



PHILIPS



PHILIPS

MSX



User's Guide

GEBRAUCHSANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
GEBRUIKSAANWIJZING
ISTRUZIONI PER L'USO
MODO DE EMPLEO

© 1986 Music Sales Limited

Philips New Media Systems

MUSIC-MODULE
FM SOUND SYNTHESIZER • SOUND SAMPLER • MIDI INTERFACE

English

Section 1

INTRODUCTION

Philips MUSIC MODULE is exciting to use and unique in its simplicity. You don't need to have any musical expertise or knowledge, yet with MUSIC MODULE you can create music ranging from classical to pop in a host of different musical and ethnic styles. MUSIC MODULE is three products in one: a sophisticated FM synthesizer, a SOUND SAMPLER which you can use to record any sound that you require (voice, breaking glass, instrument, dog's bark etc.) and a *MIDI interface which allows your computer to communicate with electronic musical instruments which are equipped with MIDI. By adding the optional external keyboard (see Section 13 CONNECTIONS), you can play up to nine notes at a time; a feature normally found only on hi-tech polyphonic synthesizers. MUSIC MODULE offers a vast range of high quality preset sounds to choose from and with the SOUND SAMPLER you can always add any special sounds that you may require.

*MIDI-Musical Instrument Digital Interface

Section 2

SETTING UP

Connect your MSX computer to the power supply and a TV receiver or monitor as described in the installation manual supplied with your computer.

WARNING
ALWAYS ENSURE THAT YOUR
COMPUTER IS SWITCHED OFF
BEFORE INSERTING OR REMOVING
YOUR PHILIPS MUSIC MODULE
CARTRIDGE

Switch on your TV receiver or monitor and turn up the volume control. Now switch on your computer and after a brief moment the MUSIC MODULE screen appears accompanied by the sound of one of the RIFFS playing. The screen border and all the menu

characters flash in time with the bass line of the accompaniment. Each time your MUSIC MODULE is switched on one of the twenty RIFFS is chosen to play at random. To stop the music simply press the [STOP] key.

To hear the sound of your MUSIC MODULE to best effect you can connect it to an external amplifier (e.g. your HI-FI system). For information on how to do this please refer to Section 13 CONNECTIONS.

Section 3

USING MUSIC MODULE

MUSIC MODULE is designed for simple operation. At the top of the screen is a music stave with a bar containing musical symbols beneath it. At the bottom of the screen on the right is a box containing eight icons and on the left is the MELODY menu.

CONTROLS

On the MELODY menu is a pointer (or cursor) which is normally pointing to RIFF when you start the program. All the selections and controls of MUSIC MODULE can be accessed using this pointer. The pointer can be moved around the screen in three different ways: using the CURSOR control keys, a JOYSTICK or a MOUSE.

CURSOR CONTROL KEYS

The pointer can be moved right, left, up, down or diagonally using the appropriate key or combination of keys.

JOYSTICK

Plug a joystick into PORT 2 and use the joystick to move the pointer left, right, up, down or diagonally.

MOUSE

Plug a mouse into PORT 1 and use the mouse to move the pointer around the screen in any direction.

TO SELECT A MENU

A menu can be selected in two ways, by pressing the appropriate function key ([F1], [F2], [F3] etc., as detailed below) or by using the pointer to point at the appropriate icon and pressing the SPACEBAR (or CLICK joystick or mouse

button). Wherever you see the instruction **CLICK** in this user's guide it means you must press the space bar or **CLICK** the joystick or mouse button. Whenever a Tea cup appears on screen in place of the pointer, it means that the computer is busy. The program is inoperable while this is on screen. The following illustration shows which menu each icon represents.

F1 Melody	F2 Sounds
F3 Drums	F4 Volume Control
F6 Sound Sampler	F7 Special Effects
F8 External	F9 Disk/Tape Operations

TO CHANGE A VALUE OR SELECTION ON A MENU

This can be done in three ways, using the cursor control keys, a joystick or a mouse. Use the cursor control keys to position the pointer over the item you wish to change (e.g. RIFF). Now hold down the SPACEBAR and press the left or right cursor keys to scroll through the options. If you have a joystick plugged into PORT 2, use the joystick to position the pointer over the required item, hold down the joystick button and use the joystick to scroll through the options. If you have a mouse plugged into PORT 1, use the mouse to position the pointer

over the required item, then use the mouse left and right buttons to scroll through the options.

Section 4 MELODY MENU

When you start the program the MELODY menu is on the screen and a randomly selected RIFF is playing. To stop the RIFF press the [STOP] key. The RIFF feature has twenty pre-programmed musical accompaniment arrangements with ethnic styles ranging from disco to Arabian, Hungarian and even Oriental. You can simply listen to these arrangements as they are or by using GLING or MELODY INPUT you can add your own melody to your chosen arrangement. An exciting and unique feature of your MUSIC MODULE is that it will not allow you to play a note which does not harmonise with the accompanying RIFF (unless PRO MODE is selected, see PRO MODE below). This means that your melody will always harmonise with the RIFF. To listen to a different RIFF, scroll through the twenty different RIFFs as described in Section 3 under CONTROLS, until you find the RIFF you want to hear. To start the RIFF press the [SELECT] key.

These are the options available on the MELODY menu:

PRO MODE
START GLING
PLAYBACK
RIFF
TEMPO
MELODY VOLUME

PRO MODE

If PRO MODE is selected ON, you are able to play a wider range of notes when using INPUT MELODY but it also means that it is possible to play notes which do not harmonise with the accompaniment. You can now use your own musical skill to decide which notes sound right with the accompaniment.

GLING

GLING allows you not only to add a melody to your RIFF but will also record your melody exactly as you play it, for subsequent playback. Select the RIFF of

ELEKTR. KLAVIER 1
ELEKTR. KLAVIER 2
SPIELZEUGKLAVIER
HARPSICORD
CELESTE
AKKORDEON
PFEIFENORGEL
ELEKTRON. ORGEL 1
ELEKTRON. ORGEL 2

KURZES SAMPLE 1
KURZES SAMPLE 2
KURZES SAMPLE 3
KURZES SAMPLE 4
LANGES SAMPLE

ANHANG 2

RIFFS

CLASSICAL
FUNKY
SWING
ORIENTAL
MARCH
POP
EURODISCO
EURO-FUNK
COUNTRY
WALTZ
EURORAP
ROCK 'n' ROLL
REGGAE
SCOTTISH
ARABIAN
INDIAN
LATIN
DISCO
SPANISH
HUNGARIAN

ANHANG 3

AUDIO SAMPLE TAPE

SEITE 1
NICHT-MUSIKALISCHE SOUNDS:

AUTOHUPE
KLÄFFENDER HUND
BELLENDER HUND
MUHENDE KUH
KURZ MUHENDE KUH
GÄNSE
ELEFANT
TIGER

DSCHUNGEL
MASCHINENGEWEHR
SCHLEUDERNDES AUTO
BOING NOISE
CHAMPAGNERKORKEN
WOW-BASS/KOSMISCHE WELLE
LITTLE BEN (GLOCKE)
PLING
PLANET X
TROPISCHE VÖGEL
SCHREI

SEITE 2

CELLOS
HIGH STRINGS
ORCHESTRAL STAB I
BRASS SLIDE DOWN
BRASS SLIDE UP
ACOUSTIC GUITAR
ROCK GUITAR
FUZZ GUITAR
CHORUS ELECTRIC GUITAR I
CHORUS ELECTRIC GUITAR II
ACOUSTIC DOUBLE BASS
CHOIR
WOW SYNTH
INDIAN SITAR + TABLA RIFF
MAJESTIC ORGAN
GONG
TIMPANI
KIT DRUMS
TOM
SNARE
BASS DRUMS
CRASH CYMBAL
HI-HAT
DOW SYNTHESIZER
XYLOPHONE
SLAP BASS HI
SLAP BASS LOW
PIANO
PIANO 1 NOTE BASS
PIANO 3 STAB REVERB
HONKY TONK PIANO
SAXOPHONE GROWL
STAB I
SMOOTH
STAB II
ORCHESTRAL STAB II

ANHANG 1

SOUNDS

SYNTH 1
SYNTH 2
SYNTH LEAD
SYNTH SWEEP
SYNTH BASS
MEATY JOB
WAYOUT
WOHLKLANG
ALIEN
GLOCKE
HANDGLOCKE
LÄRM
SPACEBELL
PLINKSTRING
SITAR
BLUESGITARRE
SPANISCHE GITARRE
FUZZ-GITARRE
BANJO
HARFE
MUNDORGEL
BASS
SLAP BASS
ELEKTROBASS
SCHNARRENDER BASS
GLOCKENSPIEL
KOTO
MARIMBA
XYLOPHON
VIBRAPHON
STEELDRUM
BLECHBLÄSER
TROMPETE
POSAUNE
HORN
TUBA
WAH BRASS
BELL BRASS
STREICHER
GEZUPFTE STREICHER
GEIGE
SAXOPHON
KLARINETTE
FLÖTE
PICCOLOFLÖTE
RECORDER
OBOE
FAGOTT
HARMONIKA
DUDELSACK
KLAVIER

your choice before starting to play a melody using GLING. To select GLING move the pointer to START GLING and CLICK. As soon as START GLING is selected the RIFF begins to play. You can now "gling" along with the RIFF by pressing the keys on the second from top row of your computer keyboard. You can either just run your fingers up and down the keys, or play the keys one at a time. Whatever you do sounds great, because the program only allows you to play notes which harmonise with your selected RIFF. Once you have finished, press the [STOP] key. If the RIFF stops playing while you are inputting in GLING mode, this indicates that you have entered the maximum number of notes and that the memory is full.

PLAYBACK

To play back your melody, move the pointer to PLAYBACK and CLICK. While the melody is playing the music notes scroll across the music stave. Any of your compositions can be saved onto diskette or cassette and loaded again later when required. For information on saving to disk or cassette refer to Section 12 DISK/TAPE OPERATIONS. To clear a melody from the memory simply press the [SHIFT] and [CLS/HOME] keys simultaneously.

TEMPO

The selected RIFF can be played faster or slower by altering the tempo. Move the pointer to TEMPO and scroll through the values as described in Section 3 under CONTROLS. A higher number plays the RIFF faster and a lower number plays it slower. The preset tempo value changes according to the RIFF selected and the tempo is variable between 62 and 200.

