

Scheda Plug-in DX/TX Advanced

PLGDDEXE

MANUALE DI ISTRUZIONI



Precauzioni

- Non esponete la scheda alla luce diretta del sole, ad eccessiva umidità, a temperature elevate, a polvere o a forti vibrazioni.
- Prima di maneggiare la scheda, toccate una superficie metallica per scaricare l'eventuale elettricità statica del vostro corpo.
- Quando maneggiate la scheda non toccate l'area interna dei circuiti e non applicate pressione eccessiva alla scheda.
 Assicuratevi di proteggere la scheda dal contatto con acqua o altri liquidi.
- Prima di installare la scheda in un generatore sonoro o sound card, scollegate il cavo di corrente del vostro computer.

- Prima di collegare il computer ad altre unità, disattivate tutte le apparecchiature.
- Yamaha non é responsabile per la perdita di dati dovuti a malfunzionamenti del computer o ad errori operativi.
- La scheda non contiene parti gestibili dall'utente. Non toccate mai l'area interna dei circuiti elettronici: potreste causare shock elettrici o danneggiare la scheda.

YAMAHA NON É RESPONSABILE PER I DANNI CAUSATI DALL'USO NON CORRETTO DELLA SCHEDA.

- I nomi delle società e dei prodotti riportati nel presente manuale di istruzioni sono marchi di proprietà o marchi registrati appartenenti alle rispettive aziende.
- * Le videate illustrate nel presente manuale di istruzioni hanno scopo esclusivamente didattico e potrebbero differire da quelle visualizzate sul vostro strumento.

Introduzione

Congratulazioni e grazie per avere acquistato la scheda plug-in Yamaha PLG100-DX. La PLG100-DX é una scheda plug-in che offre un generatore FM a sei operatori, equivalente a quello che ha reso famosa nel mondo la serie DX7. La PLG100-DX é compatibile con il sistema plug-in XG e potete installarla nell'MU128 o in altri generatori sonori o sequencer che supportano plug-in XG. Una volta installata la scheda, potrete disporre delle splendide voci del generatore sonoro FM che hanno contribuito alla fama della serie DX. La PLG100-DX dispone di 912 voci preset serie DX e vi consente di inviare via MIDI i dati di voce di DX7 e DX7II.

Per installare correttamente la PLG100-DX e sfruttarne al meglio le possibilità, senza problemi, leggete attentamente il presente manuale di istruzioni. Conservatelo poi in un posto sicuro per potervi fare riferimento in qualsiasi occasione.

ndice

Circa la PLG100-DX4
Caratteristiche della PLG100-DX4
Installazione della PLG100-DX4
Elementi in dotazione
Elementi necessari non in dotazione5
Specifiche Tecniche6
Circa il CD-ROM7
Installazione e Avvio del software
plug-in8
Generazione Sonora FM10
Operatori10
Combinazioni di due operatori11
Portante e Modulatore12
Armoniche 13
Algoritmi14
Algoritmi14 Feedback14
Algoritmi
Algoritmi

Selezione Voci DX
Editing dei Parametri di Parte DX21 Parametri di Parte PLG100-DX22
Parametri di Sistema PLG100-DX26 Parametri di Sistema
Appendice.28Carta degli Algoritmi.28Elenco Voci.28Elenco Performance.29Formato Dati MIDI.30Quando la PLG100-DX sembraavere dei problemi.34Carta di Implementazione MIDI.35



Circa il Sistema XG Plug-in

Grazie al Sistema Yamaha XG Plug-in potrete espandere il vostro sistema di generazione sonora semplicemente montando nel vostro generatore/ sound card "madre", una scheda opzionale. Per esempio potrete usare voci addizionali create con altre sintesi sonore, come la Sintesi Virtual Acoustic, applicare nuovi effetti dimensionali alla vostra musica e sfruttare la più recente tecnologia per le vostre composizioni.



Circa DX-XG

L'estensione DX per XG ("DX Extension for XG" viene abbreviato con DX-XG) in dotazione alla PLG100-DX esalta ed espande le possibilità musicali del formato XG grazie a suoni di qualità superiore e alla potenza espressiva della sintesi Yamaha FM. La PLG100-DX supporta le stesse potenti voci della sintesi FM, come il leggendario DX7. Aggiungete questa scheda al vostro generatore sonoro/ sound card e otterrete 912 incredibili voci FM e una polifonia di 16 note.

Circa la PLG100-DX

Caratteristiche della PLG100-DX

• Stesso generatore sonoro FM che ha reso famosa in tutto il mondo la serie di sintetizzatori DX La PLG100-DX utilizza un sistema di generazione FM con sei operatori e 32 algoritmi, un sistema che é stato tra i favoriti dei musicisti nell'era dei sintetizzatori serie DX, come DX7 e DX7II.

• Polifonia massima di 16 voci simultanee

La PLG100-DX ha una polifonia massima di 16 voci simultanee, equivalente a quella di DX7 e DX7II. Inoltre, installando più schede PLG100-DX, la polifonia massima può essere aumentata fino a 128 voci (con otto schede installate). Ad esempio, installando nel generatore sonoro MU128 tre schede PLG100-DX, potrete ottenere una polifonia massima di 48 voci.

• 912 voci preset

La PLG100-DX incorpora 912 voci preset. Dal piano elettrico al basso, ad ogni tipo di effetto, le voci preset sono state selezionate per offrire i suoni che hanno reso tanto famosa la serie DX.

• Dati di voce scambiabili via bulk con DX7 e DX7II

La PLG100-DX é compatibile con la serie DX e può quindi essere utilizzata per eseguire trasferimenti bulk di parametri di voce tra DX7 e DX7II. Questi due sintetizzatori possono essere utilizzati come editor per la PLG100-DX. Utilizzando il software edit per il DX7 e il DX7II, é possibile eseguire le operazioni di editing per la PLG100-DX. Sono supportati anche i parametri di voce per DX1, DX5, DX7S, TF1 (es. TX816) e TX802.

* Alcune voci potrebbero suonare in modo leggermente diverso rispetto alle voci delle apparecchiature sopra menzionate.

• Dotata di filtro passa bassi, filtro passa alti e di equalizzatore a due bande.

Nella PLG100-DX sono stati installati un filtro passa bassi, un filtro passa alti ed un equalizzatore a due bande. Queste funzioni possono essere usate in abbinamento ai parametri di editing della voce dedicati al generatore sonoro FM, per creare voci completamente nuove. Anche se installate la PLG100-DX in una piattaforma che non é dotata di queste funzioni, i filtri e l'EQ incorporati nella PLG100-DX funzioneranno comunque.

• Compatibile con il sistema Plug-in XG

La PLG100-DX é una scheda plug-in XG e può essere quindi installata in qualsiasi generatore sonoro plug-in XG, come ad esempio l'MU128.

Installazione della PLG100-DX

Per informazioni circa l'installazione della PLG100-DX fate riferimento al manuale di istruzioni del generatore sonoro o del sintetizzatore "madre" (es. MU128, SW1000XG, etc.).

Elementi in dotazione

Gli elementi sotto riportati sono contenuti nella confezione della PLG100-DX. Prima di usare la vostra nuova scheda, assicuratevi che siano tutti presenti. Nell'eventualità che qualche elemento risultasse mancante, contattate il rivenditore presso il quale avete acquistato la scheda.

- Scheda PLG100-DX
- Manuale di Istruzioni PLG100-DX
- CD-ROM "XGtools"

Elementi necessari, non in dotazione

Generatore sonoro o sintetizzatore XG

Per utilizzare la PLG100-DX, dovrete possedere un generatore sonoro XG o un sintetizzatore dotato delle funzioni di piattaforma XG Plug-in, compatibile con il sistema XG Plug-in, come ad esempio MU128 o SW1000XG.

L'MU128 e la SW1000XG sono dotati di tutte le funzioni di piattaforma XG Plug-in e possono essere utilizzati per l'installazione della PLG100-DX.

I programmi software qui di seguito illustrati vi consentiranno di disporre all'istante delle funzioni della PLG100-DX e vi saranno d'aiuto per ottenerne i massimi risultati.

XGworks (lite)

Quando utilizzate come software sequencer XGworks(lite) Yamaha, potete sfruttare i due programmi di software editing qui di seguito illustrati: "DX Simulator" e "DX Easy Editor". Questi programmi rendono estremamente semplice l'editing delle voci della vostra scheda PLG100-DX.

DX Easy Editor

DX Easy Editor vi consente di modificare indirettamente le voci della PLG100-DX modificando i parametri di parte. Non é studiato per l'editing diretto dei parametri di voce. Utilizzando questo software, potrete editare sia i parametri di parte XG (parametri XG) comuni a tutte le parti, sia i parametri di parte specificamente creati per la PLG100-DX (parametri DX). I parametri modificati possono essere inseriti nella song come eventi oppure salvati come file di parametro DX.

DX Easy Editor é un software plug-in per XGworks(lite). Per poterlo utilizzare dovete quindi essere in possesso di XGworks(lite).

DX Simulator

Si tratta di uno speciale software per l'editing delle voci custom (personali) della PLG100-DX. Quando avviate il programma, sulla videata del vostro computer apparirà un'immagine del pannello frontale del DX7. Usando il mouse per operare sui pulsanti e sugli slider, potete editare le voci come se steste usando un vero DX7. E' inoltre possibile visualizzare un elenco di edit in cui editare le voci controllando tutti i parametri su una tavola a video. I dati di voce editati possono essere salvati in memoria o in un file oppure inseriti in una traccia come dati bulk.

DX Simulator é un software plug-in per XGworks(lite). Per poterlo utilizzare dovete quindi essere in possesso di XGworks(lite).

DX Simulator é incluso nel CD-ROM in dotazione alla scheda PLG100-DX.

Specifiche Tecniche

Tipo di Generazione Sonora:

Generatore sonoro FM con sei operatori e 32 algoritmi.

