



## 用户手册



# 引言

Spire是一款综合了强大声音，引擎调制，灵活的架构和图形界面的软件和弦合成器，提供无与伦比的实用性。Spire体现了软件和硬件合成器的优点。本指南将向您展示如何使用Spire。

## 激活

要激活Spire的许可副本，请按**MENU**，**Register**，然后指定激活文件的路径**spire.lic**，这是通过电子邮件发送给你的。

## 停用

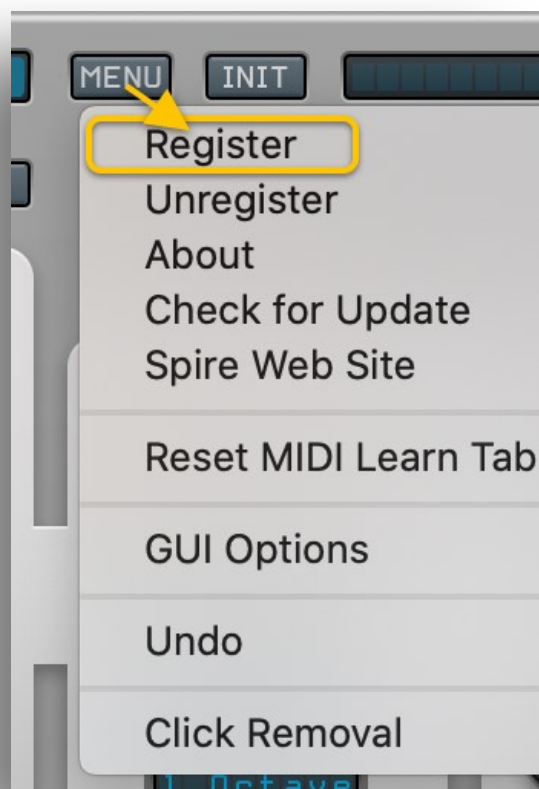
要取消激活，请按**MENU**，**Unregister**。许可证文件将被移至垃圾箱。或者，您可以手动删除许可证文件**comm\_spire.lic**。文件位于文件夹中：

