación de lavado de un oscilador.

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: canal de origen Mono (sólo aparece cuando "Optimizar

Mono "está marcada y una muestra estéreo se utiliza)

Rango Valor: izquierda, derecha

Si la casilla "Optimizar OSC a Mono" de los parámetros y utiliza un de la muestra estéreo para este programa, su oscilador sólo puede utilizar un canal de la muestra estéreo. Seleccione el canal que desea utilizar aquí.

Acerca de "Optimizar a Mono"

Cuando se establece Optimizar Mono ON, no puede desplazarse cada oscilador individual, pero todavía se puede mover el programa en general a través de el programa o página de resultados.

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: Tomo Osc

Valor: 0 - 100%

Establece el volumen de cada oscilador. Esto es diferente de la de volumen parámetro en el Programa / menú de salida, ya que le permite establecer la volumen de cada oscilador individual en su programa, mientras que la / Menú Volumen de salida fija el nivel de todo el programa.

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

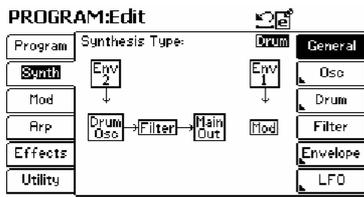
Parámetro: Osc Pan (sólo visible si "Optimizar a Mono" está activada off)

Valor Rango: L100% al R100%

Establece la posición panorámica de cada oscilador individual. Esto es diferente de el parámetro de Pan en el marco del Programa / sección de salida, ya que cada oscilador puede ser criticada a su propia posición mientras que el / Programa de configuración de salida se encuadrará todo el programa.

3

Capítulo 3: Modos de fusión

**Síntesis Tipo: Drum**

Este tipo de síntesis está específicamente diseñado y optimizado para la batería y muestra de otros conjuntos, donde cada nota del teclado corresponde a una tipo distinto de sonido (es decir, bombo, tambor, platillos viaje, etc)

Osciladores: Cada oscilador puede tener hasta cuatro cruz de conmutación muestras, y hasta 64 osciladores pueden ser "apiladas" en la misma nota. Esto le permite utilizar hasta 256 muestras por programa.

Filtros: 64 filtros total. Un filtro en cada oscilador. Puede asignar a cada tipo de filtro, de corte, la frecuencia y resonancia.

Sobres: Hasta ocho sobres para controlar el volumen, filtro, mantener, o de otros parámetros.

Osciladores de baja frecuencia (LFO): frecuencia de hasta ocho bajas osciladores para controlar el vibrato, el funcionamiento del filtro, o de otro parámetros.

Capítulo 3: Modos de fusión

3

PROGRAM:Edit			Osc
Program	View: 1-8	Osc Enable	Config
Synth	1:	ON	Select
	2:	ON	
Mod	3:	ON	Pitch
	4:	ON	
Arp	5:	ON	Output
	6:	ON	
Effects	7:	ON	
	8:	ON	Exit

El Synth / osc / pantalla de configuración proporciona una visión conveniente que muestra de cómo muchos de los parámetros comúnmente utilizados en la síntesis de tambor submenús están configurados.

Esta página muestra los ajustes de parámetros de ocho osciladores consecutivos en relación con la otra. Al tener estos parámetros comunes en otros pantalla, se ahorra a los usuarios de tener que ir y venir entre oscilador de páginas múltiples. Puede cambiar la configuración del oscilador (volumen, Pan, tuning, etc) mediante la edición de los parámetros del llamado "1", "2", y así sucesivamente.

Dado que nuestro tipo de síntesis se establece en tambor de síntesis, tenemos 64 osciladores de disponibles para la edición.

Menú: Programa / Synth / osc / Config

Parámetro: Ver (lado izquierdo, amplía oscilador)

Valor Rango: 1 a 64 (representada en grupos de 8)

Este menú le permite desplazarse a través de los 64 osciladores que se pueden utilizar bajo el método de tambor de síntesis.

Menú: Programa / Synth / osc / Config

Parámetro: Ver (lado derecho; Oscilador de parámetros)

Rango Valor: OSC Habilitar Nota Osc, Osc grueso Tune, Osc Bellas Tune, Tomo Osc, Osc Pan

Esta sección proporciona un acceso rápido a los parámetros del oscilador común.

Elija el parámetro que desea editar a través de sus ocho tambores.

Tenga en cuenta que esta selección cambia lo que aparece en la 1: a 64: los campos (ver más abajo).

Menú: Programa / Synth / osc / Config

Parámetro: 1: a 64:

Rango Valor: Varía dependiendo de la configuración Ver (véase más arriba)

Esta sección proporciona un acceso rápido a los parámetros del oscilador común.

El contenido de este cambio de parámetros dependen de ver "" (Derecho de Side) la configuración. Utilice el disco de control para ajustar los valores de la lista.

3

Capítulo 3: Modos de fusión



Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar

Parámetro: EDIT OSC:

Valor Rango: Osc 1 a Osc 64

Seleccione el oscilador que te gustaría editar. El valor en el paréntesis varía dependiendo de lo que la nota del oscilador se ha asignado a (utilizando el "Nota" parámetro-véase más adelante).

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar

Parámetro: Habilitar

Valor Rango: On, Off

Permite activar o desactivar cada oscilador.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar

Parámetro: Nota:

Rango de valor: C-2 a G-8

Este parámetro selecciona la nota de su oscilador dejará de sonar. Tenga en cuenta que es posible que los osciladores de varias que se asignará a la misma nota.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar

Parámetro: Inicio

Valor Rango: 0% a 10%

Cuando se establece un punto de partida, que indican la cantidad de ataque inicial, de la muestra que desea incluir. Cuando se establece en "0%", la muestra se empezará a jugar desde el principio. En el "10%", la muestra comenzará a tocar 10% en la muestra y no pasará la mayor parte del ataque natural "de la su muestra. Pasando por alto el ataque de los resultados de la muestra en más de "Suave" desde el tono de la mayor parte del transitorio inicial se ha eliminado.

Diseñadores de sonido a veces utilizan este parámetro para el control de la percepción de "Dureza" del sonido. Por ejemplo, por la velocidad de la nota de la cartografía teclado para el punto de inicio de muestras de batería, más difícil que la huelga de los teclado, más del ataque natural llega a través de lugar a una aparentemente "más difícil" la huelga (o de selección, en el caso de una guitarra). Por el contrario, como

Acerca de cruces por cero:

Si coloca su punto de partida en un no-cero el cruce (es decir, en la parte superior o la parte inferior de un de forma de onda), entonces usted puede escuchar un clic o un pop como se activa la muestra. Haga clic en Esta no tiene nada que ver con la real de la muestra ataque, pero puede ser percibida como un ataque. Si usted no desea este sonido que aparezca en su ejemplo, puede cambiar el punto de inicio hasta que aterrizan en (o cerca de) cero cruce, o puede establecer una amplitud tiempo de ataque sobre a unos 5 o 10 milisegundos y que debería allanar cualquier clics o pops.

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar

Parámetro: Grupo Silencio

Valor Rango: Ninguno, yo, una a P

Esto le permite silenciar un oscilador cuando se juega otro.

Ciertos sonidos de percusión silencian otros sonidos cuando se juega en la sucesión. Por ejemplo, cuando juegas un sombrero de charleston abierto y luego seguir con un Hi hat cerrado, el hi hat cerrado deja el sombrero abierto de llamada. Por asignar osciladores individuales al grupo de silenciar misma (grupos de rango de la A a la P) que puede tener un oscilador silenciar otro oscilador la producción tan pronto como jugarlo.

También puede asignar un instrumento para silenciar la propia estableciendo el parámetro a sí mismo. Esto es comúnmente utilizado para salvar a la polifonía de sonidos de batería con los tiempos de decaimiento largos (como platillos viaje). En lugar de disparo en repetidas ocasiones una nueva voz (y por lo tanto, antes de comer hasta su polifonía), puede dejar de y volver a desencadenar la misma voz.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar

Parámetro: Reverse

Valor Rango: On, Off

Marque esta casilla para hacer la jugada de la muestra hacia atrás.

3

Capítulo 3: Modos de fusión



Menu: Program / Synth / osc / Pitch

Parámetro: EDIT Osc

Valor Rango: Osc 1 a Osc 64

Seleccione el oscilador que te gustaría editar. Ya que estamos en el tambor de síntesis modo, tiene 64 osciladores a elegir.

El valor en el paréntesis varía dependiendo de lo que nota el oscilador de ha sido asignado a (usando la "Nota" en el parámetro Synth / osc / Seleccionar la página).

Menu: Program / Synth / osc / Pitch

Parámetro: Conéctate secundarios

Valor Rango: -48 a 48

Este parámetro cambia el tono de tambor de la muestra que se está editando. Más pequeños cantidades de tono cambiante se puede utilizar para cambiar la afinación de un tambor, mientras que grandes cantidades de cambio de tono puede ser usado para crear extrañas y interesante (ya veces de otro mundo) sonidos de percusión.

Menu: Program / Synth / osc / Pitch

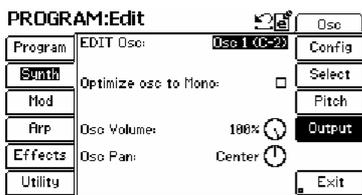
Parámetro: Fine Tune

Valor Rango: -99 a 99

Cambie este parámetro para ajustar su oscilador agudo o plana.

Capítulo 3: Modos de fusión

3



Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: EDIT Osc

Valor Rango: Osc 1 a Osc 64

Elija el oscilador que te gustaría editar. Dado que nuestro tipo de síntesis se establece en Drum, tiene 64 osciladores a elegir.

El valor en el paréntesis varía dependiendo de lo que nota el oscilador de ha sido asignado a (usando la "Nota" en el parámetro Synth / osc / Seleccionar la página).

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: Optimizar OSC a Mono

Valor Rango: On, Off

Esta opción conserva la potencia de procesamiento y maximizar el número de voces en su fusión mediante la eliminación de lavado de un oscilador.

Acerca de "Optimizar Osc a Mono"

Cuando se establece Optimizar Mono ON, no puede desplazarse cada oscilador individual, pero todavía se puede mover el programa en general a través de el programa o página de resultados.

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: Tomo Osc

Valor Rango: 0 a 100%

Establece el volumen de cada oscilador. Esto es diferente de la de volumen parámetro en el Synth / Drum / menú de salida, ya que le permite establecer la volumen de cada oscilador individual en su programa, mientras que la / Menú de salida del programa se establece el nivel de todo el programa.

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

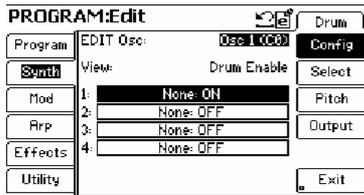
Parámetro: Osc Pan (sólo visible si "Optimizar a Mono" está activada off)

Valor Rango: L100% al R100%

Establece la posición panorámica de cada oscilador individual. Esto es diferente de el parámetro de Pan en el marco del Programa / sección de salida, ya que cada oscilador puede ser criticada a su propia posición mientras que el / Programa de configuración de salida se encuadrará todo el programa.

3

Capítulo 3: Modos de fusión



Menú: Programa / Synth / Drum / Config

Parámetro: Ver

Rango Valor: Drum Habilitar, Drum Sample, Drum Vel Max / Split, Drum secundarios Tune, Drum Fine Tune, Tomo toca, toca Pan

Esta pantalla ofrece una visión conveniente que muestra cómo muchas de las los parámetros comúnmente utilizados en los submenús de síntesis de tambor son configurado.

Esta página muestra los ajustes de parámetros de varias muestras en relación con uno otro. Al tener estos parámetros comunes en una pantalla, se ahorra los usuarios de tener que ir atrás y adelante entre varias páginas de tambor. Puede cambiar la configuración de tambor (volumen, pan, tuning, etc) mediante la modificación del "1:" "2" "3" y "4:" parámetros (ver abajo).

Menú: Programa / Synth / Drum / Config

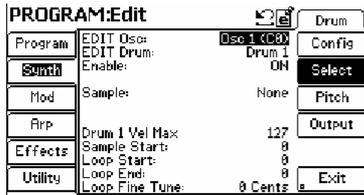
Parámetro: 1: 4:

Rango Valor: Varía dependiendo de la configuración Ver (véase más arriba)

Esta sección proporciona un acceso rápido a los ajustes comunes de tambor. El contenido de este cambio de parámetro dependen de ver su "parámetro" ajustes. Utilice la rueda de control para ajustar la configuración de la lista.

Capítulo 3: Modos de fusión

3



Menú: Programa / Synth / Drum / Seleccionar

Parámetro: EDIT Osc

Valor Rango: Osc 1 a Osc 64

Elija el oscilador que te gustaría editar. Dado que nuestro tipo de síntesis se establece en Drum, tiene 64 osciladores a elegir.

El valor en el paréntesis varía dependiendo de lo que nota el oscilador de ha sido asignado a (usando la "Nota" en el parámetro Synth / osc / Seleccionar la página).

Menú: Programa / Synth / Drum / Seleccionar

Parámetro: EDIT Drum

Valor Rango: 1 a Drum Drum 4

Cada tipo de oscilador en la síntesis de tambor puede tener hasta cuatro de tambor muestras. Seleccione el individuo sonido de batería que desea editar aquí.

Menú: Programa / Synth / Drum / Seleccionar

Parámetro: Habilitar

Valor Rango: On, Off

Este parámetro permite activar o desactivar las muestras de batería individuales.

Menú: Programa / Synth / Drum / Seleccionar

Parámetro: Muestra

Rango de valor: [Varía en función de las muestras disponibles para la Fusión]

Puede asignar una muestra de cada tambor. Asignar que muestra aquí.

3

Capítulo 3: Modos de fusión**Menú: Programa / Synth / Drum / Seleccionar****Parámetro: Drum 1 Vel Max (varía ligeramente en función del
Los bidones han sido habilitada)****Valor Rango: 0 a 127**

Este parámetro establece la cantidad máxima de tambor velocidad (o velocidad de conmutación de punto si tiene más de un sample de batería activado).

Tenga en cuenta que si sólo tiene un tambor habilitado y "Drum 1 Vel Max" es establecidos a continuación, por debajo de 127 no se oye ningún sonido cuando una nota se activa en una velocidad superior a la velocidad máxima. Por ese mismo motivo, si su "Drum 1 Vel Min" se pone muy alto, entonces no se oye ningún sonido cuando una nota se dispara demasiado bajo.

Menú: Programa / Synth / Drum / Seleccionar**Parámetro: Ejemplo de inicio****Rango de valor: [depende de la muestra]**

Este parámetro es idéntico al parámetro "Start" se mencionó anteriormente en este capítulo (véase el Synth / osc / Seleccionar la sección para más).

Menú: Programa / Synth / Drum / Seleccionar**Parámetro: Loop Start****Rango de valor: [depende de la muestra]**

Este parámetro establece el punto en el que el bucle comenzará a tomar lugar. Una vez que la reproducción de la muestra alcanza el "Loop End" punto (véase la más abajo), salta de nuevo a este punto, y comienza un bucle entre estos dos puntos. Si el inicio del bucle es mayor o igual a la Loop End, a continuación, el Fusion de forma predeterminada a la utilización de los puntos definidos en el bucle muestra.

Menú: Programa / Synth / Drum / Seleccionar**Parámetro: End Loop****Rango de valor: [depende de la muestra]**

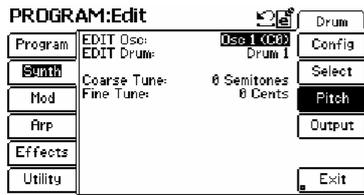
Este parámetro define el punto final de su ciclo. Una vez que la reproducción de su muestra alcanza este punto, regresará a la "Loop Start" punto de (véase más arriba) y se iniciará un bucle que tienen lugar entre esos dos puntos. Si el fin de bucle es menor o igual a la de inicio del bucle después de la Fusión de forma predeterminada a la utilización de los puntos de bucle definido dentro de la muestra.

Menú: Programa / Synth / Drum / Seleccionar**Parámetro: Loop Fine Tune****Rango de valor: [depende de la muestra]**

Este parámetro permite realizar pequeños ajustes en la parte ciclo de la su muestra.

Capítulo 3: Modos de fusión

3



Menú: Programa / Synth / Drum / Pitch

Parámetro: EDIT Osc

Valor Rango: Osc 1 a Osc 64

Elija el oscilador que te gustaría editar.

Menú: Programa / Synth / Drum / Pitch

Parámetro: EDIT Drum

Valor Rango: 1 a Drum Drum 4

Cada tipo de oscilador en la síntesis de tambor puede tener hasta cuatro de tambor partes. Seleccione el individuo sonido de batería que desea editar aquí.

Menú: Programa / Synth / Drum / Pitch

Parámetro: Conéctate secundarios

Valor Rango: -48 a 48 semitonos

Utilice este parámetro para hacer grandes cambios de tono a su unidad de tambor (en semitonos).

Menú: Programa / Synth / Drum / Pitch

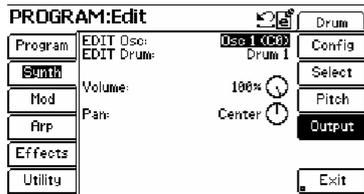
Parámetro: Fine Tune

Valor Rango: -99 a 99 centavos

Cambie este parámetro para ajustar su tambor terreno de juego.

3

Capítulo 3: Modos de fusión



Menú: Programa / Synth / Drum / Salida

Parámetro: EDIT Osc

Valor Rango: Osc 1 a Osc 64

Elija el oscilador que te gustaría editar.

Menú: Programa / Synth / Drum / Salida

Parámetro: EDIT Drum

Valor Rango: 1 a Drum Drum 4

Cada tipo de oscilador en la síntesis de tambor puede tener hasta cuatro de tambor partes. Seleccione el individuo sonido de batería que desea editar aquí.

Menú: Programa / Synth / Drum / Salida

Parámetro: Volumen

Valor Rango: 0 a 100%

Este parámetro establece el volumen de cada sonido de batería para un oscilador. Esto es diferente de la de volumen "OSC" parámetro se encuentra en Synth / osc / menú de salida, ya que le permite ajustar los sonidos de batería uno respecto al otro. El "Volumen Osc parámetro", por el otro mano, ajusta el volumen del oscilador completo (es decir, todos los tambores en que oscilador).

Menú: Programa / Synth / Drum / Salida

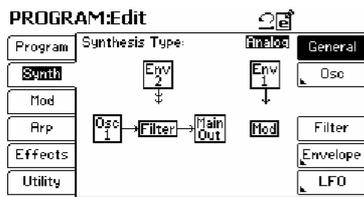
Parámetro: Pan

Rango de valor: "Optimizado para% mono", o L100% a R100

Establece la posición panorámica de cada uno de tambor. Esto es diferente de la Parámetro en el marco del Programa de Pan / sección de salida, ya que cada tambor de puede balance a su propia posición mientras que el Programa / Configuración de salida se encuadrará todo el programa.

Optimización de Mono:

Este parámetro se sustituirá por el texto palabras "(OSC está optimizado para mono)" si el "OSC Optimizar a mono" de parámetros para que tambor está marcada en el Synth / osc / Salida.



Síntesis Tipo: Analógico

Analog Synthesis utiliza osciladores, Sobres, LFO, y un filtro para de generar todo tipo de sonidos que van desde los instrumentos de bajo simple de pad de otro complejo, y los instrumentos de plomo (y todo lo que entre).

Osciladores: Hasta tres formas de onda básicas (diente de sierra, pulso, y ondas sinusoidales, además de ruido blanco, rosa y rojo, así como de entrada el sonido de las entradas externas).

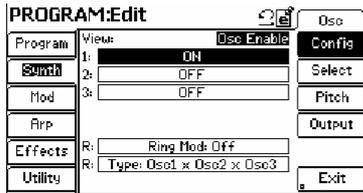
Filtros: Un filtro. Puede asignar el tipo de filtro, de corte, la frecuencia y resonancia.

Sobres: Hasta ocho sobres para controlar el volumen, filtro, tono, o de otros parámetros.

Osciladores de baja frecuencia (LFO): frecuencia de hasta ocho bajas osciladores para controlar el vibrato, el funcionamiento del filtro, o de otro parámetros.

3

Capítulo 3: Modos de fusión



Menú: Programa / Synth / osc / Config

Parámetro: Ver

Rango Valor: OSC Habilitar, Osc Tipo, Osc grueso Tune, Osc Bellas Tune, Osc azar Tune, Tomo Osc, Osc Pan

Esta pantalla ofrece una visión conveniente que muestra cómo muchas de las los parámetros comúnmente utilizados en los submenús de síntesis analógica son configurado.

Esta página muestra los ajustes de parámetros de los osciladores de varios en relación con uno al otro. Al tener estos parámetros comunes en una pantalla, que ahorra a los usuarios de tener que ir atrás y adelante entre varias páginas oscilador. Puede cambiar la configuración del oscilador (volumen, pan, tuning, etc) mediante la edición del 1 ":" "2" y "3:" parámetros (ver abajo).

Dado que nuestro tipo de síntesis está ajustado a analógico de síntesis, tenemos tres osciladores disponibles para la edición (recuerde que el tipo de síntesis analógica tiene tres osciladores).

Menú: Programa / Synth / osc / Config

Parámetro: 1:, 2:, 3:

Rango Valor: Varía dependiendo de la configuración Ver (véase más arriba)

Esta sección proporciona un acceso rápido a la configuración de oscilador común. El contenido de este cambio de parámetro dependen de ver su "parámetro" ajustes. Utilice la rueda de control para ajustar la configuración de la lista.

Menú: Programa / Synth / osc / Config

Parámetro: R: (Ring Mod On / Off)

Valor Rango: On, Off

Activar o desactivar la modulación de anillo con este parámetro.

Menú: Programa / Synth / osc / Config

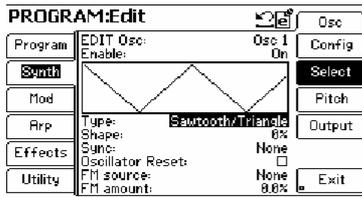
Parámetro: R: (Tipo de modulación en anillo)

Valor Rango: Ninguno, Osc 1 x Osc 2, Osc 1 x Osc 3, Osc 2 x Osc 3, Osc 1 x 2 x Osc Osc 3

Le permite elegir cómo los tres osciladores se modulan entre sí.

Capítulo 3: Modos de fusión

3



Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar

Parámetro: EDIT Osc

Valor Rango: Osc 1 a Osc 3

Seleccione el oscilador que te gustaría editar.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar

Parámetro: Habilitar

Valor Rango: On, Off

Le permite activar o desactivar cada oscilador

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar

Parámetro: Tipo

Valor Rango: diente de sierra, pulso, sinusoidal, ruido blanco, ruido rosa, rojo
El ruido, Ext. En

Este parámetro le permite seleccionar la forma de su oscilador. Cuando selecciona "Ext In" como el tipo de oscilador, el oscilador se convierte en cualquiera que sea de audio se reproduce en la entrada de ¼ "jacks de la etiqueta" de entrada La izquierda "y la entrada de la derecha" en la parte posterior de la fusión.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar

Parámetro: forma (sólo disponible en diente de sierra y pulso del oscilador tipos)

Valor Rango: -100% a 100%

La forma altera la forma de onda del oscilador de diente de sierra o el tipo de impulsos.

Este parámetro es a veces llamada "modulación por ancho de pulso" en algunos sintetizadores al referirse a las ondas cuadradas.

*¿Cómo puedo hacer dientes de sierra y arriba / abajo
Formas de onda de sierra?*

Puede crear hasta sierra, triángulo, y hasta - ver formas de onda mediante la selección de "diente de sierra" y la cambiar la "forma" de parámetros (véase más abajo). Para crear un down-vi, configure su "Forma" parámetro a "100%", mientras que a crear de una sierra, establezca este parámetro a +100%. Para una onda triangular, deje el conjunto de parámetros a 0%.

Usted puede crear una onda cuadrada de la selección de un "Pulse" de forma de onda y el establecimiento de la "forma" parámetro a 0% (véase más abajo).

3

Capítulo 3: Modos de fusión**Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar****Parámetro: Sync****Valor Rango: Ninguno, Osc 1, Osc 2, Osc 3, Ring Mod, Filtro**

Restablece la fase de su oscilador en relación con la fase inicial de la otro oscilador, Ring Mod, o un filtro. Esto crea más rica de armónicos el contenido de su oscilador seleccionado actualmente.

Tenga en cuenta que, generalmente, terminan con mejores resultados si su actual oscilador está sincronizado con otro oscilador que es menor en el tono. Si ambos osciladores están en el mismo tono (o cerca uno del otro), poco o nada armónicos se generará.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar**Parámetro: Oscilador Reset****Valor Rango: On, Off**

Si se pone a "en" este parámetro se inicia el oscilador desde el principio de la forma de onda cada vez que una voz se activa. Si se establece en "off" de la oscilador es libre de funcionamiento y no se reinicia cada vez que una nueva voz se ha disparado.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar**Parámetro: Fuente FM****Valor Rango: Ninguno, Osc 1, Osc 2, Osc 3, Ring Mod, Filtro**

Usted puede utilizar un filtro, modulación en anillo, o otra forma de onda de oscilador de modular la frecuencia del oscilador actual. El resultado es una más forma de onda compleja con más ricos armónicos.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar**Parámetro: FM Importe****Valor Rango: 0-100%**

Mezclar en cualquier cantidad de la fuente de FM. Mayores porcentajes de mezcla en más rico de armónicos de la fuente de FM y crear. Más pequeños porcentajes de mezcla en menos de la fuente de FM y dejar un tono más puro de su oscilador.

Capítulo 3: Modos de fusión

3



Menu: Program / Synth / osc / Pitch

Parámetro: EDIT Osc

Valor Rango: Osc 1 a Osc 3

Elija el oscilador que te gustaría editar. Dado que nuestro tipo de síntesis se establece en Analógico, dispone de tres osciladores a elegir.

Menu: Program / Synth / osc / Pitch

Parámetro: Conéctate secundarios

Valor Rango: -48 a 48 semitonos

Este parámetro cambia el tono del oscilador está jugando.

Menu: Program / Synth / osc / Pitch

Parámetro: Fine Tune

Valor Rango: -99 a 99 centavos

Utilice este parámetro para ajustar (o desafinar) su oscilador.

Menu: Program / Synth / osc / Pitch

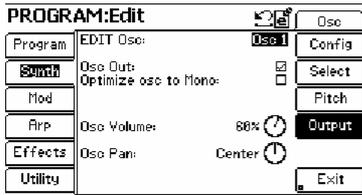
Parámetro: Random Conéctate

Valor Rango: 0-100%

Conéctate al azar genera variaciones impredecibles de ajuste en el oscilador. Cuanto mayor sea este valor, el más impredecible de su afinación se convierte.

3

Capítulo 3: Modos de fusión



Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: EDIT Osc

Valor Rango: Osc 1 a Osc 3

Elija el oscilador que te gustaría editar. Dado que nuestro tipo de síntesis se establece en Analógico, dispone de tres osciladores a elegir.

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: Osc Out

Valor Rango: On, Off

Cuando se utiliza un oscilador como fuente de modulación para otro oscilador (ocurre con frecuencia en FM, sincronización, o la modulación en anillo), puede que desee silenciar la salida real del oscilador de manera que sólo escuchar los efectos de su modulación.

Si desea silenciar la salida de un oscilador, desactive esta casilla. De lo contrario, deje esta casilla marcada para la operación normal.

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: Optimizar Osc a Mono

Valor Rango: On, Off

Este parámetro DSP reduce la carga sobre la fusión por la suma de los salida de oscilador en mono. Activar esta opción le permite tener mayor polifonía, pero significa que usted no puede mover el oscilador a través de una campo estéreo.

En los casos en que el oscilador es llevado al centro, lo mejor es dejar esta opción en "On", ya que no se esté usando panorámica de todos modos.

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: Tomo Osc

Valor: 0 - 100%

Establece el volumen de cada oscilador. Esto es diferente de la de volumen parámetro en el volumen / menú de salida, ya que le permite establecer la volumen de cada oscilador individual en su programa, mientras que la / Menú de salida del programa se establece el nivel de todo el programa.

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

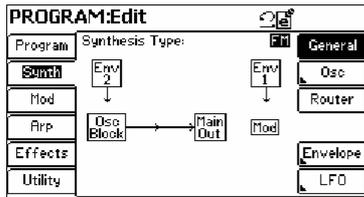
**Parámetro: Osc Pan (sólo visible si "Optimizar a Mono" está activada
off)**

Valor Rango: L100% al R100%

Establece la posición panorámica de cada oscilador individual. Esto es diferente de el parámetro de Pan en el marco del Programa / sección de salida, ya que cada oscilador puede ser criticada a su propia posición mientras que el / Programa de configuración de salida se encuadrará todo el programa.

3

Capítulo 3: Modos de fusión

**Tipo de síntesis: FM**

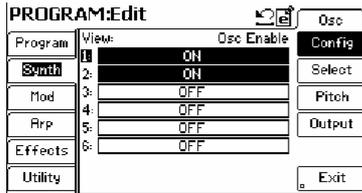
De FM es una forma de síntesis que se basa en dos (o más) osciladores de la modulación de los demás para crear un sonido. Desde su creación en el Década de 1970, la síntesis de FM ha encontrado su camino en innumerables canciones de éxito y de sigue siendo utilizada hoy en día debido a la amplia paleta de sonidos que puede producir.

Osciladores: seis formas de onda básicas (las variaciones de onda sinusoidal, además de ruido blanco).

Filtros: Un filtro. Puede asignar este tipo de filtro, de corte, la frecuencia y resonancia.

Sobres: Hasta ocho sobres para controlar el volumen, filtro, tono, o de otros parámetros.

Osciladores de baja frecuencia (LFO): frecuencia de hasta ocho bajas osciladores para el control de tono, volumen, o de otros parámetros.



Menú: Programa / Synth / osc / Config

Parámetro: Ver

Rango de valor: OSC Habilitar salida de oscilador, tipo de oscilador, Osc secundarios Tune, Osc Fine Tune, Osc azar Tune, Osc Pan

Esta pantalla ofrece una visión conveniente que muestra cómo muchas de las los parámetros comúnmente utilizados en los submenús de síntesis FM configurado.

Esta página muestra los ajustes de parámetros de los osciladores de varios en relación con uno al otro. Al tener estos parámetros comunes en una pantalla, que ahorra a los usuarios de tener que ir atrás y adelante entre varias páginas oscilador. Puede cambiar la configuración del oscilador (volumen, afinación, etc) mediante la edición de la 1 ":" a través de "6:" los parámetros (ver abajo).

Dado que nuestro tipo de síntesis se establece en síntesis FM, tenemos seis osciladores de disponibles para la edición.

Menú: Programa / Synth / osc / Config

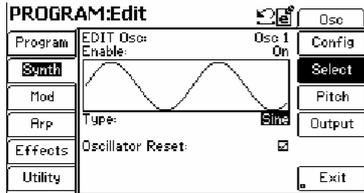
Parámetro: 1: 6:

Rango Valor: Varía dependiendo de la configuración Ver (véase más arriba)

Esta sección proporciona un acceso rápido a la configuración de oscilador común. El contenido de este cambio de parámetro dependen de ver su "parámetro" ajustes. Utilice la rueda de control para ajustar la configuración de la lista.

3

Capítulo 3: Modos de fusión



Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar

Parámetro: EDIT Osc

Valor Rango: Osc 1 a Osc 6

Seleccione el oscilador que te gustaría editar.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar

Parámetro: Habilitar

Valor Rango: On, Off

Permite activar o desactivar cada oscilador.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar

Parámetro: Tipo

Rango Valor: Seno, del seno raíz cuadrada, del seno al cuadrado, Sine Warp, White Noise

Este parámetro le permite seleccionar la forma de su oscilador.

Menú: Programa / Synth / osc / Seleccionar

Parámetro: Oscilador Reset

Valor Rango: On, Off

Si se pone a "en" este parámetro se inicia el oscilador desde el principio de la forma de onda cada vez que una voz se activa. Si se establece en "off" de la oscilador es libre de funcionamiento y no se reinicia cada vez que una nueva voz se disparado

Capítulo 3: Modos de fusión

3



Menu: Program / Synth / osc / Pitch
Parámetro: EDIT Osc
Valor Rango: Osc 1 a Osc 6

Elija el oscilador que te gustaría editar. Dado que nuestro tipo de síntesis se establece en FM, tiene seis osciladores que elegir.

Menu: Program / Synth / osc / Pitch
Parámetro: Conéctate secundarios
Valor Rango: -48 a 48 semitonos

Este parámetro cambia el tono del oscilador está jugando.

Menu: Program / Synth / osc / Pitch
Parámetro: Fine Tune
Valor Rango: -99 a 99 centavos

Utilice este parámetro para ajustar (o desafinar) su oscilador.

Menu: Program / Synth / osc / Pitch
Parámetro: Random Conéctate
Valor Rango: 0-100%

Conéctate al azar genera imprevisibles desviaciones de ajuste en su oscilador. Cuanto mayor sea este valor, mayor es el rango de tono varianza.

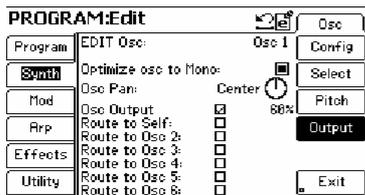
Menu: Program / Synth / osc / Pitch
De parámetros: número de musica
Valor Rango: On, Off

Desactivar esta función si no desea que el oscilador de tono a seguir la clave que está jugando en el teclado. Por ejemplo, los diseñadores de sonido a veces quieren fuentes de modulación determinados a permanecer constante, mientras que la oscilador de rotación destino siga el teclado normal. Para ello, seguir adelante y girar a la "llave de vías" off ".

En circunstancias normales, lo más probable es que desee el tono del oscilador para seguir la clave que está jugando en el teclado para dejar este parámetro en "On".

3

Capítulo 3: Modos de fusión



Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: EDIT Osc

Valor Rango: Osc 1 a Osc 6

Elija el oscilador que te gustaría editar. Dado que nuestro tipo de síntesis se establece en FM, tiene seis osciladores que elegir.

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: Osc Out

Valor Rango: On, Off

Marque este parámetro si desea dirigir su oscilador a la salida.

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

De parámetros: volumen de oscilador (sólo visible si se selecciona "Salida de oscilador" cuadro)

Valor: 0 - 100%

Este parámetro establece el volumen de salida del oscilador que se encuentra actualmente seleccionado. Tenga en cuenta que este parámetro sólo está disponible si el "OSC Out" caja está marcada.

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: Ruta A (Todos los osciladores, incluyendo equipo autónomo)

Valor Rango: On, Off

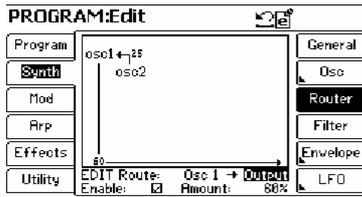
Estas casillas le permiten a la ruta de la salida de su actualidad seleccionados oscilador para modular cualquier otro oscilador.

Menú: Programa / Synth / osc / Salida

Parámetro: Cantidad de modulación (sólo visible cuando el correspondiente "hacia la" casilla está marcada)

Valor: 0 - 100%

Este parámetro determina el monto del oscilador de la fuente se va a modular el oscilador de destino. Cuanto mayor sea este valor, el más de la modulación se llevará a cabo (lo que resulta más rico en armónicos).



Menú: Programa / Synth / Router

Parámetro: Editar ruta (Fuente)

Valor Rango: Osc 1 a Osc 6

Elija el oscilador que te gustaría editar.

Menú: Programa / Synth / Router

Parámetro: Editar ruta (Destino)

Valor Rango: Osc 1 a Osc 6, salida

Utilice este parámetro para seleccionar el lugar donde quiere el oscilador a ser destinada.

La fusión le permite a la ruta de un oscilador a cualquier otro oscilador (incluido el mismo) o la salida de audio del teclado. Tenga en cuenta que es posible conectar una fuente a varios destinos.

El diagrama en la parte superior indica cómo se enruta cada oscilador. Nota que su recurso no se dirige a su destino hasta que la casilla "Enable" es facturado. También tenga en cuenta para modular una ruta de FM, esta casilla debe ser facturado. Si no está marcada, entonces no se mostrará como una opción posible dentro de las opciones de destino en el menú Mod.

Menú: Programa / Synth / Router

Parámetro: Habilitar

Valor Rango: On, Off

Este cuadro indica si la fuente seleccionada actualmente se enruta el destino actual. Para realizar una conexión, seleccione la fuente y el destinos (ver arriba) y marque esta casilla. Por el contrario, para romper una Conexión Seleccione la fuente y el destino y desactive la casilla "Activar" caja.

Como se indica en el apartado anterior, para modular una ruta de FM, la permitir casilla debe estar marcada. Si no se controla, la ruta de FM no se se muestran como una opción posible dentro de las opciones de destino en el Mod Menú.

3

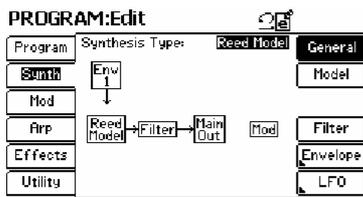
Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Programa / Synth / Router

Parámetro: Cantidad

Valor Rango: 0-100%

Este parámetro determina la cantidad de su fuente seleccionada actualmente es va a modular el destino seleccionado. Tenga en cuenta que la "Activar" caja tiene que ser comprobada por cualquier modulación a tener lugar.



Síntesis Tipo: Reed Modelo

El tipo de modelo de síntesis Reed utiliza matemáticas complejas para simular el comportamiento de las ondas de sonido dentro de un instrumento de caña. Esto le permite para crear programas muy realista de cualquier instrumento que tiene un boquilla con un vibrante caña conectado a un agujero cilíndrico (como un clarinete.) También puede utilizar este modelo para crear instrumentos que no (o no) existen en la vida real.

Parámetros del modelo: respiración, ruido, umbral, de pendiente, curvas, Frecuencia, Mix, ganancia.

Filtros: Un filtro. Puede asignar este tipo de filtro, de corte, la frecuencia y resonancia.

Sobres: Hasta ocho sobres para controlar el volumen, filtro, tono, o de otros parámetros.

Osciladores de baja frecuencia (LFO): frecuencia de hasta ocho bajas osciladores para controlar el vibrato, el funcionamiento del filtro, o de otro parámetros.

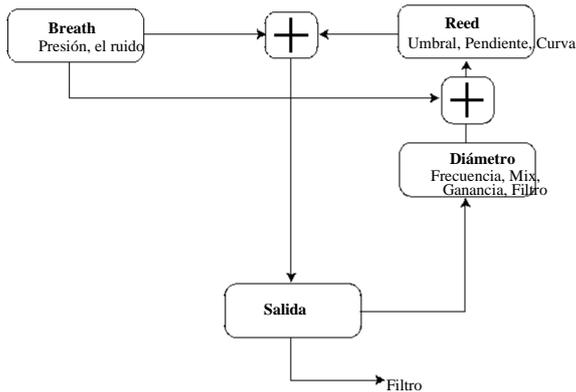
3

Capítulo 3: Modos de fusión

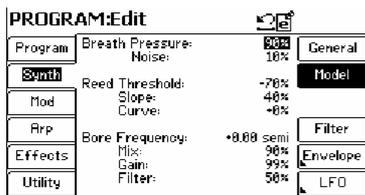
El modelo físico Reed:

El siguiente diagrama describe Reed el Fusion Modelo. En ella, usted un preaviso de tres grupos distintos de parámetros que incluye "Breath", "Reed", y "Bore." Cada grupo representa una porción diferente de la física modelo y estos grupos interactúan entre sí para crear el general sonido que escuchan.