Polifonia massima simultanea:

16 note (priorità dell'ultima nota) Utilizzando più schede in combinazione, la polifonia può essere espansa ad un massimo di 128 note (con 8 schede).

Filtri:

Part EQ (due bande), filtro passa bassi, filtro passa alti (abilitato solo quando la piattaforma per la PLG100-DX non é dotata di funzioni filtro)

Interfaccia:

Connettore XG Plug-in

Numero di Voci:

912 voci preset, 64 voci custom

Informazioni bulk che possono essere ricevute da altre apparecchiature:

DX7 Voice Edit Buffer, Packed 32 Voice

DX7II Voice Edit Buffer, Packed 32 Voice, una porzione dell'Additional Edit Buffer, una porzione del Packed 32 Additional (Pitch EG range, rs, velocity switch, Unison detune, AMS, Random pitch, Poly/ Mono, Unison Sw, Pitch bend range, step, Portamento mode, step, time)

Modifiche di parametro che possono essere ricevute da altre apparecchiature:

DX7 VCED, una porzione di ACED (Pitch EG range, rs, velocity switch, Unison detune, AMS, Random pitch, Poly/ Mono, Unison Sw, Pitch bend range, step, Portamento mode, step, time)

Dimensioni:

138.5 x 89 x 8.5 mm

Peso:

63g

Elementi in dotazione:

Manuale di istruzioni, nr.1 CD-ROM

* Al fine di migliorare le caratteristiche di questo prodotto, specifiche e/o dimensioni sono soggette a modifica senza preavviso.

Circa il CD-ROM

Oltre ai due programmi software plug-in, DX Simulator e DX Easy Editor, il CD-ROM in dotazione alla vostra scheda, contiene molti brani dimostrativi che danno prova delle funzioni della PLG100-DX nonché dati di performance (impostazioni di voce) utilizzabili nella piattaforma in cui avete installato la scheda. I brani dimostrativi possono essere riprodotti con software sequence come XGworks V2.0 o XGworks(lite) o con un QY700. (E' necessaria anche una piattaforma per il collegamento della PLG100-DX). Usate lo stesso software sequence o la stessa apprecchiatura per inviare dati di performance alla piattaforma per la PLG100-DX sotto forma di dati bulk.

• Brani dimostrativi

"le Kia Bara Hein" (leKiaBar.MID) di Noritaka Ubukata (Shofuku)

Il titolo della song significa "Che tipo di magia é questa?". Questo brano contiene la voce che simula un santur (hammer dulcimer) insieme ad un sitar.

"DX VOICE" (DXVoice.MID) di Noritaka Ubukata (Shofuku)

Partendo con un pianoforte elettrico, questa song contiene una serie di suoni del DX7 Shofuku. Diversamente dai campionamenti, questa musica offre all'ascoltatore sottili variazioni nel suono ottenute grazie a modifiche nella dinamica. Un'altra caratteristica di questo brano é la presenza del coro FM. In questo caso é stato creato un suono ancora più realistico, combinando la sintesi FM con voci umane campionate.

"Vel&EffectWorks1" (V1_EfWk1.MID) "Vel&EffectWorks2" (V1_EfWk2.MID)

"DX Short Demo" (DxShtDM.MID) di Yasuhiko Fukuda (Shofuku)

Queste song sono la dimostrazione di una caratteristica unica dell'FM: le violente modifiche nel suono, prodotte dalla dinamica.

"80's Pops" (80Pop.MID) di Katsumi Nagae (Idecs Inc.)

Richiama la scena pop degli anni '80 con synpad e suoni metallici come drum bell.

"D-Rock" (D-Rock.MID) di Katsumi Nagae (Idecs Inc.)

Questa song vi riporterà al suono rock digitale grazie ai rumori e alle voci del sistema SE tipici DX. Se desiderate utilizzare il rumore digitale, niente é meglio del DX!

"EP Ballade" (EP.MID) di Katsumi Nagae (Idecs Inc.)

Se desiderate una ballata, non c'é nulla di più adatto di un pianoforte elettrico DX. La voce della parte di piano elettrico funzionerà anche con diversi pianoforti elettrici. Provate a suonare la song con voci diverse di piano.

"House" (HOUSE.MID) di Katsumi Nagae (Idecs Inc.)

In questa song viene simulato il suono tipico della musica house. In questa song sono presenti riproduzioni di phrase campionate usando il sistema di voci DX. La seconda metà del brano riporta il suono metallico tanto famoso nel DX.

"Jungle" (DXJungle.MID) di Katsumi Nagae (Idecs Inc.)

Questa song aggiunge un tocco di sapore "cinese" alla musica jungle. L'immagine orientale é sottolineata dalle voci plug-in SE "CHINA_S&" e "IMAGE9".

Se non venissero riprodotti i suoni o se incontraste qualche problema con la riproduzione, consultate la sezione "Quando la PLG100-DX sembra avere dei problemi" a pag.34.

Installazione ed Avvio del Software Plug-in (solo Windows95)

Installazione del software plug-in

Fate doppio click sul file Setup.exe della cartella Plug_ sul CD-ROM per avviare l'installazione. Cliccate su "Next" o "Yes" non appena queste parole appaiono sulla videata. In questo modo, completerete l'installazione.

Avviare il DX Easy Editor.....

- 1. Lanciate XGworks(lite).
- Selezionate "DX Easy Editor" dal menu plug-in XGworks(lite). Si aprirà la finestra di dialogo "Select DX Part".
- Impostate i numeri di parte da assegnare alla PLG100-DX e cliccate sul pulsante [OK]. Se nei dati sequence sono presenti dati bulk DX, il simbolo DX viene visualizzato sotto il numero della parte.

DX EasyEditor - Untitl	ed		_ 🗆 ×
PART No.1	▋፼፼ዸዾ⊳		
Category All Voices	•	Voice MM-Pno 1	•
			Easy Editor
DX XG			
OPERATOR LEVEL		FEEDBACK	
		5 6 ·····	
║╺┻╴╴━┻	▖▖▁ <mark>▁</mark> ▁▁		ı ı ı ı ı
			1450
		– <u>EGBIAS</u> – – –	Control No.
			Depth

Aprite la finestra DX Easy Editor.



* Per informazioni circa l'utilizzo di DX Easy Editor, consultate il file di aiuto in dotazione a DX Easy Editor.
 * Se DX Easy Editor non appare nel menu Plug-In di XGworks(lite), il programma potrebbe non essere stato installato correttamente nella cartella XGworks(lite). Potete installarlo lanciando il programma di installazione plug-in.

Avviare DX Simulator

- 1. Lanciate XGworks(lite).
- 2. Selezionate (Select DX Simulator" dal menu plug-in di XGworks(lite). Si aprirà la finestra di dialogo "Select DX Part".
- Impostate i numeri di parte da assegnare alla PLG100-DX e cliccate sul pulsante [OK]. Se nei dati sequence sono presenti dati bulk DX, il simbolo DX viene visualizzato sotto il numero della parte.

Aprite la finestra DX Simulator.



* Per informazioni circa l'utilizzo di DX Simulator, consultate il file di aiuto in dotazione.

* Se DX Simulator non appare nel menu Plug-In di XGworks(lite), il programma potrebbe non essere stato installato correttamente nella cartella XGworks(lite). Potete installarlo lanciando il programma di installazione plug-in.

Generazione Sonora FM

Prima di passare all'editing delle voci della PLG100-DX, desideriamo illustrarvi il funzionamento del generatore sonoro FM.

Operatori

Nella PLG100-DX sono presenti sei apparecchiature speciali dette "operatori" che generano onde sinusoidali. Questi sei operatori sono combinati in vari modi per creare le diverse voci prodotte dalla PLG100-DX. Gli operatori hanno le due seguenti funzioni:

- (1) Possono cambiare liberamente la frequenza (intonazione-pitch) dell'onda sinusoidale generata.
- (2) Possono cambiare liberamente l'ampiezza (volume o livello di uscita) dell'onda sinusoidale generata.

Un'onda sinusoidale é l'onda fondamentale di una nota, con nessun sovratono aggiunto.



Combinazioni di due Operatori

I sei operatori possono essere combinati in una miriade di modi ma qui di seguito illustriamo due combinazioni fondamentali che coinvolgono due operatori.

E' possibile combinare due operatori nei due modi qui di seguito illustrati (i due operatori verranno denominati rispettivamente A e B):

(1) Combinazione Orizzontale

Quando due operatori vengono combinati orizzontalmente, il suono generato da ognuno viene mixato con il suono generato dall'altro. Il suono risultante (onda sinusoidale) viene prodotto da A e da B che funzionano insieme.



Il suono viene generato da A e B insieme.

(2) Combinazione Verticale

Quando due operatori vengono combinati verticalmente, l'operatore superiore B lavora per modificare il suono dell'operatore inferiore A e dall'operatore A viene trasmessa in uscita una complessa forma d'onda con molti sovratoni aggiunti. In questa situazione, l'operatore B serve solo per modificare il suono dell'operatore A e non genera il suono. L'operatore A genera il suono modificato da B. Quando l'operatore superiore lavora per modificare il suono dell'operatore inferiore, si verifica la cosiddetta modulazione FM (o semplicemente modulazione).



Riassumendo:

- Combinazione Verticale
- Combinazione Orizzontale

I due operatori generano entrambi il suono. Un operatore modifica il suono dell'altro operatore. Un operatore é utilizzato per produrre il suono.

Quando due operatori sono combinati verticalmente in questo modo, lavorano in modo completamente diverso l'uno dall'altro.

Generazione Sonora FM

Portante e Modulatore

Per distinguere i due operatori quando sono combinati verticalmente, essi sono detti "Portante" (carrier) e "Modulatore" (modulator).

