

# FRUITYLOOPS

GETTING STARTED



Informação neste documento está sujeito a mudança sem notificação e não representa um compromisso por parte de Software de Imagem-linha. O software descrito neste documento é fornecido debaixo de um acordo de licença ou acordo de nondisclosure. O software pode ser usado ou só pode ser copiado em acordo das condições do acordo. Está contra a lei copiar este software em qualquer médio especificamente exclua como permitiu no acordo. Nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida ou pode ser transmitida em qualquer forma ou por qualquer meios, eletrônico ou mecânico, incluindo fotocopiando e registrando, para qualquer propósito sem o expresse escrito permissão de Software de Imagem-linha.

© protegido por direitos autorais 2001 Software de Imagem-linha. Todos os direitos reservados.

Programa © Protegido por direitos autorais 2001 Software de Imagem-linha. Todos os direitos reservados.

Frutuoso Dá laçada 3 é uma marca registrada registrada de Software de Imagem-linha. Outra companhia e nomes de produto são marcas registradas dos donos respectivos deles/delas.

## WHASSUP?

PARA FRUTUOSO DÁ LAÇADA 2.X USUÁRIOS 5 INSTALAM ISTO 6 O QUE É  
VOCÊ LOOKIN' A? 8 (COLOCAÇÕES DE AMBIENTE; MISTURANDO PÁRA-  
CHOQUE; TELA PRINCIPAL.) FAÇA ALGUM BARULHO 9 (INTERRUPTOR DE  
JOGO; CONTROLE DE VOLUME.) AJUDA! 10 (SIDO COMEÇADO GUIA; BARRA DE  
SUGESTÃO; AJUDA ON-LINE; SITE DE WEB; TUTORIAL LOOPS.) ADQUIRA O " SIDO  
COMEÇADO " VOLTAS 10 O PASSO SEQUENCER 11 (CANAIIS; PONTOS.)  
BELISCANDO OS CANAIIS 13 (COLOCAÇÕES DE CANAL; BROWSER DE  
AMOSTRA.) BELISCANDO AS NOTAS 19 (O EDITOR DE GRÁFICO; O EDITOR DE  
TECLADO; " CORTE ISTO "). O PLAYLIST (DE PADRÕES PARA CANÇÕES) 23  
(SELETOR DE PADRÃO; PLAYLIST.) GERADORES (DE AMOSTRAS PARA SYNTHS) 26  
(SINTETIZADORES: 3XOSC, BEEPMAP, DREAMSTATION, DX10, ARRANCOU!, SIMSYNTH  
LIVE, TS404, VESPA; ENVOLTURAS: DXI, VSTI; SOMANDO MAIS SYNTHS;  
ARPEGGIATOR.) INTRODUZINDO O TS404 33 (COLOCAÇÕES DE CANAL; LANCE  
DOBRANDO.) EFEITOS FRUTUOSOS 37 (FX TRACKS; PLUGIN EFFECTS; PLUGINS  
LIST FRUTUOSO; SOMANDO MAIS PLUGINS.) GRAVAÇÃO AO VIVO 37  
(PADRÕES DE AUTOMATIZAÇÃO; REGISTRANDO BELISCANDO AO VIVO; CONSELHO  
GRAVADOR.) O EDITOR DE EVENTO 39 (EDITANDO BELISCANDO AO VIVO;  
EVENTO LFO.) O ROLO DE PIANO 39 (O EDITOR DE ROLO DE PIANO; CORDAS E  
HARMONIAS; LANCE DOBRANDO; BELISCANDO AS NOTAS; MIDI TUNES  
IMPORTANDO.) O BEATSLICER 40 (QUEBRANDO BATIDAS; IMPORTANDO DE  
RENASCIMENTO.) COMPARTILHANDO SEU TRABALHO 41 (FAZENDO UM WAV,  
MP3, OU SIBILOU PACOTE DE VOLTA; PUBLICANDO SUAS CANÇÕES.) O PHATBOY E  
OUTROS CONTROLADORES DE MIDI 42 (AVALIAÇÃO: PHATBOY,  
DREHBANK, MC-505; MONTANDO SEU CONTROLADOR; CONTROLANDO FRUTUOSO  
VOLTAS EXTERNAMENTE.) CRÉDITOS 43 ÍNDICE 45



## PARA FRUTUOSO DÁ LAÇADA 2.X USUÁRIOS

Se você fosse o dono orgulhoso de um da versão 2 liberações de Voltas Frutuosas (bom para você!) então prossiga lendo para ver o que é novo em versão 3.

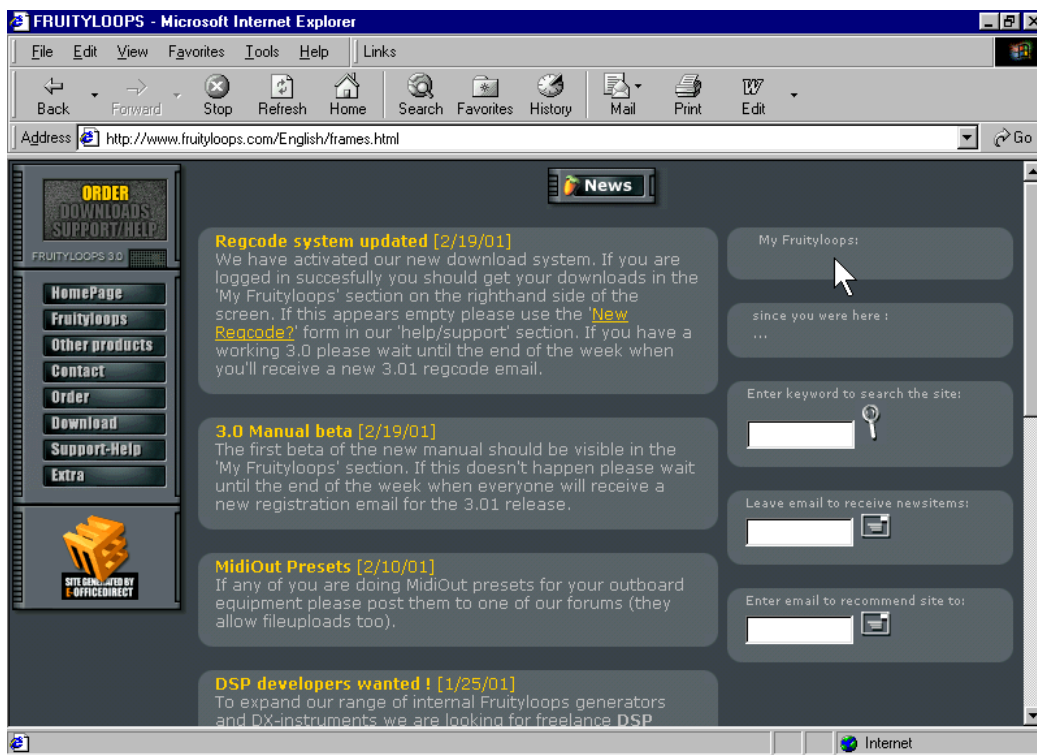
1. **Plano novo.** Yeah, parece bem diferente, mas todo o material do que você se lembra ainda está em lá. Agora tudo dentro de uma janela grande.
2. **Rolo de piano.** Agora você pode compor melodias polifônicas cheias sem ter que usar padrões múltiplos. Mais, o Rolo de Piano contém apoio por deslizamentos de nota (lance dobrando) e arpejos! Veja o Piano Rodar seção deste guia e a ajuda on-line para mais info.
3. **Synth Plugins Now Apoiou.** Agora você pode carregar plugins de sintetizador e pode os usar direito ao vivo em sua canção. Mais lá é uma ordem nova temerosa de synths embutiou direito! Veja a seção de Geradores deste guia e a ajuda on-line para mais info.
4. **Eventos Armazenaram Agora em Padrões.** Em liberações prévias, você teve só um rasto global de eventos. Todo controle só teve um Editor de Evento. Agora todo controle tem um Editor de Evento por padrão, e você tem que derrubar um padrão no playlist adquirir os eventos naquele padrão entrar em vigor. Isto poderia causar um pouco de confusão, assim você melhora objeto pegado algum tempo para embrulhar sua cabeça ao redor isto. A vantagem grande é que você pode montar o efeito agora muda você quer e então os repete ou os move ao redor na canção. Veja a seção Gravadora Ao vivo deste guia e a ajuda on-line para mais info.
5. **Rastos de FX novos.** Há 16 FX Tracks agora em vez de 8, mas até melhor, há 2 novo Envie Rastos de FX. Agora você pode pôr o mesmo reverb em dois FX Tracks diferente sem ter que usar o plugin de reverb duas vezes. Veja a seção de Efeitos Frutuosa deste guia e a ajuda on-line para mais info.
6. **Mais Muito Muito Mais.** Confira fora o WhatsNew.doc no diretório de Voltas Frutuoso principal para uma corrida breve abaixo de que mais é novo.