El "aliento" los parámetros del modelo del artista intérprete o ejecutante que sopla en la , mientras que el instrumento "Reed" los parámetros del modelo de la boquilla de la instrumento que se está reproduciendo. Por último, el "Bore" modelos de parámetro el cuerpo del instrumento.

**¿Por qué no puedo escuchar nada?**

Desde Modelado Físico crea una modelo matemático de un "mundo real" instrumento, es posible establecer su Synth / ajustes del menú de modelo de un modo en no hay sonido o tonos no musicales (o de ruido) se ser sintetizados. Esto es análogo a cualquiera de tocar un instrumento físico de forma incorrecta o la construcción de un instrumento que es incapaz de la creación de tonos musicales. Si se ajusta un parámetro y su programa no hace cualquier sonido (o sólo se oye ruidos extraños y tonos), este no es un error. Has Probablemente sólo empujó el modelo físico en el territorios no musicales. Si esto sucede, la escala Volver al parámetro que estás editando hasta que de empezar a escuchar los tonos musicales de nuevo.



Menú: Programa / Synth / Modelo

Parámetro: Breath

Valor: 0 - 100%

Este es el parámetro de volumen para el modelo. Esto simula la fuerza de la respiración de los jugadores que pueden excitar el modelo y producir diferentes timbres.

El "aliento" y "Noise" los parámetros son utiliza para modelar el acto de soplar en la instrumento.

Menú: Programa / Synth / Modelo

Parámetro: Ruido

Valor: 0 - 100%

Este parámetro se añade en el ruido blanco para simular el sonido natural de la viento que sopla en la boquilla. En general, una pequeña cantidad de blanco el ruido le da a su instrumento más realismo.

Menú: Programa / Synth / Modelo

Parámetro: Umbral

Valor Rango: -100% a 100%

Este parámetro define la presión de aire mínima necesaria para hacer que la instrumento para generar sonido.

Menú: Programa / Synth / Modelo

Parámetro: Pendiente

Valor: 0 - 100%

Establece la inclinación de los límites de umbral. Los valores bajos de crear curvas muy pronunciadas (es decir, su sonido suele ser muy suave y luego se convierte en voz alta muy rápidamente a medida que aumenta la velocidad). Los valores altos crean curvas más gradual (es decir, su sonido poco a poco se vuelve más fuerte a la nota velocidades mayores).

El "umbral", "Pendiente", y "Curva" los parámetros se utilizan para modelar la respuesta del instrumento.

Menú: Programa / Synth / Modelo

Parámetro: Curve

Valor Rango: -100% a 100%

Este parámetro afecta el carácter tonal de la boquilla y la contribuye a que el ataque del sonido.

3

Capítulo 3: Modos de fusión**Menú: Programa / Synth / Modelo****De parámetros: Frecuencia****Valor Rango: -12,00 a 12,00 semitonos**

Este parámetro determina la frecuencia de los componentes armónicos del tono de la cavidad.

Menú: Programa / Synth / Modelo**Parámetro: Mix****Valor: 0 - 100%**

Este parámetro determina la combinación tonal de la señal de base y la armónico de la cavidad. En el 50% es una mezcla igual de ambas partes. Al 100% no hay ningún componente armónico. En 0% no hay tono de base.

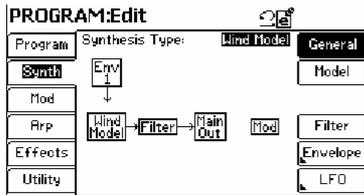
La "frecuencia", "Mix", "ganancia", y "Diámetro del filtro" los parámetros se utilizan para modelar el cuerpo del instrumento.

Menú: Programa / Synth / Modelo**Parámetro: Gain****Valor: 0 - 100%**

Este parámetro determina la cantidad que la resonancia a la caña cuerpo del instrumento-o "de diámetro," contribuye a la del sonido.

Menú: Programa / Synth / Modelo**Parámetro: Diámetro del filtro****Valor: 0 - 100%**

Este parámetro determina el carácter tonal del cuerpo del instrumento. Este parámetro actúa como un filtro de paso bajo en el agujero del instrumento.



Síntesis Tipo: Modelo de viento

El tipo de modelo de síntesis del viento utiliza las matemáticas complejas para simular el comportamiento de una onda de sonido en un instrumento de viento. Esto le permite para crear programas muy realista de cualquier instrumento que tiene una embocadura (es decir, un jugador de los labios y la lengua) que actúa en una boquilla que está conectado a un agujero (como una flauta). También puede utilizar este modelo para crear los instrumentos que no (o no) existen en la vida real.

Parámetros del modelo: respiración, ruido, Jet, Curve, Offset, Frecuencia, Mix, Gain, Diámetro del filtro

Filtros: Un filtro. Puede asignar este tipo de filtro, de corte, la frecuencia y resonancia.

Sobres: Hasta ocho sobres para controlar el volumen, filtro, tono, o de otros parámetros.

Osciladores de baja frecuencia (LFO): frecuencia de hasta ocho bajas osciladores para controlar el vibrato, el funcionamiento del filtro, o de otro parámetros.

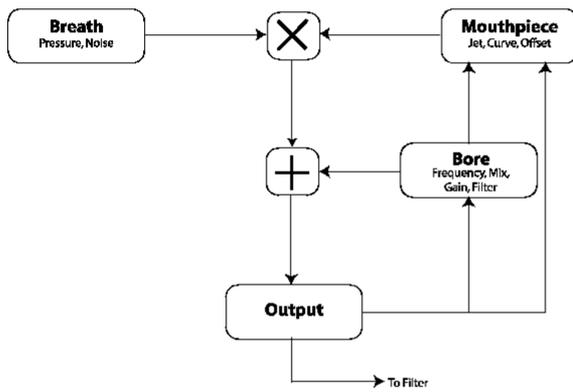
3

Capítulo 3: Modos de fusión

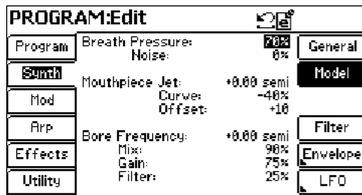
El modelo físico del viento:

El siguiente diagrama describe el viento Fusion Modelo. En ella, usted un preaviso de tres grupos distintos de parámetros que incluye "Breath", "Boquilla" y "aburrido". Cada grupo representa una porción diferente de el modelo físico y estos grupos interactúan entre sí para crear el sonido que oyes.

El "aliento" los parámetros del modelo del artista intérprete o ejecutante que sopla en la del instrumento, mientras que la "Boquilla" los parámetros del modelo de la boquilla del instrumento que se está reproduciendo. Por último, el "Bore" parámetros el cuerpo del modelo del instrumento.

**¿Por qué no puedo escuchar nada?**

Desde Modelado Físico crea una modelo matemático de un "mundo real" instrumento, es posible establecer su Synth / ajustes del menú de modelo de un modo en no hay sonido o tonos no musicales (o de ruido) se ser sintetizados. Esto es análogo a cualquiera de tocar un instrumento físico de forma incorrecta o la construcción de un instrumento que es incapaz de la creación de tonos musicales. Si se ajusta un parámetro y su programa no hace cualquier sonido (o sólo se oye ruidos extraños y tonos), este no es un error. Has Probablemente sólo empujó el modelo físico en el territorios no musicales. Si esto sucede, la escala Volver al parámetro que estás editando hasta que de empezar a escuchar los tonos musicales de nuevo.



Menú: Programa / Synth / Modelo

Parámetro: Breath

Valor: 0 - 100%

Este es el parámetro de volumen para el modelo. Esto simula la fuerza de la respiración de los jugadores que pueden excitar el modelo y producir diferentes timbres.

El "aliento" y "Noise" los parámetros son utiliza para modelar el acto de soplar en la instrumento.

Menú: Programa / Synth / Modelo

Parámetro: Ruido

Valor: 0 - 100%

Este parámetro se añade en el ruido blanco para simular el sonido natural de la viento que sopla en la boquilla. En general, una pequeña cantidad de blanco el ruido le da a su instrumento más realismo.

Menú: Programa / Synth / Modelo

Parámetro: Jet

Valor Rango: -12 a 12 semitonos

El "jet" parámetro determina la frecuencia de la armónica componente de la señal de la boquilla de.

Menú: Programa / Synth / Modelo

Parámetro: Curve

Valor Rango: -100% a 100%

Este parámetro afecta el carácter tonal de la boquilla y la contribuye a que el ataque del sonido.

El "Jet", "Curva", y "Desplazamiento", los parámetros se utilizan para modelar la boquilla del instrumento.

Menú: Programa / Synth / Modelo

Parámetro: Offset

Valor Rango: -100 a 100

Este parámetro ajusta la interacción tonal entre la boquilla y la la cavidad.

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Programa / Synth / Modelo

De parámetros: Frecuencia

Valor Rango: -12,00 a 12,00 semitonos

Este parámetro determina la frecuencia de los componentes armónicos del tono de la cavidad.

Menú: Programa / Synth / Modelo

Parámetro: Mix

Valor: 0 - 100%

Este parámetro determina la combinación tonal de la señal de base y la armónica de la cavidad. En el 50% es una mezcla igual de ambas partes. Al 100% no hay ningún componente armónico. En 0% no hay tono de base.

La "frecuencia", "Mix", "ganancia", y "Diámetro del filtro" los parámetros se utilizan para modelar el cuerpo del instrumento.

Menú: Programa / Synth / Modelo

Parámetro: Gain

Valor: 0 - 100%

Este parámetro determina la cantidad que la resonancia en el viento cuerpo del instrumento-o "de diámetro," contribuye a la del sonido.

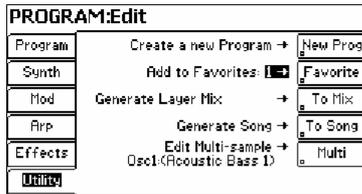
Menú: Programa / Synth / Modelo

Parámetro: Diámetro del filtro

Valor: 0 - 100%

Este parámetro determina el carácter tonal del cuerpo del instrumento. Este parámetro actúa como un filtro de paso bajo en el agujero del instrumento.

Programa de utilidad de Page



Menú: Programa / Utilidad

Parámetro: crear un nuevo programa

Rango de valor: (ninguno)

Este botón se crea un nuevo programa con la configuración predeterminada. Recuerde guardar su programa actual de lo contrario perderá su trabajo una vez que el nuevo programa es creado.

Menú: Programa / Utilidad

Parámetro: Añadir a Favoritos

Valor Rango: 1-8

Este botón agrega el programa a cualquiera de los 8 "favorito" del programa categorías de la fusión de fácil acceso. Pulse el botón de categoría y de desplácese hacia abajo a la "Fav 1" a "Fav 8" de categorías para ver a su programas favoritos.



Tenga en cuenta que no se puede agregar un programa a un Favoritos categoría hasta que se ha guardado (ver pág. 31 para más información acerca de programas de ahorro, mezclas y canciones).

Una vez que haya seleccionado una categoría de favoritos, pulse el botón "Favoritos" la acción el botón (en la parte derecha de la pantalla) para agregar el programa a que categoría. Si un programa que ya pertenece a la categoría Favoritos, la pantalla mostrará "Eliminar de Favoritos." Esto le permite quitar de este programa de una categoría de favoritos.

Menú: Programa / Utilidad

Parámetro: Para Mix

Rango de valor: Generar capa de mezcla, Generar Split Mix, Añadir a Actual combinación de

Este botón agrega su programa actual a una mezcla. Si desea simplemente agregar el programa actual como una nueva parte en la mezcla, seleccione "Añadir a la actual Mix." Si quieres crear una capa (es decir, tener dos programas de jugar en al mismo tiempo cuando se juega una parte), seleccione "Generar capa de mezcla." Por último, si desea "partir" el teclado (es decir, a tocar un instrumento en un lado del teclado y otro instrumento en el otro lado), seleccione "Generar Split Mix."

Pulse el "mezclar" botón de acción para agregar el programa a una mezcla.

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Programa / Utilidad**Parámetro: punto de Split (sólo disponible para "Generar Split Mix")****Rango de valor: C-2 a G-8**

Este parámetro le permite seleccionar en qué punto de la división tendrá lugar en su mezcla. Tenga en cuenta que este parámetro sólo está disponible cuando se selecciona "Generar Split Mix" para el parámetro de la lista de arriba. También puede mantener LOCALIZAR y pulse la tecla de división deseada cuando el cursor está en este parámetro para seleccionar el punto de división.

Menú: Programa / Utilidad**Parámetro: a la canción****Valor Rango: Generar Song, Añadir a la canción actual**

Este botón agrega el programa actual para una canción. Para agregar el programa a una nueva canción, seleccione "Generar Song." Para agregar el programa a la canción de que está cargado en el modo de canción, seleccione "Añadir a la canción actual."

Menú: Programa / Utilidad**Parámetro: Multí (sólo disponible para los programas de la muestra y de tambor)****Rango de valor: (varía)**

Este botón le permite seleccionar cualquiera de sus multisamples (de un muestra o programa basado en tambor) para su posterior edición en modo de Sampler. Seleccione el oscilador que desea editar y pulse el "Multi" botón de acción a la derecha de la pantalla.

Tenga en cuenta que este botón sólo está disponible si su programa actual es una Muestra o el programa de tambor (ya que los tipos de programa no utilizan muestras).

Filtros

Los filtros son una parte integral de la capacidad de un sintetizador para crear sonidos y de la fusión tiene variedad de filtros para ayudarle a lograr el sonido que busca. Todos los modos de síntesis de la fusión de al menos un filtro de por voz. La siguiente tabla le explica las diferencias pequeñas en el filtro de de aplicación entre todos los diferentes tipos de síntesis:

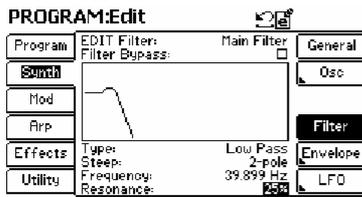
Muestra	3 filtros total. 2 filtros de reducir al mínimo (uno en cada oscilador) + 1 filtro de la voz.
Drum	Total de 64 filtros. Un filtro en cada oscilador.
Devices	1 Filtro por voz
FM	1 Filtro por voz
Reed Modelo	1 Filtro. por voz
Viento de modelo	1 Filtro. por voz

¿Qué es un "minimizada" filtro?

Un filtro "minimizar" es un paso bajo de 1-polo, no filtro resonante. Todos los otros filtros antes mencionados han de tipo variable, la frecuencia de la pendiente de corte y la resonancia.

3

Capítulo 3: Modos de fusión



Menú: Programa / Synth / Filter

Parámetro: Filtro de derivación

Valor Rango: On, Off

Marque esta casilla si desea omitir el filtro.

Menú: Programa / Synth / Filter

Parámetro: Tipo

Rango de valor: paso bajo, paso alto, paso de banda, banda de rechazo, de Banda Boost

La fusión tiene varios tipos distintos de filtros que se pueden seleccionar en el presente menú. La pantalla muestra en el diagrama de la forma de filtro que ha seleccionado.

Menú: Programa / Synth / Filter

Parámetro: Steep

Valor de Escala: 1-polo, 2-polos, 4 polos, 6-polo, 8-polos

Este parámetro determina el número de polos en el filtro. Filtros con uno o dos polos son más graduales y los filtros con seis u ocho polos son mucho más pronunciada en la corte. Todos los filtros de la fusión, salvo el 1 de polo tienen resonancia variable (véase más abajo).

Menú: Programa / Synth / Filter

De parámetros: Frecuencia

Rango Valor: 20.000 Hz a 20,000 kHz

Este parámetro establece el punto (o región) en el que el filtro comienza a que afectan a la señal entrante. Al cambiar este valor, podrás ver las el punto de corte se mueven derecha o la izquierda para corresponder con los cambios.

Menú: Programa / Synth / Filter

Parámetro: Resonancia (No disponible en 1-polo filtro de descenso pronunciado configuración)

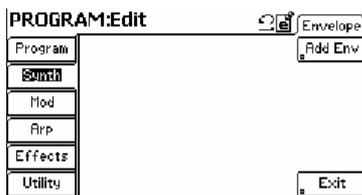
Valor Rango: 0-100%

De resonancia del filtro es un "bulto" que se encuentra en la frecuencia de corte de un filtro. Esta resonancia es una gran parte del sonido único "de muchos de los los sintetizadores analógicos de los años 70 y 80. La fusión le permite añadir tanto (o tan poco) de resonancia como desee usar este parámetro. El la forma del filtro en la pantalla cambiará para reflejar la cantidad de resonancia estás agregando.

Sobres

Si juegas una nota sobre un piano (o la mayoría de los instrumentos acústicos), se le escucha una ráfaga de energía de sonido como el martillo golpee la cadena, por un menor nivel de intensidad a medida que los mantenga presionada la nota y dejar que la cadena de anillo hacia fuera, que desaparece rápidamente tan pronto como suelta la nota y la amortiguador se aplica. Los diseñadores de sintetizador modelo de este comportamiento usando Envolturas ADSR. ADSR significa "ataque, decaimiento, mantener, la liberación", y representa las diferentes etapas que el sonido pasa a través de más de la vida de la nota.

Envolturas ADSR se utilizan comúnmente para el control de amplitud, pero también pueden utilizarse para controlar un sinnúmero de otros parámetros (es decir, el tono, la frecuencia del filtro, etc) La fusión le permite conectar un sobre a cualquier modulable parámetro utilizando la matriz de modulación (véase la página 236).

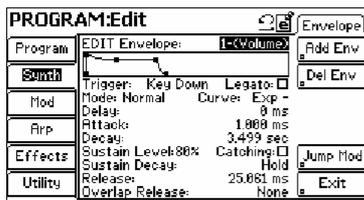


Menú: Programa / Synth / Envelope
Parámetro: Añadir Env
Rango de valor: Puede crear hasta 8 sobres

Sobre si la página aparece en blanco (como la foto de arriba), significa que no se han creado sobres para este programa. Ir a continuación y pulse el "Añadir Env." botón y esto creará un sobre para usted. Su pantalla entonces se verá como la siguiente.

3

Capítulo 3: Modos de fusión



Menú: Programa / Synth / Envelope

Parámetro: Editar envolvente

Rango Valor: 1-8 Sobres (Varía según el número de sobres que han creado)

Todos los programas en la fusión hasta ocho sobres para modular la cosas como el volumen, filtros, y otros parámetros. Elegir el sobre que le gustaría editar aquí.

La palabra entre paréntesis indica que la dotación actual se dirige en de la matriz de modulación. Si ves "(suprimido)", que significa que su actual dotación no se ha asignado a cualquier parámetro en ese programa. Una vez asigna un sobre en la matriz de modulación, un nuevo botón llamado "Jump Mod" aparece a la derecha que le permite saltar inmediatamente a la la página de la matriz en la que la conexión se está realizando.

Menú: Programa / Synth / Envelope

Parámetro: Trigger (fuente de disparo)

Valor Rango: abajo, Tecla Up, Down FS, FS Up, Down T1, T2 Abajo, Abajo T3, T4 Down, Up T1, T2 Up, Up T3, T4 hasta

Este ajuste selecciona lo que hará que el sobre está actualmente edición. La tabla siguiente explica lo que cada uno hace la configuración:

Número de Down	Se activa cuando se toca una nota.
Clave Up	Se activa cuando se suelta una nota.
Foot Switch Dn	Se activa cuando se presiona interruptor de pie.
Foot Switch Up	Se activa cuando se suelta el pedal.
Trigger 1 4 Dn	Se activa cuando los botones de T4 T1 (a la izquierda de la pantalla, debajo del control de mandos) se presionan.
Trigger 1 4 Up	Se activa cuando los botones de T4 T1 (a la izquierda de la pantalla, debajo del control de mandos) se liberan

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Menú: Programa / Synth / Envelope
Parámetro: Legato
Valor Rango: On, Off

Modo Legato mantiene la dotación de volver a activar si juegas en legato la moda (es decir, juegas una nota antes de soltar la última nota tocada).

Menú: Programa / Synth / Envelope
Parámetro: Modo (Trigger Type)
Valor Rango: Freerun Normal,

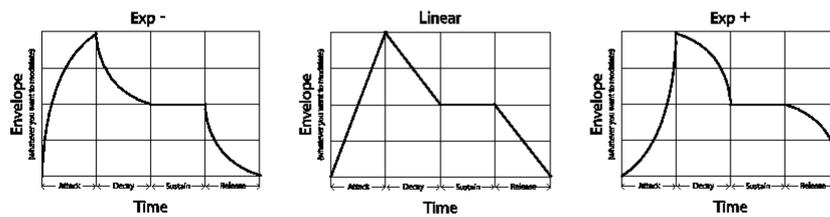
Esto determina cómo se iniciará la dotación y dejar de basarse en cómo la llaves están en poder y en libertad.

Cuando se establece en Normal, la dotación se juega desde la fase de ataque a través de la fase de mantener siempre y cuando se celebró la nota. Cuando la nota es en libertad, la dotación se salta a su etapa de puesta en libertad.

Cuando se establece en Freerun, la dotación se completa todo su ciclo, incluso si la nota se publicó antes de la dotación se ha completado su ciclo.

Menú: Programa / Synth / Envelope
Parámetro: Curve
Rango Valor: Exp -, lineal, EXP +

Establece como su dotación, impulsará (y abajo) una vez activado. Tu dotación se verá como uno de los siguientes:



Menú: Programa / Synth / Envelope
Parámetro: Retraso
Valor: 0 - 30 Seg.

Esta es la cantidad de tiempo que la dotación a esperar antes de hacer nada. Cuando el retraso sea igual a cero, la dotación comienza su ataque de inmediato.

3

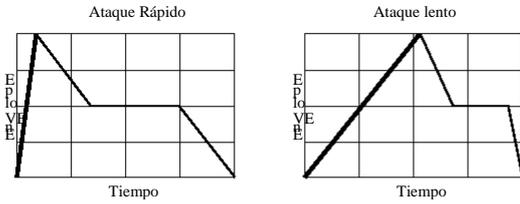
Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Programa / Synth / Envelope

Parámetro: Attack

Valor: 0 - 30 Seg.

Esto establece la cantidad de tiempo que la dotación en llegar a su nivel máximo. Cuanto mayor sea el valor, más lento será el ataque.



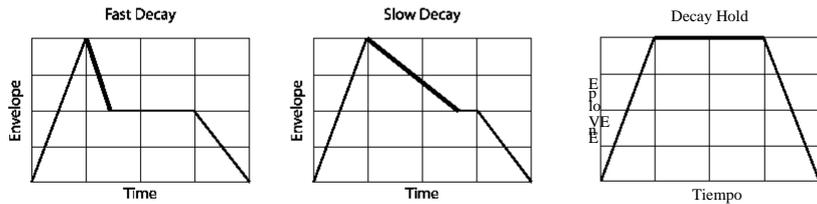
Menú: Programa / Synth / Envelope

De parámetro: la caída (no disponible si el nivel de sustain se establece en 100%)

Valor Rango: 0 a 29,953 Sec, Hold

Esto establece la cantidad de tiempo que lleva el sobre de la final de la Fase de ataque para alcanzar el nivel de Sustain. Cuanto mayor sea el valor, más tiempo tomará.

Puede configurar este parámetro a Hold estableciendo el valor más alto que 29,953. De esta manera, la dotación se mantendrá como máximo hasta que se llega a la fase de lanzamiento. Dado que la dotación se mantiene en el nivel máximo, Mantener la sostenibilidad y los parámetros de desintegración son eliminados en el menú para evitar la confusión.



Capítulo 3: Modos de fusión

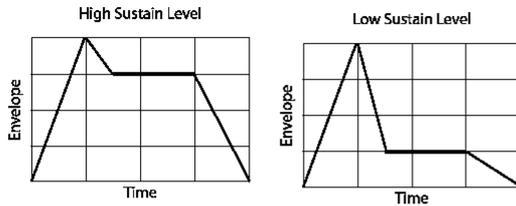
3

Menú: Programa / Synth / Envelope

De parámetros: el nivel de sustain

Valor Rango: 0-100%

Esto establece el nivel que la dotación alcanzará al final de la decadencia etapa.

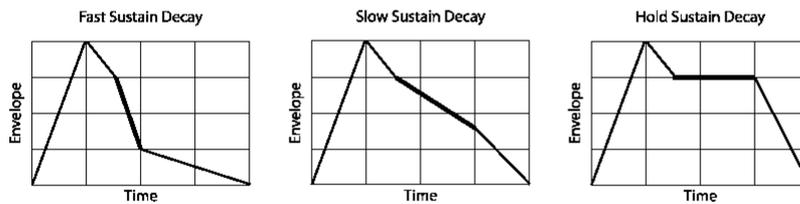


Menú: Programa / Synth / Envelope

Parámetro: Mantener Decay (no está disponible si el nivel de sustain se establece en 0%)

Valor Rango: 0 a 29,953 Sec, Hold

Este parámetro determina el tiempo necesario para que la etapa "Mantener Decay" para bajar a 0. Si este parámetro se establece en "Detener" de la dotación sostendrá a un nivel constante, mientras la tecla se mantiene presionada.



Menú: Programa / Synth / Envelope

Parámetro: la captura (no está disponible cuando el modo se establece en "Freerun")

Valor Rango: On, Off

Cuando se activa, la captura le permite volver a la etapa de mantener la el sobre cuando usted pisa el pedal durante la etapa de puesta en libertad. Este parámetro le permite simular la sensación de un piano de pedal de sostenido.

Si este parámetro se establece en "off" pisar el pedal de sostenido durante la etapa de liberación no tendrá ningún efecto en el sobre.

3

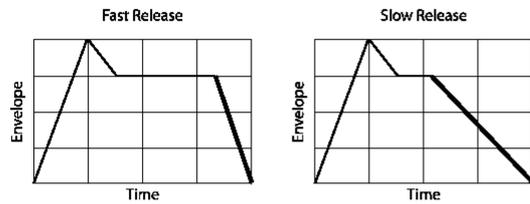
Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Programa / Synth / Envelope

Parámetro: Release

Valor: 0 - 30 Seg.

Esto establece la cantidad de tiempo que la envolvente tarda en llegar desde su nivel actual a cero después de la nota ha sido puesto en libertad. Cuanto mayor sea la valor, más tiempo tardará.



Menú: Programa / Synth / Envelope

Parámetro: Superposición de prensa

Valor Rango: Ninguno, 1,002 ms - 30 seg

Si usted toca una nota y provocar una segunda vez, la primera instancia de que nota va en "la superposición de liberación" del Estado y se desintegra en cualquier momento se define en este parámetro. Este parámetro puede ser utilizado de manera eficiente robar voces para hacer un mejor uso de la DSP de la Fusión (que en última instancia, lleva a contar con mayor polifonía).

Si se pone a "ninguno" dos veces (o sin embargo muchas veces se han ha disparado en repetidas ocasiones) lanzará con normalidad.



Menú: Programa / Synth / Envelope

Parámetro: Del Env

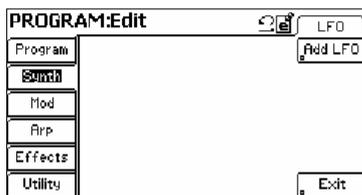
Value Range: Sí, No

Este botón elimina el seleccionado Sobre. Un cuadro de diálogo (ver arriba) aparecerá pidiéndole que confirme si desea eliminar el sobre. Pulse "Sí" a eliminar.

Osciladores de baja frecuencia (LFO)

LFO significa "oscilador de baja frecuencia." A diferencia de los osciladores de lo normal, los osciladores de baja frecuencia no están diseñados para producir sonido. En cambio, su propósito es para modificar un parámetro de programa de acuerdo a un patrón de bucle. Para ejemplo, si usted está mirando para agregar algunos vibrato a su instrumento, usted necesitará el terreno de juego para vacilar continuamente arriba y abajo. Un LFO es perfecta para esta aplicación. Basta con conectar un LFO para el oscilador parámetro de paso le dará el efecto que usted necesita.

La fusión le permite conectar un LFO a cualquier parámetro modulable utilizando la matriz de modulación (véase la página 236).



Menú: Programa / Synth / LFO

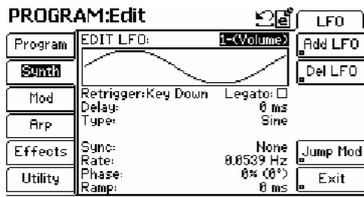
Parámetro: Añadir LFO

Rango de valor: Puede crear hasta 8 LFO

Si la página de LFO aparece en blanco (como la foto de arriba), significa no Osciladores de baja frecuencia se han creado para este programa. Ir a continuación y pulse Agregar Botón LFO para crear un LFO. Su pantalla se verá a continuación, como la por debajo de.

3

Capítulo 3: Modos de fusión



Menú: Programa / Synth / LFO

Parámetro: EDIT LFO

Rango Valor: 1-8 osciladores de baja frecuencia (Usted puede crear hasta 8 osciladores de baja frecuencia)

Seleccione el oscilador de baja frecuencia (LFO) que le gustaría editar aquí.

La palabra entre paréntesis indica que el LFO actual se encamina en la matriz de modulación. Si ves "(suprimido)", que significa que su actual LFO no se ha asignado a cualquier parámetro en ese programa. Una vez que el mapa un LFO en la matriz de modulación, un nuevo botón llamado "Jump Mod" aparece a la derecha que le permite saltar inmediatamente a la página de la la matriz, donde la conexión se está realizando.

Menú: Programa / Synth / LFO

Parámetro: Retrigger

Valor Rango: Ninguno, abajo, Tecla Up, Down FS, FS Up, T1

Abajo, Abajo T2, T3 de Down, T4 Down, Up T1, T2 Up, T3 Up, Hasta T4

Esto le permite seleccionar un disparador que se reinicia el LFO para su actual oscilador. Por ejemplo: Si selecciona T1, el LFO se reiniciará cada vez que pulse el botón T1. La tabla siguiente explica lo que cada uno de activación medio ambiente:

Ninguno	Cuando se establece en "Ninguna" tiene una carrera libre LFO a través de todas las voces para su programa actual
Número de Down	LFO Cada voz es redisparará de la Fase inicial al jugar con una llave.
Clave Up	El LFO se reinicia cuando se lanza una nota.
Foot Switch Dn	El LFO se reinicia cuando se presiona interruptor de pie.
Foot Switch Up	Se reinicia el LFO cuando el interruptor de pie se puesto en libertad.
Trigger 1 4 Dn	Se reinicia el LFO cuando los botones T4 T1 son presionado.
Trigger 1 4 Up	Se reinicia el LFO cuando los botones T4 T1 es Fecha de lanzamiento

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Menú: Programa / Synth / LFO

Parámetro: Legato

Valor Rango: On, Off

Modo Legato mantiene el gatillo de reiniciar si juegas en legato la moda (es decir, juegas una nota antes de soltar la última nota tocada).

Menú: Programa / Synth / LFO

Parámetro: Retraso

Valor: 0 - 30 Seg.

Esta es la cantidad de tiempo que el LFO esperar antes de hacer nada. Cuando el retraso se establece en 0 segundos, el LFO comienza a trabajar de inmediato.

Menú: Programa / Synth / LFO

Parámetro: Tipo

Valor Rango: diente de sierra, pulso, sinusoidal, Random

Establece la forma de los LFO. Echa un vistazo a la forma de onda en la pantalla para ver una representación de su LFO.

Menú: Programa / Synth / LFO

Parámetro: forma (sólo disponible cuando Type se establece en "diente de sierra" o "Pulso")

Valor Rango: -100% a 100%

La forma se alarga y se acorta la duración de la plaza y vi onda Osciladores de baja frecuencia. Este ajuste se refiere a veces como "ancho de pulso" en otros sintetizadores.

Menú: Programa / Synth / LFO

Parámetro: Sync (no disponible cuando Type se establece en "Random")

Valor Rango: Ninguno, 8 redondas, 6 redondas, 4 Total

Notas, Nota Triple Plenario, Cuadrada, Total de puntos

Tenga en cuenta, la nota entera, la nota media de puntos, Half Note, de puntos

Trimestre, semestre Nota trío, negra, Nota 8 puntos,

Barrio triple, nota 8, la Nota 16a puntos, 8 Nota trío,

Nota 16a, 16ª Nota triple, 32ª Nota

Sincroniza los LFO con el tempo (ver página 37 para más acerca de la configuración su tempo). Esto es importante para efectos de tempo dependiente como wah wah y vibrato.

¿Dónde está la sierra, triángulo y un cuadrado Tipos de LFO???

Puede crear hasta sierra, triángulo, y hasta - ver formas de onda mediante la selección de "diente de sierra" y la cambiar la "forma" de parámetros (véase más abajo). Para crear un down-vi, configure su Forma de "parámetro" a -100%, mientras que a crear de una sierra, establezca este parámetro a +100%. Para una onda triangular, deje el conjunto de parámetros a 0%.

Usted puede crear una onda cuadrada de la selección de un "Pulse" de forma de onda y el establecimiento de la "forma" parámetro a 0% (véase más abajo).

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Programa / Synth / LFO**Parámetro: Precio (Sólo disponible cuando Sync está en "Ninguno")****Valor Rango: 0,0200 Hz - 200 Hz**

Establece la velocidad del LFO. Cuanto mayor sea el valor, más rápido será el LFO oscilar cada segundo.

Menú: Programa / Synth / LFO**Parámetro: Fase (no disponible cuando Type se establece en "Random")****Valor Rango: -100% (-180 grados) para 99% (178 grados),****Al azar**

Cambia tu forma de onda a la derecha (o izquierda) que le permite iniciar su oscilador en un desplazamiento. Establece este parámetro a "azar" hace que su LFO para comenzar en un punto aleatorio en su ciclo.

Menú: Programa de S / Synth / LFO**Parámetro: Rampa****Valor: 0 - 30 Seg.**

Establece la cantidad de tiempo que toma su LFO poco a poco "Fade In" de la de cero a la máxima cantidad de modulación. Si establece este valor a 0, a continuación, el LFO se inicia inmediatamente.

Menú: Programa / Synth / LFO**Parámetro: Del LFO****Value Range: Sí, No**

Este botón elimina el seleccionado Sobre. Un cuadro de diálogo parece que le solicitará que confirme si desea eliminar su LFO. Pulse "Sí" a eliminar.

Modo de mezcla

Esta sección cubre los parámetros relacionados específicamente a modo de mezcla. Esto incluye todo lo que encuentran en el "Mix", "Parte", y "utilidad" aquí (en la izquierda de la pantalla). Véase el capítulo 4 para una descripción detallada de la Arp "," y "Efectos" aquí.

Modo de mezcla es un modo de multitimbrico que le permite cargar un máximo de 16 programas a fin de crear divisiones, los sonidos de capa, y establecer programas de canales separados para el uso con un secuenciador externo. Cada programa en un mezcla se almacena en su propia "parte" y las partes activas están incluidas en el la esquina superior derecha de la pantalla. El número de activos se pone de relieve siempre que esa parte se active mediante el teclado o externa secuenciador.

x background image

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Configuración de combinación global de los parámetros

Menú: Mix / Mix / Config

Parámetro: Ver

Rango Valor: Parte Programas, permite a la parte, parte de volúmenes, parte Cazuelas, Parte Insertos, Parte 1-2 niveles de envío, arpegiadores parte, Pieza clave Ranges (lo Edición), pieza clave Ranges, (Edit hi), pieza del Alt Rangos (lo Edición), parte Alt gamas, (Edit hi)

Esta pantalla ofrece una visión conveniente que muestra cómo muchas de las comúnmente utilizado parámetros de su Mezcle partes están configurados.

Esta página muestra los ajustes de parámetros de varias partes en relación con uno otro. Al tener estos parámetros comunes en una pantalla, se ahorra los usuarios de tener que ir adelante y atrás entre las páginas de varias partes. Usted puede cambiar la configuración de la parte (volumen, pan, tuning, etc) mediante la modificación del "1:" a través de "16:" los parámetros (ver abajo).

El número de piezas que aparecen en esta página puede variar dependiendo de cómo muchas partes se han creado para esta mezcla. Vea la sección "Añadir parte", y "Del Parte "botones de abajo para más información sobre cómo crear y eliminar partes.

Menú: Mix / Mix / Config

De parámetro: 1 - 16 (varía según el número de piezas que han creado mediante el botón "Añadir parte botón")

Rango de valor: (varía)

Esta sección proporciona un acceso rápido a la configuración de parte común. El contenido de este cambio de parámetro dependen de ver su "parámetro" ajustes. Utilice la rueda de control para ajustar la configuración de la lista.

x background image

Menú: Mix / Mix / General**Parámetro: Tempo****Valor Rango: 50 - 300 BPM**

El ritmo que establezca aquí, expresado en latidos por minuto (BPM) -- determina el tempo en la que el arpegiador reproduce.

Puede cambiar este valor durante la actuación de pasar a la "Arp" fila en el Panel de rendimiento y girando el correspondiente perilla. Si se cambia a otra mezcla sin guardar la mezcla actual, la valor de tempo de su mezcla actual volverá al tempo original, así que recuerde guardar su combinación si desea mantener su recién seleccionados tempo.

Menú: Mix / Mix / General**Parámetro: Categoría****Valor Rango: Piano, cromática, órgano, guitarra, bajo, cuerdas, Conjunto, cobres, lengüetas, Pipe, plomo, Pad, Synth FX, étnicas, Drum / Perc, FX, OTROS**

Utilice esta opción para colocar la mezcla en una de las categorías de diecisiete aparecen a la derecha del parámetro. Una vez que coloque la mezcla en una categoría, se mostrará en esa categoría durante la navegación Mezclar a través de la fusión de menú Categoría. Tenga en cuenta que si cambia este parámetro, la mezcla no se mostrará en la nueva categoría, hasta que hayas guardado la mezcla.

Menú: Mix / Mix / General**Parámetro: Alternative Categoría****Valor Rango: On, Off**

A veces, una mezcla puede encajar en más de una categoría. Por ejemplo, un mezcla compuesta de un piano / capa de cadena puede ser colocado tanto en régimen de Piano o la categoría Cadenas. Por esa razón, la fusión le permite asignar un suplente de la mezcla a categorías de modo que usted puede colocar esta mezcla en ambas categorías de las cuerdas y piano. Una vez que seleccione alguno de estos casillas de verificación, la combinación aparecerá en varios lugares cuando se está navegando a través de los sonidos de su Fusión. Si las casillas de verificación alternativa, la mezcla no se mostrará en el marco de los nuevos menús en la categoría hasta que haya guardado la mezcla.

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Mix / Mix

Parámetro: Añadir pieza (16 partes desaparece una vez que se han creado)

Rango de valor: (ninguno)

Este botón crea una nueva pieza y salta directamente a la Mix / pieza / página General, donde se puede asignar los programas, el canal números, y otros parámetros relacionados con la parte de nueva creación.

Menú: Mix / Mix

Parámetro: Del pieza (sólo visible cuando más de una parte ha ha creado)

Rango de valor: (ninguno)

Este botón le permite eliminar una parte. Una vez que pulse el botón, se le llevado a un mensaje que le pregunta qué parte le gustaría eliminar. Este botón desaparece si sólo hay una parte en la mezcla (ya que una mezcla debe tener por lo menos una parte).

