Manual de usuario

Aplicación general
|
Navegación
|
Creación de una canción
|
Automatización
|
Exportación de la canción

Referencia de la máquina

Aplicación general

Cáustica es una herramienta de creación de música que utiliza varios sintetizadores, samplers y efectos para crear canciones. Sin límites combinaciones de instrumentos y sonidos significa cáustica se pueden utilizar para crear música de varios estilos, aunque

El enfoque principal de la aplicación es la música electrónica. Cáustica es el modelo de un gabinete de montaje en rack, donde se apilan los dispositivos y conectado con el fin de producir sonido.

Glosario Rápida

He aquí una lista rápida de las palabras que verá a lo largo de este manual y su significado en el contexto de esta aplicación:

Máquina: Un dispositivo que, o bien produce o modifica el sonido. Estante de cáustico consiste en un máximo de 14
máquinas dinámicas, además de 4 máquinas permanentes: los efectos de rack, el mezclador , El mezclador maestro y el secuenciador.

Largo de prensa: Esta acción se realiza pulsando y manteniendo el control de uno o dos segundos, hasta que el extendido
se lleva a cabo la acción.

LFO: oscilador de baja frecuencia. Un generador de señal de control que modifica un parámetro mediante la oscilación en el sub-
gama sónica (0-20Hz)

Navegación

Hay tres componentes principales en la interfaz de usuario cáustica (IU). **La** barra de desplazamiento **de rack, el** panel de control y la **vista de la máquina.**

Para cambiar entre las máquinas en la vista de la máquina, toque y luego desplazarse hacia arriba / abajo con **la** barra de desplazamiento **del bastidor.** Como alternativa, puede pulsar **el** botón de **la máquina en el** lado izquierdo **del** panel de control para abrir la máquina Pantalla Administración . Al tocar cualquiera de las máquinas en esta pantalla saltará rápidamente a esta máquina.
La aplicación de menú principal se puede acceder pulsando el botón de menú en el panel de control en cualquier momento. Si tu dispositivo tiene un botón de menú (sólo Android), esto también se mostrará el menú cuando se presiona.
Para controlar la reproducción, utilice el **reproducir y detener** botones en el **panel de control.** Al pulsar dos veces sobre el botón de parada rebobina el cursor de reproducción al principio del bucle si cursores bucle se configuran en el secuenciador O volver a la inicio de la canción, si no se establecen los cursores bucle. Pulsando una tercera vez traerá el cursor de reproducción al principio si un bucle se establece.
El botón de grabación se puede utilizar para armar la aplicación para la grabación de la automatización o para grabar directamente notas en el patrón o canción secuenciadores. Una vez armado para la grabación, la aplicación parpadea un contorno rojo alrededor de su área de visualización. oprima detener o grabar de nuevo para desarmar a la grabación.
El panel de control también muestra información sobre la canción actual, tiempo de reproducción en latidos, así como el estado

---

indicadores para cáustica Connect y conexiones MIDI.
Una vez que una canción se guarda por primera vez, los cambios posteriores en el archivo se mostrará el icono quicksave (azul disco) en el panel de control. Pulse aquí para guardar rápidamente el archivo en su estado actual, sin tener que utilizar el principal menú. Tenga en cuenta que esto sobrescribe la versión anterior guardada del archivo sin avisar.

Creación de una canción
Estos son los pasos básicos para crear una canción cáustica. Asegúrese de ver la cáustica 3.0 Descripción general de vídeo que también muestra cómo hacer esto en una demostración en vivo.
Los pasos

1. Comience por la creación de una nueva canción. Pulse el *botón* Menú en el panel de control y seleccione "Nuevo"
la pestaña **de canción** en el menú de aplicaciones .
2. Mientras que en el menú de aplicaciones, seleccione el tempo de su canción mediante los controles BPM.
3. Elija las máquinas que desea utilizar pulsando el botón Administración de la máquina en la esquina inferior izquierda de la
pantalla. Con ello se abre la pantalla de gestión de la máquina que le permite agregar / quitar máquinas. Tenga en cuenta que
máquinas pueden añadir / quitar en cualquier momento, pero cualquier trabajo realizado en estas máquinas se perderán si son
remoto.
4. Ajuste el interruptor de modo de reproducción en el centro del panel de control al **patrón (toque** para cambiar de canción
al patrón). Pulse el **botón** Reproducir en el Panel de control. Luego, para cada máquina en su estante, crear nota o
las pautas de ellos usando su respectivo editor de patrones.
5. Si lo desea, añadir efectos a su máquina en las Bastidor de efectos.
6. Coloque el interruptor de modo de reproducción en el centro del panel de control de **la Canción** (toque para cambiar de patrón a
Canción). Ir al secuenciador y montar sus patrones. (Vea las instrucciones en la página secuenciador)
7. Una vez que sus patrones se colocan para crear su canción, la automatización de registro de los controles que desea tener
cambiar dinámicamente a lo largo de la longitud de la canción.
8. Cuando su están satisfechos con la canción, pulse *el* botón Menú en el panel de control para que aparezca la aplicación
menú , Seleccione la ficha "Canción" y seleccione "Exportar". Esto le mostrará la Canción Exportación pantalla.
9. Enjuague, repita, disfrutar.

Automatización
La automatización es un término para la grabación y reproducción de los controles en la cáustica. Una vez registrados, los movimientos perilla reproducir de forma automática con la canción y la exportación. Ver el tutorial de la automatización de ejemplos visuales de lo que puede ser
logrado.
Automatización de la canción es la automatización que se extiende por toda la longitud de la canción. Automatización de patrones es que la automatización

está ligado a un patrón particular y se reproducirá cada vez que ese patrón en puesto en el secuenciador . Si un control es
automatizado, tanto del patrón y el modo de canción, automatización patrón anulará la automatización canción durante el tiempo que
patrón se activa.
Para grabar la automatización *patrón,* usted ya debe tener un patrón creado en un editor de patrones y el modo de reproducción
interruptor de selección en el panel de control debe ajustarse a patrón.
Para grabar la automatización *canción,* usted ya debe tener una canción creada en el secuenciador y el modo de reproducción
interruptor de selección en el panel de control debe establecerse en la canción.
Pulse el **botón** de grabación para armar la grabación. Un contorno rojo parpadeará para confirmar la grabación está armado. Siguiente, ficha movimientos en una perilla mientras la canción o patrón se está reproduciendo. Una caja amarilla aparecerá alrededor del control para indicar se ha automatizado en modo de patrón. Un cuadro naranja aparecerá alrededor del control para indicar que ha sido
automatizado en modo de canción. Si no hay ningún cuadro alrededor del control, entonces este control puede no ser automatizado.
Cuando se hace movimientos de grabación para este control, **pulse** Detener en el panel de control , Esto va a desarmar a la automatización
grabación. Repita el proceso para cualquier otro control que desea automatizar.
Para quitar la automatización de un control, hacen que la reproducción
seguro **se** detiene y se encuentra en el modo de reproducción correcta
para la automatización que desea borrar, y luego pulse **Grabar.** Con récord armado, **toque dos veces el control para** que
para borrar la automatización. Con ello se abre una pantalla de confirmación.
Una vez registrada, la automatización se puede editar con los editores de automatización, ya sea en modo de patrón o modo de canción .

Canción de las Exportaciones
Esta pantalla se utiliza para exportar su canción a su almacenamiento externo.
La ventana **de nombre de archivo** muestra el nombre del archivo que se escribirá en el almacenamiento. Por defecto es el nombre de la canción
pero puede ser anulado al tocar la pantalla y elegir un nombre diferente.
Al lado del **nombre de archivo** es un selector para elegir el tipo de archivo de salida. Las opciones son:
.WAV: Archivo estéreo de 16 bits sin comprimir 44KHz, compatible con la mayoría de software de audio y jugadores.

.OGG: Ogg Vorbis-comprimido archivo estéreo 44KHz, compatible con la mayoría reproductores portátiles de MP3.
.MID: Archivo de música MIDI, contiene información básica nota y el momento, junto con los nombres y la estructura de la máquina.
Compatible con la mayoría de software de audio digital Worstation (DAW).
Si el tipo de archivo se **.ogg** un control deslizante **Calidad** será visible, ofreciendo para modificar la calidad de compresión (a expensas del tamaño del archivo).
Elija entre exportar la canción completa o una parte determinada por los cursores bucle colocados en el secuenciador. Nota que si no hay cursores bucle se establecen en el **secuenciador,** la única opción **Loop Región** no estarán disponibles. Si el la selección se establece en **canción entera,** se añadirán 2 segundos después de la última nota ha jugado para permitir la nota y efecto decaer.
Para exportar el archivo, pulse el **botón** Exportar. Para cancelar la exportación (una vez se ha iniciado la exportación) de prensa

---

el botón Cancelar.

SubSynth
Descripción
El Subsynth es un sintetizador analógico virtual que produce sonido por síntesis sustractiva. Se llama sustractivo porque usted comienza con osciladores creando un sonido que es rico en armónicos, y luego esculpir el sonido con filtros y osciladores de baja frecuencia para crear el sonido de salida deseada. El vídeo resumen subsynth muestra cómo se hace esto.
IU Referencia
1. Etiqueta **de la máquina:** Esta se utiliza para identificar la máquina en varios lugares en toda la aplicación. Su valor puede ser cambiado a través de una acción a largo prensa (etiqueta cambia de color para indicar un toque éxito). A largo exitosa prensa, un teclado que ofrece cambiar el nombre aparecerá la máquina. Utilice esta opción para identificar una máquina en un bastidor configuración en la que puede haber más de una instancia de la misma máquina.
2. Nota **El LED:** Este LED se ilumina cuando se activa una nota.
3. **LCD preset:** Esta pantalla muestra el nombre del último preset cargado y se utiliza para cargar presets. Un preset es

un archivo guardado que contiene las posiciones de todos los mandos y controles. Para cargar un preset, toque la pantalla LCD preestablecido.
Con ello se abre un explorador de archivos con una lista de presets guardados para elegir. Para desplazarse entre las memorias en un
directorio, deslizar a izquierda o derecha en la pantalla LCD preestablecido.

---

4. **botón Guardar ajuste preestablecido:** Este botón le permite guardar sus propios preajustes en el disco para su uso posterior. Al pulsar este
botón, aparecerá un teclado que le des un nombre al preset. Los presets son almacenados en
/ cáustica / presets / subsynth.
5. **Selector oscilador 1 Forma de onda:** Toque para cambiar, 9 formas de onda para elegir. Largo de prensa para que aparezca
la pantalla de forma de onda a medida
6. **mando Mix:** Controla el balance del volumen entre el oscilador 1 y el oscilador 2.
7. **Modulación mando: Controla** la cantidad de modulación se aplica al oscilador 1 utilizando el oscilador 2 como el
modulador.
8. **selector de modo de modulación:** Seleccione entre Modulación de Frecuencia, Fase Modulación y Ampitude
Modulación.
9. **Curva Monto mando:** La cantidad de portamento (curva) aplica a cada nueva nota.
10. **Selector oscilador 2 Forma de onda:** Toque para cambiar, 9 formas de onda para elegir, además de silencio para apagar.
Largo de prensa para que aparezca la pantalla de forma de onda a medida .
11. **perilla Fase:** El desplazamiento de fase aplicada a la señal antes de que se mezcla con el oscilador 1.
12. **Octave mando:** sintonización de frecuencia gruesa para el oscilador 2, de -4 a +4 octavas.
13. **Semis mando:** la sintonización de frecuencia para el oscilador 2, en semitonos (notas regulares en un teclado)
14. **Detune mando:** sintonización de frecuencia fina para el oscilador 2, en céntimos.
15. **selector de modo de desafinación:** Seleccione entre Cents y Unison. Cents afecta solamente Osc2, al unísono desafina Osc1
inversamente a Osc2 para una aún efecto más pronunciado más en sintonía.
Selector de Tipo 16. **Filtro:** Toque para cambiar. Las opciones son: Off - paso bajo - paso alto - BandPass más invertida

versiones de cada una. La versión invertida afecta a la sección sobre. En vez de ir de 0 a 1, invertir
les hace ir de 1 a 0
17. **Filtro regulador Cutoff: ajusta la** frecuencia a la que el filtro empieza a cortar.
18. **Filtro regulador Resonancia: Ajusta** la cantidad de resonancia producida por el filtro. Resonancia se define por
pequeños picos a frecuencias armónicas a la frecuencia de corte.
19. **Filtro de mando de seguimiento Teclado:** Controla la cantidad de filtrado de hecho sobre la base de la nota Teclado jugado.
Seguimiento completo teclado corta más cuanto menor sea la nota tocada.
20. **Filtro mando ataque de la envolvente:** La cantidad de tiempo antes de corte alcanza el valor definido por el punto de corte
deslizador, declarando a 0
21. **Filtro Sobre Decay mando:** La cantidad de tiempo, después del período de ataque, para el punto de corte para ir desde el
valor del control deslizante hasta el nivel sustain.
22. **Filtro Sobre Sustain mando:** El valor de corte en la que se asiente, una vez que el período de ataque y decaimiento
han transcurrido y la nota se celebró, en relación con el control deslizante de corte.
23. **Filtro de mando del sobre de lanzamiento:** La cantidad de tiempo para el punto de corte para ir desde el nivel de sustain a 0.
24. **LFO 1 Target selectores:** Establece que susbsynth valor de configuración se modifica por LFO 1.
25. **selector LFO Waveform 1:** La forma de onda de LFO 1 usa para modificar su valor objetivo.
26. **LFO 1 Rate perilla** La velocidad a la que el LFO 1 modifica su valor objetivo.
27. **LFO mando 1 Profundidad:** La cantidad de modificación LFO 1 se aplica a su valor objetivo.
28. **LFO 2 Target selectores:** Establece que susbsynth valor de configuración se modifica por LFO 2. (No puede ser el
mismo que LFO1)
29. **LFO 2 Rate perilla** La velocidad a la que el LFO 2 modifica su valor objetivo.
30. **LFO perilla 2 Profundidad:** La cantidad de modificación LFO 2 se aplica a su valor objetivo.
31. **Perilla del volumen ataque de la envolvente:** La cantidad de tiempo antes de que el volumen alcanza el 100%, indicando a 0

32. **Volumen Sobre Decay mando:** La cantidad de tiempo, después del período de ataque, para el volumen para ir de
100% hasta el nivel de sustain.
33. **Volumen Sobre Sustain mando:** El volumen en el que se asiente, una vez que el ataque y el período de decadencia tienen
transcurrido y la nota se mantiene.
34. **Perilla del volumen del sobre de lanzamiento:** La cantidad de tiempo para el volumen para ir desde el nivel de sostenido hasta
0.
35. **Salida de la perilla de volumen:** El volumen de salida final de la subsynth.
36. **Salida de VU metro:** Indica el nivel al que el subsynth se outputing señal. Si esto alcanza rojo, luego

---

la salida de voluntad subsynth distorsiona el sonido.
37. **Mute / Solo botones:** Estos botones enlaza con los de la mesa de mezclas y se utilizan para cortar esta máquina desde
la mezcla final o escuchar **sólo que esta** máquina.
38. **Botones de Polifonía y pantalla: Establece** el número de notas que pueden estar activas a la vez. Si el pedido
número de notas supera el recuento de la polifonía, una voz se robaron de los más antiguos nota de juego.
39. **Vista previa de Teclado:** Este teclado se utiliza para tocar notas para ayudar en el diseño de sonidos con el subsynth.
40. **Octave botones:** sube o baja de la octava de la vista previa del teclado.