对于**Mac OS**：

/用户/ <用户名> /库/应用程序支持/RevealSound/

对于**Windows**：

\ Users \ <用户名> \ 应用程序数据 \ 漫游 \ RevealSound \

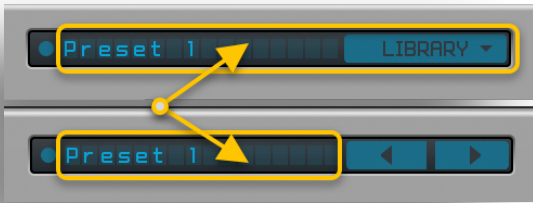


## 使用提示

使用shift +鼠标左键单击一个旋钮或滑块来微调值。使用鼠标双击或命令/ ctrl +鼠标左键单击旋钮或滑块设置默认值位置。

## 预设管理器

点击顶部“预置（preset）”按钮开启/关闭预置管理器。



## 概览



左侧显示预置文件夹，按作者、标签、爱用分类。

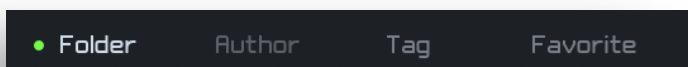
右侧显示预置文件详情。

“历史（History）”按钮开启/关闭历史窗口。

可使用光标建或鼠标切换预置。

可外接迷笛控制器切换预置。用“迷笛学习”功能加载控制器 -> 点击按钮在顶部面板切换预置 -> 旋转控制外接迷笛控制器

## 顶部面板左侧



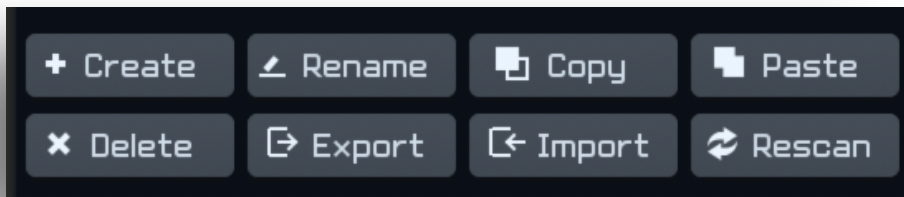
**Folder** 文件夹-显示预置文件

**Author** 作者-按作者筛选

**Tag** 标签-按标签筛选

**Favorite** 爱用-显示爱用预置

## 底部面板左侧



**Create** 新建-新建文件

**Rename** 重命名-重命名文件夹

**Copy** 复制-复制文件夹至剪贴板

**Paste** 粘贴-从剪贴板粘贴文件夹

**Delete** 删除-删除文件夹

**Export** 导出-导出带有自问渐渐地文件夹到单个文件

**Import** 导入-导入带有预置的文件夹。也可以导入单个旧版预置(\*.spf) 或音色库(\*.spf)

**Rescan** 重新扫描-重建数据库，以防显示与预置无关的文件夹。

## 顶部面板右侧



**Mark As Favorite** 标记为爱用-把预设标记为爱用

**RS AI** - 预设生成窗口。

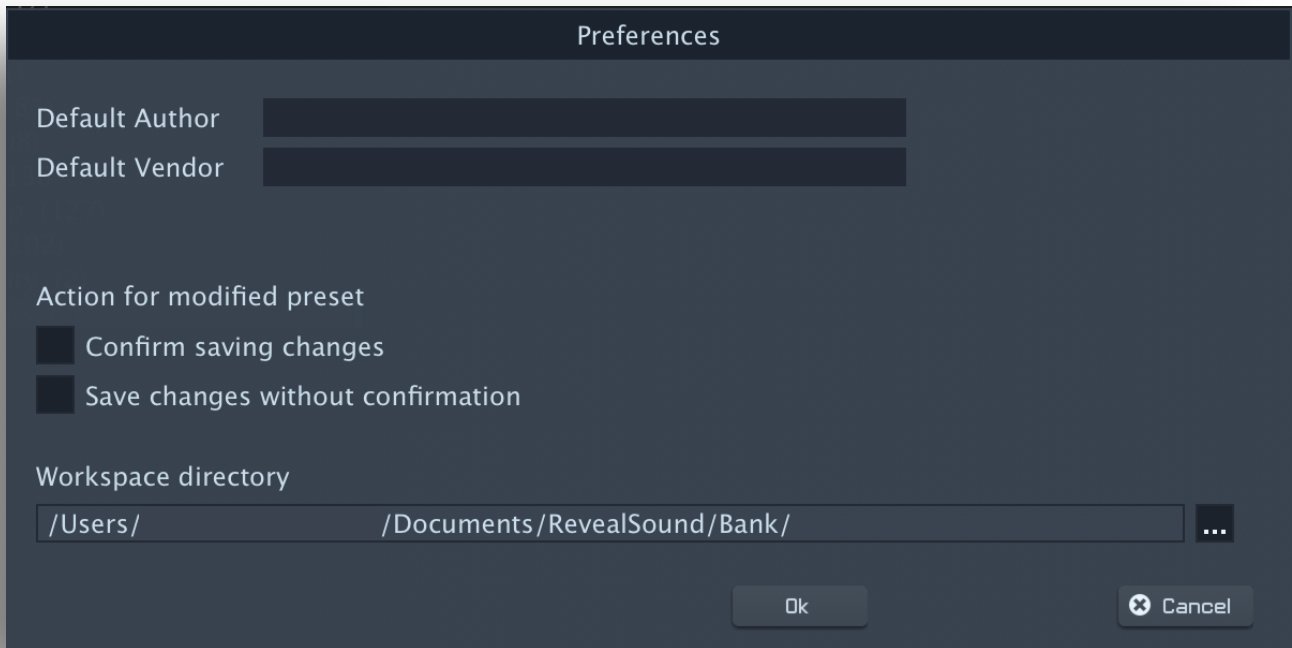
**Sound Store (Sale)** 音乐商店（销售）-按键跳转声音商店页面

<https://reveal-sound.com/store/>

**History** 历史-开启/关闭历史窗口。“x”按钮清空预置历史。



## Options 选项-打开高级设置面板（偏好/Preferences）



**Default Author** 默认作者-设置默认作者姓名

**Default Vendor** 默认卖家-设置默认卖家/标签/公司名。可选

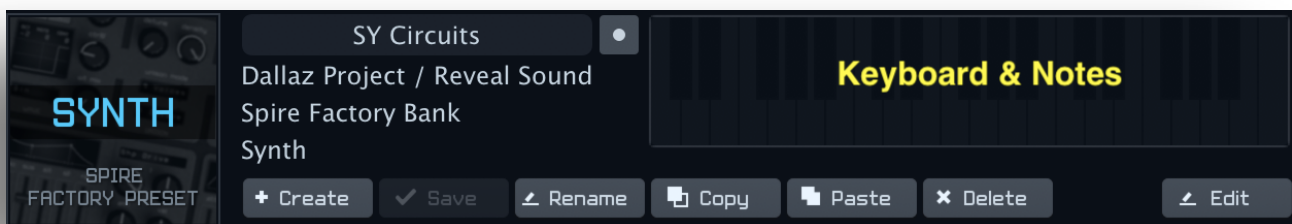
**Actions for Modified Presets** 修改预置操作

默认情况下，当切换到下一个预置时，不会保存更改。

- **Confirm saving changes** 确定保存更改-切换时可以选择是否保存更改
- **Save changes without confirmation** 无需确认保存更改-允许不提示保存更改

**Workspace directory** 工作区目录-设置用户预置文件夹-用户图书馆  
工厂音乐文件夹不变

## 底部面板右侧

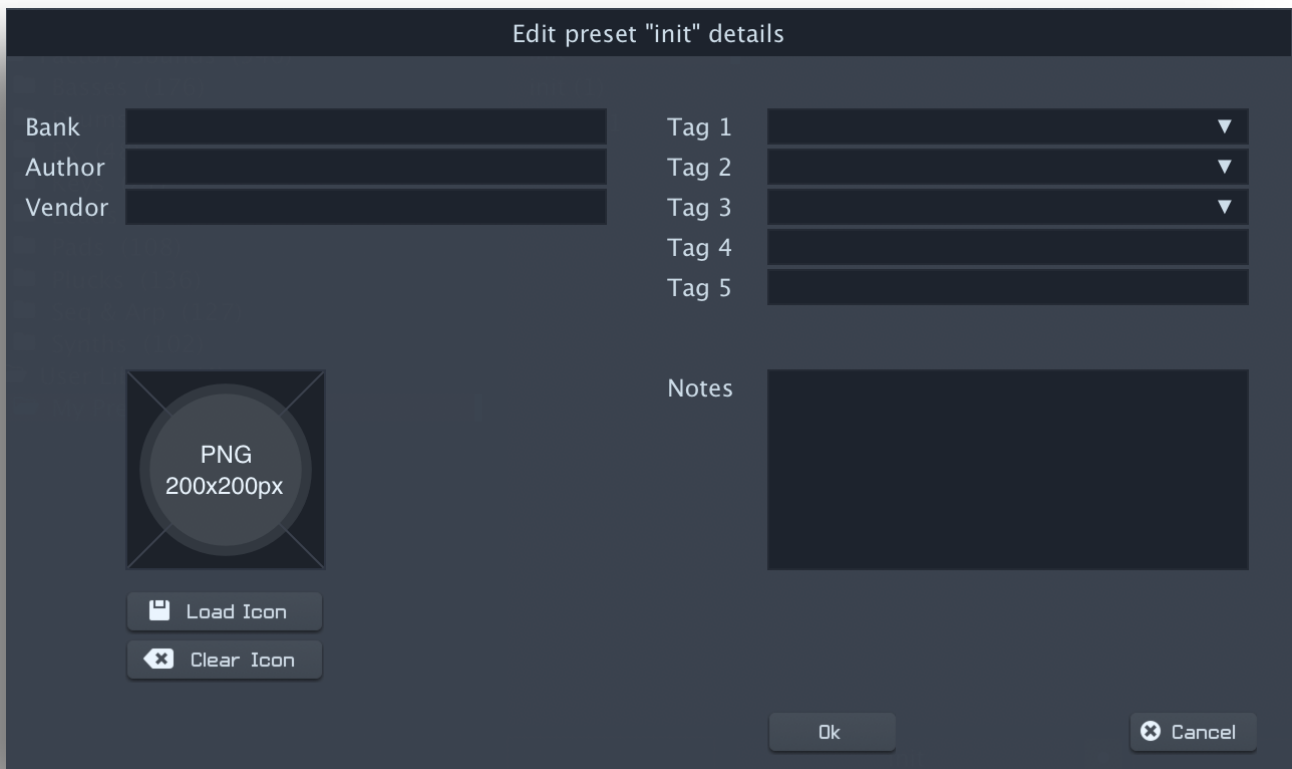


**Keyboard & Notes** 键盘&备注-给预置添加备注。也可以通过钢琴键点击绘制面板收听预置。



将当前预置设为默认

**Create** 创建-用当前设置创建预设  
**Save** 保存-保存更改  
**Rename** 重命名-重命名预设  
**Copy** 复制-复制设置到剪贴板  
**Paste** 粘贴-从剪贴板粘贴  
**Delete** 删除-删除预设  
**Edit** 编辑-打开高级预设编辑面板



