

Scheda Plug-in DX/TX Advanced Yamaha

PLG150-DX

Manuale di Istruzioni



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.

Congratulazioni e grazie per avere acquistato la scheda plug-in Advanced DX/TX Yamaha PLG150-DX!

La PLG150-DX incorpora gli stessi 6 operatori del sistema di generazione sonora FM che ha reso famosi i sintetizzatori della serie DX. Può essere installata e integrata a strumenti compatibili con il sistema Modular Synthesis Plug-in (come CS6x, CS6R, S80, etc.) e con il generatore sonoro MU128 (così come con altri strumenti serie MU e con la scheda PCI Audio/MIDI SW1000XG). Una volta installata, la PLG150-DX metterà a vostra disposizione tutte le flessibili e dinamiche sonorità della sintesi FM, con un totale di 912 voci serie DX.

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

Per installare correttamente la PLG150-DX e sfruttare tutte le sue sofisticate funzioni, assicuratevi di leggere attentamente questo manuale di istruzioni. Conservatelo poi per qualsiasi futuro riferimento.

Sommario

Panoramica della PLG150-DX
Generazione Sonora FM 6 Operatori 6 Combinazioni di due Operatori 7 Portante e Modulatore 8 Armoniche 9 Algoritmi 10 Feedback 11 Editing della Voce 12
Struttura del Buffer di Memoria
Specifiche Tecniche
Circa il CD-ROM ed il Floppy Disk in dotazione 16
Installare la PLG150-DX
Accessori in dotazione
Accessori Richiesti e Raccomandati
Installare ed avviare il software Editor Plug-in
(Windows 95/98) 20 Installare il software 20 Avviare DX Easy Editor 20 Avviare DX Simulator 21

Selezionare le Voci DX	00
(Sistema Modular Synthesis Plug-in)	
	. 22
Editing dei Parametri di Parte DX Native (Sistema Modular Synthesis Plug-in)	. 23
Selezione/ Editing dei Parametri di Sistema DX (Sistema Modular Synthesis Plug-in)	. 24
Selezionare le Voci DX (Sistema XG Plug-in)	
Editing dei Parametri di Parte DX Native (Sistema XG Plug-in)	. 27
Selezione/ Editing dei Parametri di Sistema DX (Sistema XG Plug-in)	. 28
Parametri Parametri di Parte DX Native	. 29
Appendice	. 34
Elenco Performance (per MU128/100/100R) Formato Dati MIDI	. 34 . 35 . 38

Panoramica della PLG150-DX

■ Sintesi FM

La PLG150-DX utilizza lo stesso sistema di generazione sonora FM (con 6 operatori e 32 algoritmi) che ha reso famosi i sintetizzatori della serie DX.

■ 912 Voci Preset

La PLG150-DX incorpora un totale di 912 voci DX. Le voci della PLG150-DX spaziano da suoni di normali strumenti come piano elettrico e basso a insoliti effetti sonori, esclusivi degli strumenti serie DX.

■ 16 note di Polifonia

La PLG150-DX ha una polifonia massima di 16 note, la stessa di DX7 e DX7II. Tuttavia, a differenza di questi strumenti, é possibile installare più schede PLG150-DX (fino ad un massimo di otto) ed ottenere una polifonia totale di 128 note. Ad esempio, quando in un generatore sonoro MU128 sono installate tre schede PLG150-DX, la polifonia massima é di 48 voci.

■ Trasferimento Dati di Voce

Poiché la PLG150-DX é compatibile con gli strumenti della serie DX, é possibile trasferire dati di voce tra la scheda plug-in e DX7 o D7II. Ciò vi consente di usare questi strumenti (o software editing compatibile) per editare e creare voci che potete poi trasferire sulla PLG150-DX. Questa scheda, inoltre, é compatibile con i parametri di voce per DX1, DX7S, moduli TF1 (come TX816), TX7 e TX802.



Alcune voci degli strumenti compatibili sopra indicati potrebbero suonare in modo leggermente diverso quando vengono riprodotti dalla PLG150-DX.

■ Filtri ed Equalizzatore incorporato

La PLG150-DX vi offre la possibilità di modellare il suono grazie a filtri passa bassi e passa alti e ad un equalizzatore a due bande. E' possibile usare questi effetti in abbinamento ai parametri di voce FM per creare voci nuove ed originali.

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

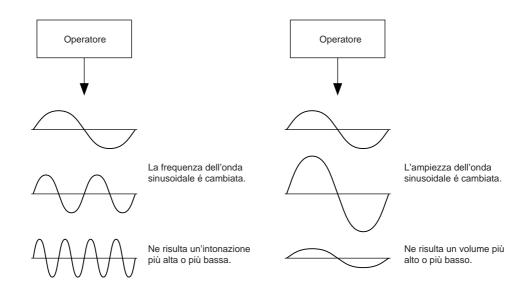
Generazione Sonora FM

Prima di editare le voci della PLG150-DX cerchiamo di capire come funziona la generazione sonora FM.

Operatori

Nella PLG150-DX sono presenti sei speciali unità dette "operatori" che generano onde sinusoidali (sine). Un'onda sinusoidale é l'onda fondamentale di una nota, senza sovratoni o armoniche aggiunte. Questi sei operatori sono combinati in vari modi per comporre le diverse voci prodotte dalla PLG150-DX. Gli operatori possono essere usati per modificare liberamente due diversi aspetti del suono:

- (1) La frequenza (intonazione) dell'onda sinusoidale generata.
- (2) L'ampiezza (volume o livello di uscita) dell'onda sinusoidale generata.



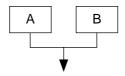
Combinazioni di Due Operatori

Benché i sei operatori possano essere combinati in svariati modi per ottenere numerosi suoni diversi, in questa sezione illustreremo le combinazioni fondamentali solo di due operatori, così da aiutarvi a comprendere le basi della sintesi FM.

Due operatori di onda sinusoidale (qui definiti "A" e "B") possono essere combinati in due modi: orizzontalmente o verticalmente.

(1) Combinazione Orizzontale

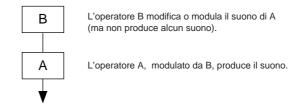
Quando i due operatori vengono combinati orizzontalmente, i loro suoni vengono semplicemente mixati. La combinazione di due o più suoni diversi é detta "sintesi addittiva" (addittive synthesis).



Suono mixato di A e B

(2) Combinazione Verticale

Quando i due operatori vengono combinati verticalmente, il suono dell'operatore superiore (B) "modula" quello dell'operatore inferiore (A). In questa situazione, l'operatore B non produce alcun suono ma altera il suono dell'operatore A, producendo un suono armonicamente più complesso. Questa "sovrapposizione" di operatori é detta sintesi di Modulazione di Frequenza (FM, Frequency Modulation).



Quindi, per riassumere, quando due operatori sono combinati orizzontalmente entrambi generano il suono; quando due operatori sono combinati verticalmente, un operatore modifica il suono e l'altro lo produce.

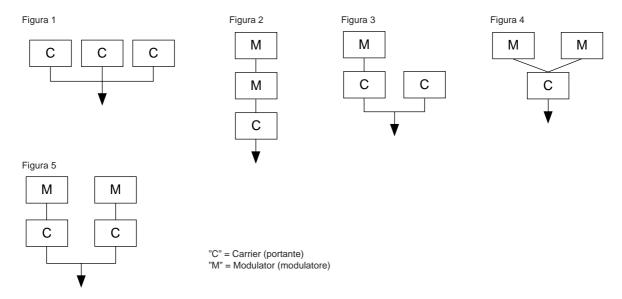
Generazione Sonora FM

Portante e Modulatore

Nella generazione sonora FM, ognuno dei sei operatori funziona come portante o come modulatore (carrier o modulator). L'operatore che modula é detto modulatore e quello che viene modulato e produce il suono, é detto portante. Secondo l'esempio riportato nella combinazione verticale appena illustrata, l'operatore A é il portante e l'operatore B il modulatore.