MELODY VOLUME

To adjust the volume of the melody, move the pointer to MELODY VOLUME and scroll as described in Section 3 under CONTROLS. The volume slider will move right or left to indicate a higher or lower volume.

Section 5 INPUT MELODY

There are two different methods of adding a melody to your chosen RIFF, by using GLING as described in Section 4 MELODY or by using step time input.

To input the melody in step time means that you can input the notes one at a time, as quickly or as slowly as you like.

Across the top of the screen is the music stave. Above and below the music stave, in the centre of the screen, are the note input markers. When the pointer is positioned between these markers, the program is in note input mode. Below the music is the note select bar, with a choice of note lengths ranging from a whole note (semi breve) to a thirty-second note (demi-semi-quaver). At the extreme right of this bar is a rest symbol. Selecting this toggles the note select bar between the note lengths as described and the equivalent rests.

To input a melody, first press the [SHIFT] and [CLS/HOME] keys simultaneously to clear any existing melody then choose the note length you require by pointing the pointer to the note and CLICKING. If you are in doubt which note to choose then select the quarter note (crotchet), which is fourth from the left.

Now position the pointer on the music stave between the note input markers at the place you want the note and CLICK. The note now moves one space to the left allowing you to input the next note. There is no need to select the note length (value) each time unless you want to change it to a longer or shorter note. You may notice that occasionally a note does not stay exactly where you put it on the music stave. This is because the note does not harmonise with the selected RIFF at the position you are trying to place it and the program therefore shifts it to the nearest harmonising position. Continue the note input until you want to

listen to your musical creation.

To listen to your musical creation either press the [SELECT] key, or select the MELODY menu and move the pointer to PLAYBACK and CLICK. Your original musical composition is then played with the selected RIFF accompaniment, while the music scrolls across the screen. To stop the music simply press the [STOP] key.

Altering your melody is easy. In the centre of the screen, just below the music stave are the music scroll arrows. To scroll through the music, move the pointer to the scroll arrows and scroll left or right as described in Section 3 under CONTROLS until the note that you wish to change is located between the note markers.

To replace the note between the note markers, just enter a new note as described above.

To delete the note between the note markers press the [DEL] key on your computer keyboard. Each time you press [DEL], the note between the markers will be deleted and the notes to the right of the note markers will move one place to the left.

To insert a note press the [INS] key. The note markers now change to RED to signify that insert mode is selected. Enter a note as described above and that note will be inserted one place to the left of the note markers and the notes previously to the left will move one space to the left.

The original note between the note markers will not be affected as long as insert mode is activated.

Press [INS] key once more to de-activate insert mode.

To return your melody to the starting point, press the [CLS/HOME] key. To delete the whole melody press the [SHIFT] and [CLS/HOME] keys simultaneously.

To listen to your melody and backing again press the [SELECT] key.

Section 6 SOUNDS

Press the function key [F2] or use the pointer to select the SOUNDS menu. The following options are listed, with an instrument or sound allocated for each option:

MELODY
ACCOM 1
ACCOM 2
ACCOM 3
ACCOM 4
BASS

The sound allocated to a melody, accompaniment, or bass track can be changed WHILST LISTENING TO YOUR COMPOSITION (OR RIFF). To change the sound allocated to a track, move the pointer to the track you want to change and scroll through the sixty different sounds available, as described in Section 3 under CONTROLS, until you find a suitable sound. Once you are satisfied with your sound arrangements, you can adjust the volume level of each track using the VOLUME CONTROL menu, just as you would in a recording studio.

Section 7 DRUMS MENU

SELECT
MANUAL PLAY

SELECT

While listening to a RIFF the sounds of the drums can be changed to any of ten drum sets. To effect a change of drum set, move the pointer to SELECT and scroll through the different options as described in Section 3 under CONTROLS.

MANUAL PLAY

Each set of drums has five different sounds. By selecting MANUAL PLAY these drum sounds can be played on the MSX keyboard. The five sounds are allocated to the following five keys: [TAB] [Q] [W] [E] [R]. The sounds change when a different drum set is selected. To stop MANUAL PLAY press the [STOP] key. (A reminder appears on screen: [STOP] while MANUAL PLAY is in operation).

EXTERNES KEYBOARD

Wenn Sie das als Zubehör lieferbare Keyboard mit dem 20-poligen Stecker besitzen, können Sie dieses an der 20-poligen Buchse des MUSIC MODULES anschließen. Der Stecker läßt sich nur in einer Richtung einstecken.

NF-AUSGANG (AUDIO OUTPUT)

Um die volle Klangfülle des MUSIC MODULES auszunutzen, können Sie es an einen externen Verstärker, z.B. Ihre HiFi-Anlage, anschließen. Zum Anschluß an einen Stereo-Verstärker benötigen Sie ein Kabel mit zwei Cynch-Steckern an einem Ende und einem passenden Stecker für den AUX-Eingang Ihrer HiFi-Anlage bzw. den Eingang Ihres Verstärkers. Verbinden Sie die beiden Cynch-Stecker mit den Ausgangsbuchsen des MUSIC MODULES und den Stecker am anderen Ende mit dem AUX-Eingang Ihrer HiFi-Anlage bzw. dem Eingang Ihres Verstärkers. Die beiden Ausgangsbuchsen des MUSIC MODULES liefern ein identisches Ausgangssignal, so daß das Signal, wenn der Anschluß wie hier beschrieben erfolgt, über beide Kanäle eines Stereoverstärkers wiedergegeben wird. Zum Anschluß eines Monoverstärkers benötigen Sie ein Anschlußkabel mit einem Cynch-Stecker an einem Ende und einem passenden Stecker für den Verstärkereingang am anderen Ende. Verbinden Sie den Cynch-Stecker mit einer der Ausgangsbuchsen am MUSIC MODULE und den Stecker am anderen Ende mit dem Eingang Ihres Verstärkers.

MIDI OUT

Wenn Sie die RIFF's und die Musik aus Ihrem MUSIC MODULE über ein anderes MIDI-Instrument (Synthesizer o.ä.) wiedergeben wollen, benötigen Sie ein MIDI-Verbindungskabel (5-pol Din auf 5-pol DIN). Verbinden Sie das MIDI-Kabel mit der MIDI OUT Buchse am MUSIC MODULE und der MIDI IN Buchse Ihres MIDI-Instruments. Beachten Sie die Bedienungsanleitung Ihres MIDI-Instruments, um es für den Empfang der MIDI-Daten einzustellen.

MIDI IN und MIDI THRU

Diese beiden Buchsen werden beim

MUSIC MODULE nicht benutzt.

Abschnitt 14 TECHNISCHE DATEN

Das MUSIC MODULE besteht aus Hardware und Software, die in einem ROM-Modul zusammengefaßt sind. Das Modul ist mit MSX 1 und MSX 2 kompatibel. Die Haupteigenschaften des Moduls sind:

- A. FM Synthesizer
- B. Sound Sampler
- C. MIDI Interface

TECHNISCHE DATEN:

- Eingebautes Mikrofon:
Frequenzbereich 20 Hz bis 10 kHz
- NF-Eingang 1, MIC-IN:
Cynch-Schaltbuchse,
Eingangsimpedanz $50\text{ k}\Omega\text{m}$,
Eingangsspegel 2 mV — 800 mVss, mit Lautstärkereglер einstellbar.
- NF-Eingang 2, LINE IN:
Cynch-Schaltbuchse,
Eingangsimpedanz 50 kOhm,
Eingangsspegel 400 mV
- 2 NF-Ausgangsbuchsen:
Cynch-Buchsen, Ausgangsspegel 200 mVss
- Keyboard:
20-poliger Keyboard-Anschlußstecker für das als Zubehör lieferbare externe Keyboard
- 3 MIDI-Anschlußbuchsen:
5-polige DIN-Buchsen
MIDI THRU
MIDI IN
MIDI OUT
31,25 K Baud, asynchron, 5 mA Stromschleife

SOUND SAMPLER:

- 8 Bit ADPCM Sound Sampler
Samplingdauer max. 4,6 Sekunden zusammenhängend oder 4 Blocks zu je 1,15 Sekunden
maximale Abtastgeschwindigkeit 16 kHz
unabhängiger 256kBit Samplingspeicher

Abschnitt 13

ANSCHLÜSSE

Auf der linken Seite befinden sich 3 Anschlüsse:

- Eingang für externes Mikrofon (Sound Sampler und Pitch Converter). Cynch-Buchse; das eingebaute Mikrofon wird abgeschaltet.
- Leitungseingang (Sound Sampler und Pitch Converter). Cynch-Buchse; das eingebaute Mikrofon wird abgeschaltet.
- 20-poliger Anschluß für externes Keyboard.

Auf der rechten Seite befinden sich 5 Anschlüsse:

- NF-Ausgangsbuchse (zur HiFi-Anlage
- usw.).
2 Cynch-Buchsen; beide mit Mono-Signal.
- MIDI THRU 5-poliger DIN-Stecker zum Anschluß von Musikinstrumenten mit MIDI-Schnittstelle
- MIDI IN

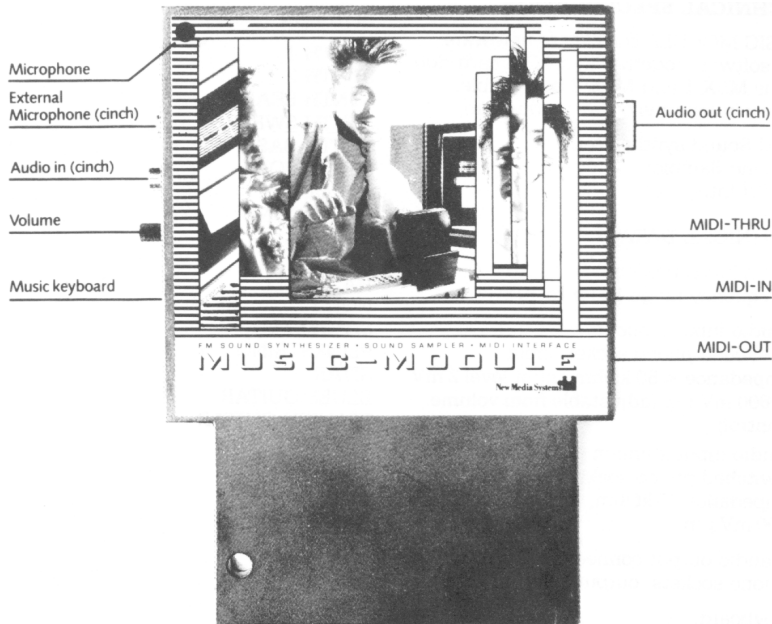
- MIDI OUT (z.B. Synthesizern usw.)