- Portante L'operatore nella posizione inferiore, che produce il suono.
 - (L'operatore denominato A nella sezione precedente)
- Modulatore Un operatore posizionato sopra un'altro operatore che modifica (modula)

il suono dell'operatore precedente. (Denominato B nella sezione precedente).

Quando sono presenti tre o più operatori, ogni operatore viene classificato come portante o modulatore, seguendo lo stesso criterio.



- (1) Quando tutti gli operatori sono combinati orizzontalmente, non esiste un modulatore, sono tutti portanti. Non essendoci modulazione, tutte le forme d'onda generate dai portanti sono onde sinusoidali.
- (2) Quando tre operatori sono combinati verticalmente, solo l'operatore più in basso é un portante. Il modulatore in alto modula il modulatore più in basso e la forma d'onda modulata dal modulatore inferiore a sua volta modula il portante. La modulazione del portante diventa più profonda e il suono in uscita ha un maggior numero di sovratoni.
- (3) In questo caso sono presenti due portanti ed un modulatore. Il modulatore modula il portante immediatamente al di sotto. Il portante modulato genera suono con sovratoni. L'altro portante produce una pura onda sinusoidale. Il risultato dei due portanti viene mixato per formare il suono finale.
- (4) In questo caso sono presenti un portante e due modulatori. I due modulatori modulano, ognuno indipendentemente, il singolo portante. Essendo modulato da due modulatori, il portante genera un suono con un maggior numero di sovratoni.
- (5) In questo caso sono presenti due set di due operatori combinati verticalmente. In ognuno di essi il modulatore modula il portante immediatamente al di sotto e il portante genera un suono con sovratoni. Il suono dei due portanti viene infine mixato per formare il suono finale.

Armoniche (harmonics)

La maggior parte dei suoni é formata da più toni con intonazioni (frequenze) diverse. All'interno di questi toni, quello che determina l'intonazione di tutto il suono é detto tono fondamentale (frequenza fondamentale). Tutti gli altri toni sono detti parziali o sovratoni.

Quando tutte le armoniche relative ad un particolare tono fondamentale vengono organizzate in un certo ordine, si parla di "serie armoniche". Ogni tono in una serie armonica ha un nome che corrisponde all'ordine impostato; il tono fondamentale é uno, seguito dalla seconda armonica, dalla terza e così via.

La frequenza di ogni armonica nella serie armonica é un multiplo di numero naturale della frequenza del tono fondamentale. I sovratoni con frequenze che non sono multipli di numero naturale della fondamentale, sono detti sovratoni inarmonici.

Generalmente, più armoniche sono presenti in un tono e più il suono é brillante. Se la quantità di armoniche viene ridotta, il tono diventa più cupo. La voce cambierà in modo radicale a seconda del tipo e del volume di armoniche. Per esempio, se in un tono sono presenti numerose armoniche con una tonalità alta, il suono risulterà brillante. Al contrario, un tono con una grande quantità di armoniche con una tonalità bassa avrà un suono piuttosto massiccio.



Algoritmi

Esistono solo due modi per combinare due operatori, ma quando si inizia a parlare di sei operatori, il numero di combinazioni possibili aumenta enormemente. Queste combinazioni di sei operatori sono dette "algoritmi" e, sia nella serie DX che nella PLG100-DX, sono state selezionate 32 di queste combinazioni, utilizzabili per creare le voci.

In un generatore sonoro FM,gli operatori che funzionano come portanti e quelli che funzionano come modulatori vengono modificati dinamicamente dagli algoritmi. Per questo motivo, quando editate una voce, la prima cosa che dovete conoscere é l'algoritmo utilizzato da quella voce.

Gli algoritmi sono numerati da 1 a 32. Per informazioni circa i 32 algoritmi, fate riferimento alla sezione "Carta degli Algoritmi" a pag.28.

I sei operatori sono anch'essi numerati, da uno a sei, per aiutarvi a distinguerli.

Prendiamo ad esempio l'algoritmo 28. In questo algoritmo gli operatori funzionano nel seguente modo:

Operatore 1Trasmette in uscita i suoni e viene modulato dall'Operatore 2 (portante).

Operatore 2Modula l'Operatore 1 (modulatore).

Operatore 3Trasmette in uscita i suoni e viene modulato dall'Operatore 4 (portante).

Operatore 4Modula l'Operatore 3 e viene modulato dall'Operatore 5 (modulatore).

Operatore 5Modula l'Operatore 4 e viene modulato dal suo stesso feedback (modulatore).

Operatore 6Trasmette in uscita l'onda sinusoidale (portante).



Feedback

Il feedback é una funzione in cui una porzione della trasmissione in uscita di un operatore, viene rimandata all'operatore e utilizzata per modulare l'operatore stesso. Utilizzando il feedback, si ottiene un suono più profondo.

Ognuno dei 32 algoritmi ha un feedback posizionato in una locazione. Tra questi é presente anche un algoritmo, il numero 4, in cui la trasmissione in uscita di tre operatori, riuniti in un unico gruppo, viene usata come feedback. Quando una porzione del suono in uscita dall'operatore 4 di questo algoritmo, viene rimandata all'operatore 6, si ottiene un suono estremamente profondo.



Fattori essenziali per determinare le Voci

Le voci sono determinate dai seguenti elementi:

- (1) Il livello di uscita da ogni operatore (OUTPUT LEVEL).
- (2) La frequenza del tono trasmesso da ogni operatore (OUTPUT FREQUENCY).
- (3) Il livello di feedback (FEEDBACK LEVEL).
- (4) Il Generatore di Inviluppo (EG).

Illustreremo in ordine ognuno di questi elementi.

(1) Il livello di uscita da ogni operatore

Quando vengono editate le voci, il punto più importante é rappresentato dal livello di trasmissione in uscita di ogni operatore. Tra questi, il livello di uscita del modulatore ha l'effetto più determinante sulla voce. Ad esempio, quando due operatori sono combinati verticalmente e il livello di uscita del modulatore B é impostato su zero, la forma d'onda in uscita dal portante A sarà una semplice onda sinusoidale (un tono cupo senza armoniche). Se il livello di uscita del modulatore viene gradualmente aumentato, la quantità di modulazione diventerà maggiore e la forma d'onda in uscita dal portante diventerà una forma d'onda con molte armoniche. Con l'aumentare delle armoniche, anche il tono risulterà più brillante.

Da ciò possiamo concludere che il grado di modulazione, che equivale alla brillantezza del suono, cambia in relazione al livello di trasmissione in uscita del modulatore.



D'altro canto, poiché il portante in realtà crea il suono, modificando il livello di uscita, cambia anche la forza (volume) del suono. Se é presente solo un portante, questo cambierà semplicemente il volume generale. Se però nell'algoritmo sono presenti più portanti, anche il timbro può cambiare perché varia il bilanciamento di volume tra i diversi portanti.

Riassumendo:

- La voce cambia a seconda del livello di uscita dei modulatori.
- Il volume cambia in base al livello di uscita dei portanti. Anche la voce può cambiare in conseguenza della modifica del bilanciamento di volume tra i diversi portanti.

(2) La frequenza del tono trasmesso da ogni operatore

Il tipo di armoniche aggiunte alla trasmissione in uscita del portante attraverso il modulatore, é determinato dalla percentuale tra le frequenza di modulatore e portante. Per esempio, quando due operatori sono combinati verticalmente e "F COARSE" per entrambi é impostato su 1.00, la percentuale di frequenza sarà 1:1 e verranno generate in ordine la prima, la seconda, la terza e le seguenti serie di armoniche con numero pari. Questo tipo di configurazione armonica é detta onda a dente di sega e viene utilizzata per creare voci come ottoni, archi o pianoforti.

Se "F COARSE" per la modulazione viene portato ad un valore di 2.00, la percentuale di frequenza cambia a 1:2 e verranno generate la prima, la terza, la quinta e le successive armoniche con numero dispari. Questa configurazione armonica é detta onda rettangolare ed é usata per creare voci per strumenti a fiato come clarinetto ed oboe.

Inoltre, se "F FINE" viene usato in modo che la percentuale di frequenza non sia più un numero pieno, verranno prodotti molti sovratoni non-integri (spezzati). Il suono potrà essere usato per creare suoni metallici, il rumore di corde colpite o il rumore del respiro, etc.



(3) FEEDBACK LEVEL

Alzando il livello di feedback, la modulazione diventa più profonda e il timbro del suono più brillante.

(4) Il Generatore di Inviluppo (EG)

L'EG crea le modifiche nel livello di uscita nel tempo, dal momento in cui viene premuto un tasto sulla tastiera a quando il suono scompare.

Se ascoltate i vari strumenti musicali, vi accorgerete che oltre alle differenze timbriche dei suoni che essi creano, c'é una grande differenza nel modo in cui il suono esce e nel modo in cui sfuma.

Per esempio, il suono di un pianoforte é molto forte nel momento in cui viene premuto un tasto, poi il volume sfuma gradualmente anche se continuate a tenere premuto il tasto. Inoltre, se osservate la modifica del tono nel tempo, vi accorgerete che nel momento in cui viene premuto il tasto il suono é brillante e ha molti sovratoni ma i sovratoni sfumano rapidamente lasciando al tono un aspetto più cupo.

La funzione che produce la modifica di volume e timbro nel tempo di uno strumento é il generatore di inviluppo: EG.

In un generatore sonoro FM, in ogni operatore é incorporato un EG. L'EG per il portante cambia il volume nel tempo mentre l'EG per il modulatore cambia il timbro del suono nel tempo.

Configurazione Buffer di Memoria

Il buffer di memoria della PLG100-DX é configurato nel seguente modo:





E' possibile editare solo le voci custom, usando un programma di editing come DX Simulator.