Diamo ora un'occhiata ad alcune configurazioni più complesse in cui vengono usati tre o più operatori.

Ricordate che la funzione di modulatore/portante é la stessa in tutti gli esempi.



- Nella figura, 1 tutti gli operatori sono allineati orizzontalmente e non sono presenti modulatori ma solo portanti. Senza modulazione, tutti i portanti producono semplici onde sinusoidali.
- Nella figura 2, tre operatori sono allineati verticalmente e solo quello inferiore é un portante. L'operatore superiore modula quello centrale il quale, a sua volta, modula il portante in basso. Ne risulta una complessa forma d'onda con molte armoniche e sovratoni. (Le armoniche sono illustrate più oltre).
- Nella figura 3, sono presenti due portanti ed un modulatore. Il singolo portante a destra produce una semplice onda sinusoidale mentre la coppia modulatore/ portante a sinistra, produce una forma d'onda più complessa con armoniche aggiunte. Il suono é un mix dei due portanti.
- Nella figura 4, sono usati due modulatori per modificare il suono di un singolo portante. Usando due modulatori si ottiene un suono ancora più complesso e ricco di armoniche rispetto all'uso di un solo modulatore.
- Nella figura 5, sono presenti due coppie di modulatori/ portanti, ognuna delle quali genera un suono complesso con molte armoniche. Come nel caso degli operatori della figura 3, anche qui il suono é un mix dei due portanti.

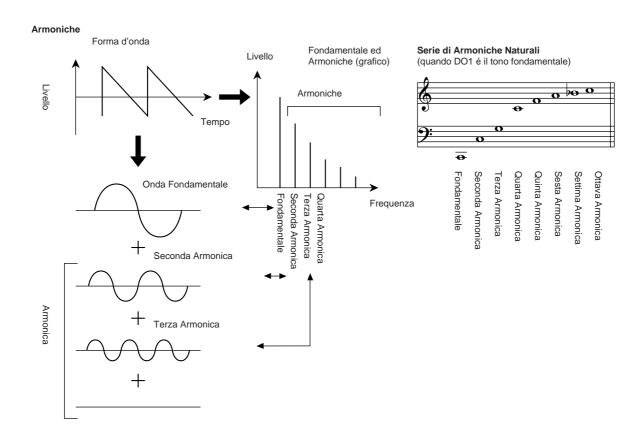
Armoniche

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

Quando tutte le armoniche relative ad un particolare tono fondamentale vengono ordinate, otteniamo una serie armonica. Ad ogni tono all'interno di una serie armonica é assegnato un nome che segue un ordine, in cui il tono fondamentale é "1" seguito dalla seconda armonica, terza armonica, etc.

La frequenza di ogni armonica all'interno di una serie armonica é un multiplo di numero naturale della frequenza del tono fondamentale. I sovratoni con frequenze non multiple di numeri naturali della fondamentale, sono detti sovratoni inarmonici.

Generalmente, più armoniche sono presenti in un tono e più il suono é brillante. Al contrario, se la quantità di armoniche viene ridotta, il tono risulterà più cupo. Inoltre la voce cambia molto in base al tipo e al volume delle armoniche. Ad esempio, se nel tono sono presenti molte armoniche con intonazione alta, il suono sarà brillante ma se sono presenti molte armoniche basse, il suono sarà più caldo e corposo.



Generazione Sonora FM

Algoritmi

Benché due operatori possano essere combinati solo in due modi diversi, sei operatori possono essere configurati in svariate combinazioni. Queste combinazioni sono dette "algoritmi". Esattamente come sul DX7 originale, la PLG150-DX dispone di 32 algoritmi che vi offrono diversi livelli di complessità armoniche per varie applicazioni.

Poiché la funzione di qualsiasi operatore dipende dall'algoritmo, controllate attentamente l'algoritmo di una voce quando la editate. La carta dei 32 algoritmi é riportata a pag.34 del manuale in inglese. Ogni operatore all'interno dell'algoritmo é numerato per consentire di distinguerlo dagli altri durante l'editing.

Diamo un'occhiata, come esempio, all'algoritmo 28. I vari operatori funzionano nel seguente modo:

Operatore 1......Portante; é modulato dall'Operatore 2 e trasmette in uscita il suono.

Operatore 2......Modulatore; modula l'Operatore 1.

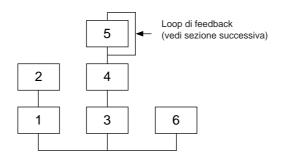
Operatore 3......Portante; é modulato dall'Operatore 4 e trasmette in uscita il suono.

Operatore 4......Modulatore; modula l'Operatore 3.

Operatore 5..........Modulatore; modula sé stesso con un loop di feedback e modula l'Operatore 4.

Operatore 6......Portante; trasmette in uscita l'onda sinusoidale.

Algoritmo 28

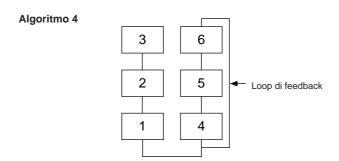


Feedback

Ogni algoritmo ha uno speciale loop di feedback, programmato su una locazione fissa dell'algoritmo. Grazie al feedback, l'uscita del modulatore é collegata al suo stesso ingresso e quindi é in grado di modularsi. Questa funzione può essere usata per aumentare il contenuto armonico del suono, rendendolo più ricco e complesso. Quando é impostato su un livello alto, il feedback é in grado di generare effetti di rumore ed é quindi utile per voci percussive, suoni metallici ed effetti di distorsione.

Alcuni algoritmi dispongono di un loop di feedback che prende come gruppo due o tre operatori. Uno di questi é, ad esempio, l'algoritmo 4 qui di seguito illustrato, in cui l'uscita dell'operatore 4 viene rinviata all'ingresso dell'operatore 6, modulando così tutta la fila.

Questa funzione aggiunge ancora più possibilità di variazioni tonali.



Generazione Sonora FM

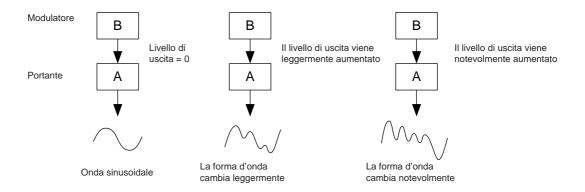
Editing della Voce

Quattro elementi principali determinano il carattere di una voce:

- (1) Il livello di uscita di ogni operatore
- (2) La frequenza di ogni operatore
- (3) Il livello di feedback
- (4) Il generatore di inviluppo (EG) di ogni operatore

(1) Il livello di uscita dell'operatore

I livelli di uscita degli operatori sono parametri fondamentali nell'editing di una voce. Tra questi, il livello di uscita del modulatore ha l'effetto maggiore sul timbro o qualità tonale della voce. Se il livello di uscita di un modulatore é impostato su "0", e quindi non modula il portante, il portante in uscita sarà una semplice onda sinusoidale (vedi sotto). Aumentando l'uscita del modulatore si aumenta il grado di modulazione e quindi la quantità di armoniche del suono. Generalmente maggiore é il livello di uscita del modulatore e più brillante é il suono. Valori estremamente alti producono un suono molto duro.



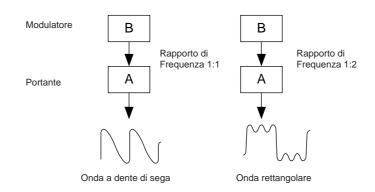
Poiché il portante produce il suono, aumentando il livello di uscita di un portante si aumenta il volume del suono. Se sono presenti due o più portanti, modificando il livello di uscita dei singoli portanti si può influenzare anche il timbro del suono perché il bilanciamento di volume dei diversi portanti viene alterato.

