

# INFERNO

Übersicht

Effekte

Filter



# Übersicht

Der **INFERNO** besitzt einen Oszillator, ein Filter, Effekte (Chorus, Ringmodulator, Distortion) und einen Suboszillator. Der Sub-Oszillator hat eine feste Wellenform (Rechteck) und ist immer eine Oktave tiefer gestimmt als der Haupt-Oszillator.

Der brennende Namenszug (**INFERNO**) ist eine Animation, die ein wenig Rechenzeit benötigt. Sie können die Animation Ausschalten, indem Sie darauf Klicken.

Der **MIDI-Kanal** wird links unten im roten Sichtfenster ausgewählt (Zahlenfeld). Mit Tune regeln Sie die Grundtonhöhe des Oszillators, um ihn zu stimmen (+/- 2 Oktaven). Ein Doppelklick bewirkt die Mittelstellung des Poties, also keine Verstimmung.



Der **Volume-Regler** ist für die Gesamtlautstärke zuständig. Wenn Sie mit dem Inferno mehrstimmig arbeiten und den Distortion-Effekt benutzen, kann es zu unerwünschten Verzerrungen kommen. Regeln Sie dann einfach die Lautstärke etwas herunter.

Am Wellenformfader stellen Sie die **Wellenform** des Hauptoszillators ein (Sinus, Dreieck, Sägezahn abwärts, Sägezahn aufwärts und Rechteck).



Die **Lautstärken-Hüllkurve** ist eine einfache ADSR-Hüllkurve, die beide Oszillatoren gleichermaßen beeinflusst. Mit dem gelben Velocity-Poti stellen Sie die Anschlagsdynamik ein.

Dem **Modulation-Wheel** ist der gleichnamige MIDI-Controller (01) zugewiesen. Stellen Sie an Ihrem Einspiel-Keyboard den gleichen MIDI-Kanal ein, wie am Inferno. Wenn Sie nun an Ihrem Modulations-Rad drehen, sollte sich das Modulation-Wheel am INFERNO ebenfalls bewegen.

Mit „Freq“ (Frequenz) stellen Sie die Modulations-Frequenz und mit „Depth“ die Modulationstiefe ein. Den Bereich der Tonhöhenänderung können Sie entweder am „PW Range“-Textfeld oder am entsprechenden Poti einstellen.

Für die Gesamtlautstärke des Sub-Oszillators ist der „SubOsc Level“-Fader vorgesehen.

Der Ringmodulator multipliziert das Oszillator-Signal mit dem Suboszillator. Mit dem „RingMod Level“-Fader können Sie das Ergebnis zum gesamten Ausgangs-Signal mischen.



Lautstärken-Hüllkurve



Pitch-Modulation

Modulation-Wheel

Lautstärke des Sub-Oszillators



Lautstärke der Ringmodulation

## Effekte

Wenn Sie als Wellenform „Rechteck“ gewählt haben, können Sie die Pulsweite entweder manuell einstellen oder durch einen **LFO** modulieren lassen. „Width“ ist die Pulsweite, „Speed“ die LFO-Frequenz und „Gain“ die Modulationsintensität.



Modulation der Pulsweite

Der **Chorus** ist ein Stereo-Effekt, deshalb gibt es für den Inferno zwei Ausgänge. Die Effekt-Lautstärke regeln Sie mit Level und mit Depth die Modulationstiefe. Mit Speed stellen Sie die Modulationsgeschwindigkeit ein.



Chorus-Effekt

Der **Distortion**-Fader regelt die Verzerrung des gesamten Sounds und bewirkt eine Verstärkung der Lautstärke. Bei extremen Einstellung sollten Sie das Volume-Poti etwas zurück drehen.



Distortion-Effekt

## Filter

Das Tiefpaß-**Filter** ist resonanzfähig, d.h. die Amplitude um die Cutoff-Frequenz (CF) erhöht sich mit zunehmender Resonanz (Res).

Die Cutoff-Frequenz wird durch die Filter-Hüllkurve beeinflusst. Mit „Env“ (Envelope) bestimmen Sie das Maß der Beeinflussung.

Das Velocity-Poti (Vel) gibt die Abhängigkeit der Hüllkurven-Intensität vom Anschlag an.

Die Filterhüllkurve können Sie mit dem Fader unterhalb der ADSR-Poties invertieren.

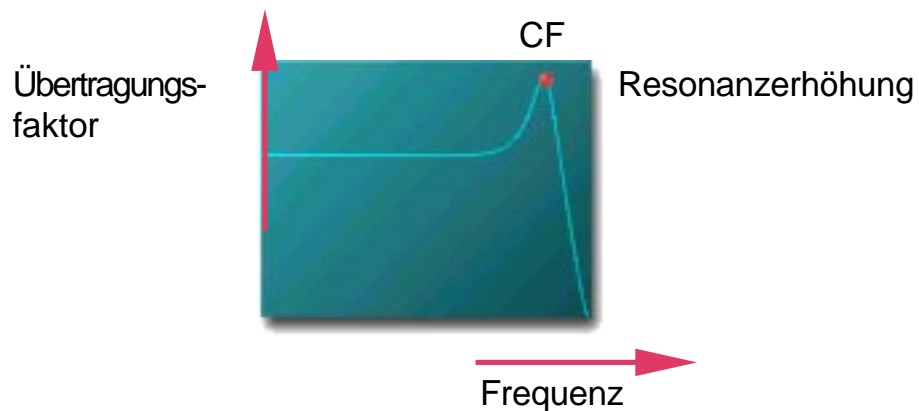
Filter-Einstellungen



Filter-Hüllkurve



Invertieren



# Index

## Symbole

+/- 2 Oktaven 2

## C

Chorus 4

Chorus-Effekt 4

## D

Depth 3

Distortion 4

Distortion-Effekt 4

## E

Effekte 4

Einstellungen 5

## F

Filter 5

Frequenz 3

## G

Gain 4

Gesamtlautstärke 3

## I

INFERNO 2

## L

Lautstärken-Hüllkurve 3

## M

MIDI-Kanal 2

Modulation-Wheel 3

## P

Pitch-Modulation 3

Preset Liste 2

PW Range 3

## R

Rechteck 4

Resonanzhöhung 5

Ringmodulator 3

## S

Speed 4

Sub-Oszillator 3

SubOsc Level 3

## U

Übersicht 2

## V

Velocity-Poti 5

Volume-Regler 2

## W

Wellenform 2

Width 4