Quando si utilizza il banco custom

• Quando si utilizza il banco custom, i seguenti parametri non sono validi perché vengono salvati come parametri di voce. Parametri di Parte originali XG

MONO/ POLY MODE BEND PITCH CONTROL PORTAMENTO SWITCH PORTAMENTO TIME

Parametri di Parte originali PLG100-DX PitchBend Step Portamento Step Portamento Mode

MONO/POLY MODE, BEND PITCH CONTROL, PORTAMENTO SWITCH e PORTAMENTO TIME vengono ricevuti via CC (Control Change). (Quando passate ad un'altra voce di un banco custom, quella voce verrà impostata sui parametri salvati).

• Se viene ricevuto un messaggio di XG System On o viene modificata l'assegnazione di una parte, il buffer edit verrà inizializzato ma non verranno inizializzate le 64 voci delle aree VMEM e AMEM.

Selezione Voci DX

Le voci della PLG100-DX possono essere selezionate come le voci del generatore sonoro XG.

Tuttavia, per utilizzare le voci della PLG100-DX, é necessario selezionare il modo XG o il modo performance (PERFORM) nel modo Sound Module del generatore sonoro XG. Inoltre nel sub-modo (PLUGIN) del modo utility del generatore sonoro XG dovrà essere specificato il layer di parte/performance assegnato alla PLG100-DX.



* Le videate qui di seguito riportate per illustrare le operazioni del generatore sonoro, sono tratte dell'MU100 e potrebbero differire da quelle visualizzate sul vostro generatore sonoro.

* Per generatori sonori, come la SW1000XG, privi di display, le impostazioni devono essere inviate sotto forma di messaggi di Sistema Esclusivo (vedi formato dati MIDI).

* La SW1000XG non supporta il modo Performance

■ Selezionare le Voci da utilizzare

 Impostate il Modo Sound Module del generatore sonoro XG su XG o PERFORM. Quando é selezionato XG, il generatore sonoro entrerà in modo Multi. Quando é selezionato PERFORM, il generatore sonoro entrerà in modo Performance Play.



* Le voci DX possono essere selezionate solo quando il Modo Part é impostato su Normal. * Nel modo XG, le voci DX possono essere usate come una parte e nel modo Performance come un layer.

- 2. Premete i pulsanti [SELECT O/O] e spostate il cursore sul numero di banco.
- 3. Premete i pulsanti [VALUE ●/●] e selezionate il banco della voce che desiderate usare. A seconda del banco selezionato, apparirà uno dei seguenti numeri nella locazione del numero di banco del display: 000, da 064 a 082, da 096 a 109 (DX-XG/A); 000, da 064 a 082 (DX-XG/B); 000 (DX-XG/SFX) o 000 (Custom).



Quando viene selezionata una voce DX, nell'area icone del display apparirà l'icona di una voce DX.



* Ricordate che il numero di banco visualizzato potrebbe essere un numero di banco del generatore sonoro XG. Assicuratevi che sia un numero di banco della PLG100-DX controllando l'icona di voce DX nell'area icone del display

4. Premete i pulsanti [SELECT •/•] e spostate il cursore sul numero di programma (program number).

5. Usate i pulsanti [VALUE ♥/♥] per selezionare la voce che desiderate usare.





* Quando viene selezionato un numero di programma inesistente per la PLG100-DX e il banco scelto é da 000 a 009, nell'area icone verrà visualizzata l'icona per la voce selezionata nel generatore sonoro XG.

Specificare Parti/ Layer di Performance.....

1. Premete il pulsante [UTIL] sul pannello e visualizzate il modo Utility.



2. Premete più volte il pulsante [SELECT ^O] per spostare il cursore su "PLUGIN" e premete poi [ENTER].



3. Premete i pulsanti [SELECT ○/○] fino a spostare il cursore su "PLG100-DX" e premete poi il pulsante [ENTER]. Verrà visualizzata una videata di editing per i parametri di sistema espansi dalla PLG100-DX.



4. Premete più volte i pulsanti [SELECT O/O] per visualizzare "PartAssign".

Premete poi i pulsanti **[VALUE •**/•] per selezionare la parte o il layer che desiderate assegnare alla PLG100-DX.

Quando il modo Sound Modulation é XG, usate le impostazioni da 01 a 16 oppure off. Quando il modo Sound Modulation é PERFORM, usate le impostazioni da 01 a 04 oppure off.



* La SW1000XG non supporta il modo performance.

Editing dei Parametri di Parte DX

L'editing dei parametri qui di seguito illustrato é valido per le voci di tutti i banchi. Tuttavia, non é possibile impostare i parametri separatamente per ogni voce. Ciò significa che le modifiche di editing eseguite vengono trasferite senza alterazioni alla nuova voce, quando ne selezionate una (cioé l'editing eseguito per la voce precedente sarà valido anche per la voce scelta successivamente).



* Quando vengono selezionate le voci dopo aver eseguito una modifica di parametro o quando viene modificato l'algoritmo DX usando DX Simulator, potreste sentire dei suoni strani o fastidiosi. Fate sempre attenzione quando eseguite le modifiche.



* I parametri editati non possono essere memorizzati nelle voci custom. * Quando usate DX Simulator, potete editare le voci e memorizzarle nelle voci custom.

1. Nel modo Multi Play, scegliete la parte assegnata alla PLG100-DX e selezionate poi la voce da editare.



2. Premete il pulsante [EDIT]. Apparirà la videata del menu edit di Multipart.



3. Premete il pulsante [SELECT •] e spostate il cursore su "PLUGIN". Premete poi [ENTER]. Apparirà la videata di parametro per la scheda plug-in selezionata.



- Premete i pulsanti [SELECT ♥/♥] per spostare il cursore sul parametro da editare.
 Modificate poi il valore del parametro usando i pulsanti [VALUE ♥/♥].
- 5. Premete poi [EXIT] finché non tornerete alla videata iniziale.



* Sul pannello dell'MU100, i parametri di parte normal editabili, sono validi per le voci DX.

■ Parametri di Parte PLG100-DX.....

Carrier1 (Carrier Operator 1 Level) to Carrier6 (Carrier Operator 6 Level) Impostazioni: -64 ~ +63

Spiegazione:

- Imposta il livello di uscita per l'operatore che sta funzionando come portante
- I portanti sono operatori che lavorano per trasmettere in uscita il suono. Modificando il livello di trasmissione in uscita del portante, si cambia la forza con cui il suono viene prodotto. Se selezionate un algoritmo in cui sono presenti più portanti, la qualità del suono, o meglio il "timbro", può essere editata modificando il bilanciamento di volume tra i portanti.
- Questa impostazione funziona come un offset aggiunto al livello di trasmissione in uscita impostato per la voce nella PLG100-DX e indirettamente modifica il timbro della voce. Impostando un valore di +1 o superiore, si aumenterà il volume, mentre con un valore di -1 o inferiore si diminuirà il volume.
- Gli operatori assegnati come modulatori saranno visualizzati come "***" e non sarà possibile editarli. Per maggiore chiarezza durante l'editing delle voci, osservate il numero di algoritmo della voce editata, cercatelo nell'elenco voci e controllate quali operatori sono stati assegnati a quell'algoritmo (nella carta degli algoritmi a pag.28).

Modulator1 (Modulator Operator 1 Level) to Modulator6 (Modulator Operator 6 Level) Impostazioni: -64 ~ +63

Spiegazione:

- Imposta il livello di trasmissione in uscita per gli operatori che funzionano come modulatori.
- I modulatori sono operatori che servono a modulare altri operatori. Modificando il livello di trasmissione in uscita del modulatore, si cambia la brillantezza (quantità di sovratoni) del suono prodotto.
- Questa impostazione funziona come un offset aggiunto al livello di trasmissione in uscita impostato per la voce nella PLG100-DX e indirettamente modifica il timbro della voce. Impostando un valore di +1 o superiore, si aumenterà il numero di sovratoni e il suono risulterà più brillante, impostando invece un valore di -1 o inferiore, si diminuirà il numero di sovratoni e il suono sarà più cupo.
- Gli operatori assegnati come portanti, saranno visualizzati come "***" e non sarà possibile editarli. Per maggiore chiarezza durante l'editing delle voci, osservate il numero di algoritmo della voce editata, cercatelo nell'elenco voci e controllate quali operatori sono stati assegnati a quell'algoritmo (nella carta degli algoritmi a pag.28).

Feedback Impostazioni: -7 ~ +7

Spiegazione:

- Imposta il livello di feedback.
- Il feedback é una funzione che riporta all'operatore una porzione della trasmissione in uscita dell'operatore stesso ed é utilizzata per modulare l'operatore. Il feedback può essere utilizzato per modificare la brillantezza del suono (quantità di sovratoni).
- Questa impostazione funziona come un offset aggiunto al livello di trasmissione in uscita impostato per la voce nella PLG100-DX e indirettamente modifica il timbro della voce. Impostando un valore di zero, la voce resterà inalterata, impostando un valore di +1 o superiore, si aumenterà il numero di sovratoni e il suono risulterà più brillante, impostando invece un valore di -1 o inferiore, si diminuirà il numero di sovratoni e il suono sarà più cupo.

PortaMd (Portamento Mode)

Impostazioni: flw/ftm, rtn/fgr

Spiegazione:

- Il Portamento é un effetto che produce un passaggio lieve tra due note che hanno intonazioni diverse.
- Il modo in cui l'effetto di Portamento viene applicato si imposta nel Modo Portamento. L'effetto varierà comunque molto a seconda dell'impostazione Poly/ Mono della voce selezionata.

Quando é impostato il modo Poly:

- Quando é impostato flw/ftm, l'effetto di Portamento verrà applicato anche al suono sostenuto da quando viene premuto il pedale di sustain, e all'effetto del suono risonante dopo che il tasto é stato rilasciato. Il suono cambierà avvicinandosi sempre più all'intonazione della nota suonata successivamente.
- Quando é impostato rtn/fgr, l'effetto di Portamento non sarà applicato al suono sostenuto da quando viene premuto il pedale di sustain né al suono risonante dopo che il tasto é stato rilasciato.