(2) Frequenza di uscita dell'operatore

Il tipo di armoniche aggiunte all'uscita del portante attraverso il modulatore, viene determinato dal rapporto tra le frequenze di modulatore e portante. Ad esempio, quando due operatori sono combinati verticalmente ed il parametro "F COARSE" per entrambi é impostato su 1.00, il rapporto di frequenza sarà di 1:1 e verranno generate in ordine la prima, seconda, terza e successive serie di armoniche con numero pieno. Questo tipo di configurazione armonica é detta onda "sawtooth" (a dente di sega) ed é usato per creare voci come fiati, archi o piano.

Generazione Sonora FM

Se il parametro "F COARSE" per la modulazione viene cambiato su 2.00, il rapporto di frequenza diventa 1:2 e vengono generate armoniche con numeri dispari (prima, terza, quinta e successive). Questa configurazione armonica é detta onda rettangolare ed é usata per creare voci di strumenti a fiato come clarinetto e oboe. Inoltre, se il parametro "F FINE" é impostato in modo che il rapporto di frequenza non sia un numero pieno, verranno prodotti molti sovratoni non integri. Il suono risultante può essere usato per creare timbriche metalliche, il tipico rumore delle corde colpite o il rumore del respiro.



(3) Livello di feedback

Come già accennato, il feedback é una funzione in cui l'uscita di un modulatore é collegata al suo stesso ingresso e quindi lo modula. Aumentando il livello di feedback, si aumenta il contenuto armonico del suono che diventa più brillante e complesso. Ricordate che l'effetto totale dipende anche dal livello di uscita dell'operatore a cui é applicato il feedback; se il livello di uscita di quell'operatore é regolato su "0", il livello di feedback non influenzerà il suono.

(4) EG (envelope generator - generatore di inviluppo)

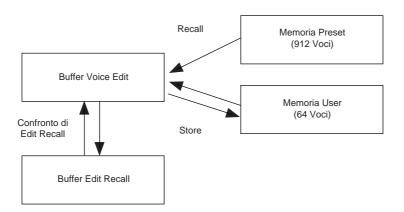
I parametri EG vi consentono di modellare il suono della voce. In altre parole determinano in che modo il livello della voce cambia nel tempo, dal momento in cui il tasto viene suonato al momento in cui viene rilasciato ed il suono finisce.

I parametri EG vi consentono di riprodurre il suono di strumenti acustici ed i loro pattern naturali di attacco, sustain e decadimento. Ad esempio, il suono di un piano ha un attacco molto acuto ed un sustain moderatamente lungo: il suono é più forte nel momento in cui viene premuto il tasto e sfuma gradualmente mentre il tasto é premuto. Anche il tono o il timbro del suono cambiano nel tempo: all'inizio il suono é molto brillante e poi gradualmente diventa più caldo e soft (a mano a mano che le armoniche sfumano).

Essendo ogni operatore dotato del proprio EG, la PLG150-DX vi consente un controllo dinamico totale sia sul volume sia sul timbro della voce e vi permette quindi di riprodurre accuratamente questi effetti acustici naturali. Gli EG del portante influenzano il volume del suono nel tempo mentre gli EG del modulatore influenzano il timbro.

Struttura del Buffer di Memoria

Il seguente diagramma illustra la configurazione del buffer di memoria della PLG150-DX.





Quando si editano le voci (usando DX Simulator), é possibile editare pienamente solo le voci User; per le voci Preset é possibile editare solo i parametri XG e DX Native.



Quando usate le voci User:

 Quando da una delle voci User viene selezionata una voce DX, le impostazioni della voce XG per i seguenti parametri hanno la priorià sulle impostazioni corrispondenti.

Parametri di Parte XG Native

Mono/ Poly Mode Pitch Bend Control

Portamento Switch

Portamento Time

Parametri di Parte PLG150-DX Native

Pitch Bend Step

Portamento Step

Portamento Mode

In altre parole, le impostazioni di questi parametri di Parte XG (su un MU128, etc.) vengono sostituite da quelle della voce DX selezionata. Naturalmente, una volta selezionata la voce, i valori di parametro di Parte possono essere modificati dal pannello dell'unità "madre" compatibile XG (MU128, etc.). I parametri di Parte XG Native possono essere modificati anche attraverso appropriati messaggi di parameter change.

 Se viene ricevuto un messaggio di XG System On, o se viene modificata l'assegnazione di una parte, le voci User verranno inizializzate ma le aree VNEM e ANEM a 64 voci non verranno inizializzate.

Specifiche Tecniche

TIPO DI GENERATORE SONORO Generatore sonoro FM con sei operatori e 32 algoritmi

POLIFONIA MASSIMA SIMULTANEA 16 note (priorità dell'ultima nota)

Usando più schede in combinazione é possibile espandere la polifonia fino ad un massimo di 128 note (con 8 schede).

FILTRI Part EQ (due bande), filtro passa bassi, filtro passa alti (ha effetto

solo quando la piattaforma per la PLG150-DX non ha funzioni di

filtro)

INTERFACCIA Connettore Plug-in

NUMERO DI VOCI 912 Voci Preset 64 Voci User

RICEZIONE DI INFORMAZIONI BULK

DA ALTRE APPARECCHIATURE DX7 Voice Edit Buffer, Packed 32 Voice

DX7II Voice Edit Buffer, Packed 32 Voice, una porzione di

Additional Edit Buffer, una porzione di 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).

RICEZIONE DI PARAMETER CHANGE 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

ACCESSORI IN DOTAZIONE Manuale di istruzioni, CD-ROM (1), Floppy disk

^{*} Le specifiche sono soggette a modifica senza alcun preavviso.

Circa il CD-ROM ed il Floppy Disk in dotazione

Sul CD-ROM in dotazione, troverete lo speciale software editing per la PLG150-DX. Il floppy disk in dotazione contiene invece song dimostrative e dati di Voce/ Performance per l'unità "madre".

Per utilizzare il software editing e trasferire i dati di song/ Voce/ Performance alla vostra unità "madre", é necessario un computer (con Windows 95/98) dotato di interfaccia MIDI; il MIDI OUT dell'interfaccia deve essere collegato al MIDI IN dell'unità "madre". Per poter utilizzare il software editing (pag.19), é necessario anche che nel vostro computer sia installato il software XGworks (ver. 3.0 o superiore) o XGworks lite. Per usare il software editing, inserite il CD-ROM nel computer ed avviate la procedura di installazione.

Per riprodurre le song dimostrative e trasferire i dati di Voce/ Performance, é possibile usare qualsiasi software sequence compatibile (es. XGworks/ XGworks lite) o hardware sequencer in grado di trasmettere dati bulk.

Il CD-ROM in dotazione contiene il seguente software:

- **■** DX Easy Editor (pag.19)
- DX Simulator (pag.19)

Il floppy disk in dotazione contiene il seguente software:

■ Song dimostrative

"Many Colors of the DX7 system" (02Colors.MID)

autore: Hirohiko Fukuda (Shofuku)

per: Unità compatibili Modular Synthesis Plug-in System (CS6x, etc.)

Uno dei punti di forza della sintesi FM é la sua capacità di creare in tempo reale complessi sovratoni. In questa song sono usati messaggi di sistema esclusivo in aggiunta alla dinamica, per controllare direttamente l'uscita dei modulatori. Ciò crea una grande varietà di modifica del suono e consente di modellare suoni complessi non ottenibili attraverso il campionamento dell'onda ed i convenzionali filtri.

"The Soul of DX" (12SouIDX.MID)

autore: Minoru Mukaiya (Casiopea)

per: Unità compatibili XG Plug-in (MU128, etc.)

Questa potente song utilizza il suono cristallino della batteria tecno del DX7 e combina i sistemi XG e DX per produrre un suono straordinariamente dinamico.

