

BIT 7 - ŠUM

Vključuje generator šuma. Šum je odvisen od frekvence oscilatorja.

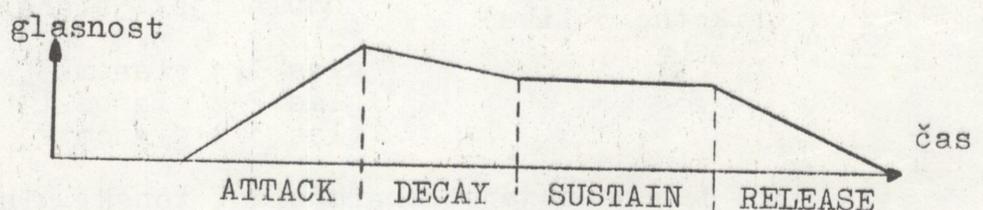
Primer: Postavi parametre za prvi glas
100 WAVE 1,00010000

11.3. ENVELOPE

Format: ENVELOPE Glas, Attack, Decay, Sustain, Release

Namen: Nastavitev tonske krivulje

Delovanje: Za vsak glas moramo nastaviti tonsko krivuljo, ki določa kako bo kakšen ton - nota odigran. Določiti je potrebno štiri parametre in sicer ATTACK, DECAY, SUSTAIN in RELEASE. Vrednosti se gibljejo za vse štiri parametre od 0 do 15. Kaj predstavlja posamezen parameter je vidno iz diagrama.



Primer: 30 ENVELOPE 1,8,8,0

11.4. MUSIC

Format: MUSIC n, "note" ali MUSIC n, ime stringa

Namen: Določiti zaporedje not, ki jih želimo slišati.

Delovanje: Z ukazom MUSIC določimo vse parametre za neko melodijo. Spremenljivka "n" ima lahko vrednost od 1 do 255 in določa trajanje tonov. Naslednji parameter odreja dolžino in višino ene ali večih not. V stringu mora biti prvi parameter SHIFT CLR/HOME in številka od 1 do 3, ki inicializira enega od treh generatorjev. Nato sledi takt, ki ga določimo za vsako noto (šestnajstinka, osminka ...) in to z funkcijskimi tipkami F1 - F8 in končno ime note, ki ga označimo s črkami C - B (uporablja se B in ne H!).