**Bank** 库-设置音色库名称  
**Author** 作者-设置作者姓名  
**Vendor** 卖家-卖家/标签/公司名  
**Load Icon** 加载图标-给预设加载图标，像素200x200  
**Clear Icon** 删除图标-删除图标  
**Tag** 标签-给预设添加标签。工厂标签在1、2、3栏，自定义标签在4、5栏。  
**Notes** 备注-给预设添加备注。



**Undo** - 放弃更改。  
**Redo** - 重复更改。

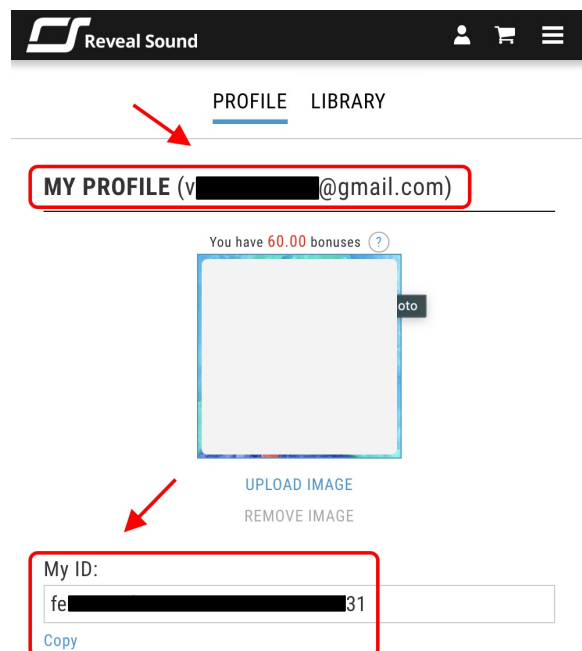
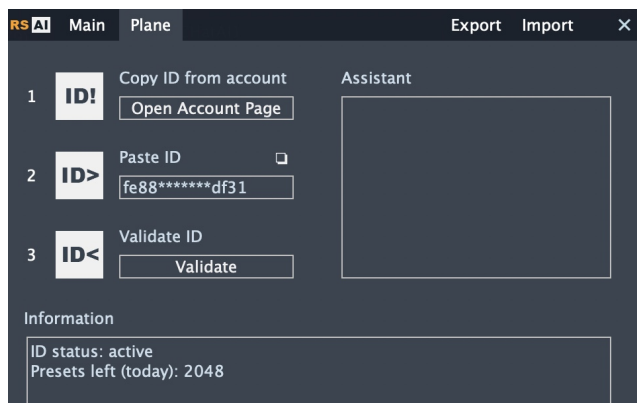


# RS AI

**RS AI** 一个用于生成预设的神经网络。

## 连接您的账户

1. 访问网站 **reveal-sound.com** 并登录到个人区域。
2. 找到您的电子邮件和 **ID** 信息
3. 在 **Spire** 中打开 **RS AI** -> **Plane** 选项卡。
4. 输入您的电子邮件和 **ID**。
5. **Validate** 点击验证按钮进行确认。



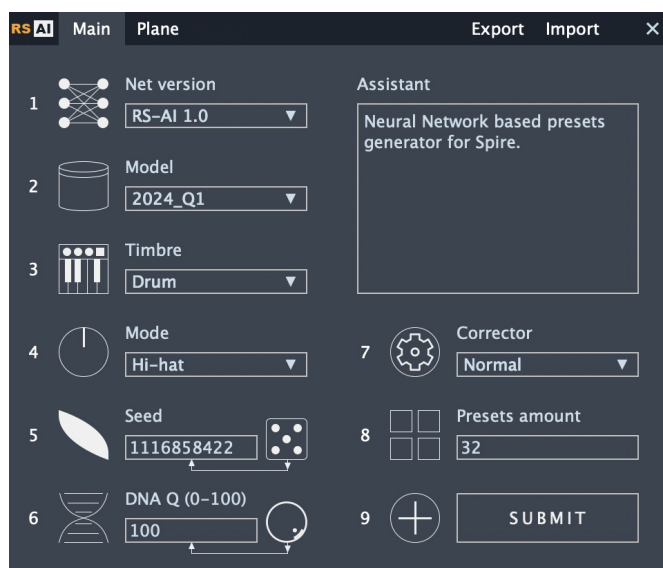
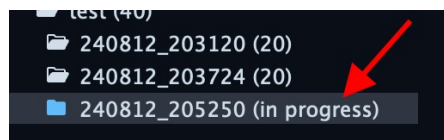
## Main

**Assistant** 助手窗口：显示有关模型、模式、设置和其他功能的提示和有用信息。

## 快速开始

1. **Timbre** 选择音色。
2. 指定预设数量。
3. **SUBMIT** 点击提交按钮。
4. 关闭 **RS AI** 窗口。

新的文件夹将被命名为“...（进行中）”。预设生成将需要30秒到10分钟。生成速度可能会根据订阅计划而有所不同。“进行中”状态将在生成完成后消失。



每个模型提供不同的音色集合。音色有几种生成模式。例如，2024\_Q2模型中的合成器类别提供复古或现代选项。在2024\_Q1模型中，合成器类别提供正常、疯狂、实验、精致选项。

您可以尝试不同的模型和设置，以实现所需的声​​音效果。

# 和弦模式和数字化音乐学习



## **Mono 1 – 单声道模式。**

音高向上滑动至所选音符，而不是立即在按下的音符上开始。（滑音）。  
每个新音符都重新装上包络。

## **Mono 2 – 单声道模式。**

当同时按下两个音符时，音高滑到最后一个被按下的音符。（连奏）。  
每个新音符都重新装上包络。

## **Mono 3 – 单声道模式。**

音高向上滑动至所选音符，而不是立即在按下的音符上开始。（滑音）。  
第一次按下音符时会触发包络，并且只有在上一个音符结束时并按下新的音符时才会重新触发包络。

## **Mono 4 – 单声道模式。**

当同时按下两个音符时，音高滑到最后一个被按下的音符。（连奏）。  
第一次按下音符时会触发包络，并且只有在上一个音符结束时并按下新的音符时才会重新触发包络。

## **Poly 1 – 和弦模式。**

音高向上滑动至所选音符，而不是立即在按下的音符上开始。（滑音）。

## **Poly 2 – 和弦模式。**

当同时按下两个音符时，音高滑到最后一个被按下的音符。（连奏）。

## **Voices – 设置和弦模式的音色数量。**

**MIDI – 数字音乐 - 数字音乐学习 - 允许您将Spire的参数分配给外部MIDI控制器。**

- **Midi 学习** - 单击MIDI learn按钮，单击将要链接的合成参数然后按下外部MIDI控制器上的控制按钮。
- **Midi 撤销** - 单击MIDI learn按钮，然后单击你想要取消关联的外接MIDI控制器上的控制按钮。