## INSTALE ISTO

Se você comprou sua cópia de Voltas Frutuosas on-line, é isso que aqui faz você.

1. **Espere pelo E-mail.** O time Frutuoso lhe enviará um e-mail que contém um URL de WebLogin especial (endereço de teia). O e-mail também conterá um arquivo de Chave de Inscrição com um nome estranho e uma " extensão de .key ".
2. **Vá para o Site de Web.** Use o WebLogin unem para adquirir às Voltas Frutuosas 3 local de teia. Você será registrado automaticamente no local e lhe enviarão à " página de Notícias " mostrada abaixo.





3. **Carregue o Programa de Instalação.** No " Minha seção de Fruityloops " da página (indicou pela seta acima) você deveria ver sua ligação pessoal para carregar as Voltas Frutuosas 3 programa de instalação.



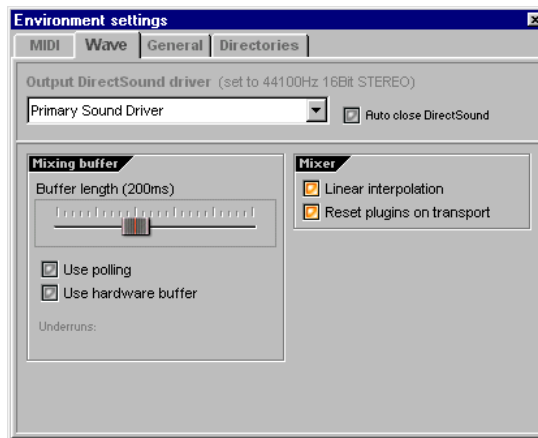
4. **Corra o Programa de Instalação.** É bem simples. **Há pouco clique duas vezes o arquivo você carregou e correrá.** A única coisa você tem que fazer é escolher uma pasta de papéis para Frutuoso Dá laçada 3 e então espera enquanto tudo é desempacotado. Se você não está usando nenhuma opinião onde Frutuoso Dá laçada 3 deveriam ir, use a falta, mas faz uma nota disto assim você pode achar isto depois.
5. **Economize a Chave de Inscrição.** Volte para o e-mail e economize o ".key " há pouco arquivam à mesma pasta de papéis você instalou Voltas Frutuosas para.
6. **Registre Frutuoso Dá laçada 3.** Surfe às Voltas Frutuosas 3 diretório, e clique duas vezes o ".key " há pouco arquivam você economizou lá. Você deveria adquirir uma mensagem que diz que seu registro de Windows foi atualizado. Se não parecer trabalhar, renomeie o arquivo para dar isto novamente uma " extensão de .reg " e prova.
7. **Corra o Programa.** Vá Começar (Programas (Frutuoso Dá laçada 3 e corre Voltas Frutuosas!
8. **Marcador de páginas o Site de Web.** O local de teia de Voltas Frutuoso é um recurso temeroso. Confira atrás freqüentemente a [www.fruityloops.com](http://www.fruityloops.com) para ver o para cima o qual é.
9. **Leia este Guia.** Assim que você comece Frutuoso, você será confrontado com caixas de diálogo estranhas e mensagens. Proceda à próxima seção deste guia para descobrir o que fazer logo.



## O QUE É VOCÊ LOOKIN' A?

OK, assim você há pouco acabou a instalação e começou Frutuoso. Leia esta seção para uma explicação do que você está vendo.

1. **A Tela de Colocações de Ambiente.** Quando você correr voltas Frutuosas primeiro, você pode ser confrontado com uma caixa de diálogo como o um abaixo. Você há pouco tem que usar as caixas seletas para escolher seu cartão são e motoristas de MIDI. No princípio, você estará olhando para a tela de MIDI, mas para agora a mais importante é a tela de ONDA, mostrada abaixo.



2. **Selecione um Motorista de Produção da lista dentro o puxar-abaxie cardápio.** Se você não sabe qual escolher, há pouco deixa isto como é. Mais tarde se você tiver problemas são, você pode voltar a esta tela (apertando F10) e experimenta com as outras opções.
3. **O Pára-choque Misturando.** Quando você rato em cima dos botões na anterior tela, você adquirirá um estouro-para cima explicação de cada um menos o Pára-choque Misturando. Assim nós explicaremos isso aqui. Basicamente, se você fizer este pára-choque desejar, você é menos provável adquirir som agitado mas mudanças você faz a uma volta jogando levará para chutar dentro mais muito tempo. Se você fizer isto curto, você é mais provável adquirir som agitado mas mudanças chutará mais rapidamente dentro. Você quer isto curto, mas dependendo de seu computador, você



## What are You Lookin' At?



pode precisar voltar depois a esta tela (F10) e faz isto mais longo. Se você tiver uma combinação de um computador rápido e um cartão são bom, você pode poder adquirir o latência tão baixo quanto 10ms. Porque um SoundBlaster Live, você pode ir tão baixo quanto 30ms provavelmente. O Uso que Vota opção também pode melhorar latência. Mantenha virou em se você usa o Windows 95 ou 98, mas apaga isto em Windows 2000.



4. **A Tela Principal.** Depois que você fechar a janela de Colocações de Ambiente, você estará se parecendo a uma tela o um abaixo. Voltas frutuosas estão em toda parte janelas dentro de janelas. Assim você está olhando para a Janela Principal exterior com isto é Toolbars ao topo. Então dentro disso você está olhando para algo chamado o Browser (esquerda) e o Passo Sequencer (direito). Se o toolbars são organizados diferentemente para você, tente alargando a Janela Principal.



## FAÇA ALGUM BARULHO

**Aperte o Interruptor de Jogo.** Isso é o botão que o dedo está apontando a no anterior quadro. Você ouvirá os sons hiperativos das Voltas Frutuosas 3 volta demonstrativa. Se esta não é na primeira vez que você correu Frutuoso, você terá que recarregar esta demonstração. Selecione Aberto do cardápio de Arquivo no topo partido e trinco dobro o arquivo NewStuff.flp no diretório de Voltas.



## AJUDE!

Há pouco é suposto que esta brochura o se levanta e correndo depressa. Não é significado ser uma referência manual para tudo Frutuoso pode fazer (isso levaria uma enciclopédia de multi-volume!). Felizmente, há uma tonelada de info lá fora nisso que Frutuoso faz. Aqui é como adquirir isto.

