

Scheda Plug-in Analog Physical Modeling



# Manuale di Istruzioni



# Modular Synthesis Plug-in System



# **Precauzioni**

- Non esponete la scheda plug-in alla luce diretta del sole, ad umidità eccessiva, temperature estreme, a polvere o a forti vibrazioni.
- Prima di maneggiare la scheda plug-in toccate una superficie metallica per scaricare l'eventuale elettricità statica presente sul vostro corpo.
- Quando maneggiate la scheda plug-in, non toccate l'area interna dei circuiti e non applicate pressione alla scheda. Assicuratevi inoltre di proteggerla dall'acqua o da altri liquidi.
- Prima di installare la scheda plug-in in un generatore sonoro/ sound card, scollegate l'alimentazione del vostro computer.
- Prima di collegare il computer ad altre apparecchiature, disattivate tutte le unità.

- Yamaha non é responsabile per la perdita di dati causata da malfunzionamenti o errori operativi.
- La scheda plug-in non contiene parti la cui assistenza possa essere eseguita direttamente dall'utente. Non toccate mai l'area interna dei circuiti e non agite sulla circuiteria elettronica in alcun modo. Diversamente potreste causare corto circuiti o danneggiare la scheda plug-in stessa.

### YAMAHA NON PUO' ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER I DANNI CAUSATI DA UN USO IMPROPRIO DELLA SCHEDA PLUG-IN.

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

# **ATTENZIONE!**

Nel caso dobbiate installare la PLG150 AN o PLG150 PF (plug-in board) sulla scheda sonora Yamaha **SW1000X9**, per prevenire eventuali danni Hardware, é importante, <u>comunicare il numero di serie</u> della SW1000, al Servizio Assistenza Clienti ai seguenti numeri: Tel 02/935.77.272 Fax 02/935.72.119 Congratulazioni e grazie per avere acquistato la scheda Control Synthesizer plug-in Yamaha PLG150-AN!

La PLG150-AN é un generatore sonoro personalizzato, progettato per l'utilizzo con vari strumenti musicali elettronici Yamaha. La PLG150-AN, inoltre, può essere installa ed integrata con gli strumenti compatibili con il sistema Modular Synthesis Plug-in (come CS6x, CS6R, S80, etc.) così come con il generatore sonoro MU128 (e altri strumenti serie MU, oltre alla scheda PCI Audio/MIDI SW1000XG).

La PLG150-AN sfrutta la sintesi Analog Physical Modeling per riprodurre fedelmente i suoni di sintetizzatore analogico. Non solo dispone di oscillatore, filtro ed altri elementi per la creazione del suono presenti sui sintetizzatori analogici tradizionali, ma offre anche la vasta gamma di suoni caldi e corposi che hanno reso famosi questi leggendari strumenti.

Le impostazioni ed i parametri della PLG150-AN possono essere editati anche con un computer PC Windows, usando i software AN Easy Editor e AN Expert Editor (in dotazione al software music sequencer XGworks).

# Sommario

Panoramica della PLG150-AN
La Sintesi Analog Physical Modeling ed il Conorotore Sonore PLC/150 AN
Generatore Sonoro PLG I30-AN       6         Diagramma a blocchi del Generatore Sonoro PLG150-AN       7         VCO       7         Noise, Ring Modulator e Feedback       10         VCF       11
VCA
Struttura del Buffer di Memoria
Specifiche Tecniche
Circa il Floppy Disk in dotazione
Installare la PLG150-AN
Accessori in dotazione
Accessori Richiesti e Raccomandati
con i sistemi Modular Synthesis o XG Plug-in       16         Software Music Sequencing XGworks o XGworks lite       17         AN Easy Editor       17         AN Expert Editor       17
Installare ed avviare il software Editor Plug-in
(Windows 95/98).         18           Installare il software         18           Avviare AN Easy Editor         18
Avviare AN Expert Editor

Selezionare le Voci AN (Sistema Modular Synthesis Plug-in)	20
Editing dei Parametri di Parte AN Native (Sistema Modular Synthesis Plug-in)	21
Selezione/ Editing dei Parametri di Sistema AN (Sistema Modular Synthesis Plug-in)	22
Selezionare le Voci AN (Sistema XG Plug-in)          Abilitare e Selezionare le Voci AN          Fditing dei Parametri di Parte AN Native	23 23
(Sistema XG Plug-in) Selezione/ Editing dei Parametri di Sistema AN (Sistema XG Plug-in)	25
Parametri di Parte AN Native	28 28 28
Appendice         Flusso del Generatore Sonoro e del Segnale degli Effetti.         Elenco Tipi di Arpeggio         Formato Dati MIDI         Accordo di Licenza Software	38 38 39 40 44

# Panoramica della PLG150-AN

Grazie al sistema Analog Physical Modeling, la PLG150-AN é in grado di offrire, in una compatta scheda plug-in, tutti i potenti suoni analogici dei più famosi sintetizzatori. La PLG150-AN non solo dispone di tutti i "moduli" di sintetizzatore standard (inclusi VCO, VCF e VCA) che consentono un controllo flessibile e totale sul suono, ma é dotata anche di funzioni di Arpeggio e Step Sequencer che permettono di generare e riprodurre, semplicemente premendo un pulsante, anche i pattern più complessi.

## Semplice Installazione

Una volta collegata, la PLG150-AN diventa automaticamente un'altra sorgente sonora nel generatore sonoro/ sound card e può essere utilizzata come una delle Parti dello strumento. E' possibile creare le proprie voci AN personalizzate e combinarle con le altre voci dell'unità "madre".

## 256 Voci e cinque note di Polifonia

La PLG150-AN dispone di un totale di 256 potenti voci dinamiche, ognuna delle quali può essere temporaneamente modificata usando i parametri Part Edit oppure editata (usando il software AN Expert Editor) per creare nuove voci personalizzate. La polifonia a cinque note consente di suonare ricche timbriche con accordi pieni o di utilizzare il modo Unison per creare suoni monofonici particolarmente corposi.

# Potenti Funzioni di Editing

Naturalmente le voci AN possono essere processate ed editate come le normali voci di generatori sonori/ sound card. Inoltre, una volta dotato il vostro generatore sonoro della scheda PLG150-AN, potrete disporre automaticamente di uno speciale set di parametri AN che vi consentiranno di editare e modificare i suoni secondo le vostre esigenze. Per un editing più dettagliato e potente, potrete utilizzare i software AN Easy Editor e AN Expert Editor (in dotazione) che permettono di modificare tutti i parametri da computer.

# Corposo Suono Unison

La PLG150-AN, grazie alla funzione Unison, é in grado di offrirvi tutta la potenza sonora dei sintetizzatori analogici vintage. Unison infatti vi consente di "scordare" leggermente ognuno dei cinque elementi sonori disponibili in una voce e di riunirli per creare un unico suono monofonico estremamente corposo.

# Potente Controllo "Morphing"

Questa potentissima funzione vi consente di usare qualsiasi controller MIDI (rotella di modulazione, controller a pedale o aftertouch) per combinare o incrociare, in tempo reale durante l'esecuzione, due voci distinte! Naturalmente é possibile registrare dati di controller su un sequencer ed utilizzare il controllo morphing anche all'interno di una song. Questa funzione vi consente di creare modifiche tonali lievi o drastiche sia in esecuzioni dal vivo sia nelle vostre song.

# Effetti Incorporati

La PLG150-AN dispone di un sistema di processamento effetti. Ciò significa che potrete applicare alla voce EQ, Riverbero, Chorus e anche un effetto Insertion conservando gli effetti dell'unità "madre" per le altri Parti della song.



# Generatore di Pattern con Arpeggio e Step Seguencer

Queste funzioni vi consentono di produrre automaticamente, e in tempo reale mentre suonate, una grande varietà di pattern di nota. Arpeggio permette di suonare accordi perfettamente arpeggiati semplicemente premendo un tasto. Step Sequencer consente di creare in modo semplice e veloci pattern in loop estremamente sofisticati che potrete poi triggerare in vari modi dalla tastiera . Entrambe possono essere editate dettagliatamente usando il software AN Expert Editor contenuto in XGworks (pag.17).

## Free EG a quattro tracce

Il Free EG a quattro tracce vi consente di impostare program change per quattro parametri indipendenti (es. filtro, risonanza, LFO e molti altri) e di riprodurli automaticamente semplicemente suonando una voce. E' possibile inoltre sincronizzare il tempo dei program change al clock MIDI. Free EG può essere editato dettagliatamente usando il software AN Expert Editor contenuto in XGworks (pag.17).

# Modular Synthesis Plug-in System

# Circa il Sistema Modular Synthesis Plug-in

Il sistema Yamaha Modular Synthesis Plug-in offre potenti possibilità di espansione ed aggiornamento per tutti i sintetizzatori, generatori sonori e sound card compatibili con il sistema Modular Synthesis Plug-in. Ciò vi consente di sfruttare in modo semplice ed efficace, la tecnologia dei sintetizzatori e degli effetti più recenti e sofisticati, restando al passo con le tecniche più aggiornate della produzione musicale moderna, in sempre più rapida evoluzione.



# Circa il Sistema XG Plug-in

Il sistema Yamaha XG Plug-in offre potenti capacità di espansione ed aggiornamento a tutti i generatori sonori e le sound card compatibili XG Plug-in. Ciò vi consente di sfruttare, in modo semplice e veloce, la tecnologia dei sintetizzatori e degli effetti più recenti e sofisticati, restando al passo con le tecniche più aggiornate della produzione musicale moderna



# Circa AN-XG

L'estensione AN di XG (abbreviazione "AN-XG") incorporata nella PLG150-AN esalta ed espande le capacità musicali del formato XG grazie ai ricchi suoni in stile analogico e alle numerose funzioni di controllo del sistema di sintesi Analog Physical Modeling (modellamento fisico). La PLG150-AN incorpora tutte le versatili funzioni del sintetizzatore di controllo AN1x (inclusi numerosi oscillatori, filtri, funzioni Morphing, Free EG ed un Generatore di Pattern con Arpeggio e Step Sequencer) in un generatore sonoro/ sound card XG.

Come potrete vedere dal diagramma a blocchi del generatore sonoro PLG150-AN (pag.7), il modulo VCO genera il segnale base e lo passa poi, seguendo il percorso del segnale, fino ai moduli MIXER e VCF che lo processano in vari modi prima di passarlo a loro volta al modulo VCA che ne controlla il volume prima di passarlo per essere processato (da Distorsore e EQ a 3bande) insieme alle altre Parti del generatore sonoro.

Lungo il percorso é possibile applicare in tempo reale ad ogni modulo altri controller che consentono di modellare maggiormente il suono o di creare suoni ancora più originali.

### NOTE

Alcuni dei parametri qui di seguito illustrati non sono accessibili dall'unità "madre"; é possibile comunque controllarli usando gli speciali moduli software plug-in AN Easy Editor e AN Expert Editor (usati in XGworks e XGworks lite). Anche senza usare il software plug-in, le voci AN originali della PLG150-AN offrono una grande complessità e flessibilità sonora, specialmente utilizzando i parametri Part e gli Assignable Controller AN dell'unità "madre".

#### Oscillatori, Filtri e Amplificatori (oscillator, filter, amplifier)

Cosa é necessario per creare un suono? E come genera i suoni la PLG150-AN?