Quando é impostato il modo Mono:

- Quando é impostato flw/ftm, verrà applicato il normale effetto di Portamento.
 - Quando é impostato rtn/fgr, l'effetto di Portamento verrà applicato solo quando sarà premuto il tasto successivo mentre é ancora premuto il primo tasto.



Nel DX7 le impostazioni corrispondono a: flw: Sus-key P Follow Ftm: Full Time Porta rtn: Sus-key P Retain fgr: Fingered Porta

PortaStep (Portamento Step)

Impostazioni: 0 ~ 12

Spiegazione:

- Imposta il modo in cui l'intonazione viene cambiata dall'effetto di Portamento.
- Il valore 0 imposta una modifica continua normale.
- Le impostazioni da 1 a 12 cambiano il suono in base alla scala. Ad esempio, se é impostato il valore 1, la modifica é in unità di semitoni, se é impostato il valore 2 é in unità di toni.

PitBndStep (Pitch Bend Step) Impostazioni: 0 ~ 12

Spiegazione:

- Determina il modo in cui l'intonazione viene modificata dalla rotella di pitch bend.
- Il valore 0 imposta una modifica continua normale. Le impostazioni da 1 a 12 cambiano il suono in base alla scala. Ad esempio, se é impostato il valore 1, la modifica é in unità di semitoni, se é impostato il valore 2 é in unità di toni.

AC4 CC No. (AC4 Controller Assign) Impostazioni: OFF, MOD, BC, FC, EXP, CAT, PB

Spiegazione:

- Quando il parametro di controller AC4 é impostato su EGbias, questo parametro imposta il controller che lavora con EGbias.
- Le impostazioni indicano i controller nel seguente modo:

MODRotella di modulazione

BCBreath Controller

FCController a pedale

EXPPedale di espressione

CATAftertouch di canale PBRotella di pitch bend

 Quando la sensibilità di modulazione di ampiezza della voce selezionata é stata impostata su portante, utilizzando il controller impostato in questo parametro, sarà possibile cambiare il volume in tempo reale. Quando la sensibilità di modulazione di ampiezza é stata impostata su modulatore, cambierà il timbro.

AC4CtrPrm1 (AC4 Controller Parameter 1)

Impostazioni: Off, EGbias

Spiegazione:

 Specifica se EGbias verrà controllato dal controller impostato nel parametro AC4 Control Change Number.

AC4CtrDpt1 (AC4 Controller Parameter Depth)

Impostazioni: -64 ~ +63

Spiegazione:

 Specifica la profondità dell'intervento quando EGbias é controllato dal controller impostato nel parametro AC4 Control Change Number.



* Quando AC4CtrPrm1 é stato impostato su EGbias, il suono potrebbe cambiare se AC4CtrDept1 é impostato su un valore positivo, anche se la trasmissione in uscita dal controller impostata in AC4CCNo. é zero.

RcvDxSysEx (Receive DX System Exclusive) Impostazioni: OFF, ON

Spiegazione:

• Specifica se verranno ricevuti o meno i messaggi di sistema esclusivo DX.



* I messaggi di sistema esclusivo DX possono essere ricevuti solo nelle seguenti condizioni: Con VCED, ACED (Parameter change, Bulk Dump) Bulk Select: Custom Bank

RcvDxSysEx: ON

Con VMEM, AMEM: (bulk dump, 32 voice bulk dump) RcvDxSysEx: ON

Parametri di Sistema PLG100-DX

I parametri che influenzano tutto il sistema della PLG100-DX vengono aggiunti alle utilities del generatore sonoro XG principale.

1. Premete il pulsante [EDIT]. Apparirà la videata del menu del Modo Utility.



3. Premete il pulsante **[SELECT •**] e spostate il cursore su "PLUGIN". Premete poi **[ENTER]**. Apparirà la videata di parametro per la scheda plug-in selezionata.



- Premete i pulsanti [SELECT ♥/♥] per spostare il cursore sul parametro da impostare.
 Modificate poi il valore del parametro usando i pulsanti [VALUE ♥/♥].
- 5. Premete [EXIT] finché non tornerete alla videata iniziale.

■ Parametri di Sistema

PartAssign

Impostazioni: 1 ~ 16, OFF

Spiegazione:

- Imposta la parte assegnata alla PLG100-DX.
- Quando é regolato su OFF, le parti non verranno assegnate. Le impostazioni da 1 a 16 specificano i numeri di parti da 1 a 16.

BulkBlock Impostazioni: 01-32, 33-64

Spiegazione:

• Specifica quale memoria di voce custom (da 1 a 32 o da 33 a 64) verrà utilizzata per programmare i dati bulk di 32 voci inviati alla PLG100-DX da un'unità MIDI esterna o da un computer.

VelCurve (Velocity Curve) Impostazioni: DX7, Normal, Soft1, Soft2, Easy, Wide, Hard

Spiegazione:

- Imposta la curva dinamica (velocity).
- La curva dinamica é la curva che, quando viene generato il suono, esprime la relazione tra il segnale di dinamica ricevuto e il volume.
- DX7 imposta la curva dinamica per DX7 e DX7II.
- Normal rende la dinamica proporzionale alla forza con cui vengono premuti i tasti. E' la curva dinamica che normalmente viene utilizzata nei sintetizzatori.
- Soft1 é una curva dinamica che rende più semplice produrre i suoni. E' stata realizzata per chi ha un tocco molto leggero sulla tastiera o per i principianti.
- Soft2 é una curva dinamica con cui é facile produrre dinamiche relativamente ampie. La dinamica é stabile perché la modifica dinamica nell'area centrale della curva é abbastanza lieve.
- Wide é una curva in cui la dinamica viene controllata in sezioni in cui il tocco sui tasti é leggero ed é facile da produrre in aree dove il tocco é forte. Dà la sensazione di un'ampia estensione dinamica.
- Hard é una curva in cui il suono non é facilmente producibile su tutta l'estensione. E' stata realizzata per chi ha un tocco molto forte sulla tastiera.

Appendice

Carta degli Algoritmi

Vedi pagg. 28-29 manuale in inglese

Elenco Voci

Vedi pagg. 30-37 manuale in inglese

• NOTE PAGG. 30-31-32-33-34

Nota: Le aree vuote delle colonne non producono alcun suono. E: Numero Elemento A: Numero Algoritmo B: EG Bias (le voci con questo effetto hanno il simbolo "*")

• NOTE PAGG. 35-36-37

Nota: Le aree vuote delle colonne producono lo stesso suono del banco 0 del generatore sonoro XG. E: Numero Elemento A: Numero Algoritmo B: EG Bias (le voci con questo effetto hanno il simbolo "*")

Elenco Performance

No.	Nome	Tipo	Note	43	Ice Breath	1 FM + 1 AWM	Suoni di respiro in questo flauto. Un feeling tipico VL
1	EP Layer	1 FM + 1 AWM	Suono layer di piano elettronico FM	44	Bronze Lead	1 FM + 1 AWM	Suono solo monotono e metallico
2	Doctor DX	$1 EM \pm 1 AWM$	Simile al layer DX1 Piano elettronico EM brillante	45	wonster Pad		suono drammatico da colonna sonora
3	Golden Wires	1 FM + 1 AWM	Offre l'anello metallico degli oscillatori di	46	Aluminum	1 FM + 1 AWM	Forte pad con rumore di organo a
4	SuperConga	1 FM	Suono percussivo di una conga, ricco		Bite-a Synth	1 FM + 1 AWM	Suono di oscillatore metallico FM.
5	Tubular		di espressivita	10	Tinozzz	1 EM + 2 A\A/M	Ottimo per performance o pad
5	Tubulai		ottenibili con FM aggiunti con AWM	40	Tam-Tam	1 FM + 2 AWM	Suono di gong non accordato. Provate
			per un cross fade dinamico		ram ram		a suonare più tasti con energia
6	New Koto	1 FM	Suono di koto con effetto eco	50	Clickorgan	1 FM + 1 AWM	Suono di organo con attacco pesante
7	Cello Edge	1 FM + 1 AWM	Cello molto espressivo. La punta del	51	FreshSection	1 FM + 3 AWM	Sezione sax
	_		suono di archetto é espressa con FM,	52	Ascension	1 FM + 2 AWM	Come un incantesimo
8	Plasticlav	1 FM + 1 AWM	il suono naturale di cello con AWM. Un suono di click plastico é aggiunto al	53	Better Days	1 FM + 2 AWM	Rumore soprannaturale. Suonate una nota per volta
		. =	tipico clavier	54	Touch me!!	1 FM + 1 AWM	Feeling stereo brillante (vecchio suono
9	TX Bass	1 FM	Un suono di basso pesante con buona		Dia Maria	4 EM . 0 414/44	di mandolino elettronico)
				55	Blue Mirror	1 FIVI + 3 AVVIVI	Suono bell
10	Bachsichord	$1 EM \pm 1 AWM$	Clavicembalo con espressività di	57	Spring Bass	1 FIVI + 3 AVVIVI 1 FM + 3 AVV/M	Basso synth con attacco duro
10	Bachsichuru		tastiera FM e suono realistico AWM	58	Vintage Game	1 FM + 3 AWM	
11	That's FM	1 FM + 1 AWM	Brillante suono clavier tipo FM con	59	From a Home	1 FM + 3 AWM	Vecchio organo di famiglia
	matorim		molto sovratoni metallici	60	Danger Caves	1 FM + 3 AWM	Suonatelo per effetti cupi (toni bassi)
12	3D Rodes	1 FM + 1 AWM	Piano elettrico duro con effetti phaser	61	Afternoon Jam	1 FM + 3 AWM	Chitarra e vibrafono insieme
13	Mr. Clav	1 FM + 1 AWM	Clavier con attacco tipo FM e suono	62	HappyEnd	1 FM + 2 AWM	Vecchio organo: drammatico
			realistico AWM	63	Fantasy Songs	1 FM + 3 AWM	Perfetta per le canzoni Disney
14	Snooper Bass	1 FM	Basso con suono distinto ideale per	64	Relax Square	1 FM + 3 AWM	Chorus synth
			hiphop, rap e dance	65	Coriander	1 FM + 3 AWM	Adatta per brani etnici
15	Digicomp	1 FM	Suono percussivo FM con una discor-	66	Drive Bass	1 FM + 3 AWM	Synth bass con attacco speciale
- 10	<u> </u>		danza presente all'aumento di dinamica.	67	LoFi Clavi	1 FM + 2 AWM	Clavier distorto anni '70
16	Glasswirl	1 FM	Suono di pad FM stile analogico molto	68	ColdWater-DX	1 FM + 3 AVVM	Una voce con la chiarezza DX
17	DeclAcquetic		ricco ed espressivo	69	Ambient Dark	1 FM + 3 AVVM	Sezione ottoni dal vivo, effetto stereo
17	RealAcoustic		Eeeling EM e generazione sonora	70		1 FIVI + 3 AVVIVI 1 FM + 2 AVV/M	Piano elettrico che suona come un
			AWM	· ·	T ICKCU OI		coda suonato con nick
18	SparkleStabs	1 FM	Suono brillante di pad percussivo un	72	Sand Pad	1 FM + 2 AWM	Caldo synth pad con archi DX in layer
19	Zed Bass	1 FM	Basso tipo TX81Z con suono di corde metalliche	73	DX-Brass1	1 FM + 2 AWM	Fiati che enfatizzano l'attacco duro di tromba
20	CE20 Bass	1 FM	Suono di basso FM tipo Yamaha CE20	74	DX-Brass1	1 FM + 1 AWM	Fiati tipici DX7
21	Harpist	1 FM	Arpa brillante. Ottima se suonata con	75	Plucked Wow	1 FM	Clavinet DX con auto-wow
			glissando	76	Plucked EP	1 FM + 2 AWM	Piano elettrico simile ad un arpa
22	Steel Cans	1 FM + 1 AWM	Steel drum molto realistico	77	Brass Pad	1 FM + 1 AWM	Brass pad simile ad un synth analogico
23	Zambeezi	1 FM + 1 AWM	Suono etnico, come log drum	78	Octave Decay		Suono con forte decadimento
24	Perketinnic		Batteria etnica. Rumore aggiunto in	79	Stap Bass	1 FIVI + 1 AVVIVI	Basso slap DX7
25	Cembalom	$1 \text{ EM} \pm 1 \Delta W/M$	Cembalon brillante EM (dulcimer) con	81	Thai Noodles	1 FM + 1 AWW	Voce solista che invita a mangiare Tha
25	Ocilibatorii		DK tipo EG	82	FlectrcNylon	1 FM + 1 AWM	Chitarra corde nylon suonata con
26	Smackabass	1 FM	Basso smack FM con distorsore		,		pickup
27	ClockStriks1	1 FM + 1 AWM	Campana tipo "Big Ben", come il suono	83	DX Martenot	1 FM	Voce stile Martenot. Ideale per suspense
			di TX802	84	CP80M+DX Ep	1 FM + 1 AWM	Voce con piano elettrico CP80M in
28	DoubleGlock	1 FM + 1 AWM	Glockenspiel a due voci				layer con piano elettrico DX
29	Stage 73	1 FM + 1 AWM	Piano elettrico con compressore	85	Viscous Bass	1 FM + 1 AWM	Suono di synth bass "colloso"
	HandDalla		Ungula con aumenti dinamici	86	Woody Plucked	1 FM + 1 AWM	Suono plucked "legnoso"
30	Tanubells Xylophono	1 = 1 + 1 = 1 = 1 = 1 = 1 = 1 = 1 = 1 =	Tanubells Fivi con effetti AVVM	0/ 00	Arco Strings	1 FIVI + 1 AVVIVI	Synth brass had malta shassa
32	Marimboid	$1 \text{ FM} \pm 1 \text{ AWM}$	Marimba realistica	80	PanFlute	1 FM + 2 AWM	Elauto di pap
33	Vivaldi	1 FM + 1 AW/M	Violino creato con FM e AWM per	90	DigiMute	1 FM + 1 AWM	Mute tipo DX
00	Vivalai		assoli o ensemble	91	DigiSlap	1 FM + 1 AWM	Synth bass duro
34	Industrial	1 FM + 1 AWM	Basso industrial con ottimo attacco	92	SuperDX	1 FM + 1 AWM	Slap bass solista molto duro
35	2 FD	1 FM + 1 AWM	Suono FM con layer di bell e piano	93	Friction	1 FM + 2 AWM	Brass pad con forte frizione
			elettron., come DX7II FD	94	Comped EP	1 FM + 2 AWM	Piano elettrico percussivo
36	Cmprsd Strat	1 FM + 1 AWM	Chitarra elettr. FM con realismo AWM	95	Clean Guitar	1 FM + 1 AWM	Chitarra elettrica suonata con ampli
37	Uprighteous	1 FM + 1 AWM	Basso amplificato con FM per le corde	96	Mandolin	$1 \text{ FM} \pm 1 \text{ AVA/M}$	per chitarra dotato di chorus
38	Chackawacka	1 FM + 1 AWM	Suono percussivo cinese Suoni	97	Reed-Lead	1 FM + 1 AWM	Solista tipo sax digitale
	Chaonamaona		discordanti e metallici	98	BigBand	1 FM + 2 AWM	Pad tipo SE con attacco con modula-
39	Woodknoker	1 FM + 1 AWM	Suono FM con sovratoni per il calore	00	DX-Band	1 FM + 2 Δ\//M	zione violenta Pad tino SE con attacco con modula
40	Temple Gongs	1 FM + 1 AWM	Gong FM. Provate a suonarlo con	33			zione violenta
11	Kundoon	1 EM + 2 A\A/A4	IUIZA E IIEVEMENTE	100	OrinocoDecay	TFM+2AWM	Suono per arpeggio con un attacco
41	KUNGOON		suono spirt. La parte dx della tastiera suona gong/wind bell, la sinistra come				upo marimba e simile a una chitarra usata con il flusso dell'orinoco
42	GS1-ness	1 FM + 1 AWM	Suono di pad comp molto metallico basato sul GS1 Yamaha. Molto chorus				

Formato Dati MIDI

1. CHANNEL MESSAGES

1.1 Note on/note off

Questi messaggi trasmettono dati di performance della tastiera. Estensione Numeri di nota ricevuto: DO2... SOL8

Estensione dinamica: 1... 127 (la dinamica viene ricevuta solo per note-on) Quando il parametro Multi Part "Rcv NOTE MESSAGE" = OFF, quella parte non riceverà i messaggi di note on/ note off.

1.2 Control changes

Questi messaggi trasmettono informazioni operative circa volume, pan, etc. Le loro funzioni sono differenziate dal numero di control (Ctrl#). Se il parametro Multi Part Rcv CONTROL CHANGE = OFF, quella parte non riceverà messaggi di control change.

1.2.1 Bank Select

Questo messaggio seleziona il banco voci.

Contro	ol# Para	metro		Estensione	Dati
0	Bank	Select	MSB	0127	
32	Bank	Select	LSB	0127	

I dati di Bank Select saranno processati solo dopo che é stato ricevuto un Program Change. A quel punto cambierà il banco voci. Se desiderate cambiare il banco voci e la voce, dovete trasmettere messaggi di Bank Select e Program Change in un unico set, nel seguente ordine: Bank Select MSB, LSB e Program Change.

1.2.2 Modulation

Questo messaggio é usato principalmente per controllare la profondità del vibrato ma consente di controllare anche la profondità dei 5 seguenti tipi di effetto. L'effetto di questo messaggio può essere modificato con i seguenti parametri.

* Multi Part Parameter

- 1. MW PITCH CONTROL
- 2. MW FILTER CONTROL
- 3. MW AMPLITUDE CONTROL
- 4. MW LFO PMOD DEPTH
- 5. MW LFO AMOD DEPTH
- Di default, viene applicato un effetto LFO Pitch Modulation (PMOD).

Control#	Parametro	Estensione I	Dat
1	Modulation	0127	

Se il parametro Multi Part Rcv MODULATION = OFF, quella parte non riceverà messaggi di Modulation.

1.2.3 Portamento Time

Questo messaggio controlla il grado di portamento (vedi 1.2.9).

 Control#
 Parametro
 Estensione Dati

 5
 Portamento Time
 0...127

 Quando Portamento é ON, regola la velcoità della modifica di intonazione.
 Un valore di 0 é il tempo di Portamento più breve e un valore di 127 é il più lungo.

1.2.4 Data Entry

Questo messaggio imposta il valore del parametro specificato da RPN (vedi 1.2.17) e NRPN (vedi 1.2.16).

Control#	Parar	netro		Estensione	Dati
б	Data	Entry	MSB	0127	
38	Data	Entry	LSB	0127	

1.2.5 Main Volume

Questo messaggio controlla il volume di ogni parte (é usato per regolare il bilanciamento di volume tra le parti).

Control#	Parametro	Estensione Dati
7	Main Volume	0127

Quando il parametro Multi Part Rcv VOLUME = OFF, quella parte non riceverà messaggi di Main Volume. Con un valore di 0 non ci sarà suono mentre un valore di 127 produce il volume massimo.

1.2.6 Panpot

Questo messaggio o	controlla il pan (posi	zionamento stereo) di ogni parte.		
Control#	Parametro	Estensione Dati		
10	Pan	064127		
Quando il parametro Multi Part Rcv PAN = OFF, quella parte non riceverà				
messaggi di Panpot. 0 sinistra, 64 é centro e 127 é destra.				

1.2.7 Expression

Questo messaggio controlla l'espressione per ogni parte. E' usato per creare cambi di volume durante una song.

Control#	Parametro	Estensione Dati
11	Expression	0127
Se il parametro M	Julti Part Rcv EXPRESS	ION = OFF, quella parte non rice

verà messaggi di Expression.

1.2.8 Hold1

Questo messaggio	controlla l'on/off del	l pedale sustain.
Control#	Parametro	Estensione

64 Holdl 0...63, 64...127 (OFF, ON)

Dati

Quando é ON, le note che stanno suonando continueranno a suonare anche se vengono ricevuti messaggi di note-off. Se il parametro Multi Part Rcv HOLD1 = OFF, quella parte non riceverà messaggi di Hold1.

1.2.9 Portamento Questo messaggi

uesto messaggio	controlla l'on/off del	pedale Portamento.
Control#	Parametro	Estens

Control#	Parametro	Estensione Dati
55	Portamento	063, 64127
		(OFF, ON)

Quando é ON, il Portamento produce una lieve sfumatura che collega due note con intonazioni diverse. Il tempo durante il quale cambia l'intonazione é regolato da Portamento Time (vedi 1.2.3). Quando il parametro Multi Part MONO/POLY MODE = MONO, cambierà leggermente (legato) anche il tono se Portamento = ON. Se il parametro Multi Parte Rcv PORTAMENTO = OFF, quella parte non riceverà messaggi di Portamento. * Rcv PORTAMENTO = OFF

1.2.10 Sostenuto

Questo messaggio controlla l'on/off del pedale sostenuto.

Control#	Parametro	Estensione Dati
66	Sostenuto	063,64 127
		(OFF, ON)

Se sostenuto é attivato mentre sta suonando una nota, quella nota verrà sostenuta finché sostenuto non viene disattivato (OFF). Se il parametro Multi Part Rcv SOSTENUTO = OFF, quella parte non riceverà messaggi di Sostenuto.

1.2.11 Harmonic Content

Questo messaggio regola la risonanza del filtro specificato per il suono. Control# Parametro Estensione Dati

control#	Parametro	Estensione Dati
1	Harmonic Content	064127
		(-640+63)
é si tratta di un p	arametro di modifica relativa	, specifica un aumento o

Poiché si tratta di un parametro di modifica relativa, specifica un aumento o una diminuzione relativi a 64. Valori superiori produrranno un suono più distinto. Per alcuni suoni l'estensione dei valori potrebbe risultare inferiore rispetto a quella impostabile.

1.2.12 Release Time

Questo messaggio regola il tempo di rilascio EG specificato dai dati di suono.

Control#	Parametro	Estensione Dati
72	Release Time	064 127
		(-640+63)

Poiché si tratta di un parametro di modifica relativa, specifica un aumento o una diminuzione relativi a 64. Aumentando il valore si allungherà il tempo di rilascio successivo ad un messaggio di note-off.

1.2.13 Attack Time

Questo messaggio regola il tempo di attacco EG specificato dai dati di suono.

Control#	Parametro	Estensione Dati
73	Attack Time	064 127
		(-640+63)

Poiché si tratta di un parametro di modifica relativa, specifica un aumento o una diminuzione relativi a 64. Aumentando il valore l'attacco sarà più graduale mentre diminuendolo l'attacco sarà più acuto.

1.2.14 Brightness

Questo messaggio regola la frequenza di cutoff del filtro passa bassi, specificato dai dati di suono.

Control#	Parametro	Estensione Dati
74	Brightness	064127
		(-640+63)

Poiché si tratta di un parametro di modifica relativa, specifica un aumento o una diminuzione relativi a 64. Valori inferiori producono un suono più morbido. Per alcuni suoni, l'estensione di valori possibili é inferiori rispetto a quelli impostabili.

1.2.15 Data Increment/Decrement (for RPN)

Questo messaggio é usato per aumentare o diminuire i valori per i parametri specificati da RPN (vedi 1.2.17) in unità di 1.

Control#	Parametro	Estensione Dati
96	RPN Increment	_
97	RPN Decrement	_

I data byte vengono ignorati.

1.2.16 NRPN (Non-registered parameter number)

Questo messaggio é usato per impostare il suono per vibrato, filtro o EG. Usate NRPN MSB e NRPN LSB per specificare il parametro che desiderate modificare e usate poi Data Entry (vedi 1.2.4) per impostare il valore per il parametro specificato.

Control#	Parametro	Estensione Dati
98	NRPN LSB	0127
99	NPRN MSB	0127

Se il parametro Multi Part Rcv NRPN = OFF, quella parte non riceverà messaggi NRPN.

E' possibile ricevere i seguenti tipi di messaggi NRPN.

Vedi schema pag.40 manuale in inglese

*1 Vedi 1.2.4

*2 "–" significa che il valore impostato verrà ignorato.

*3 Regola il tempo dopo che é stata suonata una nota fino a quando inizia ad avere effetto il vibrato.

L'effetto inizierà più velocemente con valori inferiori e più lentamente con valori superiori.

1.2.17 RPN (Registered parameter number)

Questo messaggio é usato per specificare parametri di parte come Pitch Bend Sensitivity o Tuning. Usate RPN MSB e RPN LSB per specificare il parametro che desiderate modificare e usato poi Data Entry (vedi 1.2.4) per impostare il valore del parametro specificato.

Control#	Parametro	Estensione Dati
100	RPN LSB	0 127
101	RPN MSB	0 127

Se il parametro Multi Part Rcv RPN = OFF, la parte non riceverà questo messaggio.

E' possibile ricevere i seguenti messaggi RPN.

Vedi schema pag.40 manuale in inglese

*1 Vedi 1.2.4

*2 "--" significa che il valore impostato verrà ignorato.

1.2.18 Assignable controller

Assegnando un numero di control change di 0... 95 ad una parte, é possibile controllare l'applicazione degli effetti. Questa unità consente di specificare due numeri di control change (AC1 e AC2) per ogni parte. I seguenti parametri specificano l'effetot di AC1 e AC2:

* Parametro Multi Part

- 1. AC1, AC2 PITCH CONTROL
- 2. AC1, AC2 FILTER CONTROL
- 3. AC1, AC2 AMPLITUDE CONTROL
- 4. AC1, AC2 LFO PMOD DEPTH

5. AC1, AC2 LFO AMOD DEPTH

Il numero di control change AC1 é specificato dal parametro Multi Part ACI CONTROLLER NUMBER mentre il numero di control change AC2 é specificato dal parametro Multi Part AC2 CONTROLLER NUMBER.

1.3 Channel mode messages

Questi messaggi specificano le operazioni basi di una parte.

1.3.1 All Sound Off

Questo messaggio esclude tutte le note che stanno suonando sul canale corrispondente. Tuttavia, messaggi di canale come Note-on e Hold-on vengono conservati.

Control#	Parametro	Estensione Dati
120	All Sound Off	0

1.3.2 Reset All Controllers

Questo messaggoi modifica le impostazioni dei seguenti controller.

Vedi schema pag.40 manuale in inglese

I seguenti dati non vengono modificati.

I valori di parametro specificati per program change, bank select MSB/LSB, volume, pan, effect send levels 1, 3, 4, RPN e NRPN.

Control#	Parametro		Estensione	Dati
121	Reset All	Controllers	0	

1.3.3 All Note Off

Questo messaggio disattiva tutte le note attualmente attive sulla parte corrispondente. Se però Hold 1 o Sostenuto sono attivi, le note continueranno a suonare finché questi non verranno disattivati.

Control#	Parametro	Estensione Dati
123	All Note Off	0

1.3.4 Omni Off

Funziona come quando viene ricevuto un messaggio di All Note Off.				
Control#	Parametro	Estensione Dati		
124	Omni Off	0		

1.3.5 Omni On

Funziona come quando viene ricevuto un messaggio di All Note Off.				
Control#	Parametro	Estensione Dati		
125	Omni On	0		

1.3.6 Mono

Funziona come quando viene ricevuto un messaggio di All Note Off e, se il valore (numero mono) é compreso tra 0 e 16, imposta il canale corrispondente su Mode4* (m = 1).

Control#	Parametro	Estensic	ne Dati
126	Mono	0 16	

* Mode4 é uno stato in cui vengono ricevuti solo messaggi di canale sul canale specificato e le note vengono suonate singolarmente (monofonicamente).

1.3.7 Poly

Funziona come quando viene ricevuto un messaggio di All Note Off e cimposta il canale corrispondente su Mode3*.

Control#	Parametro	Estensione Dati
127	Polv	0

* Mode43 é uno stato in cui i messaggi di canale vengono ricevuti solo sul canale specificato e le note suonano in polifonia.

1.4 Program change

Questo messaggio é usato per selezionare le voci. Cambia il numero di programma sul canale ricevente. Quando il canale include il banco voci, trasmettete il program change dopo aver inviato il messaggio di Bank Select (vedi 1.2.1). Se il parametro Multi Part Rcv PROGRAM CHANGE = OFF, quella parte non riceverà messaggi di program change.

1.5 Pitch bend

Questo messaggio trasmette informazioni circa l'operatività del pitch bend. Serve a modificare l'intonazione di una parte ma consente anche di controllare la profondità dei cinque seguenti effetti. L'effetto di questo messaggio può essere modificato dai seguenti parametri.

- * Parametro Multi Part
- 1. BEND PITCH CONTROL
- 2. BEND FILTER CONTROL
- 3. BEND AMPLITUDE CONTROL
- 4. BEND LFO PMOD DEPTH
- 5. BEND LFO AMOD DEPTH
- Di defaulti, viene applicato l'effetto Pitch Control.

Se il parametro Multi Part Rcv PITCH BEND CHANGE = OFF, quella parte non riceverà messaggi di pitch bend.

1.6 Channel aftertouch

Questo messaggio trasmette la pressione dopo che é stato suonato un tasto sulla tastiera (per un intero canale MIDI). La pressione può essere controllata per ogni parte. Questo messaggio influenza sole le note che stanno attualmente suonando. L'effetto di questo messaggio può essere modificato dai sequenti parametri.

- * Parametro Multi Part
- 1. CAT PITCH CONTROL
- 2. CAT FILTER CONTROL
- 3. CAT AMPLITUDE CONTROL
- 4. CAT LFO PMOD DEPTH
- 5. CAT LFO AMOD DEPTH
- Di default, non c'é nessun effetto.

Se il parametro Multi Part Rcv CHANNEL AFTER TOUCH = OFF,quella parte non riceverà Channel Aftertouch.

1.7 Polyphonic aftertouch

Questo messaggio trasmette la pressione dopo che é stato suonato un tasto sulla tastiera (per singoli numeri di nota). La pressione può essere controllata per ogni parte. Questo messaggio influenza solo le note che stanno attualmente suonando. L'effetto di questo messaggio é determinato dai sequenti parametri Multi Part.

- 1. CAT PITCH CONTROL
- 2. CAT AMPLITUDE CONTROL
- 3. CAT LFO PMOD DEPTH
- 4. CAT LFO AMOD DEPTH
- Di default non ci sarà alcun effetto.

Se il parametro Multi Part Rcv POLY AFTER TOUCH = OFF, quella parte non riceverà Polyphonic Aftertouch.

2. System exclusive messages

2.1 Parameter changes

Questa unità utilizza le seguenti modifiche di parametro. [UNIVERSAL REALTIME MESSAGE]

Vedi schema pag.41 manuale in inglese

2.1.1 Universal realtime messages

2.1.1.1 Master Volume

Vedi schema pag.41 manuale in inglese

Quando viene ricevuto, Volume MSB si riflette nel parametro di sistema MASTER VOLUME.

* L'espressione binaria Ossssss é espressa in esadecimale come SSH. Lo stesso avviene ovunque.

2.1.2 Universal non-realtime messages

2.1.2.1 General MIDI System On

Vedi schema pag.41 manuale in inglese

Quando viene ricevuto questo messaggio, SOUND MODULE MODE é impostato su XG e tutti i dati, tranne MIDI Master Tuning, verranno riportati al loro valore di default. Questo messaggio non verrà però ricevuto se SOUND MODULE MODE = C/M.

Poiché questo messaggio necessita di circa 50ms per il processamento, lasciate un intervallo appropriato prima di inviare il messaggio successivo.

2.1.3 XG parameter change

Questo messaggio imposta i parametri relativi a XG. Ogni messaggio può impostare un singolo parametro. Il formato del messaggio é il seguente.

Vedi schema pag.41 manuale in inglese

Per parametri le cui dimensioni di dati (data size) siano di 2 o 4, verrà trasmessa la quantità di dati appropriata come indicato da Size.

2.1.3.1 XG System On

Vedi schema pag.41 manuale in inglese

Quando viene ricevuto ON, SOUND MODULE MODE cambia su XG. Poiché sono necessari circa 50ms per il processamento di questo messaggio, lasciate un intervallo appropriato prima di trasmettere il messaggio successivo.

2.1.3.2 XG System Parameter Change Imposta il blocco XG SYSTEM (Vedi tavole <1-1> e <1-2>).

2.1.3.3 Multi Part Parameter Change Imposta il blocco Multi Part (Vedi tavole <1-1> e <1-3>).

2.1.4 PLG100-DX native parameter change (1) Imposta i parametri propri della PLG100-DX. Ogni messaggio imposta un singolo parametro. Il formato del messaggio é illustrato qui di seguito.

Vedi schema pag.41 manuale in inglese

Per parametri le cui dimensioni di dati (data size) siano di 2 o 4, verrà trasmessa la quantità di dati appropriata come indicato da Size.

2.1.4.1 PLG100-DX System Parameter Change Imposta il blocco PLG100-DX SYSTEM (Vedi tavole <2-1> e <2-2>).

2.1.4.2 PLG100-DX Part Parameter Change Imposta il blocco PLG100-DX MULTI PART Vedi tavole <2-1> e <2-3>).

2.1.5 DX Parameter Change

Vedi schema pag.42 manuale in inglese

2.2.1 XG bulk dump

Questo messaggio imposta i parametri relativi a XG. Diversamente dai messaggi di parameter change, un singolo messaggio può modificare più parametri. Il formato del messaggio é il seguente.

Vedi schema pag.42 manuale in inglese

Address e Byte Count sono forniti alle tavole <1-n>. Byte Count é indicato dalla dimensione totale dei dati nelle tavole <1-n>.

Bulk Dump viene ricevuto quando l'inizio del blocco é specificato in "Address".

"Block" indica l'unità di data string indicata nelle tavole 1-n come "Total Size".

Check sum é il valore che produce un 7bit inferiore di 0 quando vengono aggiunti Start Address, Byte Count, Data e Check sum stesso.

2.2.1.1 XG System bulk dump

Imposta il blocco XG SYSTEM (Vedi tavole <1-1>, <1-2>).

2.2.1.2 Multi Part bulk dump

Imposta il blocco MULTIPART (Vedi tavole <1-1>, <1-3>).

2.2.2 PLG100-DX Native Bulk Dump

Questo messaggio imposta i parametri speciali per la PLG100-DX. Diversamente da parameter change, un messaggio può modificare più parametri.

Vedi schema pag.42 manuale in inglese

Dettagli come 2.2.1 XG Bulk Dump. Vedi però le tavole <2-n> per Address, Byte Count e blocco.

2.2.2.1 PLG100-DX System Bulk Dump Imposta il blocco PLG100-DX SYSTEM (Vedi tavole <2-1>, <2-2>).

2.2.2.2 PLG100-DX Multi Part bulk dump Imposta il blocco PLG100-DX MULTI PART (Vedi tavole <2-1>, <2-3>).

2.2.3 DX bulk dump

Vedi schema pag.42 manuale in inglese

Address and Byte Count indicati nelle tavole <3-n>. Byte Count é indicato dalla quantità totale dei dati nella tavola <4-n>.

Bulk Dump viene ricevuto quando l'inizio del blocco é specificato in "Address". "Block" indica l'unità di data string indicata nelle tavole 1-n come "Total

Size".

Check sum é il valore che produce un 7bit inferiore di 0 quando vengono aggiunti Start Address, Byte Count, Data e Check sum stesso.

2.2.3.1 VCED Bulk Dump Imposta il blocco VCED (Vedi tavole <4-1> e <3-2>.

2.2.3.2 ACED Bulk Dump Imposta il blocco ACED (Vedi tavole <4-1> e <3-3>.

2.2.3.3 VMEM Bulk Dump Imposta il blocco VMEM (Vedi tavole <4-1> e <4-2>.

2.2.3.4 AMEM Bulk Dump Imposta il blocco AMEM (Vedi tavole <4-1> e <4-3>.

3. Realtime Messages

<u>3.1 Active Sensing</u> a) Send Non inviare. b) Receive

Dopo aver ricevuto una volta FE, se il segnale MIDI non arriva entro 400 msec. la PLG100-DX funzionerà come se avesse ricevuto messaggi di ALL SOUND OFF, ALL NOTE OFF e RESET ALL CONTROLLERS e tornerà alla condizione in cui non é stato ricevuto FE.

> Vedi schemi e tavole a pagg.42-43-44-45-46-47-48 del manuale in inglese

Controllate quanto qui di seguito esposto quando la vostra PLG100-DX non genera suoni o non funziona normalmente. Quando lo stato attuale delle impostazioni per la vostra PLG100-DX non é chiaro, é consigliabile disattivare l'unità e riattivarla (riportando le impostazioni ai valori di default) e provare a reinserire le proprie impostazioni.

La PLG100-DX non produce suoni

- L'MU128 e le altre unità (come amplificatori e cuffie) sono collegati correttamente?
- La scheda PLG100-DX é montata correttamente nel connettore XG plug-in? Fate riferimento al manuale di istruzioni del vostro generatore sonoro XG per informazioni circa il montaggio della scheda.
- Il volume e l'espressione per la parte selezionata per la voce della PLG100-DX sono regolati ad un livello adeguato?
- Il livello di trasmissione in uscita del portante é a -64?
- Ciò potrebbe accadere quando le voci sono posizionate in un banco custom e vengono editate con DX Simulator. Controllate le impostazioni.

In Multipart Edit, non appare il menu "PLUGIN"

• La PLG100-DX é installata correttamente?

L'intonazione non é corretta

- Sono state impostate informazioni di shift o transpose?
- Ciò potrebbe accadere quando le voci sono posizionate in un banco custom e vengono editate con DX Simulator. Controllate le impostazioni.

Le note non smettono di suonare

• Se EG Release Level (L4) é impostato per le voci sotto elencate, esse non smetteranno di suonare anche quando viene ricevuto un messaggio di Note Off (lo stesso avviene per il banco custom).

MSB	LSB	Program Ch.	Nome Voce
83	0	52	DX Grw12
83	0	82	DX-Train
83	0	91	MobyDick
83	0	123	ManEater

* Se selezionate altre voci, il suono si interrompe.

Il vibrato cambia a seconda delle voci

 Ciò avviene perché per ogni voce é impostato un appropriato LFO Mode. Quando viene suonato un accordo con determinate voci, il vibrato si applica automaticamente per adattarsi alle dinamiche del modo in cui é stato suonato il tasto. Per alcune voci, lo stesso vibrato applicato per le dinamiche del primo tasto suonato, verrà applicato a tutte le note.

Le note suonano in modo diverso per ogni Note ON

 Poiché per ogni voce é impostato un sync di oscillatore appropriato, tra gli operatori si verifica uno spostamento di fase (phase shift). A seconda della voce, il suono potrebbe risultare leggermente diverso ogni volta che viene suonato un tasto.

Carta di Implementazione MIDI



Vedi pagg. 52-53 manuale in inglese