"le Kia Bara Hein" (12leKia.MID)

autore: Noritaka Ubukata (Shofuku)

per: Unità compatibili XG Plug-in (MU128, etc.)

Il titolo della song significa "Che tipo di magia é questa?" nella lingua Hindi. Contiene la voce che simula un santur (un dulcimer a martelletto) insieme ad un sitar.

"DX Voice" (12Voice.MID)

autore: Noritaka Ubukata (Shofuku)

per: Unità compatibili XG Plug-in (MU128, etc.)

A partire da un suono di piano elettrico, questa song presenta varie voci usate dal DX7 originale. I cambi dinamici producono sottili variazioni nel suono, non ottenibili con il campionamento. Un'altra particolarità è rappresentata dal coro FM (che inizia circa alla misura 43). Provate a mixare questo suono con quello di un vero coro o di una voce umana, ad esempio usando i dati della traccia 1 per suonare un campionatore collegato, ed otterrete un suono di coro ancora più realistico e dinamico.

"Vel&EffectWorks1" (12V_EfW1.MID)

"Vel&EffectWorks2" (12V EfW2.MID)

"DX Short Demo" (12ShtDM.MID)

autore: Yasuhiko Fukuda (Shofuku)

per: Unità compatibili XG Plug-in (MU128, etc.)

Queste song dimostrano l'incomparabile abilità della sintesi FM nell'utilizzo della dinamica per produrre cambiamenti drastici nel suono.

Circa i Floppy Disk in dotazione

"80's Pops" (12Pop80.MID)

autore: Katsumi Nagae (Indecs Inc.)

per: Unità compatibili XG Plug-in (MU128, etc.)

Questa song richiama la scena pop degli anni '80 con synth pad e vari suoni metallici.

"D-Rock" (12DRock.MID)

autore: Katsumi Nagae (Indecs Inc.)

per: Unità compatibili XG Plug-in (MU128, etc.)

Questa song riporta in vita tutte le sonorità rock digitali ed incorpora vari rumori digitali ed effetti FM possibili solo con il DX.

"EP Ballade" (12Ep.MID)

autore: Katsumi Nagae (Indecs Inc.)

per: Unità compatibili XG Plug-in (MU128, etc.)

Se quello che desiderate é una ballata, non c'é nulla di meglio di un piano elettrico DX. La voce della parte di piano elettrico funziona anche con diversi piani elettrici. Provate a suonare la song con voci di piano diverse.

"House" (12House.MID)

autore: Katsumi Nagae (Indecs Inc.)

per: Unità compatibili XG Plug-in (MU128, etc.)

In questa song é simulato il suono tipico della musica house. Vengono riprodotte phrase campionate usando il sistema voci DX. Inoltre, la seconda metà della song contiene il famoso suono metallico DX.

"Jungle" (12Jungle.MID)

autore: Katsumi Nagae (Indecs Inc.)

per: Unità compatibili XG Plug-in (MU128, etc.)

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



Se non sentite alcun suono o se si verificano altri problemi di riproduzione, fate riferimento all'Appendice "Quando la PLG-150DX sembra avere qualche problema".

■ Dati di Voce Plug-in per CS6x/ CS6R/ S80 (Sistema Modular Synthesis Plug-in)

Questi dati di voce Plug-in dispongono di un totale di 64 voci create usando le voci Preset della PLG150-DX. Quando la PLG150-DX viene installata in PLG1, selezionate il file "01PlgVc1.mid"; quando viene installata in PLG2, selezionate il file "01PlgVc2.mid".



Per un elenco completo di queste voci, fate riferimento all'elenco Voci Plug-in riportato sul manuale in inglese.

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

Sono i dati di Performance, che dispongono di un totale di 64 Performance, creati usando le voci Preset della PLG150-DX ("11Perf.MID").



Per un elenco completo di queste performance, fate riferimento all'elenco Performance riportato sul manuale in inglese.

Installare la PLG150-DX

Per informazioni dettagliate circa l'installazione della PLG150-DX , 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-DX . 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-DX .

- Scheda PLG150-DX
- Manuale di istruzioni PLG150-DX
- CD-ROM
- 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-DX 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-DX.

Accessori Richiesti e Raccomandati

Software Music Sequencing XGworks o XGworks lite

Quando usate come software sequence XGworks(lite) Yamaha, potete sfruttare i due programmi di software editing qui di seguito illustrati: DX Simulator e DX Easy Editor. Questi programmi facilitano enormemente l'editing delle voci sulla PLG150-DX.

DX Easy Editor

DX 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-DX . L'editing con DX 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 DX Easy Editor é come usare i controlli di editing della Parte di un generatore sonoro: modifica indirettamente e temporaneamente le voci DX 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 DX e richiamati successivamente. E' possibile anche registrare i continui cambi di parametro in tempo reale, all'interno di una song. Il software DX Easy Editor é contenuto sul CD-ROM in dotazione.

DX Simulator

DX Simulator, come DX 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 DX direttamente dal computer. L'editing é estremamente intuitivo grazie ad una videata di "pannello frontale" virtuale che vi consente di modificare le impostazioni usando pulsanti e slider, proprio come su un vero DX7. E' disponibile anche una speciale finestra Edit List per editare, in modo semplice e veloce, tutti i parametri da una singola chart.

Più completo rispetto a DX Easy Editor, questo software vi permette di accedere a tutti i parametri, le funzioni ed i controlli della PLG150-DX . I parametri modificati possono essere inseriti in una song per automatizzare i cambi di suono oppure salvati su un file DX Cartridge 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 DX Simulator é contenuto sul CD-ROM 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 sul CD-ROM. Per completare l'installazione, cliccate su "Next" o "Yes" e seguite le istruzioni a video.

Avviare DX Easy Editor

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

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



Apparirà la finestra DX Easy Editor.

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

Select DX Part

ÖK

Cancel

Details





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

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

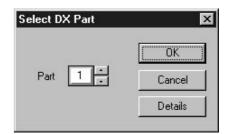
Avviare DX Simulator

- 1 Lanciate XGworks (o XGworks lite).
- 2 Cliccate sul menu "Plug-in" e selezionate "DX Simulator".

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

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

Apparirà la finestra DX Simulator.





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



Per usare DX Simulator, 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-DX (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-DX , 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-DX é stata assegnata a PLG1, impostate la Parte su "16". Se la scheda PLG150-DX é stata assegnata a PLG2, impostate la Parte su "15".

Selezionare le Voci DX (Sistema Modular Synthesis Plug-in)

Quando la PLG150-DX é installata in un sintetizzatore di controllo CS6x, le voci DX 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 DX

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



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.

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 DX-XG riportata sul manuale in inglese.

Editing dei Parametri di Parte DX Native (Sistema Modular Synthesis Plug-in)



- 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) DX 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 DX desiderata, come descritto in "Selezionare le Voci DX" a pag.22.
 - 2 Premete il pulsante EDIT.

Apparirà la videata del menu EDIT.

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

₊0SC Assi9n)	Bank	Number
Elem	№ 083/065	1[MM—Pno 1]

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

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

‡NTV Param)	Carrier1	Carrier2
PLG150-DX	▶+ 00	****

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.



- Per memorizzare su uno strumento compatibile con il sistema Modular Synthesis Plug-in le voci User editate o
 create con il software computer DX Simulator (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 sul manuale in inglese.

Selezione/Editing dei Parametri di Sistema DX

(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.

→MSTR TG)	Vol	NoteShift	Tune
Ses	▶ 127	+ 0 +	0.0c

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

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

<pre>\$PLG1 System)</pre>	BulkBlock	VelCurve
PLG150-DX	▶ 01–32	Normal

3 Usate le manopole C e 2 per selezionare il parametro di sistema DX 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 DX (Sistema XG Plug-in)

Le voci della PLG150-DX 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 DX

1 Impostate il Modo Sound Module su "XG" o "PFM" (Performance).





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-DX" (usando i pulsanti SELECT ◀ / ▶) e premete ENTER.
- Selezionate il parametro Part Assign (usando il pulsante SELECT ◀) e usate i pulsanti VALUE +/- o il dial per modificare il numero Part.