PCMSynth
Descripción
El PCMSynth utiliza impulsos codificados muestras de modulación (ex: WAV) para producir sonidos. El PCMSynth juega la muestra
a una velocidad diferente de acuerdo a la nota tocada. Esta instrumentos soporta la carga de múltiples formas de onda que
mapas a diferentes áreas de los teclados, así como puntos de bucle. El PCMSynth también tiene una sección de sintetizador clásico,
ofreciendo filtros similares, sobres y LFO como un sintetizador analógico virtual. Estos actúan para modificar adicionalmente las muestras PCM
jugado. El video tutorial PCMSynth muestra cómo utilizar esta máquina.
IU Referencia
1. Etiqueta **de la máquina:** Esta se utiliza para identificar la máquina en varios lugares en toda la aplicación. Su valor puede ser

cambiado a través de una acción a largo prensa (etiqueta cambia de color para indicar un toque éxito). A largo exitosa
prensa, un teclado que ofrece cambiar el nombre aparecerá la máquina. Utilice esta opción para identificar una máquina en un bastidor
configuración en la que puede haber más de una instancia de la misma máquina.
2. Nota **El LED:** Este LED se ilumina cuando se activa una nota.

---

3. **LCD preset:** Esta pantalla muestra el nombre del último preset cargado y se utiliza para cargar presets. Un preset es
un archivo guardado que contiene las posiciones de todos los mandos, así como muestras utilizadas. Para cargar un preset, toca el
LCD preestablecido. Con ello se abre una lista de presets guardados para elegir.
4. **botón Guardar ajuste preestablecido:** Este botón le permite guardar sus propios preajustes en el disco para su uso posterior. Al pulsar este
botón, aparecerá un teclado que le des un nombre al preset. Los presets son almacenados en el exterior
almacenamiento en / cáustica / presets / pcmsynth.
5. **Sampler Panel de información:** Muestra información sensible al contexto en función de la del muestreador
botones del panel está seleccionada actualmente, así como una vista rápida de la configuración de la muestra actual. (Vea botones
abajo para más información)
6. Botón de muestra: Cuando se selecciona, esto permite al usuario desplazarse entre las muestras cargadas con la rueda (15)
para cambiar la que muestra actualmente seleccionada. Para cargar una nueva muestra, a largo pulse este botón para abrir un archivo
navegador y seleccionar una muestra WAV. Para eliminar una muestra, consulte botón Nivel continuación. Caustic apoya mono o
equipo de música, muestras de 16 bits en cualquier frecuencia de muestreo, pero los mantiene como mono de 16 bits a la misma velocidad de muestreo.
Botón 7. **Nivel:** Cuando se selecciona, lo que permite al usuario ajustar el nivel de volumen de la muestra seleccionada actualmente
el uso de la rueda (15). Este control también se puede utilizar para extraer una muestra. Si el nivel se establece en 0% el símbolo
se abrirá pidiéndole que confirme la eliminación de la muestra. **Largo pulse este botón para acceder al editor de muestras de**
la ranura de la muestra seleccionada.
Botón 8. **Tune / Pan:** Cuando se selecciona, esto permite al usuario ajustar con precisión la frecuencia de reproducción de la muestra utilizando

la rueda (15) para controlar la corrección, de -50 centésimas a +50 centésimas. **Largo pulse este botón para cambiar a y desde el modo Pan lugar. Una vez en el modo panorámico, utilice la rueda (15) a la sartén una muestra individual en el campo estéreo.**

Clave 9. **Raíz:** Cuando se selecciona, esto permite al usuario establecer qué tecla representa la sintonización de base de la muestra. Usar la rueda (15) para establecer la clave o largo pulse el botón Root Key a continuación, pulse la tecla deseada en la vista previa teclado (38). Por ejemplo, si la muestra WAV utilizado fue de una nota G5, entonces el rootkey debe establecerse G5 con el fin de garantizar la reproducción sintonizado correctamente.

10. **Clave baja:** Cuando se selecciona, lo que permite al usuario ajustar la nota más baja que debe utilizar el seleccionado actualmente muestra para la reproducción, el uso de la rueda (15) o por largo pulsando el botón Low Key luego pulsando el deseado tecla del teclado de vista previa (38). Esto es sobre todo útil en instrumentos multi-muestra donde cada muestra mapas correctamente a una serie particular de notas.

11. **Altas luces:** Cuando se selecciona, lo que permite al usuario ajustar la nota más alta que debe utilizar la actualidad muestra para la reproducción seleccionado, usando la rueda (15) o por largo pulsando el botón Low Key luego pulsando la tecla deseada en el teclado de vista previa (38). Esto es sobre todo útil en instrumentos multi-muestra que cada muestra los mapas correctamente a un rango particular de notas.

Botón 12. **Modo:** Cuando se selecciona, esto permite al usuario configurar el modo de reproducción de la actualmente seleccionada muestra, utilizando la rueda para alternar entre los modos.

Los diferentes modos son:

Reproducir una vez: (por defecto) Reproduce la muestra completa cada vez que se toca una nota

Nota On / Off: Reproduce la muestra, siempre y cuando se lleva a cabo la nota

Loop Forward Reproduce la muestra de partida en el punto de inicio de bucle (13) hasta que alcanza el lazo Point (14), momento en el que se realiza un bucle en torno al punto de bucle de inicio de nuevo, y lo hace hasta que la nota es liberado.

Loop Forward Back Reproduce la muestra de partida en el punto de inicio de bucle (13) hasta que alcanza el Loop
Punto final (14), momento en el que empieza a jugar al revés hasta que llega al punto de bucle Nueva búsqueda,
y lo hace hasta que se libere la nota.
Intro + Loop Desvío comportamiento mismo bucle como "Loop Forward", excepto la reproducción siempre empieza en la
a partir de la muestra cuando la nota se jugó por primera vez.
Intro + Loop FwdBack comportamiento mismo bucle como "Loop Forward-Back", excepto la reproducción comienza siempre
al comienzo de la muestra cuando la nota se juega primero.
13. **Start Button:** Cuando se selecciona, esta permite al usuario establecer el punto en el que la muestra seleccionada actualmente
utilizará como punto de inicio para la reproducción y bucle, usando la rueda (15) o por largo pulsando este botón para
abrir el Punto Editor de bucles
Botón 14. **Final:** Cuando se selecciona, esta permite al usuario establecer el punto en el que la muestra seleccionada actualmente
utilizar como punto final para la reproducción y bucle, usando la rueda (15) o por largo pulsando este botón para llevar
hasta el punto de Editor de bucles
15. **Rueda: Este** utiliza para ajustar el valor del parámetro seleccionado por el botón activo.
Selector de Tipo 16. **Filtro:** Toque para cambiar. Las opciones son: Off - paso bajo - paso alto - BandPass más invertida
versiones de cada una. La versión invertida afecta a la sección sobre. En vez de ir de 0 a 1, invertir
les hace ir de 1 a 0
17. **Filtro regulador Cutoff: ajusta la** frecuencia a la que el filtro empieza a cortar.
18. **Filtro regulador Resonancia: Ajusta** la cantidad de resonancia producida por el filtro. Resonancia se define por
pequeños picos a frecuencias armónicas a la frecuencia de corte.
19. **Filtro mando ataque de la envolvente:** La cantidad de tiempo antes de corte alcanza el valor definido por el punto de corte
deslizador, declarando a 0
20. **Filtro Sobre Decay mando:** La cantidad de tiempo, después del período de ataque, para el punto de corte para ir desde el
valor del control deslizante hasta el nivel sustain.
21. **Filtro Sobre Sustain mando:** El valor de corte en la que se asiente, una vez que el período de ataque y decaimiento

han transcurrido y la nota se celebró, en relación con el control deslizante de corte.
22. **Filtro de mando del sobre de lanzamiento:** La cantidad de tiempo para el punto de corte para ir desde el nivel de sustain a 0.
23. **selector LFO Objetivo:** Establece que PCMSynth configuración valor es modificado por el LFO.
24. **selector LFO Waveform:** La forma de onda del LFO utiliza para modificar su valor objetivo.
25. **LFO Rate perilla** La velocidad a la que el LFO modifica su valor objetivo.
26. **perilla Profundidad LFO:** La cantidad de modificación theLFO aplica a su valor objetivo.
27. **Octave mando:** sintonización de frecuencia gruesa, de -3 a +3 octavas.
28. **Semis mando:** la sintonización de frecuencia, en semitonos (notas regulares en un teclado)
29. **Cents Knob:** frecuencia de sintonización fina, en céntimos.

---

30. **Perilla del volumen ataque de la envolvente:** La cantidad de tiempo antes de que el volumen alcanza el 100%, indicando a 0
31. **Volumen Sobre Decay mando:** La cantidad de tiempo, después del período de ataque, para el volumen para ir de
100% hasta el nivel de sustain.
32. **Volumen Sobre Sustain mando:** El volumen en el que se asiente, una vez que el ataque y el período de decadencia tienen
transcurrido y la nota se mantiene.
33. **Perilla del volumen del sobre de lanzamiento:** La cantidad de tiempo para el volumen para ir desde el nivel de sostenido hasta
0.
34. **Salida de la perilla de volumen:** El volumen de salida final de la PCMSynth.
35. **Salida de VU metro:** Indicado el nivel en el cual el PCMSynth se outputing señal. Si esto alcanza rojo, luego
el PCMSynth tendrá salida sonido distorsionado.
36. **Mute / Solo botones:** Estos botones enlaza con los de la mesa de mezclas y se utilizan para cortar esta máquina desde
la mezcla final o escuchar **sólo que esta** máquina.
37. **Botones de Polifonía y pantalla: Establece** el número de notas que pueden estar activas a la vez. Si el pedido
número de notas supera el recuento de la polifonía, una voz se robaron de los más antiguos nota de juego.

38. **Vista previa de Teclado:** Este teclado se utiliza para tocar notas para ayudar en el diseño de sonidos con el PCMSynth.
39. **Octave botones:** sube o baja de la octava de la vista previa del teclado.

BassLine
Descripción
El Bassline es un sintetizador monofónico plomo vagamente inspirado en el legendario Roland TB-303. Se compone de una
oscilador individual (2 formas de onda) que se ejecuta a través de un filtro resonante envolvente modulada, con LFO y Distorsión
efecto. El video tutorial bassline muestra cómo funciona.
IU Referencia
1. Etiqueta **de la máquina:** Esta se utiliza para identificar la máquina en varios lugares en toda la aplicación. Su valor puede ser
cambiado a través de una acción a largo prensa (etiqueta cambia de color para indicar un toque éxito). A largo exitosa
prensa, un teclado que ofrece cambiar el nombre aparecerá la máquina. Utilice esta opción para identificar una máquina en un bastidor
configuración en la que puede haber más de una instancia de la misma máquina.
2. **LCD preset:** Esta pantalla muestra el nombre del último preset cargado y se utiliza para cargar presets. Un preset es
un archivo guardado que contiene las posiciones de todos los mandos y controles. Para cargar un preset, toque la pantalla LCD preestablecido.
Con ello se abre un explorador de archivos con una lista de presets guardados para elegir.
3. **botón Guardar ajuste preestablecido:** Este botón le permite guardar sus propios preajustes en el disco para su uso posterior. Al pulsar este

---

botón, aparecerá un teclado que le des un nombre al preset. Los presets son almacenados en el exterior
almacenamiento en / cáustica / presets / línea de bajo.
4. **selector de onda:** Toque para cambiar, 2 formas de onda para elegir; Diente de sierra y de la plaza
5. **Pulso mando Ancho:** Cuando el selector de forma de onda (3) está en **onda cuadrada,** este mando controlará el deber
ciclo de la onda cuadrada. . A partir de 1% a 50% **Nota: este control no tiene ningún efecto sobre el diente de sierra**
forma de onda.

6. **Tune mando:** la sintonización de frecuencia del oscilador, en semitonos. + 1 / -1 octava.
7. **perilla Cutoff: ajusta la** frecuencia a la que el filtro empieza a cortar.
Potenciómetro Resonance 8.: Ajusta la cantidad de resonancia producida por el filtro. Resonancia está definido por pequeña
picos a frecuencias armónicas a la frecuencia de corte.
9. **perilla envolvente de modulación:** Controla la cantidad de cambio de filtro durante la vida de cada nota.
10. **perilla Decay: controla** el tiempo de vida de cada nota.
11. **perilla Acento:** Controla el volumen agregado de notas con
el **(15)** modificador **Accent.**
12. **Salida de la perilla de volumen:** El volumen de salida final de la línea de bajo.
13. **Salida de VU metro:** Indica el nivel en el que la línea de bajo se outputing señal. Si esto alcanza rojo, luego
la salida de voluntad línea de bajo distorsionado sonido.
14. **Baja Frecuencia Oscilador Objetivo: establece** que el valor de configuración de línea de bajo se modifica por el LFO (Pulso
anchura, filtro de corte o de volumen)
15. **LFO Rate perilla** La velocidad a la que el LFO modifica su valor objetivo.
16. **perilla Profundidad LFO:** La cantidad de modificación del LFO se aplica a su valor objetivo.
17. **mando LFO Fase: Ajusta** el tiempo de la onda sinusoidal se usa para modular el objetivo LFO. Esta es una sincronización compensar
valor en relación con el tempo de la canción.
18. **Distorsión Programa Knob:** Establece qué programa distorsión es activa (Off, OverDrive, Saturación, Foldback,
Pelusa)
Control de ganancia 19. **Distorsión Pre:** Pre-amplificación utilizado para enviar la señal más allá del umbral del programa elegido.
Perilla 20. **Distorsión Cantidad:** La cantidad de distorsión aplicada a la señal por encima del umbral.
21. **Distorsión Publicar control de ganancia** después de la amplificación utiliza para compensar el volumen de salida del algoritmo de distorsión.
22. **Mute / Solo botones:** Estos botones enlaza con los de la mesa de mezclas y se utilizan para cortar esta máquina desde
la mezcla final o escuchar **sólo que esta** máquina.
Botón de deslizamiento 23. **Legacy:** Cuando se pulsa, este botón controla el modo de planeo del sintetizador línea de bajo. Legado
Modo doesn 'uso superposición notas para determinar el tiempo de planeo y se ofrece todo para el apoyo canción legado.

24. **Vista previa de Teclado:** Este teclado se utiliza para tocar notas para ayudar en el diseño de sonidos con la línea de bajo.
25. **Octave botones:** sube o baja de la octava de la vista previa del teclado.
26. **Nota El LED:** Este LED se ilumina cuando se activa una nota.

BeatBox
Descripción
La BeatBox es una caja de ritmos basada en muestras. Cuenta con 8 canales de salida estéreo. Aquí hay un tutorial
vídeo que muestra cómo usarlo.
IU Referencia
1. Etiqueta **de la máquina:** Esta se utiliza para identificar la máquina en varios lugares en toda la aplicación. Su valor puede ser
cambiado a través de una acción a largo prensa (etiqueta cambia de color para indicar un toque éxito). A largo exitosa
prensa, un teclado que ofrece cambiar el nombre aparecerá la máquina. Utilice esta opción para identificar una máquina en un bastidor
configuración en la que puede haber más de una instancia de la misma máquina.
2. **LCD preset:** Esta pantalla muestra el nombre del último preset cargado y se utiliza para cargar presets. Un preset es
un archivo guardado que contiene un enlace a todas las muestras utilizadas, así como las posiciones de cada mando. Para cargar un preset,
tocar la pantalla LCD preestablecido. Con ello se abre una lista de presets guardados para elegir.