Ajustando los parámetros de la parte individual

Menú: Mix / pieza / General

Parámetro: editar parte

Rango de valor: (varía dependiendo de cómo muchas partes se han creado)

Seleccione la parte que desea editar con este parámetro.

Menú: Mix / pieza / General

Parámetro: Programa de

Rango de valor: (varía dependiendo de qué programas están disponibles para la fusión)

Seleccione el banco (la línea superior) y el número de programa (la línea de fondo) que desea seleccionar para esta parte. El nombre del programa aparece en el letras grandes en el centro de la pantalla.

Menú: Mix / pieza / General

Parámetro: Número de Arp

Valor Rango: Ninguno, 1-4

Cada mezcla puede tener hasta cuatro patrones de arpegios. Seleccione el patrón de arpegiador desea utilizar para esta parte. Si usted no quiere utilizar un patrón de arpegiador para esta parte, establezca este parámetro en "Ninguno".

Menú: Mix / pieza / General

Parámetro: Canal MIDI

Valor Rango: Global Channel, 1-16

Este parámetro selecciona el canal en el que su parte puede ser el envío de y recepción de datos. Una vez que haya seleccionado un canal de aquí, se puede decidir si el canal se envía y / o responder a los datos MIDI establecer los parámetros encontrados en la mezcla / pieza / Página de controles (ver pág. 109).

Este parámetro se usa a menudo en situaciones en las que está utilizando la fusión con un secuenciador externo. En tales casos, puede que desee colocar cada parte en un canal separado para que el secuenciador puede desencadenar individuales partes.

Acerca de "Global Channel"

Global Channel es un canal MIDI que se define en el modo Global. Esto es útil si usted necesita de cambiar la configuración de canal MIDI en muchas mezclas rápidamente, porque usted puede simplemente editar el "Global Canal MIDI" parámetro en el Global / Configuración / Página de MIDI.

Una vez que cambie este ajuste, todas las partes mezcla que se han establecido en "Global Channel" se ser cambiado de inmediato. No hay necesidad de para cambiar cada mezcla por separado.

x background image

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Mix / pieza / Rango

Parámetro: editar parte

Rango de valor: (varía dependiendo de cómo muchas partes se han creado)

Seleccione la parte que desea editar con este parámetro.

Menú: Mix / pieza / Rango

Parámetro: Low Key

Rango de valor: C-2 a G-8

Este parámetro define la nota de la gama a la que su parte se responder. El gráfico cambiará para reflejar el menor número que se ha seleccionado.

Menú: Mix / pieza / Rango

Parámetro: High Key

Rango de valor: C-2 a G-8

Este parámetro establece la nota más alta de la gama a la que su parte se responder. El gráfico cambiará para reflejar el mayor número que ha sido seleccionado.

Menú: Mix / pieza / Rango

Parámetro: Alt Tipo de rango

Rango de valor: la velocidad, aftertouch, mod Rueda, rueda de Pitch, pedales, Perilla de 1-4, al azar

Cada parte puede tener un "suplente" amplia a la que va a responder. Para ejemplo, si este parámetro se establece en "velocidad" de su parte sólo responderá Si las notas están dentro del rango (véase el "Low Key" y "High Key" parámetros arriba) y dentro de la gama "alternativo" (véase la "alternativa de baja" y "Suplente de alta" parámetros más abajo).

Menú: Mix / pieza / Rango

Parámetro: Baja Suplente

Valor Rango: 0-127

Este parámetro establece el punto más bajo de la gama de alternativas para que su parte responderá.

background image

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Menú: Mix / pieza / Rango
Parámetro: Alto Suplente
Valor Rango: 0-127

Este parámetro establece el punto más alto de la gama de alternativas para que su parte responderá.

x background image

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Mix / pieza / param

Parámetro: editar parte

Rango de valor: (varía dependiendo de cómo muchas partes se han creado)

Seleccione la parte que desea editar con este parámetro.

Menú: Mix / pieza / param

Parámetro: Transponer

Valor Rango: -48 a 48 semitonos

Utilice la transposición a la reasignación de las notas que se activan cuando juegas el teclado (o acceder a la fusión a través de un dispositivo MIDI externo). Para ejemplo, con un "2 semitonos" incorporación, cada vez que juegue una clave de C, la fusión se reproducirá la nota D en su lugar.

Usted puede incorporar la fusión de hasta cuatro octavas más alto o cuatro octavas inferior a la predeterminada "0" el establecimiento de semitono.

Menú: Mix / pieza / param

Parámetro: Utilice Prog. Valor (por transposición)

Valor Rango: On, Off

Si el programa de su parte seleccionada actualmente ya tiene una establecimiento de transposición, se puede utilizar marcando esta casilla.

Menú: Mix / pieza / param

Parámetro: Conéctate secundarios

Valor Rango: -48 a 48 semitonos

Este campo de parámetro turnos de su parte actualmente seleccionada.

Menú: Mix / pieza / param

Parámetro: Utilice Prog. de valores (para secundarios Tune)

Valor Rango: On, Off

Si el programa de su parte ya ha seleccionado una melodía secundarios configuración, puede utilizarla marcando esta casilla.

Menú: Mix / pieza / param
Parámetro: Fine Tune
Valor de Escala: -99 a 99 centavos

Utilice este parámetro para ajustar (o desafinación) su parte actualmente seleccionada.

Menú: Mix / pieza / param
Parámetro: Utilice Prog. Valor (por Fine Tune)
Valor Rango: On, Off

Si el programa de su parte seleccionada actualmente ya tiene una sintonía fina configuración, puede utilizarla marcando esta casilla.

Menú: Mix / pieza / param
Parámetro: programa de edición de Param
Valor Rango: 1-8

Este parámetro le permite seleccionar y editar programa diferente los parámetros de sus partes sin cambiar el programa almacenado. Esta es una característica útil si se han reunido varios programas en una mezcla y quiere hacer ajustes menores a sus programas por sólo esa mezcla (la programa original se queda solo). Puede editar hasta ocho parámetros para cada parte de tu mezcla. Seleccione los parámetros que aquí.

Esto puede sonar complicado, así que vamos a echar un vistazo a un ejemplo real: Digamos que usted ha creado una mezcla con piano, bajo y batería, pero el piano suena demasiado brillante y no desea que aparezcan algunos de los agudos frecuencias para esta mezcla. Si ha modificado el programa de piano real, entonces Todas las mezclas que utilizan ese programa de piano ahora tendría un tono más oscuro de piano (ya que usted ha editado el programa en la fuente). Si sólo desea que el mezcla actual de tener la más oscura de piano, entonces usted puede utilizar el "EDIT Programa de Param "parámetro para ajustar la configuración de filtro y sólo su mezcla actual se verá afectada.

Menú: Mix / pieza / param
De parámetros: Parámetro
Valor Rango: Ninguno, tono, volumen, Pan, Portamento Tiempo, Cantidad, Curva, S & H Rate, suavizado, Delay, ataque, decaimiento, El nivel de sustain, Sostenido Decay, Release, Env Time, Delay, Rampa, Precio, Forma, Osc Inicio, oscilador de frecuencia, FM Osc Cantidad, volumen Osc, Osc Pan, Filt Cutoff, Filt de resonancia, Crossfade

Este parámetro programa selecciona lo que le gustaría editar.



3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Mix / pieza / param

Parámetro: Índice

Rango de valor: (Varía dependiendo de la selección de parámetros)

Algunos parámetros tienen varias sub-parámetros que especifican lo que te gustaría editar. Índice le permite seleccionar el elemento específico que desea editar.

Por ejemplo, si usted quiere editar de corte del filtro de una muestra basada en la reproducción de el programa, usted tendrá que seleccionar el filtro que quiere modificar (recuerde que los programas de reproducción de la muestra con tres filtros: uno para los cada uno de los dos osciladores, así como un filtro "principal"). Índice de uso para seleccionar el filtro específico que le gustaría editar.

Menú: Mix / pieza / param

Parámetro: Offset

Valor Rango: -100 a 100

Este parámetro permite determinar cuánto es el parámetro seleccionado afectados.

x background image

Menú: Mix / pieza / Controles**Parámetro: editar parte****Rango de valor:** (varía dependiendo de cómo muchas partes se han creado)

Seleccione la parte que desea editar con este parámetro.

Menú: Mix / pieza / Controles**Parámetro: Teclado****Valor Rango: On, Off**

Este parámetro determina si la parte seleccionada actualmente puede ser provocada por el teclado.

En algunos casos (como cuando usted está usando un secuenciador externo), es necesario desconectar el teclado "local" para que la fusión no incumple las notas en dos ocasiones (tanto de la teclado y la aplicación de secuenciación).

Para ello, a su vez el "teclado" parámetro apagado.

Menú: Mix / pieza / Controles**Parámetro: Aftertouch****Valor Rango: On, Off**

Si usted no desea que la parte actualmente seleccionada para responder a aftertouch, desactive esta casilla. De lo contrario, deje esta casilla marcada para el normal operación.

Menú: Mix / pieza / Controles**Parámetro: Tiradores Contralor****Valor Rango: On, Off**

Si usted no desea que la parte actualmente seleccionada para responder a las de control perillas, desactive esta casilla. De lo contrario, deje esta casilla marcada para el normal operación.

Menú: Mix / pieza / Controles**Parámetro: Los botones de disparo (T1-T4)****Valor Rango: On, Off**

Si usted no desea que la parte actualmente seleccionada para responder a la T1-T4 botones de activación, desactive esta casilla. De lo contrario, dejar activada esta casilla de funcionamiento normal.

x background image

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Mix / pieza / Controles
Parámetro: Switches (S1-S2)
Valor Rango: On, Off

Si usted no desea que la parte actualmente seleccionada para responder a la S1-S2 interruptores, desactive esta casilla. De lo contrario, dejar activada esta casilla de funcionamiento normal.

Menú: Mix / pieza / Controles
De parámetros: el paso de rueda
Valor Rango: On, Off

Si usted no desea que la parte actualmente seleccionada para responder a la cancha , la rueda de desactive esta casilla. De lo contrario, deje esta casilla marcada para el normal operación.

Menú: Mix / pieza / Controles
Parámetro: Mod. Wheel
Valor Rango: On, Off

Si usted no desea que la parte actualmente seleccionada para responder a la mod , la rueda de desactive esta casilla. De lo contrario, deje esta casilla marcada para el normal operación.

Menú: Mix / pieza / Controles
Parámetro: Pedal de sostenido
Valor Rango: On, Off

Si usted no desea que la parte actualmente seleccionada para responder a la sostenibilidad pedal, desactive esta casilla. De lo contrario, deje esta casilla marcada para el normal operación.

Menú: Mix / pieza / Controles
Parámetro: Pedal
Valor Rango: On, Off

Si usted no desea que la parte actualmente seleccionada para responder a los pies pedal, desactive esta casilla. De lo contrario, deje esta casilla marcada para el normal operación.

Menú: Mix / pieza / Controles
Parámetro: Control de MIDI externo
Valor Rango: On, Off

Si usted no desea que la parte actualmente seleccionada para responder a los externos De control MIDI, desactive esta casilla. De lo contrario, dejar activada esta casilla de funcionamiento normal.

x background image

Menú: Mix / pieza / Salida
Parámetro: editar parte
Rango de valor: (varía dependiendo de cómo muchas partes se han creado)

Seleccione la parte que desea editar con este parámetro.

Menú: Mix / pieza / Salida
Parámetro: Habilitar
Valor Rango: On, Off

Este parámetro permite habilitar y deshabilitar la parte actualmente seleccionada. Si que necesita para silenciar una parte, desactive esta casilla. De lo contrario deje esta casilla marcada para el funcionamiento regular.

Menú: Mix / pieza / Salida
Parámetro: Volumen
Valor Rango: 0-100%

Este parámetro permite establecer el volumen de la parte actualmente seleccionada.

Menú: Mix / pieza / Salida
Parámetro: Útilice Prog. Valor (por volumen)
Valor Rango: On, Off

Si el programa de su parte ya ha seleccionado el deseado ajuste de volumen, se puede utilizar marcando esta casilla.

Menú: Mix / pieza / Salida
Parámetro: Pan
Valor Rango: L100% al R100%

Este parámetro le permite establecer la posición panorámica de la seleccionada parte.

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Mix / pieza / Salida
Parámetro: Uso Prog. Valor
Valor Rango: On, Off

Si el programa de su parte ya ha seleccionado el deseado Pan configuración, puede utilizarla marcando esta casilla.

Menú: Mix / pieza / Salida
Parámetro: Insertar
Valor Rango: Ninguno, 1-4

Si desea ejecutar la parte actualmente seleccionada a través de un efecto de inserción, seleccionar el efecto de inserción que desea utilizar. El nombre del efecto aparece entre paréntesis junto a la palabra "insertar" en la pantalla. Si lo hace no quiere usar los efectos de inserción, establezca este parámetro en ninguno.

En la mayoría de los casos usted querrá ruta a una sola parte en una inserción, pero que hemos programado la fusión para permitir que varias partes de ser encaminado a la insertar mismo. Esto permite más opciones de enrutamiento creativo, pero tenga en cuenta que una vez que dos partes se encaminan hacia el mismo efecto de inserción que se suman y no puede ser "unsummed" como la salida de la inserción efecto se envía de vuelta a las partes.

Menú: Mix / pieza / Salida
Parámetro: Enviar 1 Bus, Bus Send 2
Valor Rango: 0-100%

Este parámetro determina cuánto de su salida del programa se está envió a los efectos de los buses 1 y 2. "Seca" ajuste de 0% significa que ninguno de la señal se envía a los efectos de autobuses. Un "húmeda" de la señal del 100% significa que la misma cantidad de la señal original y la señal se efectúa se están dirigiendo a la salida.

Menú: Mix / pieza / Salida
Parámetro: bus de salida
Valor Rango: principal, auxiliar, Ninguno

Seleccione el bus de salida de su parte aquí. Establezca este parámetro en "Aux" si desea que la parte a ser colocados fuera de las salidas Aux, o "ninguno" si que no desea la salida de enviados de la fusión. De lo contrario, deje este parámetro en "principal" para un funcionamiento normal.

Mix empresa eléctrica

Menú: Mix / utilidad
Parámetro: New Mix
Rango de valor: (ninguno)

Este botón crea una nueva mezcla. Recuerde guardar su actual mezcla antes de pulsar este botón de lo contrario perderá la configuración de su mezcla actual.

Menú: Mix / utilidad
Parámetro: Favoritos
Valor Rango: 1-8

Este botón agrega la mezcla de cualquiera de los 8 "favorito" mezcla de categorías de la fusión de fácil acceso. Pulse el botón de categoría y desplácese hacia abajo para el "Fav 1" a "Fav 8" de categorías para ver su favorito de mezclas.

Tenga en cuenta que no se puede agregar una mezcla a una categoría de favoritos hasta que se haya salvado (ver pág. 31 para más información acerca de programas de ahorro, las mezclas, y canciones). Si una mezcla ya pertenece a la categoría Favoritos, en la pantalla aparecerá "Eliminar de Favoritos". Esto le permite quitar esta mezcla de un Categoría Favoritos

Menú: Mix / utilidad
Parámetro: a la canción
Valor Rango: Generar Song, Añadir a la canción actual

Este botón le permite llevar su composición actual y pasar directamente a Song modo. Esta función es útil si se han creado una mezcla y desea utilizar secuenciador interno de la fusión (en el modo de canción) para componer una canción con el esa mezcla. El "Generar Song" ajuste le permite crear una nueva canción con partes de su mezcla, mientras que "Añadir a la canción actual" le permite agregar la mezcla partes a cualquier canción que está seleccionado en el modo de canción.

Cuando se utiliza el "Añadir a la canción actual" ajuste, tener en cuenta una canción puede tener un máximo de 32 pistas de sintetizador y las pistas adicionales no serán agregó. Por ejemplo, usted puede combinar dos se mezcla con 16 partes de cada uno en una canción. Sin embargo, si se agrega una mezcla con 16 partes de una canción que ya tiene 22 pistas de sintetizador, sólo los primeros diez partes de la mezcla se añadido a la canción.

background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Mix / utilidad

Parámetro: Edit Prog

Rango de valor: (Varía en función de los programas de carga)

Este botón le permite ir directamente a su programa seleccionado en el Programa de modo. Utilice este botón si quieres hacer ajustes a su programa.

x background image

Modo canción

Esta sección cubre los parámetros relacionados específicamente a modo de canción. Esto incluye todo lo que encuentran en la "Canción", "Track", "Editor", y la "Utilidad" aquí (a la izquierda de la pantalla). Véase el capítulo 4 para el "Arp" y el "Efectos" pestañas.

Modo de canción integra todas las diferentes partes de la fusión, junto alquilar crear una canción completa en la estación de trabajo. En este modo, usted puede cargar programas, arreglar las pistas de sintetizador, disco en directo instrumentos, y mezclar sus composiciones musicales en canciones terminado.

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Ajustando los parámetros de canto general

Menú: Song / Song / Config

Parámetro: Ver

Rango de valor: Programas, permite, Registro Armadas, Volúmenes, Cazuelas, Inserciones, Música de los niveles 1-2, arpegiadores, número niveles (bajo), número Rangos (alto), Alt niveles (bajo), Alt rangos (alto)

Esta pantalla ofrece una visión conveniente que muestra cómo muchas de las los parámetros de uso común de las pistas de tu canción se configuran.

Esta página muestra los ajustes de parámetros de varias pistas en relación con uno otro. Tener estos parámetros comunes en una pantalla ahorra a los usuarios de tener que ir atrás y adelante entre varias páginas. Puede ajustes de cambio de pista (volumen, pan, tuning, etc) mediante la edición del "1" a través de "40" los parámetros (ver abajo).

El número de pistas que aparecen en esta página variarán en función de ¿cuántas pistas se han creado para esta mezcla. Vea la sección "Añadir pista" y "Del Track" botones de abajo para más información sobre cómo crear y eliminar pistas.

Menú: Song / Song / Config

Parámetro: 1 - 40 (varía según el número de pistas que se han creado mediante el botón "Añadir parte botón")

Rango de valor: (varía)

Esta sección proporciona un acceso rápido a los ajustes de tema común. El contenido de este cambio de parámetro dependen de ver su "parámetro" ajustes (ver arriba). Utilice la rueda de control para ajustar la configuración de la lista.

Menú: Song / Song / Config

Parámetro: Clr Track

Rango de valor: (varía)

Este botón le permite borrar los eventos MIDI que figuran dentro de una pista.

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Menú: Song / Song / Config

Parámetro: Añadir pista

Rango de valor: (varía)

Este botón crea una nueva pista. Este botón desaparece una vez que 32 synth pistas y 8 pistas de audio se han creado (ya que este es el máximo número de pistas disponibles en una sola canción).

Menú: Song / Song / Config

Parámetro: Del Track

Rango de valor: (varía)

Este botón le permite borrar las pistas. Una vez que pulse el botón, se le llevado a un mensaje que pregunta pista que le gustaría eliminar. Este botón desaparece si sólo hay una pista en su canción (ya que una canción debe tener al menos una pista).

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song / Song / General**Parámetro: Tempo****Valor Rango: 50 - 300 BPM**

El ritmo que establezca aquí, expresado en latidos por minuto (BPM) -- determina el tempo en el que la canción y el juego arpeggiador.

Puede cambiar este valor durante la actuación de pasar a la "Arp" fila en el Panel de rendimiento y girando el correspondiente perilla. Si se cambia a otra canción sin guardar su canción actual en primer lugar, el valor de tempo de la canción actual volverá a la original ritmo, así que recuerde guardar su canción si se quiere mantener su recién tempo seleccionado.

Menú: Song / Song / General**Parámetro: Tiempo Firma****Rango de valor: (varies. tiempos por compás rango 1 a 99; Beat los valores se puede establecer en 1, 2, 4, 8, 16, 32)**

Compás de una canción se expresa como una fracción. Los latidos por la medida se enumeran en la parte superior y el valor de golpe es que aparecen en la parte inferior. Usar este parámetro para establecer la firma de su canción.

Menú: Song / Song / General**De parámetros: Longitud****Rango de valor: (no editable por el usuario)**

Este parámetro muestra la duración de la canción en las medidas, beats, y las legumbres. La duración de la canción es dependiente en la hora actual "Firma de ajuste (ver arriba). Tenga en cuenta que este parámetro no es editable, y se incluye como referencia.

Menú: Song / Song / General**Parámetro: punto busque Current (punto Carta)****Rango de valor: A-P**

Este parámetro le permite seleccionar un punto de localización. Cada canción en la fusión pueden tener hasta 16 puntos de localización.

background image

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Menú: Song / Song / General

Parámetro: punto LOCALIZAR actual (punto en el tiempo)

Rango de valor: (varía)

Este parámetro permite establecer la ubicación para el seleccionado localizar punto. Este parámetro se establece en las medidas, ritmos, y las legumbres (en formato pantalla de izquierda a derecha, como "medidas: beats.pulses")

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song / Song / Registro

Parámetro: Registro Método

Valor Rango: Overdub, Reemplazar, Spot Borrar

La fusión tiene tres métodos de grabación de pistas de sintetizador (audio es siempre ajustado a "sustituir"). Son los siguientes:

1. Overdub - Grabación Overdub mantiene lo que ya registrados y le permite grabar actuaciones adicionales en la parte superior de la grabación original.
2. Reemplazar - Registro Reemplazar borra todo lo que es actualmente en el pista durante la grabación de lo que jugar.
3. Spot Erase - Spot borrar le permite borrar las notas específicas por presionando las notas durante la grabación. En otras palabras, si mantiene presionada notas durante la grabación, el secuenciador eliminar automáticamente las notas a medida que surgen en su pista. Una vez que la liberación de estas notas, el resto de la pista será solos.

Menú: Song / Song / Registro

Parámetro: Cuantificación

Valor Rango: Off, 32-nota de trío, de puntos de 64 notas, de 32 notas, 16-nota de triplete, salpicado de 32 notas, 16-nota, 8-triplete nota, salpicada de 16-nota, 8-nota, Barrio nota trío, de puntos de 8 notas, la nota Trimestre

Cuantificación le permite "limpiar" su tiempo de forma automática "Chasquido" de cada nota que jugar hasta el punto más cercano lógica en el ritmo. Por Si establece este parámetro en "off" del secuenciador a grabar sus resultados exactamente como se lo juega. De lo contrario, puede establecer este parámetro a cualquiera de los ajustes adicionales que sean adecuados para su composición y incorrecciones en el calendario se fija de forma automática mientras se graba.

Tenga en cuenta que es posible cuantificar la registrada después de las pistas MIDI que han sido registrados. Véase la página 163 para más.

Menú: Song / Song / Registro**Parámetro: Registro de filtro (Notas)****Valor Rango: On, Off**

A su vez fuera de este parámetro si no desea que los datos nota a grabar. De lo contrario, deje este parámetro en "On" para el funcionamiento normal.

Menú: Song / Song / Registro**Parámetro: Registro de filtro (Contlrs)****Valor Rango: On, Off**

A su vez fuera de este parámetro si no desea que los datos de control MIDI que se registrados. De lo contrario, deje este parámetro en "On" para el normal operación.

Menú: Song / Song / Registro**Parámetro: Registro de filtro (AftTch)****Valor Rango: On, Off**

A su vez fuera de este parámetro si no desea que los datos que se aftertouch registrados. De lo contrario, deje este parámetro en "On" para el normal operación.

Menú: Song / Song / Registro**Parámetro: Registro de filtro (Pitch)****Valor Rango: On, Off**

A su vez fuera de este parámetro si no desea pitch bend datos que se registrados. De lo contrario, deje este parámetro en "On" para el normal operación.

Menú: Song / Song / Registro**Parámetro: Registro de filtro (Tempo)****Valor Rango: On, Off**

A su vez este parámetro "sobre" si desea grabar los cambios de tempo. De lo contrario, deje este parámetro en "off" para el funcionamiento normal.

Menú: Song / Song / Registro**Parámetro: Registro de filtro (Otros)****Valor Rango: On, Off**

Si usted no desea que los datos MIDI (MIDI distintos de los datos de forma explícita se ha señalado anteriormente) que deben consignarse, establece este parámetro en OFF. De lo contrario, deje este parámetro en "On" para el funcionamiento normal.

background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song / Song / Registro

Parámetro: Entrada Meter

Valor Rango: Canal 1-2, 3-4, 5-6, 7-8

Las dos barras en la parte inferior de la pantalla indican el audio entrante los niveles en su fusión. Utilice este parámetro para ver los niveles en multipista las entradas 1 a 8.

Parámetros de la vía

Del menú: título / pista / General

Parámetro: pista de edición

Rango de valor: (varía dependiendo de cómo muchas pistas han sido creado)

Seleccione la pista que desea editar utilizando este parámetro.

Del menú: título / pista / General

Parámetro: Programa (no disponible para las pistas de audio)

Rango de valor: (varía según el programa ha sido seleccionados)

Seleccione el banco (la línea superior) y el número de programa (la línea de fondo) que desea seleccionar para esta pista. El nombre del programa aparece en las letras grandes en el centro de la pantalla.

Del menú: título / pista / General

Parámetro: Brazo de Registro

Value Range: Auto, On, Off

Este parámetro determina si la pista seleccionada será registrada una vez que entrar en el modo de registro. Establezca este parámetro a "on" cuando desea que la pista actual a ser registrados y "off" cuando desea que el tema simplemente de reproducción sin ser registrados. Tenga en cuenta que las pistas de audio en "Auto" sólo cambiar el estado de registro será el brazo se detiene la canción.

El ajuste "Auto" se armará la pista para la grabación cuando se selecciona como la actual "pista de edición." Cuando un tema es seleccionado entonces este tema desactivará su condición de brazo.

Del menú: título / pista / General

Parámetro: Enlace

Valor Rango: Ninguno, A-T

Link permite a las mezclas a imitar en el modo de canción.

Si se enlaza con varias pistas a la misma "Link" carta a continuación, los programas pueden ser tocado y grabado juntos, como si estuviera tocando la mezcla en el modo de canción.



3 Capítulo 3: Modos de fusión

Del menú: título / pista / General

Parámetro: Número de Arp (no disponible para las pistas de audio)

Valor Rango: Ninguno, 1-4

Cada canción puede tener hasta cuatro patrones de arpegios. Seleccione el patrón de arpegiador desea utilizar para esta pista. Si usted no quiere de utilizar un patrón de arpegios de este tema, establezca este parámetro a "Ninguno".

Del menú: título / pista / General

De parámetro: el canal MIDI (no disponible para las pistas de audio)

Valor Rango: Global Channel, 1-16

Este parámetro establece el canal MIDI en el que la pista actual se transmitir y responder a datos MIDI.

Del menú: título / pista / General

Parámetro: Habilitar Loop

Valor Rango: On, Off

Este parámetro permite activar o desactivar el bucle de un segmento particular de la canción. El segmento está determinado por el "Loop" Inicio "y" Loop Fin "parámetros (ver abajo). Marque esta casilla si desea bucle para tener lugar, y dejar la casilla sin marcar si desea que la canción para reproducir a través normalmente. Las pistas se repetirá hasta el final de la canción que se llegó.

Del menú: título / pista / General

Parámetro: Loop Start

Rango de valor: (Varía dependiendo de la longitud del bucle)

Este parámetro determina si el bucle se iniciará en su canción.

Del menú: título / pista / General

Parámetro: End Loop

Rango de valor: (Varía dependiendo de la longitud del bucle)

Este parámetro define el punto final del bucle en su canción. Cuando se escucha una canción y que llegue a este punto, la canción salta de nuevo a el "inicio de bucle" punto (ver arriba) y reproducir la parte del bucle canción hasta que presione el botón "Stop" en el transporte o hasta el final de la canción que se llegó.

x background image

Del menú: título / pista / Rango

Parámetro: pista de edición

Rango de valor: (varía dependiendo de cómo muchas pistas han sido creado)

Seleccione la pista que desea editar utilizando este parámetro.

Del menú: título / pista / Rango

Parámetro: Low Key (no disponible para las pistas de audio)

Rango de valor: C-2 a G-8

Este parámetro define la nota de la gama a la que su pista se responder.

Del menú: título / pista / Rango

Parámetro: High Key (no disponible para las pistas de audio)

Rango de valor: C-2 a G-8

Este parámetro establece la nota más alta de la gama a la que su pista se responder.

Del menú: título / pista / Rango

Parámetro: Alt Tipo de rango (no disponible para las pistas de audio)

Rango de valor: la velocidad, aftertouch, mod Rueda, rueda de Pitch, pedales, Perilla de 1-4, al azar

Cada pista puede tener un "suplente" amplia a la que va a responder. Para ejemplo, si este parámetro se establece en "Velocidad", su tema sólo responder si las notas están dentro del rango (véase el "Low Key" y "High Key" los parámetros más arriba) y dentro de la gama "alternativo" (véase la "alternativa Bajo "y" suplente de alta "por debajo de los parámetros).

Del menú: título / pista / Rango

Parámetro: Baja Suplente (no disponible para las pistas de audio)

Valor Rango: 0-127

Este parámetro establece el punto más bajo de la gama de alternativas para que su tema responderá.

background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Del menú: título / pista / Rango

Parámetro: Alto Suplente (no disponible para las pistas de audio)

Valor Rango: 0-127

Este parámetro establece el punto más alto de la gama de alternativas para que la pista va a responder.

x background image

Del menú: título / pista / Param

Parámetro: pista de edición

Rango de valor: (varía dependiendo de cómo muchas partes se han creado)

Seleccione la pista que desea editar utilizando este parámetro.

Del menú: título / pista / Param

Parámetro: Transponer (no disponible para las pistas de audio)

Valor Rango: -48 a 48 semitonos

Utilice la transposición a la reasignación de las notas que se activan cuando juegas el teclado (o acceder a la fusión a través de un dispositivo MIDI externo). Para ejemplo, con un "2 semitonos" incorporación, cada vez que juegue una clave de C, la fusión se reproducirá la nota D en su lugar.

Usted puede incorporar la fusión de hasta cuatro octavas más alto o cuatro octavas inferior a la predeterminada "0" el establecimiento de semitono.

Del menú: título / pista / Param

Parámetro: Utilice Prog. Relación (no disponible para las pistas de audio)

Valor Rango: On, Off

Si el programa de la pista seleccionada actualmente ya tiene una establecimiento de transposición, se puede utilizar marcando esta casilla.

Del menú: título / pista / Param

Parámetro: Tune secundarios (no disponible para las pistas de audio)

Valor Rango: -48 a 48 semitonos

Este campo de parámetro turnos de la pista seleccionada.

Del menú: título / pista / Param

Parámetro: Utilice Prog. Relación (no disponible para las pistas de audio)

Valor Rango: On, Off

Si el programa de la pista seleccionada actualmente ya tiene una melodía gruesa configuración, puede utilizarla marcando esta casilla.

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión**Del menú: título / pista / Param****Parámetro: Fine Tune (no disponible para las pistas de audio)****Valor de Escala: -99 a 99 centavos**

Utilice este parámetro para ajustar (o desafinación) su pista seleccionada.

Del menú: título / pista / Param**Parámetro: Utilice Prog. Relación (no disponible para las pistas de audio)****Valor Rango: On, Off**

Si el programa de la pista seleccionada actualmente ya tiene una sintonía fina configuración, puede utilizarla marcando esta casilla.

Del menú: título / pista / Param**Parámetro: programa de edición de Param (no disponible para las pistas de audio)****Valor Rango: 1-8**

Este parámetro le permite seleccionar y editar diferentes parámetros de su pista sin modificar el programa real que se carga en la pista. Esto es una característica útil si se han reunido varios programas en una canción y quiere hacer ajustes menores a sus programas por sólo esa canción (la programa original se queda solo). Puede editar hasta ocho parámetros para de cada parte de tu canción. Seleccione los parámetros que aquí.

Esto puede sonar complicado, así que vamos a echar un vistazo a un ejemplo real: Digamos que usted ha creado una canción con piano, bajo y batería, pero el piano suena demasiado brillante y no desea que aparezcan algunos de los altos frecuencias para esta canción. Si ha modificado el programa de piano real, entonces Todas las canciones que el uso que el programa de piano, ahora tendría un tono más oscuro de piano (ya que usted ha editado el programa en la fuente). Si sólo desea que el canciones actuales de tener la más oscura de piano, entonces usted puede utilizar el "EDIT Programa Param "parámetro y sólo su canción actual se verá afectada

Del menú: título / pista / Param**De parámetros: Parámetro (no disponible para las pistas de audio)**

Valor Rango: Ninguno, tono, volumen, Pan, Portamento Tiempo, Cantidad, Curva, S & H Rate, suavizado, Delay, ataque, decaimiento, El nivel de sustain, Sostenido Decay, Release, Env Time, Delay, Rampa, Precio, Forma, Osc Inicio, oscilador de frecuencia, FM Osc Cantidad, volumen Osc, Osc Pan, Filt Cutoff, Filt de resonancia, Crossfade

Este parámetro selecciona qué parte de su programa que desea editar.

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Del menú: título / pista / Param

De parámetro: Índice (no disponible para las pistas de audio)

Rango de valor: (Varía dependiendo de la selección de parámetros)

Algunos parámetros tienen varias sub-parámetros que se pueden seleccionar y los sub-parámetros aquí.

Por ejemplo, si usted quiere editar de corte del filtro en una muestra de la reproducción de programa, usted tendrá que seleccionar cuál de los osciladores (s) que desea aplicar el filtro a (recuerde que los programas de reproducción de la muestra tiene tres filtros: uno para cada uno de los dos osciladores, así como un filtro "principal"). Usar el índice para seleccionar el filtro específico que le gustaría editar.

Del menú: título / pista / Param

Parámetro: desplazamiento (no disponible para las pistas de audio)

Valor Rango: -100 a 100

Este parámetro permite afectar la cantidad de su parámetro seleccionado (o de índice) se ve afectado.

x background image

3 Capítulo 3: Modos de fusión

[Nota: En algunos casos, puede que quiera hacer caso omiso de temas específicos de determinados tipo de entrada de datos MIDI. Por ejemplo, si usted está utilizando la composición un secuenciador externo, puede que quiera convertir el "teclado" en lo que la pista no se desencadena dos veces (una vez al presionar la tecla y, una vez de nuevo cuando los datos MIDI regresa de su secuenciador).]

Del menú: título / pista / Controles

Parámetro: pista de edición (no disponible para las pistas de audio)

Rango de valor: (varía dependiendo de cómo muchas pistas han sido creado)

Seleccione la pista que desea editar utilizando este parámetro.

Del menú: título / pista / Controles

Parámetro: Teclado (no disponible para las pistas de audio)

Valor Rango: On, Off

Este parámetro determina si la pista seleccionada actualmente se pueden provocada por el teclado.

Del menú: título / pista / Controles

Parámetro: Aftertouch (no disponible para las pistas de audio)

Valor Rango: On, Off

Si usted no desea que la pista seleccionada para responder a aftertouch, desactive esta casilla. De lo contrario, deje esta casilla marcada para el normal operación.

Del menú: título / pista / Controles

Parámetro: Tiradores controlador (no disponible para las pistas de audio)

Valor Rango: On, Off

Si usted no desea que la pista seleccionada para responder a las de control perillas, desactive esta casilla. De lo contrario, deje esta casilla marcada para el normal operación.

Una nota sobre el control local:

Si está usando un controlador externo, no es necesario desactivar el teclado parámetro para cada pista se crea en la canción modo. En su lugar, puede desactivar el "Local Control" en el parámetro

Global / Configuración / Página de MIDI (vea la página 185 para más). Esto desactiva eficazmente la Parámetro de teclado para todas las pistas en Song modo.

Del menú: título / pista / Controles**Parámetro: Los botones de disparo (T1-T4) [no disponible para las pistas de audio]****Valor Rango: On, Off**

Si usted no desea que la pista seleccionada para responder a la T1-T4 botones de activación, desactive esta casilla. De lo contrario, dejar activada esta casilla de funcionamiento normal.

Del menú: título / pista / Controles**Parámetro: Switches (S1-S2) [no disponible para las pistas de audio]****Valor Rango: On, Off**

Si usted no desea que la pista seleccionada para responder a la S1-S2 interruptores, desactive esta casilla. De lo contrario, dejar activada esta casilla de funcionamiento normal.

Del menú: título / pista / Controles**De parámetros: el paso de rueda (no disponible para las pistas de audio)****Valor Rango: On, Off**

Si usted no desea que la pista seleccionada para responder a la cancha , la rueda de desactive esta casilla. De lo contrario, deje esta casilla marcada para el normal operación.

Del menú: título / pista / Controles**Parámetro: Mod. Rueda (no disponible para las pistas de audio)****Valor Rango: On, Off**

Si usted no desea que la pista seleccionada para responder a la mod , la rueda de desactive esta casilla. De lo contrario, deje esta casilla marcada para el normal operación.

Del menú: título / pista / Controles**Parámetro: Pedal de sostenido (no disponible para las pistas de audio)****Valor Rango: On, Off**

Si usted no desea que la pista seleccionada para responder a la sostenibilidad pedal, desactive esta casilla. De lo contrario, deje esta casilla marcada para el normal operación.



3 Capítulo 3: Modos de fusión

Del menú: título / pista / Controles

Parámetro: Pedal (no disponible para las pistas de audio)

Valor Rango: On, Off

Si usted no desea que la pista seleccionada para responder a los pies pedal, desactive esta casilla. De lo contrario, deje esta casilla marcada para el normal operación.

Del menú: título / pista / Controles

Parámetro: Control de MIDI externo (no disponible para las pistas de audio)

Valor Rango: On, Off

Si usted no desea que la pista seleccionada para responder a los externos De control MIDI, desactive esta casilla. De lo contrario, dejar activada esta casilla de funcionamiento normal.

x background image

Menú: Song // Salida
Parámetro: Editar pista
Rango de valor: (varía dependiendo de cómo muchas pistas han sido creado)

Seleccione la pista que desea editar utilizando este parámetro.

Menú: Song // Salida
Parámetro: Habilitar
Valor Rango: On, Off

Este parámetro permite habilitar y deshabilitar la pista seleccionada.
Si usted necesita para silenciar una pista, desactive esta casilla. De lo contrario, deje esta casilla marcada para el funcionamiento regular.

Menú: Song // Salida
Parámetro: Volumen
Valor Rango: 0-100%

Este parámetro establece el volumen de la pista seleccionada.

Menú: Song // Salida
De parámetros: valor de uso Prog (no disponible para las pistas de audio)
Valor Rango: On, Off

Si el programa de la pista seleccionada actualmente ya tiene un volumen de configuración, puede utilizarla marcando esta casilla.

Menú: Song // Salida
Parámetro: Pan
Valor Rango: L100% al R100%

Este parámetro establece la posición panorámica de la pista seleccionada.

Menú: Song // Salida
De parámetros: valor de uso Prog (no disponible para las pistas de audio)
Valor Rango: On, Off

Si el programa de la pista seleccionada actualmente ya tiene una cacerola configuración, se puede utilizar marcando esta casilla.

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song // Salida
Parámetro: Insertar
Valor Rango: Ninguno, 1-4

Si desea ejecutar este tema a través de un efecto de inserción, seleccione el recuadro efecto que desea utilizar. El nombre del efecto aparece entre paréntesis junto a la palabra "insertar" en la pantalla. Si no desea utilizar cualquier inserción efectos, establezca este parámetro en ninguno.