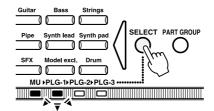
I valori di Part Assign impostabili per il modo XG vanno da 1 a 16, compreso "off"; per il modo Performance invece vanno da 1 a 4, compreso "off".

Premete il pulsante EXIT e tornate al modo Play.

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

3 Abilitate la scheda PLG150-DX per la Parte desiderata.

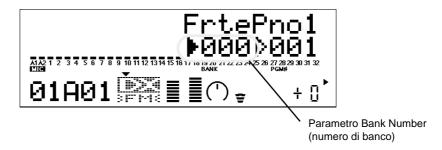
Innanzitutto assicuratevi che sia selezionata la Parte appropriata (usate i pulsanti PART +/-) e premete poi il pulsante SELECT. L'icona della scheda selezionata appare a video ed il LED corrispondente, in basso sul pannello (PLG-1, -2 o -3), lampeggia per qualche istante.



Selezionare le Voci DX (Sistema XG Plug-in)

4 Selezionate il numero di banco desiderato.

Spostate il cursore sul parametro Bank Number usando i pulsanti SELECT ◀ / ▶ e usate i pulsanti VALUE +/- per selezionare il 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.



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.36 del manuale in inglese.

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

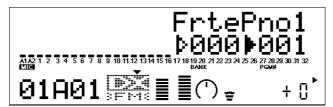
Tutte le voci DX possono essere liberamente editate dal pannello frontale, grazie ai parametri DX Part. Questi stessi parametri possono essere editati da un computer usando il software DX Easy Editor (in XGworks).

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.

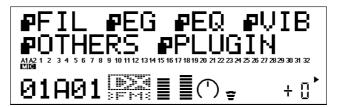


- Le impostazioni di parametro Part non possono essere salvate nel modo Multi Play. Se desiderate salvare l'editing eseguito sul parametro Part, utilizzate il modo Performance o DX Easy Editor. Se desiderate salvare l'editing in una voce, usate il software DX Simulator per editare i parametri di una 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 DX 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.

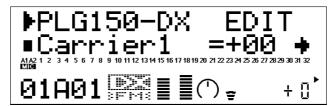


2 Premete il pulsante EDIT per accedere al modo Edit.



3 Selezionate il menu "PLUGIN".

Usate il pulsante SELECT ▶ e premete il pulsante ENTER. Apparirà il menu PLG150-DX 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 +/-].
- **f** Tornate alla videata Play principale.

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

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

I parametri che influenzano tutto il sistema della PLG150-DX 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-DX.

Se \acute{e} installata solo la scheda PLG150-DX , viene già visualizzata l'indicazione "PLG150-DX " ed \acute{e} possibile selezionare la scheda premendo il pulsante [ENTER]. Se nel generatore sonoro sono installate anche altre schede, potrebbe essere necessario selezionare "PLG150-DX ".

Per fare ciò, usate i pulsanti [SELECT ◀ / ▶] e premete poi [ENTER]. Apparirà il menu dei parametri di sistema per la PLG150-DX .



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 DX 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 Feedback Level della voce selezionata é impostato su +2 e voi impostate un valore di "-4", il valore di Feedback Level diventerà "-2". Se lo impostate invece su "+1", il valore diventerà "3". 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 Feedback Level superiori a "+5" non hanno alcun effetto sul suono poiché l'estensione é di -7~+7.

NOTE

- 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.

■ Carrier1 – Carrier6 (Carrier Operator 1 – 6 Level)

Impostazioni: -64 – +63 ("***": non disponibile)

Determina il livello di uscita di ognuno degli operatori portanti (carrier). L'operatore portante produce il suono per la voce. Modificando qui il livello di uscita, si varia il livello della voce. Quando nell'algoritmo é usato più di un portante, viene influenzato anche il timbro della voce.

Con questo parametro i modulatori non possono essere editati; se é selezionato un operatore modulatore, a video appaiono degli asterischi "***" e l'impostazione non può essere modificata. (Per modificare l'operatore modulatore, usate il parametro Modulator1–6 qui di seguito). Il fatto che un operatore sia un modulatore o un portante dipende dall'algoritmo assegnato alla voce selezionata. (Consultate la carta delle configurazioni degli operatori per i 32 algoritmi, riportata a pag.34 del manuale in inglese).

■ Modulator1 - Modulator6 (Modulator Operator 1 - 6 Level)

Impostazioni: -64 - +63 ("***": non disponibile)

Determina il livello di uscita di ognuno degli operatori modulatori (modulator). L'operatore modulatore modula l'operatore sottostante nell'algoritmo. Modificando qui il livello di uscita, si cambia il timbro o la qualità tonale della voce. Livelli più alti generalmente rendono il suono più brillante.

Con questo parametro non possono essere editati i portanti; se é selezionato un operatore portante, a video appaiono degli asterischi "***" e l'impostazione non può essere modificata. (Per modificare l'operatore portante, usate il parametro Carrier1–6 qui di seguito). Il fatto che un operatore sia un modulatore o un portante dipende dall'algoritmo assegnato alla voce selezionata. (Consultate la carta delle configurazioni degli operatori per i 32 algoritmi, riportata a pag.34 del manuale in inglese).

Parametri

■ Feedback

Impostazioni: -7 - +7

Determina il livello del loop di feedback nell'algoritmo. Ogni algoritmo dispone di un operatore feedback in cui il segnale in uscita dell'operatore viene rinviato al suo ingresso. Il Feedback produce armoniche dure o simili al rumore nella voce. La quantità di effetto applicato dipende non solo da questa impostazione ma anche dal livello dell'operatore feedback e dalla sua posizione all'interno dell'algoritmo. (Consultate la carta delle configurazioni degli operatori per i 32 algoritmi, riportata a pag.34 del manuale in inglese)

■ PortaMd (Portamento Mode)

Impostazioni: flw/ftm (Sus-Key P Follow/ Full Time Porta) • rtn/ fgr (Sus-Key P Retain/ Fingered Porta)

Il Portamento é un effetto che produce un passaggio lieve e continuo tra due note (o accordi) con intonazioni diverse. Questo parametro determina il modo in cui viene applicato il portamento e le impostazioni variano a seconda del modo di tastiera selezionato (Mono o Poly).

Quando il modo di tastiera é regolato su Mono, le impostazioni disponibili sono "Fingered Porta" e "Fill Time Porta". Fingered Portamento é il passaggio che si ottiene suonando un legato, cioé suonando più note in successione senza rilasciare la nota precedentemente suonata finché non suona la nota successiva. Full Time Portamento produce un passaggio da una nota a quella successiva anche quando si suona uno staccato (cioé si rilascia una nota prima di suonare quella successiva).

Quando la tastiera é regolata sul modo Poly, le impostazioni disponibili sono "Sus-Key P Follow" e "Sus-Key P Retain". Nel modo "Follow" se suonate una nota o un accordo e poi suonate un'altra nota o accordo, il sustain dalla nota/accordo originale passa all'intonazione della nota/accordo più recentemente suonata. Nel modo "Retain" l'intonazione della nuova nota o accordo sfuma a partire dall'intonazione originale senza interrompere il sustain della nota o accordo originale.

■ PortaStep (Portamento Step)

Impostazioni: 0 - 12 (semitoni)

Determina se l'effetto di Portamento é continuo (impostazione "0") o é un effetto di glissando in cui la sfumatura di intonazione avviene in unità di semitoni (impostazioni "0–12"). Questo effetto é più evidente con una percentuale inferiore e quando due note molto separate sono suonate in successione. Il valore determina la quantità di semitoni di modifica dell'intonazione. Ad esempio, un'impostazione di "1" cambia l'intonazione in unità di semitoni mentre un'impostazione di "12" cambia l'intonazione in salti di ottava.