EXTERNES MIKROFON

Ein externes Mikrofon mit einem Cynch-Stecker kann anstelle des eingebauten Mikrofons für den SOUND SAMPLER und die Spezialeffekte angeschlossen werden. Hierbei wird das eingebaute Mikrofon automatisch abgeschaltet.

LEITUNGSEINGANG (LINE INPUT)

Für den SOUND SAMPLER oder die Spezialeffekte können als Tonquellen auch externe Quellen wie Plattenspieler, Tonbandgeräte oder elektrische Gitarren angeschlossen werden. Hierzu benötigen Sie ein Adapterkabel mit einem Cynch-Stecker an einer Seite und einem passenden Stecker für die Tonquelle am anderen Ende. Verbinden Sie den Cynch-Stecker mit dem Leitungseingang am MUSIC MODULE und den Stecker am anderen Ende mit der Ausgangsbuchse der Tonquelle. Hierbei wird das eingebaute Mikrofon automatisch abgeschaltet.



Section 8

VOLUME CONTROL

The volume allocated to melody, accompaniment, or bass track can be changed **WHILST LISTENING TO YOUR COMPOSITION (OR RIFF)**. Press the function key [F4] or use the pointer to select the **VOLUME CONTROL** menu. Similar options are listed as on the **SOUNDS** menu, but the difference is that each track has a volume slider next to it and the **MELODY** volume is excluded while the **DRUMS** volume is included (the **MELODY** volume can be adjusted on the **MELODY** menu). To adjust the volume, move the pointer to the track to be adjusted and scroll as described in Section 3 under **CONTROLS** to adjust the volume slider and obtain the volume you require for each track.

Section 9

SOUND SAMPLER

To select the **SOUND SAMPLER** menu either press function key [F6] or use the pointer and **CLICK**.

Your **MUSIC MODULE** has a built-in microphone, (top left of the fitted cartridge) and a line input, (see Section 13 **CONNECTIONS**), for recording any sounds that you would like to use (voice, musical instrument, breaking glass etc.). Any recorded sound can be played back as it is, at a higher or lower pitch and in a continuous loop (a loop is automatically selected). It can also be used in your **MELODY** and **RIFF** arrangements. The **SOUND SAMPLER** menu provides a choice of four options:

SELECT
RECORD
PLAYBACK
TRIGGER

SELECT

You can record either one long sound "sample" (4.6 seconds) or four short sounds (1.15 seconds). Each of the short sound samples can be different. To select the sampling time, move the pointer to

SELECT and scroll through the options as described in Section 3 under **CONTROLS** and select from **SHORT SAMPLE 1, 2, 3**, or **4** or **LONG SAMPLE**.

TRIGGER LEVEL

The **TRIGGER LEVEL** can be used instead of the **SPACEBAR** to start recording the sample. It acts like a noise "gate" and ensures that only sound above a certain volume will activate the recording. To set the level, move the pointer to the **TRIGGER** marker on the level meter (indicated by a T) and position the marker as described in Section 3 under **CONTROLS**. **TRIGGER LEVEL** operates when **TRIGGER AUTO** is selected (see **TRIGGER** below).

RECORD

To record a sound, move the pointer to **RECORD** and **CLICK**. The screen border now turns blue to tell you that it is ready to record a sound. If you are in the **trigger AUTO** mode (this is the preset mode), recording commences as soon as the sound level exceeds the trigger level and the border colour changes to **RED** while recording is in progress. If you are in **trigger MANUAL** mode (see **TRIGGER** below) you must press the **spacebar** a second time to record, whereupon the screen border turns red. The sensitivity of the microphone can be adjusted by turning the volume control located on the left side of the fitted **MUSIC MODULE** cartridge.

PLAYBACK

To playback the sound you have recorded, move the pointer to **PLAYBACK** and **CLICK**. The sampled sound will play back once, after which the sound can be played on the top two rows of the computer keyboard, higher or lower in pitch. Press [STOP] to stop **PLAYBACK** (a reminder appears on screen).

SAMPLE FINE TUNE To tune your sample sound to the **FM** sound, use the [GRAPH] key and the keys marked [X] and [C] on your computer keyboard. To lower the pitch press the [GRAPH] key and the [X] key, to raise the pitch press the [GRAPH] key and the [C] key.

TRIGGER

This is used to select either trigger AUTO (this is the preset) or trigger MANUAL. Trigger AUTO is used in conjunction with the trigger marker as described under TRIGGER LEVEL. Trigger MANUAL is used when it is necessary to record, for example a continuous sound or a part of a record. To select, position the pointer on TRIGGER and toggle between AUTO and MANUAL as described in Section 3 under CONTROLS.

The recorded sound sample(s) can be allocated to any track on the SOUNDS menu in the same way as any of the preset sounds, but only on one track at a time.

Section 10 SPECIAL EFFECTS

To select the SPECIAL EFFECTS menu press [F7] or use the pointer and CLICK. The following options are then available:

CONVERTER
ECHO TIME
START CONVERTER
START ECHO

CONVERTER

CONVERTER is an effect which changes your voice (or any other sound) up or down in pitch, in real time, as you speak into the microphone. There are ten different effects available, numbered from 1-10, numbers 1-5 lower the pitch (the lower the number the lower the pitch) while numbers 6-10 raise the pitch (the higher the number the higher the pitch). To select the required effect point the pointer to CONVERTER, and scroll through the options as described in Section 3 under CONTROLS.

START CONVERTER

To start the pitch converter, once you have selected the required effect number, simply move the pointer to START CONVERTER and CLICK. To hear the effect, speak or sing into the built-in microphone (or external microphone if fitted). When START CONVERTER is selected the screen will freeze and all controls will become inoperative. To stop the pitch converter, press the [STOP] key

(a reminder appears on screen: [STOP] while the pitch converter is in operation).

ECHO

With this effect MUSIC MODULE enables you to create the impression of being in a large hall or in the mountains. The echo delay time is variable between 25 milliseconds which is a very short delay to 1.25 seconds (except 16 K user RAM computers) which is a very long delay, in the following steps: 25 ms 50 ms 75 ms 100 ms 125 ms 250 ms (16 K user RAM computers) 500 ms 750 ms 1.25 s (32 K user RAM + computers).

ECHO TIME

To select the echo delay time move the pointer to ECHO TIME and scroll through the options as described in Section 3 under CONTROLS.

START ECHO

To start the ECHO effect move the pointer to START ECHO and CLICK. To hear the effect, speak or sing into the built-in microphone (or external microphone if fitted). When START ECHO is selected the screen will freeze and all controls will become inoperative. To stop the ECHO effect, press the [STOP] key (a reminder appears on screen: [STOP] while echo is in operation).

Section 11

EXTERNAL

With the optional external keyboard connected (see Section 13 CONNECTIONS) MUSIC MODULE can be played like a sophisticated synthesizer, with sixty preset sounds, plus any sample sounds from the SOUND SAMPLER.

To select the EXTERNAL menu either press the function key [F8] or use the pointer and CLICK. The following options are then displayed:

KEYBOARD
MIDI
MIDI MODE

KEYBOARD

If you have the optional external keyboard connected, move the pointer to KEYBOARD and select the option ON as

Auswahlmöglichkeiten:

MODE
LOAD (Laden)
SAVE (Speichern)

MODE

Mit dieser Option können Sie wählen, ob Sie ein SAMPLE, eine MELODY oder mit DUAL beides, die Melodie und das Sample laden bzw. speichern wollen. Bringen Sie den Cursor auf MODE und wählen Sie wie im Abschnitt 3 unter BEDIENUNG beschrieben.

LOAD

Wenn Sie eine bereits gespeicherte Datei von Cassette laden wollen, prüfen Sie vorher ob die Cassette an der richtigen Position, also vor der zu ladenden Datei, steht. (Sie sollten mit dem Laden ein Stück vor dem eigentlichen Anfang der zu ladenden Datei beginnen) Bringen Sie den Cursor auf LOAD — und KLICK! Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm:

1. START RECORDER
2. CLICK WHEN READY (KLICK! wenn bereit)

Das Laden dauert einige Minuten, wobei die benötigte Zeit von der Art und Länge der zu ladenden Datei abhängt.

SAVE

Prüfen Sie, bevor Sie eine Datei auf Cassette speichern, ob die Cassette an der richtigen Position steht. Bringen Sie den Cursor auf SAVE — und KLICK! Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm:

1. START RECORDER
2. CLICK WHEN READY (KLICK! wenn bereit)

Das Speichern dauert einige Minuten, wobei die benötigte Zeit von der Art und Länge der zu speichernden Datei abhängt.

Wieviele verschiedene Sounds zugewiesen werden können, hängt von der Leistungsfähigkeit des MIDI-Instruments ab. Um die entsprechende MIDI-Betriebsart zu wählen, bringen Sie den Cursor auf MIDI MODE und wählen zwischen POLY und MONO, wie im Abschnitt 3 unter **BEDIENUNG** beschrieben.

Abschnitt 12

BEDIENUNG VON DISKETTE UND CASSETTE

Um das DISK/TAPE OPERATIONS-Menü anzuwählen, drücken Sie die Funktionstaste [F9] oder bringen den Cursor an die entsprechende Position — und **KLICK!** Das MUSIC MODULE erkennt selbsttätig, ob Ihr Computer ein eingebautes Diskettenlaufwerk hat, oder ob Sie ein externes Laufwerk verwenden. Wenn Sie keine Diskettenstation angeschlossen haben, erscheint automatisch das TAPE OPERATIONS—Menü (siehe **BEDIENUNG DER CASSETTE**).