1. **A Barra de Sugestão.** Isto só fica situado na Janela Principal debaixo da Barra de Cardápio (veja a página prévia onde isto diz " Start/Pause " no topo partiu). Você enlata rato em cima de quaisquer dos controles dentro da Janela Principal e este painel exibirá uma descrição curta do que aquele controle faz. A razão que diz " para Start/Pause " no quadro é porque o rato está em cima do botão de Start/Pause. Faça sentido? A Barra de Sugestão também lhe mostra a Chave de Atalho que ativará a mesma função. Isto é exibido à direita, onde diz " Espaço " no quadro prévio. Apertando esta chave tem o mesmo efeito como apertando o botão correspondente.
2. **Ajuda on-line.** Voltas frutuosas também vêm com uma referência de ajuda on-line volumosa criada por Stanislav Vasilev de mmlabs. Há pouco use o Cardápio de Ajuda e Conteúdo seletivo. Está todo lá, em Technicolor glorioso (nós éramos modo muito barato para imprimir este guia em cor.)
3. **Tutorial Loops.** Clique File(Open e surfe ao diretório de Tutorials. Estas voltas contêm notas em como fazer várias coisas dentro Frutuoso.
4. **O Site de Web.** Voltas frutuosas vêm com um local de teia volumoso a [www.fruityloops.com](http://www.fruityloops.com). O local tem uma seção de apoio que inclui um FAQ e um Foro de Discussão. Confira ambos esses ver se qualquer um já respondeu suas perguntas. Se não, sinta livre para postar sua própria pergunta.

## ADQUIRA O " SIDO COMEÇADO " VOLTAS

Para usar este guia efetivamente, deveria achar você e deveria carregar o " sido Começado " voltas que foram incluídas no pacote Frutuoso. Vá para o cardápio de Arquivo (sobre a Barra de Sugestão) e clica em Aberto. Alternativamente, faça tique-taque no Arquivo Ícone Aberto debaixo da Barra de Sugestão. Qualquer método o adquirirá uma caixa de diálogo de arquivo aberto no Diretório de Voltas. Daqui, clique duas vezes o Tutorials Subdirectory, então o sido Começado Subdirectory e você verá o sido Começado Voltas. Carregue o primeiro (GettingStarted1.flp), Jogo de imprensa e passa para a próxima seção!



## O PASSO SEQUENCER

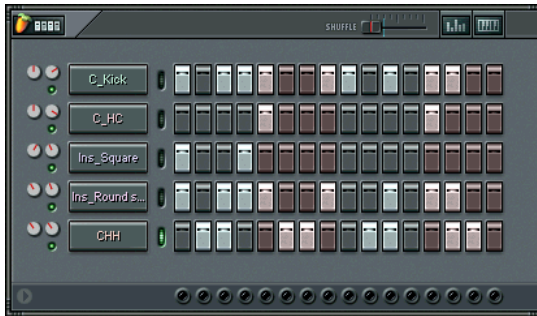
Quando você começa Frutuoso pela primeira vez, você verá o Passo janela de Sequencer (veja o " O que É Você Lookin' A "? seção). Isto é onde você dispõe seu tambor e padrões de melodia para suas canções.

1. **O que Você é Lookin' A.** Isto é onde você acha canais, e pontos. Os canais são postos horizontally (veja abaixo) e cada um contém um único som. Cada canal tem 16 pontos. Se você for musicalmente inclinado, estes pontos representam 16ª notas. Se não, pense em cada grupo de quatro pontos como a pessoa bateu, assim 16 pontos são as quatro batidas de uma volta de tambor básica. (O plano debaixo de é de GettingStarted1.flp. Você deveria ter esta volta carregada agora.)



2. **Que Pontos são Para.** Fazendo tique-taque em um ponto ilumina isto e fala Frutuoso de ativar o canal (jogo o som carregou naquele canal) àquele ponto na volta. Por exemplo, os 1º, 5º, 9º, e 13º pontos no canal de C\_Kick são iluminados, enquanto falando Frutuoso de tocar para o som de tambor de pontapé quatro vezes durante a volta (se você ainda estiver pensando em grupos de quatro pontos como uma única batida, Voltas Frutuosas jogarão o som ao começo de cada batida.) Prova que muda o padrão de pontos no canal de C\_Kick. (Se você precisar virar um ponto fora, direito-clique.) Uma vez você tem os pontos para iluminar para cima como o quadro abaixo, aperte o interruptor de jogo para ouvir o que você criou.

# The Step Sequencer





3. **Jogue com os Controles de Canal.** Depois que você montou o padrão, tente jogando com os Controles de Canal na esquerda. As duas redondas maçanetas (rodas) controle o volume e panela de um único canal, e os interruptores claros verdes o canal de tempo em tempo. (Panning está como o controle de equilíbrio em seu estéreo. Virando esta maçaneta move o som de partiu para corrigir no campo de estéreo.) Se você quer reajustar uma roda a isto é posição de falta, direito-faça tique-taque nisto e selecione reajustado
  
4. **Faça Sua Própria Batida.** Não goste da batida acima? Bom, faça seu próprio! Só, não mude o Ins\_Round provam agora para - está jogando a melodia e você precisa saber mais antes de você pudesse desarrumar com isso. Nas próximas seções, nós lhe ensinaremos como carregar em amostras novas, montado melodias, e muda o som de cada canal (e até mesmo cada ponto) usando Efeitos Frutuoso.



---

## BELISCANDO OS CANAIS

Nesta seção, nós lhe mostraremos como modificar o som das voltas você cria beliscando a amostra sã em cada canal. Apoios de voltas frutuoso tanto deste tipo de beliscar que é possível duas pessoas criarem voltas que soam usando totalmente diferente exatamente as mesmas amostras. (Técnicamente, cada canal contém um Gerador que poderia ser amostra-fundado ou poderia ser um plugin de sintetizador. Mais naquele depois, entretanto.)

1. **Abra o Diálogo de Colocações de Canal.** OK, adquiramos andamento e modifique a amostra de tambor de pontapé. Carregue a versão original de GettingStarted1.flp novamente e faça tique-taque no nome " C\_Kick " para expor a janela de Colocações de Canal para aquele canal (mostrado no quadro abaixo).



2. **Carregue uma Amostra Nova.** A primeira coisa que você pode fazer é mudança o ser de amostra usado no canal. O nome de arquivo de amostra é mostrado no quadro acima. Fazendo tique-taque à esquerda no ícone de arquivo abrirão um browser no diretório que contém o arquivo " C\_Kick.wav " junto com vários outras amostras de tambor de pontapé. Como você faça tique-taque neles, Frutuoso tocará os sons automaticamente para você. Abertura de prova algumas destas outras amostras e escutando o efeito um tambor de pontapé novo está usando o som da volta.
3. **Confirme o Browser de Amostra.** Outro modo para carregar amostras é usar o Browser de Amostra (isso a outra janela é você vê quando você abriu Frutuoso primeiro dentro o " O que É Você Lookin' A "? seção sobre.) Este é um browser especial por selecionar e carregar amostra e arquivos de volta. Achar o C\_Kick soam, faça tique-taque em Pacotes, então Básico, e então Pontapés. Esquerda-fazendo tique-taque em uma amostra jogarão isto, direito clicando abrirão isto no canal selecionado. (Você seleciona um canal fazendo tique-taque à direita na luz verde do nome de canal como mostrado acima.)