■ PitBndStep (Pitch Bend Step)

Impostazioni: 0 - 12 (semitoni)

Determina gli incrementi con cui la rotella di Pitch Bend (di una tastiera MIDI collegata) modifica l'intonazione. Un'impostazione di "0" produce un pitch bending leggerissimo. Valori diversi da "0" rappresentano il numero di semitoni a cui l'intonazione "salta" quando viene usata la rotella. Ad esempio, l'impostazione massima di "12" farà in modo che la rotella cambi di un'ottava l'intonazione, in un singolo passaggio.

■ AC4 CC No. (AC4 Controller Assign)

Impostazioni: OFF

MOD (rotella Modulation) BC (Breath Controller) FC (Controller a Pedale) EXP (Pedale di espressione) CAT (Aftertouch di Canale) PB (rotella di Pitch Bend)

Determina quale controller MIDI deve essere usato per controllare EG Bias (quando "AC4CtrPrm1" é impostato su "EGbias").

Quando il parametro Amplitude Modulation Sensitivity di un portate é impostato su un valore diverso da "0", AC4 Controller Assign vi consente di usare il controller selezionato per modificare il volume in tempo reale. Quando il parametro Amplitude Modulation Sensitivity di un portate é impostato su un valore diverso da "0", AC4 Controller Assign vi consente di selezionare il controller per modificare il timbro del suono in tempo reale. Amplitude Modulation Sensitivity può essere editato usando il software editing DX Simulator (pag.19).

■ AC4CtrPrm1 (AC4 Controller Parameter 1)

Impostazioni: Off, EGbias

Determina se il controller AC4 (impostato in "AC4 CC No.") viene usato o meno per controllare EG Bias.

AC4CtrDpt1 (AC4 Controller Parameter Depth)

Impostazioni: -64 - +63

Determina la profondità a cui il controller AC4 influenza EG Bias (quando "AC4CtrPrm1" é impostato su "EGbias"). Valori negativi producono un'azione inversa nel controller; ad esempio, per una rotella di modulazione, EGbias viene modificato muovendo la rotella verso il basso (anziché verso l'alto).

■ RcvDxSysEx (Receive DX System Exclusive)

Impostazioni: OFF, ON

Determina se verranno ricevuti o meno messaggi di sistema esclusivo DX.



Perché possano essere ricevuti messaggi di sistema esclusivo DX, devono essere soddisfatte le seguenti condizioni:

Con VCED, ACED (Parameter change, Bulk Dump) Bulk select: User Bank

RcvDxSysEx: ON

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

Parametri di Sistema DX

■ Part Assign

Impostazioni: 01 – 16, off

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



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

■ BulkBlock

Impostazioni: 01 – 32, 33 – 64

Determina il blocco di memoria voce User (1–32 o 33–64) che verrà usato per il trasferimento di dati bulk a 32 voci da un'unità MIDI esterna o da un computer alla PLG150-DX.

■ Vel Curve (Velocity Curve)

Impostazioni: DX7, Normal, Soft1, Soft2, Easy, Wide, Hard

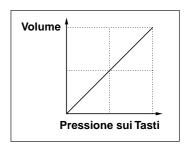
Determina in che modo la dinamica (la forza con cui vengono suonati i tasti) influenza il volume delle voci. Sette diverse "curve" di dinamica preset vi consentono di regolare velocemente la risposta in base alle vostre esigenze.

DX7

Imposta la curva dinamica per DX7 e DX7II.

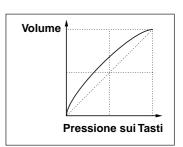
Normal

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



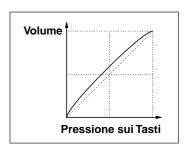
Soft1

Rispetto a "norm", questa curva produce un volume superiore nell'estensione dinamica soft ed é adatta per chi suona con un tocco lieve.



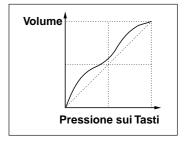
• Soft2

Anche questa curva produce un volume superiore nell'estensione dinamica soft ma é meno pronunciato rispetto a "Soft1".



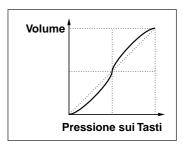
Easy

Questa curva produce un volume superiore nell'estensione dinamica soft ma ha una risposta più stabile e consistente per tutte le estensioni dinamiche diverse dalle curve "soft".



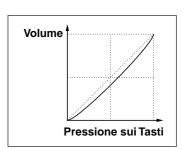
• Wide

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.



Hard

Rispetto a "Normal", questa curva produce un maggior volume nelle estensioni dinamiche forti ed é particolarmente adatta a chi suona con un tocco pesante.



Appendice

Elenco Performance (per MU128/ 100/ 100R)

			.
No.	Nome	Tipo	Descrizione
1	EP Layer	1 FM + 1 AWM	Suono layer di piano elettronico FM simi-
			le al layer DX1
2	Doctor DX	1 FM + 1 AWM	Piano elettronico FM brillante
3	Golden Wires	1 FM + 1 AWM	Dispone dell'anello metallico degli oscilla-
			tori di un piano elettronico
4	SuperConga	1 FM	Il suono percussivo di una conga, ricco
			ed espressivo
5	Tubular	1 FM + 1 AWM	Tubular bells FM. Cambio dinamico non
			ottenibile con FM, aggiunto grazie a
			AWM per un cross fade dinamico
6	New Koto	1 FM	Suono koto con effetto di eco
7	Cello Edge	1 FM + 1 AWM	Violoncello espressivo. Il suono dell'ar-
			chetto é ottenuto con FM, il suono natura-
			le del violoncello con AWM
8	Plasticlav	1 FM + 1 AWM	Un suono plastico aggiunto al tipico clavier.
9	TX Bass	1 FM	Un suono di basso con buona risposta
			dinamica, simile al TX81Z
10	Bachsichord	1 FM + 1 AWM	Clavicembalo sfumato con espressione
			FM e suono realistico AWM
11	That's FM	1 FM + 1 AWM	Un brillante suono d'archi simile al clavier
			FM con molti sovratoni metallici
12	3D Rodes	1 FM + 1 AWM	Un piano elettrico duro con aggiunta di
			effetto phaser
13	Mr. Clav	1 FM + 1 AWM	Un clavier con l'attacco tipico FM ed il
			realismo AWM
14	Snooper Bass	1 FM	Basso con suono distinto adatto a
L			hiphop, rap o dance music
15	Digicomp	1 FM	Suono percussivo FM con una discordanza
			più evidente con l'aumento della dinamica
16	Glasswirl	1 FM	Suono di pad analogico tipo FM, molto
L			espressivo
17	RealAcoustic	1 FM + 1 AWM	Chitarra acustica con corde metalliche. Il
			feeling é FM e la generazione sonora
			naturale é AWM
18	SparkleStabs	1 FM	Suono di pad percussivo brillante con un
			leggero sapore metallico. Adatto a musi-
			ca new age e pop
19	Zed Bass	1 FM	Basso tipo TX81Z con suono di corde
			metalliche
20	CE20 Bass	1 FM	Suono di basso FM simile al CE20
			Yamaha. Adatto per assoli e ensemble
21	Harpist	1 FM	Arpa brillante. Più efficace se suonata
			con glissando
22	Steel Cans	1 FM + 1 AWM	Suono realistico di steel drum
23	Zambeezi	1 FM + 1 AWM	Suono etnico
24	Perkethnic	1 FM + 1 AWM	Batteria etnica. Il rumore viene aggiunto
			in relazione alla dinamica
25	Cembalom	1 FM + 1 AWM	Cembalo (dulcimer) brillante FM con EG
-0	Comparom		tipo DK
26	Smackabass	1 FM	Pesante basso smack FM con distorsore
27	ClockStrikz1	1 FM + 1 AWM	Suono di campana tipo "Big Ben", simile
	G.G.G.H.G.H.		al suono del TX802.
28	DoubleGlock	1 FM + 1 AWM	Voce dual di glockenspiel FM e AWM
29	Stage 73	1 FM + 1 AWM	Piano elettrico con compressore.
23	Jugo / 0		Ondulazione in base alla dinamica
30	HandBells	1 FM + 1 AWM	Campane a mano FM con effetti AWM
31	Xylophone	1 FM + 1 AWM	Xilofono molto naturale
32	Marimboid	1 FM + 1 AWM	Realistica marimba
33	Vivaldi	1 FM + 2 AWM	Violino creato con FM e AWM utilizzabile
	v ivalui		in assoli ed ensemble.
34	Industrial	1 FM + 1 AWM	Basso "industriale" con un suono deciso
34	muustiai		nell'attacco
35	2 FD	1 FM + 1 AWM	Suono FM che sovrappone in layer campa-
35	- 10		ne e piano elettronico, come un DX7II FD
36	Cmprsd Strat	1 FM + 1 AWM	Vivace chitarra elettrica
		1 FM + 1 AWM	Basso upright amplificato con feeling FM
37	Uprighteous	I I I I I AVVIVI	delle corde suonate
38	Chackawacka	1 FM + 1 AWM	Suono percussivo tipico di Chinatown
38	CHACKAWACKA	I FIVI + I AVVIVI	
1			durante il capodanno cinese. Suoni
			discordanti che aggiungono un sapore
- 20	Moodkassis	4 EM . 4 ANA/8 4	metallico e attacco in base alla dinamica Suono FM con sovratoni che danno un
39	Woodknocker	1 FM + 1 AWM	
1			sapore di "legno", un incroco tra una bat-
			teria in legno e le corde di un basso
40	l emple Gongs	1 FM + 1 AWM	Gong FM. Se suonato in modo lieve é
			simile al gong colpito con un martello di
			gomma
41	Kundoon	1 FM + 3 AWM	Suono splittato. La parte destra della
			tastiera suona come gong/ campane suo-
1			nati con un archetto mentre la parte sini-
			stra ha il suono di un dulcimer