---

3. **botón Guardar ajuste preestablecido:** Este botón le permite guardar sus propios preajustes en el disco para su uso posterior. Al pulsar este
botón, aparecerá un teclado que le des un nombre al preset. Los presets son almacenados en el exterior
almacenamiento en / cáustica / presets / beatbox.
Botón Opciones 4. **Kit:** Este botón nos lleva a la pantalla Opciones de BeatBox Kit .
5. **Mute / Solo botones:** Estos botones enlaza con los de la mesa de mezclas y se utilizan para cortar esta máquina desde
la mezcla final o escuchar **sólo que esta** máquina.
6. **Salida de control de volumen:** El volumen de salida final de la BeatBox.
7. **Salida VU metro:** Indica el nivel en el que la BeatBox se outputing señal. Si esto alcanza rojo, luego
la BeatBox tendrá salida sonido distorsionado.

8. **Channel Mute / Solo botones:** Estos botones se utilizan para cortar este canal desde la década de beatbox
mezcla de salida o escuchar **sólo** a este canal.
9. **Muestra Nombre del LCD:** Muestra el nombre de la muestra cargada.
10. Botón **de carga de la muestra:** Pulse este botón para reemplazar o cargar una muestra en este canal. Al pulsar este traerá
un explorador de archivos para elegir su muestra.
11. **perilla de Sintonía: Controla** el tono de la muestra.
12. **Golpe mando:.** Controla la rapidez con la muestra se desvanece en Se puede utilizar para quitar el pico ataque agresivo
en la mayoría de las percusiones.
13. **Decay perilla: controla la velocidad** de la muestra desvanece.
14. **perilla Pan:** Controla la posición de este canal en el espacio estéreo.
15. **Perilla del volumen:** El volumen de mezcla para este canal.
16. **Vista previa de botón Play:** Pulse para escuchar la muestra, ya que sonará cuando se activa a través del editor de patrón.

PadSynth
Descripción
El PadSynth utiliza una variante especial de la síntesis aditiva para producir sonido. El algoritmo utilizado fue creado por
Paul Nasca y se describe aquí . Se puede crear una variedad de sonidos pero lo hace bien para la nueva era cojines, campanas y
lavados coros. Los armónicos se dibujan en dos tablas que luego se mezclan y se reproducen para dar la PadSynth
su sonido. El video tutorial PadSynth muestra cómo utilizar esta máquina.
IU Referencia
Nota: Al pulsar uno de los botones de armónicos (7, 8) se puede acceder a los editores de armónicos, donde se puede establecer
volúmenes para cada armónica tocando el interior de la zona de bar, así como la alta frecuencia de manchas o "ancho"
parámetro (más a la derecha, barra amarilla)

---

1. Etiqueta **de la máquina:** Esta se utiliza para identificar la máquina en varios lugares en toda la aplicación. Su valor puede ser
cambiado a través de una acción a largo prensa (etiqueta cambia de color para indicar un toque éxito). A largo exitosa
prensa, un teclado que ofrece cambiar el nombre aparecerá la máquina. Utilice esta opción para identificar una máquina en un bastidor

configuración en la que puede haber más de una instancia de la misma máquina.
2. Nota **El LED:** Este LED se ilumina cuando se activa una nota.
3. **LCD preset:** Esta pantalla muestra el nombre del último preset cargado y se utiliza para cargar presets. Un preset es
un archivo guardado que contiene las posiciones de todos los mandos, así como muestras utilizadas. Para cargar un preset, toca el
LCD preestablecido. Con ello se abre una lista de presets guardados para elegir. Para desplazarse entre las memorias en un
directorio, deslizar a izquierda o derecha en la pantalla LCD preestablecido.
4. **botón Guardar ajuste preestablecido:** Este botón le permite guardar sus propios preajustes en el disco para su uso posterior. Al pulsar este
botón, aparecerá un teclado que le des un nombre al preset. Los presets son almacenados en el exterior
almacenamiento en / cáustica / presets / padsynth.
5. Botón **Copiar: Al pulsar** este botón, mientras que en vista de la tabla armónica (7 u 8) se copia el contenido de la otra
tabla armónica en la actual.
6. **botón Intercambiar: Al pulsar** este botón reemplazará valores armónicos mesa 1 con los valores de la tabla 2 y
reemplazar los valores armónicos mesa 2 con los valores de la tabla 1.
7. **Tabla Armónica 1 botón:** Cuando se pulsa, la vista central cambia a mostrar armónica tabla armónica de 1
niveles de edición. Cada barra vertical representa un armónico y el valor vertical para cada barra representa el
volumen de ese armónico en el sonido de salida. El extremo derecho (amarillo) Barra controla la cantidad de alta
manchas frecuencia o "anchura" aplicado a los armónicos.
8. **Tabla Armónica 2 botón:** Cuando se pulsa, la vista central cambia a mostrar armónica tabla armónica de 2
niveles de edición. Cada barra vertical representa un armónico y el valor vertical para cada barra representa el
volumen de ese armónico en el sonido de salida. El extremo derecho (amarillo) Barra controla la cantidad de alta
manchas frecuencia o "anchura" aplicado a los armónicos.

---

9. **Botón de control:** Cuando se pulsa, la opinión de Central cambiará para mostrar los botones de control para dar forma a la
Sonido de PadSynth (controla 12-31).
10. **Salida de la perilla de volumen:** El volumen de salida final de la PCMSynth.

11. **Salida de VU metro:** Indicado el nivel en el cual el PCMSynth se outputing señal. Si esto alcanza rojo, luego
el PCMSynth tendrá salida sonido distorsionado.
12. **LFO1 Target selector:** Establece que PadSynth valor de configuración se modifica por LFO1.
13. **LFO1 Rate perilla** La velocidad a la que el LFO1 modifica su valor objetivo.
Perilla de profundidad 14. **LFO1:** La cantidad de LFO1 modificación se aplica a su valor objetivo.
Perilla 15. **LFO1 Fase:** LFO1 es tiempo sync'ed al ritmo. El mando de fase controla la relación entre el
Valor barrido LFO y el tiempo de compás.
16. **LFO2 Target selector:** Establece que PadSynth valor de configuración se modifica por LFO2.
17. **LFO2 Rate perilla** La velocidad a la que el LFO2 modifica su valor objetivo.
18. **perilla Profundidad LFO2:** La cantidad de LFO2 modificación se aplica a su valor objetivo.
19. **perilla LFO2 Fase:** LFO2 es tiempo sync'ed al ritmo. El mando de fase controla la relación entre el
Valor barrido LFO y el tiempo de compás.
20. **perilla Morph:** Controla la mezcla entre las dos tablas de armónicos. Si se utiliza el sobre morph, este mando
Define el valor máximo de la dotación alcanzará.
21. **botón Morph Envelope:** Se utiliza para alternar el uso del sobre de metamorfosis.
22. **perilla Morph ataque de la envolvente:** La cantidad de tiempo antes de metamorfosis alcanza el valor definido por la metamorfosis
perilla, declarando a 0
23. **Morph Envelope Decay mando:** La cantidad de tiempo, después del período de ataque, para la metamorfosis valorHasta ir de
el principal valor perilla para el nivel de sustain.
24. **Morph Envelope Sustain mando:** El valor de la metamorfosis a la que resolver, una vez que el período de ataque y decaimiento
han transcurrido y la nota se celebró, en relación con la perilla de metamorfosis.
25. **perilla Morph Envelope Release:** La cantidad de tiempo para que el valor de metamorfosis que van desde el nivel de sostenido abajo
a 0.
26. **Tabla mando 1 Ganancia:** Establece el volumen relativo de la producción de mesa armónicos de 1

27. **Tabla mando 2 Ganancia:** Establece el volumen relativo de la producción de mesa armónicos de 2
28. **Perilla del volumen ataque de la envolvente:** La cantidad de tiempo antes de que el volumen alcanza el 100%, indicando a 0
29. **Volumen Sobre Decay mando:** La cantidad de tiempo, después del período de ataque, para el volumen para ir de
100% hasta el nivel de sustain.
30. **Volumen Sobre Sustain mando:** El volumen en el que se asiente, una vez que el ataque y el período de decadencia tienen
transcurrido y la nota se mantiene.
31. **Perilla del volumen del sobre de lanzamiento:** La cantidad de tiempo para el volumen para ir desde el nivel de sostenido hasta
0.
32. **Mute / Solo botones:** Estos botones enlaza con los de la mesa de mezclas y se utilizan para cortar esta máquina desde
la mezcla final o escuchar **solamente** esta máquina.
33. **Vista previa de Teclado:** Este teclado se utiliza para tocar notas para ayudar en el diseño de sonidos con el PCMSynth.
34. **Octave botones:** sube o baja de la octava de la vista previa del teclado.

8BitSynth
Descripción
El 8BitSynth no se basa en métodos de síntesis típicos para generar sonido. Más bien se basa en una 8bit virtuales
procesador de evaluar una expresión y emitir el resultado de la expresión como de audio. Cualquier combinación válida de
números y operadores mathmatical se pueden utilizar para elaborar la expresión, y se permite una variable: tiempo
(t). Debido a que los cálculos se hacen en 8 bits, números mayores que 256 se envuelven a 0, lo que garantiza que la señal es
siempre dentro de un cierto rango. Si bien hay algunos trucos para conseguir ciertos resultados, esto no es un sintetizador en el que
establecido para producir un sonido particular, sino más bien un lugar para experimentar y ser sorprendido por lo que cree.
Debido a que la salida es de 8 bits, este sintetizador produce un tanto distorsionada suena adecuado para chiptunes, dubstep o
electrónica experimental. El video tutorial 8BitSynth muestra cómo utilizar esta máquina.

IU Referencia

1. **etiqueta de la máquina:** Esta se utiliza para identificar la máquina en varios lugares en toda la aplicación. Su valor puede ser

cambiado a través de una acción a largo prensa (etiqueta cambia de color para indicar un toque éxito). A largo exitosa
prensa, un teclado que ofrece cambiar el nombre aparecerá la máquina. Utilice esta opción para identificar una máquina en un bastidor
configuración en la que puede haber más de una instancia de la misma máquina.

2. **LCD preset:** Esta pantalla muestra el nombre del último preset cargado y se utiliza para cargar presets. Un preset es
un archivo guardado que contiene las posiciones de todos los mandos, así como muestras utilizadas. Para cargar un preset, toca el
LCD preestablecido. Con ello se abre una lista de presets guardados para elegir. Para desplazarse entre las memorias en un
directorio, deslizar a izquierda o derecha en la pantalla LCD preestablecido.

3. **botón Guardar ajuste preestablecido:** Este botón le permite guardar sus propios preajustes en el disco para su uso posterior. Al pulsar este
botón, aparecerá un teclado que le des un nombre al preset. Los presets son almacenados en el exterior
almacenamiento en / cáustica / presets / padsynth.

4. **Nota El LED:** Este LED se ilumina cuando se activa una nota.

5. **perilla Blend AB:** Este mando controla la mezcla de salida entre la expresión A y B expresión

6. **Octava mando:** sintonización de frecuencia gruesa para el evaluador de expresiones, desde -4 a 4 octavas.

7. **Semis Knob:** sintonización de frecuencia para el evaluador de expresiones, en semitonos (notas regulares en un teclado)

8. **Cents Knob:** frecuencia de sintonización fina para el evaluador de expresiones, en céntimos.

9. **Salida de control de volumen:** El volumen de salida final de la PCMSynth.

10. **Salida de VU metro:** Indicado el nivel en el cual el PCMSynth se outputing señal. Si esto alcanza rojo, luego
el PCMSynth tendrá salida sonido distorsionado.

11. **ventana de Expresión:** Aquí es donde se muestra su expresión. Al tocar una vez dentro de la expresión
ventana coloca el cursor en la posición tocada. Largo presionando la ventana de expresión ofrecerá copiar
el contenido de la otra de expresión en el que se encuentra seleccionado.

12. **interruptor de selección de Expresión:** Selecciona el que la expresión se muestra en la ventana de expresión y que
expresión se edita.
13. **Expresión teclado de programación:** Contiene varias teclas numéricas y del operador, así como la variable tiempo
, paréntesis, y una tecla clave (T) de retroceso (<). Operadores:
^ Bitwise OR exclusiva (XOR). Para cada bit, resultado es 0 si ambos lados son 1 o 0, y el resultado es 1
de otra manera.
Y AND bit a bit. Para cada bit, establece en 1 sólo si los números de ambos lados son 1
| OR bit a bit. Para cada bit, el valor 1 si uno de los números en ambos lados es de 1
<< Shift izquierda. Desplaza todos los bits a la izquierda por la cantidad especificada (equivalente a multiplicar por potencias de
2)
>> Desplazamiento a la derecha. Desplaza todos los bits a la derecha por la cantidad especificada (equivalente de dividir por potencias de
2)
+ Suma aritmética estándar.
- Sustracción aritmética estándar.
* Multiplicación aritmética estándar.
/ Standard división aritmética.
% Módulo (aka resto) parte de una división
(Y) Los paréntesis, usado para forzar el orden de evaluación.
14. **Mute / Solo botones:** Estos botones enlaza con los de la mesa de mezclas y se utilizan para cortar esta máquina desde
la mezcla final o escuchar **solamente** esta máquina.
15. **Vista previa de Teclado:** Este teclado se utiliza para tocar notas para ayudar en el diseño de sonidos con el PCMSynth.
16. **Octave botones:** sube o baja de la octava de la vista previa del teclado.

Modular
Descripción
El Modular Synth es un sintetizador de donde se puede armar su propio sintetizador de componentes. Los componentes son
seleccionado de un catálogo, colocado y enrutado. Un modular recién colocado está vacía y no contiene componentes. Toque
dentro de una de las ranuras de componentes para abrir el catálogo de componentes. La salida puede ser mono o estéreo,

dependiendo de la salida de enrutamiento El video tutorial modular muestra cómo utilizar esta máquina. Mucho puede ser aprendido por
el estudio de los diversos presets incorporados.

IU Referencia

Vista frontal

Vista trasera

---

1. **etiqueta de la máquina:** Esta se utiliza para identificar la máquina en varios lugares en toda la aplicación. Su valor puede ser
cambiado a través de una acción a largo prensa (etiqueta cambia de color para indicar un toque éxito). A largo exitosa
prensa, un teclado que ofrece cambiar el nombre aparecerá la máquina. Utilice esta opción para identificar una máquina en un bastidor
configuración en la que puede haber más de una instancia de la misma máquina.
2. **Nota El LED:** Este LED se ilumina cuando se activa una nota.
3. **LCD preset:** Esta pantalla muestra el nombre del último preset cargado y se utiliza para cargar presets. Un preset es
un archivo guardado que contiene un enlace a todas las muestras utilizadas, así como las posiciones de cada mando. Para cargar un preset,
tocar la pantalla LCD preestablecido. Con ello se abre una lista de presets guardados para elegir.
4. **botón Guardar ajuste preestablecido:** Este botón le permite guardar sus propios preajustes en el disco para su uso posterior. Al pulsar este
botón, aparecerá un teclado que le des un nombre al preset. Los presets son almacenados en
/ cáustica / presets / modular.
5. **Eliminar botón de componente:** Pulse este botón para seleccionar un componente de quitar. Eliminación de un componente
borra todos los cables de enrutamiento desde y hacia él.
6. **botón** Flip: Este botón alterna entre el frente y leyó vista del sintetizador modular. La vista frontal contiene
los mayores perillas y controles, mientras que la vista trasera es donde se hacen los ajustes de ganancia y rutas de alambre.
7. **botón del teclado de vista** previa: Este botón alterna la visibilidad del teclado vista previa para el sintetizador modular. En
con el fin de maximizar el área de componentes, el teclado de vista previa no está presente de forma predeterminada.
8. **Mute / Solo botones:** Estos botones enlaza con los de la mesa de mezclas y se utilizan para cortar esta máquina desde
la mezcla final o escuchar **solamente** esta máquina.