## 振荡器

Spire 具有4个完全相同的振荡器。

## 混合器



使用标记为 **OSC1**, **OSC2**, **OSC3**, **OSC4** 的旋钮来调整每个振荡器的音量。当旋钮一直设置到左侧时，振荡器完全关闭，LED灯亮起左边的灯立即熄灭。旋钮位置1-30（黄色LED）旋钮值介于1 - 30之间（如黄色LED灯所示）将振荡器加入渲染但不传递声音。当你只想把一个振荡器作为一个调制器使用时，这种方法很有用。

## 模块



**OSC1, OSC2, OSC3, OSC4** – 在各个振荡器之间切换。

**CPY/PST** – 复制/粘贴振荡器设置。

**Octave, Note, Fine** 旋钮设置振荡器的音高。

**CtrlA, CtrlB** – 多功能旋钮，它们的任务根据振荡器模式而变化。

每个振荡器有四种可用模式：经典，噪声，FM，AMSync和SawPWM。

**Phase** – 控制阶段的位置。选择0 - 29之间的值意味着无论哪种“**ANA**”模式，不管这种模式有没有被激活，振荡器都将“自由运行”或“随机运行”，选择30 - 1000之间的值将使振荡器在显示器上所示位置重置相位。



**Wave + WT Mix** – 选择49个可用波形中的任何一个，并将其与信号在一个由'**WT Mix**'设置的电平上混合。

## “Classic”模式

在这种模式下，你可以在一个锯齿和一个方波形之间进行软切换（这个正方形可以有其波形脉宽调整）并将其与波表波形混合。

**CtrlA** - 在锯齿和方形（脉冲）之间软切换信号。

**CtrlB** - 控制脉冲的宽度。另外，这个旋钮可以让你改变波形的起点（不同于相位旋钮），扩大可以创建的声音的音色板。

## “Noise”模式

可以通过滤波器成形的噪音。

**CtrlA** - 控制滤波器截断频率。介于0 - 500之间的值与低通滤波器有关而501 - 1000之间的数值使用高通滤波器。

**CtrlB** - 控制滤波器的共振。

启用**KEY**跟随模式意味着截断频率是对应于音符的频率的。



## "FM" Mode

调频模式。

这使用与DX7合成器中相同的相位调制模式。

您可以调制波形列表中的任何波形。调制器信号是正弦波。

**CtrlA** - 调制强度。

**CtrlB** - 调制频率。

**WT MIX**旋钮允许您将所选波形的副本与其音高混合对应到调频器的音调。

## "AMSync"模式

这将振荡器同步与调幅相结合。

**CtrlA** - 在锯齿和方形（脉冲）之间软切换信号。

**CtrlB** - 调制频率。

## "SawPWM"模式

锯齿波脉宽调制。

**CtrlA** - 切换4种不同类型的锯齿波形。

**CtrlB** - 控制脉冲的宽度。另外，这个旋钮可以让你改变波形的起点（不同于相位旋钮），扩大可以创建的声音的音色板。

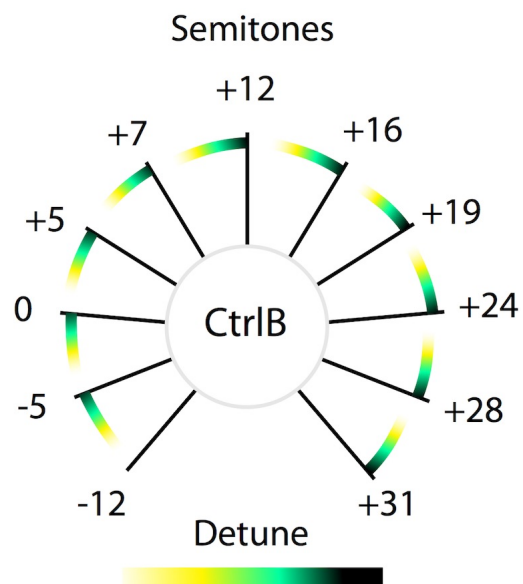
## "HardFM"模式

这是一种相位调制模式。**HardFM**模式使用集成解决方案来创造更多富有表现力的声音饱和了大量的谐波和广泛的音色。您可以调制来自“**Wave**”列表的任何波形。选定的波如同源和调制器同时进行。

**CtrlA** - 调制的强度。

**CtrlB** - 调制器音符的频率。如图所示，它是逐步行动的。步骤有们去谐的区域。

**WT Mix** - 将当前波形缓慢地变形（变换）为来自“**Wave**”列表的下一个波形，其具有被降低一个倍频程（一种子振荡器）的该音符的频率。



## "Vowel"模式

元音仿真模式。

**CtrlA** - 元音音素的变形：“A” - “E” - “I” - “O” - “U”

**CtrlB** - 共振峰的频率，声音的特征不同于从超低音到超低音。

## 齐奏



Spire与几个高级设置有着非常强大的齐奏。

每个振荡器可以有自己的齐奏。选择声音的数量（多达9个），其传播和以下模式之一：

1, 2, 3 八度；大三和弦；小三和弦；大七和弦；属七和弦；大小七和弦；小七和弦  
小九和弦；大九和弦；属九和弦；半减七和弦；减七和弦；延留二度；延留四度；完全五度；完全四度。