No.	Nome	Tipo	Descrizione
42	GS1-ness	1 FM + 1 AWM	Forte suono di comp pad metallico con il
L			chorus del GS1 Yamaha
43	Ice Breath	1 FM + 1 AWM	Potete sentire i suoni del respiro in que-
L		. =	sto flauto dal sapore VL
44	Bronze Lead	1 FM + 1 AWM	Suono monotono metallico
45	Monster Pad	1 FM + 1 AWM	Un suono "drammatico" come di una colon-
			na sonora per questo pad dal sapore FM
46	Aluminum	1 FM + 1 AWM	Forte pad con rumore di organo a canne
L			e sovratoni metallici
47	Bite-a-Synth	1 FM + 1 AWM	Suono di oscillatore metallico FM. Ideale
			per esecuzioni o utilizzato come pad
48	Tinezzz	1 FM + 2 AWM	Piano DX in layer con un pad squillante.
			Aggiunta di chorus
49	Tam-Tam	1 FM + 1 AWM	Suono di gong non accordato. Suonando
			più tasti con energia, si ottengono effetti
			molto particolari
50	Clickorgan	1 FM + 1 AWM	Suono di organo con pesante click plasti-
			co all'attacco
51	FreshSection	1 FM + 3 AWM	Fresca sezione di sax
52	Ascension	1 FM + 2 AWM	Simile ad un incantesimo spezzato
53	Better Days	1 FM + 2 AWM	Suono magico e soprannaturale. Suonate
			una nota per volta
54	Touch me!!	1 FM + 1 AWM	Simile ai vecchi mandolini elettronici
55	Blue Mirror	1 FM + 3 AWM	Campana squillante
56	FlameSwaying		Suono di arpa
57	Spring Bass	1 FM + 3 AWM	Basso syynth con attacco duro
58	Vintage Game	1 FM + 3 AWM	Il cosiddetto suono elettronico
59	From a Home	1 FM + 3 AWM	Il vecchio organo da casa
60	Danger Caves	1 FM + 3 AWM	Il suono più cupo che potete immaginare
61	Afternoon Jam	1 FM + 3 AWM	Chitarra e vibrafono suonati insieme
62	HappyEnd	1 FM + 2 AWM	Vecchio organo. Suonatelo con enfasi
63	Fantasy Songs	1 FM + 3 AWM	Perfetto per song di cartoni animati
64	Relax Square	1 FM + 3 AWM	Voce di synth chorus
65	Coriander	1 FM + 3 AWM	Voce adatta a song etniche
66	Drive Bass	1 FM + 3 AWM	Basso synth con attacco speciale
67	LoFi Clavi	1 FM + 2 AWM	Voce simile al clavier distorto anni '70
68	ColdWater-DX	1 FM + 3 AWM	Una voce con la purezza del DX7
69	HiSpeedBrass	1 FM + 3 AWM	Sezione fiati con feeling stereo
70	Ambient Park	1 FM + 3 AWM	Soft Pad
71	Picked CP	1 FM + 2 AWM	Piano elettrico che suona come un coda
			elettrico con pick
72	Sand Pad	1 FM + 2 AWM	Caldo synth pad con archi DX in layer e
			chorus
73	DX-Brass1	1 FM + 2 AWM	Fiati che enfatizzano l'attacco di tromba
74	DX-Brass2	1 FM + 1 AWM	Fiati con la tensione tipica del DX7
75	Plucked Wow	1 FM	Clavinet DX con auto-wow
76	Plucked EP	1 FM + 2 AWM	Piano elettrico simile ad un arpa
77	Brass Pad	1 FM + 1 AWM	Stile synth analogico per questo brass
			pad
78	Octave Decay	1 FM	Pesante suono di decadimento
79	Slap Bass	1 FM + 1 AWM	Basso slap come solo il DX7 può creare
80		1 FM + 1 AWM	Synth drum etnica
81	Thai Noodles	1 FM + 1 AWM	Suono tipicamente thailandese
82	ElectrcNylon	1 FM + 1 AWM	Nylon guitar suonata con un pickup
83	DX Martenot	1 FM	Voce stile "martenot" per la suspense più
			classica
84	CP80M+DX Ep	1 FM + 1 AWM	Voce con piano CP80M e DX in layer
85	Viscous Bass	1 FM + 1 AWM	Suono di basso synth "colloso"
86	Woody Plucked		Suono plucked con un sapore "legnoso"
87	Arco Strings	1 FM + 1 AWM	Sezione di archi suonati con archetto
88	Matrix	1 FM + 1 AWM	Spesso suono di fiati di synth pad
89	PanFlute	1 FM + 2 AWM	Flauto di pan
90	DigiMute	1 FM + 1 AWM	Simile al mute del DX
91	DigiSlap	1 FM + 1 AWM	Basso synth molto duro
92	SuperDX	1 FM + 1 AWM	Stile di basso slap molto duro
93	Friction	1 FM + 2 AWM	Pad di fiati con sapore molto forte
94	Comped EP	1 FM + 2 AWM	Piano elettrico percussivo
95	Clean Guitar	1 FM + 1 AWM	Chitarra elettrica suonata con amplificato-
"			re per chitarra dotato di chorus
96	Mandolin	1 FM + 1 AWM	Mandolino che ricorda il sapore dei vec-
30	anaomi		chi film in bianco e nero
97	Reed-Lead	1 FM + 1 AWM	Voce solista in stile sax digitale
98	BigBand	1 FM + 2 AWM	Pad tipo SE con un attacco dotata di una
30	gbana		modulazione molto violenta
99	DX-Bang!	1 FM + 2 AWM	Pad tipo SE con un attacco dotato di una
33	יאר המווא:		modulazione molto violenta
100	OrinocoDecay	1 FM + 2 AWM	Suono per arpeggio con attacco simile
100	Chilocopecay		alla marimba; assomiglia ad una chitarra
			usata con un flusso di orinoco
			asata con un nasso al onnoco

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 Sostenuto

Questo messaggio controlla l'on/off del pedale sostenuto. Se il sostenuto viene attivato mentre sta suonando una nota, la nota verrà sostenuta finché non si disattiva il pedale. Se il parametro Multi Part Rcv SOSTENUTO = OFF, la parte non riceverà questo messaggio.