9. **Salida de control de volumen:** El volumen de salida final del sintetizador modular.
10. **Salida de VU metro:** Indica el nivel al que el Modular está outputing señal. Si esto alcanza rojo, luego
la salida de voluntad Modular distorsiona el sonido.
11. **componente modular:** Hay muchos tipos diferentes de componentes modulares, teniendo cada uno una función particular
en la forma en que trata a la señal que va a través de él.
12. **bahía Componente:** Para colocar componentes, toque el interior de una de las bahías de componentes y el catálogo de componentes
será mostrado. Una vez colocado, algunos componentes abarcan 1 bahía algún lapso de 2 bahías. Si el catálogo se crió
en una bahía donde sólo hay espacio para 1, el catálogo componente no permitir la selección de piezas de gran tamaño.
13. **Vista previa de teclado pinza:** Una vez, visible (7), el teclado de vista previa se puede mover verticalmente arrastrando
esta zona de agarre.
14. **Vista previa de Teclado:** Este teclado se utiliza para tocar notas para ayudar en el diseño de sonidos con el modular.
Alternar su visibilidad usando el botón del teclado (7)

---

15. **Octave botones:** sube o baja de la octava de la vista previa del teclado.
16. **Nota jack señal** CV: La tensión de control de la nota (CV) es una señal que representa la nota tocada. Ruta de este
señal a "observar" entradas en componentes del generador de sonido, por ejemplo.
17. **Nota jack señal de** velocidad: La velocidad de la nota es una señal que representa la velocidad asociada a la nota
jugado. Velocidad Normalmente se refleja como un cambio en el volumen de salida y si eso es todo lo que quiere, esta ruta
indicar al "Volumen Mod" de entrada (22). Sin embargo, porque esta es una señal de control periódico que se pueden dirigir a
controles de filtro o más creativos utiliza también.
18. **jack señal rueda** Mod: Esta señal de control representa el valor de la rueda de modulación en un conectado
Controlador MIDI. Esta señal no tiene efecto sin un controlador MIDI conectado.
19. **toma de salida Izquierda /** Mono: Se trata de la salida de audio principal del Modular (enrutamiento para los efectos y del mezclador después
ajustes de volumen).

20. **Salida de la perilla de ajuste de** ganancia: Se utiliza para controlar el volumen de salida para la conexión modular, y deja la
perilla de volumen principal (9) libre para uso general y automatización.
21. **toma de salida de** Derecho: Si una señal se envía a la toma de salida de la derecha, se supondrá que el sintetizador debe
salida de señales correctas como parte de una salida estéreo para el sintetizador e izquierdo.
22. **jack modulación de** volumen: Tienda un singal de control a esta toma de entrada para afectar el volumen global de la
Volumen de salida del parche modular.
23. **Componente toma de** conexión: más a la izquierda tomas de conexión en componentes modulares son generalmente *Entradas* y
por lo tanto recibirán una señal de control. Más a la derecha tomas de conexión son generalmente *salidas* y se pueden dirigir a uno o
muchas entradas arrastrando desde la toma de salida de la toma de entrada deseada (s).
24. **alambre de enrutamiento:** Los cables se colocan automáticamente cuando se realiza una conexión entre una toma de salida y un
toma de entrada (23)

Órgano
Descripción
Los modelos de órganos de un órgano con barra similar a la combinación de altavoces Leslie Hammond B3 y. Sonido es creado por
tirando en 9 barras de tracción, cada uno representando un armónico diferente. El sonido se hace pasar a continuación a través de un altavoz rotativo
simulador (Leslie) y la unidad de sobremarcha. El video tutorial de órganos muestra cómo utilizar esta máquina.
IU Referencia
1. **etiqueta de la máquina:** Esta se utiliza para identificar la máquina en varios lugares en toda la aplicación. Su valor puede ser
cambiado a través de una acción a largo prensa (etiqueta cambia de color para indicar un toque éxito). A largo exitosa
prensa, un teclado que ofrece cambiar el nombre aparecerá la máquina. Utilice esta opción para identificar una máquina en un bastidor
configuración en la que puede haber más de una instancia de la misma máquina.
2. **LCD preset:** Esta pantalla muestra el nombre del último preset cargado y se utiliza para cargar presets. Un preset es
un archivo guardado que contiene las posiciones de todos los mandos y controles. Para cargar un preset, toque la pantalla LCD preestablecido.

Con ello se abre un explorador de archivos con una lista de presets guardados para elegir.

---

3. **botón Guardar ajuste preestablecido:** Este botón le permite guardar sus propios preajustes en el disco para su uso posterior. Al pulsar este
botón, aparecerá un teclado que le des un nombre al preset. Los presets son almacenados en el exterior
almacenamiento en / cáustica / presets / órgano.
4. **Salida VU metro:** Indica el nivel en el que el órgano se outputing señal. Si esto llega a ROJO, entonces el
voluntad órgano de salida distorsionada del sonido.
5. **Tirantes:** Tire hacia abajo de las barras de tracción para determinar la amplitud de cada armónico. Una barra de tiro sacó todo
La bajada salidas a todo volumen.
6. **perilla Tone Percusión:** Controla el equilibrio armónico para el sonido de la percusión. Corresponde totalmente a la izquierda
la "armónica 4, corresponde plenamente el derecho a la 2
2.3
" armónico
7. **Percusión Decay perilla:** Controla lo rápido que decae el sonido de percusión para silenciar. Cuando volvió a la
tiempo mínimo (totalmente a la izquierda), el efecto de percusión está apagado.
8. **mando Leslie Velocidad:** Controla la velocidad de rotación de los altavoces rotatorios simulados en la unidad de Leslie.
9. **perilla Profundidad Leslie:** Controla la cantidad de efecto de rotación mezclado en la salida final.
10. **perilla Drive:** Controla la cantidad de distorsión aplicada a la señal de salida. (Esta es una sobremarcha muy leve)
11. **Salida de la perilla de volumen:** El volumen de salida definitiva del órgano.
12. **Mute / Solo botones:** Estos botones enlaza con los de la mesa de mezclas y se utilizan para cortar esta máquina desde
la mezcla final o escuchar **solamente** esta máquina.
13. **Vista previa de Teclado:** Este teclado se utiliza para tocar notas para ayudar en el diseño de sonidos con el órgano.
14. **Octave botones:** sube o baja de la octava de la vista previa del teclado.

Vocoder
Descripción

El vocoder es una máquina especial, ya que actúa más como un efecto de un sintetizador independiente. *Dos* señales son
necesario para hacer el trabajo vocoder por lo que es importante entender los conceptos básicos de codificación de voz. **Si su vocoder**
no parece jugar en modo de patrón, leer o ver el video tutorial ...
El principio básico del vocoder se toma la señal moduladora, la analiza para el contenido de frecuencia a lo largo de cada uno de los
8 bandas, a continuación, utiliza los valores de las frecuencias de ganancia para filtrar la señal de salida o portador. Fuentes de modulación típicos
incluir las voces o instrumentos naturales
Debido a que el codificador de voz permite 6 posibles fuentes de moduladores, es importante no sólo para
colocar notas para el sintetizador de soporte, sino también para seleccionar una fuente de modulación en el patrón
editor *mediante la introducción de datos de notas en la octava inferior* (C1). Esto dio lugar a "nota" cuenta la aplicación
cuándo iniciar la señal de modulador y puede ser utilizado para reiniciar un modulador o conmutador
moduladores de mitad de camino a través de un patrón.
El video tutorial vocoder muestra cómo utilizar esta máquina.
IU Referencia

---

1. **etiqueta de la máquina:** Esta se utiliza para identificar la máquina en varios lugares en toda la aplicación. Su valor puede ser
cambiado a través de una acción a largo prensa (etiqueta cambia de color para indicar un toque éxito). A largo exitosa
prensa, un teclado que ofrece cambiar el nombre aparecerá la máquina. Utilice esta opción para identificar una máquina en un bastidor
configuración en la que puede haber más de una instancia de la misma máquina.
2. **Nota El LED:** Este LED se ilumina cuando se activa una nota.
3. **información Modulador:** Esta pantalla muestra el nombre del modulador seleccionado en ese momento, así como la
el poder de entrar en cada banda de frecuencia al jugar.
4. **botón modulador de carga:** Al pulsar este botón se abrirá un explorador de archivos que le permite cargar un archivo WAV como su
fuente de modulación para el modulador de la ranura seleccionada.
5. **botón Borrar modulador:** Al pulsar este botón se borrará toda la información modulador para el seleccionado
modulador.

6. **botón editor de la muestra:** Al pulsar este botón se iniciará el Editor de muestras donde se puede grabar un nuevo
forma de onda de modulación o manipular una ya existente.
7. **botón selector de la máquina:** Al pulsar este botón ciclo voluntad a través de las máquinas en el rack y utilizar la
uno seleccionado como la fuente de modulación para el modulador de la ranura seleccionada.
8. **selector ranura** Modulación: Seleccione de entre 6 fuentes de modulación diferentes. El modulador seleccionado será
la de jugar cuando se tocan las notas en el teclado de vista previa.
9. **Carácter controles deslizantes de EQ de control:** Controla el equilibrio de frecuencias en el sonido portador vocoder resultante.
10. **Selector de Carrier:** Elija entre el oscilador interno o cualquier otro equipo en el rack como el portador
señal que se vocoder.
11. **enviar notas a botón portadora:** Cuando se pulsa, notas del editor de patrones del vocoder serán enviados a la
soporte externo (si está seleccionado en el 10)
12. **Selector de onda:** Seleccione entre dientes de sierra o cuadrada como la forma de onda de la portadora interna
osciladores de sintetizador.
13. **perilla Unison:** Controla el +/- desafinación entre los osciladores individuales en el sintetizador portadora interna.
14. **perilla Sub:** Controla el volumen de la mezcla de la sub-oscilador (1 octava por debajo de la nota) en el sintetizador portadora interna.
15. **perilla de** Ruido: Controla el volumen de la mezcla del generador de ruido blanco en el sintetizador portadora interna.

---

16. **perilla Slew:** Controla la velocidad máxima de cambio de la respuesta de frecuencia (articulación) entre
modulador y el portador.
17. **Alta Frecuencia botón Bypass:** Controla el volumen de contenido de alta frecuencia en el modulador que obtiene
mezclado en el resultado vocoder final.
18. **perilla seco:** Controla el volumen del modulador que consigue mezclar en el resultado vocoder final.
19. **Salida de la perilla de volumen:** El volumen final de salida del vocoder.
20. **Salida de VU metro:** Indica el nivel en el que el vocoder se outputing señal. Si esto alcanza rojo, luego
la salida voluntad vocoder sonido distorsionado.

21. **Mute / Solo botones:** Estos botones enlaza con los de la mesa de mezclas y se utilizan para cortar esta máquina desde
la mezcla final o escuchar **solamente** esta máquina.
22. **Botones de Polifonía y pantalla:** Establece el número de notas que pueden estar activas a la vez. Si el pedido
número de notas supera el recuento de la polifonía, una voz se robaron de los más antiguos nota de juego.
23. **Vista previa de Teclado:** Este teclado se utiliza para tocar notas para ayudar en el diseño de sonidos con el subsynth.
24. **Octave botones:** sube o baja de la octava de la vista previa del teclado.

FM Synth
Descripción
El FMSynth es un sintetizador de modelado 3-operador que utiliza la modulación de frecuencia (a través de una modulación de fase
algoritmo) para producir sonido. Cada operador es controlado por un sobre por separado y hay 5 maneras diferentes a
combinar los operadores. El video tutorial FMSynth muestra cómo utilizar esta máquina.
IU Referencia
1. **etiqueta de la máquina:** Esta se utiliza para identificar la máquina en varios lugares en toda la aplicación. Su valor puede ser
cambiado a través de una acción a largo prensa (etiqueta cambia de color para indicar un toque éxito). A largo exitosa
prensa, un teclado que ofrece cambiar el nombre aparecerá la máquina. Utilice esta opción para identificar una máquina en un bastidor
configuración en la que puede haber más de una instancia de la misma máquina.
2. **Nota El LED:** Este LED se ilumina cuando se activa una nota.
3. **LCD preset:** Esta pantalla muestra el nombre del último preset cargado y se utiliza para cargar presets. Un preset es
un archivo guardado que contiene las posiciones de todos los mandos y controles. Para cargar un preset, toque la pantalla LCD preestablecido.

Con ello se abre un explorador de archivos con una lista de presets guardados para elegir.
4. **botón Guardar ajuste preestablecido:** Este botón le permite guardar sus propios preajustes en el disco para su uso posterior. Al pulsar este
botón, aparecerá un teclado que le des un nombre al preset. Los presets son almacenados en el exterior

almacenamiento en / cáustica / presets / fmsynth.
5. **perilla Feedback Operator3:** Controla la cantidad de señal del operador 3 que se alimenta a sí mismo para
modulación
6. **Botón de velocidad Feedback Operator3:** Cuando se pulsa, la velocidad de nota afecta a la cantidad de realimentación se aplica a
operator3.
7. **Botón de velocidad Volumen:** Cuando se pulsa, la velocidad de nota afecta el volumen de salida del FMSynth.
8. **Salida de control de volumen:** El volumen de salida final de la FMSynth.
9. **Salida VU metro:** Indica el nivel al que el fmsynth se outputing señal. Si esto alcanza rojo, luego
la salida de voluntad fmsynth distorsiona el sonido.
10. **Selector Algoritmo:** Toque para cambiar, 5 algoritmos para elegir. Los diferentes algoritmos que cambian
operador que modula otro operador (s) y que los operadores se alimentan a la salida.
11. **selectores de destino del LFO:** Pulse uno o varios botones que tienen el LFO afecta estos parámetros. = A1
amplitud de operador 1, A2 = amplitud de operador 2, A3 = amplitud de operador 3, AO = amplitud de la
producción. F1 = frecuencia de operador 1, F2 = frecuencia del operador 2, F3 = frecuencia de operador 3.
12. **LFO Rate mando:** La velocidad a la que el LFO modifica su valor (s) objetivo.
13. **LFO perilla de Profundidad:** La cantidad de modificación del LFO se aplica a su valor (s) objetivo.
14. **mando Level:** El volumen de salida del operador. En caso de que el algoritmo seleccionado tiene este operador
la modulación de otra, esto determina la cantidad de modulación. En caso de que el algoritmo seleccionado tiene esta
operador outputing de mezcla final, esto determina el nivel de volumen de salida en la mezcla.
15. **Botón de velocidad Nivel:** Cuando se pulsa, la velocidad de nota afecta el nivel de operador.
16. **Octave mando:** sintonización de frecuencia gruesa para el operador, de -4 a +4 octavas.
17. **botón fija el tono:** Cuando se pulsa, el tono emitido desde este operador será fijo y determinado por el
octava y pomo semifinales. Es **no** seguir la nota tocada en el teclado.