## Tweaking the Channels





4. **Jogue com os Efeitos de Amostra.** Ok, neste momento o melhor conselho é começar a volta, então jogue com os controles na amostra (SMP) painel do Diálogo de Colocações de Canal e escuta a diferença em som. Aqui é uma descrição curta do que alguns deles fazem. Para mais info veja a ajuda on-line.



5. **Some Um pouco de Eco.** Volte para GettingStarted1.flp, abra o C\_Kick encaam colocações e clicam a aba de TEMPO para adquirir a visão mostrado abaixo. Estes controles podem ser usados para montar um efeito de eco fresco para um único instrumento. Comece virando para cima o ALIMENTO sobre um trimestre do modo, e escute o que acontece ao som de tambor de pontapé... Tente jogando com os outros controles para mudar o som do eco...



6. **Jogue Com as Colocações de Instrumento.** Ok, demos uma olhada no painel de INS antes de nós nos mudássemos. (Também há material que você também deveria ler aproximadamente no painel de MISC, mas você pode obter aquele info da Ajuda On-line.) Faça tique-taque na aba de INS e você adquira às Colocações de Instrumento. Aqui você pode acrescentar Envelopes e LFO a sua amostra para o Volume, Panela, Prazo, Ressonância, e colocações de Lance.



7. **O que é um Envelope?** Um envelope causa um parâmetro particular para subir, então caia em cima da vida do som. A coisa mais clássica para fazer é ter um Envelope de Volume que faz o som subir e então desaba volume. Mas você também pode pôr um envelope em Lance, Prazo, e Ressonância. Você pode adquirir mais info em o que todos os parâmetros significam na Ajuda On-line, mas Demora (DEL) jogos quanto tempo passam antes de você ouvir o som, Ataque (ATT) jogos o enfraquecer-em no princípio, Segure (SEGURE) jogos quanto tempo o som dura a volume cheio, e Decadência (DEC), Sustente (SUS), e Liberta (REL) controle como o som diminui. Jogue com as rodas e assista a mudança de gráfico.



8. **O que é LFO?** LFO representa Baixa Oscilação de Frequência. Faz um efeito particular oscilar para cima e para baixo durante a vida do som. Novamente, mais info está disponível na Ajuda On-line, mas Quantia (AMT) jogos quanto o efeito oscila, Velocidade (SPD) jogos como depressa oscila, Demora (DEL) jogos quanto tempo passam antes dos começos de oscilação, e Ataque (ATT) jogos como depressa as rampas de oscilação até isto são quantia cheia. Jogue com as maçanetas e assista a mudança de gráfico.



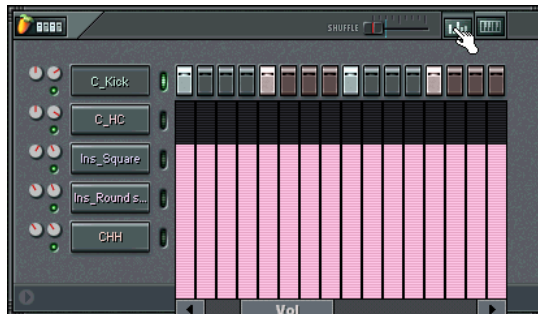
9. **Como eu Os Uso?** Use o Seletor de Efeito (veja diagrama acima) escolher o efeito, então vire as maçanetas no Envelope ou o LFO. Virar o Envelope de tempo em tempo para cada efeito, faça tique-taque na Luz de Indicador. Virar fora o LFO, reajuste a Quantia (AMT) para o meio (maçaneta que aponta diretamente para cima.)
  
10. **Por que o Painel de Instrumento tem Mais Prazo e Controles de Ressonância?** Pode parecer redundante para ter Prazo e Ressonância no painel de SMP e então novamente no painel de INS, mas não é. Confie em nós (. São somadas o Prazo e Ressonância aqui em real tempo em lugar de statically, assim eles podem ser controlados pelo LFO e Envelope nesta tela. (Eles também podem ser Ao vivo Registrado mas isso é para outro capítulo...) O INS decoram com painel prazo e ressonância também são mais agradáveis porque eles lhe permitem mudar o tipo de filtro que você usa (mais nisto na Ajuda On-line.)
  
11. **Por que eu não Posso ouvir o Efeito?** Bem, se você ainda estiver no Tambor de Pontapé de GettingStarted1.flp, vai ser bem duro para ouvir qualquer LFO efetuar, embora o Envelope poderia fazer uma diferença. Estes efeitos são mais audíveis em amostras mais longas. Ouvir os efeitos melhorarem, vá para as Colocações de Instrumento pelo Ins\_Round prove e jogue agora com as colocações.



## BELISCANDO AS NOTAS

Até agora você está familiarizado com muitos dos modos Frutuoso o deixa beliscar e amolda seus sons. Nesta seção, nós mostraremos para você como alguns desses efeitos podem ser aplicados separadamente a cada ponto. Nós também lhe mostraremos como programar melodias.

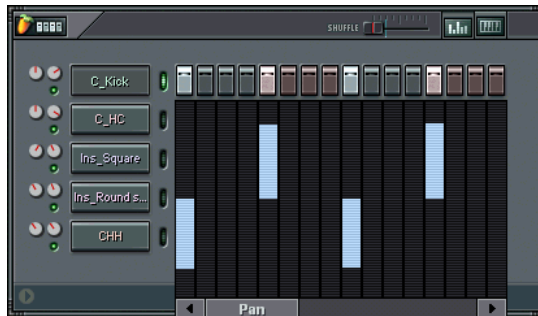
1. **Confirme o Editor de Gráfico.** A coisa mais fácil para embrulhar sua mente ao redor provavelmente é a utilidade de Editor de Gráfico. Primeiro, selecione um canal para editar fazendo tique-taque no nome de canal, ou fazendo tique-taque à direita na luz de Seletor de Canal verde do nome de canal. Então aperte o botão que compõe o estouro de editor de gráfico como mostrado abaixo. (Tenha certeza você carregou a versão original de GettingStarted1.flp primeiro.)



2. **Confirme os Efeitos.** Clicar-e-arrastamento de prova o Seletor de Efeito para ver o qual dos vários efeitos estão disponíveis. Você deveria achar Painela, Volume, Corte de Filtro, Filtro Res, Lance, e Troca. A maioria destes efeitos previamente foi discutido, o " Beliscando a seção de Canais ". A diferença aqui é que você também pode beliscar o valor destes efeitos por cada ponto separado. Cada barra no gráfico fixa o valor de efeito pela única nota acima (ou debaixo de) isto. **GettingStarted1.flp já tem alguns beliscando nisto.** Confirme o Volume belisca no canal de CHH e o Prazo belisca no Ins\_Square e canais de Ins\_Round.



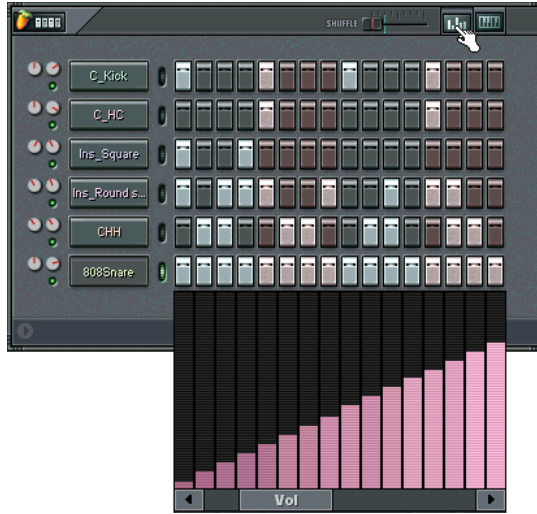
- Panning o Tambor de Pontapé.** Colocação de prova o efeito de panela como mostrado abaixo para GettingStarted1.flp. O gráfico de panela centra no meio. Você pode fixar panela avalia fazendo tique-taque dentro da barra para cada nota ao nível desejado. Depois que você montou a visão mostrada abaixo, você deveria ouvir o pontapé tocar tambor sacudindo de um lado para outro de um orador para o outro. Isto soa realmente esfrie se você combina isto com o eco de 3-ponto que você somou na seção prévia...



