

L'EZ Synth

Introduzione

Controlli dell'EZ Synth

Collegamenti



Torna Al Sommario Principale

Introduzione



Introduzione

Fedele al suo nome, l'EZ Synth è facile da comprendere e da usare. Piccolo e semplice, è la scelta ottimale per iniziare a conoscere i synths di Pulsar.

Nonostante la sua semplicità, è facile ottenere suoni buoni ed utili dall'EZ Synth. Naturalmente non può competere col Modular Synth o con l'FM Synth per complessità ed ampiezza. Ma proprio per questa ragione, è un'unità "economica" che non consuma molte capacità di calcolo della scheda Pulsar. Ciò significa che continua ad essere utile anche ad un utente esperto di Pulsar.

Descrizione Generale

L'EZ Synth consiste di tre sezioni principali: Oscillator, Filter, e Chorus. La disposizione del pannello frontale le mostra chiaramente. L'oscillatore genera il suono. Il filtro enfatizza e/o rimuove specifiche componenti di

frequenza del suono. L'effetto chorus "irrobustisce" il suono, rendendolo più animato, e, nel processo, lo converte da mono a stereo, aggiungendo una componente di "movimento". Vi è anche un effetto di distorsione per dare "spinta" al suono.

Due Cose Importanti Da Sapere

L'EZ Synth ha un **interruttore di alimentazione** – dovete accenderlo! È il piccolo tasto tutto a sinistra, nascosto dalla sua stessa luce.

Il **Canale MIDI** è selezionabile tramite la piccola finestra a destra. Mettete lì il cursore del mouse, tenete premuto il tasto sinistro del mouse e muovete il mouse in alto o in basso per cambiare i canali. Il valore iniziale è Omni (tutti i canali), perciò non dovete impostarlo se non usate altri synths.

Fra poco sentirete qualcosa! Continuate a leggere....

I Controlli Dell'EZ Synth

L'**Oscillator(e)** emette onde **Sawtooth** (a dente di sega) o **Pulse** (impulsiva), a seconda della selezione eseguita col cursore in basso. Quando è selezionata la forma d'onda pulse, l'interruttore **Man/LFO** seleziona se la larghezza dell'impulso viene impostata manualmente tramite la manopola **Width** (interruttore in su, LED "Man" acceso) o varia automaticamente col tempo controllato dall'oscillatore dell'**LFO** (in giù, LED "LFO" acceso). L'oscillatore dell'LFO viene poi controllato tramite le manopole **Speed** e **Gain** (intensità dell'LFO).

Il **Filter** è un filtro passa-basso risonante. La sua risposta ha un "picco" attorno alla frequenza di taglio (**CF**) che diviene più intenso alzando l'impostazione della risonanza (**Res**). L'inviluppo del filtro ricomincia ad ogni nuova nota suonata. La manopola **Env** regola la quantità di effetto che ha sulla frequenza di taglio del filtro. La manopola **Decay** controlla il tempo di decadimento dell'inviluppo. L'inviluppo del filtro è effettivamente un inviluppo ADSR, ma con attacco, risonanza e rilascio preimpostati – per far restare le cose "EZ".



La quantità di effetto **Chorus** viene regolata dal controllo **Level**. Il controllo **Depth** regola la quantità di modulazione dell'effetto, mentre la manopola **Speed** regola la velocità con cui avviene la modulazione.

La manopola **Tune** che è quasi nascosta dallo scintillio dell'interruttore di accensione sulla sinistra può spostare l'intonazione dell'oscillatore verso l'acuto o verso il basso in un'estensione di due ottave.

L'intonazione dell'oscillatore può essere facilmente riportata alla sua impostazione normale non-alterata con un doppio click sulla sua manopola.

Il cursore **Distortion** (in basso al centro) controlla la quantità di distorsione applicata al suono. Alzando la distorsione si alza anche il livello complessivo del segnale. Il livello di uscita complessivo del synth può essere monitorizzato tramite il display **Level** (in basso a destra) e può essere regolato – avete indovinato – con la manopola Volume.

Il tasto **Amp Env** vi permette di scegliere tra due modi di inviluppo dell'ampiezza. Con **Dec**, il controllo Decay del filtro imposta anche il tempo di decadimento dell'inviluppo dell'ampiezza. L'impostazione Sus imposta l'inviluppo dell'ampiezza in modo Attack-Sustain (attacco-risonanza).



Collegamenti



Rappresentazione nella finestra Project
(modulo)



Rappresentazione minimizzata
(a icona)