



Image of patch define

	Range	Wave		Envelope Pattern
		Form	Length	
Range 0	~G#1	A	32	0
Range 1	A1~D#2	A	32	1
Range 2	E2~G#2	A	32	2
Range 3	A2~D#3	A	32	3
Range 4	E3~G#3	B	32	4
Range 5	A3~D#4	B	32	5
Range 6	E4~G#4	B	32	6
Range 7	A4~D#5	C	32	7
Range 8	E5~G#5	C	32	8
Range 9	A5~D#6	D	16	9
Range 10	E6~G#6	D	16	10
Range 11	A6~D#7	E	16	11

鳴らす音域に応じて(上譜例)

鳴らす音域に応じて、波形パターンと、エンベロープパターンを変えます。

生のピアノは、音域で倍音成分や、音の減衰の速さが違います。

N16x音源のメモリマップ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0x00	Wave From A															
0x10	Wave From B															
0x20	Wave From C															
0x30	Wave From D								Wave From E							
0x40	Ch8 Register								Ch7 Register							
0x50	Ch6 Register								Ch5 Register							
0x60	Ch4 Register								Ch3 Register							
0x70	Ch2 Register								Ch1 Register							

※ 全 8 音使うので、波形メモリに使える領域は、0x00～0x3F番地の128サンプル。
各音域の波形は、予めN16x音源にロードしておく。

※ Wave From D, E については、高音域なので、
サンプル長は短くていいので、16サンプルにしちゃう。
これで、波形は 5 音域分用意できる。