En la mayoría de los casos usted querrá ruta a una sola parte en una inserción, pero que hemos programado la fusión para permitir que varias partes de ser encaminado a la insertar mismo. Esto permite más opciones de enrutamiento creativo, pero tenga en cuenta que una vez que dos partes se encaminan hacia el mismo efecto de inserción que se suman y no puede ser "unsummed", ya que la producción mixta de el efecto de inserción se dirige de nuevo a las partes.

Menú: Song // Salida
Parámetro: envío de bus 1 y 2
Valor Rango: 0-100%

Este parámetro determina cuánto de su salida de pista se está enviando a los efectos de los buses 1 y 2. "Seca" ajuste de 0% significa que ninguno de sus de la señal que se envía a los efectos de autobuses. Un "húmeda" de la señal del 100% significa que la misma cantidad de la señal original y la señal se efectúa enviados a la salida.

Menú: Song // Salida
Parámetro: bus de salida
Valor Rango: principal, auxiliar, Ninguno

Seleccione el bus de salida de la pista de aquí. Establezca este parámetro en "Aux" si desea que la parte a ser colocados fuera de las salidas Aux, o "ninguno" si que no desea la salida de enviados de la fusión. De lo contrario, deje este parámetro en "principal" para un funcionamiento normal.

Menú: Song // Salida
Parámetro: FX Saltar
Rango de valor: (ninguno)

Este botón te llevará a la canción / Efectos menú donde puede seleccionar y editar los efectos que desea utilizar.

x background image

Edición de bandas sonoras

Menú: Song / Editor / Temas

Parámetro: Editar pista

Rango de valor: (varía dependiendo de cómo muchas pistas han sido creado)

Seleccione la pista que desea editar utilizando este parámetro. La pantalla puede Mostrar los grupos de 6 pistas a la vez.

Menú: Song / Editor / Temas

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (Varía dependiendo de la duración de su canción)

Selecciona el comienzo de la región que desea editar mediante el Proceso de menú.

Menú: Song / Editor / Temas

Parámetro: Edición Fin

Rango de valor: (Varía dependiendo de la duración de su canción)

Selecciona el final de la región que desea editar.

Menú: Song / Editor / Temas

Parámetro: Seguir Casilla (a la izquierda de cada pista)

Valor Rango: On, Off

Esta casilla de verificación le permite seleccionar un tema (o temas) que será editado usando el menú Proceso.

Menú: Song / Editor / Temas

Parámetro: Zoom In

Rango de valor: (ninguno)

Este botón expande su línea de tiempo y le permite ver las pistas más detalle.

background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song / Editor / Temas

Parámetro: Alejar

Rango de valor: (ninguno)

Este botón se comprime la escala de tiempo y le permite ver más eventos en pantalla.

Menú: Song / Editor / Temas

Parámetro: Proceso

Rango de valor: (ninguno)

Este botón te lleva a la página de proceso en el que usted puede realizar cambios y otros cambios en las pistas seleccionadas. Véase la página 147 para más información sobre estas procesos.

background image

Capítulo 3: Modos de fusión

3

[Nota: Debe seleccionar una pista de sintetizador de la pantalla para aparecer como la anterior. Si los parámetros en la pantalla un aspecto diferente de lo que usted véase más arriba, es porque usted ha seleccionado una pista de audio.]

Menú: Song / Editor / TRK Ver

Parámetro: Editar pista

Rango de valor: (varía dependiendo de cómo muchas pistas han sido creado)

Seleccione la pista que desea editar utilizando este parámetro.

Menú: Song / Editor / TRK Ver

De parámetros: Tipo de evento

Rango de valor: Nota, Contralor, Mono aftertouch, Pitch

Seleccione el tipo de evento que desea editar aquí. El resto parámetros para el cambio de página en función de lo que seleccione aquí. El siguiente tabla se rompa las cosas por la selección. Tenga en cuenta que el piano rollo aparece en blanco a menos que un evento MIDI se ha creado (se puede añadir un por la grabación del evento en el secuenciador, o pulsando el botón "Insertar" botón de acción).

Tipo de evento	Sub Categorías	Rango Valor
Velocity	Nota	Varía C-2 a G-8
	Tiempo	
	Nota Relación	1-127
CC	Puerta	Varía en función de longitud de las notas tocadas
	Contralor	Tiempo Varía
	Controlador MIDI CC	0-119
Aftertouch	Relación	0-127
	Aftertouch	Tiempo Varía
Pitch	Pitch	Varía
	Pitch	Tiempo

background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song / Editor / TRK Ver

Parámetro: Insertar

Rango de valor: (Ninguno)

Este botón crea un evento en la ventana del editor de eventos.

Menú: Song / Editor / TRK Ver

Parámetro: Borrar

Rango de valor: (Ninguno)

Este botón elimina el evento seleccionado en el editor de eventos ventana.

[Nota: Debe seleccionar una pista de audio de la pantalla para aparecer como la anterior. Si los parámetros en la pantalla un aspecto diferente de lo que usted véase más arriba, es porque usted ha seleccionado una pista de sintetizador.]

Menú: Song / Editor / TRK Ver

Parámetro: Editar pista

Rango de valor: (varía dependiendo de cómo muchas pistas han sido creado)

Seleccione la pista que desea editar utilizando este parámetro.

Menú: Song / Editor / TRK Ver

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (Varía dependiendo de la duración de su canción)

Selecciona el comienzo de la región que desea editar mediante el Proceso de menú.

Menú: Song / Editor / TRK Ver

Parámetro: Edición Fin

Rango de valor: (Varía dependiendo de la duración de su canción)

Selecciona el final de la región que desea editar.

Menú: Song / Editor / TRK Ver

Parámetro: Zoom In

Rango de valor: (Ninguno)

Este botón le permite "ampliar" para ver sus muestras individuales en más detalle. Esto es útil para hacer modificaciones precisas, tales como el establecimiento de puntos de bucle. El número en la parte inferior derecha del editor gráfico indica que su "Factor de zoom."

Menú: Song / Editor / TRK Ver

Parámetro: Alejar

Rango de valor: (Ninguno)

Este botón "zoom out" para que pueda ver más de la muestra (pero con menos detalle). Esto es útil para hacer modificaciones en general a que la muestra como la que afloran segmentos innecesarios de su muestra.

background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song / Editor / TRK Ver

Parámetro: Proceso

Rango de valor: (ninguno)

Este botón te lleva a la página de proceso en el que usted puede realizar cambios y otros cambios en las pistas seleccionadas. Véase la página 147 para más información sobre estas procesos.

Capítulo 3: Modos de fusión

3

[Nota: Debe seleccionar una pista de sintetizador de la pantalla para aparecer como la anterior. Si los parámetros en la pantalla un aspecto diferente de lo que usted véase más arriba, es porque usted ha seleccionado una pista de audio.]

Menú: Song / Editor / TRK Evento

Parámetro: Editar pista

Rango de valor: (varía dependiendo de cómo muchas pistas han sido creado)

Seleccione la pista que desea editar utilizando este parámetro.

Una nota en la pista maestra:

Cada canción se crea tiene una pista de "Master" que aparece antes de la pista 1. Esta pista le permite insertar dos tipos de eventos: Tempo y cambios de compás.

Menú: Song / Editor / TRK Evento

Parámetro: Tiempo

Rango de valor: (Varía dependiendo de la duración de la canción)

Estados en el momento en que el evento seleccionado se producirá.

Menú: Song / Editor / TRK Evento

De parámetros: Tipo de evento

Rango de valor: Nota, Contralor, Mono aftertouch, Pitch, Patch, Poly aftertouch, RPN, NRPN

Este parámetro selecciona el tipo de evento que desea colocar. El resto de parámetros para el cambio de página en función de lo que usted seleccione aquí. La siguiente tabla le rompen las cosas por Tipo de evento:

Evento	Tipo	Sub	Categorías	Valor	Rango
Velocity	Nota	Nota	Valor	C-2	para 0-127
			Puerta		Varía en función de longitud de las notas tocadas
	Mono	Aftertouch	Aftertouch	Valor	0-127
Velocity	Poly	Aftertouch	Nota	C-2	para 0-127
				0	--127
	Pitch	Pitch	Valor	-8192	para 8191

x background image

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Patch	Banco	0-127	
Número	0-127		
Contralor	Controlador MIDI CC	0-119	
CC	Relación	0-127	
RPN	Pitch	Rango	0 --16383
Estupendo		Conéctate	0 --16383
Grueso		Conéctate	0 --16383
		RPN 3 - RPN1683	0-16383
NRPN		NRPN 0 - NRPN 1683	0-16383

Menú: Song / Editor / TRK Evento

Parámetro: Insertar

Rango de valor: (Ninguno)

Este botón crea un evento en la ventana del editor de eventos.

Menú: Song / Editor / TRK Evento

Parámetro: Borrar

Rango de valor: (Ninguno)

Este botón elimina el evento seleccionado en el editor de eventos ventana.

Menú: Song / Editor / TRK Evento

Parámetro: Filtro

Rango de valor: (Ninguno)

Este botón abre una página adicional que le permite ocultar tipos específicos de los datos de su editor de eventos. Esto hace que sea más fácil para que se modifique el los datos que usted ve en pantalla. Véase la página 145 para más información acerca de estos filtros.

[Nota: Debe seleccionar una pista de audio de la pantalla para aparecer como la anterior. Si los parámetros en la pantalla un aspecto diferente de lo que usted véase más arriba, es porque usted ha seleccionado una pista de sintetizador.]

Menú: Song / Editor / TRK Evento

Parámetro: Editar pista

Rango de valor: (varía dependiendo de cómo muchas pistas han sido creado)

Seleccione la pista que desea editar utilizando este parámetro.

Menú: Song / Editor / TRK Evento

Parámetro: Tiempo

Rango de valor: (Varía dependiendo de la duración de la canción)

Estados en el momento en que el evento seleccionado se producirá.

Menú: Song / Editor / TRK Evento

De parámetros: Tipo de evento

Valor Rango: Controlador, RPN, NRPN

Este parámetro selecciona el tipo de evento que desea colocar. El resto de parámetros para el cambio de página en función de lo que usted seleccione aquí. La siguiente tabla le rompen las cosas por Tipo de evento:

Evento	Tipo	Sub	Categorías	Valor	Rango
CC	Contralor		Controlador MIDI	CC	0-119
			Relación		0-127
Estupendo	RPN	Pitch	Rango	0	--16383
			Conéctate	0	--16383
Grueso			Conéctate	0	--16383
			RPN 3 - RPN	1683	0-16383
	NRPN		NRPN 0 - NRPN	1683	0-16383

Event Editor de pistas de audio?

Editores de eventos son típicamente asociados con La edición MIDI y puede que se pregunte ¿Por qué tenemos un editor de eventos de audio pistas. El editor de eventos de audio se incluye de modo que se puede automatizar (o editar el la automatización de) cosas como el volumen y la panorámica las posiciones de las pistas de audio.



3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song / Editor / TRK Evento

Parámetro: Insertar

Rango de valor: (Ninguno)

Este botón crea un evento en la ventana del editor de eventos.

Menú: Song / Editor / TRK Evento

Parámetro: Borrar

Rango de valor: (Ninguno)

Este botón elimina el evento seleccionado en el editor de eventos ventana.

Menú: Song / Editor / TRK Evento

Parámetro: Filtro

Rango de valor: (Ninguno)

Este botón abre una página adicional que le permite ocultar tipos específicos de los datos de su editor de eventos. Esto hace que sea más fácil para que se modifique el los datos que usted ve en pantalla. Véase la página 145 para más información acerca de estos filtros.

Track filtros que modifiquen las

[Acerca de estos filtros: Al registrar cambios de tono, continuo cambios de tratamiento o aftertouch en un secuenciador MIDI, el evento ventana puede conseguir fácilmente lleno de gran cantidad de datos que puede que no necesite a ver. Este es un problema porque se hace más difícil de detectar datos que se realmente desea editar. Por esa razón, hemos añadido este evento editor filtro de este filtro le permite evitar la exposición muchos de los datos que se de otro modo el desorden de su editor de eventos. Tenga en cuenta, este filtro no realmente eliminar los datos de las pistas-simplemente no se muestra en el editor de eventos.]

Menú: Song / Editor / Eventos / Filter

Parámetro: incluye notas de

Valor Rango: On, Off

A su vez fuera de este parámetro si no desea que el editor de eventos para mostrar Datos de la carta. En caso contrario, déjela durante la operación normal.

Menú: Song / Editor / Eventos / Filter

Parámetro: Incluye los controladores

Valor Rango: On, Off

A su vez fuera de este parámetro si no desea que el editor de eventos para mostrar los datos de controlador continuo. En caso contrario, déjela durante la operación normal.

Menú: Song / Editor / Eventos / Filter

Parámetro: Incluir Aftertouch

Valor Rango: On, Off

A su vez fuera de este parámetro si no desea que el editor de eventos para mostrar datos aftertouch. En caso contrario, déjela durante la operación normal.

Menú: Song / Editor / Eventos / Filter

Parámetro: Incluir Pitch

Valor Rango: On, Off

A su vez fuera de este parámetro si no desea que el editor de eventos para mostrar cambios de tono. En caso contrario, déjela durante la operación normal.

background image

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song / Editor / Eventos / Filter

Parámetro: Incluir Otros eventos

Valor Rango: On, Off

A su vez fuera de este parámetro si no desea que el editor de eventos para mostrar cualquier evento que no está explícitamente indicado anteriormente. En caso contrario, déjela durante funcionamiento normal.

Procesamiento Synth y pistas de audio

Nota: Esta página será diferente dependiendo de lo que usted seleccione para el "" Proceso de parámetros (ver abajo).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Proceso

Rango Valor: Claro, los cultivos, Cortar, Copiar, Pegar Over, Pegar Mix, diapositivas, Ajuste Nota Gate, Nota Ajuste de velocidad, la nota de transposición, Nota Cuantizar, ganancia de audio, audio Fade

(Nota: Este parámetro debe ser ajustado a "Clear" para el correcto parámetros que se muestran en el resto de la página. Si su página se ve diferente a la que se muestra arriba, es probablemente debido a que este parámetro no está establecido en "Limpiar".)

La "clara" opción le permite borrar partes de su seleccionado pista.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (varía)

Este parámetro establece el punto en que las modificaciones comenzarán a tener lugar.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición Fin

Rango de valor: (varía)

Este parámetro define el punto final después de que la pista no será afectados.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Notas

Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si desea que sus notas para ser liquidadas en la ejecución. Si desea valores de las notas que lo dejen solo, establezca este valor a "no está incluido".

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Controladores

Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si desea que su controlador continuo datos que se aclaró en la ejecución. Si lo desea controlador continuo datos que se quedó solo, establezca este valor en "no está incluido".

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Aftertouch

Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si desea que sus datos aftertouch que se aclaró a la ejecución. Si desea datos aftertouch estar solo, se este valor a "no está incluido".

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Pitch

Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si desea que su paso-doble cambios en ser liquidadas en la ejecución. Si lo desea pitch bend cambios a quedar solo, establezca este valor en "no está incluido".

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Otros eventos

Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si quieres que todos los demás eventos explícitamente arriba para ser liquidadas en la ejecución. Si deseas estos eventos que se quedó solo, establezca este valor en "no está incluido".

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Ejecutar

Rango de valor: (ninguno)

Este botón ejecuta el proceso en curso que ha seleccionado.

Nota: Esta página será diferente dependiendo de lo que usted seleccione para el "" Proceso de parámetros (ver abajo).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Proceso

Rango Valor: Claro, los cultivos, Cortar, Copiar, Pegar Over, Pegar Mix, diapositivas, Ajuste Nota Gate, Nota Ajuste de velocidad, la nota de transposición, Nota Cuantizar, ganancia de audio, audio Fade

(Nota: Este parámetro debe ser ajustado a "Recortar" para el correcto parámetros que se muestran en el resto de la página. Si su página se ve diferente a la que se muestra arriba, es probablemente debido a que este parámetro no está establecido en "Recortar".)

La "Recortar" ajuste le permite borrar todo lo que no lo es seleccionados mediante el "Editar" Inicio "y" Edición Final "parámetros.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (varía)

Este parámetro establece el punto en que las modificaciones comenzarán a tener lugar.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición Fin

Rango de valor: (varía)

Este parámetro define el punto final después de que la pista no será afectados.

x background image

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Nota: Esta página será diferente dependiendo de lo que usted seleccione para el "" Proceso de parámetros (ver abajo).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Proceso

Rango Valor: Claro, los cultivos, Cortar, Copiar, Pegar Over, Pegar Mix, diapositivas, Ajuste Nota Gate, Nota Ajuste de velocidad, la nota de transposición, Nota Cuantizar, ganancia de audio, audio Fade

(Nota: Este parámetro debe ser establecido para "cortar" para el correcto parámetros que se muestran en el resto de la página. Si su página se ve diferente a la que se muestra arriba, es probablemente debido a que este parámetro no está establecido en "Cortar".)

El "Cut" ajuste le permite borrar una parte seleccionada de la pista.

A continuación, puede pegar esta parte en otras partes de tu canción con el "Pegar" proceso.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (varía)

Este parámetro establece el punto en que las modificaciones comenzarán a tener lugar.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición Fin

Rango de valor: (varía)

Este parámetro define el punto final después de que la pista no será afectados.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Notas

Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si desea que sus notas para ser cortado en ejecución. Si desea valores de las notas que lo dejen solo, establezca este valor para "No está incluido".

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Controladores
Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si desea que su controlador continuo datos que se corte a la ejecución. Si desea datos de controlador continuo de estar solo, establezca este valor en "no está incluido".

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Aftertouch
Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si desea que sus datos aftertouch que se corte en la ejecución. Si desea datos aftertouch estar solo, establezca este valor a "no está incluido".

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Pitch
Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si desea que su paso-doble cambios en ser cortado a la ejecución. Si lo desea pitch bend cambios que se quedó solo, establecer este valor a "no está incluido".

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Otros eventos
Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si quieres que todos los demás eventos explícitamente arriba para cortar en la ejecución. Si deseas estos eventos que se quedó solo, establezca este valor en "no está incluido".

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Ejecutar
Rango de valor: (ninguno)

Este botón ejecuta el proceso en curso que ha seleccionado.

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Nota: Esta página será diferente dependiendo de lo que usted seleccione para el "" Proceso de parámetros (ver abajo).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Proceso

Rango Valor: Claro, los cultivos, Cortar, Copiar, Pegar Over, Pegar Mix, diapositivas, Ajuste Nota Gate, Nota Ajuste de velocidad, la nota de transposición, Nota Cuantizar, ganancia de audio, audio Fade

(Nota: Este parámetro debe ser ajustado a "Copiar" para el correcto parámetros que se muestran en el resto de la página. Si su página se ve diferente a la que se muestra arriba, es probablemente debido a que este parámetro no está establecido en "Copiar".)

La "copia" ajuste le permite copiar una parte de la pista a memoria. A continuación, puede utilizar el "Pegado" y "Pegar Mix" procesos para colocar esta porción de la canción en otras partes de la canción.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (varía)

Este parámetro establece el punto en que las modificaciones comenzarán a tener lugar.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición Fin

Rango de valor: (varía)

Este parámetro define el punto final después de que la pista no será afectados.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Notas

Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si desea que las notas se copien en la ejecución. Si desea valores de las notas que lo dejen solo, establezca este valor a "no está incluido".

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Controladores
Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si desea que su controlador continuo datos que se copian a la ejecución. Si lo desea controlador continuo datos que se quedó solo, establezca este valor en "no está incluido".

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Aftertouch
Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si desea que sus datos aftertouch que se copiada a la ejecución. Si desea datos aftertouch estar solo, se este valor a "no está incluido".

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Pitch
Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si desea que su paso-doble cambios en ser copiado en la ejecución. Si lo desea pitch bend cambios a quedar solo, establezca este valor en "no está incluido".

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Otros eventos
Valor Rango: incluido, no está incluido

Establezca este parámetro en "incluido" si quieres que todos los demás eventos se ha dicho explícitamente que desea copiar a la ejecución. Si deseas estos eventos que se quedó solo, establezca este valor en "no está incluido".

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Ejecutar
Rango de valor: (ninguno)

Este botón ejecuta el proceso en curso que ha seleccionado.

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Nota: Esta página será diferente dependiendo de lo que usted seleccione para el "" Proceso de parámetros (ver abajo).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Proceso

Rango Valor: Claro, los cultivos, Cortar, Copiar, Pegar Over, Pegar Mix, diapositivas, Ajuste Nota Gate, Nota Ajuste de velocidad, la nota de transposición, Nota Cuantizar, ganancia de audio, audio Fade

(Nota: Este parámetro debe ser ajustado a "Pegado especial" para el parámetros correctos para que se muestre en el resto de la página. Si su página se ve diferente a la que se muestra anteriormente, probablemente es porque este parámetro no está establecido en "Pegado".)

El "Pegado" configuración le permite tomar un segmento de la pista de (utilizando el "corte" o "Copiar" los procesos y poner este segmento más de una parte existente de su pista. Tenga en cuenta que este método elimina lo que ya está en la pista antes de que el nuevo material es colocado.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (varía)

Este parámetro establece el punto de partida en la que su corte (o copia) tema segmento será colocado.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Repeticiones

Rango de valor: 1 - 100

Si quiere que su corte (o copia) del segmento a ser colocado una vez, dejar este parámetro el valor "1". Si desea pegar varias copias de este segmento, el cambio de este parámetro en consecuencia. Una vez que pulse el "Ejecutar" botón de acción, las copias de la serie de sesiones se pondrá de regreso a la volver todas las veces que usted ha especificado aquí.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Ejecutar

Rango de valor: (ninguno)

Este botón ejecuta el proceso en curso que ha seleccionado.

Nota: Esta página será diferente dependiendo de lo que usted seleccione para el "" Proceso de parámetros (ver abajo).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Proceso

Rango Valor: Claro, los cultivos, Cortar, Copiar, Pegar Over, Pegar Mix, diapositivas, Ajuste Nota Gate, Nota Ajuste de velocidad, la nota de transposición, Nota Cuantizar, ganancia de audio, audio Fade

(Nota: Este parámetro debe ser ajustado a "Pegar Mix" para la parámetros correctos para que se muestre en el resto de la página. Si su página se ve diferente a la que se muestra anteriormente, probablemente es porque este parámetro no está establecido en "Pegar Mix.")

El "Pegar Mix" ajuste le permite tomar un segmento de la pista de (utilizando el "corte" o "Copiar" proceso-véase más arriba) y de no mezclar este segmento con una parte existente de la pista. Tenga en cuenta que este método mantiene lo que ya está en la pista, y añade que el nuevo material en la parte superior de lo que ya está ahí.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (varía)

Este parámetro establece el punto de partida en la que su corte (o copia) tema segmento será colocado.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Repeticiones

Rango de valor: 1 - 100

Si quiere que su corte (o copia) del segmento a ser colocado una vez, dejar este parámetro el valor "1". Si desea colocar varias copias de este segmento, el cambio de este parámetro en consecuencia. Una vez que pulse el "Ejecutar" botón de acción, las copias de la serie de sesiones se pondrá de regreso a la volver todas las veces que usted ha especificado aquí.

background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Ejecutar

Rango de valor: (ninguno)

Este botón ejecuta el proceso en curso que ha seleccionado.

Nota: Esta página será diferente dependiendo de lo que usted seleccione para el "proceso" parámetros (ver abajo).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Proceso

Rango Valor: Claro, los cultivos, Cortar, Copiar, Pegar Over, Pegar Mix, diapositivas, Ajuste Nota Gate, Nota Ajuste de velocidad, la nota de transposición, la nota de Cuantización, Audio Ganancia, Audio Fade

(Nota: Este parámetro debe ser ajustado en "Ajuste Nota Puerta" para el los parámetros correctos para que se muestre en el resto de la página. Si su la página se ve diferente a la que se muestra arriba, es probablemente porque este parámetro no está establecido en "Ajuste Nota Gate.")

El "Ajuste Nota Gate" configuración le permite cambiar la longitud de las notas en la pista seleccionada.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (varía)

Este parámetro establece el punto en que las modificaciones comenzarán a tener lugar.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición Fin

Rango de valor: (varía)

Este parámetro define el punto final después de que la pista no se verá afectada.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Ajuste de Puerta

Valor Rango: 1-200%

Este parámetro le permite ajustar la longitud de las notas en la pista. Por ejemplo, un establecimiento de un 5% hará que todas las notas dentro de su "Editar" Inicio "y" Edición Final "puntos de que se reduce al 5% de su longitud original. Un ajuste de 100% dará lugar a ningún cambios. Un ajuste de 200% se duplicará la duración de cada nota.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Ejecutar

Rango de valor: (ninguno)

Este botón ejecuta el proceso en curso que ha seleccionado.

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Nota: Esta página será diferente dependiendo de lo que usted seleccione para el "" Proceso de parámetros (ver abajo).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Proceso

Rango Valor: Claro, los cultivos, Cortar, Copiar, Pegar Over, Pegar Mix, diapositivas, Ajuste Nota Gate, Nota Ajuste de velocidad, la nota de transposición, Nota Cuantizar, ganancia de audio, audio Fade

(Nota: Este parámetro debe ser ajustado en "Ajuste Ninguno Velocidad "para los parámetros correctos para que se muestre en la resto de la página. Si su página se ve diferente a la que se muestra arriba, es probablemente porque este parámetro es no está establecida en "ajustar la velocidad Ninguno.")

El "Ajuste Nota Velocity" configuración le permite cambiar la nota de velocidades de la pista.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (varía)

Este parámetro establece el punto en que las modificaciones comenzarán a tener lugar.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición Fin

Rango de valor: (varía)

Este parámetro define el punto final después de que la pista no será afectados.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso**De parámetros: la velocidad de inicio****Valor Rango: 1-200%**

Este parámetro le permite ajustar la velocidad de las notas cerca de la "Edición "Punto de inicio de la pista. Por ejemplo, un ajuste del 5% se reducirá la velocidad de todas las notas cerca de su "punto de inicio Editar" a cerca del 5% de su fuerza original. Un ajuste de 100% dará como resultado en ningún cambio en la velocidad, la Mientras un ajuste de 200% será el doble de la velocidad de cada nota.

Tenga en cuenta que pueden tener diferentes valores inicial y final de este proceso. En otras palabras, si se establece su "Inicio" de ajuste al 1% y su "End" la velocidad a 200%, su velocidad comenzará a las pequeñas y gradualmente se más fuerte hasta llegar a la "Edición Final" punto. Esto le permite crear cosas como crescendos, decrescendos, y otros efectos con poco esfuerzo.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso**De parámetros: la velocidad final****Valor Rango: 1-200%**

Este parámetro le permite ajustar la velocidad de las notas cerca del final "Editar" punto de la pista.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso**Parámetro: Ejecutar****Rango de valor: (ninguno)**

Este botón ejecuta el proceso en curso que ha seleccionado.

x background image

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Nota: Esta página será diferente dependiendo de lo que usted seleccione para el "" Proceso de parámetros (ver abajo).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Proceso

Rango Valor: Claro, los cultivos, Cortar, Copiar, Pegar Over, Pegar Mix, diapositivas, Ajuste Nota Gate, Nota Ajuste de velocidad, la nota de transposición, Nota Cuantizar, ganancia de audio, audio Fade

(Nota: Este parámetro debe ser ajustado a "Nota de transposición" de los parámetros correctos para que se muestre en el resto de la página. Si su página se ve diferente a la que se muestra anteriormente, probablemente es porque este parámetro no está establecido en "Nota Transposición.")

La "Nota de transposición" configuración le permite cambiar las notas hacia arriba o abajo.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (varía)

Este parámetro establece el punto en que las modificaciones comenzarán a tener lugar.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición Fin

Rango de valor: (varía)

Este parámetro define el punto final después de que la pista no será afectados.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Transponer

Valor Rango: -48 a 48 semitonos

Este parámetro determina cuántos semitonos su región seleccionada es va a ser desplazado hacia arriba o hacia abajo.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Ejecutar

Rango de valor: (ninguno)

Este botón ejecuta el proceso en curso que ha seleccionado.

Nota: Esta página será diferente dependiendo de lo que usted seleccione para el "" Proceso de parámetros (ver abajo).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Proceso

Rango Valor: Claro, los cultivos, Cortar, Copiar, Pegar Over, Pegar Mix, diapositivas, Ajuste Nota Gate, Nota Ajuste de velocidad, la nota de transposición, Nota Cuantizar, ganancia de audio, audio Fade

(Nota: Este parámetro debe ser ajustado a "Slide" para el correcto parámetros que se muestran en el resto de la página. Si su página se ve diferente a la que se muestra arriba, es probablemente debido a que este parámetro no está establecido en "Slide").

El "Slide" configuración le permite mover un segmento (o todos) su pista hacia adelante o hacia atrás en relación con el resto de la canción.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (varía)

Este parámetro establece el punto en que las modificaciones comenzarán a tener lugar.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición Fin

Rango de valor: (varía)

Este parámetro define el punto final después de que la pista no será afectados.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Slide

Valor Rango: -999 a 999

Este parámetro le permite mover su región seleccionada hacia adelante o hacia atrás en relación con el resto de la pista.



3 Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Unidades

Rango de valor: Medidas, Beats, legumbres

Este parámetro determina la forma en que su región se moverá. "Medidas" los movimientos de su región a través de medidas completo, mientras que los golpes le permite mover su región por ritmos individuales. "Pulsos" le permite mover la región con la mayor cantidad de precisión (cada latido tiene 480 pulsos).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Ejecutar

Rango de valor: (ninguno)

Este botón ejecuta el proceso en curso que ha seleccionado.

Nota: Esta página será diferente dependiendo de lo que usted seleccione para el "" Proceso de parámetros (ver abajo).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Proceso

Rango Valor: Claro, los cultivos, Cortar, Copiar, Pegar Over, Pegar Mix, diapositivas, Ajuste Nota Gate, Nota Ajuste de velocidad, la nota de transposición, Nota Cuantizar, ganancia de audio, audio Fade

(Nota: Este parámetro debe ser ajustado a "Nota Cuantizar" para los parámetros correctos para que se muestre en el resto de la página. Si su página se ve diferente a la que se muestra anteriormente, probablemente es porque este parámetro no está establecido en "Nota Cuantificación.")

El "Cuantizar Nota" ajuste le permite cuantificar las notas en orden para fijar las incoherencias momento durante la actuación.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (varía)

Este parámetro establece el punto en que las modificaciones comenzarán a tener lugar.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición Fin

Rango de valor: (varía)

Este parámetro define el punto final después de que la pista no será afectados.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Resolución

Valor Rango: 2x conjunto de puntos-nota, 3x de todo el triplete nota, Doble toda nota, la nota de puntos enteros, 2x todo triplete nota, todo el la nota, la mitad de puntos-nota, Total-triplete nota, la nota media, de puntos cuarto de nota, Half-triplete nota, Cuartos de nota, de puntos 8-nota, Cuartos de triplete nota, 8-nota, salpicada de 16-nota, 8-triplete nota, 16 -- nota, de puntos de 32 notas, 16-triplete nota, de 32 notas, de puntos de 64 notas, 32-triplete nota

Este parámetro determina el diseño de su cuantificación. Cada uno de estos configuración de las causas notas cuantizada a ajustarse a las diferentes partes del ritmo y su composición real determina qué configuración funciona mejor.

x background image

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Fuerza
Valor Rango: 0-100%

Este parámetro establece la forma rígida la pista será cuantizada. En otros palabras, un ajuste 0% no se cuantizar la pista a todos, mientras que un 100% opción hará que todas las notas de "complemento" a su posición ideal dentro de la ritmo. Ajustes más cerca de 0% permitirá momento nota a ser más "relajado" y fiel a la interpretación original, mientras que los ajustes más cercano a 100% que la tema más "rígido" y precisa.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Swing
Valor Rango: 0-100%

Este parámetro determina el "swing" o de segunda cuantización es tratados. Configuración de 0-49% tirar de la segunda cuantización más cerca de la primera Considerando que la configuración de 51-100% tirar de la segunda cuantización más cerca de la tercero. Un ajuste de 50% no tiene swing y todos son igual de cuantización espaciados entre sí.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Ventana
Valor Rango: 0-100%

Este parámetro permite establecer la cantidad de "tirón" que existen para cada uno ideal posición de las notas cuantificados. Al 100% todas las notas de atracción hacia el más cercano punto de cuantificación. En porcentajes menores, las notas muy lejos de una cuantificación de punto no puede ser tirado.

El uso de este parámetro, se puede establecer a qué distancia de una nota tiene que caer desde una "Ideal" de la posición de cuantificación antes del proceso de cuantificación hace caso omiso de esa nota.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Offset
Valor Rango: -1000 a 1000 pulsos

Este parámetro permite cambiar la cuantización hacia adelante o hacia atrás en el tiempo hasta 1000 pulsos.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso
Parámetro: Ejecutar
Rango de valor: (ninguno)

Este botón ejecuta el proceso en curso que ha seleccionado.

Nota: Esta página será diferente dependiendo de lo que usted seleccione para el "" Proceso de parámetros (ver abajo).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Proceso

Rango Valor: Claro, los cultivos, Cortar, Copiar, Pegar Over, Pegar Mix, diapositivas, Ajuste Nota Gate, Nota Ajuste de velocidad, la nota de transposición, Nota Cuantizar, ganancia de audio, audio Fade

(Nota: Este parámetro debe ser ajustado a "ganancia de audio" para el parámetros correctos para que se muestre en el resto de la página. Si su página se ve diferente a la que se muestra anteriormente, probablemente es porque este parámetro no está establecido en "Ganancia de audio.")

La "ganancia de audio", configuración le permite aumentar o disminuir el volumen de la pista de audio seleccionada (o pistas).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (varía)

Este parámetro establece el punto en que las modificaciones comenzarán a tener lugar.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición Fin

Rango de valor: (varía)

Este parámetro define el punto final después de que la pista no será afectados.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Gain

Valor de Escala: -18 a +18 dB

Este parámetro define cuántos decibeles de ganancia que le gustaría tener para la pista de audio seleccionada (o pistas). Valores positivos harán que su los segmentos seleccionados más fuertes mientras que los ajustes negativos hará que su tema más suave.

x background image

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Nota: Esta página será diferente dependiendo de lo que usted seleccione para el "" Proceso de parámetros (ver abajo).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Proceso

Rango Valor: Claro, los cultivos, Cortar, Copiar, Pegar Over, Pegar Mix, diapositivas, Ajuste Nota Gate, Nota Ajuste de velocidad, la nota de transposición, Nota Cuantizar, ganancia de audio, audio Fade

(Nota: Este parámetro debe ser ajustado a "Audio Fade" para la parámetros correctos para que se muestre en el resto de la página. Si su página se ve diferente a la que se muestra anteriormente, probablemente es porque este parámetro no está establecido en "Fade de audio.")

El "Audio Fade" configuración le permite aumentar o disminuir el volumen de la pista de audio seleccionada (o pistas).

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (varía)

Este parámetro establece el punto en que las modificaciones comenzarán a tener lugar.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Edición Fin

Rango de valor: (varía)

Este parámetro define el punto final después de que la pista no será afectados.

Menú: Song / Editor / temas / Proceso

Parámetro: Fade Tipo

Valor de Escala: Linear Fade In, Fade Out Lineal, Logarítmica Fade In, Logarítmica Fade Out, Fade In exponencial, exponencial Fade Out

Este parámetro determina la forma de la Fade In (o fade out) sobre la región seleccionada.

Song empresa eléctrica

Menú: Song / utilidad**Parámetro: crear una nueva canción****Rango de valor: (ninguno)**

Este botón crea una nueva canción con pistas vacías y la configuración predeterminada.

Recuerde guardar su canción actual de lo contrario perderá su trabajo

Una vez creada la nueva canción.

Menú: Song / utilidad**Parámetro: Song Utilidades****Rango de valor: (ninguno)**

Este botón te lleva a otra página donde se puede realizar adicional

funciones a tu canción. Véase la página 168 para más información sobre estas funciones.

Menú: Song / utilidad**Parámetro: Seguir Utilidades****Rango de valor: (ninguno)**

Este botón te lleva a otra página donde se puede realizar adicional

las funciones a las pistas individuales. Véase la página 169 para más información sobre estas funciones.

Menú: Song / utilidad**Parámetro: El directorio de Limpieza de audio****Rango de valor: (ninguno)**

Este botón abre un mensaje que le pregunta si desea eliminar sin utilizar las partes de las pistas de audio a fin de conservar espacio en disco. El importe de la

Se ahorra espacio en disco dependerá de cómo se han editado sus pistas.

Pulse "Si" si usted desea eliminar de audio sin usar y "No" para salir de la

pistas audio grabado todo.

Una vez que hayas limpiado el directorio de audio, segmentos no utilizados de audio de forma permanente eliminan del disco duro de la fusión y la no pueden ser recuperados. Use esta función con ¡Precaución!

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song / Utilidad / SongUtil

Parámetro: Acoplar

Rango de valor: (ninguno)

Cada vez que se graba audio (si está creando una nueva sección de una canción o una sección de mezcla de sonido existente), la fusión crea un nuevo archivo. Los usuarios de este proceso es totalmente transparente y más regular nunca tendrá a esta preocupación.

Sin embargo, los usuarios de cierto poder (es decir, los discos que el audio de los ocho pistas y realizar un montón de cambios complejos en cada pista) se puede ejecutar en problemas de reproducción porque el disco duro de la fusión no puede mantenerse al día con Pide al secuenciador para los lotes de los fragmentos de audio.

El "aplanar" la función consolida todos los segmentos de audio en uno único archivo que es mucho más fácil para la fusión a reproducir. Esto mejorar el rendimiento de audio (especialmente si usted ha editado una pista de en gran medida).

x background image

Menú: Song / Utilidad / TrackUtil**Parámetro: Elija tema****Rango de valor: (ninguno)**

Seleccione la pista que desea editar aquí.

Menú: Song / Utilidad / TrackUtil**Parámetro: Acoplar esta pista (sólo disponible en "Audio" temas)****Rango de valor: (ninguno)**

Este botón crea un archivo de audio continuo de la colección de trozos más pequeños de archivos que pueden haber sido creadas dentro de ese tema. Esto mejorará el rendimiento de audio para la grabación y la reproducción.

Menú: Song / Utilidad / TrackUtil**Parámetro: Importar a este tema (sólo disponible en "Audio" temas)****Rango de valor: (ninguno)**

Este botón le permite seleccionar un 24-bit WAV e importar el archivo a sustituir una pista de audio.

Menú: Song / Utilidad / TrackUtil**Parámetro: Exportaciones a partir de esta pista (sólo disponible en "Audio" temas)****Rango de valor: (ninguno)**

Este botón le permite exportar una pista de audio a un usuario la carpeta seleccionada.

Menú: Song / Utilidad / TrackUtil**Parámetro: Edit Program (disponible sólo para "Synth" pistas)****Rango de valor: (Varía en función de los programas de carga)**

Usted puede seleccionar el programa que desea editar (en el modo de programa), utilizando este sistema. Una vez que hayas encontrado el programa, usted puede pulsar el enlace "Editar Prog" botón de acción (véase más abajo) para modificar el programa.

Acerca de "Acoplar esta canción:"

Cada vez que se graba audio (si se están creando una nueva sección de una canción o una overdubbing una sección existente), la fusión crea un nuevo archivo en el disco duro. Todos estos trozos separados luego se reproducen en a fin de crear la pista de audio. Este proceso es totalmente transparente y más los usuarios regulares nunca se sabe (o atención), que esto está teniendo lugar.