DISK OPERATIONS

Wenn ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, erscheinen die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

MODE

LOAD FILE (Laden)
SAVE FILE (Speichern)
DELETE FILE (Löschen)

MODE

Mit dieser Option können Sie wählen, ob Sie ein **SAMPLE**, eine **MELODY** oder mit **DUAL** beides, die Melodie und das Sample laden bzw. speichern wollen. Bringen Sie den Cursor auf **MODE** und wählen Sie wie im Abschnitt 3 unter **BEDIENUNG** beschrieben.

LOAD

Wenn Sie bereits gespeicherte Daten von der Diskette laden wollen, bringen Sie den Cursor über **LOAD** — und **KLICK!** Im Bildschirm erscheint eine Liste der Dateien auf der Diskette mit einem Cursor. Bringen Sie den Cursor über die

gewünschte Datei — und **KLICK!** Einen kurzen Augenblick später ist die Datei geladen.

SAVE

Wenn Sie die Daten auf Diskette speichern wollen, bringen Sie den Cursor auf **SAVE** — und **KLICK!** Wenn Sie bereits eine Datei von der Diskette geladen haben, erscheint der Name dieser Datei. Wenn Sie Ihre Datei mit dem gleichen Namen speichern wollen, drücken Sie die Taste [RETURN] oder [ENTER]. Um den Dateinamen zu löschen drücken Sie so oft die Taste [BACKSPACE], bis der Name nicht mehr auf dem Bildschirm steht.

Geben Sie den Namen, unter dem Sie die Datei speichern wollen, ein, und drücken Sie die Taste [RETURN] oder [ENTER]. Nach kurzer Zeit erscheint das DISK OPERATIONS-Menü wieder auf dem Bildschirm, und der Speichervorgang ist abgeschlossen.

DELETE

Um eine Datei von der Diskette zu löschen, bringen Sie einfach den Cursor über **DELETE** — und **KLICK!** Auf dem Bildschirm erscheint eine Liste der Dateien, die sich auf der Diskette befinden mit einem Cursor. Bringen Sie den Cursor über den Namen der Datei, die Sie löschen wollen — und **KLICK!** Das Programm fragt Sie dann nochmals [YES — NO], um sicherzustellen, daß dies wirklich die Datei ist, die Sie löschen wollen. Bringen Sie den Cursor über **YES**, **KLICK!**, und einen Augenblick später ist die Datei gelöscht.

Sie können jede Diskettenoperation durch gleichzeitiges Drücken der Tasten [CTRL] und [STOP] augenblicklich abbrechen.

BEDIENUNG DER CASSETTE

Zur Auswahl des TAPE OPERATION-Menüs drücken Sie die Funktionstaste [F9] oder bringen den Cursor an die entsprechende Position — und **KLICK!** (Wenn Sie ein Diskettenlaufwerk angeschlossen haben, sind alle Bedienungsfunktionen, die mit der Cassette zusammenhängen, nicht ansprechbar.) Auf dem Bildschirm erscheinen die folgenden

described in Section 3 under **CONTROLS**.

MIDI — (Musical Instrument Digital Interface)

This option is used when connecting MUSIC MODULE to a musical instrument which is equipped with MIDI such as a synthesizer. MIDI is a means of communication between electronic musical instruments so that for example a number of synthesizers can be played from one keyboard. MIDI also allows your computer to "drive" a MIDI instrument via MUSIC MODULE'S built-in MIDI interface. This means that instead of using the MUSIC MODULE sound source MUSIC MODULE will play the same music but using the sounds of the MIDI instrument that it is connected to. For instructions on how to connect to MIDI see Section 13 **CONNECTIONS**. To select MIDI ON move the pointer to MIDI and select ON as described in Section 3 under **CONTROLS**. When MIDI ON is selected, there will be no audio output from MUSIC MODULE.

MIDI MODE

There are two different MIDI modes available on MUSIC MODULE: POLY and MONO. All MIDI instruments should be equipped with POLY mode but only a few MIDI instruments are equipped with MONO mode. POLY mode means that all the notes sent to the MIDI instrument will play the same sound which is selected on the MIDI instrument. With MONO mode a number of different sounds channels can be allocated a different sound (the number of different sounds that can be allocated depends on the sophistication of the MIDI instrument). To select the required MIDI mode move the pointer to MIDI MODE and select POLY or MONO as described in Section 3 under **CONTROLS**.

Section 12

DISK/TAPE OPERATIONS

To select DISK/TAPE OPERATIONS press function key [F9] or use the pointer and **CLICK**. MUSIC MODULE will automatically sense if your computer has a disk drive or if you have a separate disk drive connected. If you do not have a disk

drive connected the TAPE OPERATIONS menu will appear (see TAPE OPERATIONS below).

DISK OPERATIONS

If a disk drive is connected the following options are displayed:

MODE
LOAD FILE
SAVE FILE
DELETE FILE

MODE

This option gives you the choice of saving or loading a **SAMPLE**, a **MELODY** or **DUAL** which saves or loads your sampled sound and your melody composition together. Move the pointer to **MODE** and select the required mode as described in Section 3 under **CONTROLS**.

LOAD

To load a previously saved file from disk position the pointer over **LOAD** and **CLICK**. A list of the files contained on the disk appears in a moment with a cursor. Move the cursor over the required file and **CLICK**. In a few moments, the DISK OPERATIONS menu reappears indicating that loading is complete.

SAVE

To save a file onto disk, position the pointer over **SAVE** and **CLICK**. If you have previously loaded a file from disk, the name of that file will appear. To save your file with the same name simply press [RETURN] or [ENTER]. To delete the file name press [BACKSPACE] until the name is deleted.

Type in the name of the file you want to save and press the [RETURN] or [ENTER] key. In a few moments the DISK OPERATIONS menu reappears indicating that saving is complete.

DELETE

To delete a file from the disk, move the pointer to **DELETE** and **CLICK**. A list of the files contained on the disk is displayed with a cursor. To delete a file simply move the cursor over the name of the file to be deleted and **CLICK**. The program will then ask [YES — NO] to make certain that you really want to delete the file. **CLICK** on **YES** and in a few moments the file will be deleted. **CLICK**

on NO to return to DISK OPERATIONS menu.

To abort any disk operation press the [CTRL] and [STOP] keys simultaneously.

TAPE OPERATIONS

To select the TAPE OPERATIONS menu, press function key [F9] or use the pointer and CLICK. (TAPE OPERATIONS are not available if you have a disk drive connected). The following options are displayed:

MODE
LOAD
SAVE

MODE

This option gives you the choice of saving or loading a SAMPLE, a MELODY or DUAL which saves or loads your sampled sound and your melody composition together. Move the pointer to MODE and select the required mode as described in Section 3 under CONTROLS.

LOAD

To load a previously saved file from the tape first ensure that the tape is correctly positioned at the beginning of the data to be loaded. (It is advisable to leave a margin of tape before the data to be loaded). Move the pointer to LOAD and CLICK. Follow the instructions on the screen:

1. START RECORDER
2. CLICK WHEN READY

Loading will take several minutes, the actual time depending on the type and length of file being loaded.

SAVE

To save a file to tape first ensure that the tape is correctly positioned. Move the pointer to SAVE and CLICK. Follow the instructions on screen:

1. START RECORDER
2. CLICK WHEN READY

Saving will take several minutes, the actual time depending on the type and length of file being saved.

Section 13 CONNECTIONS

Left side 3 connectors

- External Microphone Input (Sound Sampler, Echo and Pitch Converter) RCA Phono. (Switches OFF internal microphone).
- Line Input (Sound Sampler, Echo and Pitch Converter) RCA Phono. (Switches OFF internal microphone).
- 20 pin External Keyboard connector.

Right side 5 connectors

- Audio output connectors (to Hi-Fi etc.)
- 2x RCA phono connectors. (2x mono signal).
- MIDI THRU 5 pin DIN connectors. For connection to other MIDI musical instruments
- MIDI IN
- MIDI OUT (e.g. Synthesizers etc.)

EXTERNAL MICROPHONE

An external microphone fitted with an RCA phono plug can be connected for use with the sound sampler or special effects instead of the internal microphone, if required. This automatically disconnects the internal microphone.

LINE INPUT

An external sound source such as a record player, tape recorder, synthesizer or electric guitar can be used with the sound sampler or special effects if required. To do this you must obtain a suitable lead, with an RCA phono connector on one end and a connector suitable for the output connector on the sound source on the other. Connect the RCA phono connector to the LINE INPUT socket on MUSIC MODULE and the connector on the other end to the output socket on the sound source. This automatically disconnects the internal microphone.

EXTERNAL KEYBOARD

If you have the optional external keyboard with the 20 pin connector, it should be plugged into the 20 pin

großen Saals oder ein Echo wie im Gebirge erzeugen. Die Verzögerungszeit des Echos ist zwischen 25 ms für eine sehr kurze Verzögerung und 1.25 Sekunden (außer bei 16 K user RAM – Computern) für eine sehr lange Verzögerung einstellbar in den folgenden Schritten: 25 ms, 50 ms, 75 ms, 100 ms, 125 ms, 250 ms (16 K user RAM – Computer) 500 ms 750 ms 1,25 s (Computer mit 32 K user RAM und mehr).

ECHO TIME

Zur Auswahl der Verzögerungszeit des Echos bringen Sie den Cursor auf ECHO TIME und lassen sich die Auswahlmöglichkeiten anzeigen, wie im Abschnitt 3 unter BEDIENUNG beschrieben.

START ECHO

Um den Echo-Effekt einzuschalten, bringen Sie den Cursor auf START ECHO — und KLICK! Wenn Sie den Effekt hören wollen, sprechen oder singen Sie in das eingebaute Mikrofon bzw., falls angeschlossen, ein externes Mikrofon. Sobald Sie START ECHO gewählt haben, friert der Bildschirm ein und das Gerät nimmt für die Dauer der Funktion keine weitere Eingabe an. Wenn Sie den Echo-Effekt abschalten wollen, drücken Sie die Taste [STOP]; als weitere Hilfe sehen Sie, solange die Funktion aktiviert ist, auf dem Bildschirm den Hinweis [STOP].

Abschnitt 11 EXTERNE GERÄTE

Als Zubehör ist ein extern anschließbares Keyboard lieferbar, mit dem Sie das MUSIC MODULE wie einen professionellen Synthesizer spielen können — mit sechzig voreingestellten Sounds sowie allen erdenklichen Sounds, die Sie mit dem SOUND SAMPLER aufgenommen haben. Näheres zum Anschluß finden Sie im Kapitel 13, ANSCHLÜSSE.