**Detune** - 使声音失调。

**Density** - 这是一个独特的参数。这可以让你以不规则的方式解调声音。试验它以获得独特的齐奏声音。

•您可以模拟“Supersaw” - 将Density旋钮转到最右边并设置与7个声音的齐奏（使用9个声音使声音更加密集和有趣！）。



•通过将Density旋钮转到中心来模拟“Hypersaw”（双击鼠标点击）。**ANA**按钮必须关闭（振荡器以随机相位开始）。



所有其他密度位置导致独特的声音分组。

另外，通过改变声音的数量，它们的分布以及它们的音高分布可以达到很不寻常的结果。结果很有意思，试试吧！

## 信号控制和设置

**ANA** – 在相位行为之间切换：

- 启用 - 振荡器是“自由运行”（如模拟合成器）。
- 禁用 - 振荡器以随机相位位置开始。

**Wide** - 在整个立体声领域分配一致的声音。

**Pan** - 控制声音的平移位置。

**Filter input** - 确定发送到每个过滤器的声音量，中间位置通过两个滤波器传递等量的声音。

**INV** - 反转振荡器的输出。

**KEY** - 如果启用，则振荡器根据音符追踪音高按下。如果未启用，音高不会跟随音符。



## 过滤器



有两个过滤器。两者都可以设置为不同的独立的模式。每种模式有不同的过滤器类型。该过滤器可以并行或串行路由。

**Cut 1,2** – 截止频率。

**Res 1,2** – 共振量。

这些是过滤器模式及其各自的类型：

- **Perfecto** 完美结合模拟和数字滤波器最佳特性的独特算法类型。非常适合宽频的声音。模式：**LP4, BP4, HP4, Peak**。
- **Acido** 类型在100%时不重复，但对模拟TB-303的声音非常有用模式：**LP1, LP2, LP3, LP4**。
- **Infecto** 不会在100%时重复，但会模拟病毒TI合成器的过滤声音。**LP2, BP2, HP2, Notch**。
- **Scorpio** 是我们团队提供的另一种独特的算法，结合了模拟和数字滤波器类型的最佳特性。非常适合宽频的声音。模式：**RedLP2, RedLP4, BlackLP2, BlackLP4, BlackHP, BlackBP**。
- **Combo** 组合滤波器由一系列有规律间隔的尖峰组成，表现为梳形。**Mono + / -, Stereo + / -**。
- **Shaper** - 失真/过载。可用模式：**Saturator, Foldback**。

**Cut 1, Cut 2** - 滤波器的截止频率。0到500之间的值作为低通滤波器，501-1000之间的值用作高通滤波器。

**Res 1, Res 2** - 失真的强度（与Drive类似）。

**Keytrack** – 启用时，滤波器截止频率跟随MIDI音符，无论是正值还是负值。

**Filter Balance** – 滤波器平衡 - 这控制滤波器的平衡。如果旋钮为零，您会听到第一个过滤器。

如果旋钮在中间，您可以同时听到两个，并且当旋钮处于正确的位置时，您只会听到第二个过滤器。

**LINK** – 启用时，两个过滤器的截止点都被链接。如果启用，请将第二个过滤器的截止点设置为中间位置，它将遵循第一个过滤器截止点。当第二个过滤器被设置为中心以外的其他位置时，截止频率将偏移到比第一滤波器截止值更高或更低的值。

**PAR** – 在并行或串行滤波器模式之间切换。当按钮激活时过滤器处于并行模式，当按钮处于非活动状态时，过滤器处于串行模式。

## 以串行模式设置过滤器：

1. 确保使用两个过滤器。
2. **PAR**按钮应该被禁用。
3. 滤波器输入设置在最左边的位置（仅通过第一个滤波器的信号）。
4. 将平衡设置到最右侧的位置（只有第二个滤波器可以听到）。

## 以并行模式设置滤波器：

1. 确保两个过滤器都在使用中。
2. **PAR**按钮应该启用。
3. 滤波器输入设置为中心位置（将信号传递给两个滤波器）。
4. 将平衡设置到中心位置（两个滤波器均可听到）。

## 调制

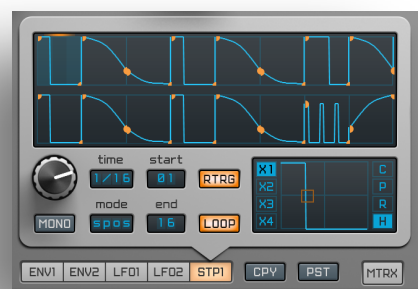
4x Envelopes



4x LFOs



2x Steppers



Macro Control



Matrix



PitchWheel ModWheel





## 包络



**ENV1, ENV2, ENV3, ENV4** – 在包络之间切换。

**CPY/PST** – 复制/粘贴包络的设置。

**ATT** (攻击) – 包络从0上升到1000的时间。

**DEC** (衰减) – 包络从攻击等级下降到持续等级所需的时间。

**SUS** (延音) – 衰减包络结束后声音维持的电平。

**SLT** (斜率时间) – 包络从维持电平降至斜率电平所需的时间。

**SLL** (斜率电平) – 电平声音维持在维持包络结束后。

**REL** (释放) – 音符释放后包络降至0的时间。

您可以通过单击图形显示选择每个包络阶段的曲线类型：

**ATT** – Lin, Exp, Pow。

**DEC** – Exp1, Exp2, Pow。

**SLT** – Lin, Exp, Pow。

**REL** – Exp1, Exp2, Pow。

滑块的右侧是用于将包络链接到声源并调整它们的速度灵敏度的控件：

**AMT 1+2** (量) – 其各个声源上的包络的强度。

**VEL 1+2** (速度) – 速度强度 这决定了包络的强度。

**注意：**包络 1 控制所有 4 个振荡器的输出振幅。

为了将第二个包络分配给第二个振荡器的振幅，将 *OSC2* 的音量设置为 30（最小可听值）。然后在包络 2 中将一个调制源分配给 *Osc2 Amp* (*OscMixer*) 并调整其数量。