- Tente o Volume.** Você pode adquirir instrumentos para enfraquecer dentro e fora em cima de um padrão que usa o gráfico de volume. Tente este efeito em um canal de armadilha somado como mostrado abaixo. (Se lembre, é Alt-S para somar um canal. A armadilha debaixo de vem de Packs(Basic(Snares.) Este gráfico não centra na igual panela mediana, mas vai de zero para máximo, com zero ao fundo. Deslizaamentos de volume gostam isto pode soar extraordinariamente esfrie quando combinou com Prazo e deslizaamentos de Ressonância. (Sugestão: fazer uma linha lisa no editor de gráfico, direito-faça tique-taque na primeira barra, então arraste o rato à direita para fixar os valores de todas as barras imediatamente.)

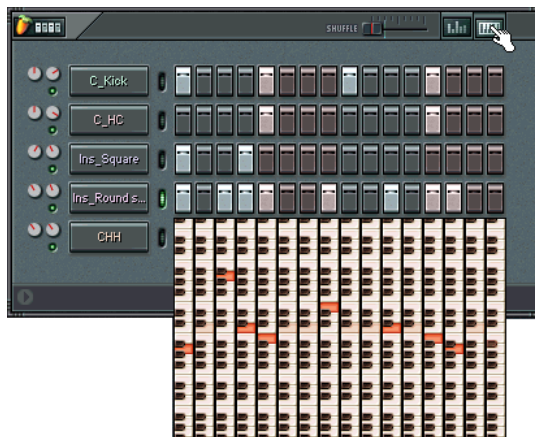


# Tweaking the Notes



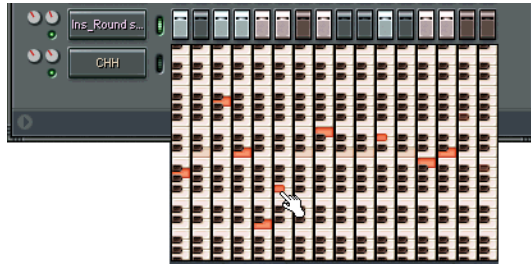


- Jogue com os Outros Efeitos.** Tente adquirir um tato para os outros efeitos no editor de gráfico. **Corte de filtro e Filtro Res pode ser usado somar ou subtrair valores ao prazo principal e rodas de ressonância no INS decore com painel das colocações de canal dialogue caixa.** (Veja o "Beliscando a seção de Canais ".) **Lance faz a amostra mais alto ou abaixa, como a roda de lance nas colocações de canal dialogue caixa. Troca pode ser usada para empurrar um ponto mais íntimo para o ponto ao lado disto (você tipos mais musicais podem usar isto para entalhar uma batida).**
- Confirme a Melodia.** Quando você joga GettingStarted1.flp que melodia de synth que você ouve está sendo jogada no canal de Ins\_Round. Ver as notas da melodia, clique o botão de Editor de Teclado com o canal de Ins\_Round selecionado como mostrado abaixo. O que você vê agora é um teclado de piano vertical para cada ponto na tela. Esperançosamente, você tem algumas habilidades de teclado. (Se não, está na hora de algumas lições!) Você pode mudar cada nota esquerda-clicando um dos botões no teclado. **Direito-clique voltas a nota fora.**



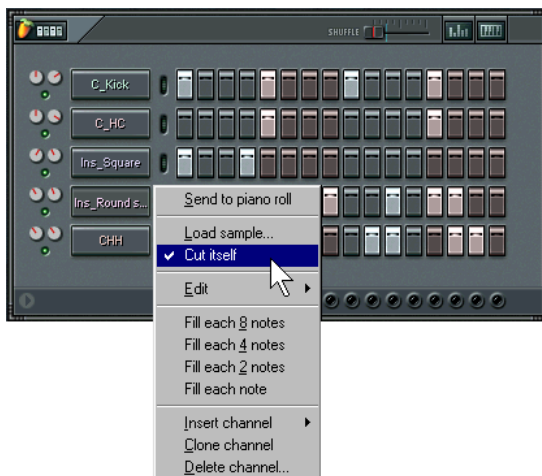
- Mude a Melodia.** Agora prossiga e mude a melodia! Você pode fazer isto soar como você quer, mas debaixo de é uma sugestão para esses que como uma nota de tensão na música deles/delas (você pode achar esta melodia em GettingStarted2.flp). Você pode usar o editor de teclado em qualquer amostra - synth, baixo, violão, até mesmo tambores. Se divirta!

## Tweaking the Notes





8. **Gorjeta Importante super.** Quando você quiser fazer uma melodia de amostras longas, você precisa freqüentemente montar isto de forma que cada cortes de nota fora o prévio. Você pode fazer isto facilmente direito-clicando o Nome de Canal no Passo Sequencer e Corte selecionando Isto do estouro para cima cardápio. Note que o canal de Ins\_Round tem esta opção selecionada. Tente deselecting isto, mas seja advertido - os resultados podem ser sórdidos!





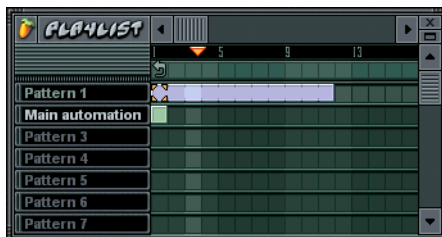
## O PLAYLIST (de Padrões para Canções)

Agora você viu a maioria do que pode ser feito com sons provados em um único padrão. Nesta seção nós mostraremos para você como programar mais de um padrão e os unir junto em uma volta mais longa. Carregue GettingStarted1.flp e prossiga lendo...

1. **Confirme o Seletor de Padrão.** Voltas frutuosas o deixam criar centenas de padrões diferentes. Nas seções prévias, nós temos trabalhado há pouco com padrão 1, mas nós ou podemos ter acesso os outros padrões mudando o número na caixa de Número de Padrão, ou apertando um dos números de padrão no Quickpad (este é um atalho para acesso rápido para os primeiros 9 padrões.)