Sin embargo, los usuarios de cierto poder (es decir, los que registran en las ocho pistas de audio y de realizar muchos cambios complejos y doblajes) puede encontrarse con problemas de reproducción porque el disco duro de la fusión no puede localizar y reproducir todo el audio fragmentos dispersos de la fusión es difícil de disco.

El "aplanar" la función se integran todas los segmentos de audio en un único archivo que es mucho más fácil para la fusión de reproducir. Esto mejorará la grabación y reproducción rendimiento (especialmente si han editado un tema en gran medida).

background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Song / Utilidad / TrackUtil

Parámetro: Edit Prog (sólo disponible para "Synth" pistas)

Rango de valor: (ninguno)

Este botón se carga la pista de sintetizador seleccionado en el modo de programa para edición.

background image

Modo Sampler

Esta sección cubre todos los parámetros encontrados en el modo de Sampler.

Sampler Mode le da acceso al interior de la toma de muestras de Fusion. Uso este modo, usted puede grabar y editar sonidos que usted puede utilizar en su muestra propios programas de reproducción.

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Definición de los valores global de la muestra

Menú: Sampler / Multi / General
Parámetro: cambio de punto de Split
Valor Rango: -127 a 127 teclas

Este parámetro se mueve los puntos de división, pero mantiene el valor de la nota raíz de la de cada zona. Esto le permite mover las divisiones keygroup, pero mantiene la afinación constante.

Menú: Sampler / Multi / General
Parámetro: Número de zonas de
Rango de valor: (no editable)

Este parámetro indica las zonas de cuántos se han creado en el multisample actual.

Menú: Sampler / Multi / General
Parámetro: Añadir Zona
Rango de valor: (ninguno)

Este botón crea una nueva zona y automáticamente le lleva a la Sampler / Zona / página General para su posterior edición. Un multisample puede tienen hasta las zonas a 512.

Menú: Sampler / Multi / General
Parámetro: Del Área de
Rango de valor: (ninguno)

Este botón abre una página que le permite eliminar cualquier zona que se ha se ha creado. Tenga en cuenta que este botón sólo es visible cuando más de un la zona ha sido creado, ya que cada multisample debe tener al menos un zona.

Configuración individual Configuración de la zona

Menú: Sampler / Zona / General

Parámetro: EDIT Zona

Rango de valor: (varía según el número de zonas creadas)

Seleccione la zona que desea editar con este parámetro.

Menú: Sampler / Zona / General

Parámetro: Muestra

Rango de valor: (varía)

Este parámetro le permite seleccionar una muestra para la zona actual. La parte superior la fila que seleccione el banco mientras que la fila de abajo le permite seleccionar una las muestras individuales.

Menú: Sampler / Zona / General

Parámetro: Grupo Silencio

Valor Rango: Ninguno, Self, A - P

Esto le permite silenciar una o varias zonas cuando se juega otra zona.

Por ejemplo, digamos que usted está probando un hi-hat en un kit de batería. Cuando desempeñar un charleston abierto y luego seguir con un hi-hat cerrado, el charleston cerrado el sombrero detiene el sombrero abierto de llamada. Mediante la asignación de estas zonas a la silenciar mismo grupo (los grupos van desde la A hasta la P) que puede tener una muestra de silenciar una segunda muestra tan pronto como se activa la primera.

Menú: Sampler / Zona / General

Parámetro: Reverse

Valor Rango: On, Off

Marque esta casilla para hacer la muestra en la obra de la zona seleccionada hacia atrás.

Menú: Sampler / Zona / General

Parámetro: Volumen

Valor: 0 - 100%

Establece el volumen de la zona seleccionada. Tenga en cuenta que el volumen de cada la zona se puede configurar de forma independiente.

background image

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Sampler / Zona / General

Parámetro: Pan (o "equilibrio" en función del tipo de muestra)

Valor Rango: L100% al R100%

Establece la posición panorámica de cada zona particular. Tenga en cuenta que cada zona puede se filtró a su propia posición.

x background image

Menú: Sampler / Zona / Rango
Parámetro: EDIT Zona
Rango de valor: (varía según el número de zonas creadas)

Seleccione la zona que desea editar con este parámetro.

Menú: Sampler / Zona / Rango
Parámetro: Low Key
Rango de valor: C-2 a G-8

Este parámetro define la nota de la gama a la que la muestra en la zona va a responder.

Menú: Sampler / Zona / Rango
Parámetro: High Key
Rango de valor: C-2 a G-8

Este parámetro establece la nota más alta de la gama a la que la muestra en la zona va a responder.

Menú: Sampler / Zona / Rango
Parámetro: nota de la raíz
Rango de valor: C-2 a G-8, la muestra Utilizar

Este parámetro determina qué nota en el teclado jugará el muestra de nuevo su tono original. En otras palabras, si se establece la nota de la raíz a "C3" cuando se dispara la muestra con la tecla de C3, usted oír tal como fue grabado. Si se pulsa ninguna tecla superior C3 entonces el la muestra se lanzó arriba. Por el contrario, si se presiona ninguna tecla inferior C3, la muestra se lanzó hacia abajo.

La "muestra de uso" configuración utiliza la nota de la raíz almacena con la muestra (véase de la muestra "nota de la raíz" parámetro en la página 182 para más).

background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Sampler / Zona / Rango

Parámetro: baja velocidad

Valor Rango: 0 a 127

Este parámetro define la velocidad de la gama a la que la muestra de en la zona va a responder.

Menú: Sampler / Zona / Rango

Parámetro: Alta Velocidad

Valor Rango: 0 a 127

Este parámetro establece la velocidad más alta de la gama a la que la muestra de en la zona va a responder.

x background image

Menú: Sampler / Zona / Configuración**Parámetro: EDIT Zona****Rango de valor: (varía según el número de zonas creadas)**

Seleccione la zona que desea editar con este parámetro.

Menú: Sampler / Zona / Configuración**Parámetro: Ejemplo de inicio****Rango de valor: (Varía dependiendo de la longitud de la muestra de grabado)**

Este parámetro establece el punto de partida de la muestra que figura en esa zona. El punto de partida de la muestra está representado por una flecha en la parte inferior de la pantalla de forma de onda, puede utilizar esta señal visual conjunto de muestras puntos de forma rápida.

El "Default" en:

Si su muestra "Inicio", "Loop Start", y "Loop End" los puntos son a "0", entonces el propios puntos de repetición muestra (especificado en la Sampler / Sample / página de edición) que se utilizan y las palabras "Uso Sample Loop Puntos" son aparece en la parte inferior de la pantalla.

Menú: Sampler / Zona / Configuración**Parámetro: Fine Tune****Valor Rango: -99 a 99 centavos**

Este parámetro permite realizar ajustes precisos a la echada de su muestra.

Menú: Sampler / Zona / Configuración**Parámetro: Loop Fine Tune****Valor Rango: -99 a 99 centavos**

Este parámetro le permite realizar ajustes a la afinación exacta en bucle parte de su muestra. Esto es diferente de la canción "Fine" parámetro que indica que este parámetro sólo con el terreno de juego en el bucle parte de la muestra.

Menú: Sampler / Zona / Configuración**Parámetro: Loop Start****Rango de valor: (Varía dependiendo de la longitud de la muestra de grabado)**

Establece el punto de partida de la sección de bucle. La posición de inicio del bucle es indican con una flecha que apunta hacia la derecha por encima de la pantalla de forma de onda.

background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Sampler / Zona / Configuración

Parámetro: End Loop

Rango de valor: (Varía dependiendo de la longitud de la muestra de grabado)

Establece el punto final de la sección de bucle. Una vez que su muestra la reproducción llega a este punto, se iniciará un bucle en su muestra. El fin del bucle punto se indica con una flecha que apunta hacia la izquierda encima de la pantalla de forma de onda.

La captura de muestras de

Menú: Sampler / Sample / Seleccionar

Parámetro: EDIT Zona

Rango de valor: (varía según el número de zonas creadas)

Seleccione la zona que desea editar con este parámetro.

Menú: Sampler / Sample / Seleccionar

Parámetro: Muestra

Rango de valor: (varía)

Este parámetro le permite seleccionar una muestra para la zona actual. La parte superior fila de la línea de seleccionar el banco mientras que la fila de abajo le permite seleccionar una las muestras individuales.

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Sampler / Sample / Información**Parámetro: EDIT Zona****Rango de valor: (varía según el número de zonas creadas)**

Seleccione la zona que desea ver mediante este parámetro. Tenga en cuenta que ninguno de los parámetros en esta página son editables son simplemente como siempre una referencia.

Menú: Sampler / Sample / Información**De parámetro: la frecuencia de muestreo****Rango de valor: (no editable)**

Este parámetro informes de la tasa de muestreo para el seleccionado muestra.

Menú: Sampler / Sample / Información**De parámetro: la longitud de palabras****Rango de valor: (no editable)**

Este parámetro los informes de la profundidad de bits de la muestra seleccionada.

Menú: Sampler / Sample / Información**De parámetros: Longitud****Rango de valor: (no editable)**

Este parámetro los informes de la longitud de la muestra seleccionada en la tanto en número de muestras (en el lado izquierdo) y la longitud de tiempo (dentro de la paréntesis).

Menú: Sampler / Sample / Información**Parámetro: Tipo de muestra****Rango de valor: (no editable)**

Informes de este parámetro si la muestra seleccionada actualmente es mono o estéreo.

background image

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Menú: Sampler / Sample / Información

De parámetros: Tipo de compresión

Rango de valor: (no editable)

Este parámetro informa de qué tipo de compresión de datos se ha utilizado en la muestra actual, en su caso se ha utilizado en absoluto.

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Sampler / Sample / Editar**Parámetro: EDIT Zona****Rango de valor: (varía según el número de zonas creadas)**

Seleccione la zona que desea editar con este parámetro.

Menú: Sampler / Sample / Editar**Parámetro: nota de la raíz****Rango de valor: C-2 a G-8**

Este parámetro determina qué nota en el teclado se reproducirán su muestra en su tono original. En otras palabras, si se establece la nota de la raíz a "C3" cuando se dispara la muestra con la tecla de C3, usted oír tal como fue grabado. Si se pulsa ninguna tecla superior C3 entonces el la muestra se lanzó arriba. Por el contrario, si se presiona ninguna tecla inferior C3, la muestra se lanzó hacia abajo.

Menú: Sampler / Sample / Editar**Parámetro: Tipo Loop****Value Range: Normal, Forward-Reverse**

Este parámetro establece cómo se comporta el bucle:

Normal:	Cuando se establece en "Normal" la muestra se reproduce desde el principio hasta el "Loop End" punto y salta de nuevo a la "Loop Start" posición y sigue jugando por el archivo.
Forward-Reverse:	Cuando se establece en "Forward-Reverse" su bucle comienza a jugar desde el principio a la "Loop End" punto y luego desempeña la muestra en sentido inverso hasta que alcanza el "Loop Start" posición. En el "inicio de bucle" muestra la posición de interruptores de la reproducción y la muestra de toca regularmente otra vez.

¿Por qué no puedo oír los cambios que hago?

Tenga en cuenta que los parámetros que establezca en la Zona páginas puede reemplazar los parámetros encontrados en esta página. Si usted encuentra que está editando el parámetros de esta página, pero no audición los efectos de los cambios, eche un vistazo a la Sampler / páginas zona. Si los parámetros de esas páginas se establecen en otra cosa que el "Default" valores, no será capaz de conocer los cambios en esta página.



Capítulo 3: Modos de fusión

3

Menú: Sampler / Sample / Editar

Parámetro: Loop Start

Rango de valor: (Varía dependiendo de la longitud de la muestra de grabado)

Establece el punto de partida de la sección de bucle. La posición de inicio del bucle es indicada con una flecha que apunta hacia la derecha por encima de la pantalla de forma de onda.

Menú: Sampler / Sample / Editar

Parámetro: End Loop

Rango de valor: (Varía dependiendo de la longitud de la muestra de grabado)

Establece el punto final de la sección de bucle. Una vez que su muestra la reproducción llega a este punto, se iniciará un bucle en su muestra. El fin del bucle punto se indica con una flecha que apunta hacia la izquierda encima de la pantalla de forma de onda.

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Sampler / Sample / Registro**De parámetro: Modo de audio****Valor Rango: Mono, Estéreo**

Seleccione si desea grabar en mono o estéreo usando este parámetro.

Menú: Sampler / Sample / Registro**Parámetro: Puerta de Umbral****Valor Rango: Off, -60dB a 0 dB**

La grabación no se realizará hasta que los niveles de entrada del sistema de muestreo superior a el mínimo que se establece aquí. Si deja este parámetro en "Off", la grabación se iniciará tan pronto como se pulsa el RECORD y PLAY botones en el transporte.

Menú: Sampler / Sample / Registro**Parámetro: Pre-registro de tiempo de****Valor Rango: 0 ms - 999 ms**

Cuando se utiliza la "Puerta de Umbral" parámetro de forma automática capturar un sonido, puede perder la inicial pocos milisegundos de la muestra donde el sonido es "construir" antes de alcanzar el umbral. Por ajustar este parámetro entre 1 y 999 milisegundos, el Fusion buffers la entrada de audio que le permite capturar la porción inicial de la muestra.

Si no desea capturar el sonido que precede al punto de umbral, seguir adelante y establecer este parámetro a "0".

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Menú: **Sampler / Sample / Registro**

De parámetros: tiempo máximo de muestra

Valor Rango: 1 - 60 seg.

Este parámetro establece un límite máximo de tiempo en la captura de una muestra. Para ejemplo, si establece este parámetro a "12 segundos" y empezar a grabar, la toma de muestras se apagará automáticamente después de 12 segundos.

Menú: **Sampler / Sample / Registro**

Parámetro: el espacio disponible

Rango de valor: (no editable)

Esto le permite saber cuántos megabytes de memoria de toma de muestras siguen siendo en su fusión.

Menú: **Sampler / Sample / Registro**

Parámetro: Medidores VU (a lo largo de la parte inferior de la pantalla)

Rango de valor: (no editable)

Estos medidores le permiten monitorear los niveles de entrada de audio para toma de muestras. Puede ajustar estos niveles de entrada mediante el control de ganancia en la parte posterior de la de la Fusión (cerca de la toma de muestras insumos). Cuando se le toma de muestras, los niveles de idealmente debería alcanzar un máximo en torno a -6 dB ya que le dará una señal saludable pero deje espacio libre suficiente para que los transitorios fuertes ocasionales.

Una nota sobre el "límite máximo de muestreo en tiempo"

Este parámetro establece la cantidad de tiempo en la De memoria RAM asignada para la muestra la grabación. Si establece este valor demasiado alto, otras muestras serán "expulsados" de la de memoria existente. Esto significa, que las muestras programas cargados previamente tendrá que ser se vuelve a cargar cuando se llama a los programas de otra vez. Para evitar que esto suceda, ajuste este valor a la cantidad mínima necesaria para la su muestra.

El botón de grabación

La fusión tiene un "monitor" modo de que le permite escuchar lo que realmente pasa a través de la toma de muestras de que está grabando. Cuando estés en el modo de toma de muestras, si presione el botón "Grabar" en el Centro de Sección, saltar a la Sampler / Sample / Página de Registro para que Puede ver los niveles en la parte inferior de la pantalla.

x background image

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Edición y procesamiento de muestras

[Nota: Los parámetros de esta página será diferente en función de lo que usted ha seleccionado para el parámetro "Proceso". Si la pantalla tiene un aspecto diferente de la anterior, probablemente es porque usted tiene seleccionado un tipo de proceso diferente.]

Menú: Sampler / Editor

Parámetro: Proceso (parámetro de la página)

Rango de valor: Set Sample Loop Pts, Pts Definir zona de bucle, de cultivos Región, Región de Ajuste de ganancia, Normalizar, Silence Región, Insertar silencio, Cut Región, Región Copiar, Pegar sobre la región, Mix Pegar Región, Insertar Pegar, Región Fade In, Fade Región Fuera

Este parámetro determina cómo se va a editar su muestra actual.

Los parámetros restantes de la página puede variar dependiendo de lo que ha sido seleccionados desde aquí y lo vamos a romper cosas por tipo de proceso.

Proceso	Descripción del proceso (y sus parámetros)
Set Sample Loop Pts	Este parámetro selecciona una región para recorrer la muestra para
Editar Consulta	Seleccione el punto de partida de su región aquí
Edición Fin	Seleccione el punto final de su región aquí
Definir zona Loop Pts	Este parámetro selecciona una región para recorrer en la zona
Editar Consulta	Seleccione el punto de partida de su región aquí
Edición Fin	Seleccione el punto final de su región aquí
Región de los cultivos	Este parámetro elimina todo lo que fuera de su región, seleccione
Editar Consulta	Seleccione el punto de partida de su región aquí
Edición Fin	Seleccione el punto final de su región aquí
Ajuste de la Región de ganancia	Este proceso se ajusta la ganancia de una región seleccionada de la muestra
Editar Consulta	Seleccione el punto de partida de su región aquí
Edición Fin	Seleccione el punto final de su región aquí
Ganancia	Seleccione cuántas dB de ganancia (o corte) que le gustaría
Normalizar	Este proceso se analiza la grabación y ajusta el volumen a hacer la parte más fuerte de su forma de onda igual a 0 dB (es decir, la nivel más fuerte posible)

x background image

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Silencio Región	Este parámetro crea silencio en la región seleccionada
Editar Consulta	Seleccione el punto de partida de su región aquí
Edición Fin	Seleccione el punto final de su región aquí
Insertar silencio	Este silencio parámetro inserta en la región seleccionada
Editar Consulta	Seleccione el punto de partida de su región aquí
Longitud	Seleccione la duración del silencio de usar este parámetro
Cortar Región	Este parámetro elimina la región seleccionada (y lo copia al portapapeles). Al cortar un segmento de audio, se cierra la brecha restante.
Editar Consulta	Seleccione el punto de partida de su región aquí
Edición Fin	Seleccione el punto final de su región aquí
Copiar Región	Este parámetro de copias de la región seleccionada en el portapapeles
Editar Consulta	Seleccione el punto de partida de su región aquí
Edición Fin	Seleccione el punto final de su región aquí
Pegar sobre la región	Este parámetro pastas de su segmento de copiado en el punto de inicio de la redacción
Editar Consulta	Seleccione el punto de partida de su región aquí
Mix Pegar Región	Este parámetro se mezcla su segmento de copiado con lo que está actualmente en de la pista. La Edición de parámetros de inicio determina que el segmento se trajo pulg
Editar Consulta	Seleccione el punto de partida de su región aquí
Insertar Pegar	Inserta el material portapapeles en ese punto y el resto del audio es se trasladó a un lado para hacer espacio para él.
Editar Consulta	Seleccione el punto de partida de su región aquí
Región Fade In	Este parámetro crea una amplitud se desvanecen en la región seleccionada
Editar Consulta	Seleccione el punto de partida de su región aquí
Edición Fin	Seleccione el punto final de su región aquí
Fade Tipo	Este parámetro determina cómo se desvanecen se llevará a cabo
Región Fade Out	Este parámetro crea una amplitud desaparecer a lo largo de la región seleccionada
Editar Consulta	Seleccione el punto de partida de su región aquí
Edición Fin	Seleccione el punto final de su región aquí
Fade Tipo	Este parámetro determina cómo se desvanecen se llevará a cabo

Menú: Sampler / Editor

Parámetro: Proceso (botón de acción)

Rango de valor: (ninguno)

Este botón ejecuta el comando que haya seleccionado con el

"" Proceso de parámetro.

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Sampler / Editor

Parámetro: Zoom In

Rango de valor: (ninguno)

Este botón le permite "ampliar" para ver sus muestras individuales en más detalle. Esto es útil para hacer modificaciones precisas, tales como el establecimiento de puntos de bucle.

El número en la parte inferior derecha del editor gráfico indica que su "Factor de zoom."

Menú: Sampler / Editor

Parámetro: Alejar

Rango de valor: (ninguno)

Este botón "zoom out" para que pueda ver más de la muestra (pero con menos detalle). Esto es útil para hacer modificaciones en general a que la muestra como la que afloran segmentos innecesarios de su muestra.

Zoom en la entrada y salida:

Un factor de "x1" significa que usted está viendo la totalidad de la muestra aparece en la pantalla mientras que los valores más altos significa que usted está viendo más pequeños y segmentos más pequeños de la muestra. Para ejemplo, un factor de "x512" significa que sólo estás viendo 1/512th de todo el muestra.

Sampler empresa eléctrica

Menú: Sampler / Editor

Parámetro: Nuevo Multi

Rango de valor: (ninguno)

Este botón se crea un nuevo multi-muestra. Tenga en cuenta que al hacer esto, cualquier muestras de que haya grabado para su actual campaña multi-muestra será eliminado.

Si ha grabado las muestras que le gustaría guardar, asegúrese de guardar de que la muestra antes de pulsar este botón.

Menú: Sampler / Editor

Parámetro: Generar el Programa de

Rango de valor: (ninguno)

Este botón se crea un nuevo programa basado en el multisample actual cargado en el modo Sampler.

x background image

3

Capítulo 3: Modos de fusión

Modo Mezclador

Modo Mezclador

Modo Mezclador ha sido creado de forma que usted puede mezclar sus sintetizadores y pistas de audio en una sola pantalla. El mezclador te permite niveles establecidos y pan posiciones para el seguimiento de cada sintetizador y audio, así como establecer enviar los niveles, y habilitar o solo las pistas como en un mezclador por hardware.

Tenga en cuenta que el mezclador sólo es accesible cuando usted está en Mix y Song los modos ya que estos son los únicos modos en que puede tener múltiples los programas o las pistas de audio para mezclar juntos. Programa o Sampler modos sólo tocar un instrumento a la vez y no requieren de un mezclador (ya que no tienen nada que mezcla).

Usando el mezclador de

Modo Mezclador ha sido diseñado para la facilidad de uso. Las perillas de control de cuatro permiten editar los botones o faders virtuales en la pantalla y la T1-T4 botones le permiten activar o solista diferentes pistas que están activas. El Rueda de control le permite seleccionar la que "los canales virtuales" que le gustaría editar en el mezclador.

x background image

Menú: Modo Mezclador
Parámetro: perillas de control / Triggers
Valor Rango: (varía según el número de pistas creadas)

Este parámetro determina qué canales están seleccionados para edición. Tenga en cuenta que los canales activos se destacan en la parte inferior de la pantalla.

Menú: Modo Mezclador
Parámetro: Enviar 1
Rango de valor: (ninguno)

Este botón asigna los botones de control para establecer niveles de envío al efecto de autobuses 1.

Menú: Modo Mezclador
Parámetro: Enviar 2
Rango de valor: (ninguno)

Este botón asigna los botones de control para establecer niveles de envío al efecto de autobuses 2.

Menú: Modo Mezclador
Parámetro: Pan
Rango de valor: (ninguno)

Este botón asigna a su Mandos de Control para fijar la posición panorámica de su Mezclador de canales seleccionada.

Menú: Modo Mezclador
Parámetro: Volumen
Rango de valor: (ninguno)

Este botón asigna a su Mandos de Control para establecer los niveles de volumen de su Mezclador de canales seleccionada.



3 Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Modo Mezclador
Parámetro: Habilitar
Rango de valor: (ninguno)

Este botón asigna a su T1-botones de activación T4 para habilitar y deshabilitar su canal de mezcla seleccionada.

Menú: Modo Mezclador
Parámetro: Solo
Rango de valor: (ninguno)

Este botón asigna a su T1-botones de activación T4 a solas su actualidad Mezclador de canales seleccionada. Tenga en cuenta que es posible solo de múltiples canales.

Modo Global

Esta sección abarca todas las páginas encontradas en el modo Global. El modo Global incluye los parámetros que afectan a todos los modos diferentes que se encuentran en la fusión.

Global Workstation Configuración

Menú: Global / Configuración / General
De parámetros: número de transposición
Valor Rango: -12 a 12 semitonos

Usar número de transposición a la reasignación de las notas que se activan cuando juegas el teclado (o acceder a la fusión a través de un dispositivo MIDI externo). Para ejemplo, con un "2 semitonos" incorporación, cada vez que juegue una clave de C, la fusión se reproducirá la nota D en su lugar.

Usted puede incorporar la fusión de hasta 12 semitonos (1 octava) mayor o inferior a la predeterminada "0" el establecimiento de semitono.

Menú: Global / Configuración / General
Parámetro: curva de velocidad
Valor Rango: LIN, EXP, LOG, EXP + LOG, fijo

Curva de velocidad le permite establecer la "sensación" de la dinámica del teclado. Tecladistas Muchos probar diferentes ajustes hasta que encuentre uno que se adapte a sus de estilo de jugar mejor. Este ajuste afecta a las velocidades de teclado tanto para la fusión y el puerto de salida MIDI. Los diagramas siguientes se describen cada curva:

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Global / Configuración / General

De parámetros: velocidad fija [Sólo disponible cuando la velocidad de curva se establece en fijo]

Valor de Escala: 1-127

Si la curva de velocidad está establecido en "fijo", este valor determina la salida de la velocidad de cada nota.

Si la curva de velocidad se establece en otra cosa que "fija", este parámetro de mostrará "N / A" y no se puede editar.

Menú: Global / Configuración / General

Parámetro: Escala de velocidad

Valor Rango: 7-255

Escala de velocidad le permite ajustar la sensibilidad de la velocidad de la teclado. Establece este parámetro en valores bajos hace que el teclado más expresivas en la parte inferior del rango de notas, pero la velocidad hace que sea más difícil de alcanzar las más altas velocidades (120-127, por ejemplo). Al establecer esta parámetro a valores más altos hace que el teclado más expresivo en el rango de velocidad más alta y hace más difícil para tocar notas muy suave (Valores de velocidad 0-10, por ejemplo).

La mayoría de los usuarios modificar este valor con el tiempo hasta encontrar un valor que se siente adecuado para su estilo de juego.

Menú: Global / Configuración / General

Parámetro: Master Tune

Valor Rango: - 99 a 99 centavos

Master Tune le permite realizar pequeños cambios de tono globalmente a todas las sonidos en el teclado. Use esta función para ajustar el teclado a un conjunto de planos o ligeramente agudo. Este parámetro de canciones de todos los sonidos en el teclado para sintonizar los programas de forma individual, consulte la sección de Programas.

Menú: Global / Configuración / General

Parámetro: Master Tempo

Valor Rango: 50,0 a 300,0 BPM

El ritmo que establezca aquí, expresado en latidos por minuto (BPM) -- determina el ritmo en el que las diferentes partes de la fusión (es decir, LFO arpegiador, sincronizados, etc) opera cuando el Tempo Global parámetro está marcada.

Puede cambiar este valor usando el botón de tempo en el arpegiador Panel de rendimiento si se comprueba Global Tempo.

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Menú: Global / Configuración / General

Parámetro: Global Tempo

Valor Rango: On, Off

La fusión es capaz de tener tiempos totalmente independiente para cada programa o mezcla. Si desea que cada programa o combinación de jugar en su propio ritmo, desmarque esta casilla.

En algunas circunstancias, tendrá que marcar esta casilla porque usted quiere cosas como arpegios de estar en el mismo tempo al cambiar programas. Cuando se marca esta casilla, el ritmo del sistema será el Master Tempo.

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Global MIDI Settings

Menú: Global / Configuración / MIDI

Parámetro: Canal MIDI

Rango de valor: 1 a 16

Este parámetro selecciona el canal MIDI de entrada y de salida para la Fusión utilizar en el modo de programa o de una parte en el modo de mezcla (o una pista en el Cantar de modo) que utiliza el canal MIDI Global.

Menú: Global / Configuración / MIDI

Parámetro: Reciba de reloj MIDI

Valor Rango: On, Off

Marque esta casilla si desea recibir de un reloj MIDI externo fuente, como una caja de ritmos o un secuenciador externo. Recepción De reloj MIDI permite que todo el ritmo de su fusión de funciones que dependen de (arpeggios, LFO sincronizado, etc) la sincronización con el MIDI dispositivos. Deje esta casilla sin marcar si usted no está utilizando ningún externos utilizando dispositivos o aparatos que no envíe una señal de reloj MIDI.

Menú: Global / Configuración / MIDI

Parámetro: Transmisión de Reloj MIDI

Valor Rango: On, Off

Marque esta casilla si desea que la fusión de transmitir reloj MIDI a un dispositivo externo como una caja de ritmos o un secuenciador. Este reloj le permite su fusión y el dispositivo externo a pesar de permanecer en sincronización de tempo cambios. El dispositivo que recibe esta señal de reloj debe ser compatible con Sincronización de reloj MIDI de otra manera no se establecerá.

Si usted no está utilizando cualquier dispositivo externo, deje esta casilla sin marcar de manera MIDI de ancho de banda que no se malgasta en un reloj sin usar.

Menú: Global / Configuración / MIDI**Parámetro: General MIDI****Valor Rango: On, Off**

Este parámetro hace que la fusión de comportarse como un estándar General MIDI módulo. Por ejemplo, si se carga una canción con un tema conjunto a MIDI canal 10, entonces la fusión se cargará automáticamente un kit de batería en la que canal (con un kit de batería en el canal 10 es común General MIDI protocolo).

Menú: Global / Configuración / MIDI**Parámetro: Control Local****Valor Rango: On, Off**

Desactive esta casilla si desea "desconexión" claves de la fusión en el Motor de sintetizador Fusion. Esto convierte a la esencia de Fusion en un separado "controlador" del teclado y el motor de síntesis. Esto es necesario en las situaciones en las que está redactando usando una secuencia externa programa en un ordenador y sus notas se ha disparado dos veces cuando se juegas una llave (una vez desde el teclado local y una vez más como el MIDI de datos pasa a través de su secuenciador y regresa a la fusión).

En cuanto el control local fuera lo hará de modo que sólo una nota sonará cuando juegas una tecla.

Si usted no está utilizando ningún tipo de secuenciador externo, deje esta casilla marcada para el funcionamiento normal.

Menú: Global / Configuración / MIDI**Parámetro: MIDI de selección de programas****Valor Rango: On, Off**

Marque esta casilla si desea seleccionar los diferentes programas a través de MIDI (por ejemplo, si usted es el control de la fusión a través de otro MIDI controlador). Deje esta casilla sin marcar si no quiere ser capaz de los programas de cambio a través de MIDI.

Menú: Global / Configuración / MIDI**Parámetro: MIDI Mix Seleccione****Valor Rango: On, Off**

Marque esta casilla si desea seleccionar diferentes combinaciones a través de MIDI (para ejemplo, si usted es el control de la fusión a través de un exterior secuenciador). Cuando se marca esta casilla, cualquier cambio de programa Mensajes de recibida por la fusión en el canal global se interpretan como una mezcla cambiar.

Deje esta casilla sin marcar si no quiere ser capaz de cambiar las mezclas a través de MIDI.

¿Por qué son importantes estos parámetros?

Usted se estará preguntando por qué hemos Seleccionado incluido el programa MIDI y Mix Seleccione los parámetros MIDI en el Fusión. Complejo configuraciones MIDI veces disponer de datos MIDI que está siendo derrotado en serie a muchos dispositivos, y esto puede causar programa (o mezcla) cambiar los mensajes destinados a otros sintetizadores de forma no intencional afectar a la Fusión. Si usted encuentra que hay otros dispositivos sin querer que afectan a su fusión, se este parámetro en "off".

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Global Configuración del controlador:

Menú: Global / Configuración / Controles

Parámetro: Foot Switch CC #

Valor de Escala: 1-119

Este parámetro determina qué controlador continuo (CC) es el número utilizados para el interruptor de pie.

Menú: Global / Configuración / Controles

Parámetro: Foot Switch Function

Rango Valor: Fuente Mod, incremento, decremento, Song Punch in / out, Song Play / Stop

Este parámetro determina la función de suplente del interruptor de pie.

Para el funcionamiento normal el interruptor de pie actúa simplemente como un origen de "mod".

Poner este parámetro a "incremento" o "decremento", permitirá al usuario para utilizar el interruptor de pie para aumentar o disminuir el parámetro actual (en lugar de su uso por defecto como una fuente mod). Esto se puede utilizar para cambiar el programa actual usando el interruptor de pie. Poner este parámetro a

"Song Punch In / Out" o "Canción Play / Stop" permitirá al usuario para operar los controles de transporte en el modo de canción con el interruptor de pie. Cuando no está en Song modo el interruptor de pie actuará como una fuente mod.

Menú: Global / Configuración / Controles

Parámetro: Pedal CC #

Valor de Escala: 1-119

Este parámetro determina qué controlador continuo (CC) es el número utilizados para el pedal del pie.

Menú: Global / Configuración / Controles

Parámetro: Pedal de funciones

Rango Valor: Fuente Mod, Mod + Volumen, Mod + expresión, Mod + Pan

Este parámetro determina la función de suplente del pedal del pie. En

Además de actuar como una fuente de modulación, el pedal del pie también puede actuar como un volumen, de expresión, o de la cacerola del pedal para los programas de sintetizador.

Menú: Global / Configuración / Controles**Parámetro: Perilla de Controlador 1 CC #****Valor de Escala: 1-119**

Este parámetro determina qué controlador continuo (CC) es el número utilizados para Perilla de Controlador 1.

Menú: Global / Configuración / Controles**Parámetro: Perilla de Controlador de 2 CC #****Valor de Escala: 1-119**

Este parámetro determina qué controlador continuo (CC) es el número utilizados para Perilla de Controlador 2.

Menú: Global / Configuración / Controles**Parámetro: Perilla de Controlador 3 CC #****Valor de Escala: 1-119**

Este parámetro determina qué controlador continuo (CC) es el número utilizados para Perilla de Controlador 3.

Menú: Global / Configuración / Controles**Parámetro: Perilla de Controlador de 4 CC #****Valor de Escala: 1-119**

Este parámetro determina qué controlador continuo (CC) es el número utilizados para Perilla de Controlador 4.

Menú: Global / Configuración / Controles**Parámetro: Tiradores Reset****Valor Rango: On, Off**

Este parámetro restablece su perillas a "0" cuando se cambian los programas, mezclas, o canciones. Si desea mantener la configuración existente al mando cambiar los programas, las mezclas, o canciones, desactive esta casilla.

Menú: Global / Configuración / Controles**Parámetro: Switch S1 CC #****Valor de Escala: 1-119**

Este parámetro determina qué controlador continuo (CC) es el número utilizados para el interruptor S1.

Menú: Global / Configuración / Controles**Parámetro: Switch S2 CC #****Valor de Escala: 1-119**

Este parámetro determina qué controlador continuo (CC) es el número utilizados para el interruptor S2.

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Configuración del metrónomo

Menú: Global / Configuración / Metro

Parámetro: Habilitar Metrónomo

Valor Rango: On, Off

Marque esta casilla para habilitar el metrónomo durante la grabación.

Menú: Global / Configuración / Metro

Parámetro: Conde-en

Valor Rango: Off, 1-2 Medidas

Muchos músicos como tener una o dos barras para "contar en" antes de la del secuenciador inicia la grabación del rendimiento. Establezca el número de las medidas que le gustaría tener aquí. Si desea comenzar inmediatamente a la grabación sin contar-en, establezca este parámetro en "off".

Menú: Global / Configuración / Metro

Parámetro: Paso

Rango de valor: En toda la nota, la mitad de puntos-la nota, Total-triplete nota, Half-nota, negra con puntillo-nota, Half-triplete nota, Barrio - nota, de puntos de 8 notas, Cuartos de triplete nota, 8-nota

Este parámetro determina la longitud de cada paso.

Menú: Global / Configuración / Metro

Parámetro: Volumen

Valor Rango: 0-100%

Este parámetro establece el volumen del clic del metrónomo.

Menú: Global / Configuración / Metro

Parámetro: Programa de

Rango de valor: (varía)

Usted puede seleccionar cualquier programa de sonido de su Metronome. La fila superior selecciona el banco de programas y la parte inferior selecciona el programa individual de desea utilizar.

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Menú: Global / Configuración / Metro
Parámetro: Nota medida (valor)
Rango de valor: C-2 a G-8

El metrónomo puede tocar una nota diferente cuando estás en la cima de una medida por lo que es más fácil hacer un seguimiento de dónde usted está en el ritmo. Seleccione esta nota aquí.

Menú: Global / Configuración / Metro
Parámetro: Medida de velocidad de la nota
Valor Rango: 0-127

Seleccionar la velocidad de la nota de "Measure" (ver arriba).

Menú: Global / Configuración / Metro
Parámetro: Nota Beat (valor)
Rango de valor: C-2 a G-8

Esta es la nota que el metrónomo se reproducirá en todos los tiempos distintos de la "Tenga en cuenta la medida" (es decir, el primer tiempo de su medida).

Menú: Global / Configuración / Metro
De parámetros: velocidad de la nota Beat
Valor Rango: 0-127

Seleccionar la velocidad de la nota de "Beat" (véase más arriba) aquí.

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Ajustes de entrada de audio multipista

Menú: Global / Configuración / Registro
Parámetro: EDIT Entrada de audio
Rango Valor: Ch 1 a Ch 8

Seleccione el canal de entrada de audio que desea editar aquí.

Menú: Global / Configuración / Registro
Parámetro: Entrada de ganancia de canal
Valor Rango: -10 dBV, +4 dBu

Este parámetro define la sensibilidad de entrada de audio actualmente seleccionado canal de entrada. El dispositivo está grabando debe especificar si su la producción se ajusta a "-10 dBV" o "+4 dBu" y que puede establecer este parámetro en consecuencia.

Otros Global Settings (USB & User Interface)

Menú: Global / Configuración / Opciones

Parámetro: USB permiten

Valor Rango: On, Off

Usted puede desactivar la funcionalidad de USB, desmarcando la casilla. Para normal funcionamiento, deje esta casilla marcada.

Menú: Global / Configuración / Opciones

Parámetro: Speed USB

Value Range: Auto, Full-Speed

La estación de trabajo de fusión es compatible con USB 2.0 y es totalmente hacia atrás - compatible con USB 1.0 y 1.1 de los dispositivos. En otras palabras, dejando esta conjunto de parámetros a "Auto" debería permitir la fusión para seleccionar automáticamente la mejor velocidad de USB.

Sin embargo, a veces, su equipo puede tener dificultades para conectar con la estación de trabajo (particularmente si usted tiene un equipo antiguo o una tarjeta USB). Debido a esto, hemos incluido una "Full-Speed" de ajuste. Selección de esto ralentizar la conexión de su Fusion USB de USB 2.0 High-Speed " (480 Mbps) a USB 1.1 Full-Speed "(12 Mbps), garantizando una mayor conectividad.

Menú: Global / Configuración / Opciones

Parámetro: (Edit) [1] - [8]

Valor Rango: Selección, activar / desactivar

Establezca este parámetro en "Activar / Desactivar" si quieres usar el "1" a través de "8" botones para activar y desactivar los osciladores (en el Programa de modo) o habilitar y deshabilitar las pistas (en el modo de canción), mientras que en la redacción modo. De lo contrario, establecer este tema a "Selección" si desea que el "1" a través de "8" para cambiar los programas dentro de un banco.

3 Capítulo 3: Modos de fusión

El Explorador del artículo

Menú: Global / Artículo

Parámetro: Volver (no está disponible cuando usted está en el directorio raíz)

Rango de valor: (ninguno)

Este botón permite regresar al nivel anterior de la estructura de directorios.

Menú: Global / Artículo

Parámetro: Open

Rango de valor: (ninguno)

Este botón abre todo lo que es resaltada en su explorador tema ventana.