Um das EXTERNAL-Menü anzuwählen, drücken Sie die Funktionstaste [F8] oder bringen den Cursor an die entsprechende Position — und KLICK! Auf dem Bildschirm erscheinen die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

KEYBOARD
MIDI
MIDI MODE

KEYBOARD

Wenn Sie das als Zubehör lieferbare externe Keyboard angeschlossen haben, bringen Sie den Cursor auf KEYBOARD und wählen die Position „ON“, wie im Abschnitt 3 unter BEDIENUNG beschrieben.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface)

Diesen Punkt müssen Sie anwählen, wenn Sie das MUSIC MODULE zusammen mit einem Instrument betreiben wollen, das mit MIDI ausgestattet ist, also z.B. mit einem Synthesizer. MIDI ist eine Technik zur Kommunikation zwischen elektronischen Musikinstrumenten, so daß z.B. mehrere Synthesizer gleichzeitig von einem einzigen Keyboard aus gespielt werden können. Durch MIDI ist es so auch möglich, daß Ihr Computer ein MIDI-Instrument steuert. Dies geschieht über das MIDI-Interface, das im MUSIC MODULE eingebaut ist. Das heißt, daß das MUSIC MODULE in diesem Fall nicht seine eigene Klangquelle benutzt, sondern daß die gleiche Musik über die klangerzeugenden Elemente des angeschlossenen MIDI-Instruments gespielt wird. Genaue Angaben zum Anschluß über MIDI finden Sie im Abschnitt 13, ANSCHLÜSSE. Um MIDI einzuschalten, bringen Sie den Cursor auf MIDI und wählen die Option „ON“, wie im Abschnitt 3 unter BEDIENUNG beschrieben.

MIDI MODE

Unter MIDI sind beim MUSIC MODULE zwei verschiedene Betriebsarten (Modes) wählbar — POLY und MONO. Die meisten MIDI-Instrumente arbeiten mit der Betriebsart POLY, nur wenige mit MONO. In der Betriebsart POLY werden alle Noten, die zum MIDI-Instrument gesendet werden, mit dem gleichen Sound gespielt werden, der auf dem MIDI-Instrument gewählt wurde. In der Betriebsart MONO kann einer Reihe von verschiedenen Kanälen jeweils ein anderer Sound zugewiesen werden.

Aufnahme die Leertaste ein zweites Mal drücken; auch hier wird der Beginn der Aufnahme durch den roten Rand angezeigt. Die Empfindlichkeit des Mikrofons kann mit dem Lautstärkeregler eingestellt werden, der sich bei eingestecktem Modul auf der linken Seite befindet.

PLAYBACK (Wiedergabe)

Wenn Sie die Aufnahme abhören möchten, bringen Sie den Cursor auf **PLAYBACK** — und **KLICK!** Das Sample wird einmal wiedergegeben. Anschließend kann es auf den oberen beiden Reihen der Computertastatur mit höherer oder tieferer Tonlage gespielt werden.

Wenn Sie die Wiedergabe abschalten wollen, drücken Sie die Taste **[STOP]**.

FEINABSTIMMUNG: Wenn Sie die Tonhöhe Ihres Samples mit der des FM-Synthesizers abstimmen wollen, können Sie dies über die Taste **[GRAPH]** und die Tasten **[X]** und **[C]** auf der Tastatur Ihres Computers erreichen. Die Tasten **[GRAPH]** und **[X]** setzen die Tonhöhe herab, die Tasten **[GRAPH]** und **[C]** herauf.

TRIGGER

Hier können Sie die Funktion des Triggers zwischen **AUTO** (der Standardeinstellung) und **MANUAL** (manuell) umschalten. Die Funktion **TRIGGER AUTO** arbeitet mit der Trigger-Marke, wie unter **TRIGGER LEVEL** beschrieben. Die manuelle Trigger-Bedienung ist dann sinnvoll, wenn zum Beispiel ein Ausschnitt aus einem Dauerton oder einem anderen Musikstück von Platte aufgenommen werden soll. Zur Auswahl setzen Sie den Cursor auf **TRIGGER** und schalten zwischen **AUTO** und **MANUAL** um, wie im Abschnitt 3 unter **BEDIENUNG** beschrieben.

Die aufgenommenen Samples können jeder beliebigen Spur im **SOUNDS-MENÜ** zugewiesen werden, genau wie die vorprogrammierten Sounds. Sie können jedoch nicht mehreren Spuren gleichzeitig zugeordnet werden.

Abschnitt 10 SPEZIALEFFEKTE

Das **SPECIAL EFFECTS**-Menü erreichen Sie über **[F7]** oder über den Cursor — und **KLICK!** Auf dem Bildschirm erscheinen die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

CONVERTER (Tonlagenumsetzung)
ECHO TIME
START CONVERTER
START ECHO

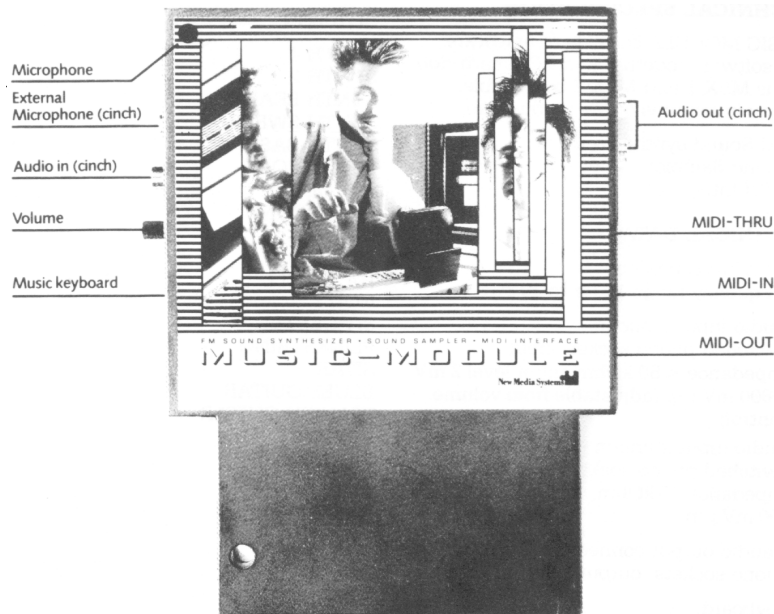
CONVERTER (Tonlagenumsetzung)
CONVERTER ist eine Funktion, mit der Sie die Tonlage Ihrer Stimme oder jeden anderen Klang nach oben oder unten verschieben können — in Echtzeit, während Sie in das Mikrophon sprechen. Es stehen zehn verschiedene Effekte mit den Nummern von 1 bis 10 zur Verfügung. Die Nummern 1 bis 5 setzen die Tonlage herab (je niedriger die Nummern, desto tiefer die Tonlage), während die Nummern von 6 bis 10 die Tonlage heraufsetzen (je höher die Nummer, desto höher die Tonlage). Zur Auswahl des gewünschten Effekts setzen Sie den Cursor auf **CONVERTER** und lassen sich die Auswahlmöglichkeiten anzeigen, wie im Abschnitt 3 unter **BEDIENUNG** beschrieben.

START CONVERTER

Wenn Sie die Nummer des gewünschten Effekts gewählt haben und den Converter einschalten wollen, bringen Sie einfach den Cursor auf **START CONVERTER** — und **KLICK!** Wenn Sie den Effekt hören wollen, sprechen oder singen Sie in das Mikrophon (bzw. ein externes Mikrophon, falls angeschlossen). Wenn der Converter über **START CONVERTER** eingeschaltet wurde, wird der Bildschirm eingefroren und das Gerät nimmt für die Dauer der Funktion keine weitere Eingabe an. Wenn Sie den Pitch Converter wieder abschalten wollen, drücken Sie die Taste **[STOP]**. Zur Erinnerung erscheint auf dem Bildschirm die Anzeige **[STOP]** während der Converter arbeitet.

ECHO

Mit dieser Funktion können Sie mit dem **MUSIC MODULE** die Akustik eines



connector on **MUSIC MODULE**. The connector will only fit one way.

AUDIO OUTPUT

To hear the sound of **MUSIC MODULE** to best effect you can connect it to an external amplifier e.g. HI-FI. To connect to a stereo amplifier you must obtain a lead with two RCA phone connectors and connectors suitable for your HI-FI **AUXILIARY** input or amplifier input. Connect the two RCA phone connectors to the **MUSIC MODULE** output connectors and the connectors at the other end to the **AUXILIARY** input on your HI-FI or amplifier input. The connectors on **MUSIC MODULE** both provide an identical signal so that the sound will be heard through both channels of a stereo amplifier if connected as described. To connect to a mono amplifier you must obtain a lead with one RCA phono connector on one end and a connector suitable for the

amplifier input on the other end. Connect the RCA phono connector to one of the audio output sockets on **MUSIC MODULE** and the connector on the other end to the input on your amplifier.

MIDI OUT

To hear the **MUSIC MODULE** riffs and melodies played through another MIDI instrument (synthesizer etc.) you must obtain a MIDI lead (5 pin DIN to 5 pin DIN). Connect your MIDI lead to the **MIDI OUT** socket on **MUSIC MODULE** and to the **MIDI IN** socket on your MIDI musical instrument. Follow the instructions supplied with your MIDI musical instrument to set it up to receive MIDI information.

MIDI IN and MIDI THRU

These facilities are not used by **MUSIC MODULE**.

Section 14

TECHNICAL SPECIFICATION

MUSIC MODULE consists of hardware and software together in a ROM cartridge and is MSX 1 and MSX 2 compatible. The main features of the product are:

- A. FM Sound synthesizer
- B. Sound Sampler
- C. MIDI Interface

TECHNICAL DATA

- Built in microphone:
Frequency range 20 Hz to 10 kHz
- Audio input 1 mic-in:
Switched phono socket, input impedance <50 kOhm, input level 2 mV – 800 mV p/p (adjustable from volume control).
- Audio input 2 line-in:
Switched phono socket, input impedance 50 kOhm, input level 400 mV p/p.
- 2 audio output connectors:
Phono sockets, output level 200 mV p/p
- Keyboard:
20 pin keyboard connector for optional external keyboard.
- 3x MIDI connectors:
5 pin DIN connectors
MIDI THRU
MIDI IN
MIDI OUT
31.25 K Baud asynchronous communication. 5 mA current loop.