1.2.11 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.

1.2.12 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.

1.2.13 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.

1.2.14 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.

1.2.15 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.

Formato Dati MIDI

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.

1.7 Polyphonic Aftertouch

Questo messaggio trasmette informazioni circa la pressione dopo che il tasto é stato suonato (per singoli numeri di nota). E' possibile controllare la pressione per ogni parte. Questo messaggio influenza le note che stanno attualmente suonando. L'effetto di questo messaggio é determinato dai seguenti parametri Multi Part (vedi schema).

Di default non é presente alcun effetto. Se il parametro Multi Part Rcv POLY 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, SOUND MODULE MODE é impostato su XG e tutti i dati, tranne MIDI Master Tuning, vengono riportati ai valori di default. Questo messaggio non verrà ricevuto se SOUND MODULE MODE é impostato su C/M.

Poiché sono necessari circa 50ms per processare questo messaggio, lasciate un intervallo di tempo sufficiente 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).

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

2.1.3.1 XG System On

Quando viene ricevuto ON, SOUND MODULE MODE si imposta su XG. Poiché sono necessari circa 50ms per processare questo messaggio, lasciate un intervallo di tempo sufficiente prima di inviare il messaggio successivo.

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

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

Formato Dati MIDI

2.1.4 PLG150-DX Native parameter change

Questo messaggio imposta i parametri propri della PLG150-DX . 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.

2.1.4.1 PLG150-DX Native System Parameter change Questo messaggio imposta il blocco PLG150-DX SYSTEM.

2.1.4.2 PLG150-DX Native Part parameter change Questo messaggio imposta il blocco PLG150-DX MULTI PART.

2.1.5 DX Parameter change

2.1.5.1 VCED parameter change Questo messaggio imposta il blocco VCED.

2.1.5.2 ACED parameter change Questo messaggio imposta il blocco ACED.

2.2 Bulk dump

Questa unità usa solo i seguenti messaggi di bulk dump (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>.

Byte Count é indicato dalle dimensioni totale dei dati 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-DX Native Bulk Dump

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

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

2.2.2.2 PLG150-DX Multi Part bulk dump Questo messaggio imposta il blocco PLG150-DX MULTI PART.

2.2.3 DX bulk dump

Address e Byte Count sono indicati nelle tavole <3-n>. Byte Count é indicato dalle dimensioni totali dei dati nelle tavole <4-n>. Bulk Dump viene ricevuto quando l'inizio del blocco é specificato in "Address.

"Block" indica l'unità della stringa dati indicata nelle tavole 3n come "Total Size".

Check sum é il valore che produce un 7 bit inferiore di 0 quando vengono aggiunti DATA ed il Check Sum stesso.

2.2.3.1 VCED bulk dump

Questo messaggio imposta il blocco VCED.

2.2.3.2 ACED bulk dump

Questo messaggio imposta il blocco ACED.

2.2.3.3 VMEM bulk dump

Questo messaggio imposta il blocco VMEM.

2.2.3.4 AMEM bulk dum

Questo messaggio imposta il blocco AMEM.

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-DX si comporterà come se quando vengono ricevuti ALL SOUND OFF, ALL NOTE OFF e RESET ALL CONTROLLERS.

Note pagina 34

Carta degli algoritmi

Note pagina 36

Elenco Voci

NOTE: Le aree vuote delle colonne non producono alcun suono.

E: Numero dell'elemento A: Numero dell'algoritmo B: EG Bias (le voci con questo effetto sono indicate da "*")

Note pagina 40

Elenco Voci

NOTE: Le aree vuote delle colonne producono gli stessi suoni del banco 0 del generatore sonoro XG.

E: Numero dell'elemento A: Numero dell'algoritmo B: EG Bias (le voci con questo effetto sono indicate da "*")

Note pagina 46

Elenco Parametri DX.

Note circa la Carta di Implementazione MIDI a pagina 71

Note: *1 ricevuto se switch = ON

*2 m é sempre trattato come "1", indipendentemente dal suo valore

*3 trasmesso/ ricevuto se exclusive switch = ON

Quando la PLG150-DX sembra avere dei problemi

Quando la PLG150-DX non genera alcun suono o non funziona normalmente, controllate i punti qui di seguito elencati. Quando lo stato attuale delle impostazioni della vostra PLG150-DX non é chiaro, é consigliabile disattivare lo strumento e riattivarlo (riportanto così le impostazioni ai valori di default) e provare a reinserire le impostazioni.

La PLG150-DX non produce alcun suono

- L'MU128 e le apparecchiature di riproduzione (altoparlanti o cuffie) sono impostate correttamente?
- La scheda PLG-150DX é stata montata correttamente nel connettore XG plug-in? Date un'occhiata al manuale del vostro generatore sonoro XG e controllate le indicazioni relative all'installazione della scheda.
- Il volume e l'espressione per la parte selezionata per la voce della PLG150-DX sono regolati ad un livello adeguato?
- Il livello di uscita del portante é impostato su -64? (pag.29)
- Questo difetto potrebbe verificarsi quando le voci sono posizionate nel banco user e vengono editate con DX Simulator. Controllate le impostazioni.

In Multipart Edit, non appare il menu "PLUGIN"

La PLG150-DX é installata correttamente?

L'intonazione non é corretta

- Sono state impostate informazioni di note shift o transpose?
- Questo difetto potrebbe verificarsi quando le voci sono contenute nel banco user ed editate con DX simulator.
 Controllate le impostazioni.

Le note non smettono di suonare

• Poiché EG Release Level (L4) é imposatto per le voci qui di seguito elencate, non smetteranno di suonare anche quando viene ricevuto un messaggio di Note Off. (Lo stesso avviene per la voce User).

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



Se selezionate le voci, il suono si interrompe.

Il vibrato differisce per ogni voce

Ciò avviene perché il modo LFO appropriato é impostato per ogni voce. Quando viene suonato un accordo
con alcune voci, il vibrato viene applicato individualmente per adattare le dinamiche al modo in cui il tasto é
stato suonato. Per altre voci, lo stesso vibrato applicato per le dinamiche del primo tasto suonato, verrà applicato a tutte le note.

Le note suonano in modo diverso ad ogni Note ON

 Per ogni voce é applicato un appropriato oscillator sync e quindi tra gli operatori si verifica uno spostamento di fase (phase shift). A seconda della voce, il suono potrebbe leggermente differire ogni volta che viene suonato un tasto.

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 SOFTWA-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 ► Chitarre-Basso-Audio Professionale-Sintetizzatori

Tutti i giorni dalle 10.00 alle	12.30 ► Tel. 02/93572342
YAMAHA-LINE ► Tastiere Tutti i giorni dalle 14.30 alle	e Elettroniche-Clavinova-Sintetizzatori 17.15 ► Tel. 02/93572760
	fax al numero: > 02/ 93572119
Se avete la posta elettronica (e-m	yline@eu.post.yamaha.co.jp
Cognome	Nome
Ditta/ Ente	
Indirizzo	
CAP Città	Prov.
Tel. Fax	E-mail
Strumento acquistato	
Nome rivenditore	Data acquisto
Per consenso espresso al trattam	
Data	FIRMA



YAMAHA MUSICA ITALIA Spa

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