## 低频振荡器



**Rate** – 速率 - 低频振荡器速率。

**SYNC** – 同步 - 低频振荡器速率与主机的速度同步。

**Time** – 时间 - 设置激活同步时的时间。

**Sym** 对称 - 向上或向下移动低频振荡器信号。

**Phase** – 相位 - 控制相位的位置。选择0 - 29之间的值意味着相位将“自由运行”。选择一个介于30 - 1000之间的值将使相位在显示器上显示的位置重新开始。

**Form** 表单（下拉菜单） - 为低频振荡器选择一个波形。

**Form** 表单（滑块）转换波形的形状。

**Amp** 振幅 - 低频振荡器的幅度电平。

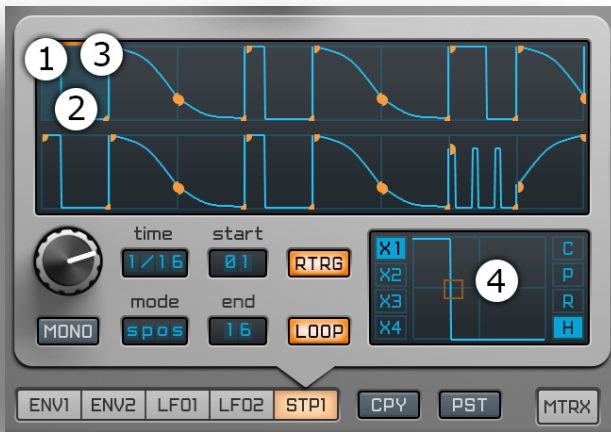
**MONO** – 单声道 关闭/打开单声道低频振荡器模式。

**Fade in** – 淡入 - 逐渐淡入低频振荡器振幅电平。要调整淡入效果，请在低频振荡器显示屏上按住鼠标并向上或向下拖动。

**Amt 1+2** (音量) – 各自声源上低频振荡器的强度。

**Vel 1+2** (速度) – 速度灵敏度的强度决定了低频振荡器的强度。

# Stepper



Stepper 是一款带有灵活波形编辑器的高级步进音序器。对于每一步，您都可以指定一个独特的波形。每个步骤分为三个区域：“开始”（1），“中心”（2）和“结束”（3）与其编辑者（4）通过在显示器上按住鼠标并移动它来完成编辑。

Cmd / Ctrl + 单击“开始”使幅度等于上一步骤的“结束”的幅度。

Cmd / Ctrl + 单击“结束”使幅度等于下一步开始的幅度。

**按钮速率** - 设置调制速率。

**Time** – 时间 - 设置同步速率。

**MONO** – 单声道 - 单声道低频振荡器模式关闭/开启。

**Mode** – 模式 - 同步模式。

- **Free** – 自由 - 步进音序器的位置和速度是“自由运行”。
- **Sync** – 同步 - 步进音序器的速度是同步的。
- **Spos** – 步进音序器的速度和位置是同步的。

**RTRG** – 再触发 - 在新的MIDI音符被触发时重新触发步进音序器。

**Start** – 启动 - 循环启动位置。

**End** – 结束循环结束位置。

**LOOP** – 循环 - 循环模式的开启/关闭。

例如，如果循环模式设置为重新触发，则循环模式启用，'start'设置为4，'end'设置为6 步进器将从步骤1开始，然后一旦进入循环就进入循环4步骤“1-2-3”“4-5-6”“4-5-6”“4-5-6”。。。。

如果选择相同的设置但再触发关闭，则步进器将直接从开始循环。“4-5-6”“4-5-6”“4-5-6”。。。。它不会从步骤1。

**X1, X2, X3, X4** – 开始 - 每步中的时间分割数量。

**C** – 复制设置从选择的步骤。

**P** – 粘贴设置从剪贴板到选定的步骤。

**R** – 反转所选步骤。

**H** – 在曲线或矩形之间切换编辑模式。

**CPY/PST** – 复制/粘贴步进器设置。您还可以将设置从一个预设复制并粘贴到另一个。

## 矩阵

矩阵由15个插槽组成，每个插槽有2个源和4个目标。潜在的来源包括：振荡器，低频振荡器，包络，步进器，MIDI信号和MIDI控制器。几乎每个参数都可以在尖顶调制！这允许几乎无限的信号路由可能！

**PG1,2,3,4,5** – 在矩阵页面之间切换。



**Src 1,2** – 调制源。

**Trg 1,2,3,4** – 调制目标。

## 宏观控制

宏观控制由4个调制旋钮，每个调制旋钮都可以调制，也可以作为调制源。



# Drag and drop modulation signals assignment

## 拖放调制信号分配

您可以使用拖放功能轻松分配参数。请按照以下步骤操作：

1. 选择参数：
  - 按住右键（或Alt键或Option键）选择您要分配的任何参数（例如，滤波器的截止频率）。
2. 拖动：
  - 按住右键的同时，将选定的参数拖动到任意调制槽。
3. 分配：
  - 释放右键，将参数分配到选定的调制槽。

现在，选定的参数将由分配到该槽的调制信号控制。



## 变动，滑音，滑音器，总体设计



**DRIFT** – 变调 打开/关闭变调功能。当启用时，它随机改变+/- 3分范围内的音调。

**Glide** – 滑动 - 调整滑音到达目标位置所需的时间。

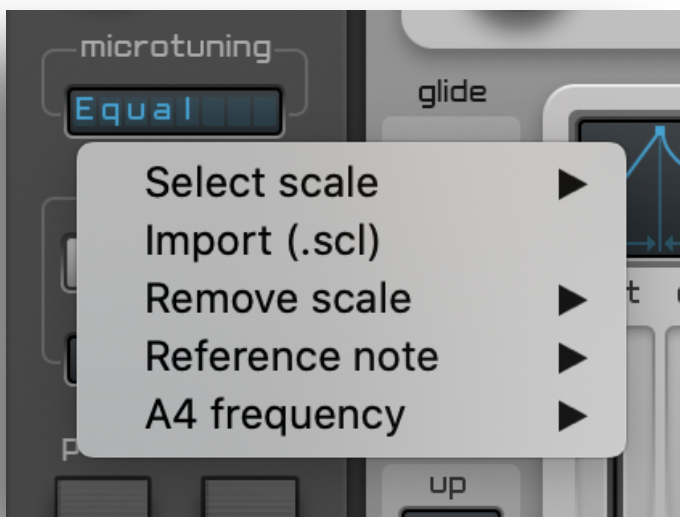
**LOG** – 在线性滑动曲线和对数滑动曲线之间切换。

**Bender Up / Down** – 上/下滑动 - 定义滑轮的滑音范围。

**Transpose** - 变换器 - 设置总体同步音调。



## 微调谐



SPIRE另外一个有趣的特点就是他可以调节。欲使用不同乐律请使用斯卡拉调节档。默认状态时，SPIRE被设置为十二平均律音阶。SPIRE也能被调为A4=432 Hz，就是威尔第“A”/毕达哥拉斯音。

**Select scale** - 选择音阶 - 点击选择导入调音文件。

**Import scale(.scl)** - 导入 - 点击导入斯卡拉调音文件。

**Remove scale** - 清除音阶 - 点击清除导入调音文件。**Reference note** - 基准音 - 点击设定基准音。默认状态时，基准音是A4。

**A4 frequency** - A4 频率 - 点击设定A4频率

音符。默认状态时，频率为440HZ。在2赫兹的进阶中，从432HZ到446HZ是可用频率。



## FX部分

### 整形器



可用模式：

**Soft**(柔和), **Warm**(温暖), **Hard**(生硬), **Clip**(裁剪), **Tube1**(管1), **Tube2**(管2), **Tube3**(管3), **FBsin**, **FBtri**, **Flt+dcu**(过滤-滤波器), **dcu** (仅滤波器)。

