

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 : ADSR-Envelope	1

Chapter 1

SFX

1.1 Operators : ADSR-Envelope

ADSR-Envelope

Funktion : Variiert die Lautstärke des Samples anhand einer Hüllkurve

Parameter : Kurve Die Hüllkurve besteht aus 10 Abschnitten, die normalerweise wie folgt verteilt sein sollten :

Attack 3 Abschnitte

Decay 3 Abschnitte

Sustain 1 Abschnitt

Relase 3 Abschnitte

Die einzelnen Punkte können durch Anklicken und verschieben mit der Maus geändert werden. Dabei ist zu beachten, daß eine Punkteposition horizontal nie kleiner als der Vorgänger und größer als der Nachfolger werden kann.

Nr Ist der aktuelle Punkt. Der erste und der letzte Punkt können nicht angewählt werden.

Pos Position des Punktes, kann von 0-1000 angegeben werden.

Diese wird auf die gesamte Samplelänge umgesetzt.

Level Gibt die Lautstärke der Punktes von 0-100 % an.

Mode Ramp : Die Hüllkurve wird auf das aktuell ausgewählte Sample gelegt.

Env. : Es wird ein Sample mit einer Länge von 512 Werten erzeugt, welches die Hüllkurve beinhaltet.

Dies ist z.B. sinnvoll wenn man eine mehrstufige Filterkurve benötigt. Es empfiehlt sich solche oft benötigten Hüllkurven in das Unterverzeichnis "Envelopes" zu kopieren. Diese sollte man als 16bit-unsigned-RAW-Samples abspeichern.

ARexx : Pos <Nummer> 1..9 <x-Position> 0..1000

Lev <Nummer> 1..9 <y-Position> 0..100

Mode <Modus> 0->Ramp/1->Env.

Hinweise : Die obengenannte Verteilung der Abschnitte ist nur ein Vorschlag. Sie können damit natürlich machen, was Sie wollen.