18. **Semis mando:** la sintonización de frecuencia para el operador, en semitonos (notas regulares en un teclado)
19. (omitir recayendo)
20. **Perilla del volumen ataque de la envolvente:** La cantidad de tiempo antes de que el operador alcance el nivel definido por el
mando de nivel, declarando a 0.
21. **Volumen botón Ataque Sobre** Exp: Cuando se selecciona la curva de ataque será exponencial en lugar de lineal.
22. **Volumen Sobre Decay mando:** La cantidad de tiempo, después del período de ataque, para el nivel para ir desde el
valor de mando de nivel al nivel de sustain.
23. **Volumen botón Envelope Decay** Exp: Cuando se selecciona la curva de caída será exponencial en lugar de lineal.
24. **Volumen Sobre Sustain mando:** El valor de nivel de operador en el que se asiente, una vez que el ataque y decaimiento
han transcurrido período y la nota se celebró, en relación con el control de nivel.
25. **Volumen botón Envelope** Enlace: Cuando se selecciona, los valores de la decadencia y la liberación se vincularán. Algún cambio
a uno se reflejará en el otro.
26. **Perilla del volumen del sobre de lanzamiento:** La cantidad de tiempo para que el nivel que van desde el nivel de sustain a 0.
27. **Volumen botón Envelope Release** Exp: Cuando se selecciona la curva de liberación será exponencial en lugar de

---

lineal.
28. **Mute / Solo botones:** Estos botones enlaza con los de la mesa de mezclas y se utilizan para cortar esta máquina desde
la mezcla final o escuchar **solamente** esta máquina.
29. **Botones de Polifonía y pantalla:** Establece el número de notas que pueden estar activas a la vez. Si el pedido
número de notas supera el recuento de la polifonía, una voz se robaron de los más antiguos nota de juego.
30. **Vista previa de Teclado:** Este teclado se utiliza para tocar notas para ayudar en el diseño de sonidos con el fmsynth.
31. **Octave botones:** sube o baja de la octava de la vista previa del teclado.

Bastidor de efectos
El rack de efectos es donde se pueden colocar diversos efectos de inserción para dar forma aún más el sonido de cada máquina. Puedes

colocar hasta 2 efectos de inserción por máquina. La dirección de la señal es de arriba hacia abajo, es decir, el audio de la máquina
entra en el efecto superior (si está presente) luego se enviado al efecto de fondo más inserto (si está presente) y luego
en el del mezclador de la tira de entrada para esa máquina.
Para colocar un nuevo efecto, toque el interior de una ranura y selección efecto emergente vacío le preguntará qué efecto que desea
lugar. Para eliminar un efecto, toque la tecla "X" en la esquina inferior derecha del efecto. Todos los efectos pueden ser anuladas
(singla va a través sin tocar por el efecto) presionando la parte superior del efecto de donde su nombre es. El LED superior derecha
indica si el efecto está activo o no.

Tutoriales en vídeo

Distorsión y BitCrusher
Compresor
Flanger y Chorus
Phaser y AutoWah
Parametric EQ y Limitador

Vinilo Simulador
Filtro de peine y Gabinete Simulador
Estática Flanger y Delay
Reverb y Multi-Filter

Actualmente hay 16 efectos de inserción que se pueden colocar:

Distorsión

Programa: El algoritmo utilizado para distorsionar el sonido. Las opciones son Overdrive (amplificador de válvulas),
Saturación (limitador Soft-rodilla), Fuzz (limitador Hard-rodilla), Foldback (dobla la señal en sí mismo)
Pre: Pre-amplificación utilizado para enviar la señal más allá del umbral del programa elegido.
Cantidad: La cantidad de distorsión aplicada a la señal por encima del umbral.
Mensaje: Post-amplificación utilizado para compensar el volumen de salida del algoritmo de distorsión.

BitCrusher

Profundidad: La profundidad de bits, de 0 a 16 bits de
Tasa: La tasa de muestreo, a partir de 1 Hz a 44 KHz
Jitter: La cantidad de aleatoriedad en el control de la frecuencia
Wet: La relación de señal modificada a la señal original, de 0% a 100%

Compresor

Umbral: El volumen en el que el compresor arrancará modifiying la señal.
Ratio: La cantidad de reducción aplicado a la señal por encima del umbral
Ataque: El tiempo que tarda en llegar a la compresión total una vez que la señal por encima del umbral ha sido
detectado.
Prensa: El tiempo que rastrillos para apagar la compresión después de la señal ha pasado por debajo de la
límite.
Cadena lateral: La señal utilizada como un disparador para el compresor. El valor predeterminado es el equipo actual
canal pero se puede cambiar a cualquier línea de entrada en el mezclador (1-6)
Una cantidad de compresión VU al lado de la cadena lateral indica cuánto de la señal está siendo
eliminado a través de la compresión.

Flanger
Profundidad: La anchura de barrido en el rango de frecuencias.
Calificación: La velocidad a la que el efecto barre la gama de frecuencias.
Comentarios: La cantidad de señal de salida que se devuelve a la entrada para su procesamiento.
Wet: La relación de señal modificada a la señal original, de 0% a 100%
Forma de onda: Controla cómo oscila el flanger. Las señales pueden ser mono o estéreo, vinculado o
invertida, sinusoidal o trianglewave y oscilan solamente por encima o por encima y por debajo 0
Coro
Profundidad: El ancho de desafinación en el rango de frecuencia.
Tasa: La velocidad a la que el efecto barre la cantidad de desafinación.
Demora: El tiempo de retardo que se añade a la señal antes de que entre el coro.
Wet: La relación de señal modificada a la señal original, de 0% a 100%
Forma de onda: Controla cómo oscila el coro. Las señales pueden ser mono o estéreo, vinculado o
invertida, sinusoidal o trianglewave y oscilan solamente por encima o por encima y por debajo 0
Phaser
Baja: La frecuencia más baja del phaser barrerá a.
Alto: La frecuencia más alta del phaser barrerá a.
Profundidad: La anchura de barrido en el rango de frecuencias.
Tasa: La velocidad a la que el filtro de peine barre el rango de frecuencias.

Comentarios: La cantidad de señal de salida que se devuelve a la entrada para su procesamiento.

Auto-Wah
Velocidad: El tiempo de reacción para el filtro para ir de OFF a ON.
Profundidad: La cantidad máxima de corte aplicado a la señal entrante.
Cutoff: La frecuencia de corte para el filtro de paso de banda interna.
Resonancia: La cantidad resonancia para el filtro de paso de banda interna.
Wet: La relación de señal modificada a la señal original, de 0% a 100%
Paramétrico
EQ
Frecuencia: La frecuencia a la que aplicar la ecualización.
Ganancia: La ganancia de volumen para aplicar alrededor de la frecuencia seleccionada (aumento o corte).
Ancho de banda: El tamaño de las frecuencias de los alrededores que se verán afectados por la ecualización.
Limitador
Pre: La amplificación de la señal que va en el limitador
Mensaje: La amplificación de la señal después de que ha sido comprimido (ganancia de maquillaje).
Ataque: El tiempo que se necesita para iniciar de sujeción una vez que la señal más del 100% se ha detectado.
Prensa: El tiempo que rastrillos para detener sujeción después de la señal ha pasado por debajo del 100%.

Vinilo
Simulador
Polvo: La cantidad de polvo sonidos generados.
Scratch: La cantidad de cero sonidos generados.
Ruido: La cantidad de ruido de baja frecuencia generada.
Edad: La cantidad de filtrado de paso de banda aplicada a la señal entrante.
Mojado: La cantidad de señales generadas (polvo + scratch + ruido) que entrará en la señal original
Filtro de peine
Frecuencia: La frecuencia objetivo de que el filtro de peine es dejar pasar.
Reso: La cantidad de resonancia (feedback) en el filtro
Wet: La relación de señal modificada a la señal original, de 0% a 100%
Armario
Simulador

Ancho: ancho físico del gabinete simulado.
Altura: altura física del gabinete simulado.
Humedad: La cantidad de volumen de amortiguación que se produce en cada reflexión dentro de la simulación
armario
Tono: La atenuación de frecuencias que se produce en cada reflexión dentro del gabinete
Wet: La relación de señal modificada a la señal original, de 0% a 100%

Estático
Flanger
Retardo: La anchura de barrido en el rango de frecuencias.
Comentarios: La cantidad de señal de salida que se devuelve a la entrada para su procesamiento.
Wet: La relación de señal modificada a la señal original, de 0% a 100%
Forma de onda: Controla cómo oscila el flanger. Las señales pueden ser mono o estéreo, vinculado o
invertida, sinusoidal o trianglewave y oscilan solamente por encima o por encima y por debajo 0
Retrasar
Tiempo: El tiempo entre cada toma eco de la demora.
Comentarios: La cantidad de señal de salida que se devuelve a la entrada para su procesamiento.
Wet: La cantidad de señal modificada mezclado en la señal original, de 0% a 100%
(Selector Pattern): El tipo de demora, mono o estéreo LR de ping-pong o RL, conjunta o invertida
Reverb
Habitación: El tamaño de la cámara de reverberación simulado.
Humedad: La cantidad de volumen de amortiguación que se produce en cada reflexión reverberación.
Demora: El tiempo de retardo que se agrega a los ecos generados antes de que se mezclan en la salida.
Anchura: La separación estéreo de los ecos generados.
Wet: La cantidad de señal modificada mezclado en la señal original, de 0% a 100%

Multifiltro

Ventana de selección Tipo: Toque para cambiar el tipo de filtro y para ver cómo el filtro afectará entrante
señal
Freq: La frecuencia a la que el filtro actuará.
Reso: La resonancia de cada tipo de filtro (o ancho de banda en el caso de "Band Isolate")
Ganancia: La ganancia de volumen para aplicar alrededor de la frecuencia seleccionada (aumento o corte)

Mezclador
Descripción
El mezclador es donde la señal de cada máquina se agrega (o "mezclado") en el resultado final de audio que escuchas.
Hay 7 "tiras" en cada mesa de mezclas, y 2 posibles mezcladores en su estante. El primer mezclador corresponde a máquinas de 1-
7 y el segundo mezclador corresponde a máquinas 8-14 (si está presente)
IU Referencia
Cada tira tiene los siguientes controles que afectan la señal de sonido procedente de la máquina (una vez que ha pasado
a través de los efectos de inserción):
1. **EQ Perillas (graves, medios, altos):** Estos son los controles de ecualización que afectan el tono de la señal de audio, cada uno
componente o bien se puede amplificar o cortar.
2. **Efectos globales Enviar Perillas:** cantidad de la señal de audio de la máquina de control Estos se envía en cada uno mundial
efectuar para su procesamiento.
3. **Perillas Stereo:** El mando Pan controla la colocación de la señal de audio de la máquina en el estéreo de salida
panorama.

El mando Ancho controla un pequeño retraso entre la oreja izquierda y la derecha, esto da la impresión de que el sonido es
capturado de una fuente estéreo. Cuanto mayor sea el valor de anchura, más la separación estéreo en el sonido. Cuando
el control se centra no hay ningún retraso. Cuando el mando se gira a la izquierda el retraso es en el oído izquierdo y cuando
gira el mando hacia la derecha y luego demora es en el oído derecho.
4. **Mute / Solo Botones:** Mute detiene el audio de esta máquina entre en la mezcla de salida. Solo silencia a cabo todos los

máquina excepto el Solo'ed.
5. **Perilla de Volumen:** Controla el volumen final de esta máquina que se mezcla con el de salida. Esto también afecta a la
cantidad de señal enviada a los efectos globales.
6. **VU metro:** Indica el nivel al que esta máquina está outputing señal. Si esto llega a ROJO, entonces este
salida de voluntad máquina distorsiona el sonido en la mezcla final.
7. **Gaza Identificador Label:** Muestra el nombre de la máquina conectada a esta banda. *Consejo: Pulse dos veces en la etiqueta para
saltar rápidamente a la máquina.*

Dominar
Descripción
La sección principal es donde se configuran los efectos globales y donde se puede manipular el sonido combinado
de todos los instrumentos en el rack antes de que se dirige a la tarjeta de sonido. Hay dos ranuras de efectos de inserción, un semi-
paramétrica EQ, un efecto limitador, así como un control final volumen.
El video tutorial Master Effects muestra cómo utilizar esta máquina
IU Referencia
1. **Delay Loop de palanca:** Cuando se activa, este le dice a la unidad de retardo global para enviar a la salida del grifo retraso definitiva
de nuevo en el primer toque de retardo para continuación de la tramitación.
2. **Tiempo de retardo de sincronización de palanca:** Cuando se activa, la perilla de tiempo de la demora mundial se ajusta a intervalos BPM-sincronización.
De lo contrario, el mando de tiempo es libre de tener cualquier valor, independientemente de sincronización BPM.
3. **Retraso Primer Toque Comentarios de palanca:** Cuando está activada, esta decir la unidad de retardo global para atenuar la entrada

---

señal de acuerdo con la perilla de votos *antes* de entrar en la primera toma de retardo.
4. **Retraso selector Conde Paso:** Al tocar este selector controla el número de fases de retardo presente en el interior del
unidad de retardo global.
5. **mando Delay Time:** Controla el tiempo antes de que se mueve la señal entre cada toma de retardo (y salida).

6. **mando Feedback Delay:** Controla la cantidad de señal que se alimenta de nuevo en la próxima grifo retraso cada vez que el
la señal se mueve entre los grifos. Esto es efectivamente un volumen de control de la amortiguación.
7. **mando Delay Amortiguación:** Controla la cantidad de alta frecuencia de amortiguación entre los grifos en la demora mundial
unidad.
8. **mando Delay húmedo:** Controla la cantidad de señal que sale de la unidad de retardo global que consigue mezclar en
la ruta de señal de salida final.
9. **perillas Delay Pan:** Controla el estéreo paneo para cada salida tap delay.
10. **Retraso Bypass Toggle:** Cuando está activada (RED), la unidad de retardo es señal activa y producir. Cuando desactivado,
la unidad de retardo se omite y no outputing cualquier señal.
11. **Retardo de salida VU metro:** Indica el nivel en el que la unidad de retardo global está outputing señal. Si esto
alcanza ROJO, entonces la unidad de retardo global de salida de sonido distorsionado.
12. **mando Reverb Pre Delay:** Controla el pequeño retraso antes de la señal de entrada alcanza la reverberación
cámara en la unidad de reverberación global.
13. **Room Reverb Tamaño mando:** Controla el tamaño de la habitación simulada para la unidad de reverberación global (atenuación de volumen
a través del tiempo)
14. **Reverb Amortiguación Alta Frecuencia: C** ONTROLES la cantidad de alta frecuencia de amortiguación entre los ecos de la
unidad de reverberación global.
15. **reverberación difusa mando:** Controla la cantidad de pre-manchas aplicada a la señal de entrada antes de que llegue el
cámara de reverberación. Esto puede ayudar a eliminar los micro-ecos de éxitos afilados como tambores.
16. **botón Reverb Dither Echoes:** Cuando se pulsa, el tiempo entre cada eco en la cámara de reverberación es ligeramente
modificado para simular imperfección en la superficie (ayuda a eliminar el sonido metálico)
17. **mando Reverb reflexiones iniciales:** Controla el volumen de los ecos que ocurren durante el retardo de Pre (12) tiempo.
18. **Reverb Early Reflexiones Decay perilla:** Controla la rapidez con la reflexión temprana decadencia durante el pre -
retardo (12) tiempo.

