Moduli da fare:

1. Oscillator Bank
   1. Range controlla l’ottava di ogni osc
   2. Frequency controlla il detune (in semitoni)
   3. Waveforms (Triangle, TriangleSawtooth only osc1 and osc2, reverse Sawtooth only osc3, sawtooth, pulse, pulse 2, pulse3)
   4. Osc 3 Control libera osc3 dai controlli di fianco alla tastiera (modwheel)
   5. Oscillator Modulation, se su ON, indica che osc1 e osc2 possono essere modulati da:
      1. Osc 3
      2. Noise
      3. Filter contour
      4. LFO
2. Mixer
   1. Quando lo switch del noise sta su White allora si usa il Pink, mentre quando sta sul Pink si usa il red
   2. L’audio in uscita dal mixer passa poi alla sezione Filter e poi alla sezione Output
   3. I 3 volume knob a sinistra indicano il volume dei 3 oscillatori e hanno affiancato 3 switch ON/OFF per gli oscillatori (On l’oscillatore suona, OFF no ma mantiene il valore della volume knob)
   4. Volume knob affiancato da ON/OFF anche per il Noise
3. Filters
4. Modifiers
   1. Cutoff frequency knob (Lowpass 24dB/Ocatve)
   2. Cutoff frequency can be set with the knob or can be affected by the Keyboard Control Switches (CHE PROBABILMENTE NON FACCIAMO PERCHE TROPPO DIFFICILE), Filter Modulation Switch and the Filter Contour controls.
   3. Emphasis Knob è praticamente la resonance del filtro
   4. Il Filter Modulation Switch se su ON permette di modulare la cutoff frequency tramite il segnale modulante che arriva dalla sezione Controllers/Modulation Wheel.
   5. Keyboard control (1 & 2) switches NON LI FACCIAMO SONO UN BORDELLO
   6. Filter Contour sono Attack/Decay/Sustain applicati alla cutoff frequency e puoi decidere quanto applicarli tramite Amount of Contour
   7. Loudness Contour genera l’envelope del suono quindi vai a fare ADS sull’ampiezza
5. Output
   1. Volume principale + switch per mutare l’intero synth
   2. Lo switch A-440 genera un segnale di 440 Hz che viene mandato in output in modo tale da poter verificare il tune del synth
6. Controllers
   1. Tune controlla pitch osc1 (e di conseguenza anche quello degli altri due osc)
   2. Lo switch Osc3/Filter EG definisce la modulation source della parte sinistra di Modulation Mix (Filter EG usa ADS nella sezione Filter)
   3. Lo switch Noise/LFO definisce la modulation source della parte destra di Modulation Mix:
      1. Noise va in base allo switch che c’è nella sezione Mixer
      2. LFO sta vicino alla modwheel
   4. Modulation Mix:
      1. Quando sta a metà fa 50/50 di osc3/filterEG e noise/LFO
      2. Tutto a dx = noise/lfo
      3. Tutto a sx = osc3/noise
      4. Dal modulation mix esce il segnale modulante definitivo
   5. Glide = effetto glide, la manopola indica quanto tempo ci metti a passare da una nota all’altra (al 99% si controlla a livello midi ma non l’ho mai provato)
7. LeftHand Panel
   1. LFO Rate è la frequenza del LFO
   2. Mod Wheel (default position to 0 in basso) decide l’intensità del segnale modulante (in basso mul = 0)
   3. Pitch wheel (da decidere il range)
   4. Glide switch decide se l’effetto glide è attivo o no
   5. Decay switch, se su ON, provoca un effetto per cui l’ultima nota suonata continua a suonare con un fade out. Inoltre la filter cutoff frequency si abbassa con un rate deciso dal Decay Time nella sezione Modifiers

SWITCH:

* Filter Modulation su ON permette di modulare la Cutoff Frequency con il segnale modulante.
* Glide decide se l’effetto glide è attivo o no
* Decay se su ON, provoca un effetto per cui l’ultima nota suonata continua a suonare con un fade out. Inoltre la filter cutoff frequency si abbassa con un rate deciso dal Decay Time nella sezione Modifiers
* ON/OFF nella sezione mixer (per osc1,2,3 e noise)
* White/Pink per il noise nella sezione Mixer