Diciamo che sono presenti tre elementi base che compongono un suono: intonazione, cioé quanto é alto o basso; tono, cioé la sua qualità generale ovvero il suo timbro; ampiezza, cioé quanto forte é il suo livello di volume.

Per generare i suoni ed imitare elettronicamente le onde sonore degli strumenti musicali acustici e per creare suoni assolutamente nuovi, i sintetizzatori si affidano a tre componenti elettronici di base. Nella sintesi analogica tradizionale, l'intonazione e la forma d'onda del suono sorgente vengono generate da un oscillatore; il suo tono viene controllato da un filtro ed il suo volume determinato da un amplificatore. Con la PLG150-AN, questi tre elementi sono definiti con l'abbreviazione VCO (voltage controlled oscillator), VCF (voltage controlled filter) e VCA (voltage controlled amplifier).



Il "percorso del segnale" parte dal VCO, passa al VCF e poi al VCA. Il segnale viene "processato" ad ogni blocco o "modulo" fino alla trasmissione in uscita.



# Diagramma a Blocchi del Generatore Sonoro PLG150-AN

# VCO

Il modulo VCO é lo stadio a cui viene generata la forma d'onda del suono originale. In generale, i VCO dei sintetizzatori analogici sono dotati delle semplici forme d'onda qui di seguito illustrate.



Teoricamente queste forme d'onda sono molto semplici, in realtà non lo sono affatto. Le caratteristiche dei circuiti elettronici causano delle lievi imperfezioni nella forma d'onda di tutti i sintetizzatori analogici. Queste imperferzioni arrotondano leggermente gli angoli dell'onda o aggiungono ronzìo, etc. ma é proprio grazie a ciò che danno ad ogni sintetizzatore il suo suono unico e speciale.

Benché un singolo oscillatore sia sufficiente per generare le onde sawtooth (dente di sega), pulse (square quadra) e altri tipi di onde necessarie per i suoni dei diversi strumenti musicali, il modulo VCO della PLG150-AN é ancora più flessibile. Il VCO digitale della PLG150-AN, infatti, crea forme d'onda matematicamente esatte.

Tuttavia, lo strumento vi offre una grande varietà di strumenti (tra cui Pulse Width Modulation e Edge) per aggiungere alle forme d'onda delle "imperfezioni" di tipo analogico che le rendono più complesse ed interessanti.

Il VCO della PLG150-AN dispone di due blocchi: VCO 1 e VCO 2. VCO 1 vi consente di selezionare varie onde e può essere configurato con uno dei tre "modi sync" che sincronizzano gli oscillatori "master" e "slave" all'interno del VCO 1. In questo modo, quando é attivo il sync, il VCO 1 diventa due oscillatori in uno e consente di disporre di onde aggiuntive.

VCO 1 é sempre fisso come portante ma, quando il modo Sync é attivo, il portante può essere oscillatore sia master sia slave, a seconda dell'algoritmo selezionato. Il modulatore FM può essere selezionato da VCO 2, PEG, FEG, LFO1, LFO2 e altri. Il Pitch Envelope Generator (PEG - generatore di inviluppo di intonazione) vi consente di determinare in che modo l'intonazione del VCO cambia nel tempo e l'LFO può essere usato per modulare il VCO e creare un effetto di vibrato.

La PLG150-AN dispone anche di una seconda sezione di oscillatori: VCO 2. VCO 2 incorpora molte delle stesse onde e controlli di VCO 1 ma alcune onde sono leggermente diverse. Per determinate onde, infatti é disponibile una speciale funzione cross-modulation (modulazione incrociata) che genera armoniche complesse modulando la frequenza dell'oscillatore. VCO 2 può essere anche impostato (insieme al parametro Sync) per modulare VCO 1.

# Pulse Width e Pulse Modulation

Nei normali sintetizzatori analogici, pulse width (PW) é usato per modificare la forma di una forma d'onda quadra (pulse): cambia le armoniche ed i sovratoni (che determinano il timbro o il tono) del suono. Pulse Width Modulation (PWM) utilizza invece un LFO per cambiare periodicamente l'ampiezza (width) e quindi le armoniche.

La PLG150-AN vi consente di controllare non solo l'onda Pulse (quadra) ma anche le onde Saw (dente) e Miw (una combinazione di Saw e Pulse). Oltre ad utilizzare un LFO per modulare Pulse Width, la PLG150-AN, a seconda delle impostazioni dei parametri, vi permette di creare un corposo effetto simile al chorus.



## Edge

Questo parametro vi consente di apportare lievi modifiche alla forma d'onda. Più alto é il valore di Edge e più la forma d'onda é "appuntita" e crea un suono più duro, con molte armoniche. Riducendo il valore la forma d'onda si arrotonda e produce un suono più soft e caldo. (Al valore minimo, viene prodotta una forma d'onda sinusoidale - sine).



# Oscillator Sync

Oscillator Sync é un'altra funzione comune della sintesi analogica che sincronizza la forma d'onda di un oscillatore con quella di un altro.

Nella figura di seguito illustrata, la forma d'onda dell'oscillatore 1 viene costantemente resettata in modo che il suo ciclo d'onda riparta allo stesso punto della fase (la prima posizione del ciclo dell'onda) dell'oscillatore 2. Ne risulta che la forma d'onda dell'oscillatore 1 diventa più complessa del normale, aggiungendo armoniche al suono. (Nella figura seguente il suono dell'oscillatore 1 diventa più brillante di quanto sarebbe stato in origine).

In questo caso l'oscillatore 1 é "slave" mentre l'oscillatore 2 é "master". Cambiando l'intonazione dell'oscillatore master si cambia l'intonazione di tutto il suono. Cambiando l'intonazione dell'oscillatore slave si cambia il timbro o il tono di tutto il suono, alterando la quantità di armoniche.



Esattamente come sui normali sintetizzatori analogici, la PLG150-AN vi consente di sincronizzare gli oscillatori VCO 1 e VCO 2 e di usare Oscillator Sync anche solo con VCO 1 che, in realtà, racchiude due oscillatori.



Usare Oscillator Sync per unire VCO 1 a VCO2 E' lo stesso metodo usato nei sintetizzatori analogici. La qualità sonora può essere modificata regolando intonazioni diverse per VCO 1 e VCO 2. Usare Oscillator Sync all'interno di VCO 1 Questo metodo é esclusivo della PLG150-AN. Poiché VCO 1 e VCO 2 sono indipendenti, é possibile usare ancora Oscillator Sync per ottenere più armoniche e sovrapporre in layer VCO 1 e VCO 2 per produrre suoni più ricchi e complessi.

## FM

FM utilizza l'onda di un oscillatore (detto "modulatore" - modulator) per modificare periodicamente l'intonazione o la frequenza di un altro oscillatore (detto "portante" - carrier).

Il suono FM generato viene trasmesso in uscita dal portante ed il tipo e la quantità di armoniche aggiunte al suono varia a seconda della percentuale delle frequenze di modulatore e portante.

Sulla PLG150-AN é possibile usare come modulatori: VCO 2, LFO ed ogni EG. Il portante é fisso su VCO 1.

# Noise, Ring Modulator e Feedback

Oltre agli oscillatori VCO 1 e VCO 2, la PLG150-AN incorpora un oscillatore Noise e controlli Ring Modulator e Feedback. I livelli di queste cinque sorgenti sonore sono liberamente miscelabili e offrono una vasta gamma di possibilità sonore e di controllo della forma del suono.

NOTE

Evitate modifiche drastiche del Feedback o impostazioni di livello su valori massimi o pressoché massimi: potreste danneggiare gli altoparlanti ed il vostro udito! In caso sentiate strane vibrazioni negli altoparlanti mentre regolate il livello di Feedback, impostatelo immediatamente al minimo.

# VCF

Una volta mixati nel modulo MIXER i segnali di VCO 1, VCO 2, Ring Modulator, Noise e Feedback, é possibile filtrarli attraverso il modulo VCF. Il VCF include un set completo di filtri tra cui Low Pass Filter (LPF), High Pass Filter (HPF), Band Pass Filter (BPF) e Band Eliminator Filter (BEF). E' possibile determinare la frequenza di Cutoff del VCF e la quantità di Risonanza (resonance) o enfasi, intorno al punto della frequenza di cutoff. Resonance e Cutoff funzionano indipendentemente ed il loro effetto generale dipende anche dalla voce selezionata. Sulla PLG150-AN é possibile regolare la frequenza di Cutoff su una vasta gamma di valori. Valori più alti di Resonance creano una qualità sonora relativamente calda di tipo analogico.

Il Filter Envelope Generator (FEG, generatore di inviluppo del filtro) vi consente di determinare in che modo il timbro del segnale cambia nel tempo mentre LFO 1 e LFO 2 possono essere usati per modulare il VCF e creare un effetto wah.

Il FEG dispone di quattro parametri:

Attack Time Decay Time Sustain Level Release Time



# VCA

Il modulo VCA é lo stadio in cui viene determinato il livello di uscita generale del segnale. L'Amplitude Envelope Generator (AEG - generatore di inviluppo di ampiezza) vi consente di determinare in che modo il volume del segnale cambia nel tempo mentre LFO 1 e LFO 2 possono essere usati per modulare il VCF e creare un effetto di tremolo.

L'AEG dispone di quattro parametri:

Attack Time Decay Time Sustain Level Release Time



# LFO 1, 2 e PEG, FEG

Le sezioni LFO 1 e LFO 2 offrono sofisticate possibilità di modulazione e vi permettono di modulare in vari modi e gradi le sezioni VCO 1, VCO 2, VCA e VCF.

L'LFO può essere usato per controllare:

Pmod (intonazione dell'oscillatore) Fmod (frequenza di cutoff del filtro) Amod (profondità dell'amplificatore o volume) PWM (Pulse Width Modulation) Sync Pitch (intonazione dell'oscillatore slave) FM Depth

Ciò vi consente una grande flessibilità nel controllo e nel modellamento del suono.

La sezione PEG (Pitch EG) vi permette di controllare l'intonazione di VCO 1 e/o VCO 2 nel tempo, usando un normale generatore di inviluppo. La sezione FEG (Filter EG) vi offre un controllo simile sul filtro che influenza il suono nel tempo. Sulla PLG150-AN, PEG e FEG aggiungono ulteriori sorgenti di controllo di modulazione ed offrono quindi una sezione di controlli estremamente completa e sensibile, uguale a quella dei sintetizzatori analogici vintage ma, fortunatamente, senza la complessità di dozzine di cavi patch e senza la necessità di costosi moduli aggiuntivi.

#### Esempio



# Effetti

La PLG150-AN incorpora una sezione Effetti che include Distorsore ed EQ a 3 bande. Questi effetti aggiungono un ulteriore controllo sonoro sulla voce AN e vi consentono di applicare e regolare il distorsore nonché di eseguire dettagliate impostazioni di equalizzazione.

# Struttura del Buffer di Memoria



# **Specifiche Tecniche**

GENERATORE SONORO/ MODULI	Analog Physical Modeling, 2VCO (OSCILLATOR & FM), Ring Modulator, Noise, FCF (FEG), VCA (AEG), PEG, 2LFO, Arpeggio/ Step Sequencer Generator, 4 Track FreeEG
POLIFONIA	5 note massimo (priorità dell'ultima nota; polifonia espandibile *1) *1 A seconda dell'unità "madre" é possibile installare fino ad otto schede aggiuntive per un totale di 40 note di polifonia. Ad esempio, sul CS6x, é possibile installare due schede per ottenere una polifonia massima di 10 note mentre sull'MU128 é possibile installare fino a tre schede per una polifonia massima di 15 note.
NUMERO DI VOCI	236 Voci XG (AN-XG/A, AN-XG/B) 256 Voci Preset 128 Voci User
INTERFACCIA	Connettore XG Plug-in
EFFETTI	Guitar Amp Simulator (Distorsore) EQ a 3 bande EQ XG Part
DIMENSIONI	138.5 x 89 x 8.5 mm
PESO	65g
ALIMENTAZIONE	320mA
ACCESSORI IN DOTAZIONE	Manuale di istruzioni, Floppy disk (3)

\* Le specifiche sono soggette a modifica senza alcun preavviso.