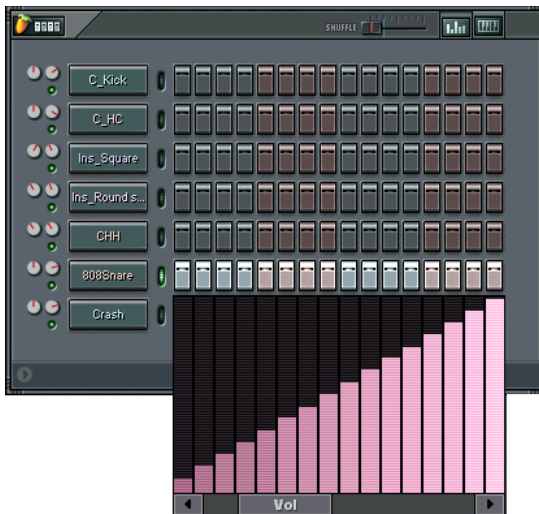


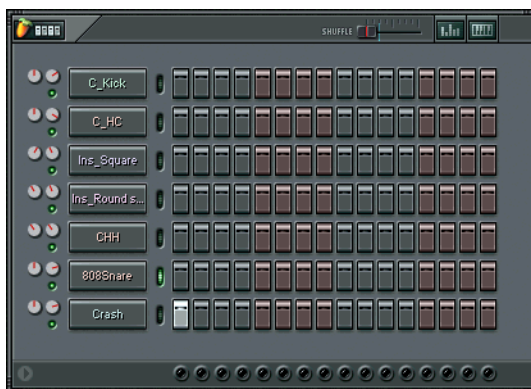
2. **Confirme o Playlist.** Esta tela que usa o botão debaixo da barra de sugestão pode ser aberta, ou batendo F5, ou direito-clicando o botão de Canção na tela principal (veja acima). Tente e você deva adquirir uma janela nova debaixo da que olha algo como. Esta janela trabalha muito como a visão de padrão, a não ser que os pontos operam em padrões inteiros em lugar de únicos canais, e você pode programar centenas de pontos de cada vez. Note que GettingStarted1.flp consiste uma vez no princípio em padrão 1 11 vezes repetidas e padrão 2. Faça Canção segura é selecionada e aperta Jogo. Você deveria ver o Indicador de Jogo no playlist comece a mover, e ouça os padrões que está jogando. Quando se acabar, salta atrás ao Ponto de Volta e continua jogando. Mudança de prova o ponto de volta (direito-clique onde você quer isto para ir) e vê o que acontece. (Se você aperta o Pat botão, Frutuoso há pouco jogará repetidamente o padrão atual no Passo Sequencer.)





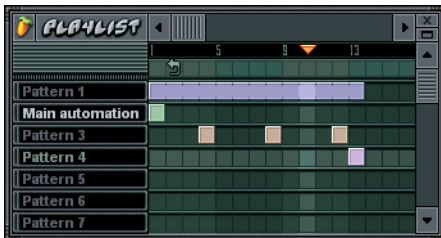
- O que é o Ponto?** Agora você pode juntar vários padrões junto para fazer uma canção. Isto o deixa alterar melodias, batidas de mudança, inserem abastecimentos, e usa de novo algumas das partes cedo da canção depois. Muitos compositores usam um bloco separado de padrões para tambores, baixo, dianteira, etc. assim eles podem trabalhar separadamente no princípio neles, e então pedaço a canção junto no Playlist.
- Acrescente Padrões de Abastecimento a GettingStarted1.flp.** Aqui é um exemplo simples. Padrão 3 seletor que usa o Seletor de Padrão e então dispõe isto como mostrado no primeiro quadro debaixo de usar os 808Snare achados em Packs(Basic(Snares. Aperte o Pat botão para ouvir este jogo de padrão. Então repita e disponha padrão 4 que usa o símbolo de Estrondo achado em Packs(Basic(HiHats. (Você terá que somar dois canais novos para este Alt-S usando)







5. **Usando o Abastecimento na Canção.** Yeah, transação grande. Mas agora dispõe o Playlist como mostrado abaixo, e esperançosamente você começará a adquirir a idéia. Nota que você precisa de um ponto extra para Padrão 1 e você precisa mover o Ponto de Volta à segunda barra (Direito-faça tique-taque para fazer que.) Você pode achar o produto acabado em GettingStarted3.flp.



6. **O que o Inferno está em Padrão 2?** Até agora você confirmou padrão 2 provavelmente e descobriu que parece estar vazio. Paciência, minha criança. Tudo serão revelados eventualmente (mas você poderia experimentar com remover o padrão do playlist ver que diferença faz...) Nós falaremos sobre que padrão 2 faz na seção em Gravação Ao vivo. Para agora, há pouco desfrute o passeio!

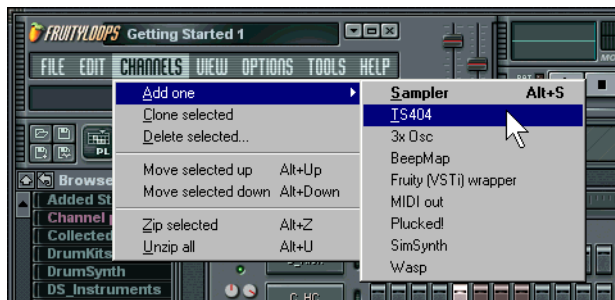




## GERADORES (de Amostras para Synths)

Até agora nós só tem jogado com Canais de Amostra. Mas Frutuoso também canais de apoios que contém sons fizeram em real tempo através de sintetizadores de software como Vespa, SimSynth Live, e o TS404. Para usar a própria terminologia, todo Canal contém um Gerador que ou poderia ser uma amostra ou um plugin de sintetizador em combinação com os efeitos no diálogo de Colocações de Canal. A combinação destes sintetizadores de software com os canais de amostra dão Frutuoso um aumento de poder principal!

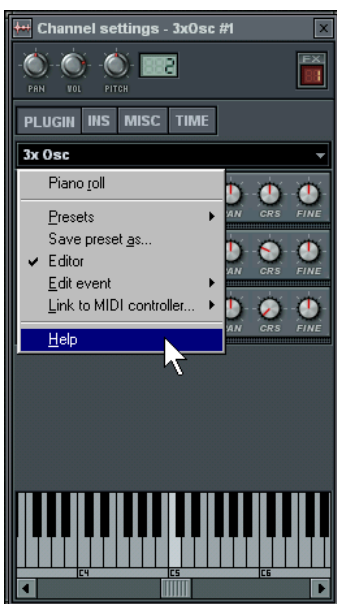
1. **Somando um Canal de Sintetizador.** Somar um canal que contém um Gerador de sintetizador, faça tique-taque em Channels(Add Um como mostrado abaixo e seleciona um de TS404, 3xOsc, BeepMap, Arrancaram!, **SimSynth Live**, ou **Vespa**.



2. **Isso que Esperar.** O canal novo se aparecerá no Passo Sequencer e a Tela de Configuração do Gerador se aparecerão (com exceção do TS404). Se a Tela de Configuração for pequena, se aparecerá dentro de uma janela de Colocações de Canal (3xOsc, BeepMap, Arrancaram!). Caso contrário, se aparecerá como uma janela de standalone (SimSynth Live, Vespa).



3. **Como eu Uso ' Em?** Nós revisaremos o TS404 em detalhes na próxima seção, e muito do que você aprende haverá aplicável ao outro synths. Mas é importante você saber que a maioria destes sintetizadores tem a própria ajuda deles/delas disponível. Se a Tela de Configuração para o Gerador é embutida em uma janela de Colocações de Canal, faça tique-taque no nome de canal. Se estiver em uma janela de standalone, faça tique-taque no canto do diálogo.



4. **Prefixe Sons.** Todos os geradores de Synth prefixaram sons disponível. Você pode adquirir a eles do Prefixa seção do cardápio mostrada acima, ou fazendo tique-taque nas pequenas setas no direito de topo (veja quadro acima).
5. **As Colocações de Canal.** Todos estes geradores têm uma janela de Colocações de Canal que você sobrevive fazendo tique-taque no Nome de Canal, há pouco igual para Canais de Gerador de Amostra.



Mas desde que cada gerador é diferente, eles não podem tudo tenha tudo dos painéis como os Geradores de Amostra faça. Por exemplo, o TS404 só tem o MISC decorar com painel, enquanto os 3xOsc têm tudo de INS, TEMPO, e MISC.