Menú: Global / Artículo

Parámetro: Organizar (no disponible en el directorio raíz o ROM de los bancos)

Rango de valor: (ninguno)

Este botón abre una ventana que le permite reorganizar el orden de su seleccionado banco o tema. Una vez que se han movido el tema seleccionado a sus posición deseada, pulse la "Tienda" para guardar su solicitud se han reorganizado. De lo contrario, pulse "Exit" para volver a la pantalla anterior sin editar cualquier cosa.

Una vez que haya reordenado los bancos o artículos con el Explorador de artículo, los que los bancos y los artículos aparecerán en ese orden cada vez que usted navega en otras modos de transporte.

Menú: Global / Artículo

Parámetro: Mark (no disponible en el directorio raíz o ROM de los bancos)

Rango de valor: (ninguno)

Este botón le permite seleccionar varios elementos para la edición con el "Proceso de funciones" (véase más abajo). Una vez que pulse el botón de marca, una marca de verificación aparece a la izquierda del tema que has marcado. Presione la marca botón de nuevo para anular la selección de ese tema.

Capítulo 3: Modos de fusión

3

Menú: Global / Artículo

Parámetro: Proceso (no disponible en el directorio raíz o ROM de los bancos)

Rango de valor: (ninguno)

Este botón abre una ficha que le permite manipular todo lo que sea seleccionado (o marcados con el "Mark" botón-véase más arriba) en un número de diferentes maneras.

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Menú: Global / artículo / Organizar

Parámetro: la tienda

Rango de valor: (ninguno)

Utilice el disco de control (o INC / botones de diciembre) para reorganizar el orden de su banco seleccionado o el elemento. Una vez que haya movido el elemento seleccionado la posición deseada, pulse la "Tienda" para guardar su reordenado el orden y regresar a la pantalla anterior.

Menú: Global / artículo / Organizar

Parámetro: Salida

Rango de valor: (ninguno)

Pulse "Exit" para volver a la pantalla anterior sin nada de edición.

Menú: Global / artículo / Proceso

Parámetro: Cambiar el nombre (sólo disponible para el banco y una selección de tema, pero no las carpetas de volumen)

Rango de valor: (ninguno)

Este botón lleva a un sistema que le permite cambiar el nombre de tu artículo o selección de banco.

Menú: Global / artículo / Proceso

Parámetro: Move (Sólo disponible para la selección de tema, pero no carpetas de volumen o los bancos)

Rango de valor: (ninguno)

Este botón abre una página que le permite mover el artículo a la selección otro destino.

Menú: Global / artículo / Proceso

Parámetro: Eliminar (Sólo disponible para el banco y una selección de tema, pero no las carpetas de volumen)

Rango de valor: (ninguno)

Este botón lleva a un sistema que le permite eliminar banco y el tema selecciones. Utilice esta opción con precaución, ya que no será capaz de deshacer esta acción.

Menú: Global / artículo / Proceso

Parámetro: Verificar (Sólo disponible para las carpetas de volumen y de los bancos, pero no artículos)

Rango de valor: (ninguno)

Este botón se analiza y verifica que todos los elementos contenidos dentro de el banco seleccionado actualmente existen y elimina todos los elementos que no existen. También agregar elementos a la entidad bancaria que existe en la carpeta, pero no en la lista de banco. Los usuarios finales por lo general no necesita preocuparse por esto a menos que que añadir, eliminar o mover archivos que figuran en la fusión mediante el cable USB conexión. Hacer esto puede causar la lista de banco de la fusión de convertirse en "fuera de sincronización" con lo que el contenido real de la fusión y el banco lista deberá ser resynched utilizando el comando Comprobar. Si se agrega una programa en un directorio del banco usando USB, este comando le permitirá realmente ver el programa que usted ha añadido.

3 Capítulo 3: Modos de fusión

El Explorador de medios de comunicación:

Menú: Global / Media
Parámetro: Info
Rango de valor: (ninguno)

Este botón abre un mensaje que describe el seleccionado actualmente dispositivo, el nombre del dispositivo, la cantidad de espacio disponible, y la tamaño total del dispositivo.

Menú: Global / Media
Parámetro: Formato
Rango de valor: (ninguno)

Este botón lleva a un sistema que le permite borrar todo el contenido del dispositivo fuente seleccionada. Durante este proceso también se puede cambiar el nombre del dispositivo.

Dar formato a un dispositivo eliminará todas sus contenido. No hay manera de deshacer la acción o para recuperar datos que se han borrado debido al formato. Por favor, use este función con cuidado.

Información del sistema operativo

Menú: Global / System / Información**Parámetro: Número de serie****Rango de valor: (no editable)**

El número de serie de su estación de trabajo de fusión está en la lista aquí.

Menú: Global / System / Información**Parámetro: Versión de arranque****Rango de valor: (no editable)**

La versión del código de inicio y su fecha de creación se enumeran aquí. Si piensa que su sistema puede estar fuera de fecha, eche un vistazo a este menú y compárela con la última versión del código de arranque disponible en nuestro página web. Si su sistema no está actualizado, puede actualizar mediante la Global / System / menú Upgrade (ver más abajo).

Menú: Global / System / Información**Parámetro: Versión del sistema operativo****Rango de valor: (no editable)**

La versión del sistema operativo y su fecha de creación se enumeran aquí. Si usted piensa que su sistema operativo puede estar fuera de fecha, eche un vistazo a este menú y compara con la última versión del sistema operativo disponible en nuestro sitio web. Si su sistema no está actualizado, puede actualizar mediante la Global / System / menú Upgrade (ver más abajo).

Menú: Global / System / Información**Parámetro: Sound ROM Version****Rango de valor: (no editable)**

La versión de la ROM de sonido aparece aquí. La ROM de sonido contiene todos los sonidos que se envían con la fusión.

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Actualización de su sistema operativo

Menú: Global / System / Upgrade
Parámetro: Seleccionar dispositivo
Valor Rango: CF Card, Hard Drive

Seleccione el (dispositivo o la tarjeta de memoria Compact Flash, o el disco duro) desea acceder.

Menú: Global / System / Upgrade
Parámetro: carga
Rango de valor: (ninguno)

Esto carga el botón de sistema operativo desde el seleccionado dispositivo.

Menú: Global / System / Upgrade
Parámetro: Crear
Rango de valor: (ninguno)

Este botón crea una copia de su sistema operativo actual en el Actualmente, el dispositivo seleccionado. Esto es útil para crear copias de seguridad de su sistema actual.

Sistema de uso de la CPU

Esta página está diseñada para hacerle saber cuánto de su Fusión los recursos están siendo utilizados. Hay tres bares en esta pantalla, la "VEngine1" y "VEngine2" son sus "motores de voz" que se responsable de todas las síntesis que tiene lugar en la fusión. El "Audio Motor de barra de los monitores del procesador que se encarga de todas las grabaciones y la reproducción que tiene lugar en la grabadora multipista el Fusion.

Menú: Global / System / CPU%

Parámetro: Seleccione

Valor Rango: Tiempo de carga, la polifonía

Este parámetro le permite optimizar los motores de voz de la fusión para la diferentes tipos de aplicaciones. Establezca este parámetro en "Tiempo de carga" en el fin de minimizar el tiempo de carga de sus programas. Esta configuración le da un recuento de polifonía más bajo, pero las muestras de las cargas más rápidamente. Establezca el parámetro a "polifonía" para maximizar el número de voces que puede lograr desde el motor de voz. Esto aumenta la polifonía, sino también aumenta los tiempos de carga de muestras.

3 Capítulo 3: Modos de fusión

Ajuste de la fecha y hora

Menú: Global / System / Fecha / Hora

Parámetro: Fecha

Rango de valor: (Varía, en el Mes - Día - formato de año)

Este parámetro establece la fecha para el reloj interno del Fusion.

Menú: Global / System / Fecha / Hora

Parámetro: Tiempo

Rango de valor: (Varía: Hora: Minutos: Segundos)

Este parámetro establece el tiempo para el reloj interno del Fusion. Tenga en cuenta que tiempo se encuentra en un formato de 24 horas en lugar de un AM / PM sistema.

Menú: Global / System / Fecha / Hora

Parámetro: Calibración

Valor Rango: -165,85 Sec / mes a 331,39 Sec / Mes, N / A

Si encuentra el reloj interno de su fusión a la deriva un poco más de tiempo períodos de tiempo (por ejemplo, más de un mes), utilice este parámetro para compensar los relojes que son un poco demasiado rápido (o lento). Si su reloj se derecho, deje este parámetro en "N / A"

Menú: Global / System / Fecha / Hora

Parámetro: Reloj Activa

Valor Rango: On, Off

Cuando la fusión se apaga, su reloj interno debe permanecer siempre activa a fin de mantener las funciones básicas de la hora normal. Debido a esto, la batería interna del Fusion (que los poderes del reloj interno) es muy lenta, drenaje durante largos períodos de tiempo. El "Reloj Habilitar" parámetro ha ha incluido de modo que usted puede dar vuelta el reloj de apagado en caso de que el plan para dejar su fusión de descuento para un largo período de tiempo. Para un uso normal, debe dejar esta casilla marcada.

Si ha desactivado el reloj, cada vez que encienda la fusión, se le ver un mensaje que le informa el reloj no es correcta. Este aviso se a continuación, llevará a la Global / System / Fecha / Hora la página donde usted puede establecer la hora correcta y volver a activar el reloj

Capítulo 4: Características comunes

El arpegiador

Arpegiador El Fusion es un potente dispositivo que le permite jugar pre - patrones programados por simplemente oprimir una o más notas. Esto es una característica muy útil porque te permite jugar muy complejo (o repetitivo) pasajes de la música con facilidad.

Menú: (varios modos) / arp / Seleccionar
Parámetro: EDIT Arp (sólo disponible en el canto y los modos de mezcla)
Valor Rango: 1 a Arp Arp 4

Seleccione el patrón de arpegiador que le gustaría editar aquí.

Menú: (varios modos) / arp / Seleccionar
Parámetro: Enabled
Valor Rango: On, Off

Usted puede habilitar o deshabilitar el uso de patrones de arpegios de este parámetro.

Menú: (varios modos) / arp / Seleccionar
Parámetro: Patrón
Rango de valor: Default, ROM Frases, arpegiadores ROM, ROM Drum (Nota: patrones adicionales pueden estar disponibles en Compact Tarjetas de memoria flash insertada en la fusión.)

Este parámetro le permite seleccionar el patrón de arpegiador que le gustaría utilizar. La línea superior le permite cambiar entre los bancos de los patrones mientras que los línea inferior le permite seleccionar los patrones individuales.

Menú: (varios modos) / arp / Seleccionar
Parámetro: Tipo de Patrón
Rango de valor: (no editable)

La fusión tiene tres clasificaciones de los patrones de arpegios para que usted pueda trabajar con ellos. Estos arpegios incluyen "Standard", "frase" y "Drum Machine". Este parámetro le permite saber lo que su actualidad patrón de arpegiador cargado. Tenga en cuenta que este parámetro es un de referencia y no es modificable.

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: (varios modos) / arp / Seleccionar

Parámetro: Variación de activos

Rango de valor: (no editable)

Cada arpegiador contiene hasta cuatro variaciones. Estas variaciones se la etiqueta "A", "Un relleno", "B" y "B relleno." Sólo una variación puede estar jugando a la vez y esto se conoce como variación de "Active". Este parámetro permite Sabes cuál es la variación activa actual.

Las cuatro variaciones son completamente independientes y pueden ser programados y registrado, sin embargo lo desea. Sin embargo, la fusión está optimizado para dotadas de "A" y "B", mientras que las variaciones de las variaciones de "A Complete" y "B Llenar" están destinados a ser utilizados para rellenos, o las transiciones entre los dos variantes.

Menú: (varios modos) / arp / Seleccionar

De parámetros: tipo de pestillo

Rango de valor: (no editable)

"Enganche" es un método de dejar que su juego sin tener arpegios para sujetar las notas de las fuentes de disparo (o). Este parámetro permite saber cuáles son sus arpegios actual se establece (véase el "tipo de pestillo" por debajo de Para más información sobre esto).

Configuración de tus patrones de arpeggios

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Configuración
Parámetro: EDIT Arp (sólo disponible en el canto y los modos de mezcla)
Valor Rango: 1 a Arp Arp 4

Seleccione el patrón de arpegiador que le gustaría editar aquí.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Configuración
De parámetro: Modo de reproducción
Valor Rango: Local, MIDI, Local + MIDI

Este parámetro determina si el patrón de arpegiador sólo juega localmente o si la fusión realmente envía los datos MIDI que figura en el su patrón de arpegiador. El siguiente cuadro debe ayudar a aclarar la los diferentes usos de cada modo de

Escenario	Definición
Local	El patrón de arpegiador se juega dentro de la Fusión y no se transmiten a los dispositivos externos más de MIDI. Esto es útil en situaciones en las que desea que la fusión de desempeñar un arpegiador mientras que un módulo de sonido externo, simplemente juega las notas que están sosteniendo.
MIDI	El patrón de arpegiador se transmite a dispositivos externos a través de MIDI, pero no juega en la fusión en sí. Esto le permite reproducir sus en un patrón de arpegiador MIDI externo dispositivo mientras que el Fusion tocar el acorde tiene en sus manos.
Local + MIDI	El patrón de arpegiador se jugaron a nivel local y se transmiten a los dispositivos externos a través de MIDI. Esto reproduce el arpeggios tanto en la fusión y el dispositivo MIDI externo.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Configuración

Parámetro: ARP sólo

Valor Rango: On, Off

Si sólo desea que su patrón de arpegiador al sonido cuando se presiona una (o la tecla de acordes), marque esta casilla. Si deja esta casilla sin marcar, se le escuchará tanto el patrón de arpegiador, así como la nota de base (o de acorde) que usted juega. Esto es así independientemente de la configuración de la "Modo de reproducción" parámetro.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Configuración

De parámetros: tipo de pestillo

Valor Rango: Off, Pestillo, Máscara

"Enganche" es un método de dejar que su juego sin tener arpegios para sujetar las notas de las fuentes de disparo (o). Esto es útil porque es libera tus manos para hacer otras cosas en una actuación (perillas jugar, escuchar otros teclados o instrumentos, etc.) La fusión de dos diferentes los modos de enclavamiento que se explican a continuación. Tenga en cuenta que no enclavamiento tener lugar hasta que se hayan participado efectivamente, utilizando la vía de la modulación (véase la más abajo).

Cierre: Este modo sólo desempeña su patrón de arpegiador sobre la base de lo que han jugado (ya sea una sola nota o de una acorde) y sigue jugando hasta que a su vez fuera de enclavamiento.

Máscara: Este modo permite a su patrón de arpegiador ejecute silenciosamente en el fondo y sólo hace el sonido cuando se pulsa una llave (o cuerda). Esto es útil si desea acentuar ciertas partes de su patrón de arpegiador dejando en otras partes en silencio.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Configuración

Parámetro: Cambiar A / B de relleno

Valor Rango: On, Off

Este parámetro cambia automáticamente su variación arpegios de "A Rellene "a" B "y de" B Rellene "a" A "una vez que llegues al final del relleno.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Configuración

Parámetro: A / B Cambio

Rango Valor: Ahora, Medida 1, Medida 2, la medida 3 y Medida 4

Este parámetro determina qué tan rápido el cambio entre la variación "A" y "B" tendrá lugar. Establezca este parámetro en "Ahora" si desea que el cambio que ser inmediata (sin relleno se jugará). Si desea que la transición al tienen lugar después del final de la primera medida, segundo, tercero o cuarto, se este parámetro en consecuencia.

Capítulo 4: Características avanzadas

4

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Configuración

Parámetro: Modulación Rutas (Fuente)

Rango Valor: FS Función, Función S1, S2, Función, FS (m)

**La función, la función T1, T2 función, la función T3, T4
Función**

Cada patrón de arpegiador puede tener hasta tres fuentes de modulación.

Sus opciones incluyen el T1-botones de activación T4, S1-S2, botones, y de el interruptor de pie (aparece como "función de FS"). Tenga en cuenta que "FS (m) Función "es simplemente el pedal en" momentánea "modo (este modo de modula cuando el pie está en el interruptor y vuelve a la estado original una vez que se quite el pie del interruptor). Seleccione la fuente que aquí.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Configuración

Parámetro: Modulación Rutas (Destino)

Destino Rango: Ninguno, Pestillo, Pestillo (Mask), A / B Cambio de relleno

Cada patrón de arpegiador tiene un número de cosas que usted puede desear el cambio durante una actuación (como el tipo de pestillo o variación de activos).

Una vez que haya definido su fuente de modulación (véase más arriba), establezca el destino de usando este parámetro.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Estructura
Parámetro: EDIT Arp (sólo disponible en el canto y los modos de mezcla)
Valor Rango: 1 a Arp Arp 4

Seleccione el patrón de arpegiador que le gustaría editar aquí.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Estructura
Parámetro: la repetición del patrón
Rango Valor: Mantener, 1 a 126

Este parámetro determina cuántas veces el arpegio actual repetición. Establezca este parámetro a "sostener" si desea que los arpegios a se repiten indefinidamente (hasta que decida dejar de él). De lo contrario, establezca este parámetro con cualquier número de repeticiones que te gustaría tener.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Estructura
Parámetro: patrón de la longitud
Valor Rango: 1-8

Este parámetro determina cuantos "pasos" que están contenidas en el patrón de arpegiador actual. La longitud de un paso se define en la Arp / Editar Arp / página de reproducción.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Estructura
Parámetro: Segmento 1 Longitud
Rango de valor: (varía según el "patrón de la longitud" ajuste)

Cada patrón de arpegiador puede ser dividido en dos partes, llamadas "Segmentos". Este parámetro define la longitud del primer segmento.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Estructura
Parámetro: Segmento 1 Paso Inicial
Valor Rango: 1-8

Este parámetro determina qué paso a su primera serie de sesiones comenzará el. Usted puede utilizar este parámetro para realizar compensaciones en el punto de inicio y esto puede crear interesantes de su patrón.

Capítulo 4: Características avanzadas

4

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Estructura
Parámetro: Gap
Rango Valor: Varía

Este parámetro determina cuántos pasos de silencio habrá entre los segmentos primero y segundo. El número de pasos disponibles depende de la duración de "Segmento 1" y "Segmento 2", ya que el segmento 1 + Segmento 2 + diferencia no puede ser más grande que su "patrón de la longitud" de ajuste. Establezca este parámetro en "0" si no desea una brecha.

Si el segmento 2 tiene una longitud de 0, el valor de la brecha se restará de segmento 1 (aunque la duración de la pauta se mantendrá constante). Para ejemplo, si el segmento de 1 longitud es "8" y su segmento de dos longitud es "0", a medida que incrementa el valor de la brecha a "1", el último paso del segmento 1 se sustituirá con el silencio. Si aumenta el valor de su diferencia con "2", entonces el último a dos pasos del segmento 1 será sustituido por el silencio.

Go Ahead-Tweak estos parámetros!

El parámetro de Gap puede sonar como una función complicada, pero simplemente ajustando El segmento y los valores de Gap, se puede obtener toda tipos de variaciones muy interesantes en su modelo actual. Siga adelante y trate de ajustar estos valores y ver lo que le ocurrió.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Estructura
Parámetro: Segmento 2 Longitud
Rango Valor: Varía

Este parámetro determina la duración de su segundo segmento. Nota que la suma de segmento 1, segmento 2, y la brecha no puede ser mayor que el "patrón de la longitud" parámetro.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Estructura
Parámetro: Segmento 2 Inicial Paso
Valor Rango: 1-8

Este parámetro determina qué paso de su segundo segmento comenzará el. Usted puede utilizar este parámetro para realizar compensaciones en el punto de inicio y esto puede crear interesantes de su patrón.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Rango

Parámetro: EDIT Arp (sólo disponible en el canto y los modos de mezcla)

Valor Rango: 1 a Arp Arp 4

Seleccione el patrón de arpegiador que le gustaría editar aquí.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Rango

Parámetro: Arp nota baja

Rango de valor: C-2 a G-8

Este parámetro define la nota de la gama en la que su arpegiador puede ser activado. Notas de fuera de este rango jugará normalmente.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Rango

Parámetro: Arp High Note

Rango de valor: C-2 a G-8

Este parámetro establece la nota más alta de la gama en la que su arpegiador puede ser activado. Notas de fuera de este rango jugará normalmente.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Rango

Parámetro: Arp Alt Tipo de rango

Rango de valor: la velocidad, aftertouch, mod Rueda, rueda de Pitch, pedales, Perilla de 1-4, al azar

Cada arpegiador puede tener un "suplente" rango en el que se va a responder. Por ejemplo, si este parámetro se establece en "Velocidad", su arpegiador se sólo se activará si las notas están dentro del rango (véase el "Low Key" y "High Key" parámetros más arriba) y dentro de la gama "alternativo" (véase el "suplente de baja" y "suplente de alta" parámetros más abajo).

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Rango

Parámetro: Arp Suplente Baja

Valor Rango: 0-127

Este parámetro establece el punto más bajo de la gama de alternativas en las que su arpegiador puede ser activado.

background image

Capítulo 4: Características avanzadas

4

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Rango
Parámetro: Arp suplente de alta
Valor Rango: 0-127

Este parámetro establece el punto más alto de la gama de alternativas en el que su arpegiador puede ser activado.

x background image

4

Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Reproducción

Parámetro: EDIT Arp (sólo disponible en el canto y los modos de mezcla)

Valor Rango: 1 a Arp Arp 4

Seleccione el patrón de arpegiador que le gustaría editar aquí.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Reproducción

Parámetro: Teclado Modo

Rango de valor: (varía según el tipo de arpegios)

Este parámetro puede variar dependiendo de qué tipo arpegiador tiene elegido en el Arp / Patrón / menú de configuración. El siguiente romper cosas por tipo arpegios. Tenga en cuenta que mientras que estos patrones de arpegios se llama "Standard", "Frase Arp," y "Drum Machine", que puede utilizar cualquiera de los tipos de arpegios con cualquier programa.

Estándar	Mono	Su patrón de arpegiador jugará una nota a la vez con el ritmo de los arpegios.
	Chord	Todas las notas que se mantiene presionada se reproducirán (al mismo tiempo) con el ritmo de los arpegios.
	Híbrido	Su patrón de arpegiador jugará individuales o grupos de notas sobre la base de la pauta
Frase Arp	Mono	Su primera nota se inicia el patrón de arpegiador plena y determina su clave. Todas las notas posteriores, reinicie el patrón (y transportarla si juegas una clave diferente).
	Mono Legato	Su primera nota se inicia el patrón de arpegiador plena y determina su clave. Si la primera se lleva a cabo mientras que la segunda nota se reproduce, el patrón es una transposición a la clave de la segunda nota sin necesidad de reiniciar el patrón.
	Cantidad asignar	la primera nota se inicia el patrón de arpegiador y determina su clave. Todas las claves siguientes que se pulsa traerá en las notas adicionales en el orden en que fueron que se reproduce en el modelo original.

x background image

Capítulo 4: Características avanzadas

4

Drum Machine Mono

Su primera nota se inicia el patrón de batería completa arpegios. Todas las notas posteriores se ignoran.

Octava Asignar

Cualquier cuenta que usted juega será comenzar el arpegiador patrón. Las primeras 12 notas que se reproducirá cuando el patrón se registró se asignan a la escala cromática a partir de la nota de "C" Esto significa que cualquier "C" en la el teclado se disparará la primera nota de la pauta se muestra en el patrón, mientras que cualquier nota de C # se disparará la segunda nota, etc Tenga en cuenta que si la parte activa por la nota seleccionada, no viene en hasta el final de la el patrón, no se oye nada hasta que haya llegado al final de la pauta.

Asignar número

La primera nota se inicia el patrón de arpegiador y también hereda la primera nota que se jugó cuando el patrón se registró, sustituyendo el sonido de la nota elegida para el sonido original utilizado en el modelo. Asimismo, el nota siguiente desempeñado hereda la segunda nota del patrón y sustitutos de su sonido.

Esto le permite mezclar y combinar sonidos, manteniendo la estructura rítmica (es decir, la ranura) del patrón.

Cantidad asignar la primera nota se inicia el patrón de arpegiador. Todo teclas que se pulsan posteriores traerá adicionales notas en el orden que fueron jugadas.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Reproducción

Parámetro: Paso

Rango de valor: 32-triplete nota, de puntos de 64 notas, de 32 notas, 16-nota de triplete, salpicado de 32 notas, 16-nota, 8-triplete nota, salpicada de 16-nota, 8-nota, Cuartos de triplete nota, salpicada de 8-nota, Cuartos de nota, Half-triplete nota, negra con puntillo-nota, la nota media, la nota entera triplete, la mitad de puntos, la nota, la nota entera, 2x todo triplete nota, Conjunto de puntos-la nota, y doble toda nota

Este parámetro determina el tiempo que se da a cada paso.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Reproducción

Parámetro: octavas

Valor Rango: -4 a +4

Este parámetro se extiende las notas en su patrón de arpegios en + / -- 4 octavas. Esto le permite hacer más amplias arpegios, notas se generan a través de múltiples octavas.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Reproducción

Parámetro: Centro de

Valor Rango: On, Off

Este parámetro permite que su patrón de arpegiador se extienden a ambos lados de la octava que juegas. Marque esta casilla si desea que sus notas que se generados tanto por encima como por debajo de la octava en la que juegas. Tenga en cuenta que parámetro sólo se hace una diferencia en su patrón cuando su "Octave Rango de "parámetro no está establecido en" 0 ".

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Reproducción

Parámetro: nota de pedido

Valor Rango: Ordenada, jugado, RevPlayed

La fusión puede tratar su acordes arpegios en un número de maneras. El siguientes descomponer por tipo:

Ordenada	Este tipo de ajustar todos notas que toque de de menor a mayor nota.
Jugado	Este tipo establecer su patrón de arpegiador exactamente como lo tocaba en el teclado.
RevPlayed	Este tipo de configurar todos sus notas en la orden inverso de lo que usted jugó. En otros palabras, la última nota que juega se convierte en el la primera nota en el patrón de arpegiador.

Capítulo 4: Características avanzadas

4

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Reproducción

Parámetro: Scan Orden

Valor Rango: Arriba, Abajo, Arriba / DnInc, Arriba / DnEx, Dn / Up Inc, Dn / Up Ex

Este parámetro determina cómo las notas se ordenan y se reproducen.

Lo siguiente explica cada opción en detalle:

Arriba	Reproducciones notas de acuerdo a la orden de nota.
Abajo	Reproduce las notas en el orden inverso nota.
Arriba / DownInc	reproduce las notas en el orden de nota y luego reproduce las notas en el orden inverso nota. El "INC" en el nombre del parámetro representa "Inclusivo", que significa que la primera nota y la última en el orden de la nota se juegan dos veces.
Arriba / DnEx	Reproduce las notas en el orden de nota y luego reproduce las notas en el orden inverso nota. El "Ex" en el nombre del parámetro representa "Exclusivo". Esto significa que la primera y la última nota en el orden de la nota sólo se reproduce una vez.
Dn / Up Inc	Reproduce las notas en el orden inverso y la nota a continuación, reproduce las notas en el orden de nota normal. El "inc" en el nombre del parámetro representa "Inclusivo", que significa que la primera nota y la última en el orden de la nota se juegan dos veces.
Dn / Up Ex	Reproduce las notas en el orden inverso y la nota a continuación, reproduce las notas en el orden de nota normal. El "ex" en el nombre del parámetro representa "Exclusivo". Esto significa que la primera y la última nota en el orden de la nota sólo se reproduce una vez.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Reproducción

Parámetro: Puerta de la Escala

Valor Rango: 1 a 200%

Este parámetro le permite ajustar la longitud de las notas arpegios. Para ejemplo, el 1% de las causas que se toma nota de uno por ciento de la longitud original Considerando que el 200% de las causas que se observa el doble de tiempo. Un ajuste de 100% hojas de las notas afectadas.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Reproducción

Parámetro: Velocidad Escala

Valor Rango: 1 a 200%

Este parámetro le permite escalar las velocidades de las notas arpeggios.

Por ejemplo, 1% provoca velocidades de ser uno por ciento de la original valor de la velocidad mientras que el 200% hace que las notas que se reproducirá al doble de su la velocidad original. Un ajuste de 100% los valores de velocidad de las hojas afectadas.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Arp / Reproducción

Parámetro: Velocidad Offset

Valor Rango: -63 a + 63

Velocidad de desplazamiento le permite aumentar o disminuir la velocidad de sus notas una cantidad fija. Esto es diferente a la ampliación de la "velocidad" parámetro de desde un valor entero se añade simplemente tomar nota de las velocidades en lugar de multiplicando su velocidad por un porcentaje (como sucede con la velocidad escala).

Grabación de patrones de arpegios

Menú: (varios modos) / arp / Patrón / Configuración

Parámetro: Tipo de Patrón

Valor Gama: Normal, frase Arp y Drum Machine

Este parámetro le permite seleccionar qué tipo de patrón de arpegiador que te como que se trata. La fusión es compatible con tres tipos diferentes arpegios y que se describen a continuación:

Estándar	"Standard" modo de arpegios es cuando usted mantenga presionada la tecla una o más notas y la arpegiador reproduce un patrón basado en las notas que han presionado. Esto es comúnmente utilizado cuando desea desempeñar un "acompañamiento automático" en la una clave específica (que se determina simplemente tocar un acorde de esa clave).
Frase	"Frase" arpegiador está diseñado para jugar más frases complejas en la clave de cualquier nota de que está siendo presionada.
Drum Machine	"Drum Machine" opción es similar a la "Frase", pero tiene una variedad de adicionales características que están optimizados para la reproducción de de tambor y los patrones de percusión.

¿Cuál es la diferencia?

Para obtener información más detallada acerca de Norma, de frase y Drum Machine arpegios, consulte la página 220.

Menú: (varios modos) / arp / Patrón / Configuración

De parámetros: Longitud

Valor Rango: Paso 1 a 512 pasos

Este parámetro le permite establecer cuántos pasos "," su arpegiador puede tener.

Menú: (varios modos) / arp / Patrón / Configuración

Parámetro: Meter

Valor Rango: 1-99 / 1,2,4,8,16,32

Este parámetro permite establecer el momento de su firma de arpegios patrón.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: (varios modos) / arp / Patrón / Registro
Parámetro: EDIT Variación
Rango de valor: A, Llena A, B, B Llena

Un patrón de arpegiador puede tener hasta cuatro variaciones. Seleccione el que variación que le gustaría grabar aquí.

Menú: (varios modos) / arp / Patrón / Registro
Parámetro: Registro Método
Valor Rango: Overdub, Reemplazar, Spot Borrar

Las variaciones arpegios se pueden registrar en las siguientes maneras:

1. Overdub - Grabación Overdub mantiene lo que ya registrados y le permite grabar actuaciones adicionales en la parte superior de la la grabación original.
2. Reemplazar - Registro Reemplazar borra todo lo que es actualmente en el variación arpegio mientras graba lo que usted juega.
3. Spot Erase - Spot borrar le permite borrar las notas específicas por presionando las notas durante la grabación. En otras palabras, si mantiene presionada notas durante la grabación, el secuenciador eliminar automáticamente las notas a medida que surgen en su arpegios. Una vez que la liberación de estas notas, el resto de la los arpegios no se verán afectados.

Menú: (varios modos) / arp / Patrón / Registro
Parámetro: Cuantificación
Valor Rango: Off, 32-triplete nota, de puntos de 64 notas, de 32 notas, 16-nota de triplete, salpicado de 32 notas, 16-nota, 8-triplete nota, salpicada de 16-nota, 8-nota, Barrio nota trío, de puntos de 8 notas, Cuartos de nota

Cuantificación le permite "limpiar" su tiempo de forma automática "Chasquido" de cada nota que jugar hasta el punto más cercano lógica en el ritmo. Por Si establece este parámetro en "off" del secuenciador a grabar sus resultados exactamente como se lo juega. De lo contrario, puede establecer este parámetro a cualquiera de los ajustes adicionales que sean adecuados para su composición y incorrecciones en el calendario se fija de forma automática mientras se graba.

Menú: (varios modos) / arp / Patrón / Registro
Parámetro: Registro de filtro (Notas)
Valor Rango: On, Off

A su vez fuera de este parámetro si no desea que los datos nota a grabar.
De lo contrario, deje este parámetro en "On" para el funcionamiento normal.

Menú: (varios modos) / arp / Patrón / Registro
Parámetro: Registro de filtro (Contrlrs)
Valor Rango: On, Off

A su vez fuera de este parámetro si no desea que los datos de controlador que se registrados. De lo contrario, deje este parámetro en "On" para el normal operación.

Menú: (varios modos) / arp / Patrón / Registro
Parámetro: Registro de filtro (AT)
Valor Rango: On, Off

A su vez fuera de este parámetro si no desea que los datos que se aftertouch registrados. De lo contrario, deje este parámetro en "On" para el normal operación.

Menú: (varios modos) / arp / Patrón / Registro
Parámetro: Registro de filtro (Pitch)
Valor Rango: On, Off

A su vez fuera de este parámetro si no desea pitch bend datos que se registrados. De lo contrario, deje este parámetro en "On" para el normal operación.

Menú: (varios modos) / arp / Patrón / Registro
Parámetro: Registro de filtro (Otros)
Valor Rango: On, Off

Si usted no desea cualquier tipo de datos (excepto los tipos de datos de forma explícita se ha señalado anteriormente) que deben consignarse, establece este parámetro en OFF. De lo contrario, deje este parámetro en "On" para el funcionamiento normal.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

El procesamiento de su arpegios Grabado

Menú: (varios modos) / arp / Proc Pat

Parámetro: Edición de inicio

Rango de valor: (varía)

Este parámetro establece el punto en que las modificaciones variación arpegios empezará a tener lugar.

Menú: (varios modos) / arp / Proc Pat

Parámetro: Edición Fin

Rango de valor: (varía)

Este parámetro define el punto final después de lo cual su variación de arpegios no se verán afectados.

Menú: (varios modos) / arp / Proc Pat

Parámetro: A, un relleno, B, B, Fill (Casilla a la izquierda de cada uno de variación)

Valor Rango: On, Off

Esta casilla de verificación le permite seleccionar una o más variaciones de arpegios que será editado usando el menú Proceso.

Menú: (varios modos) / arp / Proc Pat

Parámetro: Zoom In

Rango de valor: (ninguno)

Este botón expande su línea de tiempo y le permite ver sus arpegios en más detalles.

Menú: (varios modos) / arp / Proc Pat

Parámetro: Alejar

Rango de valor: (ninguno)

Este botón se comprime la escala de tiempo y le permite ver más eventos en pantalla.

Capítulo 4: Características avanzadas

4

Menú: (varios modos) / arp / Proc Pat
Parámetro: Proceso
Rango de valor: (ninguno)

Este botón te lleva a la página de proceso en el que usted puede realizar cambios y otros cambios en la variación de arpegios seleccionado. Véase la página 147 para descripciones detalladas de cada proceso.

Tenga en cuenta que mientras que las descripciones de partida en la página 147 describe la los procesos en que se refieren al modo de canción, los procesos en sí son idénticos cuando se aplica a las variaciones de arpegios. En otras palabras, la "Clear" parámetro que se ve en la página 147 afectan a la arpegios exactamente la variación de la misma manera como lo hace una pista de la canción.

background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Edición de sus patrones de arpeggios

Menú: (varios modos) / arp / Editar Pat / Piano
Parámetro: EDIT Variación
Rango de valor: A, Llena A, B y B de relleno

Seleccione la variación que desea editar con este parámetro.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Pat / Piano
De parámetros: Tipo de evento
Rango de valor: Nota, Contralor, Mono aftertouch, Pitch

Seleccione el tipo de evento que desea editar aquí. El resto parámetros para el cambio de página en función de lo que seleccione aquí. El siguiente tabla se rompa las cosas por la selección. Tenga en cuenta que el piano rollo aparece en blanco a menos que un evento MIDI se ha creado (se puede añadir un por la grabación del evento en el secuenciador, o pulsando el botón "Insertar" botón de acción).

Evento	Tipo	Sub	Categorías	Valor	Rango
	Nota	Tiempo	Varía		
			Nota Relación		C-2 a G-8
Velocity			1-127		
			Puerta		Varía en función de longitud de las notas tocadas
	Contralor	Tiempo	Varía		
			Controlador MIDI CC		1-119
CC			Relación 0-127		
	Mono	Aftertouch	Tiempo	Varía	
Aftertouch				0-127	
	Pitch		Tiempo		Varía
			Pitch		-8192 A 8191

background image

Capítulo 4: Características avanzadas

4

Menú: (varios modos) / arp / Editar Pat / Piano
Parámetro: Insertar
Rango de valor: (ninguno)

Este botón crea un evento en la ventana del editor de eventos. El tipo de Evento incluido está determinado por lo que usted ha seleccionado para el evento Tipo de parámetro.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Pat / Piano
Parámetro: Borrar
Rango de valor: (ninguno)

Este botón elimina el evento seleccionado en el editor de eventos ventana.

background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: (varios modos) / arp / Editar Pat / Eventos
Parámetro: Editar Variación
Rango de valor: A, Llena A, B, B Llena

Seleccione la variación que desea editar con este parámetro.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Pat / Eventos
Parámetro: Tiempo
Rango de valor: (Varía dependiendo de la duración de arpegios patrón)

Este parámetro establece el momento en que el evento seleccionado se producirá.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Pat / Eventos
De parámetros: Tipo de evento
Rango de valor: Nota, Contralor, Mono aftertouch, Pitch, Patch, Poly aftertouch, RPN, NRPN

Este parámetro selecciona el tipo de evento que desea colocar. El resto de parámetros para el cambio de página en función de lo que usted seleccione aquí. La siguiente tabla le rompen las cosas por Tipo de evento:

Evento	Tipo	Sub	Categorías	Valor	Rango
Velocity	Nota	Nota	Valor	C-2 1-127	par68
			Puerta		Varía en función de longitud de las notas tocadas
Contralor CC		MIDI	CC Contralor Relación	0-127	1-119
			Mono Aftertouch	Aftertouch Valor	0-127
			Pitch	Valor Pitch	-8192 A 8191
	Patch	Banco		0-127 Número 0-127	
Velocity	Poly Aftertouch	Nota		C-2 0	par68 --127

Capítulo 4: Características avanzadas

4

RPN	Pitch	Rango	0	--16383
Estupendo		Conéctate	0	--16383
Grueso		Conéctate	0	--16383
		RPN 3 - RPN16383		0-16383
NRPN		NRPN 0-NRPN 16.383		0-16383

Menú: (varios modos) / arp / Editar Pat / Eventos
Parámetro: Insertar
Rango de valor: (Ninguno)

Este botón crea un evento en la ventana del editor de eventos.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Pat / Eventos
Parámetro: Borrar
Rango de valor: (Ninguno)

Este botón elimina el evento seleccionado en el editor de eventos ventana.

Menú: (varios modos) / arp / Editar Pat / Eventos
Parámetro: Filtro
Rango de valor: (Ninguno)

Este botón abre una página adicional que le permite ocultar tipos específicos de los datos de su editor de eventos. Esto hace que sea más fácil para que se modifique el los datos que usted ve en pantalla. Véase la página 145 para más información acerca de estos filtros.



4 Capítulo 4: Características avanzadas

La matriz de modulación

La "Matriz de modulación" puede ser (y mirar) como una parte intimidar de un sintetizador, pero no hay nada que se deje intimidar por. Usted puede pensar de la matriz de modulación como un área de control gigante que se conecta diferentes partes del teclado juntos. Por ejemplo, si desea controlar la cantidad de modulación de frecuencia (FM) con uno de los botones en el panel de resultados, simplemente puede crear una modulación de la ruta de la matriz (o "Mod. Ruta" para abreviar) que conecta el mando hacia la Parámetro de cantidad de FM. Una vez hecho esto, se puede controlar la FM cantidad con la perilla.