SOUND SAMPLER

- ADPCM 8 bit sound sampling
Sampling time max. 4.6 seconds at one time, or 4 blocks of 1.15 seconds.
Max. sampling rate 16 kHz.
Independent 256 K Bit sound sampling memory.

APPENDIX 1

SOUNDS

SYNTH 1
SYNTH 2
SYNTH LEAD
SYNTH SWEEP
SYNTH BASS
MEATY JOB
WAYOUT
NICE SOUND
ALIEN
BELL
HANDBELL
NOIZY
SPACEBELL
PLINKSTRING
SITAR
BLUES GUITAR
SPANISH GUITAR
FUZZ GUITAR
BANJO
HARP
MOUTH-HARP
BASS
SLAP BASS
ELEC. BASS
RASP BASS
GLOCKENSPIEL
KOTO
MARIMBA
XYLOPHONE
VIBRAPHONE
STEEL DRUM
BRASS
TRUMPET
TROMBONE
HORN
TUBA
WAH BRASS
BELL BRASS
STRINGS
PLUCKED STRINGS
VIOLIN
SAXOPHONE
CLARINET
FLUTE
PICCOLO
BLOCKFLUTE
OBOE
BASSOON
HARMONICA
BAGPIPES
PIANO
ELEC. PIANO 1

sich die Zuordnung der Sounds. Wenn Sie MANUAL PLAY beenden wollen, drücken Sie Taste [STOP] (zur Erinnerung erscheint auf dem Bildschirm, solange MANUAL PLAY aktiviert ist, der Hinweis [STOP]).

Abschnitt 8

VOLUME CONTROL (Lautstärkeregelung)

Sie können das Lautstärkeverhältnis zwischen der Melodie, der Begleitung und der Bassbegleitung verändern, WÄHREND SIE IHRE KOMPOSITION (ODER DAS RIFF) WIEDERGEHEN. Drücken Sie die Funktionstaste [F4] oder wählen Sie mit dem Cursor das VOLUME CONTROL-Menü. Es erscheint eine Liste von Auswahlmöglichkeiten wie im SOUNDS-Menü, wobei jedoch neben jeder Spur ein Schieberegler für die Lautstärke abgebildet wird, der aber nicht die Lautstärke der Melodie betrifft. Stattdessen ist die Lautstärke des Schlagzeugs regelbar. (Die Lautstärke der Melodie kann im MELODY-Menü geregelt werden. Wenn Sie nun die Lautstärkeverhältnisse ändern wollen, bringen Sie den Cursor auf die Spur, bei der Sie die Änderung vornehmen wollen und nehmen die weitere Einstellung vor, wie im Abschnitt 3 unter „BEDIENUNG“ beschrieben.

Abschnitt 9

SOUND SAMPLER

Zur Auswahl des SOUND SAMPLER-Menüs drücken Sie entweder die Funktionstaste [F6] oder bringen den Cursor an die entsprechende Stelle — und KLICK!

Ihr MUSIC MODULE verfügt über ein eingebautes Mikrofon (bei eingestecktem Modul oben links) und einen Leitungseingang (siehe Abschnitt 13, ANSCHLÜSSE, mit dem Sie alle Sounds aufnehmen können, die Sie in Ihrer Musik verwenden wollen (Stimmen, Musikinstrumente, zerspringendes Glas usw.). Jeder dieser aufgenommenen Sounds kann so wiedergegeben werden, wie er ist, oder mit höherer oder tieferer Tonlage (die Funktion Endlosschleife wird automatisch gesetzt). Sie können diese

Sounds ebenso in Ihre Melodie- und RIFF-Arrangements einbeziehen. Das SOUND SAMPLER-Menü enthält vier Auswahlmöglichkeiten:

SELECT
RECORD (Aufnahme)
PLAYBACK (Wiedergabe)
TRIGGER

SELECT

Sie können entweder ein langes „Sample“ (4.6 Sekunden) oder vier kurze „Samples“ (je 1,15 Sekunden) aufnehmen. Jedes der kurzen Samples kann unterschiedlich sein. Zur Auswahl der Dauer bringen Sie den Cursor auf SELECT und lassen sich die Möglichkeiten anzeigen, wie im Abschnitt 3 unter BEDIENUNG beschrieben. Sie haben die Wahl zwischen SHORT SAMPLE (kurz) 1, 2, 3 und 4 oder dem LONG SAMPLE (lang).

TRIGGER LEVEL

Statt mit der Leertaste kann die Aufnahme auch über eine Pegelschwelle (TRIGGER LEVEL) gestartet werden. Diese Funktion arbeitet ähnlich wie ein Noise Gate und löst die Aufnahme erst oberhalb eines vorher festgelegten Pegels aus. Zur Einstellung dieses Pegels bringen Sie den Cursor auf die TRIGGER-Marke des Aussteuerungsmessers (durch ein „T“ dargestellt) und verschieben die Marke wie in Abschnitt 3 unter „BEDIENUNG“ beschrieben. Der Trigger arbeitet dann, wenn die Funktion TRIGGER AUTO gewählt wurde (siehe unter TRIGGER).

RECORD (Aufnahme)

Um einen Sound aufzunehmen, bringen Sie den Cursor auf RECORD — und KLICK!. Die Farbe des Bildschirmrandes wechselt nach blau, als Hinweis darauf, daß das Gerät aufnahmebereit ist. Wenn Sie die Betriebsart TRIGGER AUTO gewählt haben (dies ist außerdem die Standardeinstellung), so beginnt die Aufnahme, sobald der Signalpegel die Triggerschwelle übersteigt. Mit Beginn der Aufnahme wird der Bildschirmrand rot. Wenn Sie in der Betriebsart TRIGGER MANUELL arbeiten (siehe unter TRIGGER), müssen Sie zum Starten der

Wenn Sie die Note zwischen den Zeigern austauschen wollen, geben Sie einfach eine neue Note, wie oben beschrieben, ein.

Wenn Sie die Note zwischen den Zeigern löschen wollen, drücken Sie die Taste [DEL] auf der Tastatur Ihres Computers. Jedes Mal, wenn Sie die Taste [DEL] drücken, wird die Note zwischen den Zeigern gelöscht und die Noten rechts von den Zeigern springen um eine Position nach links.

Wenn Sie eine Note zwischen den Zeigern einfügen wollen, drücken Sie die Taste [INS]. Die Pfeile sind nun ROT, um anzuzeigen, daß Sie sich im Einfüge-Modus befinden. Geben Sie eine Note wie gewohnt ein, und sie wird links von den Zeigern eingefügt. Die Note links von den Zeigern springen um eine Position nach links. Die Note zwischen den Zeigern wird, solange der Einfügemodus aktiv ist, nicht verändert.

Zum Abschalten des Einfügemodus drücken Sie nochmals die Taste [INS].

Wenn Sie zum Anfang Ihrer Melodie zurückkehren wollen, drücken Sie die Taste [CLS/HOME]. Wenn Sie die gesamte Melodie löschen wollen, drücken Sie die Tasten [SHIFT] und [CLS/HOME] gleichzeitig.

Wenn Sie zum Anfang Ihrer Melodie zurückkehren und sofort wieder mit der Wiedergabe beginnen wollen, drücken Sie die Taste [SELECT].

Abschnitt 6 SOUNDS

Drücken Sie die Funktionstaste [F2] oder wählen Sie das SOUNDS-Menü mit dem Cursor. Der Bildschirm zeigt die

folgenden Auswahlmöglichkeiten, wobei jedem Punkt ein Instrument bzw. Sound zugeordnet ist.

MELODY
ACCOM 1
ACCOM 2
ACCOM 3
ACCOM 4
BASS

Sie können die Zuordnung der Sounds zur Melodie, zur Begleitung oder zur Bassbegleitung ändern, WÄHREND SIE DER WIEDERGABE IHRER KOMPOSITION (ODER DES RIFF's) ZUHÖREN. Wenn Sie einer Spur (Stimme) einen anderen Sound zuordnen wollen, bringen Sie den Cursor auf die Spur, bei der Sie die Änderung vornehmen wollen, und lassen sich die Liste der 60 verschiedenen möglichen Sounds anzeigen. Hierzu gehen Sie vor, wie im Abschnitt 3 unter BEDIENUNG beschrieben. Wenn Sie mit dem Arrangement der Sounds zufrieden sind, können sie anschließend mit dem Menü VOLUME CONTROL die Lautstärke jeder einzelnen Spur in der gleichen Weise einstellen, wie dies im Tonstudio möglich ist.

Abschnitt 7 DRUMS-Menü (Schlagzeug)

SELECT
MANUAL PLAY

SELECT

Während Sie die Wiedergabe eines RIFF's hören, können Sie den Klang des Schlagzeugs aus zehn Sounds auswählen. Wenn Sie den Sound der Schlagzeugbegleitung ändern wollen, bringen Sie den Cursor auf SELECT und lassen sich die verschiedenen Möglichkeiten anzeigen, wie in Abschnitt 3 unter „BEDIENUNG“ beschrieben.

