

**SFX**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> SFX		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 12, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

---

# Contents

<b>1</b>	<b>SFX</b>	<b>1</b>
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 %

          P1ModBuf,P1ModShape,P1ModMode

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