La fusión tiene algunas ventajas importantes respecto a sus competidores cuando llega a la matriz de modulación. Considerando que nuestros competidores tienen una cantidad limitada de flexibilidad para cada ruta, la fusión le permite dirigir prácticamente todo lo que a todo lo demás en el teclado. Esto le da a todos tipos de opciones creativas, no es posible en otros teclados.

¡Entremos pulg

Crear y eliminar rutas de modulación

Menú: Programa / mod / Rutas

Parámetro: varía en función del número y tipo de rutas de creado

Rango de valor: (ninguno)

Usted puede crear hasta 32 rutas de modulación para cada programa en el Fusión. Esta página le muestra la fuente de cada ruta y el destino en un mirada. La fuente se muestra a la izquierda de la flecha y el destino es figuran a la derecha.

Por ejemplo, en la foto arriba, podemos ver que para el mod Ruta # 1, "Sobre 1" se dirige al volumen ".".

Menú: Programa / mod / Rutas

Parámetro: Mover hacia arriba

Rango de valor: (ninguno)

Este botón se mueve en la actualidad su ruta mod seleccionado en la lista. Cuando se trabaja con muchas de las rutas, muchos usuarios les resulta útil al grupo de las rutas similares entre sí (por ejemplo, por mantenimiento de todas las rutas con un sobre como la fuente juntos en la lista).

Menú: Programa / mod / Rutas

Parámetro: Bajar

Rango de valor: (ninguno)

Este botón se mueve en su ruta mod seleccionado en la lista. Una vez más, cuando se trabaja con muchas de las rutas, muchos usuarios les resulta útil las rutas grupo similar entre sí (por ejemplo, por mantenimiento de todas las rutas con un sobre como la fuente juntos en la lista).

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: Programa / mod / Rutas

Parámetro: Añadir Mod.

Rango de valor: (ninguno)

Este botón se crea una ruta de modulación y automáticamente te lleva a la "Editar" de pantalla para que la ruta de modo que puede asignar Fuentes y Parámetros de otros destinos (así como en función del tipo de ruta usted está tratando de hacer). Usted puede crear hasta 32 rutas para cada programa.

Menú: Programa / mod / Rutas

Parámetro: Del Mod.

Rango de valor: (ninguno)

Este botón le permite borrar la ruta mod que está seleccionado actualmente. Un mensaje de confirmación aparecerá para evitar que el borrado accidental de una ruta existente.

Al saltar en el menú "Edición", puede cambiar el origen / destino de cada ruta, así como una serie de otros los parámetros relacionados con su origen y destino. Este menú se algo complicado porque el documento "Índice" parámetros de forma automática cambian en función de lo que se ha asignado como su fuente y de de destino. Si la pantalla aparece un poco diferente de la que se muestra a continuación, no se preocupe, puede tener diferentes fuentes y destinos seleccionado.

x background image

Su edición de Rutas de modulación

Menú: Programa / mod / Editar / src / Des

Parámetro: EDIT Mod.

Valor Rango: Mod. 1 hasta Mod. 32 (depende de cuántos Mod.
Rutas que ha creado en el Programa / mod / menu Rutas)

Seleccione la ruta de modulación que le gustaría editar aquí.

Menú: Programa / mod / Editar / src / Des

Parámetro: Fuente

Valor Rango: Ninguno, Keytrack, Velocidad, Rel. Velocidad, Mono
Aftertouch, MIDI Poly aftertouch, Contralor, Sobre, LFO
(Sobre LFO y sólo están disponibles para este parámetro si
les han permitido por el programa)

Seleccione la fuente para la ruta actual de mod que te gustaría editar aquí. Esto
hará que el "Índice de Origen" de parámetros (ver abajo) para cambiar
dependiendo de lo que recoger aquí.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: Programa / mod / Editar / src / Des

Parámetro: Source Index

Rango Valor: Varía dependiendo de la fuente asignada (ver arriba)

Algunas de las fuentes que usted seleccione (véase más arriba) tiene un número de opciones adicionales que permiten definir la fuente más específicamente.

Keytrack - Este rango puede variar de 1 semitono = 100% y el 8 4 octavas semitonos = 100%. Keytrack es bi-polar alrededor de Medio-C, y usted puede seleccionar el rango de keytraking en 1 incrementos de semitono. En otras palabras, si se establece este parámetro a "1 octava = 100%" el efecto de la modulación progresiva alcanza el 100% cuando se mueve hacia arriba o hacia abajo una octava de Medio-C.

Controller - La fusión tiene una serie de parámetros físicos diferentes fuentes de control (es decir, botones, perillas, etc) que se puede seleccionar como la fuente de la modulación. Seleccione un controlador físico específico de las siguientes: rueda de modulación, pedal interruptor S1, Switch S2, Perilla Asignar 1-4, Trigger T1-T4, Footswitch, pedal de sostenido, Paso de rueda, el aftertouch.

Sobre - Puede crear hasta ocho sobres para cada uno programa sobre la fusión, y cualquiera de esos sobres puede servir como una fuente para una ruta mod. Seleccione el sobre que le gustaría utilizar aquí. Tenga en cuenta que las dotaciones disponibles variarán en función sobre la forma en sobres que se han creado para ese programa se (es decir, no verá sobres 5 al 8, si un programa sólo usa 4 sobres).

LFO - Puede crear hasta ocho osciladores de baja frecuencia para cada programa en la fusión, y cualquiera de los osciladores de baja frecuencia pueden servir como una fuente de un ruta mod. Seleccione LFO que le gustaría utilizar aquí. Tenga en cuenta que los osciladores de baja frecuencia disponibles varían dependiendo de cuántos osciladores de baja frecuencia se han creado para ese programa (es decir, usted no verá LFO 5 al 8, si un programa sólo utiliza 4 osciladores de baja frecuencia).

Capítulo 4: Características avanzadas

4

Menú: Programa / mod / Editar / src / Des

Parámetro: Destino

Valor Rango: Ninguno, tono, volumen, balance, Portamento Tiempo, Cantidad, Curva, S & H Rate, suavizado, Delay, ataque, decaimiento, Sust Nivel, Sust Decay, Release, Env Time, Delay, Rampa, Precio, Forma

Disponible sólo en la muestra de síntesis: OSC en Inicio, Osc Frecuencia, FM Osc Cantidad, Tomo Osc, Osc Pan, Filter De corte, Filt resonancia

Disponible sólo en virtud de tambor Síntesis: OSC en Inicio, Osc Frecuencia, el volumen de oscilador, Osc Pan, Filt Cutoff, Resonancia Filt

Disponible sólo en virtud de síntesis analógica: oscilador de frecuencia, Osc Cantidad FM, Osc azar Tune, Osc forma, el volumen de oscilador, Osc Pan, Filt Cutoff, Resonancia Filt

Disponible sólo en virtud de síntesis FM: oscilador de frecuencia, Osc Conéctate al azar, Osc Cantidad, Tomo Osc, Osc Pan, Filt De corte, Filt resonancia

Disponible sólo en virtud de Reed Síntesis: presión de la respiración, la respiración Ruido, umbral Reed, Reed Slope, Reed curva, calibre Frecuencia, calibre Mix, calibre de ganancia, Diámetro del filtro, Filt Cutoff, Filt Resonancia

Disponible sólo en virtud de viento Síntesis: presión de la respiración, la respiración El ruido, la boca Jet, la boca curva, la boca Offset, calibre Frecuencia, calibre Mix, calibre de ganancia, Diámetro del filtro, Filt Cutoff, Filt Resonancia

Seleccione el destino de la ruta actual de mod que te gustaría editar aquí.
Esto hará que el destino "Índice" de parámetros (ver abajo) para cambiar dependiendo de lo que recoger aquí.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: Programa / mod / Editar / src / Des

Parámetro: Destination Index

Rango Valor: Varía en función del destino asignado (véase anterior)

Algunos de los destinos que usted elija (ver arriba) tiene un número de opciones adicionales que permiten definir su destino más específicamente. Cada uno de los parámetros de aquí se definen y se explican en sus respectivos capítulos en este manual.

Los siguientes parámetros son comunes a todos los tipos de síntesis:

- Cantidad-Mod 1-32
- Curva-Mod 1-32
- S & H Tarifa-Mod 1-32
- Suavizar-Mod 1-32
- Delay-Env 1-8
- Attack-Env 1-8
- Decay-Env 1-8
- Sust Nivel, Release-Env 1-8
- Env Time-Env 1-8
- Delay-LFO 1-8
- Ramp-LFO 1-8
- Tasa LFO de 1-8
- Shape-LFO 1-8

Los siguientes están disponibles en la muestra de síntesis sólo:

- Osc Start-Osc 1-2
- Oscilador de frecuencia de oscilador 1-2
- Osc FM Cuantía Osc 1-2
- Tomo OSC-Osc 1-2
- Osc Pan-Osc 1-2
- Filt-Main de corte de filtro, Osc 1-2
- Filt Resonancia
- Crossfade

Los siguientes son disponibles en el marco de tambor de síntesis sólo:

- Osc Start-Osc 1-64
- Oscilador de frecuencia de oscilador 1-64
- Tomo OSC-Osc 1-64
- Osc Pan-Osc 1-64
- Filt corte-OSC 1-64
- Resonancia Filt-OSC 1-64

Capítulo 4: Características avanzadas

4

Los siguientes son disponibles en el marco de síntesis analógica sólo:

- Oscilador de frecuencia de oscilador 1-3
- Osc FM Cuantía Osc 1-3
- Osc azar Tune-Osc 1-3
- Osc Shape-Osc 1-3
- Tomo OSC-Osc 1-3
- Osc Pan-Osc 1-3
- Filt de corte
- Filt Resonancia

Los siguientes son disponibles en síntesis FM sólo:

- Oscilador de frecuencia de oscilador 1-6
- Osc azar Tune-Osc 1-6
- Osc Cuantía depende del número de rutas habilitadas osc
- Tomo OSC-Osc 1-6
- Osc Pan-Osc 1-6
- Filt de corte
- Filt Resonancia

Los siguientes son disponibles en el marco de síntesis Reed sólo:

- Presión de la respiración
- Breath Noise
- Reed Umbral
- Reed Pendiente
- Reed Curve
- Diámetro de frecuencia
- Diámetro Mix
- Diámetro de ganancia
- Diámetro del filtro
- Filt de corte
- Filt Resonancia

Los siguientes son disponibles en el marco de viento Síntesis sólo:

- Presión de la respiración
- Breath Noise
- Boca Jet
- Boca Curva
- Boca Offset
- Diámetro de frecuencia
- Diámetro Mix
- Diámetro de ganancia
- Diámetro del filtro
- Filt de corte
- Filt Resonancia



4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: Programa / mod / Editar / src / Des

Parámetro: Tipo

Valor Rango: aditivo, multiplicativo

Este parámetro determina cómo interactúa con la fuente de la modulación el destino. El valor aditivo toma su fuente de la modulación y la lo agrega a su destino mientras que las escalas de ajuste multiplicativo de su fuente de la modulación y de destino.

Menú: Programa / mod / Editar / src / Des

Parámetro: Cantidad

Valor Rango: -100% a 100%

Este parámetro define la fuerza de la modulación de la fuente a su destino. Por ejemplo, si ha establecido su fuente a la dotación y la su destino a paso, entonces, como el valor de su cuantía se acerca al 100% (o -100%), los cambios en el tono será más pronunciada.

El efecto de la modulación se describe en paréntesis debajo de la parámetro de cantidad que se está editando.

x background image

Menú: Programa / mod / Editar / Forma
Parámetro: EDIT Mod.
Valor Rango: Mod. 1 hasta Mod. 32 (depende de cuántos Mod. Rutas que ha creado en el Programa / mod / menu Rutas)

Seleccione la ruta de modulación que le gustaría editar aquí.

Menú: Programa / mod / Editar / Forma
Parámetro: Curve
Valor Rango: -100% a 100%

Este parámetro cambia la sensación y el sonido de la modulación por la aplicación de una función de transferencia logarítmica o exponencial a la fuente. Un establecimiento de "0%" no tiene ningún efecto ya que da una lineal (es decir, plana) cuesta.

Menú: Programa / mod / Editar / Forma
Parámetro: Sample & Hold Habilitar
Valor Rango: On, Off

De muestreo y retención es una característica de una ruta de modulación en que la fuente de la ruta es "la muestra". Digamos que la fuente de la ruta de modulación es un LFO. LFO es que la muestra (es decir, una lectura de la LFO actual amplitud se realizarán a intervalos regulares), la amplitud se mantiene durante un período del tiempo - y el resultado es una fuente mod vez que se afecta a la de destino de la ruta. Así, la salida de la función de S & H se convierte en de una serie de "pasos" en lugar de un LFO. La amplitud de los pasos a un momento dado depende de la relación entre la frecuencia de muestreo (ver "Votar" parámetro más adelante) y la tasa de cambio de la fuente que se está en la muestra.

Este parámetro permite activar o desactivar el Sample & Hold funcionalidad para su seleccionado Mod. ruta.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: Programa / mod / Editar / Forma

Parámetro: Retrigger [sólo es visible si "Sample & Hold Enable" es Enabled]

Valor Rango: Ninguno, abajo, Tecla Up, Down FS, FS Up, T1 Abajo, Abajo T2, T3 de Down, T4 Down, Up T1, T2 Up, T3 Up, Hasta T4

Esto le permite seleccionar un disparador que se reinicia el Sample & Hold reloj.

Por ejemplo: Si selecciona T1, el Sample & Hold se reiniciará cada vez que pulse el botón T1. La tabla siguiente explica lo que cada uno de activación medio ambiente:

Ninguno	Cuando se establece en "Ninguna" tiene uno libre Sample & Hold ejecuta a través de todas las voces
Número de Down	Cada muestra de voz & Hold es el reloj redisparará cuando juegas una clave
Clave Up	El Sample & Hold reinicia cuando una nota es Fecha de lanzamiento
Foot Switch Dn	El Sample & Hold reinicia al pie switch es presionado
Foot Switch Up	El Sample & Hold reinicia cuando el pie interruptor está en libertad
Trigger 1-4 Dn	El Sample & Hold reinicia cuando la T1-T4 los botones se pulsan
Trigger 1-4 arriba	El Sample & Hold reinicia cuando la T1-T4 botones se libera

Menú: Programa / mod / Editar / Forma

Parámetro: Legato

Valor Rango: On, Off

Modo Legato mantiene el gatillo de reiniciar si juegas en legato la moda (es decir, juegas una nota antes de soltar la última nota tocada).

Menú: Programa / mod / Editar / Forma

Parámetro: Sync

Valor Rango: Ninguno, 8 redondas, 6 redondas, 4 Total Notas, Notas Triple Plenario, Doble redondas, de puntos Redonda, redonda, nota media de puntos, Half Note, Negra con puntillo, Half Note Triplet, negra, de puntos 8 , Nota Nota Barrio Triplet, nota 8, la Nota 16a puntos, 8 ° Triplete, nota 16, 16a Nota triple, 32 ° Nota

Sincroniza tu Sample & Hold función para el tempo (ver página 37 para más sobre la configuración de su tiempo). Esto es importante si desea que su Sample & Hold modulaciones que ser sincronizados con el tempo.

Capítulo 4: Características avanzadas

4

Menú: Programa / mod / Editar / Forma

Parámetro: Precio [sólo es visible si "Sync" parámetro se establece en "Ninguno"]

Valor Rango: 0,0200 Hz a 200 Hz

Establece el régimen de su Sample & Hold reloj.

Menú: Programa / mod / Editar / Forma

Parámetro: Suavizar

Valor Rango: 0 a 100%

Suavizado es análogo al parámetro "portamento", ya que se aplica a notas. Este parámetro suaviza las transiciones a ser menos abrupto.

Los valores bajos causa de los cambios a ser abrupto, mientras que los valores más altos causa las transiciones a ser suavizadas.

Menú: Programa / mod / Editar / Forma

Parámetro: Nueva tabla

Rango de valor: (ninguno)

Este botón crea una "mesa de costumbre" en el que se puede trazar su propio función de transferencia de la ruta actual sistema de modulación. Un programa sólo puede tienen una mesa en un momento-una vez que se crea una tabla de la mesa "Nueva" botón se reemplaza con un botón "Del Cuadro", que elimina la tabla.

Menú: Programa / mod / Editar / Forma

Parámetro: Del cuadro (sólo disponible cuando una tabla se ha creado)

Rango de valor: (ninguno)

Este botón elimina la tabla que ha sido creado para el actual programa.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: Programa / mod / Editar / Tabla
Parámetro: Tipo
Rango de valor: Línea, Curva y el Paso

Este parámetro determina la forma en la tabla de interpola entre puntos. La "línea" crea líneas rectas entre los puntos, mientras que la "curva" entorno crea cambios graduales entre los puntos. Por último, el "paso" crea cambios abruptos en el valor del punto.

Menú: Programa / mod / Editar / Tabla
Parámetro: Número de puntos de interrupción
Valor Rango: 1 a 16

Cada tabla de la fusión puede tener un máximo de 16 puntos de interrupción. Este parámetro no puede ser editado, sencillamente te dice cuántos puntos de interrupción se han creado.

Menú: Programa / mod / Editar / Tabla
Parámetro: EDIT punto de interrupción
Valor Rango: 1 a 16 [varía dependiendo de cuántos puntos de interrupción Se han creado]

Este parámetro le permite seleccionar un punto de interrupción para la edición.

Menú: Programa / mod / Editar / Tabla
Parámetro: punto de posición
Valor Rango: -100 a 100

Este parámetro permite ubicar un punto a lo largo del eje X de la tabla. Un establecimiento de -100 lugares el punto de todo el camino a la izquierda de la tabla de mientras que un valor de 100 conjuntos de todo el camino a la derecha. Un valor de 0 te coloca en el centro de la mesa.

Menú: Programa / mod / Editar / Tabla
Parámetro: Valor de los Puntos
Valor Rango: -100 a 100

Este parámetro define la posición del eje Y de su punto de tabla. Positivo valores coloque el punto en la mitad superior de la tabla mientras que negativo los valores de lugar que en la mitad inferior de la tabla.

Acerca de Puntos de corte:

Cuando los puntos de interrupción de edición de la fusión, la el punto con el más pequeño "punto de posición" valor automáticamente se convierte en punto de interrupción # 1.

En otras palabras, digamos que usted tiene punto de interrupción # 1 con su punto de posición establecida en "-25" Y punto de interrupción # 2 en "-10." Si tomar el segundo punto y reducir su valor a "-35" el segundo punto de interrupción automáticamente se convierte en # 1 y la primera punto de interrupción (que sigue siendo todavía de "-25") ahora # 2 se convierte en punto de interrupción.

Esto puede sonar confuso que se explica aquí, pero en la práctica hace que las tablas de edición más fácil ya que siempre se conoce su puntos de corte siempre se disponen de menor a mayor, tal como aparecen de izquierda a derecha a la derecha en la pantalla.

Efectos

Master EQ

La sección de MasterEQ es una curva de ecualización global que se aplica a todo el sonido antes de que salga el "principal fuera" de la fusión. Echa un vistazo en la salida Diagrama de bloques en la página 262 para ver dónde la MasterEQ se encuentra en su ruta de señal.

EQ Extreme:

Configuración de extrema aumenta EQ puede sobrecargar el Productos de Fusion resultado desagradable distorsión. Si encuentra que su salida de distorsión después de haber aplicado EQ. Intente bajar la ganancia.

Menú: (varios modos) / Efectos / MasterEQ

Parámetro: Bajo Plataforma Freq

Valor Rango: 20,00Hz a 1000,00 Hz

Los ingenieros de grabación se refieren a un impulso de gran ancho de banda (o corte) en los extremos de del espectro como una "plataforma". Esto es porque si la gráfica curva de ecualización, se ve como una plataforma (o una meseta) que se encuentra en los extremos de del espectro de frecuencias.

Este parámetro establece el punto de corte para su estantería de baja frecuencia filtro. Todas las frecuencias por debajo de este valor será impulsado (o corte) dependiendo de su "ajuste de baja Plataforma Gain" (ver más abajo).

Menú: (varios modos) / Efectos / MasterEQ

Parámetro: Low Shelf Gain

Valor Rango: -18,0 a 18,0 dB

Este parámetro establece la cantidad de ganancia (o corte) en el bajo del estante.

Menú: (varios modos) / Efectos / MasterEQ

Parámetro: Baja Media Freq

Valor Rango: 300,00 Hz a 10,00 kHz

Este parámetro define la frecuencia central del filtro Low Mid.

Tenga en cuenta que no hay restricciones en el centro de selección de frecuencia para la "Baja Media" y "Alta Media" bandas por lo que es posible establecer su "Baja Medios de "mayor frecuencia de centro que su" alta frecuencia media "(o vise - versa).

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: (varios modos) / Efectos / MasterEQ

Parámetro: Baja Media de ganancia

Valor Rango: 18,0 a 18,0 dB

Este parámetro establece la cantidad de ganancia (o corte) en bajas, medias de ganancia.

Menú: (varios modos) / Efectos / MasterEQ

Parámetro: Baja Media Q

Valor Rango: 0,50 a 4,00

La "Q" de un filtro se describe cómo "ancho" o "reducir" el filtro es. Un de filtro con un valor de Q más cerca de .50 es considerado un "ancho" de filtro que rollos gradualmente y afecta a gran cantidad de frecuencias alrededor de su centro - frecuencia. Por el contrario, un filtro con un valor de Q alto (cerca de 4,00 para ejemplo) es una muy "estrecha" con un filtro de corte abrupto que sólo afecta a frecuencias muy cerca del centro de fijación de la frecuencia, mientras que dejando el resto de su señal afectada.

Menú: (varios modos) / Efectos / MasterEQ

Parámetro: Alta Media Freq

Valor Rango: 300,00 a 10,00 kHz

Este parámetro define la frecuencia central del filtro de alta media.

Una vez más, tenga en cuenta que no hay restricciones en el centro de selección de frecuencia para la "Baja Media" y "Alta Media" bandas de filtro de modo que es posible establecer su "media alta" frecuencia inferior central de su "baja frecuencia media" (o vise-versa).

Menú: (varios modos) / Efectos / MasterEQ

Parámetro: Alta Media Ganancia

Valor Rango: 18,0 a 18,0 dB

Este parámetro establece la cantidad de ganancia (o corte) en el Alto-medio de filtro.

Menú: (varios modos) / Efectos / MasterEQ

Parámetro: Alta Media Q

Valor Rango: 0,50 a 4,00

Este parámetro es idéntico en función a "Baja Media P." Ver el "Low Mid Q" descripción en la sección anterior.

background image

Capítulo 4: Características avanzadas

4

Menú: (varios modos) / Efectos / MasterEQ

Parámetro: High Shelf Freq

Valor Rango: 500,00 Hz a 10.00K Hz

Este parámetro establece el punto de corte para su estantería de alta frecuencia filtro. Todas las frecuencias por encima de este valor será impulsado (o corte) dependiendo de su ajuste "High Shelf Gain" (ver más abajo).

Menú: (varios modos) / Efectos / MasterEQ

Parámetro: High Shelf Gain

Valor Rango: 18,0 a 18,0 dB

Este parámetro establece la cantidad de ganancia (o corte) en el alto del estante.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Efectos de inserción

Un "insertar" es cualquier efecto que se inserta en la trayectoria de la señal entre la salida de un programa y un mezclador de la Fusion. Este menú le permite seleccionar el tipo de efecto que desea utilizar, así como los parámetros que efecto.

Echa un vistazo a la salida del diagrama de bloque en la página 262 para ver cómo la Inserte los efectos son derrotados.

[Nota: La imagen de arriba se ha tomado de modo de mezcla mientras que la mayoría de los otros imágenes en este capítulo han sido extraídos del modo de programa. Esta es la porque Mix Song y modos, existen algunos parámetros adicionales que se no incluidos en el modo de programa.]

Menú: (varios modos) / Efectos / Insertar / Seleccionar

Parámetro: EDIT Synth Insertar (sólo disponible en Mix y Song modos de transporte. Modo de programa tiene una plaquita disponibles.)

Valor Rango: Insertar 1 a 4

Song y los modos de mezcla tienen hasta cuatro inserciones disponibles. Seleccione la inserción que le gustaría editar aquí.

Tenga en cuenta que este parámetro no está disponible cuando está en modo de programa. Modo de programa tiene una plaquita disponibles.

Menú: (varios modos) / Efectos / Insertar / Seleccionar

Parámetro: Tipo

Rango de valor: (varía, consulte la página 264 para una lista completa)

Seleccione el tipo de efecto que desea utilizar con este parámetro. La gran texto que acaba de continuación describe el efecto que usted estará escuchando.

Por favor, consulte la página 264 para una descripción detallada de cada efecto de inserción.

Capítulo 4: Características avanzadas

4

Menú: (varios modos) / Efectos / Insertar / Seleccionar

Parámetro: Insertar Ruta

Rango de valor: (Varía dependiendo del modo)

La configuración de este parámetro varían dependiendo de qué modo se encuentra in
Los siguientes se explicará cómo funciona el modo de inserción en cada modo:

Modo Programa: Insertar Ruta determina si no el efecto se inserta en el ruta de señal. Poner este parámetro a "Sí" a insertar el efecto en el trayectoria de la señal Considerando que el establecimiento de este parámetro a "off" pasará por alto el efecto por completo.

Mix & Song Modos: En los modos de mezcla y Song, tiene una total de cuatro inserciones disponibles para todos los las partes en su mezcla (o pistas de su canción.) Este parámetro selecciona ¿qué parte (o pista) su inserción actual será colocado en.

Tenga en cuenta que una vez que se coloca en una inserción una parte (o la pista si está en la canción modo), la inserción ya no está disponible para la colocación en otras partes (o pistas). También tenga en cuenta que los efectos de inserción no puede por aplicar a una pista de audio.



4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: (varios modos) / Efectos / Insertar / Editar

Parámetro: Varía

**Rango Valor: Varía dependiendo de su selección de insertar "Tipo"
(ver más arriba)**

Este menú permite ajustar y afinar la configuración del efecto de inserción. El los parámetros enumerados en este menú cambiará dependiendo de qué tipo de inserción que ha seleccionado (usando el "tipo" parámetro en el Programa / Efectos / Insertar / menú Seleccionar).

Véase la página 264 para una descripción detallada de los parámetros de cada efecto inserto.

x background image

Efectos de autobuses

Cada programa de la fusión de dos envíos de efectos. Este menú le permite asignar el tipo de efecto, así como envío y retorno de los niveles. Echa un vistazo a Diagrama de bloques de la salida en la página 262 para ver cómo el bus se envía enrutado.

[Nota: La imagen de arriba se ha tomado de modo de mezcla mientras que la mayoría de los otros imágenes en este capítulo han sido extraídos del modo de programa. Esta es la porque Mix Song y modos, existen algunos parámetros adicionales que se no incluidos en el modo de programa.]

Menú: (varios modos) / Efectos / Bus / Seleccionar

Parámetro: EDIT Bus Efecto

Valor Rango: Bus 1, Bus 2

Cada programa, mezcla, o la canción tiene dos autobuses para enviar efectos. Seleccione que se desea editar con este parámetro.

Menú: (varios modos) / Efectos / Bus / Seleccionar

Parámetro: Tipo

Rango de valor: (varía, consulte la página 273 para la lista completa de los efectos)

Seleccione el tipo de efecto que desea utilizar con este parámetro. El nombre el efecto aparece en letras grandes en la pantalla justo debajo del "Tipo" parámetro.

Por favor, consulte la página 273 para obtener una descripción detallada de cada envío de efecto.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: (varios modos) / Efectos / Bus / Seleccionar

Parámetro: (sólo visible cuando se encuentre en los modos de mezcla o de la canción-es no se requiere en el modo de programa.)

Rango Valor: Varía en función de si están en el Programa, la mezcla, o Modos Song

La configuración de este parámetro varían dependiendo de qué modo se encuentra in Los siguientes se explicará cómo funciona este parámetro en cada modo:

Mix & Song Modos: En los modos de mezcla y Song, tiene hasta 16 partes diferentes, y cada parte tiene su propio nivel de envío. Utilice este parámetro para seleccionar una parte individual que te gustaría editar.

Modo Programa: Dado que sólo puede cargar un programa a la tiempo en el modo de programa, no se dan la opción de seleccionar cualquier otra programas.

Menú: (varios modos) / Efectos / Bus / Seleccionar

De parámetros: nivel de envío de

Valor: 0 - 100%

Este parámetro determina cuánto de su salida del programa se está enviada al bus de efectos. "Seca" ajuste de 0% significa que ninguno de sus de la señal que se envía a los efectos de autobuses. Un "húmeda" de la señal del 100% significa que la misma cantidad de la señal original y la señal se efectúa enviados a la salida.

Menú: (varios modos) / Efectos / Bus / Seleccionar

Parámetro: Nivel de retorno

Valor: 0 - 100%

Este parámetro determina qué cantidad del efecto de autobús se mezcla de nuevo en la salida principal. Un alto porcentaje se mezcla la mayoría o todos sus efecto de nuevo en el bus principal mientras que los porcentajes más bajos se mezclan poco o ninguno de los efectos en el camino de salida.

Capítulo 4: Características avanzadas

4

Menú: (varios modos) / Efectos / Bus / Seleccionar

Parámetro: Prog Jump (o "pieza de salto" en mezclar el modo o "Jump TRK" en el modo de canción)

Acción: Varía en función de si están en el Programa, la mezcla, o Song Modos

Este botón de acceso rápido es incluido para la conveniencia del usuario.

El botón se comporta de manera diferente dependiendo de qué modo se están dados: la

A continuación se explica cómo funciona el botón en cada modo:

Modo Programa En modo Program, este botón se llama "Jump Prog" y te lleva al Programa / Salida página donde usted puede configurar su envíe los niveles.

Modo de mezcla En Mix Mode, este botón se llama "Jump Parte", y le lleva a la parte seleccionada de / Página de la parte de salida.

Modo canción En el modo de canción, este botón se llama "Jump TRK" y te lleva a la pista seleccionada Pista / página de salida.



4 Capítulo 4: Características avanzadas

Menú: (varios modos) / Efectos / Bus / Editar

Parámetro: Varía

Rango Valor: Varía dependiendo de su selección de envío de bus "Tipo" (véase más arriba)

Este menú permite ajustar y afinar su configuración de los efectos de autobuses. El los parámetros enumerados en este menú cambiará dependiendo de qué tipo de efecto de autobús que ha seleccionado (usando el "tipo" de parámetros en la Programa / Efectos / Bus / menú Seleccionar).

Vea la sección 264 para una descripción detallada de cada efecto y sus parámetros.

Crear y eliminar los efectos de modulación Rutas

Menú: (varios modos) / Efectos / mod / Rutas

Parámetro: Añadir Mod.

Rango de valor: (ninguno)

Este botón se crea una ruta de modulación y automáticamente te lleva a la "Editar" de pantalla para que la ruta de modo que puede asignar Fuentes y Parámetros de otros destinos (así como en función del tipo de ruta usted está tratando de hacer). Usted puede crear hasta 32 rutas para cada programa.

Menú: (varios modos) / Efectos / mod / Rutas

Parámetro: Del Mod.

Rango de valor: (ninguno)

Este botón le permite borrar la ruta mod que está seleccionado actualmente. Un mensaje de confirmación aparecerá para evitar que el borrado accidental de una ruta existente.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Edición de sus efectos de modulación Rutas

Al saltar en el menú "Edición", puede cambiar el origen / destino de cada ruta, así como una serie de otros los parámetros relacionados con su origen y destino. Este menú se algo complicado porque el documento "Índice" parámetros de forma automática cambian en función de lo que se ha asignado como su fuente y de de destino. Si la pantalla aparece un poco diferente de la que se muestra a continuación, no se preocupe, puede tener diferentes fuentes y destinos seleccionado.

Menú: (varios modos) / Efectos / Mod / Editar

Parámetro: EDIT Mod.

Valor Rango: Mod. 1 hasta Mod. 32 (depende de cuántos Mod. Rutas que ha creado en el Synth / mod / menu Rutas)

Seleccione la ruta de modulación que le gustaría editar aquí.

Menú: (varios modos) / Efectos / Mod / Editar

Parámetro: Fuente

Valor Rango: Mod. de ruedas, pedal interruptor S1-S2, Perilla de Asignar 1-4, Trigger T1-T4, Foot Switch, pedal de sostenido, Paso de rueda, Aftertouch

Seleccione la fuente para la ruta actual de mod que te gustaría editar aquí.

Menú: (varios modos) / Efectos / Mod / Editar

Parámetro: Dest

Valor Rango: Ninguno, Master EQ, 1 Enviar Bus, Bus 1 Return, (B1), Enviar Bus 2, Bus 2 Retorno, (B2), (I1)

Seleccione el destino de la ruta actual de mod que te gustaría editar aquí. Algunos ajustes tendrá que definirse con mayor precisión para una modulación de ruta que se creó. En tales casos, un "sub-parámetro" aparecerá debajo de el "Dest" parámetro. Por ejemplo, si selecciona "Master EQ", usted necesidad de definir qué banda del EQ Master (Baja Frecuencia, Low-Mid, Mid - Alto, alto) que desea algo ruta. Estas opciones aparecerán en la pantalla como se necesiten.

Capítulo 4: Características avanzadas

4

Menú: (varios modos) / Efectos / Mod / Editar

Parámetro: Cantidad

Valor Rango: -100% a 100%

Este parámetro define la fuerza de la modulación de la fuente a su destino. Por ejemplo, si ha establecido su fuente a la dotación y la su destino a paso, entonces, como el valor de su cuantía se acerca al 100% (o -100%), los cambios en el tono será más pronunciada.

Menú: (varios modos) / Efectos / Mod / Editar

Parámetro: Añadir Mod.

Rango de valor: (ninguno)

Este botón se crea una ruta de modulación Puede crear hasta 32 rutas para cada programa.

Menú: (varios modos) / Efectos / Mod / Editar

Parámetro: Del Mod.

Rango de valor: (ninguno)

Este botón le permite borrar la ruta mod que está seleccionado actualmente. Un mensaje de confirmación aparecerá para evitar que el borrado accidental de una ruta existente.

x background image

4 Capítulo 4: Características avanzadas

Diagrama de bloques de salida

Este diagrama de bloques se describe el flujo de la señal después de que salga de su Programa. Los triángulos representan los puntos de control de volumen (los ingenieros a menudo triángulos de uso en los diagramas de bloques para representar a los amplificadores).

Tenga en cuenta que el efecto se envía regresó sólo a los autobuses. Esto significa que no se oye ningún efecto en la señal de si ha derrotado a los señal al bus Aux. Si una ruta de señal al bus auxiliar y el uso de autobuses Efectos (como reverberación o retrasos, por ejemplo), sólo el efecto estará presente en el bus principal mientras que el original de la señal "seca" se emitirá desde el bus Aux.

También tenga en cuenta que la sección MasterEQ es sólo en el bus principal, y que Los ajustes del ecualizador será dejado de lado si la señal de la ruta del autobús Aux.