# **Circa i Floppy Disk in dotazione**

I tre floppy disk in dotazione contengono software di editing per la PLG150-AN, song dimostrative e dati di Voce/ Performance per l'unità "madre".

Per utilizzare il software editing e trasferire i dati di song/Voce/Performance sulla vostra unità "madre", é necessario disporre di un computer (con Windows 95/98) dotato di interfaccia MIDI e collegare il MIDI OUT dell'interfaccia al MIDI IN dell'unità "madre". Per usare il software editing (pag.17), nel vostro computer dovrà essere inoltre installato il software XGworks (v. 3.0 o successiva) o XGworks lite. Per riprodurre le song dimostrative e trasferire i dati di Voce/ Performance, potete utilizzare qualsiasi software sequence compatibile (es. XGworks/ XGworks lite) o sequencer in grado di trasmettere dati bulk. Inserite il Disco #1 nel computer ed avviate l'installazione.

Sui dischi é contenuto il seguente software.



Questi dati di voce Plug-in contengono un totale di 64 voci create usando le voci preset della PLG150-AN. Quando la PLG150-AN viene installata nello slot PLG1, selezionate il file "PLG\_vce1.MID"; quando viene installata nello slot PLG2, selezionate il file "PLG\_vce2.MID".



Per un elenco completo di queste voci, fate riferimento all'elenco voci Plug-in a pag.45 del manuale in inglese.

## Dati di Performance per MU128/ MU100/ MU100R (Sistema XG Plug-in)

Questi dati di Performance contengono un totale di 64 Performance create usando le voci preset della PLG150-AN ("AN\_Perf.MID").



Per un elenco completo di queste performance consultate l'elenco Performance a pag.46 del manuale in inglese.

# **Installare la PLG150-AN**

Per informazioni dettagliate circa l'installazione della PLG150-AN, fate riferimento al manuale di istruzioni dell'unità "madre" compatibile Plug-in (es. CS6x, MU128, etc.).

# Accessori in dotazione

I seguenti accessori sono contenuti nella confezione della vostra nuova PLG150-AN. Assicuratevi che siano tutti presenti prima di impostare ed utilizzare lo strumento. Se qualche elemento risultasse mancante, contattate il rivenditore presso il quale avete acquistato la PLG150-AN.

- Scheda PLG150-AN
- Manuale di istruzioni PLG150-AN
- Tre floppy disk

# Accessori Richiesti e Raccomandati

Oltre agli accessori in dotazione, é necessario che siate in possesso anche di quanto qui di seguito indicato.

# Sintetizzatore/ Generatore Sonoro/ Sound Card compatibile con i Sistemi Modular Synthesis o XG Plug-in

Per utilizzare la PLG150-AN dovrete disporre di un sintetizzatore, modulo sonoro o sound card compatibile con il sistema Modular Synthesis Plug-in o con il Sistema XG Plug-in. Tra gli strumenti compatibili, ricordiamo CS6x, MU128 e SW1000XG. Il sintetizzatore/ generatore sonoro/ sound card deve anche essere dotato di un slot o spazio libero disponibile per l'installazione della PLG150-AN.

## **Software Sequencing XGworks o XGworks lite**

Questi software sequencing dispongono degli strumenti adatti a sfruttare al meglio la PLG150-AN, consentendovi di creare dati di song che selezionano e riproducono automaticamente le voci AN. Includono inoltre il potente AN Easy Editor e AN Expert Editor (vedi sotto) per l'editing ed il controllo delle voci AN. XGworks lite é contenuto su un CD-ROM in dotazione a CS6x, MU128, etc. mentre XGworks é contenuto su un CD-ROM in dotazione alla SW1000XG.

## **AN Easy Editor**

AN Easy Editor é uno speciale modulo software plug-in per XGworks e XGworks lite. Consente di controllare in modo semplice le principali impostazioni ed i più importanti parametri della PLG150-AN. L'editing con AN Easy Editor é estremamente intuitivo e si avvale di una videata di "pannello frontale" che vi permette di modificare le impostazioni usando gli slider.

Usare AN Easy Editor é come usare i controlli di editing della Parte di un generatore sonoro: modifica indirettamente e temporaneamente le voci AN senza alterare le voci originali. I parametri modificati possono essere inseriti in una song per automatizzare i cambi di suono o salvati come file di parametro AN e richiamati successivamente. Il software AN Easy Editor é contenuto sui floppy disk in dotazione.

# **AN Expert Editor**

AN Expert Editor, come AN Easy Editor, é uno speciale software dedicato all'utilizzo con XGworks e XGworks lite. Vi consente di editare tutte le impostazioni di voce ed i parametri AN direttamente dal computer. L'editing é estremamente intuitivo grazie ad una videata di "pannello frontale" virtuale che vi consente di modificare le impostazioni usando manopole, pulsanti ed altri controlli.

Più completo rispetto a AN Easy Editor, questo software vi permette di accedere a tutti i parametri, le funzioni ed i controlli della PLG150-AN. I parametri modificati possono essere inseriti in una song per automatizzare i cambi di suono oppure salvati su un file AN Expert Data e richiamati successivamente. E' anche possibile registrare in una song cambi di parametro continui in tempo reale. Potrete inoltre salvare i risultati delle vostre operazioni di editing, direttamente come voce User e richiarli in qualsiasi momento.

Il software AN Expert Editor é contenuto sui floppy disk in dotazione.

# Installare ed Avviare il Software Editor Plug-in (Windows 95/98)

# **Installare il Software**

Per avviare l'installazione, fate doppio click sul file "Setup.exe" contenuto nella cartella "plg\_an" del floppy disk. Per completare l'installazione, cliccate su "Next" o "Yes" e seguite le istruzioni a video.

# **Avviare AN Easy Editor**

- **1** Lanciate XGworks (o XGworks lite).
- 2 Cliccate sul menu "Plug-in" e selezionate "AN Easy Editor".

In alternativa, premete Alt + P, poi D e poi ENTER. Apparirà la finestra di dialogo "Select AN Part" (selezionate una parte AN).

# **3** Impostate il numero di Parte desiderato e fate click su "OK".

Apparirà la finestra AN Easy Editor. Se la PLG150-AN é stata installata correttamente e tutti i collegamenti computer/MIDI sono stati effettuati in modo corretto, le operazioni eseguite su AN Easy Editor influenzeranno direttamente la PLG150-AN. Per maggiori informazioni circa l'uso di AN Easy Editor, consultate il file di aiuto on-line incluso nel software.



AN EasyEda	a - Unizied	BE D
RIRT No.1		ZF
dank N	Pasel Pasel	Voice 1 Basiler
		0000
10. T	00000	0000
: •	000	000
Se Se	CONTRACTOR OF CONTRACTOR	0000



Quando usate un'unità "madre" compatibile con il sistema Modular Synthesis Plug-in, l'assegnazione della Parte dipende dal modo usato (Voice o Performance) e dall'installazione/ assegnazione della scheda PLG150-AN (PLG1 o PLG2), come descritto qui di seguito.

#### Quando é utilizzato il modo Voice:

A seconda dello slot in cui é stata installata la scheda PLG150-AN, premete PLG1 o PLG2 ed impostate la Parte su "1" (indipendentemente dall'assegnazione a PLG1 o PLG2).

#### Quando é utilizzato il modo Performance:

Se la scheda PLG150-AN é stata assegnata a PLG1, impostate la Parte su "16". Se la scheda PLG150-AN é stata assegnata a PLG2, impostate la Parte su "15".

## **Avviare AN Expert Editor**

- **1** Lanciate XGworks (o XGworks lite).
- 2 Cliccate sul menu "Plug-in" e selezionate "AN Expert Editor".

In alternativa, premete Alt + P, poi due volte A e poi ENTER. Apparirà la finestra di dialogo "Select AN Part" (selezionate una parte AN).



# **3** Impostate il numero di Parte desiderato e fate click su "OK".

Apparirà la finestra AN Expert Editor.



Se la PLG150-AN é stata installata correttamente e tutti i collegamenti computer/MIDI sono stati effettuati in modo corretto, le operazioni eseguite su AN Expert Editor influenzeranno direttamente la PLG150-AN. Per maggiori informazioni circa l'uso di AN Expert Editor, consultate il file di aiuto on-line incluso nel software.

#### NOTE

Per usare AN Expert Editor la vostra copia di XGworks deve essere una versione 1.05 o successiva. E' possibile scaricare XGworks o XGworks lite aggiornati dal sito web Yamaha: http://www.yamaha.co.uk

Quando usate un'unità "madre" compatibile con il sistema Modular Synthesis Plug-in, l'assegnazione della Parte dipende dal modo usato (Voice o Performance) e dall'installazione/ assegnazione della scheda PLG150-AN (PLG1 o PLG2), come descritto qui di seguito.

#### Quando é utilizzato il modo Voice:

A seconda dello slot in cui é stata installata la scheda PLG150-AN, premete PLG1 o PLG2 ed impostate la Parte su "1" (indipendentemente dall'assegnazione a PLG1 o PLG2).

#### Quando é utilizzato il modo Performance:

Se la scheda PLG150-AN é stata assegnata a PLG1, impostate la Parte su "16". Se la scheda PLG150-AN é stata assegnata a PLG2, impostate la Parte su "15".

# Selezionare le Voci AN (Sistema Modular Synthesis Plug-in)

Quando la PLG150-AN é installata in un sintetizzatore di controllo CS6x, le voci AN possono essere selezionate come le voci interne del sintetizzatore.



Le videate di esempio usate qui di seguito sono tratte dal CS6x.

# Abilitare e Selezionare le Voci AN

- **1** Premete il pulsante VOICE.
- **2** Premete il pulsante PLG appropriato (PLG1 o PLG2, a seconda dello slot in cui é stata installata la scheda PLG150-AN) e premete poi il pulsante BANK ed il pulsante PROGRAM appropriati per selezionare la voce Plug-in desiderata.



NOTE

Per selezionare un altro banco, tenete premuto simultaneamente il pulsante PLG appropriato e ruotate la manopola C (o premete i pulsanti DEC/INC). Il banco viene espresso con due numeri: MSB e LSB.

BANK= 036/000		ΨVCE Play)	PLG1:001(A01)[:Killer BANK= 036/000	]
---------------	--	------------	--	---

Se il banco selezionato non é disponibile, l'indicazione della lettera del banco a display (A-H) non cambia. Per l'elenco dei banchi disponibili ed i relativi valori MSB/LSB, fate riferimento alla mappa voci AN-XG riportata alle pagine 43~44 del manuale in inglese.