19. **Reverb mando Stereo Delay:** Controla la cantidad de tiempo de retardo entre la reverberación estéreo izquierda-derecha
salidas.
20. **Reverb mando Stereo Spread:** controla la mezcla de la producción de reverberación estéreo-mono.
21. **Reverb perilla húmeda:** Controla la cantidad de señal que sale de la unidad de reverberación global que consigue mezclar en
la ruta de señal de salida final.
22. **Reverb Bypass de** palanca: Cuando está activada (RED), la unidad de reverberación es señal activa y producir. Cuando
personas con discapacidad, la unidad de reverberación se omite y no outputing cualquier señal.
23. **Salida de reverberación VU metro:** Indica el nivel en el que la unidad de reverberación global está outputing señal. Si esto
alcanza ROJO, entonces la unidad de reverberación global de salida de sonido distorsionado.
24. **ranuras Maestro efectos de inserción** (x2): Toque dentro de una de estas cajas para colocar un efecto de inserción en el maestro
ruta de señal (después se añaden Delay y Reverb)
25. **mando EQ Bass Level:** Controla la cantidad de señal de baja frecuencia en la salida de audio principal (aumento o corte)
26. **EQ Bass-Mid perilla de frecuencia:** Controla la frecuencia de cruce entre los controles de nivel bajo y medio.
27. **mando EQ Medio Nivel:** Controla la cantidad de señal de frecuencia media en la salida de audio principal (aumento o corte)
28. **EQ Medio Alto mando de frecuencia:** Controla la frecuencia de cruce entre el Centro y los controles de nivel alto.
29. **mando EQ alto nivel:** Controla la cantidad de señal de alta frecuencia en la salida de audio principal (aumento o
Corte)
30. **EQ Curva de respuesta de** frecuencia: muestra una aproximación de las 3 bandas de ecualización de frecuencia, su cruce
frecuencias y su efecto sobre la señal entrante.
31. **EQ Bypass de** palanca: Cuando está activada (RED), la unidad de EQ está activo y la modificación de la señal entrante. Cuando
personas con discapacidad, la unidad EQ se omite y no modificar la señal.
32. **mando limitador Pre:** Controla la amplificación de la señal de entrar en el limitador
33. **perilla Ataque Limitador:** Controla el tiempo que se necesita para empezar apriete una vez la señal más del 100% ha sido

---

detectado.
34. **Suelte la perilla Limitador:** Controla el tiempo que rastrillos para detener sujeción después de la señal ha pasado por debajo del 100%.
35. **mando limitador de la publicación:** Controla la amplificación de la señal después de que ha sido comprimido (ganancia de maquillaje).
36. **cantidad Limitador VU metro:** Indica la cantidad de limitar actualmente tienen lugar (nivel del ser señal
remoto)
37. **Limitador de Bypass de** palanca: Cuando está activada (RED), la unidad limitador está activo y la modificación de la señal entrante.
Cuando desactivado, la unidad limitador se omite y no modificar la señal.
38. **Maestro perilla de volumen:** Controla el volumen final de la señal de audio antes de que vaya a la salida del dispositivo.
39. **Maestro metro estéreo VU:** Indica el nivel en el que la aplicación se outputing señal. Si esto alcanza rojo, luego
la salida de aplicación voluntad distorsiona el sonido.

Sequencer
El secuenciador es donde los patrones y las notas se unen para crear una canción. Asegúrese de que la alternancia en el control
Panel está en **la canción** el modo de utilizar el secuenciador.
El secuenciador tiene 2 puntos de vista que trabajan al mismo tiempo para disparar notas, una vista patrón y una vista piano roll.
Utilice la **Vista (1)** botón en la esquina superior izquierda para cambiar de vista. También hay una vista del editor de automatización, que
a continuación se describe.
Para poner notas o patrones, toque el interior de la ventana del secuenciador principal (9) en la que desea colocar la nota o
patrón. En el caso de los patrones, de prensa en la línea horizontal correspondiente a la máquina que desea activar y
una ventana emergente de selección de patrón aparecerá pidiéndole que seleccione un patrón para disparar. Para estirar una nota o un patrón, pulse el icono de estiramiento (4) y utilizarlo mismo que en el editor de patrones . Para desplazarse dentro de la ventana principal del secuenciador (9), pulse
el icono de bandeja (3) y arrastre la vista o utilice la barra de desplazamiento horizontal (13) en cualquier momento.
En la parte inferior del secuenciador es la línea de tiempo (11). Esto muestra un recuento de medida, así como cualquiera de los puntos de bucle que

se establecen. Para crear un bucle, toque y arrastre hacia la izquierda **dentro de** la línea de tiempo. Para borrar un bucle, arrastre derecha dentro

la línea de tiempo para que los cursores bucle terminan en la misma posición, y la liberación.
Para ajustar la posición de inicio de Reproducción se, toque una vez dentro de la línea de tiempo en la posición de inicio deseada.
Para insertar patrones entre los patrones de bloques existentes, primer lugar el cursor de reproducción en el momento de inserción deseada.
A continuación se muestra largo de prensa dentro de la línea de tiempo en este momento, hasta una ventana emergente. Seleccione el número de medidas para insertar
y pulse Aceptar.
Para recortar los patrones y eliminar el espacio vacío dejado por los patrones borrados, crear primero una selección cursor bucle en el
línea de tiempo alrededor de los patrones para borrar, y luego a largo prensa dentro del área de bucle en la línea de tiempo. Una ventana emergente de confirmación
será mostrado. Cuando el secuenciador está jugando, una línea de negro mostrará la posición de reproducción actual.
Para que el secuenciador desplazarse automáticamente para seguir una canción de juego, presione el **seguimiento (12)** botón.

Patrón Ver

Utilice las lupas de zoom (5) o el botón de selección de cuadrícula a escala de la vista, el zoom a la vista patrón sólo afecta a lo
Lo ves.
Dentro de la ventana principal del secuenciador (9) hay filas horizontales correspondientes a cada ranura de la máquina en el rack.
Toque los iconos de la máquina a la izquierda y arrastre hacia arriba o hacia abajo para desplazarse entre las máquinas.
Para activar un patrón de jugar, tocar a una cuadrícula para la máquina deseada en la medida deseada. Un patrón
selección emergente por muestra. Seleccione el modelo deseado y pulse
OK. Para mover un bloque patrón colocado, toque y
arrastrar el bloque a la nueva ubicación del tiempo. Para mover varios bloques a la vez, pulse el modo de selección de la barra lateral
botón (6) después pulse el **múltiple** icono en la barra lateral derecha (11). A partir de ahí, seleccionar cada bloque al tocar una vez.

Bloques seleccionados serán resaltados en naranja. A continuación, toque-arrastre cualquiera de los bloques seleccionados para mover todos los bloques a la
el tiempo deseado. Multi-selección se aplica a la mayoría de las operaciones básicas en vista de patrón en los que desea trabajar en más de
un bloque patrón. También puede utilizar Lasso seleccionar o Tiempo seleccionar como se describe en el editor de patrones.
Para tener un modelo de la repetición a través de múltiples medidas, pulse el icono de estiramiento (4). Seleccione el bloque que desee tocando
que, a continuación, arrastre el asa de estiramiento en el lado derecho del bloque a la medida final correcto. Alternativamente, simplemente
toque y arrastre el botón de tamaño hacia la izquierda o la derecha y esto se extenderá rápidamente el patrón sin entrar en estiramiento
modo.
Para copiar un bloque patrón o grupo de bloques, pulse el botón Editar modo de barra lateral (7) a continuación, seleccione el bloque deseado (s)
a continuación, pulse el botón Copiar en la barra lateral derecha (10). Para determinar dónde está el bloque (s) conseguirá pegado, toque una vez
dentro de la línea de tiempo en la medida deseada para colocar la línea vertical de color naranja, a continuación, pulse el botón Pegar. A
eliminar un bloque (o bloques) seleccionar el bloque (s) y presione el botón de eliminación (X) en la esquina inferior derecha.
Si dos bloques de patrones se superponen, un botón rojo Error aparecerá en la esquina inferior izquierda del secuenciador y la
patrones ofensivos serán resaltados en rojo. Al pulsar el botón de error saltará para mostrar el primer error. Para limpiar
el error, mover o borrar el bloque (s) infractor.
Sugerencia: Haga doble tocando cualquiera de los iconos de la máquina en el lado izquierdo (8) saltará a esa máquina.

Piano rollo Ver

La vista piano roll se puede utilizar para agregar notas que son más de 8 medidas o crear nota no repetitivo
secuencias.
Es muy similar al editor de patrón excepto que se extiende durante toda la canción en lugar de sólo una pocas medidas.
Toque la pantalla en la parte superior izquierda para seleccionar el piano roll máquina para trabajar.
Utilice las lupas de zoom (5 arriba) o botón de tamaño de la cuadrícula a escala de la vista. Uso del zoom en la vista piano roll ajusta el

default nueva duración de la nota.
Para desplazarse por el teclado hacia arriba y hacia abajo en octavas, toque y arrastre hacia arriba / abajo en el teclado lateral (8 más arriba). Celebrar una nota en el teclado de un lado a escuchar una vista previa de la misma en la máquina vinculado.
Para agregar un disparador nota, toque una cuadrícula para la nota deseada en el momento deseado. (La longitud inicial de la nueva
nota será determinado por el nivel de zoom.) Para mover un disparador nota colocada, tocar y arrastrar el gatillo para el nuevo
tiempo o nota. Para mover varios disparadores a la vez, presione el botón de modo de selección de la barra lateral (6) a continuación, pulse
el **múltiple** icono en la barra lateral derecha (11). A partir de ahí, seleccionar cada gatillo al tocar una vez. Disparadores seleccionados voluntad
se destaca en naranja. A continuación, toque-arrastre cualquiera de los disparadores seleccionados para mover todos gatillo para el tiempo deseado o notar offset. Multi-selección se aplica a la mayoría de las operaciones básicas en el piano vista rollo en el que desea trabajar en más de
un disparador nota. También puede utilizar Lasso seleccionar o Tiempo seleccionar como se describe en el editor de patrones.
Para cambiar la longitud de un disparador nota después de que se coloca, pulse el icono de estiramiento (4 arriba). Seleccione el gatillo deseado
tocándolo, y luego arrastre el controlador de estiramiento en la parte derecha del gatillo a la hora deseada. Posición encajará
el tamaño de cuadrícula determinada por el nivel de zoom. Como alternativa, sólo tiene que tocar y arrastrar el botón de tamaño hacia la izquierda o la derecha y
esta se extenderá rápidamente la nota sin entrar en el modo de estiramiento.
Para copiar un disparador nota o grupo de factores desencadenantes de la nota, pulse el botón de modo de edición de la barra lateral (7) a continuación, seleccione la deseada
nota gatillo (s) a continuación, pulse el botón Copiar en la barra lateral derecha (10 supra). Para determinar dónde el gatillo nota (s)

logrará pegado, toque una vez dentro de la línea de tiempo en la medida deseada para colocar la línea vertical de color naranja, a continuación, pulse
el botón Pegar. Para eliminar un disparador nota (o nota disparadores) seleccione el gatillo nota (s) y presione la eliminación (X)
botón en la esquina inferior derecha.
Si dos notas desencadena solapamiento, un botón rojo Error aparecerá en la esquina inferior izquierda del secuenciador y la

disparadores nota infractor se resaltarán en rojo. Al pulsar el botón de error saltará para mostrar el primer error. A
borrar el error, mover o eliminar el gatillo (s) nota infractor.

Automatización Editor Ver

La vista de automatización se puede utilizar para modificar o crear datos de automatización para los controles. En primer lugar, automatizar el control para el modo de canción como se describe en la sección de automatización . Seleccione la máquina que contiene el control automatizado mediante el
selector de la máquina en la parte superior izquierda. A continuación, seleccione el control automatizado que desee en la lista de la izquierda. Una vez seleccionado, aparecerán los datos de automatización de control como una curva en la ventana principal del secuenciador. La automatización es
compuesto por uno o varios fotogramas clave, denominado pequeña plaza en este punto de vista, y que representan el valor de la
control automatizado en el tiempo especificado en la línea de tiempo. **Tenga en cuenta que la reproducción de la automatización sigue la curva
entre fotogramas clave y no los puntos reales por lo que el número de fotogramas clave no afecta a la suavidad
de la** automatización. Para ver la curva de automatización wihtout fotogramas clave, mueva el (3 arriba) Botón sartén. un semi-
curva transparente representa el tiempo para el cual no hay fotogramas clave de automatización pero donde el valor de la
el control sigue dependiendo de un fotograma clave antes o después de este tiempo.

Para modificar un fotograma clave, toque existente y arrastrarlo a una nueva posición. Multiples fotogramas clave se pueden seleccionar con
los diferentes modos de selección. Si un fotograma clave se mueve más allá del fotograma clave anterior o siguiente, los fotogramas clave voluntad automáticamente conseguir reordenado como para no romper la continuidad del tiempo.

Para añadir un fotograma clave, toque en cualquier lugar en el momento en el que desea establecer el fotograma clave y colocar la llave en la

---

valor actual.

Los fotogramas clave se pueden pegar entre los controles y conservarán los valores relativos entre ellos.

Machine Management

Utilice esta pantalla para:
Saltar entre máquinas: Pulse una vez en una máquina para desplazarse rápidamente a esa máquina en el rack.
Añadir una máquina: Toque en una ranura de la máquina vacía para que aparezca una ventana emergente de selección de la máquina.
Mover una máquina: Arrastre una máquina a una ranura vacía o entre dos máquinas existentes para reordenar ellos.
Eliminar una máquina: Arrastre una máquina hacia la parte superior de la pantalla y una "Borrar" región aparecerá a la derecha.
Liberar la máquina dentro de la región de borrar lo eliminará de la cremallera.
Reemplazar una máquina: Arrastre una máquina hacia la parte superior de la pantalla y un "Reemplazar" región aparecerá a la izquierda.
Liberar la máquina dentro de la región de reemplazar ofrecerá cambiar esta máquina para otro tipo. Sustitución de un
máquina mantiene todos los datos intactos a través de máquinas de patrones y de la canción, pero la automatización se pierde (controles no se asignan a través de máquinas)

Menú App
El menú de aplicación se divide en 5 secciones que se puede acceder mediante la selección de uno de los las pestañas en la parte superior: Canción
Operaciones, Opciones de aplicación, la configuración MIDI, cáustica Connect, y Ayuda.
Canción
Nuevo - Esto borrará la cremallera y restablecer todos los datos del patrón y de la canción. Si hay cambios sin guardar, aparecerá un mensaje
ofrecer para guardar los cambios primero.
Cargar ... - Con ello se abre un explorador de archivos para elegir una canción para cargar. Si hay cambios sin guardar en la corriente
canción, una pronta ofrecerá para guardar los cambios primero.
Guardar ... - Con ello se abre una pantalla de teclado para elegir un nombre para su canción. (Versión completa solamente)
Exportar ... - Esta lanzará la Exportación pantalla. (Versión completa solamente)
Importar ... - Esta lanzará la importación MIDI pantalla.
Tempo - Aquí es donde se establece el tempo (BPM) para su canción. Utilice el + y - botones para subir o bajar el
tempo. Alternativamente, presione un par de veces en el indicador de BPM a la velocidad deseada para establecer BPM (tap tempo).