Un Efectos y la aplicación

Master EQ los parámetros de efectos

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Baja Frecuencia:	153,59 kHz	20 Hz	1000,00 Hz
Baja Ganancia:	0,0 dB	18,0	18,0
Baja Media Freq	557,28 Hz	300 Hz	10,00 kHz
Baja Media de ganancia	0,0 dB	18,0	18,0
Baja Media Q	1,00	.50	4,00
Alta Media Freq	1,53 kHz	300 Hz	10,00 kHz
Alta Media de ganancia	0,0 dB	18,0	18,0
Alta Media Q	1,00	.50	4,00
Alta Frecuencia	3,96 kHz	500 Hz	10,00 kHz
High Gain	0,0 dB	18,0	18,0

x background image

Un Apéndice A: efectos y la aplicación

Introduzca los parámetros de efectos

Estribillo

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
LFO Rate	0,235 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Level	100%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
PreDelay	0 0 100		

HP Chorus

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
LFO Rate	0,235 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Level	100%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Fase del LFO	Unison	Contrario, Unison	Cuadratura
PreDelay	0% 0% 100%		
HP corte	153,59%	20,00 Hz	1000,00 kHz

Overdrive Chorus

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
LFO Rate	0,235 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Level	100%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Fase del LFO	Unison	Contrario, Unison	Cuadratura
PreDelay 30%		0%	100%
Drive 40% 0% 100%			

Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Mod Depth	50%	0%	100%
Reacción	0% 0% 100%		

Contrariamente Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Mod Depth	50%	0%	100%
Reacción	0% 0% 100%		

Cuadratura Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Mod Depth	50%	0%	100%
Reacción	0% 0% 100%		

x background image

Apéndice A: efectos y la aplicación

Un

Inversa Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Mod Depth	50%	0%	100%
Reacción	0% 0% 100%		

Sobre Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Velocidad de ataque	10%	0%	100%
Velocidad de liberación	50%	0,100 Hz	4,800 kHz
Sensibilidad 100%		Sine	Triángulo
Notch 10% 0%			100%
-50% De votos		-100%	100%
Mod Depth	75%	0%	100%

S & H Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Notch 50% 0%			100%
-50% De votos		-100%	100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%

S & H Cont. Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Notch 50% 0%			100%
-50% De votos		-100%	100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%

S & H Quad Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Notch 50% 0%			100%
-50% De votos		-100%	100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%

Phaser

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Etapas Número de votos	12	4	12
Notch 75% 0%			100%
LFO Rate	0,473 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	25%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
100% de votos		-100%	100%

x background image

Un Apéndice A: efectos y la aplicación

Contrariamente Phaser

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Etapas Número de votos	12	4	12
Notch 75% 0%			100%
LFO Rate	0,473 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	25%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Reacción	100%	-100%	100%

Cuadratura Phaser

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Etapas Número de votos	12	4	12
Notch 75% 0%			100%
LFO Rate	0,473 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	25%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
100% de votos		-100%	100%

Vintage Phaser

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Etapas Número de votos	12	4	12
Notch 75% 0%			100%
LFO Rate	0,473 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	25%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
100% de votos		-100%	100%

S & H Phaser

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Etapas Número de votos	12	4	12
Notch 75% 0%			100%
LFO Rate	0,473 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	25%	0%	100%
100% de votos		-100%	100%

S & H Cont. Phaser

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Etapas Número de votos	12	4	12
Notch 75% 0%			100%
LFO Rate	0,473 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	25%	0%	100%
100% de votos		-100%	100%

S & H Quad Phaser

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Etapas Número de votos	12	4	12
Notch 75% 0%			100%
LFO Rate	0,473 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	25%	0%	100%
100% de votos		-100%	100%

x background image

Apéndice A: efectos y la aplicación

Un

Rotary

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Motor Poder	ON OFF ON		
Baja Tasa de motor	1,462 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Baja Rotor Profundidad	100%	0%	100%
Alta Tasa de rotor	2,859 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Rotor de alta profundidad	100%	0%	100%

Overdrive Rotary

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Velocidad del Motor	Rápido	Lento	Rápido
Motor Poder	ON OFF ON		
Drive 25% 0% 100%			
Baja Rotor Profundidad	100%	0%	100%
Rotor de alta profundidad	100%	0%	100%

Órgano de Rotary

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Velocidad del Motor	Rápido	Lento	Rápido
Drive 25% 0% 100%			

Stack Drive Distortion

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Drive 25% 0% 100%			
EQ de graves	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Media-baja EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Mid-EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB

Tube Overdrive

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Drive 50% 0% 100%			
EQ de graves	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Media-baja EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Mid-EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB

Chubby Cab

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
EQ de graves	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Mid EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Drive 50% 0% 100%			
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco

Fat Cab

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
EQ de graves	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Mid EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Drive 50% 0% 100%			
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco

x background image

Un Apéndice A: efectos y la aplicación

Pequeñas Combo

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
EQ de graves	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Mid EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Drive 50% 0% 100%			

Pequeñas Combo fuera del eje

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
EQ de graves	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Mid EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Drive 50% 0% 100%			

Blues Amp

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
EQ de graves	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Mid EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Drive 50% 0% 100%			

Blues Amp fuera del eje

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
EQ de graves	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Mid EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Drive 50% 0% 100%			

Pila AMP

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
EQ de graves	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
EQ	0,0 dB	-18,0 DB	18 dB
Drive 50% 0% 100%			

2 Banda, 2 Plataforma PEQ

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Bajo Plataforma Freq:	101,88 Hz	20 Hz	1000 kHz
Baja Ganancia:	0,0 dB	18,0	18,0
Plataforma Alta Frecuencia	6,86 kHz	500 Hz	10,00 kHz
High Gain	0,0 dB	18,0	18,0
Band1 Freq	397,70 Hz	300 Hz	10,00 kHz
Band1 Gain	0,0 dB	18,0	18,0
Band1 Q	1,00 0,50 4,00		
Band2 Freq	1,83 kHz	300 Hz	10,00 kHz
Band2 Gain	0,0 dB	18,0	18,0
Band2 Q	1,00 0,50 4,00		

x background image

Apéndice A: efectos y la aplicación

Un

Band 4 PEQ

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Band1 Freq	397,70 Hz	300 Hz	10,00 kHz
Band1 Gain	0,0 dB	18,0	18,0
Band1 Q	1,00 0,50 4,00		
Band2 Freq	1,83 kHz	300 Hz	10,00 kHz
Band2 Gain	0,0 dB	18,0	18,0
Band2 Q	1,00 0,50 4,00		
Band3 Freq	1,83 kHz	300 Hz	10,00 kHz
Band3 ganancia	0,0 dB	18,0	18,0
Band3 Q	1,00 0,50 4,00		
Band4 Freq	1,83 kHz	300 Hz	10,00 kHz
Band4 ganancia	0,0 dB	18,0	18,0
Band4 Q	1,00 0,50 4,00		

Classic Compressor

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Ataque 50% 0%			100%
Lanzamiento del 50%		0%	100%
Nivel de salida	50%	0%	100%

Compresor

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Ataque 50% 0%			100%
Lanzamiento del 50%		0%	100%
Umbral del 50%		0%	100%
Nivel de salida	50%	0%	100%

Classic Limitador

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Ataque 50% 0%			100%
Lanzamiento del 50%		0%	100%
Nivel de salida	50%	0%	100%

Expansor / puerta

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Ataque 50% 0%			100%
Lanzamiento del 50%		0%	100%
Umbral del 50%		0%	100%
Ratio 50% 0% 100%			

Cortadora

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
LFO Rate	21,891 Hz	0%	100%
Mod Depth	20%	0%	100%
Fase del LFO	Cuadratura	Contrario, Unison	Cuadratura

Tremolo

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
LFO Rate	4,800 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		

x background image

Un Apéndice A: efectos y la aplicación

Autopan

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
LFO Rate	2,108 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		

Ring Modulator

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
LFO Rate	21,891 Hz	0,100 Hz	5000.000 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%
LFO Shape	Cuadratura	Contrario, Unison	Cuadratura

Sobre LP Filter

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Velocidad de ataque	50%	0%	100%
Velocidad de liberación	50%	0%	100%
Sensibilidad 50%		0%	100%
Filtro Q	2,50 1,00 4,00		

LP LFO Filter

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Centro	1% 1% 100%		
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Mod Depth	50%	0%	100%

S & H LP Filter

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Frecuencia 73%		1%	100%
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonancia 30%		0%	100%

S & H LP contrario

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Frecuencia 73%		1%	100%
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonancia 30%		0%	100%

S & H cuadratura LP

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Frecuencia 73%		1%	100%
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonancia 30%		0%	100%

x background image

Apéndice A: efectos y la aplicación

Un

Sobre HP Filtro

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Velocidad de ataque	10%	0%	100%
Velocidad de liberación	50%	0%	100%
Sensibilidad 50%		0%	100%
Resonancia 66%		0%	100%

LFO Filtro HP

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Centro	1% 1% 100%		
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonancia 30%		0%	100%

S & H HP Filtro

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Freq	1,83 kHz	300 Hz	10,00 kHz
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonancia 30%		0%	100%

S & H HP contrario

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Freq	1,83 kHz	300 Hz	10,00 kHz
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonancia 30%		0%	100%

S & H cuadratura HP

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Freq	1,83 kHz	300 Hz	10,00 kHz
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonancia 30%		0%	100%

Decimator

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Decimation 16,0		1,0	32,0
LFO Rate	0,184 Hz	0,100 Hz	5000.000 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		

Contrariamente Decimator

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Decimation 16,0		1,0	32,0
LFO Rate	0,184 Hz	0,100 Hz	5000.000 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		

x background image

Un Apéndice A: efectos y la aplicación

Cuadratura Decimator

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Decimation 16,0		1,0	32,0
LFO Rate	0,184 Hz	0,100 Hz	5000.000 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%
LFO Shape	Triángulo	Sine	Triángulo

Sobre Decimator

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Velocidad de ataque	50%	0%	100%
Velocidad de liberación	50%	0%	100%
Sensibilidad 100%		0%	100%
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Decimation 16,0		1,0	32,0
Mod Depth	20%	0%	100%

S & H Decimator

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Decimation 16,0		1,0	32,0
LFO Rate	0,184 Hz	0,100 Hz	5000.000 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%

S & H Cont. Decimator

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Decimation 16,0		1,0	32,0
LFO Rate	0,184 Hz	0,100 Hz	5000.000 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%

S & H Quad Decimator

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Wet / Dry	100% húmedo, 0% en seco	0% húmedo, 100% en seco	100% húmedo, 0% en seco
Decimation 16,0		1,0	32,0
LFO Rate	0,184 Hz	0,100 Hz	5000.000 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%

x background image

Apéndice A: efectos y la aplicación

Un

Bus parámetros de efectos

Hall Reverb

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Decay 28% 0%			100%
Difusión del 80%		0%	100%
Densidad 60%		0%	100%
Amortiguamiento 34%		0%	100%

Plate Reverb

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Decay 60% 0%			100%
Difusión del 80%		0%	100%
Densidad 35%		0%	100%
Amortiguamiento 30%		0%	100%

Room Reverb

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Decay 30% 0%			100%
Difusión del 70%		0%	100%
Densidad de 100% 0%			100%
Amortiguamiento 48%		0%	100%

Reverse Reverb

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tasa del 50% 0% 100%			
Tiempo 50% 0% 100%	0% 0% 100%		
Amortiguación			

Country Hall Reverb

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Decay 50% 0%			100%
Difusión del 50%		0%	100%
Densidad 50%		0%	100%
Color 50% 0% 100%			
Amortiguación	0% 0% 100%		
Ataque	50%	0%	100%
Lanzamiento del 50%		0%	100%
Umbral del 50%		0%	100%
Ratio 50% 0% 100%			

Gated Reverb inversa

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Decay 50% 0%			100%
Difusión del 50%		0%	100%
Amortiguación	0% 0% 100%		
Ataque	50%	0%	100%
Lanzamiento del 50%		0%	100%
Umbral del 50%		0%	100%
Ratio 50% 0% 100%			

x background image

Un Apéndice A: efectos y la aplicación

Puerta de entrada de reversa

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Decay 50% 0%			100%
Difusión del 50%		0%	100%
Amortiguación	0% 0% 100%		
Ataque	50%	0%	100%
Lanzamiento del 50%		0%	100%
Umbral del 50%		0%	100%
Ratio 50% 0% 100%			

Puerta de entrada Hall

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Decay 50% 0%			100%
Difusión del 50%		0%	100%
Densidad 50%		0%	100%
Color 50% 0% 100%			
Amortiguación	0% 0% 100%		
Ataque 50% 0%			100%
Lanzamiento del 50%		0%	100%
Umbral del 50%		0%	100%
Ratio 50% 0% 100%			

Mono Delay

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	500 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%
Brillo 100%		0%	100%

Split Delay

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo restante	250,0 ms	0,1 ms	340,0 ms
Izquierda Fb	50%	0%	100%
Right Time	250,0 ms	0,1 ms	340,0 ms
Derecho Fb	50%	0%	100%
Brillo 100%		0%	100%

Slapback Delay

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	10,0 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%
Brillo 100%		0%	100%

La duplicación de retardo

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	60,0 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%
Brillo 100%		0%	100%

Tape Delay

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	500 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%

background image

Apéndice A: efectos y la aplicación

Un

Overdrive Delay

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	500,0 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%
Drive 100% 0% 100%			

Wah + dist + Delay

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	500,0 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%
Velocidad de ataque	10%	0%	100%
Velocidad de liberación	50%	0%	100%
Sensibilidad 50%		0%	100%
Resonancia 66%		0%	100%
Drive 50% 0% 100%			

Wah OvDrv + + Delay

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	500,0 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%
Velocidad de ataque	10%	0%	100%
Velocidad de liberación	50%	0%	100%
Sensibilidad 50%		0%	100%
Resonancia 66%		0%	100%
Drive 50% 0% 100%			

De paso bajo de retardo

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	500 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%
Frecuencia de 100%		0%	100%
Resonancia 50%		0%	100%

Highpass Delay

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	500 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%
Frecuencia de 100%		0%	100%
Resonancia 50%		0%	100%

Gruñendo Delay

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	500 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%
Velocidad de ataque	10%	0%	100%
Velocidad de liberación	50%	0%	100%
Sensibilidad 50%		0%	100%
Resonancia 66%		0%	100%

Screaming Delay

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	500 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%
Velocidad de ataque	10%	0%	100%
Velocidad de liberación	50%	0%	100%
Sensibilidad 50%		0%	100%
Resonancia 66%		0%	100%

x background image

Un Apéndice A: efectos y la aplicación

Flanger + Delay

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	500,0 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Mod Depth	50%	0%	100%
Reacción	0% 0% 100%		

Chorus + Delay

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	500,0 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%
LFO Rate	0,235 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
LFO Level	100%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Pre-Delay	0% 0% 100%		
Fase del LFO	Cuadratura	Contrario, Unison	Cuadratura

Decimator Delay 1

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	500,0 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%
Decimation 16,0		1,0	32,0
LFO Rate	0,184 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%

Decimator Delay 2

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Tiempo	500,0 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%
Decimation 16,0		1,0	32,0
LFO Rate	0,184 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%

Estribillo

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
LFO Rate	0,235 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Level	100%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
PreDelay	0 0 100		

Multi Chorus 1

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
LFO Rate	0,235 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Level	50%	0%	100%

Multi Chorus 2

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
LFO Rate	0,235 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Level	50%	0%	100%

x background image

Apéndice A: efectos y la aplicación

Un

Multi Chorus HP

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
LFO Rate	0,235 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Level	50%	0%	100%
HP corte	153,59	20,00 Hz	1000,00 Hz

Analog Multi Chorus

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
LFO Rate	0,235 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Level	50%	0%	100%
Pre Delay	50,0 ms	0,1 ms	200.00 ms

Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Mod Depth	50%	0%	100%
Reacción	0% 0% 100%		

HP Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Mod Depth	50%	0%	100%
Reacción	0% 0% 100%		
HP corte	153,59 Hz	20,00 Hz	1000,00 Hz

Contrariamente Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Mod Depth	50%	0%	100%
Reacción	0% 0% 100%		

Cuadratura Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Mod Depth	50%	0%	100%
Reacción	0% 0% 100%		

Inversa Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Reacción	0% 0% 100%		

x background image

Un Apéndice A: efectos y la aplicación

Sobre Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Velocidad de ataque	10%	0%	100%
Velocidad de liberación	50%	0,100 Hz	4,800 kHz
Sensibilidad 100%		Sine	Triángulo
Notch 10% 0%			100%
-50% De votos		-100%	100%
Mod Depth	75%	0%	100%

S & H Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Notch 50% 0%			100%
-50% De votos		-100%	100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%

S & H Cont. Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Notch 50% 0%			100%
-50% De votos		-100%	100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%

S & H Quad Flanger

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Notch 50% 0%			100%
-50% De votos		-100%	100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%

Phaser

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Etapas Número de votos	12	4	12
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
0% de votos		-100%	100%

Contrariamente Phaser

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Etapas Número de votos	12	4	12
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
Reacción	0%	-100%	100%

Cuadratura Phaser

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Etapas Número de votos	12	4	12
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
0% de votos		-100%	100%

x background image

Apéndice A: efectos y la aplicación

Un

S & H Phaser

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Etapas Número de votos	12	4	12
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
0% de votos		-100%	100%

S & H Cont. Phaser

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Etapas Número de votos	12	4	12
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%
0% de votos		-100%	100%

S & H Quad Phaser

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Etapas Número de votos	12	4	12
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%
0% de votos		-100%	100%

Vintage Phaser

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Etapas Número de votos	12	4	12
Notch 50% 0%			100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Mod Depth	50%	0%	100%
LFO Forma	Sine Sine Triángulo		
0% de votos		-100%	100%

Rotary

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Motor Poder	ON OFF ON		
Baja Tasa de motor	1,462 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Baja Rotor Profundidad	100%	0%	100%
Alta Tasa de rotor	2,859 Hz	0,100 Hz	4,800 kHz
Rotor de alta profundidad	100%	0%	100%

Overdrive Rotary

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Velocidad del Motor	Rápido	Lento	Rápido
Motor Poder	ON OFF ON		
Drive 25% 0% 100%			
Baja Rotor Profundidad	100%	0%	100%
Rotor de alta profundidad	100%	0%	100%

Órgano de Rotary

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Velocidad del Motor	Rápido	Lento	Rápido
Drive 25% 0% 100%			

x background image

Un Apéndice A: efectos y la aplicación

Rotary Delay

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Velocidad del Motor	Rápido	Lento	Rápido
Potencia de motor	Rápido	Lento	Rápido
Drive 25% 0% 100%			
Baja Rotor Profundidad	100%	0%	100%
Rotor de alta profundidad	100%	0%	100%
Tiempo	500.00 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%

Rotary Delay

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Velocidad del Motor	Rápido	Lento	Rápido
Potencia de motor	Rápido	Lento	Rápido
Drive 25% 0% 100%			
Baja Rotor Profundidad	100%	0%	100%
Rotor de alta profundidad	100%	0%	100%
Tiempo	500.00 ms	0,1 ms	680,0 ms
50% de votos		0%	100%

Rotary habitaciones

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Velocidad del Motor	Rápido	Lento	Rápido
Potencia de motor	Rápido	Lento	Rápido
Drive 25% 0% 100%			
Baja Rotor Profundidad	100%	0%	100%
Rotor de alta profundidad	50%	0%	100%
Reverb Mix	50%	0,1 ms	680,0 ms
Decay 50% 0%			100%
Difusión del 50%		0%	100%
Densidad 50%		0%	100%
Amortiguación	0% 0% 100%		

Rotary Hall

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Velocidad del Motor	Rápido	Lento	Rápido
Potencia de motor	Rápido	Lento	Rápido
Drive 25% 0% 100%			
Baja Rotor Profundidad	100%	0%	100%
Rotor de alta profundidad	50%	0%	100%
Reverb Mix	50%	0,1 ms	680,0 ms
Decay 50% 0%			100%
Difusión del 50%		0%	100%
Densidad 50%		0%	100%
Amortiguación	0% 0% 100%		

S & H LP Filter

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Frecuencia 73%		1%	100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonancia 30%		0%	100%

S & H LP contrario

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Frecuencia 73%		1%	100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonancia 30%		0%	100%

x background image

Apéndice A: efectos y la aplicación

Un

S & H cuadratura LP

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Frecuencia 73%		1%	100%
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonancia 30%		0%	100%

S & H HP Filtro

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Freq	1,83 kHz	300 Hz	10,00 kHz
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonancia 30%		0%	100%

S & H HP contrario

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Freq	1,83 kHz	300 Hz	10,00 kHz
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonancia 30%		0%	100%

S & H cuadratura HP

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Freq	1,83 kHz	300 Hz	10,00 kHz
LFO Rate	1,014 Hz	0,100 Hz	4,800 Hz
Mod Depth	50%	0%	100%
Resonancia 30%		0%	100%

Decimator

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Decimation 16,0		1,0	32,0
LFO Rate	0,184 Hz	0,100 Hz	5000.000 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%
LFO Shape	Triángulo	Sine	Triángulo

Contrariamente Decimator

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Decimation 16,0		1,0	32,0
LFO Rate	0,184 Hz	0,100 Hz	5000.000 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%
LFO Shape	Triángulo	Sine	Triángulo

Cuadratura Decimator

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Decimation 16,0		1,0	32,0
LFO Rate	0,184 Hz	0,100 Hz	5000.000 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%
LFO Shape	Triángulo	Sine	Triángulo

S & H Decimator

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Decimation 16,0		1,0	32,0
LFO Rate	0,184 Hz	0,100 Hz	5000.000 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%

background image

Un Apéndice A: efectos y la aplicación

S & H Cont. Decimator

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Decimation 16,0		1,0	32,0
LFO Rate	0,184 Hz	0,100 Hz	5000.000 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%

S & H Quad Decimator

Parámetro	Predeterminado	Gama Baja	Gama Alta
Decimation 16,0		1,0	32,0
LFO Rate	0,184 Hz	0,100 Hz	5000.000 Hz
Mod Depth	20%	0%	100%

background image

Apéndice A: efectos y la aplicación

Un

MIDI Implementation Chart (sintetizador)

Sintetizador Sección Fusion (Fusion 6HD/8HD)

7/15/05 Versión 1.00

	Función	Transmisión	Reconocido	Comentarios
Básico	Predeterminado	1 a 16	1 a 16	
Canal	Cambiado	1 a 16 cada uno	1 a 16 cada uno	Memorizadas
Modo	Predeterminado	Modo 3	Modo 3	
	Mensajes Alteración	X *****	X	
Nota		0 a 127	0 a 127	
Número	True Voice	*****	0 a 127	
Velocity	Nota: en los	O	O	
	Note Off	O	O	
Después de Touch	Keys	X	O	
	La CH	O ¹	O	
Pitch Bend		O	O	
Control Cambiar		O	O	
Programa Cambiar	True #	O 0 a 127 *****	O 0 a 127 0 a 127	
Exclusivo del sistema		O	O	
Sistema Común	Song Pos	X	X	
	Song Sel	X	X	
	Conéctate	X	X	
Sistema En tiempo real	Reloj	X	X	
	Comandos	X	X	
Aux Mensajes	Local ON / OFF	X	O	
	Todas las notas Off	O ³	O	
	Active Sense	X	X	
	Perdí	X	O ²	
	El GM	X	X	
Notas:	¹ O, X seleccionable ² Reconocido como Todas las Notas Off ³ Al pulsar [STOP]			
Modo 1: OMNI ON, POLY	Modo 3: OMNI OFF, POLY	O	: Sí	
Modo 2: OMNI ON, MONO	Modo 4: OMNI OFF, MONO	X	: No	

background image

Un Apéndice A: efectos y la aplicación

MIDI Implementation Chart (secuenciador)

Secuenciador Sección Fusion (Fusion 6HD/8HD)			7/15/05 Versión 1.00	
	Función	Transmisión	Reconocido	Comentarios
Básico	Predeterminado	1 a 16	1 a 16	
Canal	Cambiado	1 a 16 cada uno	1 a 16 cada uno	Memorizadas
Modo	Predeterminado	Modo 3	Modo 3	
	Mensajes	X	X	
	Alteración	*****		
Nota		0 a 127	0 a 127	
Número	True Voice	*****	0 a 127	
Velocity	Nota: en los	O	O	
	Note Off	O	O	
Después de	Keys	X	O	
Touch	La CH	O ¹	O	
Pitch Bend		O	O	
Control		O	O	
Cambiar				
Programa		O 0 a 127	O 0 a 127	
Cambiar	True #	*****	0 a 127	
Exclusivo del sistema		O	O	
Sistema	Song Pos	O	O	
Común	Song Sel	O	O	
	Conéctate	X	X	
Sistema	Reloj	O	O	
En tiempo real	Comandos	X	X	
	Local ON / OFF	X	O	
Aux	Todas las notas Off	O ³	O	
Mensajes	Active Sense	X	X	
	Perdí	X	O ²	
	El GM	X	X	
Notas:	¹ O, X seleccionable			
	² Reconocido como Todas las Notas Off			
	³ Al pulsar [STOP]			
Modo 1:	OMNI ON, POLY	Modo 3:	OMNI OFF, POLY	O : Sí
Modo 2:	OMNI ON, MONO	Modo 4:	OMNI OFF, MONO	X : No

B Preguntas más frecuentes

1. ¿Por qué los 12 botones sin etiqueta alrededor de la pantalla llamado "soft - botones?"

La mayoría de los botones de la fusión son "cableado". En otras palabras, la Botón "Programa" siempre te llevará a la pantalla del programa y la "Inc" y "Dic" botones siempre aumentan y disminuyen su actualidad parámetro seleccionado. Soft-botones, sin embargo, no tienen "duro" las tareas y puede servir a diferentes funciones dependiendo de lo que es muestra en la pantalla, por lo tanto, el término "soft-button".

2. ¿Por qué algunos dicen que los menús de "Pan", mientras que otros dicen que "el equilibrio?" ¿No es lo mismo?

La pantalla de menús de fusión "pan" cuando estás trabajando con un mono de la muestra y el "equilibrio" si usted está utilizando una muestra estéreo. Muchas personas piensan que Estos son los mismos, pero son un poco diferentes: Cuando te desplazas en mono de sonido, se está moviendo el sonido (en su totalidad) a una parte de el equipo de música campo. Por otro lado, si usted toma una muestra estéreo y gire a la mando de equilibrio, simplemente está escuchando más de un lado y menos de la otros, eres en realidad no encuadre el sonido del entorno.

Esto suena complicado, así que vamos a echar un vistazo a un ejemplo concreto para aclarar: Digamos que usted tiene una muestra mono con una gran cantidad de graves y agudos. Si te desplazas en que el sonido a la izquierda, tanto en los graves y los agudos se moverá a de la izquierda. Ahora imaginemos que tiene la misma muestra en estéreo, con el bajo a la izquierda y los agudos en la derecha. Si se activa el mando del equilibrado a la izquierda, usted oírás más de los graves y menos del triple. El efecto es similar al encuadre, pero no es técnicamente la misma cosa.

Deliberadamente nombres diferentes, por dos razones:

1. Es técnicamente una descripción más precisa (y estamos geek de esa manera).
2. You'll never error de una muestra estéreo para un mono cuando la programación de la fusión porque ahora usted sabe la diferencia entre el "Pan" y "Balance".

Si nadie está mirando alrededor, seguir adelante y darse de alta de cinco!

3. ¿Se puede ampliar la memoria interna de mi Fusión?

¡Sí! De memoria interna de la fusión se puede ampliar de 64MB a 192 MB que le permite cargar más programas, las mezclas, y las muestras.

4. ¿Cómo puedo ampliar la memoria interna de mi Fusión?

Actualización de la memoria de su fusión requiere de la apertura de la unidad y la la instalación de una tarjeta de expansión especiales. Esto no es una tarea trivial y debe sólo debe realizarse por un centro de servicio autorizado de Alesis.

B**Preguntas más frecuentes****5. ¿Por qué se llama a los sonidos de la fusión "Programas?" ¿Por qué no sólo los llaman "instrumentos?"**

Hacemos esto para evitar confusiones. La palabra "instrumento" es ambiguo y podría confundirse con otras cosas (como el de Fusión de hardware actual o la fuente de una muestra más que el resultado de la reunir un conjunto de muestras para formar un programa). Por el otro mano, "Programa" tiene una definición específica que no puede confundirse.

6. ¿Puedo enviar y recibir datos MIDI a través de USB de la Fusión puerto?

Esta característica no es compatible con la versión actual de la fusión de sistema operativo.

7. Alesis tiene previsto lanzar una sana expansión Compact Flash las cartas?

No hay planes para tarjetas de expansión Alesis sonido. Sin embargo, usted puede guardar sus programas a medida, mezcla, canciones, muestras, y arpegios patrones en tarjetas Compact Flash o computadora de tu casa (con la Puerto USB). Esto hace que sea fácil para los usuarios de la fusión el intercambio de archivos entre los sí mismos.

8. ¿Puedo cargar mi Ion o Micron virtual parches sintetizador analógico en la fusión?

Desafortunadamente, esto no es posible. El Fusión utiliza fundamentalmente motor de síntesis de diferentes que no es compatible con el Ion / Micron de la familia de los sintetizadores. No hay forma de traducir entre los parches de los dos sintetizadores.

9. ¿Puedo utilizar la fusión como una superficie de control para los sintetizadores por software-en mi ordenador?

Sí. Puede configurar los botones de control de cuatro, T1-botones de activación T4, S1, S2, interruptores, interruptor de pie, y pedal de expresión a la salida de MIDI CC datos que pueden ser utilizados para control de software. Además, el Fusión controles de transporte enviar los datos de MMC que se puede utilizar para controlar su del programa de secuenciación del ordenador (suponiendo que la aplicación de la secuenciación admite comandos MMC).

10. No muestra los programas basados en reproducir muestras directas de disco?

Programa N ° de muestras se carga por primera vez en la memoria de la fusión, y luego reproducir de memoria.

11. No muestra los programas de reproducción de utilizar las muestras comprimido?

Sí, y no! Hacemos uso de compresión para ahorrar espacio, pero es una forma de "Sin pérdida" de la compresión. En otras palabras, cuando los archivos son "Descomprimido" durante la reproducción, las muestras se bit por bit idéntica a la muestra original, sin comprimir. Es lo mejor de ambos mundos!

C Solución de problemas

Si experimenta problemas al utilizar su fusión, por favor use el siguiente tabla para comprobar las posibles causas y soluciones antes de Alesis ponerse en contacto con el servicio al cliente para obtener asistencia.

Síntomas	Causa	Solución
La pantalla no se enciende cuando se el interruptor ON / OFF esté encendida.	No hay corriente.	Compruebe que el cable de alimentación está enchufado correctamente.
La pantalla LCD aparece en blanco.	La perilla de Control de contraste no es ajustado adecuadamente.	Gire la perilla de Control de contraste hasta que pueda ver la pantalla LCD claramente.
El contraste cambia la pantalla LCD después de la unidad ha sido el de unos pocos minutos.	Los cambios de temperatura dentro de la fusión (o en su habitación) puede causar los cambios de menor importancia en el LCD.	Ajuste de contraste de mando de control hasta que puede ver claramente la pantalla LCD. Una vez que la fusión ha tenido la oportunidad de para calentarse (después de unos minutos) que usted no tendrá que ajustar el contraste otra vez.
No hay sonido.	De cableado de audio en mal estado o inadecuado conexión. Volumen principal es rechazado. Teclado local está desactivado.	Compruebe los cables de audio, y si necesario, los cables de intercambio. Levante la perilla de volumen Master en el panel de resultados. Asegúrese de que el "control local" es habilitado en el Global / Configuración / menú MIDI (ver página 197.)
Notas de mantener continuamente.	Pedal estaba conectado después de el poder fue activado. Stuck notas debido a la incompleta Datos MIDI.	Gire la unidad de alimentación, espere un momento, y vuelva a encenderla de nuevo. Pulse el botón STOP botón de la panel de transporte.
El bajo rendimiento de audio	Formato del disco duro interna de disco a través de USB	Si usted necesita para dar formato al Fusión de disco duro interno, asegúrese de hacer utilizando el "Formato" de la función encuentra en el modo global (véase la página 208).
Notas que se tocan de la fusión tiene un "Duplicado" o "Brida" sonido	Eco / MIDI Thru habilitado en dispositivo MIDI externo o un ordenador	Desactivar eco / MIDI Thru en dispositivo MIDI externo Turn "control local" fuera de la Global / Configuración / menú MIDI (ver página 197).



Solución de problemas

Esta página se deja intencionalmente en blanco

Índice

Un

ADAT enrutamiento	15
Añadición de Zonas	172
Afinaciones Tipos	39
Arpegiador	213
Configuración de tus patrones de arpegiador	215
Edición de sus patrones de arpegiador	232
El procesamiento de su arpegios Grabado	230
Registro de los patrones arpegios	227

B

Efectos de autobuses	
Edición de Efectos de autobuses	258
Efectos de autobuses	
Selección de un efecto de autobuses	255

C

Portapapeles	34
Uso de la CPU	211

D

Eliminación de las zonas	172
Diagramas	
Fusion Architecture	22
Diagrama de bloques de salida	262
Reed Modelo Físico	78
Viento Modelo Físico	82

E

Efectos	249
Bus Efectos	255
Bus parámetros de efectos	273
Insertar efectos	252
Introduzca los parámetros de efectos	264
Master EQ	249
Master EQ los parámetros de efectos	263

Sobres

Agregar un Sobre	89, 94
------------------------	--------

F

Restablecer	20
Formato de Fusion Media	208
Fusion Architecture	22

G

Global modo	193
Global Configuración del controlador	198
Global MIDI Settings	196
Global Workstation Ajustes	193
Control Local	197
Metrónomo Ajustes	200
Ajustes de entrada de audio multipista	202
Información del sistema operativo	209
Otros Global Settings (USB y la interfaz de usuario)	203
Ajuste de la fecha y hora	212
Sistema de uso de la CPU	211
El Explorador del artículo	204

El Explorador de medios de comunicación	208
Actualización de su sistema operativo	210

H

Descripción del hardware	
Panel posterior (Audio)	14
Panel trasero (MIDI)	17
Panel trasero (USB)	18
Centro de la Sección	11
Performance Grupo	12
Diagramas de conexión de	
Diagrama de conexiones de audio	14
Ordenador / Conexión para USB	18
MIDI Hookup	17

I

Efectos de inserción	
Edición de Efectos de	254
Selección de un efecto	252
Artículo Explorer	204

L

Osciladores de baja frecuencia (LFO)	
Agregar un LFO	95, 98

M

Media Explorer	208
Implementación MIDI	
Secuenciador	284
Sintetizador	283
Mezclar el modo	99
Asignación de las pautas arpegios	103
Control Local	109
Ajustando los parámetros de la parte individual	103
Configuración de combinación global de los parámetros	100
Utilidad Page	113
¿Qué es una mezcla?	21
Modo Mezclador	190
Modo Mezclador	190
Usando el mezclador	190
Modo de botones, Descripción	23
Modos	
Global modo	193
Mezclar el modo	99
Modo Mezclador	190
Modo Programa	37
Sampler modo	171
Modo canción	115
Matriz de modulación	236
Agregar Mod Rutas	238
Eliminar Mod Rutas	238
Edición de sus efectos de modulación Rutas	260
Su edición de Rutas de modulación	239
Configuración de un destino	241
Configuración de una fuente de	239
Visualización de Rutas	237

Índice

N

Navegación

Modo de botones	23
Navegando La fusión	25
Útiles de navegación Atajos	28

O

Optimizar a Mono	50
Diagrama de bloques de salida	262

P

Alimentación de la fusión	19
Synth y procesamiento de audio	
Ajuste Puerta	157
Ajustar la velocidad	158
Abierto	147
Copiar	152
Cortar	149, 150
Pegar Mix	155
Pegado	154
Cuantificación	163, 165, 166
Pista de deslizamiento	161
Transponer	160
Modo Programa	37
Analog Synthesis	63
Tambor de síntesis	52
La síntesis FM	70
Reed Modelo	77
Muestra de reproducción	45
Utilidad Page	85
¿Qué es un programa?	21
Viento modelo	81

S

Sampler modo	171
La captura de muestras	179
Edición y procesamiento de muestras	186
Configuración individual Configuración de la zona	173

Definición de los valores global de la muestra	172
Utilidad Page	189
¿Qué es un ?..... Sampler	21
Guardar el trabajo	31
Accesos directos	28
Modo canción	115
Edición de bandas sonoras	135
Control Local	130
Procesamiento Synth y pistas de audio	147
Ajuste de la hora de una canción Firma	118
Ajustando los parámetros de canto general	116
Como la vía de parámetros	123
Track Edición Filtros	145
Utilidad Page	167
¿Qué es una canción ?.....	21
Cómo almacenar el trabajo	31
Conexión a un ordenador vía USB	36
Almacenamiento de programas, mixes, canciones, y muestras	31
El Portapapeles	34

T

Especificaciones técnicas	291
Tempo	
Habilitar Global Tempo	195
El establecimiento de un Tempo Mix	101
El establecimiento de un Programa de Tempo	37
Configuración de una canción Tempo	118
Marcando el tempo global	194
Transponer	
Global	193
Programas Individuales	40
Solución de problemas	287
Tuning Tipos	39

U

Conectividad USB	36
------------------------	----

Z

Cruces por cero puntos	54
------------------------------	----

Especificaciones

Sound Engine

Generación de sonido:	Los procesadores de doble TI
Voces polifónicas:	Varía dependiendo del tipo de programa cargado. Los programas básicos mediante osciladores mínimo, filtros, y sobres reproducir el siguiente número de voces en <i>cada</i> de motor (la fusión de dos de voz motores en total): La reproducción de la muestra: 136 voces (272 en total) FM: 120 voces (240 en total) Análogica virtual: 70 voces (140 en total) Modelo Físico (Reed): 30 voces (60 en total) Modelo Físico (Viento): 24 voces (48 en total)
Memoria de programa:	Los programas pueden ser almacenados en la fusión interna , la memoria de disco duro o la tarjeta Compact Flash dando que un almacenamiento virtualmente ilimitado para sus programas. Los buques de estación de trabajo con el texto siguiente: 384 programas preestablecidos 24 kits de percusión 128 General MIDI (con 8 kits de batería) 128 Mixes
Efectos:	57 insertar efectos 64 Efectos de autobuses 4 Band Master EQ (plataforma baja, baja, media, alta media, alta dejar de lado)

Entradas de muestreo

(Con mínimo de ganancia)

Conectores:	2 ¼ equilibrado "TRS jacks
Impedancia de entrada:	100 kΩ
Rango de recorte de ganancia:	0dB a 21dB
Signal To Noise Ratio:	102 dB con ponderación A típ
THD + N:	0,005% típ @ -1dBFS/1KHz
Respuesta de frecuencia:	+ / -0,05 DB, 20-20KHz
Nivel máximo de entrada:	3dBV

Entradas multipista

Conectores:	8 ¼ equilibrado "TRS jacks
Impedancia de entrada:	16 kΩ
	(+4 DBU ajuste)
Signal To Noise Ratio:	Un tip 107dB ponderado
THD + N:	0,005% típ @ -1dBFS/1KHz
Respuesta de frecuencia:	+ / -0,15 DB, 20-20KHz
Nivel máximo de entrada:	19dBU
	(-10dBV ajuste)
Signal To Noise Ratio:	104 dB con ponderación A típ
THD + N:	0,005% típ @ -1dBFS/1KHz
Respuesta de frecuencia:	+ / -0,15 DB, 20-20KHz
Nivel máximo de entrada:	6dBV

Acerca de estas medidas:

Todas las mediciones efectuadas en un 20Hz - 20kHz rango con una onda sinusoidal de 1 kHz-1dBFS de entrada.

Estas mediciones se realizaron en virtud de real las condiciones del mundo utilizando un modelo de producción de la de la fusión. El rendimiento de su unidad debe ser similar a lo que aparece en esta lista.

Especificaciones

Salida de audio

Conectores de salida:	Impedancia 4-Balanced 1 / 4 "TRS jacks, ¼ "TRS Headphone Jack
Signal To Noise Ratio:	105 dB con ponderación A típ
THD + N:	0,005% típ A-ponderado
Respuesta de frecuencia:	+/-0.15dB, 20-20KHz
Nivel máximo de salida:	+18 DBV principal L / R, 15.8 Aux dBV 3-4
Impedancia de salida:	1kW

Física

Teclado:	Fusion 6HD: 61 teclas (semi-con aftertouch) Fusión 8HD: 88 teclas (totalmente con aftertouch)
Real-Time Controllers:	Cuatro de 360 grados Control Knobs con cuatro capas de de los parámetros (dándole 16 botones en total), Asignables Rueda de modulación, Pitch Wheel
Pedal Jacks:	Pedal, asignables pedal, asignables Pedal de Expresión
Conexiones MIDI:	MIDI In, MIDI Out, MIDI Thru
Salidas de audio:	MAIN L / R, Aux L / R, auriculares (1 / 4 "TRS) S / PDIF (RCA), ADAT (óptica)
Dimensiones (WxHxD):	Fusion 6HD: 35.5x14x4 en / 90.2x35.6x10.2 cm Fusión 8HD: 51.5x14x5 en / 130.8x35.6x12.7cm
Peso:	Fusion 6HD: 30.4 lbs / 13.8 kg Fusión 8HD: 58.4 lbs / 25.6 kg
Consumo de energía:	50 Watts máx (100-240VAC/50-60Hz)

Información legal:

Todo el software y la documentación, salvo TTA codec de compresión sin pérdida es Copyright 2005 Alesis Studio Electronics. Todos los derechos reservados.

TTA lossless audio codec de compresión de aviso de derechos de autor y descargo de responsabilidad: Copyright 2004 Alexander Djourik. Todos los derechos reservados.

La redistribución y uso en formato fuente y binario, con o sin modificación, se permiten siempre que se cumplan los siguientes cumplen los requisitos:

1. La redistribución del código fuente debe conservar el anterior aviso de copyright, esta lista de condiciones y la siguiente Responsabilidad.
2. Las redistribuciones en formato binario deben reproducir el anterior aviso de copyright, esta lista de condiciones y la siguiente Responsabilidad en el la documentación y / o otros materiales suministrados con la distribución.
3. Ni el nombre del verdadero software de audio ni los nombres de de sus colaboradores pueden utilizarse para apoyar o promocionar los productos derivados de este software sin previo permiso por escrito.

ESTE SOFTWARE ES PROPORCIONADO POR LOS DERECHOS DE AUTOR TITULARES Y COLABORADORES "TAL CUAL" Y CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO, PERO NO LIMITADA A ELLAS, LAS GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN Y IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO CONCRETO. EN NINGÚN CASO, EL AUTOR O PROPIETARIO COLABORADORES SERÁN RESPONSABLES POR DAÑOS DIRECTOS, INDIRECTOS, INCIDENTALES, ESPECIALES, EJEMPLARES O EMERGENTES DAÑO (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, ADQUISICIÓN DE BIENES O SERVICIOS SUSTITUTIVOS, LA PÉRDIDA DE DE USO, DE DATOS O BENEFICIOS, O INTERRUPCIÓN DE NEGOCIO) INDEPENDIEMENTE DE SU CAUSA Y BAJO CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD, YA SEA EN CONTRATO, RESPONSABILIDAD OBJETIVA O AGRAVIO (INCLUIDA LA NEGLIGENCIA), QUE SE PLANTEAN EN CUALQUIER MANERA DEL USO DE ESTE SOFTWARE, INCLUSO SI ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS.



7-51-0174-C