

SFX

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SFX		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		March 29, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SFX	1
1.1	Operators : BitRangeHoriz	1

Chapter 1

SFX

1.1 Operators : BitRangeHoriz

BitRangeHoriz

Funktion : Hält die Samplewerte für eine angegebene Zeit

Parameter : Effekt Wie stark der Effekt in das Ergebnis einfließt

 BitResolution Wie lange der Wert gehalten werden soll

ARexx : EffS/E <Effektanteil> 0..100 %

 EModBuf,EModShape,EModMode

 BResS/E <BitResolution> 0..100 %

 PlModBuf,PlModShape,PlModMode

Hinweise : Die Bearbeitung mit diesem Effekt verleiht dem Sample einen typischen "Nintendo"-Klang. Allerdings sollte man BitRes nicht größer als 50 nehmen.