6. **O que Fazem estes Geradores?** OK, aqui é o magro em cada tipo de sintetizador. Para mais info no TS404, veja o próximo capítulo. Para mais info em tudo outro, veja a Ajuda On-line.
- TS404.** Nós entramos depois nisto em mais detalhe, mas é uma máquina de techno por criar synth enfileira e basslines que soa semelhante à máquina de TB-303 clássica.
  - 3xOsc.** Este é um gerador muito claro que lhe permite misturar três Osciladores cada dos quais geram um tom. Os sons no próprio deles/delas não é excitante, mas elas são matéria-prima boa ser combinado com INS decore com painel efeitos e outros Efeitos Frutuozos (explicou em um capítulo posterior).



- BeepMap.** Isto é um estranho. Objetos pegados um arquivo de imagem de bitmap e voltas isto em um som, com resultados estranhos e maravilhosos.

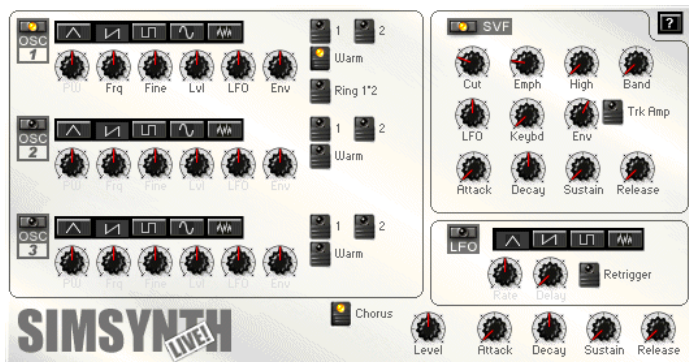


- Arrancado!** Um sintetizador que especializa em instrumento de stringed parece violões, harpas, bandolins, etc.





- e. **SimSynth Live.** Um sintetizador digital completamente-funcional. Use este bebê para criar phat-soando sons analógicos para sua dança e rastos de transe.



- f. **Vespa.** Outro sintetizador digital cheio. Este aqui é melhor para criar rapidamente, enquanto zumbindo, sons techno-orientados (conseqüentemente o nome).





7. **Até mesmo Mais Geradores!** Com o VSTi e Envoltura de Dxi encana você pode somar qualquer VSTi ou DXi plugin sintetizador agora você carrega ou compra. Há pouco some um DXi ou VSTi encanam do Cardápio de Canais e você adquirirá uma janela como o um abaixo. Faça tique-taque no ícone de arquivo para carregar em um VSTi ou DXi syntehsizer plugin.



8. **Plugin Synths incluído.** Claro que, nós incluímos um VSTi plugin synth pensativamente, confusingly chamados o DX10, e um DXi plugin synth chamados o DreamStation. Note que quando você tentar carregar o DX10, lhe enviarão a diretório de plugins com toneladas de arquivos. Você está procurando o arquivo nomeado " mda DX10.dll ". Os outros arquivos aqui são todos o FX Plugins, ser discutido depois na seção em Efeitos Frutuosos.





9. **Eu tenho que registrar?** Alguns destes produtos são feitos por sócios Frutuoso, assim sim em alguns casos você tem que os registrar destrancar as capacidades completas deles/delas. Vá para [www.fruityloops.com](http://www.fruityloops.com) por mais informação em onde enviar seu dinheiro vivo duro-ganho.
  
10. **Onde eu posso Adquirir Mais?** Há literalmente lá fora centenas de plugins de synth para carregar. Alguns deles são grátis, e alguns você tem que pagar. Procure a teia e [www.fruityloops.com](http://www.fruityloops.com) para transações boas. Um lugar que você definitivamente deve marcar de páginas é [www.kvr-vst.com](http://www.kvr-vst.com) - um local enorme com todo plugin de VSTi você poderia querer listado possivelmente.
  
11. **O Arpeggiator.** Agora que nós introduzimos os geradores de Synth, nós podemos lhe contar finalmente o para o qual a seção de Arpeggiator na janela de Colocações de Canal é. Abra um dos canais de synth (SimSynth Live, por exemplo) e vai para o painel de TEMPO da caixa de colocações de canal. Agora clique o para cima seta e seleciona uma corda. Agora vá para um padrão novo e coloque um único SimSynth nota e jogo de imprensa. Em vez de uma única nota, você adquire um arpejo repetindo. Esfrie, huh? Leia mais sobre isto na ajuda on-line.







12. **Sons de Sintetizador estáticos.** Frutuoso também contém apoio estático pela versão de standalone de SimSynth e um tambor sintetizador são nomeado DrumSynth. Se você possui qualquer um destes pedaços de software, Frutuoso pode ler os arquivos de produção deles/delas em um Canal de Amostra normal. Não soará totalmente como bom, mas deste modo você pode adquirir os sons de phat de SimSynth sem a carga de processo enorme de um synth de real-tempo. DrumSynth é grátis de [www.mda-vst.com](http://www.mda-vst.com) e você pode adquirir SimSynth a [www.fruityloops.com](http://www.fruityloops.com). Você deveria achar algum prefixa para ambos o synths no Browser de Amostra.



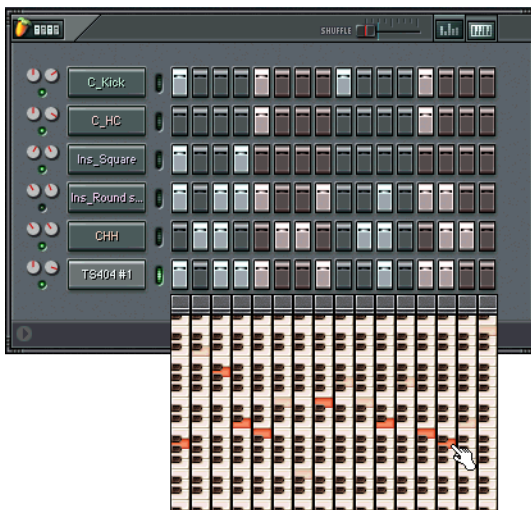




## INTRODUZINDO O TS404

O TS404 era originalmente um sintetizador de standalone projetado para executar como o TB303 baixo-linha sequencer clássico que dá para techno moderno isto é som sem igual. Não é pretendido que os 404 são uma réplica exata daquela máquina clássica, mas ainda emprestará um sabor de techno sem igual a suas composições.

1. **Some um Canal de TS404.** Em primeiro lugar, carregue GettingStarted1.flp. Então some um canal de TS404 como mostrado na seção prévia.
2. **Copie as Notas de Ins\_Round.** Isso é certo, nós vamos substituir o Ins\_Round prove com o TS404. Primeiro, use o editor de teclado para programar as notas de TS404 como mostrado, então faça tique-taque na luz de Mudo de Canal virar fora o canal de Ins\_Round e jogar o resultado. Você pode querer também virar para cima o Canal de TS404 um pouco.



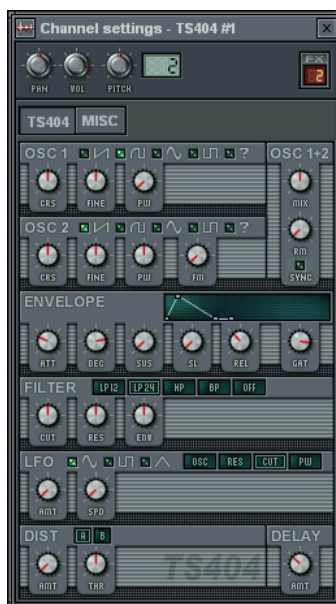


3. **Não Muito Impressivo Contudo!** OK, de forma que não soe muito bom. Isso é porque você está usando que o TS404 omitem colocações. Faça tique-taque no nome de canal para expor o TS404 Canal Colocações Diálogo como mostrado abaixo, e belisca as rodas como mostrado abaixo. O resultado final pode ser achado em GettingStarted4.flp.