Modo Aleatorio Botones - Esto establecerá el modo aleatorio global para todos los patrones en la canción. Seleccione cualquiera de 8vo notas
(Marzo) o notas 16 (columpio).
Mezclar Perilla - Esto marcará un monto de reproducción aleatoria global para su canción, en base al cual barajar modo es
seleccionado.
Duración de la canción - Este mide la duración de la canción actual utilizando la información en el secuenciador y el BPM
ajustes.
Opciones
Bloqueo de pantalla Wake - Cuando se selecciona, esta opción evitará que el dispositivo de "dormir" después de un período de
inactividad. Esto es útil cuando usted está escuchando su canción y no se ha tocado la pantalla por un tiempo pero no
desea que el dispositivo para dormir y le cortó el audio.
Sonido Nuevos Títulos - Cuando se selecciona, esta opción hará que cada nueva nota colocada en los editores de patrones y secuenciador
desencadenar un sonido, sobre la base de la nota que se coloca o se mueve.
API Audio *(sólo* Android) - Seleccione entre AudioTrack y opensl
es. AudioTrack se proporciona legado
apoyo, pero opensl es mejora el rendimiento y la latencia en los dispositivos más nuevos. Opensl es está disponible en los dispositivos
con Android 2.3 (Gingerbread) o mayor, pero las principales mejoras de latencia sólo están presentes en Android
4.2.2 (JellyBean) y mayor.
Latencia Interna - Ajusta el tamaño del búfer de procesamiento interno. La reducción de este valor hace que toque la tecla
eventos se procesan más rápido y pueden ayudar VU metros de actualización más rápido, a expensas de una mayor carga de la CPU.
Canción End Mode - Establece el comportamiento de reproducción para el secuenciador cuando la canción se hace jugando.

Permitir rotación de la pantalla - Cuando se selecciona, esta opción permite a la aplicación para mostrar varias máquinas cuando el dispositivo
está en posición vertical (modo retrato).
Teclado Key Size - Ajusta el tamaño de las teclas en el teclado de vista previa que aparece en cada máquina.
Piano Roll Key Size - Ajusta el tamaño de las teclas en las listas del editor de patrones y de piano secuenciador.

Panel de control Posición - Establece la colocación del panel de control, ya sea en la parte superior o inferior de la pantalla.
Avanzada ... - Se abrirá una pantalla con opciones para usuarios avanzados.
MIDI
Discapacitados - dispositivo de entrada MIDI ignorado.
Instrumento en pantalla - dispositivo de entrada MIDI controlará la máquina que es visible en la pantalla (o en la parte superior en
modo retrato).
Un canal por instrumento - el canal de dispositivo de entrada MIDI (Ch.) Asignación determinará qué máquina se
controles. Ej: Canal 1 = máquina en la ranura 1, Canal 2 = máquina en la ranura 2, etc.
El uso de un controlador MIDI en Cáustica (Solo Android)
(Ver vídeo de demostración)
Para utilizar un dispositivo MIDI para la entrada, debe estar ejecutando v3.2 Android OS (Honeycomb MR2) o posterior **y**
tener un dispositivo que soporta el modo de host USB. Usted también necesitará un controlador MIDI USB que soporta conductor-
menor uso en PC y USB On-The-Go de cable para conectarlo.
Cuando se habilita soporte MIDI (Ver más abajo), inicie cáustica a continuación, conecte el controlador para su dispositivo. Un Android
popup debe aparecer solicitando permiso para cáustica para acceder al dispositivo USB. Seleccione "Permitir" con el fin de utilizar

---

el controlador con sosa cáustica.
Conectar
Cáustica Connect le permite acceder de forma remota los documentos de su dispositivo cáusticos (canciones, presets y muestras) a través de
una conexión inalámbrica externa en otro dispositivo (por ejemplo. un ordenador u otro dispositivo móvil). Cuando
comenzado, cáustica Conectar sirve archivos utilizando el protocolo FTP y requiere un cliente FTP para conectarse. Una buena y gratuita
Cliente FTP para PC y Mac es FileZilla pero cualquier FTP compatible hará obras. Por **sólo lectura** el acceso a su contenido
desde un navegador web, introduzca la siguiente URL en la barra de direcciones de su navegador:
ftp: // <*dirección_ip*>: 3131. (Sustituya <dirección_ip> por la dirección que aparece en el campo "Servidor IP" en su dispositivo
y recuerde separar la IP desde el número de puerto utilizando un carácter de dos puntos: por lo que en este ejemplo lo haríamos

escribe:
ftp://192.168.2.8:3131 y pulse Enter. El navegador debe entonces pedir que introducir nombre de usuario y contraseña y
a continuación, presentar una página con el contenido de su dispositivo de descarga.

Editor de diseños
Este editor se utiliza en todas las máquinas para crear patrones de nota. El patrón es el bloque de construcción básico para la creación de
pistas en cáustica. Cada patrón puede abarcar 1, 2, 4 u 8 medidas y puede contener notas de C1 a C8.
Creación de un patrón
Asegúrese de que el editor de patrón está en modo de piano roll con el **(1) el modo de** botón. Debe haber un piano vertical en
la izquierda como se muestra arriba.
Seleccione una ranura patrón vacío usando **bancaria (2)** y **patrón (3)** botones. Por defecto, cada patrón es 1 medida de longitud.
Para crecer un patrón, pulse la **rejilla (5)** botón y seleccionar 2, 4 u 8. Para reducirla, pulse la **rejilla (5)** botón y
pulsación larga el nuevo tamaño (1, 2 o 4). Cuando se pulsa la red, un conmutador "cuantización" aparecerá a la derecha. Vuelta
Cuantificar fuera para grabar, mover y notas de estiramiento sin ajuste a la cuadrícula. Para alinear las notas a la red seleccionada
tamaño, seleccionarlos antes de conectar cuantización.
Para crear un disparador nota, toque el interior de la principal **ventana de piano roll (10)** en la nota y la hora deseada. La inicial
tamaño de la nota dependerá del tamaño de la cuadrícula. Utilice la **(5) rejilla** botón para cambiar tamaños de cuadrícula. El tamaño de la cuadrícula por defecto es
Notas 16, pero esto se puede extender hasta 64o seleccionando un tamaño de cuadrícula más pequeño.
Una vez colocado, la longitud de una nota se puede modificar mediante la selección de la **(4) Tamaño** botón y arrastrando el pequeño mango que aparece junto a la nota seleccionada. Nuevas notas no se pueden colocar cuando el **tamaño** botón está activo. ***Consejo: para ahorrar tiempo***
y evitar que entra y sale del modo de selección al colocar nuevas notas, sólo tiene que tocar el botón de tamaño (4)

---

y mantenerla mientras arrastra izquierda o derecha para cambiar el tamaño de la nota.
Para ajustar la posición de una nota de disparo, toque y arrástrelo a la posición deseada. (Botón Tamaño debe **no** ser
activo)
Para desplazarse por el piano roll arriba y hacia abajo en octavas, toque y arrastre hacia arriba / abajo en el **teclado lateral** (8). Mantenga una nota en
el teclado lateral (8) para escuchar una vista previa de la misma en la máquina vinculado.
Si el patrón se extiende por más de una medida o la red se amplía últimas notas 16, una barra de desplazamiento horizontal
aparecerá para permitir una navegación rápida en el eje de tiempo.
Para seleccionar un disparador nota, simplemente tocarlo. Pulse dos veces en una nota a eliminar rápidamente. Véase más abajo para seleccionar múltiplos
notas.
El panel de lado derecho cambiará dependiendo de en qué modo está seleccionado.
Para editar las propiedades de la nota seleccionada, pulse el **botón de modo de Nota (6).** Para cambiar la velocidad de nota seleccionado
(volumen), utilice el **control deslizante de velocidad (11)** para ajustar la velocidad del 5% al 100%. Cuando el regulador de velocidad está activo, un indicador sobre el control deslizante muestra el valor de la velocidad actual. El disparador nota en la ventana de piano roll también
reflejar la velocidad cambiando su opacidad.
Algunas máquinas ofrecen opciones de notas adicionales como acento y planeo. Accent da nota desencadena un volumen extra
impulsar y deslizamiento se doblará entre valores de las notas sin volver a disparar la envolvente de volumen.
Sugerencia - Advanced Glide: Sólo las máquinas monofónicos puede deslizarse (ex: línea de bajo y modular), pero estableciendo la
polifonía a 1 en cualquier sintetizador que le permite hacer lo que permitirá notas de deslizamiento. Para controlar el
longitud de un deslizamiento nota, se superponen la primera nota con la segunda nota. La segunda nota todavía se disparará en el
hora correcta, pero el sintetizador usará la parte de superposición de tiempo que una duración para el deslizamiento entre las notas.
Ver el tutorial avanzada Glide para ejemplos.
Para seleccionar varias notas, pulse el **botón Seleccionar modo (7).** Si se selecciona una nota, al pulsar **Multi** le permitirá
añadir y eliminar notas al azar tocándolos. **Todo** selecciona todas las notas en el patrón, y **ninguno** se borra el

selección. Aparecerá el número de notas seleccionadas en icono de selección del botón de selección.
Para usar el lazo seleccionar, pulse el **Lasso** botón y luego toque / arrastre para formar una selección alrededor de las notas que desea
seleccionar. Selección Lasso se restablece después de cada selección de modo, pulse cada vez que desea crear una nueva selección. En
caso de que el patrón se extiende por más de una medida, arrastre la selección hasta el borde de la pantalla y el patrón
desplazarse automáticamente.
Para usar el tiempo de selección, pulse la **Hora** botón y arrastre para formar una selección en la parrilla de tiempo para las notas que desea
Seleccionar. Selección de tiempo se restablece después de cada selección de modo, pulse cada vez que desea crear una nueva selección. En
caso de que el patrón se extiende por más de una medida, arrastre la selección hasta el borde de la pantalla y el patrón
desplazarse automáticamente.
Para copiar o pegar notas seleccionadas, pulse el **botón de modo de edición (8).** La **Copia** botón colocará las notas seleccionadas
en el portapapeles de la aplicación. notas se pueden pegar en el mismo patrón, otro patrón, u otro equipo de
patrón (si las notas están dentro del rango de esa máquina) utilizando
el **Pega** botón. Cuando se copia en el mismo
patrón, aparecerá un cursor pasta de destino a un valor redondeado por un tiempo. El cursor pasta de destino puede
mover arrastrando el mango flecha inferior o eliminado pulsando el botón superior "X". Notas recién pegados
se puede arrastrar a moverlos a una nueva posición. En caso de que el patrón se extiende por más de una medida, arrastrando el
notas seleccionadas hasta el borde de la pantalla hará que el patrón para desplazarse de forma automática.
Para eliminar los desencadenantes nota seleccionada, seleccione y utilizando una de las herramientas de selección y pulse el **Borrar (X)**
botón (12) en la esquina inferior derecha. Para quitar rápidamente una sola nota de disparo, toque dos veces la misma.

Opciones Patrón
Largo presionando un botón de selección de patrones (3 arriba) se abrirá opciones de patrón avanzadas para ese patrón. De
aquí, es posible anular la confusión canción mundial, cambiar notas en el tiempo, así como notas de transposición. Por defecto,

todas las notas se mueven cuando se realizan operaciones de cambio o transposición. Para afectar sólo a las notas seleccionadas, utilice el
De palanca "Sel.Only" a la derecha.
Para copiar un patrón entero (Notas + curvas de automatización), pulse el botón Copiar en las opciones avanzadas de patrones
menú. El contenido patrón puede luego por pegar en otro patrón (o patrón de otra máquina) por abrir
opciones de patrones avanzados en el patrón de destino y pulsando Pegar.
Automatización Editor Ver

La vista de automatización se puede utilizar para modificar o crear datos de automatización de los controles que se atan a la seleccionada
patrón. En primer lugar, automatizar el control para modo de patrón como se describe en la sección de automatización . Seleccione la deseada
control automatizado de la lista de la izquierda. Una vez seleccionado, aparecerán los datos de automatización de control como un conjunto de barras. Hay una barra para cada división de tiempo nota 32a. Para establecer contacto valor de un bar dentro de la vista curva en el
el tiempo deseado. El botón Tamaño se puede utilizar para obtener un mayor control sobre las zonas de contacto. Bares Multiples pueden seleccionarse utilizando los diferentes modos de selección.
Valores Bar se pueden pegar en el interior del patrón, así como compartidos entre los controles y conservarán los valores relativos
entre ellos.
En la reproducción, automatización patrón se moverá el control automatizado siguiendo los valores de barras. un suavizado mando a
la parte superior controla la velocidad a la que se permite que el control para cambiar. Para cambios rápidos como puertas de trance, establezca la suavizado a 0. Para evitar cambios rápidos de corte del filtro, por ejemplo, establecer el suavizado en alto. Utilice la visual
retroalimentación de la perilla, así como el resultado auditivo para determinar el amout de alisado correcto para la deseada
efecto.

Buscador de archivos
Esta pantalla se utiliza para seleccionar un archivo de una lista de archivos disponibles en su almacenamiento. El tipo de archivos que aparece es fijado por el

máquina que lo lanzó a asegurar que todos los archivos que se muestran se puede cargar.
Los grandes ventanales del medio muestra una lista de archivos y carpetas. Las carpetas se marcan como amarillo. Selección de una carpeta se
perforar en esa carpeta y la lista de los archivos presentes allí. El especial ".." carpeta representa la carpeta principal a la
el actual. Al pulsar este va a subir a la carpeta principal y la lista de los archivos presentes allí.
Para navegar por la lista, toque / arrastre dentro de la lista para desplazarse, o arrastre el cursor de desplazamiento en el lado derecho de más rápido movimiento.
Algunos tipos de archivos se pueden previsualizar y ofrecerán una **Vista previa de** botón para hacerlo. Pulse el botón para escuchar el archivo
. jugado *Consejo: Largo pulse el botón de vista previa para tener el archivo de una vista previa de forma automática a medida que selecciona en la lista.*
El **conseguir más ...** botón (Android solamente) en la esquina inferior-izquierda tenido pondrá en marcha una búsqueda de mercado para los paquetes de contenido
compatible con sosa cáustica. Nuevo contenido tercio de partido único se añade regularmente por lo que es bueno comprobar con frecuencia. Tenga en cuenta que cualquier persona
puede ofrecer contenido para cáustica y la responsabilidad se deja en manos del usuario al descargar paquetes de contenido.
SingleCellSoftware no respalda ni apoya ningún contenido de tercera-parte directamente.
Cuando haya seleccionado el archivo que desea cargar, pulse dos veces o presione la **carga** botón.