MANUAL PLAY (manuelles Spiel)

Jedes dieser Schlagzeuge besteht aus fünf verschiedenen Sounds. Wenn Sie MANUAL PLAY wählen, können Sie die einzelnen Bestandteile des Schlagzeugs auf der Tastatur Ihres Computers spielen. Hierzu benutzen Sie die fünf Tasten: [TAB], [Q], [W], [E] und [R]. Wenn ein anderes Schlagzeug gewählt wird, ändert

ELEC. PIANO 2
TOY PIANO
HARPSICHOARD
CELESTA
ACCORDION
PIPE ORGAN
ELEC. ORGAN 1
ELEC. ORGAN 2
SHORT SAMPLE 1
SHORT SAMPLE 2
SHORT SAMPLE 3
SHORT SAMPLE 4
LONG SAMPLE

APPENDIX 2

RIFFS

CLASSICAL
FUNKY
SWING
ORIENTAL
MARCH
POP
EURODISCO
EURO-FUNK
COUNTRY
WALTZ
EURORAP
ROCK 'n' ROLL
REGGAE
SCOTTISH
ARABIAN
INDIAN
LATIN
DISCO
SPANISH
HUNGARIAN

APPENDIX 3

AUDIO SAMPLE TAPE

SIDE 1

NON MUSICAL SOUNDS

CAR HORN
DOG-YAP
DOG-BARK
COW-MOO
COW-SHORT MOO
GEESE
ELEPHANT
TIGER
JUNGLE
MACHINE GUN
CAR SKID
BOING NOISE

CHAMPAGNE CORK
WOW BASS/COSMIC WAVE
LITTLE BEN (BELL)
PLINK
PLANET X
TROPICAL BIRDS
SCREAM

SIDE 2

CELLOS
HIGH STRINGS
ORCHESTRAL STAB I
BRASS SLIDE DOWN
BRASS SLIDE UP
ACOUSTIC GUITAR
ROCK GUITAR
FUZZ GUITAR
CHORUS ELECTRIC GUITAR I
CHORUS ELECTRIC GUITAR II
ACOUSTIC DOUBLE BASS
CHOIR
WOW SYNTH
INDIAN SITAR + TABLA RIFF
MAJESTIC ORGAN
GONG
TIMPANI
KIT DRUMS
TOM
SNARE
BASS DRUMS
CRASH CYMBAL
HI-HAT
DOW SYNTHESIZER
XYLOPHONE
SLAP BASS HI
SLAP BASS LOW
PIANO
PIANO 1 NOTE BASS
PIANO 3 STAB REVERB
HONKY TONK PIANO
SAXOPHONE GROWL
STAB I
SMOOTH
STAB II
ORCHESTRAL STAB II

Nederlands

Deel 1

INLEIDING

De PHILIPS MUSIC MODULE is opwindend in het gebruik en uniek door zijn eenvoud. U heeft geen muzikale kennis of ervaring nodig om met de MUSIC MODULE muziek te creëren van klassiek tot pop in een veelvoud van verschillende muzikale stijlen. De MUSIC MODULE is eigenlijk drie producten in één: een hoogwaardige FM-synthesizer, een SOUND SAMPLER, waarmee u ieder geluid kunt opnemen en aan uw muzikale creatie kunt toevoegen (stem, brekend glas, instrument, blaffende honden, etc.), en een MIDI* interface, waardoor uw computer kan samenspielen met andere elektronische muziekinstrumenten, die met MIDI zijn uitgerust. Wanneer u het externe toetsenbord aansluit (zie deel 13 AANSLUITINGEN), kunt u tot negen tonen gelijktijdig spelen, een eigenschap die men normalerwijze slechts bij hoogwaardige polyfonische synthesizers aantreft. De MUSIC MODULE biedt u de keuze uit een breed spectrum van kwalitatief hoogwaardige voorgeprogrammeerde sounds, en bovendien kunt u met de SOUND SAMPLER altijd ieder gewenst speciaal geluid toevoegen.

*MIDI — MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE

Deel 2

INSTALLEREN

Verbind uw MSX computer met het lichtnet en sluit een TV-ontvanger of monitor aan, zoals beschreven in uw computer gebruiksaanwijzing.

**WAARSCHUWING
ZORG ERVOOR DAT UW COMPUTER
ALTIJD UITGESCHAKELD IS
WANNEER U UW PHILIPS MUSIC
MODULE IN DE COMPUTER PLAATST
OF VERWIJDERT**

Plaats de PHILIPS MUSIC MODULE in slot 1 of 2 van uw MSX computer. Schakel uw TV-ontvanger of monitor in en draai het volume open. Schakel nu uw

computer in en na enkele ogenblikken verschijnt het MUSIC MODULE beeld begeleid door een der RIFFS. Het scherm verandert van kleur op de maat van de muziek iedere keer wanneer uw MUSIC MODULE wordt ingeschakeld, speelt deze willekeurig één van de twintig RIFFS. Om de muziek te stoppen drukt u eenvoudig de [STOP] toets in.

Om het geluid van uw MUSIC MODULE volledig tot uiting te laten komen, kunt u hem op een externe versterker aansluiten (b.v. uw HI-FI installatie). Informatie over de aansluitingen vindt u in Deel 13 AANSLUITINGEN.

Deel 3

HET GEBRUIK VAN DE MUSIC MODULE

De MUSIC MODULE is voor eenvoudig gebruik ontworpen. Aan de bovenkant van het beeldscherm bevindt zich een notenbalk, met daaronder een balk die muzikale symbolen bevat. Aan de onderkant rechts is een vierkant met acht symbolen en links het MELODY menu.

BEDIENING

Op het MELODY menu staat een cursor (pijl) die naar RIFF wijst wanneer u het programma start. Alle keuze- en controlemogelijkheden van de MUSIC MODULE kunnen worden aangesproken door deze cursor te gebruiken. De cursor kan op drie verschillende manieren over het scherm worden bewogen: door gebruik van de cursor bedieningstoetsen, een joystick of een muis.

CURSOR BEDIENINGSTOETSEN

De cursor kan naar links, rechts, boven, onder of diagonaal bewogen worden door de overeenkomstige toets of combinatie van toetsen te gebruiken.

JOYSTICK

Sluit een joystick op PORT 2 aan, en gebruik deze om de cursor naar links, rechts, boven, onder of diagonaal te bewegen.

MUIS

Sluit een muis op PORT 1 aan, en gebruik

RIFF ab und kann in einem Bereich zwischen 62 und 200 frei eingestellt werden.

MELODY VOLUME (Lautstärke der Melodie)

Wenn Sie die Lautstärke der Melodie verändern möchten, bringen Sie den Cursor auf MELODY VOLUME und lassen Sie sich die möglichen Werte anzeigen, wie in Abschnitt 3 unter BEDIENUNG beschrieben. Der im Bildschirm gezeigte Lautstärke-Schieber bewegt sich nach rechts oder nach links und zeigt so die höhere bzw. niedrigere Lautstärke an.

Abschnitt 5

EINGABE DER MELODIE

Sie haben zwei verschiedene Möglichkeiten, dem gewählten RIFF eine Melodie hinzuzufügen: entweder über GLING, wie im Abschnitt 4, „MELODIE“, beschrieben, oder mit schrittweiser Eingabe.

Die schrittweise Eingabe der Melodie bedeutet, daß Sie die Noten, eine nach der anderen, so schnell oder so langsam eingeben können, wie Sie wollen.

Oben im Bildschirm befinden sich Notenlinien. Oberhalb und unterhalb der Notenlinien, in der Mitte des Bildschirms, sehen Sie die Noteneingabe-Zeiger. Wenn der Cursor zwischen diesen Zeigern steht, befindet sich das Programm im Eingabemodus. Unterhalb der Notenlinien sehen Sie auf einer Linie die Auswahl möglicher Notenwerte, von der ganzen Note bis zur Zweihunddreißigstel. Ganz rechts auf dieser Linie steht ein Pausenzeichen. Wenn dieses Pausenzeichen gewählt wird, erscheinen auf dieser Auswahlzeile die entsprechenden Pausenlängen, nach nochmaliger Anwahl wieder die Notenwerte.

Zur Eingabe einer Melodie drücken Sie zuerst die Tasten [SHIFT] und

[CLS/HOME] gleichzeitig, um eine möglicherweise noch im Speicher stehende Melodie zu löschen und wählen nun die gewünschte Notendauer, indem Sie den Cursor auf die Note bringen — und KLICK! Wenn Sie sich über die Notendauer noch nicht sicher sind, wählen Sie zuerst die Viertelnote, also die Vierte von links.

Bringen Sie den Cursor nun auf den Notenlinien an die Stelle zwischen den Noteneingabe-Zeigern, in die gewünschte Position — und KLICK! Die Note bewegt sich nun um einen Schritt nach links, und Sie können die nächste Note eingeben. Bei den nächsten Noten brauchen Sie die Notendauer (den Notenwert) nur dann neu zu wählen, wenn Sie eine längere oder kürzere Note benötigen. Sie werden bemerken, daß eine Note zuweilen nicht genau in der Höhe plaziert wird, in der Sie sie eingesetzt haben. Das ist dann der Fall, wenn sie nicht mit dem gewählten RIFF harmoniert, und das Programm sie daher von sich aus in die nächste mögliche Position bringt. Fahren Sie mit der Eingabe fort, bis Sie Ihre Komposition hören wollen. Dazu drücken Sie entweder die Taste [SELECT] oder gehen in das MELODY-Menü, bringen den Cursor auf PLAYBACK — und KLICK! Ihre Komposition wird nun mit der gewählten Begleitung (RIFF) wiedergegeben. Gleichzeitig bewegen sich die entsprechenden Noten auf den Notenlinien über den Bildschirm. Zum Abbrechen der Wiedergabe drücken Sie einfach die Taste [STOP].

Sie können Ihre Melodien sehr einfach verändern. In der Mitte des Bildschirms gleich unter den Notenlinien, sehen Sie die Notenverschiebepfeile. Wenn Sie die Noten durch den Bildschirm laufen lassen wollen, bringen Sie den Cursor auf diese Pfeile und lassen Sie die Noten durchlaufen, wie in Abschnitt 3 unter BEDIENUNG beschrieben, bis Sie an der Note angekommen sind, die Sie ändern wollen.

Abschnitt 4

Das MELODY-MENÜ

Wenn Sie das Programm starten, erscheint das MELODY-Menü auf dem Bildschirm und Sie hören eines der zwanzig vorprogrammierten RIFFS. Wenn Sie die Wiedergabe anhalten wollen, drücken Sie die Taste [STOP]. Unter der Funktion RIFF finden Sie zwanzig vorprogrammierte Arrangements in verschiedenen Musikrichtungen: von Disco-Sound über Zigeunermusik bis hin zu orientalischen Klängen. Sie können diese Arrangements nun wiedergeben, wie sie sind, oder mit den Funktionen GLING oder MELODY INPUT diese Arrangements um Ihre eigenen Melodien bereichern. Zu den erstaunlichen und einzigartigen Möglichkeiten Ihres MUSIC MODULEs gehört, daß es keine Note als Eingabe annimmt, die nicht mit dem gewählten RIFF harmoniert (es sei denn, Sie haben die Funktion PRO MODE gewählt, Erklärungen hierzu im weiteren Text). Das heißt, daß Ihre Melodie immer mit dem RIFF harmoniert. Wenn Sie ein anderes RIFF hören wollen, sehen Sie die 20 verschiedenen RIFF's durch, wie im Abschnitt 3 BEDIENUNG beschrieben, bis Sie das RIFF gefunden haben, das Sie hören möchten. Um die Wiedergabe zu starten drücken Sie die Taste [SELECT].