**Band** – 频带—如果开启，仅有畸变信号在低频切除和低频切除值之间的才能被听见。

**HQ** - 高品—开启8倍采样模式。

**Drive** – 驱动--变形强度。

**Bit** – 比特--位深度降低旋钮。

**S. Rate** – 采样率降低旋钮。

**Low Cut** – 低频切除—确定低频过滤（高频通过）。

**Hi Cut** – 高频切除—确定高频过滤（低频通过）。

**Dry/Wet** – 干/湿—干湿信号的交叉渐变。

### 相位器和元音



**Stages** – 可用模式 1-6 阶段, **Vowel Low-Mid-Hi**。

**Pre** – 如果启用，效果将在信号链中的整形器之前。

**Freq** – 频率。

**F. Back** – 回馈。

**Spread** – 立体音拓展。

**Rate** – 比率—可调比率。

**Depth** – 调节深度。

**Dry/Wet** – 干/湿—干湿信号的交叉渐变。

### 合唱和镶边



**Mode** – 01 - 镶边效果。 02-06 - 合唱效果。

**J8** - JP8000 合唱效果。

**Delay** – 延迟。

**F. Back** – 回馈。

**Rate** – 比率—可调比率。

**Depth** – 调节深度。

**Wide** – 立体音拓展。

**Low Cut** – 低频切除—确定低频过滤（高频通过）。

**Hi Cut** – 高频切除—确定高频过滤（低频通过）。

**Dry/Wet** – 干/湿—干湿信号的交叉渐变。

## 延时

**Ping-Pong** – 开启乒乓反馈模式。

**SYNC** – 同步—同步延时到主音节奏。

**Delay L** – 延时L—延时左（第一）音道长度。

**Delay R** – 延时R—延时右（第二）音道长度。

**Rate** – 比率—可调比率。

**Modulate** – 调节--强度调节。

**F.Back** – 回馈。

**Wide** – 拓展—立体音拓展：

- 当旋钮被设定为中间右边时（501-1000），普通延时模式开启。
- 当旋钮被设定为中间左边时（0-500），左和右延时交换。
- 当旋钮被设定为中间时（500）--延时输出位于单声道。

当ping-pong按钮开启时：

- 当旋钮被设定为中间左边时（0-500），交叉反馈模式开启。
- 当旋钮被设定为中间右边时（501-1000），ping-pong模式开启。

**Color** – 颜色 - 双重滤镜。前半部分低频切除。后半部分高频切除。

**Dry/Wet** – 干/湿—干湿信号的交叉渐变



## 混响



**Mode** – 模式—混响模式

**Plate1, Plate2, Hall, Sparkles, Ambience, dMension, Aura。**

**SYNC** – 同步—同步预延迟时间到主音节奏。

**Predelay** – 预延迟---在混响开始前的延迟时间。

**Damp** – 减幅—确定了需要减少多少高频。

**Wide** – 拓展—立体声拓展。

**Decay** – 衰减—混响衰减时间。

**Color** – 色调—低频通过和高频通过滤波器。

**Dry/Wet** – 干/湿—干湿信号的交叉渐变。

## 总路输出



**X-Comp** – X-压缩--多频向上/向下压缩。

当旋钮处于最左位置时处于关闭状态。

**Velocity** – 力度—确定速率敏感值。

**Volume** – 音量—总水平。

## 三频带均衡器



**Warm** - 温暖—正常或者温暖模式。

**Soft** - 柔和—干净或者柔和模式。

**Boost** - 增强---增强总水平。

**EQ** – 均衡—均衡器开/关按钮。

**LowShelf, Peak, HiShelf** – 低架，峰值，高架-频带选择按钮。

**Frq** – 频率—确定均衡频带。

**Q** – 选择频带共振。

**Level** – 选择频带衰减或增加。

# 琶音器



琶音器功能是一个取决于选择模式的自动琶音或者序列功能。

模式：

- **Up** – 上 – 上升音符指令，由最低的音符开始。
- **Down** – 下 – 下降音符指令，由最高的音符开始。
- **Up/Down** – 上/下 – 先上升再下降音符顺序。当方向变化时，更低和更高音符不会重启。
- **Up/Down2** – 上/下2 – 先上升再下降音符顺序。当方向变化时，更低和更高音符会重启。
- **Down/Up** – 下/上 – 先下降再上升音符顺序。当方向变化时，更低和更高音符不会重启。
- **Down/Up2** – 下/上2 – 先下降再上升音符顺序。当方向变化时，更低和更高音符会重启。
- **Random** – 随机 – 随机音符指令。
- **Ordered** – 指令 – 音符按下时的指令。
- **Step** – 步骤 – 使用步进音序器播放一系列音符。
- **Chord** – 和弦 – 使用步进音序器播放所有保存音符。