# **Editing dei Parametri di Parte AN Native** (Sistema Modular Synthesis Plug-in)

NOTE

- Ricordate che i valori e le impostazioni di parametro qui di seguito indicate rappresentano gli offset delle attuali impostazioni di voce. Ciò significa che le regolazioni eseguite sui parametri potrebbero non cambiare radicalmente il suono; ciò dipende dalle impostazioni originali della voce. Per i valori di parametro, un'impostazione di "0" non produce alcuna modifica mentre valori positivi e negativi aumentano e diminuiscono rispettivamente il valore.
- Gli esempi qui di seguito riportati illustrano come editare i parametri di parte originali (native) AN quando si creano voci PLG con il sintetizzatore di controllo CS6x, usato come esempio. Per informazioni circa la memorizzazione delle voci PLG con il vostro strumento compatibile Modular Synthesis Plug-in, fate riferimento al manuale di istruzioni dell'apparecchiatura.
  - **1** Selezionate la voce AN desiderata, come descritto in "Selezionare le Voci AN" a pag.20.

## 2 Premete il pulsante EDIT.

Apparirà la videata del menu EDIT.

-GEN Name) Pf-Sq	a-Z	0-?	Cursor
Common	C	-:Kille	r ]

**3** Ruotate la manopola A in senso orario finché in basso a sinistra sulla videata non apparirà "Elem".

	Bank	Number	
Elem	▶036/000	1[Killer	]

**4** Ruotate la manopola PAGE in senso orario finché in basso a sinistra sulla videata non apparirà "PLG150-AN".

Continuate a ruotare la manopola per selezionare i diversi parametri AN Part, indicati sopra la manopola C e la manopola 2.



**5** Usate le manopole C e 2 per selezionare il parametro desiderato e modificarne il valore.

Una volta selezionato uno dei parametri (il cursore a freccia appare accanto al valore), é anche possibile regolarne il valore usando la manopola DATA o i pulsanti DEC/INC.

#### NOTE

- Per memorizzare su uno strumento compatibile con il sistema Modular Synthesis Plug-in le voci User editate o
  create con il software computer AN Expert Editor (o con lo strumento stesso), dovrete usare un'unità di memoria
  esterna, come una memory card. Per maggiori informazioni circa la procedura di memorizzazione delle voci,
  consultate il manuale di istruzioni della vostra unità compatibile Modular Synthesis Plug-in.
- I nomi di parametro potrebbero differire a seconda dello strumento utilizzato (XG Plug-in o Modular Synthesis Plug-in). Per informazioni, fate riferimento all'elenco dei parametri riportato a pag.50 del manuale in inglese.
- E' possibile usare i parametri Mono/ Poly Mode e Portamento Switch in abbinamento per creare una sfumatura da nota a nota quando si suonano passaggi di legato. Per fare ciò, impostate Mono/Poly Mode su "Mono" e Portamento Switch su "On". Con questa impostazione le note suonate successivamente non retriggerano PEG, FEG o AEG e producono così un suono più consistente.

# Selezione/Editing dei Parametri di Sistema AN (Sistema Modular Synthesis Plug-in)



Le videate di esempio usate qui di seguito sono tratte dal CS6x.

## **1** Premete il pulsante UTILITY.

Apparirà la videata del Modo Utility.

	Vol	NtShift	Tune
Ses	▶127	+ 0 +	0.0c

# **2** Ruotate in senso orario la manopola PAGE finché in basso a sinistra sulla videata non apparirà "PLG150-AN".

Continuate a ruotare la manopola per selezionare altri parametri di sistema AN, riportati sopra la manopola C e la manopola 2.

\$PLG1 MIDI)	Mreh CtrlNo	Mreh P9m No
Plg150-An	0	0

**3** Usate le manopole C e 2 per selezionare il parametro di sistema AN desiderato e modificatene il valore.

Una volta selezionato uno dei parametri (il cursore a freccia appare accanto al valore), é possibile anche regolarne il valore usando la manopola DATA o i pulsanti DEC/INC.

# Selezionare le Voci AN (Sistema XG Plug-in)

Le voci della PLG150-AN possono essere selezionate come quelle di un generatore sonoro XG. Ricordate però che possono essere selezionate solo quando il modo Sound Module é impostato su XG o su Performance. Inoltre il parametro Part Assign nel modo Utility (vedi sotto) deve essere impostato sulla Parte desiderata.



Le videate di esempio usate qui di seguito sono tratte dall'MU128.

# Abilitare e Selezionare le Voci AN



NOTE

NOTE

Impostate il Modo Sound Module su "XG" o "PFM" (Performance). Premete il pulsante MODE e usate i pulsanti SELECT (/).

Il modo Performance non é disponibile sull'SW1000XG.

### **2** Impostate il parametro Part Assign sul numero di Parte desiderato. Per fare ciò:

- 1) Premete il pulsante UTIL.
- 2) Selezionate il menu "PLGIN" (usando il pulsante SELECT ►) e premete ENTER.
- 3) Se necessario, selezionate il menu "PLG150-AN" (usando i pulsanti SELECT ◀ / ▸ ) e premete ENTER.

I valori di Part Assign impostabili per il modo XG vanno da 1 a 16, compreso "off"; per il modo Performance invece vanno da 1 a 4, compreso "off".

Premete il pulsante EXIT e tornate al modo Play.

Questa operazione può essere anche eseguita velocemente con AN Easy Editor o AN Expert Editor (in XGworks).

## **3** Abilitate la scheda PLG150-AN per la Parte desiderata.

Innanzitutto assicuratevi che sia selezionata la Parte appropriata (usate i pulsanti PART +/-) e premete poi il pulsante SELECT. L'icona della scheda selezionata appare a video ed il LED corrispondente, in basso sul pannello (PLG-1, -2 o -3), lampeggia per qualche istante.



23

# Selezionare le Voci AN (Sistema XG Plug-in)

### **4** s

### Selezionate il numero di banco desiderato.



## 5 Selezionate il numero di voce desiderato.

Spostate il cursore sul parametro Voice (Program) Number usando i pulsanti SELECT (/) e usate i pulsanti VALUE +/- per selezionare la voce desiderata.

#### NOTE

Le voci (ed i banchi Voce) possono essere selezionati anche usando i pulsanti Voice Category.

E' possibile selezionare le voci anche da una tastiera MIDI collegata o dal software sequencing (es. XGworks) di un computer collegato.

Per l'elenco delle voci disponibili ed i relativi numeri di banco/voce, vedi pag.43 del manuale in inglese.

# Editing dei Parametri di Parte AN Native (Sistema XG Plug-in)

Tutte le voci AN possono essere liberamente editate dal pannello frontale, grazie ai parametri AN Part. Questi stessi parametri possono essere editati da un computer usando il software AN Easy Editor o AN Expert Editor (in XGworks).

Ricordate che modificando i parametri Part non si modificano in modo permanente le impostazioni originali della voce. Le modifiche eseguite sono temporanee: quando selezionate una voce diversa per la Parte, le impostazioni vengono applicate alla nuova voce selezionata.

## NOTE

- Le impostazioni di parametro Part non possono essere salvate nel modo Multi Play. Se desiderate salvare l'editing eseguito sul parametro Part, utilizzate il modo Performance o AN Easy Editor. Se desiderate salvare l'editing in una voce, usate il software AN Expert Editor per editare i parametri di una voce e poi salvatela come voce User.
- Le videate di esempio usate qui di seguito sono tratte dall'MU128.
  - **1** Selezionate la Parte contenente la voce AN e selezionate poi la voce desiderata.

Selezionate la Parte usando i pulsanti PART -/+ e poi, con il cursore posizionato su Voice Number, selezionate la voce desiderata.



2 Premete il pulsante EDIT per accedere al modo Edit.



## **3** Selezionate il menu "PLUGIN".

Usate il pulsante SELECT > e premete poi il pulsante ENTER. Apparirà il menu PLG150-AN Edit.



# 4 Selezionate il parametro desiderato.

Usate i pulsanti [SELECT 4 / ) ]

**5** Regolate il valore o modificate l'impostazione per il parametro selezionato. Usate i pulsanti [VALUE +/-].

# Editing dei Parametri di Parte AN Native (Sistema XG Plug-in)

#### 6 -

## Tornate alla videata Play principale.

Premete più volte il pulsante [EXIT] o premete una volta il pulsante [PLAY].



Quando é selezionata una voce AN da uno dei banchi custom (Preset 1, Preset 2 o User), le impostazioni di voce AN per i seguenti parametri hanno la precedenza sulle corrispondenti impostazioni di parte XG:

Mono/ Poly Mode Pitch Bend Control Portamento Switch Portamento Time

In altre parole, le impostazioni di questi parametri di parte XG (su un MU128, etc.) vengono sostituiti da quelli della voce AN selezionata. Naturalmente, una volta selezionata la voce, i valori di parametro Part possono essere modificati dal pannello dell'unità "madre" compatibile XG (MU128, etc.) o trasmettendo gli appropriati messaggi MIDI.

 Quando una voce AN é assegnata ad una Parte su un'unità "madre" compatibile XG (MU128, etc.), la voce AN può essere modificata editando i parametri di parte XG dal pannello. Per i seguenti parametri di parte XG, modificando il valore non si avrà però alcun effetto sul suono (anche se il valore cambia a display).

PEG ReleTime (Pitch EG Release Time) PEG ReleLvl (Pitch EG Release Level)

# Selezione/Editing dei Parametri di Sistema AN (Sistema XG Plug-in)

I parametri che influenzano tutto il sistema della PLG150-AN sono contenuti nel menu del modo Utility del generatore sonoro XG.



Le videate di esempio usate qui di seguito sono tratte dall'MU128.

# **1** Premete il pulsante [UTIL].

Apparirà il menu del modo Utility.



## 2 Selezionate il menu "PLUGIN".

Usate il pulsante [SELECT > ] per illuminare "PLUGIN" e premete poi il pulsante [ENTER].



# **3** Selezionate la scheda PLG150-AN.

Se é installata solo la scheda PLG150-AN, viene già visualizzata l'indicazione "PLG150-AN" ed é possibile selezionare la scheda premendo il pulsante [ENTER]. Se nel generatore sonoro sono installate anche altre schede, potrebbe essere necessario selezionare "PLG150-AN". Per fare ciò, usate i pulsanti [SELECT (/)] e premete poi [ENTER].

Apparirà il menu dei parametri di sistema per la PLG150-AN.



- 4 Selezionate il parametro desiderato. Usate i pulsanti [SELECT
- **5** Regolate il valore o modificate l'impostazione del parametro selezionato. Usate i pulsanti [VALUE +/-].

## **6** Tornate alla videata Play principale.

Premete più volte il pulsante [EXIT] oppure premete una volta il pulsante [PLAY].

# Parametri

# Parametri di Parte AN Native

Ricordate che i valori e le impostazioni di parametro rappresentano gli offset delle attuali impostazioni della voce. Ciò significa che il suono risultante dalle impostazioni qui eseguite dipenderà dalle impostazioni originali della voce.

Ricordate inoltre che questi sono parametri di "Parte" e, come tali, sono temporanei: alterano o regolano l'offset delle impostazioni della voce attualmente selezionata. Le impostazioni originali della voce vengono conservate in memoria in modo permanente.

Per i valori di parametro, un'impostazione di "0" non produce alcuna modifica mentre valori positivi e negativi aumentano o diminuiscono rispettivamente il valore.