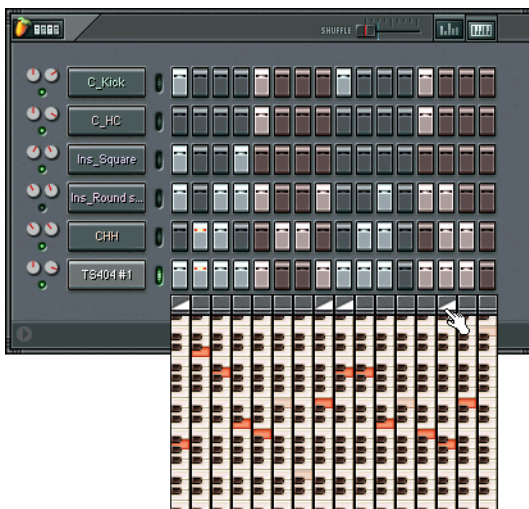


4. **Entendendo os Controles.** Como com as outras colocações de canal, este material é explicado mais adiante no manual on-line. Mas para agora, aqui é uma avaliação breve do que os controles fazem. Se divirta, e tente adquirir um tato para isto...





5. **Lançar-dobrando os 404.** Uma última coisa. Você pode dobrar as notas no TS404 fazer para alguns linhas de synth realmente frescas. O teclado para os 404 é um pequeno diferente que os outros canais. Tem uma Linha de Curva de Lance ao topo. Se você fizer tique-taque na Linha de Curva de Lance, a nota atual deslizará no próximo. Volte para GettingStarted4.flp e colocação de prova para cima o teclado como mostrado abaixo. O resultado acabado está em GettingStarted5.flp.





---

## EFEITOS FRUTUOSOS





## **GRAVAÇÃO AO VIVO**



## **O EDITOR DE EVENTO**



## O ROLO DE PIANO



## **O BEATSLICER**



## **COMPARTILHANDO SEU TRABALHO**



## **O PHATBOY E OUTROS CONTROLADORES DE MIDI**



## CRÉDITOS

### **Programando e Gráficos**

Didier Dambrin (gol)  
[www.mp3.com/gol](http://www.mp3.com/gol)

### **TS404 & Máquina de Vespa**

Richard Hoffmann

### **SimSynth 1 & 2 Renderers**

David Billen

### **DrumSynth Renderer**

Paul Kellet

### **Máquina de BeatSlicer**

Peter Segerdahl

### **DX, VST, DXi & os anfitriões de VSTi**

Frédéric Vanmol

### **Ajuda adicional & Amostra dominando**

Vassilatos Vangelis (sorcer)  
[www.soundclick.com/praetorsdream](http://www.soundclick.com/praetorsdream)

### **Site de Web**

Jean-Marie Cannie

### **Ajuda on-line**

Stanislav Vasilev (mmlabs)

### **Sido Começado Guia**

Sam Scott (o herege)  
[www.mp3.com/HERETIC](http://www.mp3.com/HERETIC)

### **Escritores Manuais originais**

Rob Conde (jaha)  
Sam Scott (o herege)

### **Pessoal de imagem-linha**

Jean-Marie Cannie  
Van Biesen Honesto  
Ief Goossens  
Miroslav Krajcovic

(Créditos mais completos  
no próprio produto.)



## ÍNDICE

### 3

3xOsc, 26, 27, 28,

### A

quantia (AMT), 17, 18, 35,  
arpeggiator, 16, 31,  
ataque (ATT), 15, 17, 35,  
automatização, 5, 25,

### B

BeatSlicer, 44,  
BeepMap, 26, 28,  
browser, 9, 14, 32,

### C

encane colocações, 13, 15, 16, 21, 26, 27, 31, 34, 35.,  
painel de instrumento, 17, 18, 21, 27, 28,  
misc decoram com painel, 17, 27,  
painel de amostra, 15, 18,  
som agitado, 8,  
cordas, 31,  
corte isto, 22,  
prazo & ressonância, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 35.,

### D

decadência (DEC), 15, 17, 35,  
demora (DEL), 17  
demora (eco), 16, 17, 20, 35,  
foro de discussão, 10,  
distorção, 15, 35,  
pontos, 11, 12, 19, 21, 23, 25.,  
DreamStation, 30,  
DrumSynth, 32, 44,  
DX10, 30,

Envoltura de DXi, 30,

### E

eco (demora), 16, 17, 20, 35,  
envelope, 17, 18, 35,  
colocações de ambiente, 8, 9,  
editor de evento, 5,

### F

FAQ, 10,  
alimento, 16  
Efeitos frutuosos, 5, 12, 28, 30,  
fx 1, 15,  
fx 3, 15,  
FX Tracks, 5,

### G

*Sido Começado Voltas, 10,*  
GettingStarted1.flp, 10, 11, 13, 16, 18, 19, 20, 21,  
23, 24, 33.,,  
GettingStarted2.flp, 21,  
GettingStarted3.flp, 25,  
GettingStarted4.flp, 34, 36,  
GettingStarted5.flp, 36,  
editor de gráfico, 19, 20, 21,

### H

herege, 44,  
barra de sugestão, 10, 23,  
segure, 17

### K

editor de teclado, 21, 33,





## L

Menino limão, 4, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 24, 25,  
31, 33, 34, 35, 36, 44,,,  
LFO, 17, 18, 35,  
ponto de volta, 23, 25,



## M

janela principal, 9, 10,  
barra de cardápio, 10,  
MIDI  
  motoristas, 8,  
pára-choque misturando, 8,  
MP3, 44,

## N

NewStuff.flp, 9,

## O

ajuda on-line, 5, 10, 15, 17, 18, 28, 31, 44,,  
oscilador (OSC), 28, 35,  
osciladores, 35,

## P

panela, 12, 15, 16, 17, 19, 20,,  
pat/song, 23, 24,  
seletor de padrão, 23, 24,  
rolo de piano, 5,  
pong de ping, 16,  
  lance, 5, 15, 16, 17, 19, 21, 36,,  
  lance curva (deslizamento), 5, 20, 36,  
  lance width (PW), 35  
jogue indicador, 23,  
interruptor de jogo, 9, 11,  
playlist, 5, 23, 25,  
Arrancado!, 26, 28  
plugin, 5, 13, 26, 30, 31,  
votando, 8,  
prefixa, 27, 32,

## R

inscrição, 6, 7,  
liberte (REL), 17, 35,  
ressonância & prazo, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 35,,  
reverb, 5, 15,

## S

s.del, 15,  
prove browser, 14, 32,  
amostras, 3, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 21, 22, 26, 27, 32,  
  33, 44,,,  
troque, 19, 21,  
atalhos, 10, 23,  
SimSynth  
  Viva, 26, 29, 31,  
  standalone, 32,  
fx de seno, 15,  
deslizamento (lance curva), 5, 20, 36,  
SoundBlaster, 8,  
velocidade (SPD), 17, 35,  
sequencer de passo, 9, 11, 22, 23, 26,  
demora de estéreo, 15,  
estire, 15  
sustente (SUS), 17, 35,  
synth encana, 31

## T

TB-303, 28,  
barra de ferramenta, 9,  
TS-404, 26, 27, 28, 33, 34, 36, 44,,  
tutorials, 10,

## V

volume, 9, 12, 15, 17, 19, 20,,  
PLUGIN DE VST, 44,  
Envoltura de VSTi, 30, 31, 44,

## W

Vespa, 26, 29, 44,  
weblogin.url, 6,  
Windows, 7, 8,  
www.FruityLoops.com, 2, 7, 10, 31, 32,  
www.mp3.com, 44,