**On/Off** – 开/关 – 开启或关闭琶音器。

**Gate** – 门栅 – 音符长度调整。

**Time** – 时间 – 设定同步率。

**Swing** – 音律 – 影响每个奇数音符的时间位置。音律系数可以正负均可，因此，只要同步时间ARP完全相同，音律就会影响步进机模块。

**Octave** – 八度音阶 – 每个琶音周期可以调换成4个八度音阶。当一个八度音阶被选择变换位置就不会出现。

**End** – 结束 – 设定“结束”值，序列可以变成循环。默认状态时，他被设定为“否”并且不会循环。

要使用序列模式，由琶音模式改为步骤或者和弦。

由于乐器数字接口没有启动，转置阵决定每个在序列中音符的程度。

**Velocity** – 速率—确定在序列中每个音符速率值。如果速率被设为0，音符就是静音，每个音符的长度可以通过保留按钮（右箭头符号）而延长。这对于制造滑动效果非常有用。

### 速率模式：

**Key** – 按键—在琶音中每个音符使用自己的速率值，取决于当前乐器数字接口音符。

**Hold** – 保留—序列中所有音符“速率”值都使用最后一个播放的乐器数字接口音符。

**Step** – 步骤—从步进音序器选择速率值。

**Step+Key** – 步骤+按键—吸收步进音序器和乐器数字接口音符的速率。

**Step+Hold** – 步骤+保留—吸收步进音序器和最后一个播放的乐器数字接口音符的速率。

### 主题

1 按 **MENU / GUI Options**。

2 选择 **Original, Dark, Legacy, Light Gray, Navy Gray Theme**。





## 附件A. 第三方材料和许可。

附件A. 第三方材料和许可。

• Spire 包含 sse2neon 代码，该代码根据 MIT 许可证可自由重新分发。

<https://github.com/DLTCollab/sse2neon>

Spire的材料由许多开源软件项目组成。因此，Spire使用的这些材料被不同开源许可所管理。

这个文件复制这些许可并且提供了使用材料的列表和他们各自的条件许可。第一章包含了一个使用材料的列表。第二章复制可用的开源许可。因为每个材料的相关许可都会被提供。

材料：

Spire包含合作码，它被新简明BSD许可和版权所支配

(c) 2009-2013, NuEdge Development / Magnus Lidström. 版权所有。

Spire包含zlib库，它是受A and Copyright (C) 1995-2003 Jeanloup许可所管理。

Gailly 和 Mark Adler

Spire包含libpng库，它是被libpng license and Copyright (c) 2004,

2006-2009 Glenn Randers-Pehrson. 许可所管理。

Apple, Audio Units and OS X是Apple Inc的商标，在美国和其他国家注册。VST是Steinberg Media Technologies GmbH.的商标。所有其他商标和品牌仅用于描写目的，他们的所有者许可持有产权

新简明BSD合作许可

在“新简明BSD许可”下产生合作关系

网址：<http://www.opensource.org/licenses/bsd-license.php>

Copyright (c) 2009-2013, NuEdge Development / Magnus Lidström. 版权所有

再分配被用于修改过或未被修改的源头和二元体，在以下条件符合的情况下都会被允许：

源码的再分配必须保持以上版权须知、此列表的条件和以下免责声明。

如果没有书面同意或是特别声明，NuEdge Development和它的编著者的名字都不能被认可或者用于促销产品

此软件被版权所有人和编著者所提供并且任何明示或暗示的担保书，包括但不限于，暗示的销售书和适合特种用途证明都会被拒绝。在任何情况下，版权所有人和编著者都不对任何直接，间接，偶然的，特别的，典型的或附带的伤害负责。（包括但不限于采购或服务替代品，使用损失，数据或利润，商务中断所造成）并且在任何责任理论，不论是在合同内，严格责任或侵权行为（包括忽略性或其他性的）不在使用此款软件下甚至告知过可能造成某种损害的可能性所引起的责任负责。

Libpng许可

为了您的使用方便，提供此libpng须知复制件。如果发生任何不符和libpng发布的包含于此复制件和须知的问题，以后者为准。

版权须知，免责声明，和许可

如果你试图修改libpng，你需要立即插入附带的须知。

Libpng版本1. 2. 6, 2004年8月15日至2009年5月7日版本1. 2. 36在符合Copyright (c) 2004, 2006-2009 Glenn Randers-Pehrson,并在libpng-1. 2. 5及加入作者名录相同的免责声明和许可下发行

Cosmin Truta, libpng版本1. 0. 7, 2000年7月1日至2002年10月3日是符合Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson,并且根据libpng-1. 0. 6相同的免责声明和许可下发行，并加入作者名录Simon-Pierre Cadieux, Eric S. Raymond, Gilles Vollant和免责声明的附加的以下条件下发行：

对于干涉你享受文库或反侵权，没有保证书。我们的努力或文库将会满足你的特殊要求，没有保证书。

提供使用者所有故障和整个令人满意的的质量的风险，性能，准确性和努力

Libpng 版本0. 97, 1998年1月至2000年3月20日，版本1. 0. 6, 是符合Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson在libpng-0. 96,相同的相同的免责声明和许可下发行，并加入作者名录Tom Lane, Glenn Randers-Pehrson, Willem van Schaik, libpng版本0. 89, 1996年1月至1997年5月，版本号为0. 96在符合Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger. 并在libpng-0. 88相同的相同的免责声明和许可下发行，并加入作者名录John Bowler, Kevin Bracey, Sam Bushell, Magnus Holmgren, Greg Roelofs, Tom Tanner, libpng版本0. 5, 1995年5月至1996年1月在符合Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc. 发行。由于此版权和许可的目的，“作者名录”被以下单位所定义：Andreas Dilger, Dave Martindale, Guy Eric Schalnat, Paul Schmidt, Tim Wegner



PNG参考文库被AS IS提供，作者名录和42组股份有限公司对所有的担保，明示或暗示，包含但不仅限于售卖担保和适用于任何目的进行免责声明。作者名录和42组股份有限公司不承担直接或间接，偶然的，特别的，典型的，或附加的损失，这些损失可能由于适用PNG造成。

参考文库，甚至已经告知过会有这种损失的可能性。

许可在以下限制内，被授给使用，拷贝，修改和发行此源代码或部分源代码，予以任何目的，免费。

此代码源头必须属实。

修改后的版本必须清楚地标记为这样，并且不能被错误地描述为原始的来源。

3. 此版权声明不得从任何来源或更改的源发行版中删除或修改。

作者名录和42组股份有限公司特别许可，免费，并且鼓励使用此源代码作为组成商用PNG格式文件

如果你使用此源代码在产品中，获知不是必须的，但是可能需要被知道。

"png\_get\_版权"功能可被便于使用，在“相关”盒子或printf("%s",png\_get\_copyright(NULL));

同样的，PNG商标提供于（当然是以PNG形式）在"pngbar.png"和"pngbar.jpg (88x31)及"pngnow.png" (98x31)。

Libpng是OSI认证的开源软件。OSI开源认证是Open Source Initiative的标志。

Glenn Randers-Pehrson

在users.sourceforge.net查看 2009年5月7日

#### Zlib许可

此软件被'as-is'提供，没有明示或暗示的担保信。在任何情况下，作者都不对使用此软件造成的任何损失负责。许可被授权给任何使用这个软件于任何用途，包括商业应用，并且可以自由修改并重新发行，使用与以下限制：

此软件源代码必须属实，你不能声称你写的是原件，如果你在一个产品中使用了此软件，此软件的获知不是必须的，但是可能需要被知道。

修改源版本必须如实标注，也不能和原始软件相混淆。

此通知不被任何源版本的发行所删去或修改。

Jean-loup Gailly Mark Adler

电邮：jloup@gzip.org madler@alumni.caltech.edu

**Keychain** 是一个用于在 C++ 中访问操作系统凭证存储的轻量级跨平台封装库。Keychain 支持在 macOS、Linux 和 Windows 上获取、添加/替换和删除密码。

<https://github.com/hrantzsch/keychain>