Per maggior chiarezza, proviamo ad esaminare un esempio specifico. Se il parametro originale Mix VCO1 Level della voce selezionata é impostato su 100 e voi lo impostate su "-25", il valore di Mix VCO1 Level diventerà "75". Se lo impostate invece su "+10", il valore diventerà "110". Naturalmente, ciò significa anche che il valore del parametro non può essere aumentato o diminuito oltre il suo valore massimo/ minimo. Nel nostro esempio, i valori di Mix VCO1 Level superiori a "+27" non hanno alcun effetto sul suono poiché l'estensione é di 0~127.



- A seconda della voce selezionata e del particolare parametro editato, il suono o il valore del parametro di certe voci potrebbe variare in modo minimo o addirittura non cambiare, anche quando il valore del parametro viene modificato drasticamente.
- Per le unità compatibili con il sistema Modular Synthesis Plug-in, le voci editate/ create possono essere memorizzate sulle unità come voci PLG. Per informazioni circa la memorizzazione delle voci, fate riferimento al manuale di istruzioni dello strumento utilizzato.

## Unison Sw (Unison Switch)

Impostazioni: vce (voice), off, on

Determina l'attivazione/ disattivazione del modo Unison. Impostando questo parametro su ON otterrete in un istante un "corposo" suono lead di tipo analogico. Quando Unison é attivato, la voce selezionata viene sovrapposta in layer con copie della stessa voce leggermente scordate ed é impostata per suonare monofonicamente (una nota per volta). Quando l'impostazione é "vce" (voice), viene utilizzata l'impostazione di Unison Switch di default della voce. In altre parole, il modo Unison si attiverà/ disattiverà automaticamente, a seconda della voce selezionata.

#### NOTE

- Questa impostazione sostituisce l'impostazione del parametro Mono/ Poly Mode (della voce PLG Modular Synthesis Plug-in System o della Parte XG). Anche se la voce PLG o la Parte XG é impostata su "poly", se Unison Switch é regolato su "on", la voce suonerà solo monofonicamente (con un massimo di cinque voci simultanee).
- Tutte le voci contenute in un banco voci AN-XG hanno un'impostazione di default di Unison Switch di "off". Ciò significa che impostare questo parametro su "vce" (voice) corrisponde ad impostarlo su "off".

### Arp/SEQ Sw (Arpeggio/ Step Sequencer Switch)

Impostazioni: vce (voice), off, on

Determina l'attivazione/ disattivazione di Arpeggio o Step Sequencer. Quando é regolato su "on", é possibile usare la funzione Arpeggio o Step Sequencer. Quando é regolato su "vce" (voice), viene usata l'impostazione Arpeggio/ Step Sequencer Switch di default della voce. In altre parole Arpeggio/ Step Sequencer si attiveranno/ disattiveranno automaticamente a seconda della voce selezionata.



Per informazioni circa l'attivazione/disattivazione di Arpeggio o Step Sequencer per la voce selezionata, fate riferimento all'elenco Voci dei Banchi Preset 1/2 a pagina 38~41 del manuale in inglese.

### Tempo

Impostazioni: vce (voice), midi (midi clock), 40 - 240 bpm

Determina il tempo del clock interno della PLG150-AN in unità di battute per minuto (bpm), su un'estensione da 40 a 240 bpm. L'impostazione Tempo controlla la riproduzione sia dell'Arpeggio che di Step Sequencer. Quando Tempo é regolato su "midi", il clock della PLG150-AN può essere controllato dal clock di un'unità MIDI esterna, ad esempio un sequencer, collegata alla presa MIDI IN. Quando é regolato su "vce" (voice), viene usata l'impostazione Tempo di default della voce.

Quando il parametro Free EG Length é impostato su una delle "barre", la sequenza Free EG sarà sincronizzata al Tempo qui impostato.

### LFO2 Speed

Impostazioni: -64 – +63

Determina la velocità della modulazione LFO2. Più alto é il valore e più rapida é la modulazione.

NOTE

LFO1 Speed é controllata dal parametro Vibrato Rate nella voce PLG del sistema Modular Synthesis Plug-in e nei parametri di Parte XG. (Consultate il manuale di istruzioni del sintetizzatore/ generatore sonoro usato).

### Sync Pitch (Oscillator Sync Pitch)

Impostazioni: -64 – +63

Determina l'intonazione dell'oscillatore slave, in unità di semitoni. E' disponibile solo quando Sync é regolato su "on". Questo parametro vi consente di creare una differenza di intonazione tra gli oscillatori master e slave e di controllare l'intervallo armonico risultante.

A valori più alti l'intervallo aumenta e a valori più bassi il suono ottenuto é più soft.

#### NOTE

- Per ottenere un risultato evidente, assicuratevi che VCO1 Level (pag.31) sia impostato su un valore sufficientemente alto.
- Per le voci il cui parametro Oscillator Sync Mode é impostato su "off", questo parametro non può essere modificato (a video appariranno degli asterischi "\*\*\*\*").

# **Parametri**

#### FM Depth

Impostazioni: -64 – +63

Determina la quantità di modulazione creata dalla funzione FM. A valori più alti si ottiene una maggiore profondità di modulazione.

NOTE

- Questo parametro differisce da quello della Sintesi FM (usata dai sintetizzatori serie DX). Un'impostazione troppo bassa può cambiare l'intonazione di una voce.
- A seconda della voce selezionata, questo parametro potrebbe non essere modificabile (a video vengono visualizzati degli asterischi "\*\*\*\*").

## VCO Detune

Impostazioni: -64 – +63

Determina la differenza di intonazione tra VCO1 e VCO2.

### VCO1 Edge

Impostazioni: -64 - +63

Determina quanto l'estremità della forma d'onda VCO1 é appuntita o arrotondata. Valori più alti (positivi) producono un'onda più appuntita ed un suono più duro. Valori più bassi (negativi) producono un'onda più arrotondata ed un suono più soft. Un valore di "-64" produce un'onda sinusoidale.

		$\bigcup_{i=1}^{n}$
Forma d'onda	Angoli leggermente	Onda sine
"appuntita"	arrotondati	(sinusoidale)

### VCO1 PW (Pulse Width)

Impostazioni: -64 – 0 – +63

Determina l'ampiezza dell'onda quadra VCO1. Valori più alti (positivi) producono più armoniche e quindi un suono più pieno. In generale, pulse width viene usato per controllare l'onda quadra (pulse); tuttavia la PLG150-AN può usare PW anche con altre onde per consentire una varietà sonora ancora maggiore.



### VCO1 PWMDp (Pulse Width Modulation Depth)

#### Impostazioni: -64 – +63

Determina la profondità della modulazione pulse width di VOC1, basata sul parametro PWM Source. Valori più alti (positivi) producono una modulazione più profonda.

NOTE

Per la maggior parte delle voci, PWM Source é impostato su LFO2 ma per alcune é regolato su LFO1 o su altre impostazioni (a seconda della voce selezionata).

## VCO2 Edge

VCO2 PW (Pulse Width)

#### VCO2 PWMDp (Pulse Width Modulation Depth)

Questi parametri corrispondono a quelli di VCO1 descritti alle pagine 30~31.

### Mix VCO1 (Mix VCO1 Level)

Impostazioni: -64 – +63

Determina il bilanciamento del livello VCO1 in relazione ai livelli di VCO2, Ring Modulator e Noise. Valori più alti producono un livello VCO1 più elevato. Quando non usate VCO1, regolate questo parametro su "-64".

### Mix VCO2 (Mix VCO2 Level)

Impostazioni: -64 – +63

Determina il bilanciamento del livello VCO2 in relazione ai livelli di VCO1, Ring Modulator e Noise. Valori più alti producono un livello VCO2 più elevato. Quando non usate VCO1, regolate questo parametro su "-64".

### Mix RingMd (Mix Ring Modulator Level)

Impostazioni: -64 - +63

Determina il bilanciamento del livello di Ring Modulator in relazione ai livelli di VCO1, VCO2, Noise e VCA Feedback. Più alto é il valore e più alto é il livello di Ring Modulator. Quando non utilizzate Ring Modulator, impostate questo valore su "-64".

NOTE

Ring Modulator combina i segnali di VCO1 e VCO2. E' molto efficace per produrre suoni con intervalli dissonanti.

## Mix Noise (Mix Noise Level)

Impostazioni: -64 – +63

Determina il bilanciamento del segnale Noise in relazione ai livelli di VCO1, VCO2, Noise e VCA Feedback. Più alto é il valore e più alto é il livello Noise. Quando non utilizzate Noise, impostate questo valore su "-64".

NOTE

Usando Mix Noise per mixare e AN Expert Editor per selezionare un tipo di filtro appropriato (VCF, HPF, etc.) potete creare molti effetti speciali.

# **Parametri**

#### Mix FdBack (Mix Feedback Level)

#### Impostazioni: -64 - +63

Determina il livello di feedback in uscita dal VCA rinviato ("fed back") all'ingresso del mixer. Il segnale aumenta di ampiezza a seconda del livello impostato. Valori superiori aumentano il livello di Feedback e producono un suono più corposo.



NOTE

- Il feedback deve essere applicato con moderazione. Una quantità eccessiva può creare frequenze estremamente alte che potrebbero danneggiare gli altoparlanti.
- Una quantità eccessiva di feedback potrebbe cambiare drasticamente le caratteristiche VCF.

#### VCF FmodDp (Filter Modulation Depth)

Impostazioni: -64 – +63

Determina la profondità della modulazione del filtro del VCF applicata da LFO1 o LFO2 (a seconda della voce selezionata). Filter Modulation aggiunge una modifica ciclica alla frequenza di cutoff del filtro così da creare un effetto wah. Valori più alti (positivi) ampliano l'estensione di modifica della frequenza di cutoff.

### FEG Depth (Filter EG Depth)

Impostazioni: -64 - +63

Determina l'estensione di movimento della frequenza di cutoff. Valori più alti (positivi) aumentano FEG Depth. Per avere effetto sul suono, questo parametro deve essere impostato ad un livello appropriato ai parametri FEG (Attack, Decay, Sustain e Release).

#### FEG Attack (Filter EG Attack Time)

#### Impostazioni: -64 - +63

Determina il tempo di attacco del FEG, ovvero il tempo necessario perché il segnale raggiunga il suo livello massimo di frequenza di cutoff, dopo che é stato premuto un tasto (key on). Valori più alti producono un tempo di attacco più lungo.

#### FEG Decay (Filter EG Decay Time)

Impostazioni: -64 – +63

Determina il tempo di decadimento del FEG ovvero il tempo necessario perché il segnale, dal livello massimo, raggiunga il suo livello di sustain (sostenuto) mentre é premuto un tasto. Valori più alti producono un tempo di decadimento più lungo.

#### FEG Sustin (Filter EG Sustain Level)

#### Impostazioni: -64 - +63

Determina il livello di sustain del FEG, cioé il livello fisso della frequenza di cutoff conservato finché é premuto il tasto. Valori superiori aumentano il livello di sustain.

#### FEG Releas (Filter EG Release Time)

Impostazioni: -64 - +63

Determina il tempo di rilascio del FEG, cioé il tempo necessario perché il filtro raggiunga un livello di "0" dopo che é stato rilasciato il tasto (key off). Valori superiori aumentano il tempo di rilascio.

#### VCA AmpodDp (VCA Amplitude Modulation Depth)

Impostazioni: -64 - +63

Determina la profondità di modulazione di ampiezza del VCA creata da LFO1 o LFO2 (a seconda della voce selezionata). Amplitude Modulation aggiunge una modifica ciclica al livello di volume per creare un effetto di tremolo. Valori superiori (positivi) ampliano l'estensione di modifica del volume.