Para la gestión básica de archivos, mantenga presionada cualquier archivo y una ventana emergente aparecerá ofreciendo unas pocas operaciones de archivo diferentes.
Los archivos se pueden cortar, copiar, renombrar y borrar aquí. Se requiere confirmación para su eliminación y sólo los archivos individuales y
carpetas vacías se pueden eliminar. Nuevas carpetas pueden ser creados por largo pulsando sobre cualquier archivo dentro de la carpeta de destino.
Lo mismo para pegar, el archivo copiado se colocará en el interior del mismo directorio que el archivo seleccionado mediante pulsación larga.
El tamaño aproximado del archivo también se muestra en la parte superior.

Editor de forma de onda personalizada
Este editor permite dibujar su propia forma de onda para su uso en un oscilador. Para dibujar una forma de onda, toque y dibujar en el interior la ventana principal, la pantalla se actualiza en tiempo real. Puedes escuchar el sonido de su forma de onda (combinado con otros osciladores y filtros en su subsynth) pulsando el teclado de vista previa en la parte inferior.
Para comenzar desde una de las formas de onda básicas, toque el icono de la forma de onda deseada en la parte superior de la ventana. los pantalla se restablecerá a esta forma de onda y puede ser editado desde allí. Para comenzar desde la otra forma de onda (cutsom de Osc1 forma de onda en el caso de Osc2 y de Osc2 forma de onda de encargo en el caso de Osc1), pulse el icono de lápiz con un número por encima de ella. Un archivo WAV de un solo ciclo también se puede cargar pulsando el icono de archivo pequeño, esto hará que aparezca un archivo navegador para seleccionar un archivo WAV. Tenga en cuenta que esto está dirigido a pequeñas, **solo ciclo** formas de onda archivos WAV tan grandes se No cargue.
Puede aplicar el ruido de la forma de onda pulsando el **Aplicar** botón dentro del **Ruido** cuadro de grupo. Usar los **de densidad** y **Cantidad** mandos para controlar, respectivamente, la distribución y la amplitud del ruido. Prensado las **Aplicar** botón varias veces (o sosteniéndolo) continuarán agregando ruido.
Usted puede suavizar la forma de onda pulsando el **Aplicar** botón dentro de la **Smoothing** cuadro de grupo. Usar la **Cantidad** mando para controlar la cantidad de suavizado aplicado en cada pasada. Al pulsar el **Aplicar** botón múltiple veces (o sosteniéndolo) continuará para suavizar la forma de onda ..

Cuando esté satisfecho con la forma de onda, presione la flecha hacia atrás para volver a la máquina que puso en marcha el editor.

Muestra (WAV) editor
Descripción
El editor de la muestra es una herramienta que se puede utilizar para grabar sonidos o editar sonidos existentes. Se puso en marcha como parte de una máquina que utiliza muestras internamente (PCMSynth, BeatBox o Vocoder).

IU Referencia

1. **Menú principal:** Determina las operaciones que se ofrecen en el submenú (2). Pulse el elemento del menú principal seleccionado de nuevo para ocultar el menú secundario (2)
2. **Sub-Menú:** Muestra distintas operaciones que se pueden realizar en función del menú principal (1) Articulo seleccionado. Para aplicar una operación en el submenú, pulse una vez en su entrada. (ver más abajo para explicaciones de cada entrada)
3. **Botón extendido Parámetro:** Ciertas operaciones tienen un parámetro de configuración que determina su efecto.
Al pulsar este botón se mostrará un control deslizante que se puede utilizar para ajustar el parámetro. Pulse el botón rojo "X" para cancelar y ocultar el control deslizante, presione la marca verde para confirmar la operación.
4. **botón Loop Toggle:** Cuando está activada, la reproducción se reanudará de forma automática una vez que el cursor de reproducción llega al final

de la selección.
5. **botón Play:** Inicia la reproducción de audio en la parte de la muestra seleccionada.
6. **botón Detener:** Detener la reproducción de audio.
7. **botón de grabación:** Muestra una ventana emergente micrófono en la grabación de audio se puede disparar. Tenga en cuenta que registrado datos de ejemplo reemplaza todo el contenido de la muestra con el contenido grabado y la operación no puede ser deshecho.
8. **Selección inicia cursor:** Esto determina el punto de inicio de la selección de las operaciones de la muestra futuras. Poner este cursor táctil en cualquier lugar dentro del área superior de color gris claro (8) por encima de la vista de forma de onda (11) y arrastre.
9. **cursor de edición:** Esto determina donde los datos de la muestra se quedan pegados como parte de la Edit..Paste y Pegar Mix operaciones. Para colocar esto arrastre el cursor o bien el cuadro naranja de agarre superior o inferior (9) a la posición deseada.
10. **cursor final de selección:** Esto determina el punto de inicio de la selección de las operaciones de la muestra futuras. Poner este cursor táctil en cualquier lugar dentro del área inferior de color gris claro (9) debajo de la vista de forma de onda (11) y arrastre.

11. **vista de forma de onda:** Muestra los datos de la muestra de la forma de onda cargado. Toque y arrastre dentro de esta área a la sartén
la muestra, pellizca para acercar o alejar y pulse dos veces para restablecer el zoom y los cursores a sus valores predeterminados. Una vez ampliada
lo suficiente, aparecerán cuadros de naranja, lo que permite al usuario manipular directamente los puntos de muestreo individuales.
12. **Snap botones:** En cada esquina de la vista de forma de onda (11), hay flechas.
Al tocar la **parte superior izquierda** de flecha se mueve el cursor de inicio a la **anterior** de cruce por cero de la señal.
Tocando la flecha superior derecha se moverá el cursor de inicio al **lado** de cruce por cero de la señal.
Al tocar la **parte superior izquierda** de flecha se mueve el cursor Fin a la **anterior** de cruce por cero de la señal.
Tocando la flecha superior derecha se moverá el cursor Fin a la **siguiente** cruce por cero de la señal.
13. **gobernante Amplitud:** Muestra cómo amplitud de la señal se relaciona verticalmente.
14. **Botón Cancelar:** Sale del editor de muestras *sin* el uso de cualquiera de las modificaciones realizadas en el editor de muestras
sesión.
15. **botón Done (confirmar):** Sale del editor de muestras y decirle a la máquina de lanzamiento para actualizar sus datos de ejemplo para
el resultado de la muestra editado.

Menús

Archivo

Carga: Abre un explorador de archivos que puede utilizar para seleccionar un archivo WAV a cargar en el editor de muestras.
Renombrar: Le permite cambiar el nombre o etiqueta asociada con esta muestra en la máquina que lo lanzó.
Guardar como: Le permite guardar cabo esta muestra como un nuevo archivo WAV o sobrescribir un archivo WAV existente.
Guardar Sel .: Le permite guardar sólo la parte seleccionada de la muestra en un archivo WAV.
Info: Muestra información sobre la muestra. (nombre de archivo, la duración, la profundidad de bits y frecuencia de muestreo)

Editar

Deshacer (rehacer): Revierte (o re-hace) la última acción realizada en el editor de muestras.
Eliminar: Elimina la parte de la selección de la muestra y se une a la muestra restante en ambos lados.

Corte: Igual que remove (arriba), pero coloca a la parte eliminada en el portapapeles para pegar más tarde.

Copiar: Coloque la parte seleccionada de la muestra en el portapapeles sin afectar a la muestra existente.
Pegar: Inserta el contenido del portapapeles editor en el punto marcado por el cursor de edición (naranja). Esto mueve cualquier
contenido de la muestra después de la edición del cursor para *después de* los datos de la muestra insertados.
Pegar Mix: Se mezcla el contenido del portapapeles editor con la forma de onda en el punto marcado por la edición (naranja)
cursor. Esto no se mueve el contenido de muestra existente, sino más bien lo combina con el contenido del portapapeles.
Cultivo: Recorta la muestra *sólo se* incluirá la porción que se selecciona (borra todo antes y después de la
selección).
Silencio: Sustituye la parte muestra seleccionada con el silencio.
Proceso
Normalizar: Esta operación analiza la porción selecta muestra, encuentra el valor máximo, entonces cambia la escala (amplifica hasta
o hacia abajo) de la parte seleccionada de modo que las líneas de máximo valor hasta el umbral de la normalización. Para establecer el
valor umbral, pulse el botón de parámetro extendido (3) y ajuste el control deslizante. Una línea horizontal de color naranja mostrará
que el umbral y cómo se relaciona con la muestra cargada. Pulse la marca de verificación verde para confirmar el umbral y
aplicar la normalización. Para normalizar rápidamente sin cambiar el umbral, pulse sencilla Normalizar sin
que se extiende la corredera parámetro.
Amplificar: Esta operación cambia la escala de la parte seleccionada de la muestra basada en el nivel de amplificación usando el set
deslizador parámetro extendido (3). Mientras se ajusta el control deslizante de amplitud, una superposición de naranja mostrará una aproximación de
el nivel de señal a nivel amplificador actual. Tenga en cuenta que toda la señal se muestra en naranja, pero sólo la parte seleccionada
han amplificación aplicada a la confirmación (marca verde)
Fade In: Modifica la parte seleccionada de la señal partiendo de silencio y el aumento gradual de forma lineal al volumen original
durante la duración de la selección. Repitiendo el fundido sobre la misma selección producirá resultados más exponenciales.

Fade Out: Modifica la parte seleccionada de la señal partiendo del volumen original y el aumento gradual linealmente hasta
silencio sobre la duración de la selección. Repitiendo el fundido sobre la misma selección producirá más exponencial
resultados.
Suavizar: Interpola linealmente entre los dos puntos más exterior de muestra de la selección actual. Esto puede ser
utilizado para rellenar un error en el clip de audio y sólo se debe utilizar en unos pocos puntos.
Reverso: Voltea la parte seleccionada de la muestra para que se reproduzca hacia atrás. Revertir nuevo trae de nuevo a
dirección normal de reproducción.
Retire DC: Esta operación se analiza la parte seleccionada de la muestra, se establece el valor medio (Corriente Directa
componentes), a continuación, resta el valor medio de la selección. Se puede utilizar para eliminar un desplazamiento vertical sobre el
longitud de una muestra, de modo que las operaciones de amplificación posteriores no empuje más hacia un extremo. Si no hay
DC en la señal, esta operación no afectará a la señal.
Noise Gate: Esta operación se analiza la porción de muestra seleccionada y silencia cualquier porción de audio que cae
por debajo del umbral de ruido. Para establecer el umbral de ruido, pulse el botón de parámetro extendido (3) junto al ruido
puerta y ajuste el control deslizante. Una línea horizontal de color naranja le mostrará el umbral y cómo se relaciona con la muestra
cargado. Pulse la marca de verificación verde para confirmar el umbral y aplicar la puerta de ruido. Para aplicar rápidamente una puerta de ruido
sin cambiar el umbral, prensa simple puerta de ruidos sin extender el control deslizante de parámetros.
Herramientas

Espectro: Mostrar una espectral (frecuencia) parcela de la porción de la muestra seleccionada. Pulse cualquier botón de menú superior para volver
a la normalidad vista de tiempo / selección.
Encuentra Root (PCMSynth solamente): Esta herramienta analiza la porción de muestra seleccionada e intenta correlacionar su dominante
frecuencia con una nota en el teclado. Una vez que la operación tiene éxito y la muestra confirma pulsando
Hecho (15), el PCMSynth cargará automáticamente la nota fundamental en "nota fundamental" el valor de la ranura de muestra seleccionada

Cargar Loop (PCMSynth solamente): Esta operación establece los puntos de selección de inicio / final en base a los puntos de bucle establecida en el PCMSynth Loop Editor Point para ese intervalo de muestra. Esto puede ser útil para recortar porciones no utilizadas de una muestra para ahorrar memoria.
Vocality (Android solamente): Esto inicia la aplicación Vocality y recoge el resultado de salida en el área de la muestra. Mientras Vocality fue desarrollado por un usuario cáustica, no es un producto SingleCellSoftware por lo que cualquier problemas de soporte técnico o consultas deben ser dirigidas a PolynomialC lugar.

Loop Point Editor
Este editor le permite ajustar los puntos de bucle en una muestra para su uso en el PCMSynth
.
La gran ventana superior muestra una vista completa de la forma de onda, mientras que las ventanas de la esquina inferior muestran zoom vistas al inicio y final respectivamente. La vista inferior del medio es una vista previa stiched para ayudar a alinear su forma de onda para bucle. También contiene indicadores de nivel max min / que ayudan a elegir un punto de bucle que wont "pop".
Utilice el **Juego** y **parada** botones en la parte inferior para iniciar / detener la reproducción de la muestra. El modo de reproducción puede ser cambiado utilizando el conjunto inferior izquierda de los botones.
Arrastre el cursor verde en la ventana superior a grueso con precisión la posición del punto de inicio del bucle. Arrastre el cursor rojo en la ventana superior a grueso con precisión la posición del punto final del bucle.
Para ajustar los puntos de bucle, toque y arrastre en cada una de las ventanas de la esquina inferior de encontrar un punto de bucle adecuado, utilizando la vista previa en la parte inferior central como guía. Para un bucle sin estallidos, elegir un conjunto de puntos de bucle en el que el ventana de vista previa no muestra discontinuidades entre los dos lados de la forma de onda y tiene muy pocas diferencias en indicadores de nivel (como se muestra en el ejemplo anterior).

Cuando esté satisfecho con los puntos de bucle, pulse la flecha hacia atrás en la esquina inferior derecha para volver a la

máquina que puso en marcha el editor.

Ajustes Kit Beatbox

Esta pantalla se utiliza para crear los grupos de silenciamiento y para permitir la edición de cada una de las muestras del beatbox.

Editar muestras

Para editar una muestra, toca el icono de forma de onda junto a su nombre. Esto abrirá el editor de muestras .

Grupos Mute

Grupos de silenciamiento se utilizan para cortar un canal cuando otro canales comienza a jugar. Esto se utiliza clásicamente en
HiHats en los que es imposible que un sombrero abierto a sonar al mismo tiempo, como un sombrero cerrado. Hay 4 independiente
grupos de silenciamiento, que pueden contener cualquier número de canales. Cada vez que un canal comienza jugando silenciará todo
canales que comparten el mismo grupo de silenciamiento.

MIDI Importación

MIDI (.mid) los archivos se puede importar a secuenciador de canciones de cáustica. Después de seleccionar un archivo MIDI, es necesario asignar cada Instrumento MIDI a un equipo en el rack. Tocar dentro del área marcada "no mapeados" o cualquiera de los ya
máquinas asignadas le llevará a la pantalla de administración de máquinas donde se puede añadir una nueva máquina o seleccione
una de sus máquinas existentes para el mapeo. Una vez seleccionada, la máquina se puede cambiar rápidamente en la importación MIDI
pantalla pulsando el botón "Aa" al lado de la pista de instrumento seleccionado. Pistas MIDI múltiples pueden ser asignados a la misma máquina y no existe ningún requisito para asignar todas las pistas MIDI.
Eventos de nota importados serán colocados en el pianoroll secuenciador para cada instrumento. (Importación MIDI no crea
patrones). La operación de importación es aditivo por lo que debe empezar a partir de una canción en blanco si esa es su intención. Múltiple
pasa usando el mismo archivo MIDI también son posibles debido a esto. Para los tambores, se recomienda utilizar un PCMSynth
como las notas importadas probablemente se encuentran fuera del rango limitado de la máquina BeatBox. Un drumset especial GM
PCMSynth preestablecido está disponible que tiene asignaciones MIDI estándar para tambores básicos.