

SPD-1W Aanvulling gebruikershandleiding

Gelaagde geluiden afspelen (lagen)

U kunt maximaal drie waves aan de pad toewijzen. Deze drie waves kunnen samen worden afgespeeld, of u kunt tussen de waves schakelen of ze vervagen naargelang de kracht van uw slag.

1. Kopieer de audiobestanden waarop u lagen wilt toepassen in de Mastermap.

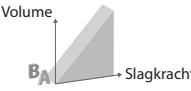
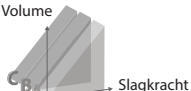
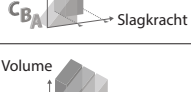
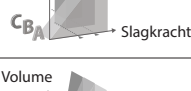
2. Open _advanced.txt in de Mastermap.

3. Voer de gewenste waarden in rechts van de parameters (rechts van de dubbele punt ":") die in de tekst worden getoond.

* DBCS-tekens kunnen niet worden gebruikt.

4. Als u klaar bent met het maken van de instellingen, sluit u _advanced.txt.

* Als u besluit om uw bewerking vanaf het begin opnieuw uit te voeren, verwijdt u het gehele advanced.txt-bestand. Als u de micro-USB-kabel weer aansluit, wordt een bestand dat zonder enige parameters is opgegeven opnieuw gemaakt.

Parameter	Waarde	Uitleg		
SETTINGS_ENABLE	0	DISABLE	Lagen uit. De standaardwaarde is "0".	
	1	ENABLE	Lagen aan. U kunt laaginstellingen maken door deze waarde te wijzigen in "1".	
WAVE_A-C	Bestandsnaam		Specificeer waves A-C. Voer de naam in van elk audiobestand.	
VOLUME_A-C	0-100		Specificeer de volumeniveaus van waves A-C.	
PLAY_TYPE	0	ONE-SHOT POLY	Het geluid van een herhaalde slag op de pad wordt gelaagd met het vorige geluid.	
	1	ONE-SHOT MONO	Een herhaalde slag zet het vorige geluid stil en is zelf hoorbaar zonder dat het word gelaagd.	
	2	PHRASE ALT	Het geluid wordt afgespeeld als u op de pad slaat, en stopt wanneer u nogmaals op de pad slaat. Dit kan worden gebruikt voor het afspelen/stoppen van een nummer.	
	3	LOOP ALT	De wave wordt steeds herhaald. Het geluid wordt afgespeeld als u op de pad slaat, en wordt steeds herhaald totdat u nogmaals op de pad slaat.	
LAYER_TYPE	0	OFF		Alleen wave A is hoorbaar.
	1	MIX		Wave A, B en C zijn altijd tegelijk hoorbaar.
	2	VELO SW		Slagen zachter dan de waarde van "AB_FADE_POINT" spelen wave A af, slagen krachtiger dan "AB_FADE_POINT" en zachter dan "BC_FADE_POINT" spelen wave B af, en slagen krachtiger dan "BC_FADE_POINT" spelen wave C af, terwijl tussen deze waves wordt geschakeld.
	3	VELO SW met MUTE		Slagen zachter dan de waarde van "AB_FADE_POINT" spelen wave A af, slagen krachtiger dan "AB_FADE_POINT" en zachter dan "BC_FADE_POINT" spelen wave B af, en slagen krachtiger dan "BC_FADE_POINT" spelen wave C af, terwijl het huidige geluid wordt gedempt voordat de nieuwe slag hoorbaar is.
	4	VELO MIX		Slagen krachtiger dan de waarde van "AB_FADE_POINT" voegen wave B toe, en slagen krachtiger dan "BC_FADE_POINT" voegen waves B en C toe, waardoor ze over wave A worden gelaagd.
	5	VELO FADE		Slagen krachtiger dan de waarde van "AB_FADE_POINT" voegen wave B toe, en slagen krachtiger dan "BC_FADE_POINT" voegen waves B en C toe, waardoor ze over wave A worden gelaagd in verhouding tot de kracht van de slag.
AB_FADE_POINT BC_FADE_POINT	0-127	- AB_FADE_POINT Hiermee wordt de slagkracht opgegeven waarmee wave B hoorbaar begint te worden. Als dat "0" is, is wave B hoorbaar voor slagen van elke willekeurige kracht. Als dat "127" is, is wave B alleen hoorbaar voor de sterkste slag. - BC_FADE_POINT Hiermee wordt de slagkracht opgegeven waarmee wave C hoorbaar begint te worden. Als dat "0" is, is wave C hoorbaar voor slagen van elke willekeurige kracht. Als dat "127" is, is wave C alleen hoorbaar voor de sterkste slag. * Als elk "FADE_POINT" dezelfde waarde heeft en "LAYER_TYPE" de waarde "VELO SW" of "VELO SW w/ MUTE" heeft, dan is wave C niet hoorbaar. * Deze parameter is niet beschikbaar als "LAYER_TYPE" op "OFF" of "MIX" staat.		