#### AEG Attack (Amplitude EG Attack Time)

Impostazioni: -64 - +63

Determina il tempo di attacco di AEG, ovvero il tempo necessario perché il segnale raggiunga il suo livello massimo di volume, dopo che é stato premuto un tasto (key on). Valori più alti producono un tempo di attacco più lungo.

#### AEG Decay (Amplitude EG Decay Time)

Impostazioni: -64 – +63

Determina il tempo di decadimento di AEG, cioé il tempo necessario perché il segnale, dal livello massimo, raggiunga il suo livello di sustain mentre é premuto un tasto. Valori più alti producono un tempo di decadimento più lungo.

#### AEG Sustin (Amplitude EG Sustain Level)

Impostazioni: -64 - +63

Determina il livello di sustain di AEG, cioé il livello a cui verrà mantenuto il volume finché é premuto un tasto. Valori più alti aumentano il livello di Sustain.

### AEG Releas (Amplitude EG Release Time)

Impostazioni: -64 - +63

Determina il tempo di rilascio di AEG, cioé il tempo necessario perché il segnale raggiunga un livello di "0" dopo che un tasto é stato rilasciato (key off). Valori più alti aumentano il tempo di Release.

# **Parametri**

### Dist Drive (Distortion Drive)

#### Impostazioni: off, -64 - +63

Determina la quantità di "drive" di distorsione per il blocco effetti guitar amplifier simulation. Maggiore é il valore e maggiore é il grado di distorsione del suono. Quando é regolato su "off", il blocco guitar amplifier simulation viene bypassato, indipendentemente dall'impostazione della voce selezionata.

#### AC1CtrlPrm (AC1 Control Parameter Number)

Impostazioni: off, P:1 - P:46

Determina quale numero di parametro della PLG150-AN deve essere controllato da Assignable Controller (AC1, controller assegnabile). Vi consente di controllare in modo continuo, in tempo reale, uno qualsiasi dei parametri della PLG150-AN usando il controller MIDI desiderato (rotella di modulazione, breath controller, controller a pedale). Per l'elenco dei parametri controllabili, fate riferimento a pag.49 del manuale in inglese. Quando l'impostazione é "off", il controllo AC1 sulla PLG150-AN é disabilitato.

NOTE

Il controller usato per operare sulla PLG150-AN é determinato dal parametro Assignable Controller 1 Control Change Number (nella voce PLG del sistema Modular Synthesis Plug-in o nei parametri di Parte XG). Consultate il manuale di istruzioni del vostro sintetizzatore/ generatore sonoro.

## AC1CtrIDp (AC1 Control Depth)

Impostazioni: -64 – drct (direct) – +63

Determina la profondità a cui il controller AC1 influenza il parametro della PLG150-AN specificato (impostato con AC1 Control Parameter Number sopra). Quando Control Depth é impostato su "drct", viene abilitata la funzione Direct Control che vi consente di editare direttamente, entro i valori originali, il parametro assegnato al controller.

# Parametri di Sistema AN

#### Part Assign

Impostazioni: 01 - 16, off

Determina la Parte a cui é assegnata la voce della PLG150-AN. Se a questo punto non assegnate correttamente una Parte, non sarà possibile assegnare alla Parte alcuna delle voci della PLG150-AN. (Questo vale per le unità "madre" compatibili XG Plug-in).



Le voci della PLG150-AN possono essere assegnate ad una singola Parte.

## Vel Curve (Velocity Curve)

Impostazioni: norm, soft1, soft2, easy, wide, hard

Determina in che modo la dinamica (la forza con cui vengono suonati i tasti) influenza il volume delle voci. Sei diverse "curve" di dinamica preset vi consentono di regolare velocemente la risposta in base alle vostre esigenze.

#### norm (Normal)

Il volume del suono cambia in modo direttamente proporzionale alla forza con cui suonate la tastiera.

Rispetto a "norm", questa curva produce un volume superiore nell'esten-

sione dinamica soft ed é adatta per chi suona con un tocco lieve.





Volume

soft2

soft1

Volume Pressione sul tasto

Pressione sul tasto



#### • wide

Questa curva diminuisce il volume per le dinamiche più soft e lo aumenta per quelle più forti, offrendo così una più ampia estensione dinamica generale.

## soft2

easy

miche diverse dalle curve "soft".

Anche questa curva produce un volume superiore nell'estensione dinamica soft ma é meno pronunciato rispetto a "soft1".

Questa curva produce un volume superiore nell'estensione dinamica soft ma ha una risposta più stabile e consistente per tutte le estensioni dina-

# **Parametri**

hard

Rispetto a "norm", questa curva produce un volume maggiore nell'estensione dinamica hard (forte) ed é quindi adatta a chi ha un tocco abbastanza pesante sulla tastiera.



## Mrph CtrlNo (Morphing Control Change Number)

Impostazioni: off, 1 – 95, AT

Determina il controller MIDI (rotella di modulazione, breath controller, controller a pedale, etc.) usato per combinare (morph) o incrociare (crossfade) due voci diverse.

Morphing é una potente funzione che vi consente di usare un qualsiasi controller MIDI per incrociare due voci distinte, in tempo reale mentre suonate. Naturalmente i dati dei controller possono essere registrati su un sequencer per eseguire morphing automatici anche all'interno della song.

Come controller Morphing é possibile usare uno dei 95 numeri di control change. Quando questo parametro é impostato su "AT", per combinare le voci viene usato l'aftertouch di canale (channel aftertouch, la quantità di pressione applicata ai tasti mentre vengono tenuti). Quando é impostato su "off" la funzione Morphing viene annullata.

NOTE

La funzione	e Morphing influenza i seguenti parametri di voce:
[PEG]	PEG Attack Time, PEG Decay Time, PEG Depth
[LFO]	LFO1 Speed, LFO2 Speed, LFO1 Delay,
	VCO1 Pmod Depth, VCO2 Pmod Depth, VCA Mod Depth, VCF Mod Depth
[SYNC]	Sync Pitch Control Depth
[FM]	FM Depth
[VCO1]	VCO1 Pitch, VCO1 Fine, PWM Depth, PW Edge, Sync Pitch
[VCO2]	VCO2 Pitch, VCO2 Fine, PWM Depth, PW Edge
[MIXER]	VCO1 Level, VCO2 Level, Noise Level, Ring Mod.Level, Feedback Level
[VCF]	VCF Cutoff, Resonance, Key Track, HPF Cutoff, FEG Velocity Sense,
	FEG Depth, FEG Attack, FEG Decay, FEG Sustain, FEG Release
[VCA]	Volume, Velocity Sense, AEG Attack, AEG Decay, AEG Sustain, AEG Release

I parametri non elencati non rispondono al controllo Morphing e restano fissi ai valori impostati per la voce attualmente selezionata (voce non Morphing).

## Mrph Pgm No (Morphing Program Number)

Impostazioni: 001 - 128

## MrphBankLSB (Morphing Bank Select LSB Number)

Impostazioni: 000 – 002 (quando impostato su Custom; MSB=036) 000 –107 (quando impostato su AN-XG/A; MSB=084) 000 – 076 (quando impostato su AN-XG/B; MSB=100)

## MrphBankMSB (Morphing Bank Select MSB Number)

Impostazioni: 036 (Custom), 084 (AN-XG/A), 100 (AN-XG/B)

Questi parametri sono usati insieme per selezionare la "seconda" voce per la funzione Morphing. La voce attualmente selezionata (richiamata dal pannello o via MIDI) viene accoppiata alla voce qui selezionata consentendo di combinarle.

Ogni voce é assegnata ad un numero di programma, fino ad un massimo di 128. Ogni gruppo di 128 voci é assegnato ad un banco voci diverso, selezionabile con i parametri LSB e MSB.

Normalmente, questi parametri dovrebbero essere impostati nel seguente modo:

- 1) Bank Select MSB (per set di banchi Custom, AN-XG/A o AN-XG/B)
- 2) Bank Select LSB (per il banco specifico)
- 3) Program Number (per il banco specifico)

#### NOTE /

- Quando il parametro Morphing Control Change Number é regolato su "off", la funzione morphing é annullata.
- L'estensione di voci disponibili (numeri di programma) può variare a seconda del banco selezionato (LSB e MSB).
- L'estensione di valori LSB può differire a seconda del valore MSB.

# AN CtrINo.1 (AN Control Change Number - Assignable Controller 1) AN CtrINo.2 (AN Control Change Number - Assignable Controller 2) AN CtrINo.3 (AN Control Change Number - Assignable Controller 3) AN CtrINo.4 (AN Control Change Number - Assignable Controller 4) Impostazioni: off, 1 – 95, AT

Determina quale controller (rotella di modulazione, breath controller, controller a pedale, etc.) viene usato per ognuno dei quattro Assignable Controller (controller assegnabili AC1 ~ AC4). Come controller é possibile usare uno qualsiasi dei 95 numeri di control change.

I controller assegnabili possono essere usati per variare numerosi parametri come filtro, volume o distorsore. Naturalmente, per un controllo ottimale, ognuno di questi dovrebbe essere impostato su valori diversi ed essere diverso da quelli impostati per il parametro Morphing Control Change Number.

Quando l'impostazione é "AT", per modificare il parametro selezionato viene usato l'aftertouch di canale (channel aftertouch, cioé la quantità di pressione applicata ai tasti mentre sono premuti). Quando l'impostazione é "off", l'Assignable Controller selezionato non ha alcun effetto.

#### NOTE

Per l'elenco dei parametri controllabili con gli Assignable Controllers, fate riferimento all'elenco voci alle pagine 38~41 del manuale in inglese.

# Flusso del Generatore Sonoro e del Segnale degli Effetti



# Elenco Tipi di Arpeggi

No.	Nome Parametro	Descrizione
1	UpOct1	L'accordo (o la phrase) sale di 1 ottava.
2	UpOct2	L'accordo (o la phrase) sale di 2 ottave.
3	UpOct4	L'accordo (o la phrase) sale di 4 ottave.
4	DwnOct1	L'accordo (o la phrase) scende di 1 ottava.
5	DwnOct2	L'accordo (o la phrase) scende di 2 ottave.
6	DwnOct4	L'accordo (o la phrase) scende di 4 ottave.
7	UpDwnAOct1	L'accordo (o la phrase) sale di 1 ottava e poi scende.
8	UpDwnAOct2	L'accordo (o la phrase) sale di 2 ottave e poi scende.
9	UpDwnAOct4	L'accordo (o la phrase) sale di 4 ottave e poi scende.
10	UpDwnBOct1	L'accordo (o la phrase) sale di 1 ottava e poi scende. (Leggermente diverso dal tipo UpDwnAOct1).
11	UpDwnBOct2	L'accordo (o la phrase) sale di 2 ottave e poi scende. (Leggermente diverso dal tipo UpDwnAOct2).
12	UpDwnBOct4	L'accordo (o la phrase) sale di 4 ottave e poi scende. (Leggermente diverso dal tipo UpDwnAOct4).
13	RandmOct1	Suona in modo casuale verso l'alto o il basso su un'estensione di 1 ottava, in base all'accordo suonato.
14	RandmOct2	Suona in modo casuale verso l'alto o il basso su un'estensione di 2 ottave, in base all'accordo suonato.
15	RandmOct4	Suona in modo casuale verso l'alto o il basso su un'estensione di 4 ottave, in base all'accordo suonato.
16	Techno-A	Tipica sequenza techno TYPE A. (Tipica techno europea).
17	Techno-B	Tipica sequenza techno TYPE B. (Tipica techno inglese).
18	Techno-C	Tipica sequenza techno TYPE C. (Tipica techno giapponese).
19	Techno-D	Tipica sequenza techno TYPE D. (Tipica techno tedesca).
20	DAHouse	Sequenza di accompagnamento con un sapore house. (Basso per la mano sinistra, accordi per la mano destra).
21	SyncopaA	Sequenza sincopata TYPE A.
22	SyncopaB	Sequenza sincopata TYPE B.
23	Synco Echo	Eco sincopato.
24	TekkEcho A	Eco con spostamento di filtro A.
25	TekkEcho B	Eco con spostamento di filtro B.
26	PulseLine	Sequenza mixata con linea di basso e linea sequence.
27	BassLineA	Phrase di arpeggio TYPE A per basso.
28	BassLineB	Phrase di arpeggio TYPE B per basso (con dinamica).
29	BassLineC	Phrase di arpeggio TYPE C per basso.
30	BassLineD	Phrase di arpeggio TYPE D per basso.

# Note pagina 49

\*1: L'effetto del controller sul valore del parametro viene aggiunto o moltiplicato come indicato. Inoltre, quando due o più controller diversi sono assegnati simultaneamente e applicati allo stesso parametro, l'effetto combinato dei controller sul valore del parametro segue la stessa regola (viene aggiunto o sottratto).

\*2: Per questi parametri, valori positivi diminuiscono il tempo e velocizzano la frequenza EG.

# Note pagina 50

1\*: Modificando i valori di questi parametri non si ottiene alcun effetto sul suono (anche se i valori cambiano a video).

# Formato Dati MIDI

#### 1. Messaggi di canale

1.1 Note on/ note off

Questi messaggi contengono i dati di esecuzione sulla tastiera. Numeri ricevuti: da DO2 a SOL8

Estensione dinamica: 1~127 (la dinamica viene ricevuta solo per messaggi di note-on).

Quando il parametro "Rcv NOTE MESSAGE" = OFF, la parte non riceverà questi messaggi.

#### 1.2 Control Change

Questi messaggi contengono informazioni per il controllo di volume, pan, etc. Le loro funzioni sono differenziate dal numero di controllo (Ctrl#). Se il parametro Multi Part Rcv CONTROL CHANGE = OFF, la parte non riceverà questi messaggi.

#### 1.2.1 Bank Select

Questi messaggi selezionano il banco voci.

I dati Bank Select saranno processati solo dopo la ricezione di un messaggio di Program Change; il banco voci cambierà in quel momento. Se desiderate cambiare banco voci oltre che voce, trasmettete i messaggi di Bank Select e ProgramChange insieme, nel seguente ordine: Bank Select MSB, LSB e Program Change.

#### 1.2.2 Modulation

Questo messaggio é usato innanzitutto per controllare la profondità del vibrato ma consente anche di controllare la profondità dei sei tipi di effetti qui elencati. L'effetto di questo messaggio può essere modificato dai seguenti parametri.

Di default verrà applicato un effetto LFO Pitch Modulation (PMOD).

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

#### 1.2.3 Portamento Time

Questo messaggio controlla la quantità di Portamento. Quando il Portamento é ON, regola la velocità della modifica di intonazione. Un valore di 0 é il tempo di Portamento più breve e 127 é il tempo di portamento più lungo.

#### 1.2.4 Data Entry

Questo messaggio imposta il valore del parametro specificato da RPN e NRPN.

#### 1.2.5 Main Volume

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

Quando il parametro Multi Part Rcv VOLUME = OFF, la parte no riceverà questo messaggio. Con un valore di 0 non si otterrà alcun suono e con un valore di 127 si otterrà il volume massimo.

#### 1.2.6 Panpot

Questo messaggio controlla il pan (posizionamento stereo) di ogni parte.

Quando il parametro Multi Part Rcv PAN = OFF, la parte non riceverà questo messaggio. 0 corrisponde a sinistra, 64 é il centro e 127 é la destra.

#### 1.2.7 Expression

Questo messaggio controlla l'espressione di ogni parte. E' usato per creare modifiche di volume nella song. Quando il parametro Multi Part Rcv EXPRESSION = OFF, la parte non riceverà questo messaggio.

#### 1.2.8 Hold1

Questo messaggio controlla l'on/off del pedale sustain. Quando é ON le note che stanno suonando continuano a suonare anche se vengono ricevuti messaggi di note off. Quando il parametro Multi Part Rcv HOLD1 = OFF, la parte non riceverà questo messaggio.

#### 1.2.9 Portamento

Questo messaggio controlla l'on/off del pedale Portamento. Quando é ON il Portamento produce una leggera sfumatura collegando due note di intonazione diversa. Il tempo durante il quale l'intonazione cambia viene regolato da Portamento Time. Quando il parametro Multi Part MONO/POLY MODE = MONO, il tono cambierà leggermente (legato) se Portamento = ON. Quando il parametro Multi Part Rcv PORTAMENTO = OFF, la parte non riceverà questo messaggio.

#### 1.2.10 Harmonic Content

Questo messaggio regola la risonanza del filtro specificato per il suono. Trattandosi di un parametro di modifica relativa, specifica un aumento o una diminuzione relativa a 64. Valori più alti producono un suono più distinto. Per alcuni suoni i valori impostabili potrebbe essere inferiori.

#### 1.2.11 Release Time

Questo messaggio regola il tempo di rilascio EG specificato dai dati di suono. Trattandosi di un parametro di modifica relativa, specifica un aumento o una diminuzione relativa a 64. Aumentando il valore si allunga il tempo di rilascio che segue un note off.

#### 1.2.12 Attack Time

Questo messaggio regola il tempo di attacco EG specificato dai dati di suono. Trattandosi di un parametro di modifica relativa, specifica un aumento o una diminuzione relativa a 64. Aumentando il valore l'attacco risulterà più graduale mentre diminuendolo l'attacco sarà più netto.

#### 1.2.13 Brightness

Questo messaggio regola la frequenza di cutoff del filtro passa bassi specificato dai dati di suono. Trattandosi di un parametro di modifica relativa, specifica un aumento o una diminuzione relativa a 64. Valori inferiori produrranno un suono più morbido. Per alcuni suoni i valori impostabili potrebbero essere inferiori.

#### 1.2.14 Decay Time

Questo messaggio regola il tempo di decadimento EG specificato dai dati di suono. Trattandosi di un parametro di modifica relativa, specifica un aumento o una diminuzione relativa a 64. Determina il tempo necessario perché il suono cambi dal livello massimo al livello di sustain.

1.2.15 Data Increment/ Decrement (per RPN)

Questo messaggio é usato per aumentare o diminuire i valori per i parametri specificati da RPN, in unità di 1.

#### 1.2.16 NRPN (numero di parametro non registrato)

Questo messaggio imposta il suono per elementi come vibrato, filtro o EG. Usate NRPN MSB e NRPN LSB per specificare il parametro che desiderate modificare e usate poi il Data Entry per impostare il valore per il parametro specificato. Se il parametro Multi Part Rcv NRPN = OFF la parte non riceverà questo messaggio.

E' possibile ricevere i seguenti messaggi NRPN (vedi schema). \* 1 Vedi 1.2.4

\* 2 "--" significa che il valore impostato sarà ignorato

\* 3 Regola il tempo dopo che la nota é stata suonata fino a che il vibrato inizia ad agire. L'effetto inizierà più rapidamente per i valori inferiori e più lentamente per quelli superiori.

#### 1.2.17 RPN (numero di parametro registrato)

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 usate poi il data entry per impostare il valore del parametro specificato. Se il parametro Multi Part Rcv RPN = OFF, la parte non riceverà questo messaggio. E' possibile ricevere i seguenti messaggi RPN (vedi schema). \* 1 vedi 1.2.4

\* 2 "--" significa che il valore impostato sarà 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 vi consente di specificare due numeri di control change (AC1 e AC2) per ogni parte. I seguenti parametri specificano l'effetto di AC1 e AC2 (vedi schema).

Il numero di control change AC1 é specificato dal parametro Multi Part AC1 CONTROLLER NUMBER e quello di AC2 dal parametro Multi Part AC2 CONTROLLER NUMBER.

#### 1.3 Messaggi del modo Channel

Questi messaggi specificano l'operatività base di una parte.

#### 1.3.1 All Sound Off

Esclude tutte le note che stanno suonando sul canale corrispondente. Messaggi di canale come Note-on e Hold-on verranno tuttavia mantenuti validi.

#### 1.3.2 Reset All Controllers

Questo messaggio cambia le impostazioni dei seguenti controller (vedi schema).

Non verranno modificati i seguenti dati: i valori di parametro specificati per program change, bank select MSB/ LSB, volume, pan, effect send level 1, 3, 4, RPN e NRPN.

#### 1.3.3 All Note Off

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

1.3.4 Omni Off

Funziona come il messaggio All Note Off.

#### 1.3.5 Omni On

Funziona come il messaggio All Note Off.

#### 1.3.6 Mono

Funziona come il messaggio All Sound Off e se il valore (numero mono) é compreso tra 0 e 16, imposta il canale corrispondente su Mode4\* (m = 1).

\* Mode4 é uno stato in cui solo i messaggi di canale di uno specifico canale vengono ricevuti e le note suonano individualmente (monofonicamente).

#### 1.3.7 Poly

Funziona come il messaggio All Sound Off ed imposta il canale corrispondente su Mode3\*.

Mode3\* é quando 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 cambio 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, la parte non riceverà messaggi di program change.

#### 1.5. Pitch Bend

Questo messaggio contiene informazioni circa le operazioni di pitch bend. In sostanza modifica l'intonazione di una parte ma é possibile anche controllare la profondità dei cinque tipi di effetti qui elencati. L'effetto di questo messaggio può essere modificato dai seguenti parametri (vedi schema).

Di default viene applicato l'effetto Pitch Control. Se il parametro

Multi Part Rcv PITCH BEND CHANGE = OFF, la parte non riceverà messaggi di pitch bend.

#### 1.6 Channel aftertouch

Questo messaggio contiene le informazioni relative alla pressione dopo che il tasto é stato suonato sulla tastiera (per tutto un canale MIDI). La pressione può essere controllata per ogni parte. Questo messaggio influenza solo le note che stanno attualmente suonando. L'effetto di questo messaggio può essere modificato dai seguenti parametri (vedi schema). Di default non é presente alcun effetto. Se il parametro Multi Part Rcv CHANNEL AFTER TOUCH = OFF, la parte non riceverà questo messaggio.

#### 2. Messaggi di Sistema Esclusivo

2.1 Parameter change

Questa unità utilizza i seguenti messaggi di modifica di parametro (vedi schema).

2.1.1 Messaggi Universal Realtime

#### 2.1.1.1 Master Volume

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

\* L'espressione binaria 0sssssss in esadecimale viene espressa come SSH. Lo stesso avviene ovunque.

#### 2.1.2 Messaggi Universal Non-realtime

#### 2.1.2.1 General MIDI System On

Quando viene ricevuto questo messaggio, i parametri XG vengono inizializzati.

Poiché sono necessari circa 50ms per processare questo messaggio, lasciate un intervallo di tempo sufficiente prima di inviare il messaggio successivo.

#### 2.1.3 DX1 MASTER TUNING

I messaggi compatibili con il DX1 vengono ricevuti e Master Tune dei dati di sistama di AN1x viene modificato. Il valore di VV é usato come parametro di master tuning MIDI. VV= -64 (00H) ~ 0 (40H) ~ +63 (7FH)

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

#### 2.1.4.1 XG System On

Quando viene ricevuto ON i parametri XG vengono inizializzati. Poiché sono necessari circa 50ms per processare questo messaggio, lasciate un intervallo di tempo sufficiente prima di inviare il messaggio successivo.

2.1.4.2 XG System parameter change Questo messaggio imposta il blocco XG SYSTEM.

2.1.4.3 Multi Part parameter change Questo messaggio imposta il blocco Multi Part.

2.1.4.4 Part Assign Parameter Change Questo messaggio imposta la parte assegnata alla PLG150-AN.

#### 2.1.5 PLG150-AN Native parameter change

Questo messaggio imposta i parametri propri della PLG150-AN. Ogni messaggio imposta un singolo parametro. Il formato del messaggio é il seguente (vedi schema).

Per parametri le cui dimensioni siano 2 o 4, viene trasmessa la quantità di dati appropriata, come indicato da Size.

# Formato Dati MIDI

2.1.5.1 PLG150-AN Native System Parameter change Questo messaggio imposta il blocco PLG150-AN SYSTEM.

2.1.5.2 PLG150-AN Native Part parameter change Questo messaggio imposta il blocco PLG150-AN MULTI PART.

2.1.5.3 AN1x System Parameter change Questo messaggio imposta il blocco di sistema originale della PLG150-AN.

2.1.5.4 Current Common parameter change Questo messaggio imposta il blocco Common della voce che sta attualmente suonando.

2.1.5.5 Current Scene parameter change

Questo messaggio imposta il blocco Scene della voce che sta attualmente suonando.

2.1.5.6 Current Step SEQ Pattern parameter change Questo messaggio imposta il blocco Step SEQ della voce che sta attualmente suonando.

#### 2.2 Bulk dump

Questa unità usa solo i seguenti messaggi di bulk dump (vedi schema).

I seguenti messaggi di bulk dump vengono ricevuti e cambiati come dati della PLG150-AN (vedi schema).

#### 2.2.1 XG bulk dump

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

Address e Byte Count sono indicati nelle tavole <1n>.

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

"Block" indica l'unità di stringa dati indicata nelle tavole <1n> come "Total Size".

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

2.2.1.1 XG System bulk dump Questo messaggio imposta il blocco XG SYSTEM.

2.2.1.2 Multi Part bulk dump Questo messaggio imposta il blocco MULTI PART.

2.2.2 PLG150-AN Native Bulk Dump

Questo messaggio imposta gli speciali parametri per la PLG150-AN. Diversamente da Parameter change, un solo messaggio può modificare più parametri.

2.2.2.1 PLG150-AN Native System bulk dump Questo messaggio imposta il blocco PLG150-AN SYSTEM.

2.2.2.2 PLG150-AN Native Part bulk dump Questo messaggio imposta il blocco PLG150-AN MULTI PART.

2.2.2.3 AN1x System bulk dump Questo messaggio imposta il blocco di sistema originale della PLG150-AN.

2.2.2.4 Current Common bulk dump Questo messaggio imposta il blocco Common della voce che sta attualmente suonando. 2.2.2.5 Current Scene bulk dump Questo messaggio imposta il blocco Scene della voce che sta attualmente suonando.

2.2.2.6 Current Step Seq Pattern bulk dump Questo messaggio imposta il blocco Step SEQ della voce che sta attualmente suonando.

2.2.2.7 User Voice bulk dump Questo messaggio imposta il blocco della Voce user originale della PLG150-AN.

2.2.2.8 User Pattern bulk dump Questo messaggio imposta il blocco User Step Seq Pattern originale della PLG150-AN.

2.2.3 AN1x bulk dump Questi messaggi vengono ricevuti e modificati come i dati della PLG150-AN.

2.2.3.1 AN1x System bulk dump
Quando vengono ricevuti dati bulk di blocco di sistema
dall'AN1x, la PLG150-AN risponde a questi dati.
La PLG150-AN risponde con i seguenti parametri (vedi schema).

2.2.3.2 AN1x Current Common bulk dump Quando vengono ricevuti dati bulk di blocco Common per la voce che sta attualmente suonando, la PLG150-AN risponde a questi messaggi.

I seguenti parametri non sono validi per la PLG150-AN o hanno un effetto diverso rispetto a quelli applicati all'AN1x (vedi schema).

2.2.3.3 AN1x Current Scene bulk dump Quando dall'AN1x vengono ricevuti dati bulk del blocco Scene1 della voce che sta attualmente suonando, la PLG150-AN risponde a questi messaggi.

2.2.3.4 AN1x Current Step Seq Pattern bulk dump Quando dall'AN1x vengono ricevuti dati bulk del blocco Step Seq della voce che sta attualmente suonando, la PLG150-AN risponde a questi messaggi.

2.2.3.5 AN1x User Pattern bulk dump Quando dall'AN1x vengono ricevuti dati bulk del blocco User Step Seq Pattern della voce che sta attualmente suonando, la PLG150-AN risponde a questi messaggi.

2.2.3.6 AN1x User Voice bulk dump

Quando dall'AN1x vengono ricevuti dati bulk del blocco User Voice, la PLG150-AN risponde a questi messaggi. I seguenti parametri non sono validi per la PLG150-AN o hanno un effetto diverso rispetto a quelli applicati all'AN1x (vedi schema).

#### 3. Messaggi Realtime

3.1 Active Sensing

a) Send

Non viene trasmesso.

b) Receive

Dopo che FE viene ricevuto una volta, se il segnale MIDI non arriva entro 400msec, la PLG150-AN si comporterà come se quando vengono ricevuti ALL SOUND OFF, ALL NOTE OFF e RESET ALL CONTROLLERS.

# Note pagina 60

- \*1: vedi l'altra tavola (arpeggio type list)
- \*2: vedi l'altra tavola (ctrl matrix parameter list)
- \*3: disponibile solo quando é selezionato Step Seq e Kbd Mode= "ptn-sel&norm" o "ptn-sel&note-shift".
- \*4: solo quando é selezionato Arpeggio
  \*5: solo quando é selezionato Step Seq
- \*6: tranne \*3
- \*7: vedi l'altra tavola (free EG track parameter list)
- \*8: solo bulk dump (non ricevuto come parameter change)

# Note circa la Carta di Implementazione MIDI a pagina 71

- Note:
  - \*2 m é sempre trattato come "1", indipendentemente dal suo valore
    - \*3 trasmesso/ ricevuto se exclusive switch = ON
    - \*4 se MIDI sync é midi

\*1 ricevuto se switch = ON

# Accordo di Licenza Software

Quello che segue é un accordo legale tra Lei, utente finale, e Yamaha Corporation ("Yamaha"). Yamaha ha dato licenza all'acquirente originale del programma software Yamaha qui incluso, per l'utilizzo dello stesso secondo quanto qui esposto. La invitiamo a leggere attentamente il presente accordo. L'apertura della confezione indica la Sua accettazione di tutti i termini qui esposti. Se non é d'accordo con quanto segue, La invitiamo a restituire questa confezione, ancora sigillata, a Yamaha, che provvederà a rimborsarLa.

### **1. GARANZIA DI LICENZA E COPYRIGHT**

Yamaha garantisce all'acquirente originale del programma, il diritto all'uso del software e dei dati ("SOFTWARE") qui acclusi su un solo computer. Non é possibile usare questo software su più computer o terminali.

Il SOFTWARE é di proprietà di Yamaha ed é protetto dalle leggi Giapponesi relative al copyright, leggi applicabili in un contesto internazionale. Il presente SOFTWARE é quindi da considerarsi come qualsiasi altro tipo di materiale coperto da copyright.

### **2. RESTRIZIONI**

Il programma SOFTWARE é coperto da copyright. Non é possibile riprodurre in alcun modo il presente SOFTWARE, modificarlo, noleggiarlo, rivenderlo o distribuirlo nella sua totalità o in parte o creare altri prodotti derivanti da questo SOFTWARE. Non é possibile trasmettere o distribuire in rete il SOFTWARE ad altri computer. Non é possibile trasferire la proprietà del SOFTWARE RE e il materiale illustrativo ad esso correlato detenendo copia degli stessi unitamente all'accordo di licenza d'uso.

### **3. TERMINE**

Le condizioni di licenza del programma software hanno effetto dal momento in cui riceve il SOFTWARE. Se viola una delle leggi o delle clausole circa il copyright, l'accordo di licenza viene revocato automaticamente senza previo avviso da parte di Yamaha. In questo caso, Lei sarà tenuto a distruggere immediatamente il SOFTWARE e le eventuali copie.

### **4. GARANZIA DEL PRODOTTO**

Yamaha garantisce all'acquirente originale che qualora il SOFTWARE, usato in condizioni normali, non funzionasse come descritto nel manuale fornito in dotazione da Yamaha, verrebbero sostituite le parti che si rivelassero difettose, senza alcun aggravio di spese a carico dell'acquirente originale. Tranne per quanto sopra espresso, il SOFTWARE viene fornito senza altre garanzie, espresse o implicite.

## **5. RESPONSABILITA' LIMITATA**

In nessun caso Yamaha sarà responsabile per danni causati a Lei o a terzi, inclusi danni, spese, perdite di profitto o altri danni derivanti dall'uso o incapacità di uso o dalla mancanza di autorizzazione all'uso di questo SOFTWARE, anche nel caso Yamaha o il distributore autorizzato fossero stati informati della possibilità che tali danni si verificassero.

### **6. IN GENERALE**

Questo accordo di licenza deve essere interpretato secondo quanto stabilito dalle leggi Giapponesi.

Fotocopia questa pagina. Compila e rispedisci in busta chiusa il coupon sotto riportato a:

# YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A. SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI V.LE ITALIA, 88 - 20020 LAINATE (MI)

Per informazioni tecniche:

YAMAHA-LINE ► Tutti i giorni dalle 10	Chitarre-Basso-Au .00 alle 12.30	dio Professionale-Sintetizzator ▶ Tel. 02/93572342	ri
YAMAHA-LINE ► Tutti i giorni dalle 14	Tastiere Elettronich .30 alle 17.15	he-Clavinova-Sintetizzatori Tel. 02/93572760	
Se trovate occupato ir Se avete la posta elettro	viate un fax al numero: nica (e-mail):	<ul> <li><i>i</i> 02/ 93572119</li> <li><i>i</i> yline@eu.post.yamaha.co.</li> </ul>	.jp
Cognome		Nome	
Ditta/ Ente			
Indirizzo			
CAP Citta	<u>à</u>	Prov.	
Tel.	Fax	E-mail	
Strumento acquistato			
Nome rivenditore		Data acquisto	
<ul> <li>Sì, inseritemi nel vostro data base per:</li> <li>Poter ricevere depliants dei nuovi prodotti</li> <li>Ricevere l'invito per le demo e la presentazione in anteprima dei nuovi prodotti</li> <li>Per consenso espresso al trattamento dei dati personali a fini statistici e promozionali della vostra società, presa visione dei diritti di cui all'articolo 13 legge 675/1996.</li> </ul>			
Data		FIRMA	



# YAMAHA MUSICA ITALIA Spa

Viale Italia 88 - 20020 Lainate (MI) - Tel. 02/93577.1 - Fax 02/9374708