Im MELODY-Menü haben Sie die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

PRO MODE
START GLING
PLAYBACK (Wiedergabe)
RIFF
TEMPO
MELODY VOLUME (Lautstärke der Melodie)

PRO MODE

Die Wahl von PRO MODE (ON) ermöglicht Ihnen ein größeres Notenspektrum als die Wahl von INPUT MELODY, was jedoch heißt, daß Sie nun auch Noten spielen können, die nicht mit der Begleitung harmonieren.

GLING

Mit GLING können Sie nicht nur Ihrem RIFF eine Melodie hinzufügen, sondern diese Melodie wird außerdem, während

Sie sie spielen, genau so aufgezeichnet und kann später wiedergegeben werden. Bevor Sie mit GLING eine Melodie spielen wollen, müssen Sie erst das gewünschte RIFF auswählen. Um GLING einzuschalten, bringen Sie den Cursor auf START GLING — und KLICK!. Sobald START GLING gewählt ist, beginnt die Wiedergabe des RIFF's. Sie können nun ganz einfach eine Melodie zu dem RIFF spielen, indem Sie die Tasten in der zweiten Reihe von oben auf Ihrer Computer-Tastatur benutzen. Sie können nun einfach Ihre Finger auf den Tasten auf- und abwärts laufen lassen, oder jeweils eine beliebige Taste drücken. Sie erzeugen auf jeden Fall ein wohlklingendes Musikstück, da das Programm nur solche Töne als Eingabe annimmt, die mit der gewählten Begleitung harmonieren. Wenn Sie Ihr Stück zuende gespielt haben, drücken Sie die Taste [STOP]. Wenn die Wiedergabe des RIFF's während der Eingabe mit GLING abbricht, heißt das, daß Sie die maximal mögliche Anzahl an Noten eingegeben haben; der Speicher ist voll.

PLAYBACK (Wiedergabe)

Wenn Sie Ihre Melodie nun wiedergeben möchten, bringen Sie den Cursor auf PLAYBACK — und KLICK!. Während die Musik gespielt wird, laufen die entsprechenden Noten auf den Notenlinien vorbei. Sie können jede einzelne Komposition auf Diskette oder Cassette speichern und später wieder in den Computer laden. Nähere Angaben zum Speichern auf Diskette bzw. Cassette finden Sie im Abschnitt 12, „BEDIENUNG VON DISKETTE UND CASSETTE“. Um eine Melodie aus dem Speicher zu löschen, drücken Sie einfach gleichzeitig die Tasten [SHIFT] und [CLS/HOME].

TEMPO

Durch Verändern des TEMPO's kann das gewählte RIFF schneller oder langsamer wiedergegeben werden. Bringen Sie den Cursor auf TEMPO, und lassen Sie sich die Werte, wie in Abschnitt 3 unter BEDIENUNG beschrieben, einzeln anzeigen. Bei einer höheren Zahl wird das RIFF schneller, bei einer niedrigeren Zahl langsamer. Der vorgegebene Wert für das TEMPO hängt vom gewählten

deze om de cursor over het scherm te bewegen in iedere gewenste richting.

HET KIEZEN VAN EEN MENU.

Een menu kan op twee verschillende manieren worden gekozen: door op de overeenkomstige funktietoets te drukken ([F1], [F2], [F3], etc., zoals hieronder wordt beschreven), of door de cursor naar het gewenste symbool te brengen en vervolgens de spatiebalk in te drukken (of de toets op de joystick of muis). Overal in deze beschrijving waar u CLICK aantreft, betekent dit dat u op de spatiebalk of op de toets op de joystick of op de muis moet drukken. Wanneer in plaats van de cursor een theekopje op het scherm verschijnt, betekent dit, dat de computer bezig is. Zolang dit teken op het scherm is, is het programma buiten werking. De navolgende illustratie toont u welk menu bij welk symbool hoort:

F1 Melody	F2 Sounds
F3 Drums	F4 Volume Control
F6 Sound Sampler	F7 Special Effects
F8 External	F9 Disk/Tape Operations

VERANDEREN VAN PARAMETERS OF KEUZE IN EEN MENU

Dit kan op drie verschillende manieren geschieden: door gebruik van de cursortoetsen, joystick of muis. Gebruik de cursortoetsen om de cursor op het onderwerp dat u wilt veranderen te plaatsen (b.v. RIFF). Houd nu de spatiebalk ingedrukt en druk de linker of rechter cursortoets in om de keuzemogelijkheden te doorlopen. Wanneer u een joystick aan PORT 2 heeft aangesloten, gebruik deze dan om de cursor op het gewenste onderwerp te plaatsen. Houd de joystick knop ingedrukt en loop de keuzemogelijkheden door. Wanneer u een muis aan PORT 1 heeft aangesloten, gebruik dan de linker en rechter muis knoppen om de keuzemogelijkheden te doorlopen.

Deel 4

MELODY MENU

Wanneer u het programma start verschijnt het MELODY menu op het scherm, en een willekeurig gekozen RIFF speelt. Om de RIFF te stoppen, druk de [STOP] toets in. De RIFF sectie heeft twintig voorgeprogrammeerde muzikale begeleidingsarrangementen met stijlen uiteenlopend van disco tot Arabisch, Hongaars en zelfs Oosters. U kunt eenvoudig naar deze arrangementen luisteren zoals ze zijn, of door GLING of MELODY INPUT te gebruiken zelf uw eigen melodie aan het gekozen arrangement toevoegen. Een opwindende en unieke eigenschap van uw MUSIC MODULE is, dat het onmogelijk is een noot te spelen die niet harmonieert met het begeleidende RIFF (tenzij PRO MODE is ingeschakeld, zie PRO MODE hieronder). Dit betekent dat uw melodie altijd bij het RIFF past. Om een andere RIFF te horen loopt u de twintig verschillende RIFFS door, zoals beschreven in Deel 3 onder BEDIENING, totdat u die RIFF gevonden heeft die u wilt horen. Om RIFF te starten drukt u de [SELECT] toets in.

Dit zijn de mogelijkheden die op het MELODY menu ter beschikking staan:

PRO MODE
START GLING
PLAYBACK

RIFF
TEMPO
MELODY VOLUME

PRO MODE

Wanneer PRO MODE is ingeschakeld, heeft u de mogelijkheid een breder scala noten te spelen bij MELODY INPUT (zie deel 5), maar het betekent ook dat het mogelijk is noten te spelen die niet met de begeleiding harmoniëren. U kunt nu uw eigen muzikale vakmanschap laten beslissen welke noten bij de begeleiding passen.

GLING

GLING biedt u niet alleen de mogelijkheid een melodie aan uw RIFF toe te voegen, maar neemt uw melodie precies op zoals u haar speelt, om die later weer te kunnen terugspelen. Voordat u met GLING begint te spelen eerst het door u gewenste RIFF kiezen. Om GLING te kiezen brengt u de cursor naar START GLING. Zodra START GLING is gekozen, begint het RIFF te spelen. U kunt nu met het RIFF meespelen door op de toetsen op de tweede rij van boven op uw computer-toetsenbord te drukken. U kunt óf eenvoudig uw vingers over de toetsen laten glijden, óf de toetsen één voor één indrukken. Wat u ook doet, het klinkt fantastisch omdat het programma u slechts toestaat noten te spelen die harmoniëren met het door u gekozen RIFF. Wanneer u klaar bent drukt u de [STOP] toets in. Wanneer de RIFF ophoudt te spelen terwijl u in de GLING mode speelt, betekent dit dat u het maximum aantal noten heeft bereikt, en het geheugen vol is.

PLAYBACK (weergave)

Om uw melodie weer te geven brengt u de cursor naar PLAYBACK en CLICK. Vervolgens terwijl de melodie speelt, lopen de muzieknoden over de notenbalk. Iedere kompositie kan worden vastgelegd op diskette of cassette en later, wanneer gewenst, weer worden ingevoerd. Voor informatie betreffende opslaan op diskette of cassette zie Deel 12 GEBRUIK VAN DISKETTE/CASSETTE. Om een

melodie uit het geheugen te wissen, drukt u eenvoudig de [SHIFT] en [CLS/HOME] toetsen gelijktijdig in

TEMPO

Het gekozen RIFF kan langzamer of sneller worden afgespeeld door het tempo te veranderen. Breng de cursor naar TEMPO, en loop de parameters door zoals in deel 3 BEDIENING is beschreven. Een hoger getal laat het RIFF sneller spelen, een lager getal laat het langzamer spelen. Het voorgeprogrammeerde tempo verandert in overeenstemming met het gekozen RIFF. Het tempo is variabel tussen 62 en 200.

MELODY VOLUME

Om het volume van de melodie aan te passen, brengt u de cursor naar MELODY VOLUME en verandert dit, zoals beschreven in deel 3 BEDIENING. De volumeregelaar zal naar links of rechts bewegen om een lager of hoger volume aan te duiden.

Deel 5 INPUT MELODY

Er zijn twee verschillende manieren om een melodie aan het door u gekozen RIFF toe te voegen: door het gebruik van GLING, zoals beschreven in deel 4 MELODY, of door gebruik te maken van de „stap voor stap methode” (step time input).

Stap voor stap betekent, dat u de noten één voor één kunt inbrengen zo snel of zo langzaam als u wilt.

Aan de bovenkant van het beeldscherm bevindt zich de notenbalk. Boven en onder de notenbalk, in het midden van het scherm, bevinden zich de markeringen waar tussen de noten ingebracht kunnen worden. Wanneer de cursor tussen deze twee markeringen staat, bevindt het programma zich in de noot-input mode. Onder de notenbalk is de notenkeuzebalk. U kunt de lengte van

entsprekende Taste bzw. Tastenkombination gedrückt wird.

JOYSTICK

Der Joystick wird an PORT 2 angeschlossen und ermöglicht die Cursorsteuerung nach links, rechts, oben, unten und diagonal.

MAUS

Die Maus wird an PORT 1 angeschlossen. