

Страница FX

«F»... «X» - звучит как «эффекты», не так ли? Насколько это умно?! Излишне говорить, что именно здесь мы подумали, что имеет смысл разместить все элементы управления для раздела «Эффекты» ТИ вирусов.



Если вы хотите узнать больше о функциях того или иного параметра, обратитесь к разделу «Эффект» в этом руководстве.

Чтобы получить полное описание любого параметра, просто наведите на него указатель мыши и взгляните на информационную панель в нижней части VirusControl.

ОБЩАЯ страница

Здесь вы найдете все параметры производительности, такие как Poly / Mono, Pitch Bend range и т. Д., А также информацию о текущей версии.

Main Out

Щелкните, чтобы выбрать выходной канал для текущей выбранной партии

- вы можете выбрать между 2 стерео выходами USB или 3 стерео аналоговыми выходами * Virus TI.

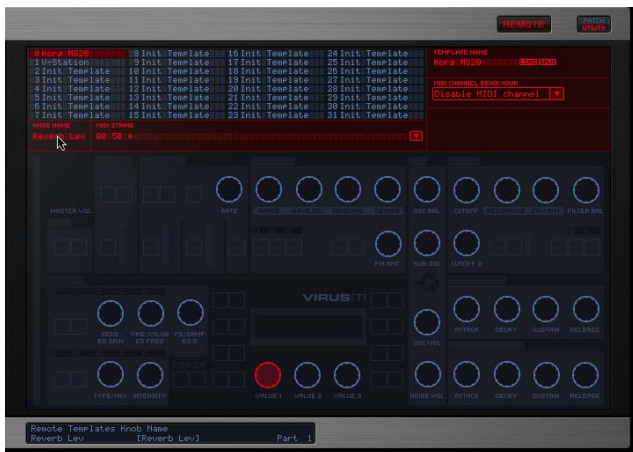
* Если вы используете аналоговые выходы (Out1 / 2 / 3L + R), аудиосигнал от TI больше не отправляется на ваш секвенсор. Если вы хотите преобразовать треки TI в аудио так же, как и другие плагины, вы должны использовать выходы USB.

Обратите внимание, что вы не можете использовать дополнительные выходы для функциональности звуковой карты, так как это потребует большей полосы пропускания, чем доступно.

Чтобы получить полное описание любого параметра, просто наведите на него указатель мыши и взгляните на информационную панель в нижней части VirusControl.

УДАЛЕННАЯ страница

Здесь вы можете создавать шаблоны, которые позволят вам удаленно управлять вашими любимыми плагинами и другими аппаратными синтезаторами с помощью регуляторов вашего Virus TI. В TI есть 32 места для хранения шаблонов - мы включили полный банк, содержащий готовые шаблоны для некоторых из самых популярных плагинов, чтобы вы могли начать работу. Чтобы получить доступ к странице Remote, вам сначала нужно будет щелкнуть Patch / Utility в правом верхнем углу графического интерфейса.



Используйте VirusControl только для создания новых шаблонов или загрузки новых из дополнительных библиотек - удаленный режим полностью работает в автономном режиме.

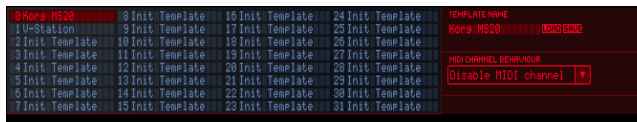
Пожалуйста, проверьте www.access-music.de на предмет новых шаблонов - мы будем регулярно добавлять их в публичную библиотеку. Если вы создаете новые шаблоны и готовы поделиться ими с другими пользователями, отправьте их по адресу support@access-music.de

Удаленный режим

Чтобы использовать удаленные функции TI, вы должны сначала переключить его в удаленный режим. Для этого нажмите SHIFT + CONFIG.

Выбор шаблона

Чтобы выбрать удаленный шаблон, дважды щелкните один из 32 шаблонов, перечисленных в верхней части страницы Remote. Они представляют собой шаблоны, которые в настоящее время хранятся во внутренней RAM TI.



При желании теперь вы можете щелкнуть вкладку ЗАГРУЗИТЬ и выбрать шаблон из доступных библиотек на жестком диске вашего компьютера - тот, который вы выберете, перезапишет текущий выбранный шаблон.

Создание удаленного шаблона

- 1) Выберите шаблон.
- 2) Нажмите на ручку
- 3) Назовите ручку (щелкните в поле Knob Name).
- 4) Введите MIDI-строку для параметра, которым вы хотите управлять.
- 5) Назовите шаблон (щелкните в поле имени шаблона)
- 6) При необходимости повторите с оставшимися ручками.
- 7) Сохранить (нажмите на вкладку «Сохранить» и выберите место)

Как записать MIDI-строку

Во-первых, вам нужно будет проконсультироваться с руководством пользователя стороннего плагина, которым вы хотите управлять удаленно, чтобы найти номера контроллеров для каждого параметра.

Допустим, вы хотите назначить ручку Cutoff на T1 для управления Cutoff в плагине, которому, согласно руководству пользователя, назначен номер MIDI 70. В этом случае введите следующее в поле MIDI STRING на странице REMOTE:

B0% 70 * (с пробелами)

По сути, «B0» делает его командой MIDI CC, где 0 = MIDI-канал 1 (16 каналов пронумерованы от 0 до 15). «% 70» делает его номером контроллера 70, а «*» указывает ему использовать значение назначенного регулятора. Не волнуйтесь, если вы не понимаете чужой язык - он работает, и как только вы это сделаете, это легко!

Нажмите Enter на клавиатуре компьютера, чтобы подтвердить текст. *

* Когда вы нажимаете Enter для подтверждения MIDI String, текст будет изменен на шестнадцатеричное число - пожалуйста, не беспокойтесь об этом! Точное описание текущего поведения регулятора можно увидеть под текстовым полем строки MIDI.

Назначение мягких (Value) ручек

Приятным небольшим бонусом дисплея T1 является то, что названия, которые вы даете 3 мягким ручкам, будут отображаться на дисплее.

MIDI-канал поведения

Выберите, будут ли сообщения контроллера отправляться на конкретный канал, как определено MIDI-строкой, или эта часть строки игнорируется, и сообщения отправляются на текущий выбранный канал.

Общие советы и подсказки

В начале ролика

Как и в случае с другими VSTi / Audio Units, рекомендуется вставить одну или две полосы тишины в начало любой песни, в которой они будут слышны в первую очередь. Таким образом, вы можете гарантировать, что первые ноты всегда будут звучать идеально.

Мониторинг без задержек

Если даже после установки задержки на настолько низком уровне, который позволяет ваша система, вы все равно обнаружите, что отклик недостаточно быстрый для вас, попробуйте установить для компонента Main Out (Common Page) значение Out1 L + R. Таким образом, аудиосигнал USB не используется для этой части, и вы сможете воспроизводить и / или записывать без заметной задержки. После того, как вы записали партию, вы должны вернуть основной выход в порт USB, иначе эта партия будет воспроизводиться перед битом из-за компенсации задержки секвенсора.

Отскок или замораживание других плагинов или звуковых дорожек

Если вы хотите отскакивать / замораживать другие плагины или звуковые части быстрее, чем в реальном времени, мы рекомендуем вам перед этим обойти плагин Virus Control.

Учебники

Ряд руководств по установке можно найти на домашней странице Access Music и на установочном компакт-диске, который поставляется с вашим Virus TI. Эти учебные пособия обычно состоят из демонстрационного сеанса вместе с письменным описанием того, как максимально эффективно использовать полностью интегрированный вирус и ваш любимый хост-секвенсор.

Примечание. Некоторые старые установочные компакт-диски могут содержать не все учебные файлы и сеансы.

4: Справочник по параметрам звука

ARP

ARP - это сокращение от Arpeggiator, тактовый процессор, который обычно берет аккорд и выводит отдельные ноты, одну за другой. Арпеджиатор в вашем Virus также имеет повторяющиеся аккорды, предустановленные и пользовательские ритмические паттерны, перемешивание, бесконечное удержание и т. Д.

> ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

РЕДАКТИРОВАТЬ

Открывает меню арпеджиатора (см. Напротив).

ARP ON

Включает и выключает арпеджиатор.

ДЕРЖАТЬ

Через SHIFT + ARP ВКЛ. Включает функцию удержания (см. «Hold» на стр. 78).

> РЕДАКТИРОВАНИЯ

Арпеджиатор

EDIT ARP Arpeggiator 1/8

Mode	Octaves	Pattern
Up	4	16

Режим

> **Выкл.** : Нет арпеджио. Никакие другие параметры арпеджиатора не будут видны.

> **Вверх**: Восходящие ноты, начиная с самой низкой ноты

> **Вниз**: Нисходящие ноты, начиная с самой высокой ноты

> **Вверх + Вниз**: Ноты по возрастанию, затем по убыванию, начиная с самой низкой ноты

> **Как играли**: В том же порядке, что и полученные MIDI-ноты

> **Случайно**: Случайный порядок нот, случайная октава (см. Параметр Октавы ниже)

> **Аккорд**: Воспроизводит все введенные ноты одновременно.

Октавы

> **От 1 до 4:** Ноты могут быть последовательно транспонированы на октаву вверх в начале каждого нового цикла арпеджио. Значение здесь равно количеству циклов до того, как арпеджио вернется к своей исходной высоте, поэтому значение 1 означает отсутствие транспонирования.

Шаблон

> **Пользователь, от 2 до 64:** Выбирает паттерн арпеджиатора. Шаблон «Пользователь» можно создать для каждой программы с помощью приложения VirusControl (см. «VirusControl» на стр. 145). Помимо позиций и длины, большинство паттернов содержат дополнительные данные скорости для дополнительного ритмического эффекта. Чтобы применить данные скорости, установите параметры скорости (см. «Карта скорости» на стр. 132) или используйте матрицу модуляции (см. «МАТРИЦА» на странице 79) с показателем скорости в качестве источника. Назначение модуляции «Arp Pattern».

```
EDIT ARP Arpeggiator 2/3
-----
Resolution  Note Length  Swing Factor
  3/128      - 7         75.0%
```

Разрешение

> **От 1/128 до 1/2:** Скорость арпеджиатора выражается в долях такта за 4/4 раза. Таким образом, минимальная частота составляет одно полное арпеджио каждые 4/4 такта. Стандартная настройка - 1/16 (то есть 16 ударов на такт), и обычно не требует изменения. Фактическая скорость определяется параметром Темпо - см. «Темпо» на стр. 129.

Длина ноты

> **- 64 до +63:** Масштабирует длину (время удержания) всех нот. Отрицательные значения укорачивают ноты, положительные - удлиняют. Звуковой эффект этого параметра сильно зависит от настроек обгибающей.

Назначение модуляции «Длина ноты арпеджио».

Коэффициент качания

> **Вывкл., От 50,2% до 75,0%:** Влияет на позицию (во времени) каждой другой 16-й ноты. На 66% ритм «полный», то есть триоли. Значения 16C, 16D, 16E и 16F такие же, как и в Apple Logic (популярной программе секвенсора). Примечание: свинг не влияет на исходный «пользовательский» паттерн, потому что он состоит только из устойчивых восьмых нот. Назначение модуляции «Arp Swing».

EDIT ARP Arpeggiator 3/3

Hold
OFF

Держать

Доступно с панели через SHIFT + ARP ON.

- > **Выкл** .: Арпеджио останавливается, как только отпускаются все ноты.
- > **Вкл** .: Арпеджио продолжается после отпускания нот. Воспроизведение новых нот после отпускания всех предыдущих сбрасывает арпеджио (т.е. исходные ноты исчезают). Обратите внимание, что при отпускании педали Hold арпеджио останавливается до тех пор, пока не будут сыграны новые ноты.

МАТРИЦА

Матрица модуляции используется для настраиваемой маршрутизации управления. Шесть источников могут быть направлены по трем адресатам каждый. Доступные источники включают внутренние огибающие и LFO, а также большинство MIDI-контроллеров, давление канала (послекасание) и т. Д. Список адресатов включает почти все параметры одиночного режима в вирусе.

> ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ

Эта пара кнопок используется для управления курсором вверх и вниз в меню (требуется, потому что каждая страница отображает все три пункта назначения и суммы одновременно). Любая из кнопок DESTINATION откроет меню, если оно еще не открыто ...

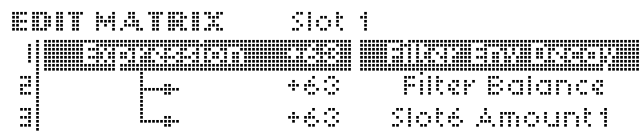
ВЫБРАТЬ

Открывает меню матрицы модуляции. При повторном нажатии переход к следующему слоту (SHIFT + SELECT переходит к предыдущему слоту). Альтернативная навигация: используйте кнопки ПАРАМЕТРЫ.

> ВЫБРАТЬ МЕНЮ

Слот

Информация ниже относится к любому слоту в матрице. Используйте кнопки DESTINATIONS для перемещения курсора вверх и вниз.



Источник

(Регулятор VALUE 1)

> **Off, Pitch Bend ... Случайно:** Определяет источник модуляции (огибающие, LFO, MIDI-контроллеры и т. Д.). Этот источник может быть одновременно направлен максимум к трем адресатам на слот.

Количество

(Ручка VALUE 2)

> - **64 до +63**: Величина модуляции для указанного пункта назначения. Диапазон является биполярным, так что модуляция может быть инвертирована, а величины внутренне удваиваются, так что униполярные пункты назначения могут модулироваться во всем их диапазоне (т.е. 128 значений). Само количество может контролироваться другим источником модуляции - назначением модуляции, например, «Slot4 Amount2».

Пункт назначения

(Ручка VALUE 3)

> **Выкл ... Индекс волновой таблицы 2**: Задаёт параметр назначения. Используйте кнопки DESTINATION для перемещения курсора вверх и вниз.

МОДУЛЯТОРЫ

Традиционно LFO (низкочастотные генераторы) используются для циклической модуляции, например, вибрато, тремоло и т. Д. В качестве альтернативы, два из трех LFO в Virus могут служить в качестве простых огибающих (см. «Режим огибающей» на стр. 83), поэтому метка «Модуляторы» кажется более подходящими для этого раздела, чем «LFO».

Обратите внимание, что каждый LFO в вирусе имеет другой набор предустановленных мест назначения, и что LFO3 позволяет выбрать только одно место назначения.

> ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

РЕДАКТИРОВАТЬ

Открывает меню LFO, соответствующее выбранному LFO (см. SELECT ниже). Выбор другого LFO после открытия этого меню приведет к непосредственному переходу к меню только что выбранного LFO.

РЕЖИМ ENV

Включает и выключает параметр Envelope Mode (см. «Envelope Mode» на стр. 83).

ФОРМА

Быстрый выбор синусоидального, треугольного, пилообразного, квадратного или WAVE - сигнала, указанного в меню «Правка» (см. «Форма» на стр. 82).

СТАВКА

Управляет скоростью текущего выбранного LFO (см. «Часы» на стр. 82 и «Скорость» на стр. 82).

LFO CONTOUR

С помощью SHIFT + RATE. Непрерывное управление формой волны LFO (см. «Контур» на стр. 83).

ВЫБРАТЬ

Эти кнопки используются для переключения между тремя LFO - верхний ряд элементов управления (ENV MODE, SHAPE и RATE) будет применяться только к выбранному LFO. Нажатие уже активной кнопки SELECT приведет к переходу в меню мест назначения LFO, а повторное нажатие на нее будет переходить по страницам.

>МЕДИТИРОВАТЬ

LFO 1

```
EDIT LFO      LFO 1  1/3
-----
  ▾
Clock         Rate      Shape
16/1         127      Wave 64
```

Часы

Доступен с панели через ручку RATE, если здесь задано значение.

> Выкл.: LFO1 не синхронизирован.

> 1/64 ... 16/1: Частота LFO1 синхронизируется с часами, выражается как доля одного бара за 4/4 времени. См. «Темп» на стр. 129.

Ставка

Доступен с панели с помощью регулятора RATE, если для параметра «Clock» установлено значение Off.

> От 0 до 127: Скорость LFO1 без синхронизации (см. «Часы» выше). Назначение модуляции «LFO1 Rate».

Форма

> Синус, Треугольник, Пила, Квадрат, S&H, S&G, Волны от 3 до 64: Определяет форму волны LFO. Если выбраны S&H, S&G или одна из дополнительных волн, к ней можно получить доступ прямо с панели с помощью кнопки SHAPE (выберите «WAVE»). Если здесь выбраны синусоидальный, треугольный, пилообразный или квадратный, светодиоды состояния будут двигаться соответственно.

```
EDIT LFO      LFO 1  2/3
-----
  ▾
Contour      Mode      Envelope Mode
+63          Mono      Off
```

Контур

Доступно с панели через SHIFT + RATE.

> - 64 до +63: Непрерывный контроль формы волны LFO. Назначение модуляции «LFO 1 Contour».

ФОРМА	ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ	ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ
Синус	в треугольник	на площадь
Треугольник	к падению пила	к восходящей пиле
Увидел	вогнутость	выпуклость
Квадрат	ширина импульса <50%	ширина импульса > 50%
S&H	---	---
S&G	---	---
От 3 до 64	увеличивать масштаб волны	---

Режим

> **Поли:** У каждого голоса есть свой LFO, и они немного расстроены друг относительно друга.

> **Моно:** Все голоса имеют общий LFO. Применимо только в том случае, если для параметров Envelope Mode и Trigger Phase (см. Ниже) установлено значение «Off».

Режим конверта

Доступен с панели с помощью кнопки ENV MODE.

> **Выкл.:** Стандартный (циклический) режим LFO.

> **Вкл.:** LFO фактически становится дополнительной огибающей. LFO в режиме конверта униполярны (см. Глоссарий) и останавливаются после завершения ровно одного цикла. Начальная / конечная точка волны может быть указана через Trigger Phase ...

```
EDIT LFO          LFO 1  3/3
-----
      ^
Trigger Phase      Key Follow
      2              22
```

Фаза запуска

> **Выкл., От 1 до 127:** Когда установлено значение Off, LFO1 работает свободно, т.е. его фаза не сбрасывается при каждой сыгранной ноте (кроме режима Envelope). Все остальные значения устанавливают начальную точку внутри волны.

Key Follow

> **Выкл., От 1 до 127:** Насколько скорость LFO1 (см. «Скорость» на стр. 82) зависит от номера MIDI-ноты. Обратите внимание, что Key Follow не применяется, когда LFO находятся в режиме огибающей (см. «Режим огибающей» на стр. 83) или синхронизированы с часами (см. «Часы» на стр. 82).

LFO 2

Все параметры редактирования для LFO2 такие же, как и для LFO1 - см. «LFO 1» на стр. 82.

LFO 3

Параметры редактирования для LFO3 такие же, как и для LFO1, за исключением того, что Contour, Envelope Mode и Trigger Phase недоступны в LFO3. Смотрите «LFO 1» на странице 82.

> ВЫБРАТЬ МЕНЮ

LFO 1 Направления

```
EDIT LFO LFO 1 Destinations 1/3
┌───┴───┐
Osc1 Pitch  Osc1+2 Pitch  Osc2 Pitch
-41          <- ->        +5
```

Osc1 Pitch

> - **64 до +63:** Насколько LFO1 модулирует высоту тона генератора 1. Назначение модуляции «LFO1> Osc1 Pitch».

Osc1 + 2 War

> - **64 до +63:** Насколько LFO1 модулирует высоту тона всех осцилляторов, одновременно управляя двумя другими значениями на этой странице.

Osc2 Pitch

> - **64 до +63:** Насколько LFO1 модулирует высоту тона генератора 2. Обратите внимание, что осциллятор 3 автоматически следует за любой модуляцией высоты тона, применяемой к генератору 2. Назначение модуляции «LFO1> Osc2 Pitch».

EDIT LFO LFO 1 Destinations 2/3

Pulse Width	Resonance	Filter Gain
-40	-20	+12

Ширина импульса

> - **64 до +63**: Насколько LFO1 модулирует ширину импульса обоих основных генераторов. Назначение модуляции

«LFO1> Ширина импульса».

Резонанс

> - **64 до +63**: Насколько LFO1 модулирует резонанс обоих фильтров. Назначение модуляции «LFO1> Resonance».

Фильтр усиления

> - **64 до +63**: Насколько LFO1 модулирует общий уровень всех сигналов перед входом в фильтры. Назначение модуляции «LFO1> Filter Gain».

EDIT LFO LFO 1 Destinations 3/3

Assign Target	Amount
Phaser Feedback	-42

Назначить цель

> **Off, Amp Env Attack ... Индекс в WaveTable 2**: Выберите из списка доступных мест назначения для LFO1.

Количество

> - **64 до +63**: Насколько LFO1 модулирует параметр Target. Назначение модуляции «LFO1 Assign Amt».

LFO 2 Направления

EDIT LFO LFO 2 Destinations 1/3

Cutoff 1	Cutoff 1+2	Cutoff 2
+13	<- ->	-26

Отсечка 1

> - **64 до +63**: Насколько LFO2 модулирует частоту среза фильтра 1. Это похоже на автоматизацию ручки CUTOFF, когда Cutoff Link (см. «Cutoff Link» на стр. 145) выключен. Назначение модуляции «LFO2> Cutoff1».

Отсечка 1 + 2

> - **64 до +63**: Насколько LFO2 модулирует частоты среза фильтра 1 и фильтра 2 одновременно, управляя двумя другими значениями на этой странице. Это похоже на автоматизацию ручки CUTOFF, когда Cutoff Link (см. «Cutoff Link» на стр. 145) включен и CUTOFF 2 установлен на 0.

Обрезка 2

> - **64 до +63**: Насколько LFO2 модулирует частоту среза фильтра 2. Как автоматизация ручки CUTOFF 2. Назначение модуляции «LFO2> Cutoff2».

EDIT LFO LFO 2 Destinations 2/3

Shape 1+2	FM Amount	Panorama
-46	+7	+1

Форма 1 + 2

> - **64 до +63**: Насколько LFO2 одновременно модулирует формы осцилляторов 1 и 2. Это похоже на автоматизацию ручки SHAPE для обоих этих генераторов одновременно. Назначение модуляции «LFO2> Shape».

Сумма FM

> - **64 до +63**: Насколько LFO2 модулирует величину частотной модуляции. Как автоматизация ручки FM AMOUNT. Назначение модуляции «LFO2> FM Amount».

Панорама

> - 64 до +63: Насколько LFO2 модулирует положение сигнала на стерео выходах. Как автоматизация регулятора PANORAMA (SHIFT + OSC BALANCE). Назначение модуляции «LFO2> Panorama».

EDIT LFO LFO 2 Destinations 3/3

Assign Target	Amount
Filter Env Slope	-22

Назначить цель

> Off, Amp Env Attack ... **Индекс в WaveTable 2:** Выбирает одно из множества возможных мест назначения для LFO2.

Количество

> - 64 до +63: Насколько LFO2 модулирует указанную цель назначения (см. Выше). Назначение модуляции «LFO2 Assign Amt».

LFO 3 Назначение

EDIT LFO	LFO3 Destination	
Fade In	Assign Target	Amount
20	Osc2 Pulse Width	42

Исчезать

> **От 0 до 127:** Количество LFO3 может увеличиваться после проигрывания каждой ноты: 0 = мгновенно, 127 = около 40 секунд. Особенно полезно для эффектов задержанного вибрато и т. Д.

Назначить цель

В отличие от LFO1 и LFO2, LFO3 имеет только один слот модуляции, предлагая выбор **один** следующих целей:

> **Шаг Osc1:** Осциллятор 1 шаг.

> **Osc1 + 2 шаг:** Высота всех осцилляторов.

> **Osc2 Pitch:** Осциллятор 2 шага. Обратите внимание, что генератор 3 автоматически следует за любой модуляцией высоты тона, применяемой к генератору 2.

> **Ширина импульса Osc1:** Ширина импульса генератора 1.

> **Ширина импульса Osc1 + 2:** Ширина импульса обоих генераторов одновременно.

> **Ширина импульса Osc2:** Ширина импульса генератора 2.

> **Фаза синхронизации:** Когда синхронизация включена (см. «SYNC» на стр. 110), это определяет абсолютную фазу генератора 2 каждый раз, когда он сбрасывается генератором 1. Модуляция фазы синхронизации может вызывать эффекты, аналогичные широтно-импульсной модуляции, что дает (обычно скорее холодно) синхр-звучит теплее.

Количество

> **От 0 до 127:** Насколько LFO3 модулирует выбранную цель. Обратите внимание, что, в отличие от других LFO, это униполярный параметр. Назначение модуляции «LFO3 Assign Amb».

ЭФФЕКТЫ (верхний ряд)

Верхняя половина секции эффектов отвечает за задержку, реверберацию и 3-полосную эквалализацию, все из которых могут применяться одновременно.

> ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

ВЫБРАТЬ

Определяет, применяются ли три регулятора к DELAY, REVERB или к одной из полос эквалайзера, и какое меню появится при однократном нажатии кнопки EDIT.

РЕДАКТИРОВАТЬ

Открывает меню для DELAY, REVERB или одной из полос эквалайзера, в зависимости от того, какая из них выбрана в данный момент.

ОТПРАВИТЬ, EQ GAIN

Если выбраны DELAY или REVERB, это регулятор посыла эффекта (смешивание сухого / влажного).

Если выбран один из диапазонов эквалайзера, этот регулятор управляет параметром усиления.

ВРЕМЯ / ЦВЕТ, ЧАСТОТА ЭКВАЛАЙЗЕРА

Если выбраны DELAY или REVERB, обычно это элемент управления временем. Однако, если выбран один из синхронизированных режимов (см. Параметры «Часы» ниже), вместо этого он управляет параметром Цвета. Если выбран эквалайзер, он управляет параметром частоты.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ / ДЕМПФИРОВАНИЕ, EQ Q-FACTOR

Если выбрана ЗАДЕРЖКА, это управление с обратной связью. То же самое относится к режимам REVERB с обратной связью (см. «Mode» на стр. 92), в противном случае это регулятор демпфирования (см. «Damping» на стр. 93). Если выбрана полоса MID EQ, она управляет Q-фактором MID EQ (см. «Q-Factor» на стр. 94). Если выбран LOW или HIGH EQ, этот регулятор неактивен.

SHIFT + TIME / COLOR, а также SHIFT + FEEDBACK / DAMPING будут управлять «другим» параметром, если оба они доступны в выбранном эффекте.

> ~~МЕНЮ~~ КТИРОВАТЬ

Задерживать

EDIT FX	Delay 1/4
Mode	Send
Off	26

Режим

- > **Выкл.** : Без эффекта задержки.
- > **Простая задержка**: Стандартный эффект задержки, левый и правый каналы имеют одинаковое номинальное время задержки.
- > **Пинг-понг 2: 1 ... Пинг-понг 8: 7**: Левый и правый каналы имеют разное время задержки, обозначенное соотношением.
- > **Шаблон 1 + 1 ... Шаблон 5 + 5**: Левый и правый каналы могут иметь разное время задержки. Режимы паттернов всегда синхронизируются с часами. Ручка TIME / COLOR управляет параметром окрашивания (см. «Цвет» на стр. 91).

послать

Доступен с панели с помощью ручки SEND.

- > **Сухой, от 1 до 126, Влажный**: Посыл эффекта - фактически кроссфейд, т.е. общий уровень остается довольно постоянным (необработанный сигнал затухает при более высоких значениях). Назначение модуляции «Delay Send».

EDIT FX	Delay 2/4
Clock	Delay Time
3/32	398.7 ms
	Feedback
	27

Часы

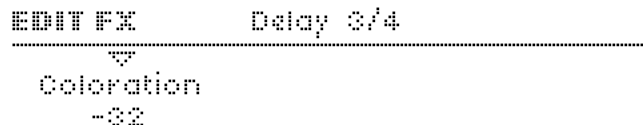
- > **Выкл., 1/64 ... 3/4**: Синхронизированная скорость задержки выражается в делении 4/4 такта. Хотя этот параметр не обозначен как таковой, этот параметр (или время задержки - см. Ниже) доступен с панели с помощью ручки TIME / COLOR.

Время задержки

- > **От 0,0 мс до 693,6 мс**: Несинхронизированная задержка, выраженная в миллисекундах. Эти значения используются, если для параметра Clock (см. Выше) установлено значение Off. Доступно с панели с помощью регулятора ВРЕМЯ / ЦВЕТ. Назначение модуляции «Время задержки».

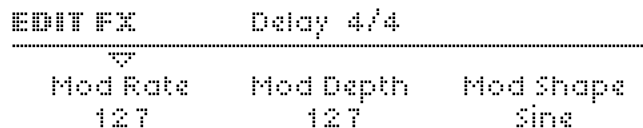
Обратная связь

> **От 0 до 127:** За повторяющиеся задержки. Определяет, какая часть выходного сигнала возвращается на вход задержки, влияя на количество слышимых повторов. Назначение модуляции «Обратная связь с задержкой».



Окраска

> **- 64 до +63:** Применяет прогрессивную фильтрацию в тракте обратной связи (см. «Обратная связь» выше). Отрицательные значения делают повторы более мягкими, а положительные - ярче. Назначение модуляции «Задержка окрашивания».



Эффект задержки имеет свой собственный LFO для модуляции времени задержки. Обратите внимание, что это может вызвать интересную модуляцию высоты тона и стереоэффекты.

Скорость модификации

> **От 0 до 127:** Скорость задержки LFO. Назначение модуляции «Delay Mod Rate».

Глубина мода

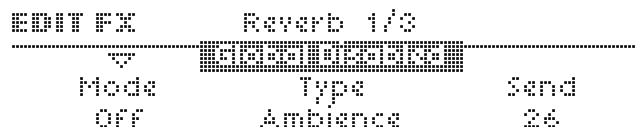
> **От 0 до 127:** Величина модуляции, применяемая к времени задержки собственным LFO задержки. Обратите внимание, что на левый и правый каналы влияют по-разному, поэтому этот параметр можно использовать для создания стереоэффектов.

Назначение модуляции «Глубина модуляции задержки».

Форма мода

> **Синус, Треугольник, Пила, Квадрат, S&H, S&G:** Форма волны LFO задержки. Используйте S&G для эффектов типа «ленточное эхо».

Реверберация



В тракте прохождения сигнала задержка и реверберация направляются последовательно, т.е. необработанный сигнал плюс любая задержка отправляются на вход реверберации.

Режим

> **Выкл.** : Нет эффекта. Все остальные параметры не будут видны.

> **Реверберация:** Стандартный эффект реверберации с предварительной задержкой (см. Параметр «Предварительная задержка» ниже).

> **Отзыв 1:** Эффект реверберации с петлей обратной связи в строке предзадержки, что позволяет использовать несколько хвостов реверберации.

> **Отзыв 2:** То же, что и Feedback 1, за исключением того, что сразу появляется первый хвост реверберации.

Тип

> **Атмосфера, маленькая комната, большая комната, холл:** Различные типы моделирования комнат в порядке их размера. Этот параметр влияет на так называемые «ранние отражения».

послать

Доступен с панели с помощью ручки SEND.

> **Сухой, от 1 до 126, Влажный:** Эффект отправить. Фактически переход между сухим и влажным - общий уровень остается довольно постоянным. Назначение модуляции «Reverb Send».



Часы

> **Выкл., 1/64 ... 3/4:** Используется для синхронизации предварительной задержки с часами (см. «Предварительная задержка» ниже). Выражается в виде деления 4/4 бара.

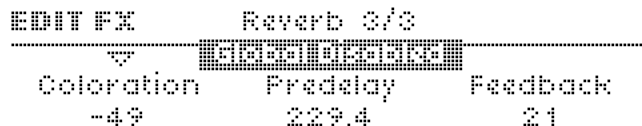
Время

Доступен с панели через ручку ВРЕМЯ / ЦВЕТ.

> **От 0 до 127:** Длина хвоста реверберации. Назначение модуляции «Время реверберации».

Демпфирование

> **От 0 до 127:** Для имитации различных материалов поверхности путем постепенного удаления высоких частот. Ковры, портьеры и т. Д. Имеют тенденцию поглощать много высоких частот, в то время как плиточные полы и стены - нет. Назначение модуляции «Reverb Damping».



Окраска

> **- 64 до +63:** Пост-эквалайзер для сигнала реверберации. Отрицательные значения - мягче, положительные - ярче. Назначение модуляции «Цвет реверберации».

Предварительная задержка

Отображается, только если для параметра Clock установлено значение Off (см. Выше).

От> 0,0 мс до 300,4 мс: Время между исходным сигналом и сигналом реверберации, выраженное в миллисекундах. Это может быть возвращено для нескольких хвостов реверберации (см. «Mode» на стр. 92). Назначение модуляции «Reverb Predelay».

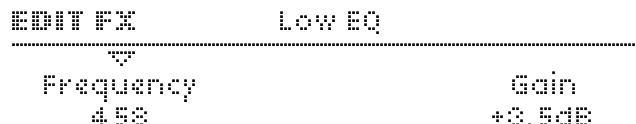
Обратная связь

Отображается только в режимах Feedback 1 или Feedback 2.

Доступен с панели через ручку FEEDBACK.

> **От 0 до 127:** Какая часть сигнала реверберации возвращается на собственный вход. Частота повторения определяется параметром Predelay (см. «Predelay» выше). Назначение модуляции «Обратная связь реверберации».

Низкий эквалайзер



Частота

> **32 до 458:** Частота среза нижней полки (1 полюс) в герцах.

Прирост

> **- 16 дБ до +16 дБ:** Низкая полка сокращена или увеличена.

Средний эквалайзер

EDIT FX		Mid EQ
▼		
Frequency	Q-Factor	Gain
1936	1.02	+6.75dB

Частота

> **19 Гц до 24,0 кГц:** Центральная частота MID EQ. Значения выше 10 000 даны в кГц.

Назначение модуляции «EQ Mid Frequency».

Q-фактор

От **0,28 до 15,4:** Полоса пропускания около центральной частоты. Низкие значения шире, высокие значения уже. Для эффектов вау-вау установите очень высокие значения Q-Factor и Gain, затем смодулируйте «EQ Mid Frequency».

Назначение модуляции «EQ Mid Q-Factor».

Прирост

> **- 16 дБ до +16 дБ:** Сужение или усиление средних частот в децибелах. Назначение модуляции «EQ Mid Gain».

Высокий эквалайзер

EDIT FX		High EQ
▼		
Frequency	Gain	
19.2	-3.75dB	

Частота

> **1831 до 24,0:** Частота среза верхней полки (1-полюсный) в герцах (значения выше 10 000 даны в кГц).

Прирост

> **- 16 дБ до +16 дБ:** Высокий вырез или усиление.

ЭФФЕКТЫ (нижний ряд)

Нижняя половина секции эффектов предлагает эффекты искажения, аналогового усиления, хоруса и фазирования, которые можно применять одновременно. Здесь также доступны эффекты, включающие аудиовход (вокодер, повторитель входа, кольцевой модулятор входа) (см. РЕДАКТИРОВАНИЕ ниже).

> ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

ВЫБРАТЬ

Определяет, каким эффектом будут управлять ручки, и какое меню появится при нажатии кнопки EDIT.

РЕДАКТИРОВАТЬ

Открывает меню для текущего выбранного эффекта. Повторное нажатие на EDIT переключает страницы эффектов аудиовхода и выбранный эффект. См. «Вокодер» на стр. 100, «Повторитель входа» на стр. 105 и «Модулятор входного кольца» на стр. 106.

ТИП / СМЕСЬ

Если выбран параметр DISTORTION, он управляет типом искажения (см. Ниже). Если выбран ANALOG BOOST, он регулирует частоту (см. «Частота» на стр. 97). Если выбран Chorus или Phaser, он управляет параметром Mix (см., Например, «Mix» на стр. 97).

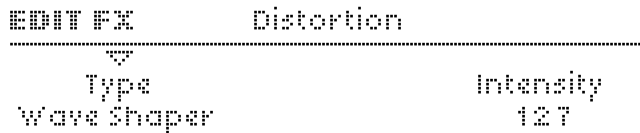
ИНТЕНСИВНОСТЬ

Если выбрано DISTORTION или ANALOG BOOST, это контролирует параметр интенсивности (см. «Intensity» на стр. 97). Если выбран Chorus или PHASER, он управляет параметром обратной связи (см. «Feedback» на стр. 98 и «Feedback» на стр. 99).

> РЕДАКТИРОВАНИЯ

Искажение

Выбор эффектов «Искажение» в нижнем разделе «ЭФФЕКТЫ» аналогичен тем, которые доступны в меню ФИЛЬТРЫ (см. «Насыщенность» на стр. 140), но здесь они обрабатывают сигнал в целом, то есть не каждый отдельный голос. Разница особенно заметна при игре аккордами.



Тип

Доступен с панели с помощью ручки TYPE / MIX

> **Выкл.:** Искажение отключено.

> **Легкий, мягкий, средний, жесткий:** Четыре аналоговые кривые искажения с разными характеристиками.

> **Цифровой:** Цифровая вырезка. Может даже превратить пилообразную волну в прямоугольную волну.

> **Формирователь волн:** Синусоидальный формирователь волны, действие которого часто аналогично линейному ЧМ. Обратите внимание, что результаты Shaper сильно зависят от уровня сигнала (см. «OSC VOLUME» на стр. 137 и INTENSITY ниже).

> **Выпрямитель:** Двухполупериодное выпрямление с последующей компенсацией постоянного тока. См. Глоссарий.

> **Редуктор бит:** Переменное уменьшение битовой глубины. Для создания эффектов цифрового квантования, типичных для ранних семплеров и цифровых синтезаторов.

> **Редуктор скорости:** Переменное снижение частоты дискретизации. Для создания эффектов наложения, типичных для ранних семплеров и цифровых синтезаторов.

> **Низкий проход:** Однополюсный фильтр нижних частот для переменного уменьшения высоких частот. Этот эффект включен только для обеспечения совместимости со старыми программами (ранние модели Virus не имели специальной секции EQ).

> **Высокий проход:** Однополюсный фильтр верхних частот для переменного уменьшения низких частот. Также включен по соображениям совместимости.

Интенсивность

Доступен с панели с помощью регулятора ИНТЕНСИВНОСТЬ.

> **От 0 до 127:** Обычно определяет количество эффекта. В двух моделях фильтров (см. «Фильтр низких частот» и «Фильтр высоких частот» выше) это частота среза.

Назначение модуляции «Интенсивность искажения».

Аналоговое усиление

Analog Boost можно использовать для имитации частотной характеристики различных реальных аналоговых синтезаторов. Обратите внимание, что усиление низких частот уменьшит долю высоких частот в результирующем сигнале.

EDIT FX Analog Boost	
<hr/>	
Intensity	Frequency
10	127

Интенсивность

Доступен с панели с помощью регулятора ИНТЕНСИВНОСТЬ.

> **Выкл., От 1 до 127:** Степень аналогового повышения. Назначение модуляции «Analog Boost Int».

Частота

Доступен с панели с помощью ручки TYPE / MIX. Отображается, только если для параметра

Интенсивность не установлено значение Выкл.

> **От 0 до 127:** Частота применения аналогового усиления. Очень высокие значения даже усиливают средние частоты.

хор

Обычно хорус - это эффект сгущения, вызываемый модуляцией пары очень коротких линий задержки через специальный LFO, а затем смешиванием этого с исходным необработанным сигналом. В сочетании с Feedback,

Эффект Chorus в вашем Virus также может включать эффекты флэнжера, ансамбля, вибрато или резонатора. Обратите внимание, что если для параметра Mix установлено значение Off, другие параметры не будут отображаться в меню.

EDIT FX Chorus 1/2		
<hr/>		
Mix	Delay	Feedback
17	6	+20

Смешивание

Доступен с панели с помощью ручки TYPE / MIX

> **Выкл., От 1 до 127:** Переход между сухим и влажным сигналом. Установите значение 64 для максимального хоруса или 127 для эффектов вибрато. Если установлено значение «Выкл.», Ни один из других параметров в этом меню не будет отображаться. Назначение модуляции «Chorus Mix».

Задерживать

> **От 0 до 127:** Номинальное время задержки, модулируемое выделенным LFO (см. «Mod Rate» и т. Д. Ниже). Очень высокие значения приводят к короткому, но заметному эффекту стереозадержки. Назначение модуляции «Chorus Delay».

Обратная связь

> - 64 до +63: Количество сигнала, возвращаемого на вход Chorus. Параметр Feedback является биполярным, поскольку положительные и отрицательные значения имеют разные тональные характеристики. Назначение модуляции «Chorus Feedback».

```
EDIT FX          Chorus 2/2
-----
  ▾
Mod Rate    Mod Depth    Mod Wave
  17         51         Sine
```

Скорость модификации

> От 0 до 127: Скорость модуляции - скорость выделенного LFO. Назначение модуляции «Chorus Mod Rate».

Глубина мода

> От 0 до 127: Насколько LFO модулирует параметр задержки. Назначение модуляции «Chorus Mod Depth».

Форма мода

> Синус, Треугольник, Пила, Квадрат, S&H, S&G: Выбирает форму волны, используемую для модуляции параметра задержки.

Phaser

Как правило, фазировка - это классический эффект «свиста», первоначально достигаемый за счет параллельной работы двух магнитофонов, а затем небольшого изменения скорости одного из них. Фазер Virus использует до шести «всепроходных» фильтров для достижения очень похожего эффекта. В сочетании с Feedback, фазер Virus также может создавать эффекты резонатора, ансамбля, вибрато и флэнжера. Обратите внимание, что если для параметра Mix установлено значение Off, другие параметры не будут отображаться в меню.

```
EDIT FX          Phaser 1/3
-----
  ▾
Mix    Frequency    Feedback
  10      66        +37
```

Смешивание

Доступен с панели с помощью ручки TYPE / MIX.

> **Выкл., От 1 до 127:** Переход между сухим и влажным сигналом. Установите значение 64 для нормального фазирования (вместе с нулевой обратной связью см. Ниже). Назначение модуляции «Phaser Mix».

Частота

> **От 0 до 127:** Средняя частота резонансных пиков (см. Разворот ниже). Назначение модуляции «Phaser Frequency».

Обратная связь

> **- 64 до +63:** Количество сигнала, возвращаемого на вход Phaser, вызывающего эффект резонанса. Параметр Feedback является биполярным, поскольку положительные и отрицательные значения дают разные тональные характеристики. Назначение модуляции

«Обратная связь фазера».

```
EDIT FX      Phaser 2/3
-----
  ▾
Mod Rate      Mod Depth
  27          6
```

Скорость модификации

> **От 0 до 127:** Скорость модуляции - скорость специального LFO Phaser (треугольная волна), используемая для модуляции параметра Frequency (см. Выше). Назначение модуляции

«Скорость модуляции фазера».

Глубина мода

> **От 0 до 127:** Насколько параметр Frequency (см. Выше) модулируется LFO Phaser. Назначение модуляции «Глубина модуляции фазера».

```
EDIT FX      Phaser 3/3
-----
  ▾
Stages      Spread
1 Stage     24
```

Этапы

> **От 1 до 6:** Количество всепроходных фильтров, используемых в Phaser. Это значение влияет на сложность фазированного сигнала.

Распространять

> **От 0 до 127:** Насколько далеко друг от друга находятся резонансные пики между несколькими ступенями. Назначение модуляции «Phaser Spread».

Вокодер

Для входа на эти страницы нажмите EDIT (нижний раздел EFFECTS) один или два раза, чтобы его светодиодный индикатор замигал, затем перемещайтесь с помощью кнопок PARAMETERS. Хотя Virus Vocoder доступен как «эффект», он фактически заменяет всю секцию фильтра, т.е. Vocoder и обычные фильтры не могут использоваться одновременно в одной программе.

Вокодер Virus имеет два банка до 32 полосовых фильтров: один для анализа частотного спектра **модулятор** аудиосигнал (см. «Выбор входа» на стр. 134), а другой - для обработки **перевозчик** сигнал (обычно внутренние генераторы) соответственно. См. «Таблица вокодеров» на стр. 104.

Так же, как функции нескольких регуляторов в секции фильтров, два параметра, отображаемые на первой странице меню вокодера, чувствительны к статусу SELECT в секции Filters: если выбран FILT1, здесь появятся параметры несущей. Если выбран FILT2, появятся параметры модулятора.

EDIT FX			Vocoder 1/4		
▼					
Mode			Spread		
Osc Hold			-46		
			Q-Factor		
			28		

Режим

Определяет сигнал несущей ...

> **Выкл.:** Вокодер отключен, другие параметры вокодера не отображаются.

> **Осциллятор:** Несущей является вся секция генератора, включая любые шумы.

> **Osc Hold:** Идентичен «Osc», за исключением того, что для вокодера активирован режим Hold (см. «Key Mode» на стр. 122).

> **Шум:** Несущей является только шумовой сигнал. Остальная часть генератора отключена, что позволяет сохранить полифонию.

> **In L, In L + R, In R:** Несущая - это один или оба аудиовхода.

Распространять

Доступно, если активны обе кнопки выбора фильтра. Доступен с панели с помощью ручки ENV AMOUNT.

> - **64 до +63**: Одновременно контролирует распространение несущей и распространение модулятора (см. Ниже).

Q-фактор

Доступно, только если активны обе кнопки выбора фильтра. Доступен с панели через ручку RESONANCE.

> - **64 до +63**: Одновременно управляет несущей Q и Mod Q (см. Ниже), отменяя эти два параметра.

```
EDIT FX      Vocoder 1/4
  ▾
  Mode      Carrier Spread  Carrier Q
  Osc Hold      -46          28
```

Режим

См. «Режим» на предыдущей странице.

Carrier Spread

Доступно с помощью ручки ENV AMOUNT, когда выбран только FILT1.

> - **64 до +63**: Как далеко друг от друга находятся отдельные диапазоны Carrier. Стандартное значение +63 (100%, т.е. полный диапазон), отрицательные значения эффективно меняют порядок полос - отлично подходит для спецэффектов. Назначение модуляции «Filter1 Key Follow».

Перевозчик Q

Доступен с помощью ручки RESONANCE, когда выбран FILT1.

> **От 0 до 127**: Качество (крутизна) несущих полос. Назначение модуляции «Резонанс фильтра 1».

```
EDIT FX      Vocoder 1/4
  ▾
  Mode      Modulator Spread  Mod Q
  Osc Hold      -46          28
```

Режим

См. «Режим» на предыдущей странице.

Распространение модулятора

Доступно с помощью ручки ENV AMOUNT в разделе FILTERS, когда активен только FILT2.

> - **64 до +63**: Насколько далеко друг от друга находятся отдельные полосы модулятора. Стандартное значение +63 (полный диапазон), отрицательные значения фактически меняют порядок полос. Назначение модуляции «Filter2 Key Follow».

Мод Q

Доступен с панели через ручку RESONANCE, когда выбран FILT2.

> **От 0 до 127**: Качество (крутизна) полос Модулятора. Назначение модуляции «Резонанс фильтра 2».

EDIT FX Vocoder 2/4		
▼		
Center Freq	Balance	Mod Offset
-16	19	-32

Центральная частота

Доступен с панели через ручку CUTOFF в секции FILTERS.

> - **64 до +63**: Центральная частота банка-оператора. Назначение модуляции «Filter1 Cutoff».

Баланс

Доступен с панели через ручку FILTER BALANCE.

> - **64 до +63**: Баланс между сигналами несущей и модулятора. Для чистого сигнала вокодера установите это значение на <0>. Назначение модуляции «Баланс фильтра».

Смещение мода

> - **64 до +63**: Смещение центральной частоты банка модулятора относительно банка несущей. Назначение модуляции «Filter2 Cutoff».

EDIT FX Vocoder 3/4	
▼	
Carrier Attack	Carrier Release
17	28

Carrier Attack

> **От 0 до 127:** Время атаки собственного «повторителя конверта». Вместе с функцией Carrier Release это используется для сглаживания вокодированного сигнала.

Выпуск перевозчика

> **От 0 до 127:** Время выпуска повторителя конверта носителя. Вместе с Carrier Attack это используется для сглаживания вокодированного сигнала.

Группы

> **От 1 до 32:** Количество используемых полос фильтра. Чем выше это число, тем выше качество (например, речь становится более разборчивой). Более низкие значения лучше подходят для голосов роботов и т. Д. Назначение модуляции «Filter Env Release».

```
EDIT FX      Vocoder 4/4
-----
Spectral Balance 17
Bands           05
```

Спектральный баланс

> **От 0 до 127:** Баланс между высокими и низкими частотами в вокодированном сигнале. Фактически, этот параметр работает как простой эквалайзер, определяя общий цвет выходного сигнала вокодера. Более высокие значения могут улучшить разборчивость речи. Назначение модуляции «Filter Env Slope».

Таблица вокодера

ПАРАМЕТР ВОКОДЕРА	ЭКВИВАЛЕНТНАЯ РУЧКА НА ПАНЕЛИ	МОДУЛЯЦИЯ НАЗНАЧЕНИЕ
Несущая частота	ОТРЕЗАТЬ	Отсечка 1
Mod Freq Offset	ОБРЕЗКА 2	Обрезка 2
Перевозчик Q	РЕЗОНАНС (выбран FLT1)	Фильтр 1 Резонанс
Модулятор Q	РЕЗОНАНС (выбран FLT2)	Фильтр 2 Резонанс
Q-фактор	РЕЗОНАНС (выбран FLT1 и FLT2) ENV	Фильтр 1 Резонанс
Carrier Spread	AMOUNT (выбран FLT1) ENV AMOUNT	Filter 1 Key Follow Filter
Распространение модулятора	(выбран FLT2)	2 Key Follow Filter 1 Key
Распространять	ENV AMOUNT (выбраны FLT1 и FLT2) Фильтр	Follow Filter Env Attack
Carrier Attack	ATTACK	
Выпуск перевозчика	Фильтр DECAY	Фильтр Env Decay
Спектральный баланс	SHIFT + фильтр SUSTAIN Filter	Крутизна Env фильтра
Группы	RELEASE	Выпуск фильтра Env
Баланс	ФИЛЬТР БАЛАНС	Баланс фильтра

Входной последователь

Для входа на эти страницы нажмите EDIT (в нижнем разделе EFFECTS) один или два раза, пока светодиодный индикатор не замигает, и перемещайтесь с помощью кнопок PARAMETERS.

```
EDIT FX      Input Follower 1/2
-----
      ▾
Input Select  Attack      Release
Left        23          69
```

Сигнал модуляции извлекается из уровня выбранного входа (см. «Выбор входа» ниже) и заменяет огибающую фильтра. Чтобы услышать какой-либо эффект, включите ENV AMOUNT и / или используйте «Filter Envelope» в качестве источника в матрице.

Выбор входа

> **Выкл.** : Последователь ввода не используется. Остальные параметры на этой странице не будут видны.

> **Влево, Л + П, Вправо**: Источник сигнала для повторителя огибающей.

Атака

> **От 0 до 127**: Доступен с панели через ручку фильтра ATTACK. Время реакции на внезапные пики уровня входного сигнала. Используется для регулировки степени гладкости получаемого конверта. Назначение модуляции «Filter Env Attack».

Релиз

> **От 0 до 127**: Доступен с панели с помощью ручки фильтра DECAY. Время реакции на резкие падения уровня входного сигнала. Используется для регулировки степени гладкости получаемого конверта. Назначение модуляции «Filter Env Decay».

```
EDIT FX      Input Follower 2/2
-----
      ▾
Sensitivity
00.9%
```

Чувствительность

> **От 0% до 100%**: Доступен с панели через ручку фильтра SUSTAIN. Управляет чувствительностью повторителя огибающей к входному сигналу (обратите внимание, что этот параметр не влияет напрямую на уровень сигнала). Стандартное значение - 50%. Назначение модуляции «Filter Env Sustain».

Входной кольцевой модулятор

Чтобы войти на эту страницу, нажимайте *EDIT* (в нижнем разделе *EFFECTS*), пока светодиодный индикатор не замигает, и перемещайтесь с помощью кнопок *PARAMETERS*.

Источник, указанный в параметре выбора входа (см. «Выбор входа» на стр. 134), может быть модулирован по кольцу с помощью сигнала генератора:

```
EDIT FX      Input Ring Modulator
-----
  OFF
  Mix
  Off
```

Смешивание

- > **Выкл., От 1 до 63, Ringmod, от 65 до 126, вход:** «Off» означает отсутствие входной кольцевой модуляции, другие значения определяют баланс между двумя сигналами: «1» - это в основном необработанный сигнал генератора, «Ringmod» - только сигнал с кольцевой модуляцией, «Input» - только входной сигнал.

ОСЦИЛЛЯТОРЫ

Всего у вируса пять внутренних источников генерации звука: три основных генератора, вспомогательный генератор и генератор шума. Уровни этих источников можно настроить с помощью регуляторов в разделе MIX (см. «MIX» на стр. 137).

Чтобы войти на страницы Common, Sub Oscillator, Noise и Ring Modulator в разделе OSCILLATORS, нажмите EDIT один или два раза, пока не замигает его собственный светодиод.

Virus TI предлагает три принципиально разных режима генератора: **Классический** (как и в предыдущих моделях вирусов), **Гиперпила** (до 9 слоев, расстраиваемых пильных волн) и **WaveTable** (гладко интерполированные аддитивные волны).

О HyperSaw и Sync

В отличие от классических генераторов, где генератор 2 может быть синхронизирован с генератором 1, HyperSaws всегда синхронизируются со своим собственным неслышим «ведущим» генератором. В режиме HyperSaw

СУММА FM вместо этого ручка управляет параметром смещения частоты, контролируя, насколько высота тона генератора выше, чем у его мастера. Чтобы отличать эту функцию от стандартной синхронизации генератора, она называется **HyperSync**.

Обратите внимание, что генератор 1 позволяет отключить HyperSync с помощью кнопки SYNC.

О HyperSaw и саб-осцилляторах

Аналогичным образом, генераторы HyperSaw также имеют свои собственные встроенные вспомогательные генераторы - несколько прямоугольных волн, настроенных на октаву ниже основного генератора. Чтобы отличить их от саб-осциллятора Classic, они называются **HyperSub**.

В **SUB OSC VOLUME** управление в секции MIX переключается между основным генератором HyperSaw и его HyperSub.

Вот таблица, показывающая, как выбор режима генератора определяет, что на самом деле делают кнопка SYNC, ручка FM AMOUNT и ручки SUB OSCILLATOR...

Osc 1 Mode	Osc 2 Mode	Кнопка SYNC включена	Регулятор FM AMOUNT	Ручка вспомогательного осциллятора
Классический	Классический	Активная синхронизация	Количество FM	Объем суб осциллятора
	Гиперпила		OSC2 HyperSync смещение	Объем суб осциллятора Osc2 HyperSub микс
	Таблица волн		Количество FM	Объем суб осциллятора
Гиперпила	Классический	Активирует Osc 1 HyperSync Активирует синхронизацию	Osc1 HyperSync смещение Количество FM	Osc2 HyperSub микс
	Гиперпила	Активирует Osc 1 HyperSync	Osc1 HyperSync смещение Osc2 HyperSync смещение	Osc1 HyperSub микс Osc2 HyperSub микс
	Таблица волн	Активирует Osc 1 HyperSync Деактивирует FM	Osc1 HyperSync смещение или количество FM	Osc1 HyperSub микс
Таблица волн	Классический	Активирует синхронизацию	Количество FM	Osc2 HyperSub микс
	Гиперпила			
	Таблица волн		Количество FM	

ФОРМА

Классический: Смешивает формы сигналов, доступные в каждом осцилляторе. См. «Форма» на странице 111.

Гиперпила: Управляет параметром Density - количеством используемых пилообразных волн. См. «Плотность» на стр. 112.

WaveTable: Управляет параметром Index - номинальной позицией в таблице. См. «Указатель» на стр. 114.

РЕЖИМ

С помощью ручки SHIFT + SHAPE. Выбирает тип генератора (Classic Virus, HyperSaw или WaveTable).

ВЫБОР ВОЛНЫ / PW

Классический: Либо выбирает одну из 64 спектральных волн, либо регулирует ширину импульса, в зависимости от текущего значения SHAPE. См. «Выбор волны или ширина импульса» на стр. 111 для получения подробной информации.

Гиперпила: Управляет параметром Spread. См. «Разброс» на стр. 112.

WaveTable: Выбирает таблицу. См. «Таблица» на странице 114.

ПОЛУТОН

Регулирует высоту тона генератора (см. «Полутон» на стр. 111). При повороте регулятора высота звука автоматически сглаживается, так что SEMITONE выглядит как непрерывный регулятор частоты.

ПОРТАМЕНТО

Через SHIFT + SEMITONE. Как медленно высота одной ноты переходит в другую. Этот параметр недоступен в меню осцилляторов, но доступен в меню Master Edit. Это потому, что это также применяется к частоте фильтра - см. «Портаменто» на стр. 122.

DETUNE 2/3

Точная настройка осциллятора 2 вверх или осциллятора 3 вниз, в зависимости от того, какой осциллятор выбран в данный момент. См. «Расстройка» на стр. 121.

UNISON DETUNE

С помощью SHIFT + DETUNE. Прямой доступ к параметру «Unison Detune» (также доступен в главном меню редактирования - см. «Detune» на стр. 131).

ВЫБРАТЬ

Переключение между тремя осцилляторами таким образом, чтобы верхний ряд регуляторов (SHAPE, WAVE SELECT / PW, SEMITONE и DETUNE 2/3) будет применяться к вновь выбранному генератору. Статус SELECT также определяет, какое меню будет открыто при нажатии кнопки EDIT ...

РЕДАКТИРОВАТЬ

Открывает меню осцилляторов для текущего выбранного осциллятора. При повторном нажатии EDIT происходит переключение между этим меню и параметрами, общими для всех генераторов (см. «Общие» на стр. 121), а также настройками суб-осциллятора, шума и кольцевого модулятора.

OSC3 ВКЛ.

Активирует / деактивирует осциллятор 3. Если осциллятор 3 не активен, он будет пропущен при нажатии кнопки SELECT. См. «Осциллятор 3» на странице 120.

МОНОНУКЛЕОЗ

Переключение между последним выбранным режимом «Моно» (см. «Key Mode» на стр. 122) и полифоническим режимом. Чтобы пройти через все ключевые режимы, удерживайте SHIFT и несколько раз нажмите MONO.

СИНХРОНИЗАЦИЯ

Это активирует / деактивирует синхронизацию генератора (осциллятор 2 - осциллятор 1), если осциллятор 2 находится в классическом режиме. Эта кнопка не влияет на осциллятор 2 в режиме HyperSaw или WaveTable.

Если режим генератора 1 является HyperSaw, включение SYNC вместо этого активирует HyperSync генератора 1. См. «О HyperSaw и Sync» на стр. 107.

ПАНИКА

Через MONO + SYNC. Сбрасывает все «висящие» заметки.

СУММА FM

Классический или WaveTable: Управляет интенсивностью частотной модуляции.

Гиперпила: Управляет параметром HyperSync Offset, т.е. настраивает генераторы HyperSaw в сторону увеличения относительно их собственных (неразборчиво) генераторов синхронизации. См. «О HyperSaw и Sync» на стр. 107.

FM РЕЖИМ

Через SHIFT + FM AMOUNT. Задаёт источник модулятора FM. См. «Режим FM» на стр. 116.

> РЕДАКТИРОВАНИЯ

Осциллятор 1 - Классический

Следующая информация относится только к генератору 1 в классическом режиме.

```

EDIT OSC   Oscillator 1   1/2
-----
      Mode           Shape      Wave Select
Classic   Wave>Saw 22%      Sine
  
```

Режим

Доступен с панели через SHIFT + ручку SHAPE генератора.

> **Classic, HyperSaw, WaveTable:** Выбирает основной тип осциллятора.

Форма

Доступен с панели с помощью ручки SHAPE. Назначение модуляции «Форма Osc1».

> **Спектральная волна ... Пилообразная ... Импульсная:** Смещение формы волны. Как минимум, вы услышите только одну из 64 спектральных волн, в мертвой точке вы услышите чистую пилообразную волну, как максимум чистую волну пульса. Установите промежуточные значения для различных смесей (они отображаются в процентах).

Выбор волны или ширина импульса

Доступен с панели через WAVE SELECT / PW. Две различные функции, в зависимости от значения параметра Shape (см. Ниже): Если Shape находится где-то ниже центра, WAVE SELECT / PW выберет спектральную волну. Если SHAPE установлен на «Sawtooth» или выше, вместо этого ручка WAVE SELECT / PW будет управлять шириной импульса ...

> **Синус, треугольник, волны от 3 до 64:** Спектральная волновая функция. Назначение модуляции «Osc1 Wave Select».

или же

> **От 50,0% до 100%:** Функция ширины импульса. Назначение модуляции «Ширина импульса Osc1».

```

EDIT OSC   Oscillator 1   2/2
-----
      Semitone      Key Follow      Balance
      -1           Norm           +0
  
```

Полутон

Доступен с панели с помощью ручки SEMITONE.

> **- 48 до +48 полутонов:** Номинальный шаг осциллятора 1. Назначение модуляции «Osc1 Pitch».

Key Follow

> - 64 до +31, **Норма**, от +33 до +63: Насколько высота тона генератора 1 соответствует клавиатуре (т.е. номер ноты MIDI). Нажмите обе кнопки VALUE одновременно для нормальной настройки (Norm).

Баланс

Доступен с панели через ручку OSC BALANCE в секции MIX.

> - 64 до +63: Регулирует относительные уровни осциллятора 1 и осциллятора 2 (включая FM), при этом -64 - только осциллятор 1, а +63 - только осциллятор 2. Обратите внимание, что этот параметр отражается в меню генератора 2. Назначение модуляции «Osc Balance».

Осциллятор 1 - HyperSaw

Эта информация относится только к генератору 1 в режиме HyperSaw.

```
EDIT OSC  Oscillator 1  1/2
-----
      F
  Mode      Index      WaveTable
  Wavetable   28       Sine
```

Режим

Доступен с панели через SHIFT + осциллятор SHAPE.

> **Classic, HyperSaw, WaveTable**: Выбирает основной тип осциллятора.

Плотность

Доступен с панели с помощью ручки SHAPE генератора.

> **От 1,0 до 9,0**: Количество используемых пилообразных волн. Объемы затенены для полностью плавных переходов. Назначение модуляции «Osc1 Shape».

Распространять

Доступен с панели через WAVE SELECT / PW.

> **От 0 до 127**: Расстройка отдельных пилообразных волн в HyperSaw. Назначение модуляции «Ширина импульса Osc1».

```

EDIT OSC  Oscillator 1  2/2
-----
  ▾
Semitone  Key Follow  Balance
  -1         Norm      +0

```

Полутон

Доступен с панели с помощью ручки SEMITONE.

> -48 до +48 полутонов: Номинальный шаг осциллятора 1. Назначение модуляции «Osc1 Pitch».

Key Follow

> -64 до +31, Норма, от +33 до +63: Насколько высота тона генератора 1 соответствует клавиатуре (т.е. номер ноты MIDI). Нажмите обе кнопки VALUE одновременно для нормальной настройки (Norm).

Баланс

Доступен с панели через ручку OSC BALANCE в секции MIX.

> -64 до +63: Регулирует относительные уровни осциллятора 1 и осциллятора 2 (включая FM), при этом -64 - только осциллятор 1, а +63 - только осциллятор 2. Обратите внимание, что этот параметр отражается в меню генератора 2. Назначение модуляции «Osc Balance».

```

EDIT OSC  Oscillator 1  3/3
-----
  ▾
Sync      Sync Frequency
  Off      50

```

HyperSync

Доступен с панели через кнопку SYNC.

> **Выкл., Вкл.:** Включает и выключает HyperSync генератора 1. См. «O HyperSaw и Sync» на стр. 107.

Смещение H-Sync

Доступен с панели с помощью регулятора FM AMOUNT.

Если HyperSync (см. Выше) отключен, этот параметр будет недоступен.

> **От 0 до 127:** Смещение частоты любого HyperSaw (как генератора 1, так и 2) относительно его собственного внутреннего «ведущего» генератора. Назначение модуляции «FM / HyperSync».

Осциллятор 1 - WaveTable

EDIT OSC	Oscillator 1	1/2
<hr/>		
Mode	Index	WaveTable
Wavetable	28	Sine

Режим

Доступен с панели через SHIFT + ручку SHAPE генератора.

> **Classic, HyperSaw, WaveTable:** Выбирает основной тип осциллятора.

Индекс

Доступен с панели с помощью ручки SHAPE.

> **От 0 до 127:** Выбирает номинальную позицию в волновой таблице. Назначение модуляции «Индекс волновой таблицы 1» или

«Форма Osc1» (эквивалентны).

Стол

> **Синус ... Нарушитель:** Выбирает одну из многих волновых таблиц.

EDIT OSC	Oscillator 1	2/2
<hr/>		
Semitone	Key Follow	Balance
-1	Norm	+0

Полутон

Доступен с панели с помощью ручки SEMITONE.

> **- 48 до +48 полутонов:** Номинальный шаг осциллятора 1. Назначение модуляции «Osc1 Pitch».

Key Follow

> **- 64 до +31, Норма, от +33 до +63:** Насколько высота тона генератора 1 соответствует клавиатуре (т.е. номер ноты MIDI). Нажмите обе кнопки VALUE одновременно для нормальной настройки (Norm).

Баланс

Доступен с панели через ручку OSC BALANCE в секции MIX.

> -64 до +63: Регулирует относительные уровни осциллятора 1 и осциллятора 2 (включая FM), при этом -64 - только осциллятор 1, а +63 - только осциллятор 2. Обратите внимание, что этот параметр отражается в меню генератора 2. Назначение модуляции «Osc Balance».

Осциллятор 2 - Классический

```
EDIT OSC Oscillator 2 1/4
-----
Mode      Shape      Pulse Width
Classic   Saw>Pulse 21%  50.0%
```

Режим

Доступен с панели через SHIFT + осциллятор SHAPE.

> **Classic, HyperSaw, WaveTable:** Выбирает основной тип осциллятора.

Форма

Аналогично генератору 1 - см. «Форма» на стр. 111. Назначение модуляции «Форма Osc2».

Выбор волны или ширина импульса

Аналогично генератору 1 - см. «Выбор волны или ширина импульса» на стр. 111.

Назначение модуляции «Выбор волны Osc2» или «Ширина импульса Osc2».

```
EDIT OSC Oscillator 2 2/4
-----
Semitone   Key Follow   Balance
+11        -21             +0
```

Полутон

Аналогично генератору 1 - см. «Полутон» на стр. 111. Назначение модуляции «Osc2 Pitch».

Key Follow

Как в генераторе 1 - см. «Key Follow» на стр. 112.

Баланс

Отображает параметр баланса на странице генератора 1 - см. «Баланс» на странице 112.

```

EDIT OSC   Oscillator 2   3/4
-----
      ▾
  Detune    FM Mode      FM Amount
    50      Pos Triangle    17

```

Расстройка

Доступен с панели с помощью ручки DETUNE 2/3, когда выбран генератор 1 или 2.

> **От 0 до 127:** Настраивает осциллятор 2 вверх. Назначение модуляции «Osc2 Detune».

FM режим

Задаёт источник модуляции FM:

> **Треугольник позиции:** Униполярная треугольная волна от генератора 1.

> **Треугольник:** Биполярная треугольная волна от генератора 1.

> **Волна:** Выбранная волна от генератора 1 (см. «Выбор волны или ширина импульса» на стр. 111).

> **Шум:** Шумовой сигнал.

> **In L, In L + R, In R:** Один или оба аудиовхода (см. Заднюю панель).

Сумма FM

Доступно с панели через FM AMOUNT.

> **От 0 до 127:** Интенсивность частотной модуляции. Назначение модуляции «FM / HyperSync».

```

EDIT OSC   Oscillator 2   4/4
-----
      ▾
FiltEnv>Pitch    Sync      FiltEnv>FM
    -1          Off        -12

```

FiltEnv> Питч

> **- 64 до +63:** Насколько огибающая фильтра модулирует высоту тона генератора 2. Это было реализовано в предыдущих моделях вирусов для облегчения развертки синхронизации и было сохранено по соображениям совместимости.

Назначение модуляции «FiltEnv» Osc2 Pitch».

Синхронизировать

Доступен с панели через кнопку SYNC.

> **Выкл., Вкл.:** Активирует / деактивирует синхронизацию генератора. Каждый раз, когда осциллятор 1 начинает новый цикл, осциллятор 2 сбрасывает свою фазу (см. «Фазовый угол» в глоссарии).

FiltEnv> FM

> - **64 до +63:** Управляет тем, насколько огибающая фильтра применяется к FM Amount. Это было реализовано в предыдущих моделях вирусов для облегчения проверки FM и сохранено по соображениям совместимости. Назначение модуляции «FiltEnv> FM / Hsync».

Осциллятор 2 - HyperSaw

EDIT OSC	Oscillator 2	1/4
Mode	Density	Spread
HyperSaw	4.8	0

Режим

Доступен с панели через SHIFT + осциллятор SHAPE.

> **Classic, HyperSaw, WaveTable:** Выбирает основной тип осциллятора.

Плотность

Доступен с панели с помощью ручки SHAPE генератора.

> **От 1,0 до 9,0:** Количество используемых пилообразных волн. Объемы затенены для полностью плавных переходов. Назначение модуляции «Osc Shape».

Распространять

Доступен с панели через WAVE SELECT / PW.

> **От 0 до 127:** Номинальная расстройка между отдельными волнами в HyperSaw. Назначение модуляции «Ширина импульса Osc2».

EDIT OSC	Oscillator 2	2/4
Semitone	Key Follow	Balance
+11	-21	+0

Полутон

Аналогично генератору 1 - см. «Полутон» на стр. 111. Назначение модуляции «Osc2 Pitch».

Key Follow

Как в генераторе 1 - см. «Key Follow» на стр. 112.

Баланс

Отображает параметр баланса на странице генератора 1 - см. «Баланс» на странице 112.

```
EDIT OSC  Oscillator 2  3/4
├──
  Detune      Sync      FiltEnv>Pitch
   75         OFF       -4
```

Расстройка

Доступен с панели с помощью ручки DETUNE 2/3, когда выбран генератор 1 или 2.

> **От 0 до 127:** Настраивает осциллятор 2 вверх. Назначение модуляции «Osc2 Detune».

FiltEnv> Питч

Как в классическом режиме - см. «FiltEnv> Pitch» на стр. 116.

```
EDIT OSC  Oscillator 2  4/4
├──
  Sync Frequency
    50
```

Смещение H-Sync

Доступен с панели с помощью регулятора FM AMOUNT. Обратите внимание, что этот параметр отражен в меню Common, поскольку он может применяться к генераторам 1 и 2 одновременно - см. «Смещение HSync» на стр. 123

> **От 0 до 127:** Смещение частоты любого HyperSaw (как генератора 1, так и 2) относительно его собственного внутреннего «ведущего» генератора. Назначение модуляции «FM / HyperSync».

Осциллятор 2 - WaveTable

```
EDIT OSC  Oscillator 2  1/4
├──
  Mode      Index      WaveTable
  Classic   77         Sine
```

Режим

Доступен с панели через SHIFT + осциллятор SHAPE.

> **Classic, HyperSaw, WaveTable:** Выбирает основной тип осциллятора.

Индекс

> **1 до 127:** Выбирает номинальную позицию в волновой таблице. Назначение модуляции «Индекс волновой таблицы 2» или

«Osc2 Shape» (эквивалентны).

Стол

> **Синус ... Нарушитель:** Выбирает одну из многих волновых таблиц.

```
EDIT OSC  Oscillator 2  2/4
-----
      ▽
Semitone  Key Follow  Balance
  +11      -21        +0
```

Полутон

Аналогично генератору 1 - см. «Полутон» на стр. 111. Назначение модуляции «Osc2 Pitch».

Key Follow

Как в генераторе 1 - см. «Key Follow» на стр. 112.

Баланс

Отображает параметр баланса на странице генератора 1 - см. «Баланс» на странице 112.

```
EDIT OSC  Oscillator 2  3/4
-----
      ▽
Detune    FM Mode    FM Amount
   50      Pos Triangle  17
```

Расстройка

Доступен с панели с помощью ручки DETUNE 2/3, когда выбран генератор 1 или 2.

> **От 0 до 127:** Настраивает осциллятор 2 вверх. Назначение модуляции «Osc2 Detune».

FM режим

Задаёт тип FM (см. Глоссарий). Обратите внимание, что режимы FM, доступные в режиме волновой таблицы, отличаются от режимов, доступных в классическом режиме - см. «Режим FM» на стр. 116.

> **FreqMod:** FM аналогового типа, т.е. истинная частотная модуляция.

> **PhaseMod:** FM в стиле DX7, т.е. фазовая модуляция.

Сумма FM

Доступно с панели через FM AMOUNT.

> **От 0 до 127:** Управляет интенсивностью частотной модуляции. Назначение модуляции «FM / HyperSync».

```
EDIT OSC  Oscillator 2  4/4
├──
FiltEnv>Pitch          FiltEnv>FM
-1                     -12
```

FiltEnv> Питч

> **- 64 до +63:** Насколько огибающая фильтра модулирует высоту тона генератора 2. Это было реализовано в предыдущих моделях вирусов, чтобы обеспечить (особенно) синхронизирующие развертки без использования

драгоценное место в матрице модуляции и было оставлено по соображениям совместимости. Обратите внимание, что генератор 2 в режиме волновой таблицы не поддерживает синхронизацию. Назначение модуляции «FiltEnv> Osc2 Pitch».

FiltEnv> FM

> **- 64 до +63:** Управляет тем, насколько огибающая фильтра применяется к FM Amount. Назначение модуляции «FiltEnv> FM / Hsync».

Осциллятор 3

```
EDIT OSC  Oscillator 3  1/2
├──
Mode/Wave  Semitone  Volume
Wave 59    +5        85
```

Режим / Волна

Доступен с панели через WAVE SELECT / PW, когда выбран генератор 3.
Форма волны генератора 3.

> **Выкл.:** Отключает генератор 3 (см. Кнопку OSC3 ON). Все остальные параметры осциллятора 3 будут невидимы.

> **Раб:** Осциллятор 3 будет следовать за осциллятором 2. Смесь форм сигналов, то есть ФОРМЫ, и любая модуляция, применяемая к генератору 2, также будет применяться к генератору 3. Значения «Полутон» и «Расстройка» (см. Ниже) игнорируются.

> **Пила, Импульс, Синус, Треугольник, От волны 3 до волны 64:**

Форма волны осциллятора 3. Обратите внимание, что если здесь выбран «Импульс», ширина его импульса будет соответствовать ширине импульса генератора 2.

Полутон

> **- 48 до +48:** Высота тона генератора 3. Если выбран режим Slave (см. «Mode / Wave» выше), это значение будет проигнорировано, и питч генератора 3 будет отслеживать питч генератора 2. Назначение модуляции «Osc3 Pitch».

Объем

> **От 0 до 127:** Уровень генератора 3 при включении (см. «OSC3 ON» на стр. 110 и «Mode / Wave» выше). Назначение модуляции «Osc3 Volume».

```
EDIT OSC Oscillator 3 2/2
-----
  ▾
Detune
-60
```

Расстройка

Доступен с панели с помощью ручки DETUNE 2/3, если выбран генератор 3. Игнорируется, если выбран режим Slave (см. «Mode / Wave» выше).

> **От 0 до -127:** Настраивает осциллятор 3 вниз. Назначение модуляции «Osc3 Detune».

Общий

Общие страницы содержат параметры, которые влияют на более чем один осциллятор одновременно.

Чтобы перейти на эти страницы, нажмите кнопку EDIT один или два раза, пока светодиодный индикатор не замигает, и перемещайтесь с помощью кнопок PARAMETERS.

```
EDIT FILTER Common 1/2
```

```
-----
  ▾
Routing      Filter Balance  Cutoff Link
Split Mode   -20             On
```

Начальный этап

Назначение модуляции «Начальная фаза Osc».

> **Выкл. :** Фазовый угол (см. Глоссарий) каждого осциллятора сбрасывается до случайного значения в начале каждой ноты. Это близко имитирует «автономные» генераторы, которые можно найти в реальных аналоговых синтезаторах.

> **1 до 127:** Фазовый угол генератора 1 зафиксирован на 0 °, фаза генератора 2 сдвинута вперед, фаза генератора 3 сдвинута назад на ту же величину. Поскольку это гарантирует, что «щелчок» в начале нот всегда звучит одинаково, установка для Initial Phase значения, отличного от Off, особенно полезна для звуков перкуссии.

Ключевой режим

Определяет, как назначаются голоса:

> **Поли:** Полифонический.

> **Моно 1:** Монофонический, мульти-триггер, полное портаменто (см. «Портаменто» на стр. 122)

> **Моно 2:** Монофонический, мульти-триггер, легато портаменто

> **Моно 3:** Монофонический, однокнопочный, полное портаменто

> **Моно 4:** Монофонический, однокнопочный, легато портаменто

> **Удерживайте:** Полифонический. Ноты удерживаются до тех пор, пока все они не будут выпущены и не будет сыграна новая нота.

Объем Osc

Доступен с панели с помощью ручки OSC VOLUME.

> **- 64 до -63:** Определяет общий уровень всех генераторов и входных сигналов (но не шума или кольцевого модулятора) непосредственно перед входом в фильтры. Примечание. Значение 0 - это единичное усиление, т. Е. Уже максимальная громкость - положительные значения управляют только интенсивностью насыщенности (см. «Насыщенность» на стр. 140). Назначение модуляции «Osc Volume».

Портаменто

> **Выкл., От 1 до 127:** Определяет, насколько медленно высота нот меняется от одной к другой. Фактический эффект портаменто зависит от KeyMode (см. «Key Mode» на стр. 122). Назначение модуляции «Портаменто».

Ударить кулаком

> **От 0 до 127:** Усиливает ударный эффект короткого времени атаки в огибающей усилителя. При более высоких значениях Punch становится заметным «щелчком» в начале каждой ноты. Назначение модуляции «Punch Intensity».

FiltEnv> H-Sync

Отображается, только если хотя бы один из осцилляторов находится в режиме HyperSaw.

> - 64 до +63: Управляет степени применения огибающей фильтра к смещению HyperSync (см. «Смещение HyperSync» ниже). Аналог FiltEnv> FM в других моделях осцилляторов. Если оба генератора 1 и 2 являются HyperSaws, этот параметр модулирует смещение синхронизации обоих генераторов одновременно. Обратите внимание, что это не повлияет на генератор 1, если SYNC не активен (см. «O HyperSaw и Sync» на стр. 107).

Назначение модуляции «FiltEnv> FM / Hsync».

```
EDIT SINGLE Common 3/3
-----
      ▾
Bend Down   Bend Up   Bender Scale
  -10       +42       Linear
```

Смещение H-Sync

Отображается, только если хотя бы один осциллятор находится в режиме HyperSaw.

Прямой доступ с панели через FM AMOUNT.

> От 0 до 127: Сдвиг частоты слышимого HyperSaw относительно его собственного внутреннего «ведущего» генератора. Назначение модуляции «FM / HyperSync».

Суб осциллятор

Дополнительный «подчиненный» генератор настраивается на октаву ниже своего задающего генератора.

Если осциллятор 1 находится в классическом режиме, суб-осциллятор представляет собой прямоугольную или треугольную волну, подчиненную осциллятору 1. См. «Осциллятор 1 - классический» на стр. 110.

Если один из осцилляторов 1 или 2 находится в режиме HyperSaw, вспомогательным генератором будет HyperSub - см. «O HyperSaw и Суб-осцилляторы» на стр. 107 и «Осциллятор 1 - HyperSaw» на стр. 112.

```
EDIT OSC      Sub Oscillator
-----
      ▾
Volume        Shape
   127        Square
```

Объем

Доступен с панели через SUB OSC VOLUME.

> От 0 до 127: Суб осциллятор микс. В режиме HyperSaw этот параметр переключается между HyperSaw и HyperSub. См. «O HyperSaw и суб-осцилляторах» на стр. 107. Назначение модуляции «Sub Osc Volume».

Форма

Недоступно, если генератор 1 находится в режиме HyperSaw или WaveTable. См.

«Сведения о HyperSaw и суб-осцилляторах» на стр. 107.

> **Квадрат, Треугольник:** Выбирает форму волны вспомогательного генератора.

Шум

```
EDIT OSC      Noise
-----
  Volume      Color
    28        -12
```

Объем

Доступен с панели через NOISE VOLUME.

> **Выкл., От 1 до 127:** Уровень шума. Если установлено значение Off, параметр Color не будет отображаться. Назначение модуляции «Уровень шума».

Цвет

> **- 64 до +63:** Регулирует частотный диапазон шума. Отрицательные значения темнее, положительные - ярче. Значение 0 соответствует стандартному «белому шуму» (см. Глоссарий). Назначение модуляции «Цвет шума».

Кольцевой модулятор

Кольцевой модулятор создает дополнительные частоты (сумму и разность) путем умножения сигналов генераторов 1 и 2. Не активен в режиме разделения (см.

«Маршрутизация» на стр. 144).

```
EDIT OSC      Ring Modulator
-----
  Volume
    15
```

Объем

Доступно с панели через SHIFT + NOISE VOLUME.

> **Выкл., От 1 до 127:** Уровень выходного сигнала кольцевого модулятора. Независимо от OSC VOLUME (см. «OSC VOLUME» на стр. 137). Назначение модуляции «Кольцевой модулятор».

ВЛАДЕЛЕЦ

Раздел MASTER (не обозначенный как таковой) включает все элементы управления слева, справа и под дисплеем.

> ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

ВЫХОД

Закрытие любого меню, возврат в текущий режим воспроизведения (одиночный, мульти или режим секвенсора).

КРАН

Функция «Tap Time», как на драм-машинах, и на некоторых устройствах задержки. Равномерно нажимайте эту кнопку, чтобы изменить темп внутренних MIDI-часов - соответственно изменится BPM. См. «Темп» на стр. 129.

РЕДАКТИРОВАТЬ

Открывает главное меню редактирования (см. «МЕНЮ РЕДАКТИРОВАНИЯ» на стр. 128).

МУЛЬТИ РЕДАКТИРОВАНИЕ

С помощью SHIFT + EDIT. Доступ ко всем настройкам режима MULTI (см. «Справка по мультирежиму» на стр. 165).

КОНФИГУРАЦИЯ

Открывает глобальное меню конфигурации - см. «Справочник по конфигурации» на стр. 151.

УДАЛЕННЫЙ

Через SHIFT + CONFIG. Переводит вирус в удаленный режим, т.е. для использования в качестве контроллера MIDI. Virus TI может содержать до 32 различных шаблонов. Зайдите на <http://www.access-music.de> и загрузите последнюю коллекцию шаблонов для множества популярных MIDI-устройств. Кроме того, пользовательские шаблоны можно создать с помощью приложения VirusControl (см. «VirusControl» на странице 145).

Обратите внимание, что в режиме REMOTE регулятор MASTER VOLUME может быть настроен для управления громкостью MIDI (CC # 7) вместо уровней вывода - см. «Удаленный режим» на стр. 162.

ХРАНИТЬ

Открывает меню, в котором вы можете присваивать имена и сохранять отредактированные программы или отправлять эксклюзивные системные данные через MIDI. См. «Магазин» на стр. 136.

СЛУЧАЙНЫЙ

Через SHIFT + STORE. Создает случайную программу на основе текущей. См. «Случайный PG» на странице 152.

ОТМЕНИТЬ

- 1) Во время редактирования программы: отменяет самое последнее изменение параметра.
- 2) После перехода на другую программу: возвращает последнюю отредактированную программу.
- 3) Во время СОХРАНЕНИЯ: сравните отредактированную программу с оригиналом в указанном месте.

РЕДО

Через SHIFT + UNDO. «Отменить отмену» (см. Выше).

ТРАНСПОРТИРОВКА

Используйте эту пару кнопок для транспонирования всей программы в октавах. Для транспонирования за пределы (от -2 до +2 октав) или для транспонирования в полутонах используйте параметр Transpose в меню MASTER EDIT (см. «Транспонирование» на стр. 129).

В моделях клавиатуры Virus TI глобальный параметр определяет, будут ли эти кнопки влиять на звуковой модуль Virus или MIDI-данные с клавиатуры. См. «Кнопки транспонирования» на стр. 156.

ВКЛЮЧЕНИЕ / ВЫКЛЮЧЕНИЕ ПИТАНИЯ

TRANPOSE (вниз) + TRANPOSE (вверх)

Чтобы перевести устройство в режим ожидания, удерживайте обе кнопки в течение нескольких секунд. Это позволяет выключить вирус, даже если он установлен в стойку. Снова нажмите обе кнопки, чтобы перезапустить вирус.

СДВИГ

Предоставляет вам доступ ко всем функциям, напечатанным красным (Polar: синим) на панели. Просто нажмите и удерживайте SHIFT перед тем, как использовать нужную кнопку или ручку, а затем отпустите.

ПОИСК

Открывает меню, в котором вы можете просматривать программы, относящиеся к определенной категории (см. «Категории» на стр.134). Используйте ручку VALUE 1, чтобы указать категорию, и кнопки VALUE для прокрутки программ (смотрите на верхнюю полосу дисплея). Когда вы нашли подходящую программу, нажмите кнопку EXIT.

АУДИТОРИЯ

Через SHIFT + ПОИСК. Воспроизведение ноты (C3) без использования клавиатуры или секвенсора.

ВРМ

Светодиодный индикатор системного темпа (MIDI-часы). Смотрите «ТЕМПО» на странице 149 и «ТАР» на странице 125.

ЗНАЧЕНИЕ 1

Регулирует параметр, отображаемый непосредственно над ручкой.

КАТЕГОРИЯ

С помощью SHIFT + VALUE 1. Выбирает категорию, чтобы упростить поиск подходящих программ, не открывая меню ПОИСК (см. Выше). См. «Категории» на стр. 134.

ЗНАЧЕНИЕ 2

Регулирует параметр, отображаемый непосредственно над ручкой.

БАНК

С помощью SHIFT + VALUE 2. Выбирает банк. Альтернатива использованию кнопок BANK справа от дисплея.

ЗНАЧЕНИЕ 3

Регулирует параметр, отображаемый непосредственно над ручкой.

ПРОГРАММА

С помощью SHIFT + VALUE 3. Выбирает программу. Более быстрая альтернатива использованию кнопок PROGRAM справа от дисплея.

ЧАСТЬ

Используется для переключения между партиями в мультипрограмме или в режиме секвенсора. Смотрите «Multi Mode Reference» на стр. 165 и «SEQ MODE» ниже.

МУЛЬТИ

Переключитесь в режим MULTI. Если Virus TI уже находится в мультирежиме, выходит из любого открытого меню. См. «Справочник по мультирежиму» на стр. 165.

ОДИН

Переключитесь в режим SINGLE. Если вирус уже находится в одиночном режиме, выходит из любого открытого меню.

РЕЖИМ SEQ

Через MULTI + SINGLE. Переключитесь в режим секвенсора. Это дает одновременный доступ к 16 отдельным программам. Аналогично режиму Multi, но есть только одна «программа» режима секвенсора, а MIDI-канал всегда равен номеру PART.

Примечание. Никаких дополнительных параметров не требуется - темп, панорама, громкость MIDI и т. Д. Общаются приложением секвенсора.

Как и в мультирежиме, данные из режима секвенсора могут быть переданы (например, записаны в MIDI-секвенсор) через дамп аранжировки - см. «Передача дампа MIDI» на стр. 155.

ПАРАМЕТРЫ / БАНК

Пока открыто любое меню, используйте эти кнопки для прокрутки отдельных страниц (или параметров - см. «Навигация» на стр.163). Эти кнопки также перемещают курсор при присвоении имен программам (см. «STORE» на стр. 125).

Если ни одно меню не открыто, они используются для смены текущего банка.

СТОИМОСТЬ / ПРОГРАММА

Пока меню открыто, эти кнопки уменьшают / увеличивают текущий активный параметр. Если ни одно меню не открыто, они проходят по программам в текущем банке.

>РЕДАКТИРОВАНИЯ

Основная кнопка EDIT слева от дисплея открывает меню, дающее доступ ко всем параметрам, которые не относятся к конкретному разделу, но (в отличие от параметров конфигурации) все еще хранятся в каждой программе.

Общий

EDIT SINGLE Common 1/3

Tempo	Patch	Volume	Panorama
190 bpm	100		-1

Темп

Доступно с помощью SHIFT + RELEASE в разделе AMPLIFIER ENVELOPE.

От 63 до 190 ударов в минуту: В Virus есть внутренние часы, с которыми можно синхронизировать LFO, арпеджиатор и задержку / реверберацию (см. Соответствующие разделы). Часы автоматически подчиняются любому принятому синхросигналу MIDI, в противном случае они принимают это значение. См. «MIDI Clock» на стр. 153.

Объем патча

> **От 0 до 127:** Общий объем программы, особенно полезен для балансировки уровней между различными программами (или партиями в режимах мульти или секвенсора). Обратите внимание, что вам, возможно, придется держать это значение значительно ниже 127, чтобы избежать нежелательных искажений, особенно при одновременном воспроизведении нескольких нот - 100 - хорошая отправная точка. Громкость патча реагирует на MIDI CC # 7 (громкость канала), а также на CC # 11 (экспрессия). Назначение модуляции «Patch Volume».

Панорама

> **- 64 до +63:** Положение сигнала на стерео выходах. Реагирует на MIDI CC # 10 (Панорама). Назначение модуляции «Панорама».

EDIT SINGLE Common 2/3

Transpose

+11

Smooth Mode

Quantise 3/64

Транспонировать

> **- 64 до +63 полутона:** Транспонирует высоту звука всей программы в полутонах. Назначение модуляции «Транспонирование».

Гладкий режим

С самого начала Access применяет технику под названием «Adaptive Control Smoothing» (ACS) во всех своих моделях синтезаторов, тем самым избегая шума застевки-молнии, который в противном случае вызвал бы быстрые изменения (движения ручки, модуляция).

> **Выкл.:** Сглаживание отключено. Плюсы: скачки стоимости происходят мгновенно, без сбоев. Полезно для гейтер-эффектов и т. Д. При использовании секвенсора. Минусы: непрерывные изменения управления являются инкрементными, что означает, что вам, возможно, придется принять некоторый шум застевки-молнии.

> **Вкл.:** Сглаживание включено. Плюсы: непрерывное переключение элементов управления происходит плавно, поэтому этот параметр обычно является лучшим вариантом. Минусы: Иногда слишком медленный для преднамеренных быстрых прыжков, например, эффект гатера.

> **Авто:** Изменения управления анализируются, и сглаживание включается или выключается в зависимости от того, насколько быстро происходят эти изменения. Плюсы: к одному и тому же звуку можно применить плавные и резкие изменения управления. Минусы: часто повторяющиеся прыжки могут быть слишком быстрыми для правильного анализа.

> **Примечание:** Сглаживание отключено, любые изменения слышны только в начале каждой сыгранной ноты (а не между ними). Плюсы: Никаких глюков. Минусы: невозможны плавные переходы.

> **Квантовать 1/64 ... 1/1:** Сглаживание отключено, любые изменения происходят только через ритмические интервалы относительно темпа, выраженные как деление такта 4/4. См. «Темп» на стр. 129.

EDIT SINGLE Common 3/8

.....		
▼		
Bend Down	Bend Up	Bender Scale
-13	+42	Linear

Наклониться

> **- 64 до +63 полутона:** Степень изменения высоты звука, применяемая к осцилляторам, когда Pitch Bender (на клавиатуре и т. Д.) Установлен на максимум.

Наклониться

> **- 64 до +63 полутона:** Какая величина изменения высоты звука применяется при минимальном значении Pitch Bender.

Бендерская шкала

> **Линейный:** Изгиб высоты звука прямо пропорционален положению регулятора высоты звука.

> **Экспонента:** Чувствительность к изменению высоты тона ниже, когда бендер находится близко к своему среднему положению, что позволяет более тонко контролировать высоту тона.

Унисон

EDIT SINGLE Unison 1/2

Voices	Detune	Pan Spread
Twin	7	127

«Унисон» означает несколько экземпляров одной и той же ноты одновременно. В Virus голоса могут быть сгруппированы, расстроены друг против друга и распределены по стерео полю (см. «Pan Spread» ниже) для более богатого звука. Компромисс - уменьшение полифонии.

Голоса

> **Выкл., Twin, от 3 до 16:** Сколько голосов используется для каждой ноты. «Twin» относительно эффективен, только вдвое уменьшая максимальную полифонию, обеспечивая при этом точный контроль фазы LFO (см. Ниже). Если установлено значение Off, никакие другие параметры Unison не будут отображаться, кроме Pan Spread (см. Ниже).

Расстройка

Доступно с панели через SHIFT + DETUNE в разделе ОСЦИЛЛЯТОРЫ.

> **От 0 до 127:** Насколько сложенные голоса расстроены друг относительно друга. Назначение модуляции «Unison Detune».

Пан спред

> **От 0 до 127:** Ширина стерео сигнала. Помимо применения к звукам унисона, этот параметр также применяется к любым звукам в параллельном и разделенном режимах (см. Фильтр «Маршрутизация» на стр. 144), поэтому он все еще виден, даже если тембры (см. Выше) отключены. Назначение модуляции «Pan Spread».

EDIT SINGLE Unison 2/2

LFO Phase
- 58

Фаза LFO

> **- 64 до +63:** Насколько фазы всех LFO сдвинуты друг относительно друга. Чтобы сделать Unison еще более сложным. Назначение модуляции «Unison LFO Phase».

Карта скорости

Эти страницы предоставляют вам доступ к нескольким фиксированным адресатам для данных скорости MIDI (например, насколько сильно нажимается клавиша).

EDIT SINGLE Velocity Map 1/4

Volume	Panorama	FM Amount
-47	+8	-17

Объем

> - **64 до +63**: Какая скорость влияет на общую громкость всех внутренних источников звука.

Панорама

> - **64 до +63**: Насколько скорость влияет на положение панорамы.

Сумма FM

> - **64 до +63**: Величина скорости влияет на величину частотной модуляции (FM) между генераторами 1 и 2. Для генераторов HyperSaw это влияет на смещение HyperSync (см. «O HyperSaw и Sync» на стр. 107).

EDIT SINGLE Velocity Map 2/4

Osc 1 Shape	Osc 2 Shape	Pulse Width
-43	+5	-22

Osc 1 Форма

> - **64 до +63**: Насколько скорость влияет на форму осциллятора 1. Если осциллятор 1 находится в режиме HyperSaw, это параметр Density. Если осциллятор 1 находится в режиме волновой таблицы, это параметр индекса.

Osc 2 Форма

> - **64 до +63**: Насколько скорость влияет на форму осциллятора 2. Если осциллятор 2 находится в режиме HyperSaw, это параметр Density. Если осциллятор 2 находится в режиме волновой таблицы, это параметр индекса.

Ширина импульса

> - **64 до +63**: Насколько скорость влияет на ширину импульса всех основных генераторов. Для осцилляторов в режиме HypeSaw это влияет на параметр Spread.

EDIT SINGLE Velocity Map 3/4

Filter1 Env Amount	Resonance 1
+63	+63

Фильтр 1 Env Amount

> - **64 до +63**: Влияние скорости нажатия на размер огибающей фильтра 1. См. «ENV AMOUNT» на стр. 139.

Резонанс 1

> - **64 до +63**: Насколько скорость влияет на резонанс фильтра 1. См. «РЕЗОНАНС» на стр. 139.

EDIT SINGLE Velocity Map 4/4

Filter2 Env Amount	Resonance 2
+63	+63

Фильтр 2 Env Amount

> - **64 до +63**: Влияние скорости нажатия на размер огибающей фильтра 2. См. «ENV AMOUNT» на стр. 139.

Резонанс 2

> - **64 до +63**: Насколько скорость влияет на резонанс фильтра 2. См. «RESONANCE 2» на стр. 139.

Входы

EDIT SINGLE Inputs

Mode	Input Select
Dynamic	Left

Режим

Вместо использования внутренних генераторов сигнал с внешних входов можно обрабатывать с помощью вирусных фильтров, огибающих и эффектов.

> **Выкл.** : Стандартная настройка, т.е. генераторы вируса используются в качестве основного источника звука.

> **Динамический:** Источник, указанный в Input Select (см. Ниже), направляется в секцию FILTERS, конверты остаются работоспособными. Это означает, что вам нужно сыграть ноту, чтобы услышать любой звук. Хотя существует только один источник звука, каждая нота имеет независимую огибающую и фильтр.

> **Статический:** Источник, указанный в Input Select, направляется в раздел FILTERS, но все конверты игнорируются. Секция фильтра фактически становится «монофонической».

Выбор входа

Задаёт источник сигнала.

> **Влево, Л + П, Вправо:** Сигнал с левого, обоих или правого входов.

Окружать

EDIT SINGLE	Surround
<hr/>	
▼	
Output	Balance
USB R	+63

У Virus есть два дополнительных стерео выхода. Хотя дополнительные стереовыходы особенно полезны в режиме MULTI, они также могут использоваться в режиме SINGLE в качестве каналов отправки для внешних эффектов и т. Д.

Выход

> **Out1 L ... Out3 R:** Какие аудиоразъемы будут использоваться для дополнительного аудиовыхода.

Баланс

> **- 64 до +63:** Кроссфейд между стандартными выходами и выходами объемного звучания (см. Выше). Используется в качестве отправки на внешний эффект или для миксов объемного звука в сочетании с параметром Panorama (см. «Панорама» на стр. 87).

Категории

Программам присвоены одна или две категории, чтобы упростить поиск определенных типов (solo, пэды, ударные и т. Д.) С помощью функции ПОИСК.

EDIT SINGLE	Categories
<hr/>	
▼	
Name Cat 1	Name Cat 2
Acid	Lead

Имя Кот 1, Имя Кот 2

> **Выкл., Кислота ... Избранное 3:** Выберите названия категорий. Поскольку определенные звуки могут принадлежать более чем к одной такой категории (например, Bass и Digital), можно указать две.

Мягкая ручка

EDIT SINGLE Soft Knob 1

Function As...

Off

Name

Party!

Три регулятора VALUE под дисплеем используются не только для редактирования, но и в качестве дополнительных регуляторов производительности, называемых «мягкими регуляторами», для мгновенного доступа к параметрам, которые в противном случае были бы недоступны напрямую. См. Также «Программный регулятор (общие настройки)» на стр. 159.

Функционирует как ...

> **Выкл., Аналоговое усиление Int ... Velo> Громкость:** Выберите из списка пунктов назначения Soft Knob.

Совет: Вместо прямого управления довольно часто здесь указывается непрерывный контроллер (например, данные CC06), а затем используется тот же CC в качестве источника в матрице модуляции.

Этот метод не только позволяет управлять более широким диапазоном пунктов назначения с помощью мягких регуляторов, но также позволяет использовать несколько пунктов назначения с переменными диапазонами.

- сложный морфинг при повороте ручки.

Имя

> **+ 3rds ... Ширина:** Определяет слово, которое будет отображаться над ручкой VALUE - попробуйте выбрать наиболее подходящее имя для общего эффекта от регулировки этой ручки.

ХРАНИТЬ

Магазин

Чтобы сохранить текущую программу под тем же именем в той же позиции (только RAM), нажмите ХРАНИТЬ три раза подряд. Чтобы прервать любую из этих функций, нажмите кнопку ВЫХОД кнопка.

```
STORE SINGLE      [Name: OvertureCK ]
-----
      v
Destination      Patch No.   Patch Name
  RAM-A           127       OvertureCK
```

Пункт назначения

> **RAM-A в RAM-D:** Выберите банк для хранения.

> **Дамп одиночный:** Отправить текущую программу через MIDI на внешнее устройство, например, на компьютер или другой вирус. Когда вы будете готовы передать программу (например, другой вирус подключен через MIDI или ваш секвенсор начал запись), снова нажмите STORE.

Патч No.

> **От 0 до 127:** Выбирает номер программы, которую вы хотите перезаписать. После выбора банка и номера патча снова нажмите STORE для редактирования названия (см. «Редактирование названия патча» ниже).

Название патча

> **(динамический):** Отображает имя программы, находящейся в данный момент в месте № патча. Чтобы присвоить имя новому патчу, нажмите STORE как второй раз ...

```
STORE SINGLE RAM-A      1 : OvertureCK
-----
[ ] u d q s t q d B J
```

Редактирование названия патча

> **(динамический):** Используйте кнопки PARAMETERS в качестве курсора и любую из регуляторов / кнопок VALUE для изменения символа. Когда вы закончите, нажмите STORE в третий раз, чтобы наконец сохранить вашу программу.

СМЕШИВАНИЕ

В этом разделе регулируются относительные уровни всех источников звука, кроме аудиовходов. В разделе MIX нет кнопки EDIT - вы найдете все параметры MIX в меню редактирования осцилляторов.

OSC БАЛАНС

Кроссфейд между генератором 1 и генератором 2. См. «Баланс» на стр. 112.

ПАНОРАМА

С помощью SHIFT + OSC BALANCE. Положение выходного сигнала в стерео поле.

SUB OSC VOLUME

Громкость саб осциллятора. См. «Сведения о HyperSaw и суб-осцилляторах» на стр. 107.

OSC3 ГРОМКОСТЬ

С помощью SHIFT + SUB OSC VOLUME. Громкость генератора 3 при его включении (кнопкой OSC3 ON).

Индикатор первоначального значения

Этот светодиод кратковременно загорается при достижении исходного значения любого параметра (сохраненного в памяти).

OSC ГРОМКОСТЬ

Управляет общим уровнем 3 осцилляторов плюс субгенератора, но не уровнями шума и кольцевого модулятора. Обратите внимание, что положительные значения увеличивают не громкость, а только интенсивность насыщения.

См. «Громкость Osc» на стр. 122 и «Насыщенность» на стр. 140.

ТИП НАСЫЩЕНИЯ

С помощью SHIFT + OSC VOLUME. Тип насыщения фильтра. См. «Насыщенность» на стр. 140.

ГРОМКОСТЬ ШУМА

Уровень шумового сигнала, не зависящий от OSC VOLUME. См. «Шум» на стр. 124.

КОЛЬЦО МОДУЛЯТОР

С помощью SHIFT + NOISE VOLUME. Уровень сигнала кольцевого модулятора, не зависящий от OSC VOLUME.

Входами кольцевого модулятора всегда являются генератор 1 и генератор 2 (включая любой FM). Кольцевой модулятор отключен в режиме разделения. См. «Маршрутизация» на странице 144 и «Кольцевой модулятор» на странице 124.

ФИЛЬТРЫ

Virus TI имеет два многомодовых фильтра, которые можно настроить последовательно, параллельно или разделить (т. Е. Отдельные левый и правый каналы с разными источниками сигнала).

> ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

ОТРЕЗАТЬ

Частота среза фильтра 1 (см. «Cutoff» на стр. 141). Если Cutoff Link включен (см. «Cutoff Link» на стр. 145), это также будет управлять отсечкой фильтра 2.

РЕЗОНАНС

Резонанс одного или обоих фильтров одновременно, в зависимости от состояния двух кнопок SELECT.

См. «Резонанс» на стр. 141.

РЕЗОНАНС 2

Через SHIFT + RESONANCE. Резонанс фильтра 2, независимо от состояния двух кнопок SELECT.

СУММА ENV

Количество огибающей фильтра, применяемой к отсечке. Применяется к одному или обоим фильтрам одновременно, в зависимости от состояния двух кнопок SELECT.

КЛЮЧЕВОЕ ПОСЛЕДОВАНИЕ

Через SHIFT + ENV AMOUNT. Насколько срез соответствует высоте тона, так что, например, более высокие ноты ярче низких. Применяется к одному или обоим фильтрам одновременно, в зависимости от состояния двух кнопок SELECT.

ФИЛЬТР БАЛАНС

Относительный вклад двух фильтров. На самом деле это сложный набор кроссфейдов, но результаты достаточно интуитивно понятны: при -64 вы можете слышать только выходной сигнал фильтра 1. При 0 оба фильтра вносят одинаковый вклад. На +63 вы можете слышать только выходной сигнал фильтра 2.

ОБРЕЗКА 2

Только частота среза фильтра 2. Если Cutoff Link (см. «Cutoff Link» на стр. 145) включен, это будет биполярное смещение относительно фильтра 1.

ФИЛЬТ 1 - РЕЖИМ - ФИЛЬТ 2

Основные типы фильтров. В дополнение к четырем режимам, представленным каждой строкой светодиодных индикаторов, у Virus есть четыре «аналоговых» режима фильтрации, которые доступны только в меню редактирования фильтра (см. «Режим» на стр. 142).

ВЫБРАТЬ

Эти две кнопки определяют, какими фильтрами будут управлять регуляторы RESONANCE и ENV AMOUNT. Нажмите оба одновременно для одновременного управления обоими фильтрами.

> РЕДАКТИРОВАНИЯ

Насыщенность

```
EDIT FILTER Saturation
Type Osc Volume
Low+Follow +46
```

Тип

Доступен с панели через SHIFT + OSC VOLUME в разделе MIX.

> **Выкл.** : Без насыщенности. Обратите внимание, что положительные значения OSC VOLUME по-прежнему будут контролировать «аналоговую» насыщенность, если выбрана модель аналогового фильтра (см. «Mode» на стр. 142).

> **Легкий, мягкий, средний, жесткий, цифровой:** Четыре различных кривых искажения.

> **Формирователь волн:** Синусоидальная форма волны (см. Глоссарий). Может вызвать резкие изменения формы волны, сравнимые с линейной FM. Обратите внимание, что Wave Shaper уже начинает действовать при низких значениях OSC VOLUME (т.е. отрицательных значениях).

> **Выпрямитель:** Полное выпрямление волны (см. Глоссарий). Инвертирует половину сигнала, таким образом искажая звук.

> **Редуктор бит:** Уменьшение битовой глубины. Генерирует шум цифрового квантования, аналогичный ранним семплам.

> **Редуктор скорости:** Снижение частоты дискретизации. Создает цифровое наложение, аналогично ранним семплам.

> **Оценить + Подписаться:** Снижение скорости с помощью Key Follow (см. Глоссарий).

> **Низкий проход:** Простой фильтр нижних частот.

> **Низкий + Follow:** Низкий проход с Key Follow.

> **Высокий проход:** Простой фильтр высоких частот.

> **High + Follow:** Высокий проход с Key Follow.

Osc Volume / Saturation

Доступен с панели через OSC VOLUME.

> **- 64 до -63:** См. «Osc Volume» на стр. 122. Поскольку ручка OSC VOLUME также регулирует насыщенность, этот параметр меняет свое название в зависимости от значения. Помните, что некоторые типы насыщенности (особенно Wave Shaper) уже действуют ниже центральной позиции.

Фильтр-1

EDIT FILTER Filter 1 1/2

Cutoff	Resonance	Env Amount
62	17	76

Отрезать

Доступен с панели через CUTOFF.

> **От 0 до 127:** Пороговая частота фильтра 1. Назначение модуляции «Filter1 Cutoff».

Резонанс

Доступен с панели через РЕЗОНАНС.

> **От 0 до 127:** Акцентирование фильтра 1 Частота среза. Фактический эффект резонанса зависит от выбранного режима (см. Ниже). Назначение модуляции «Резонанс фильтра 1».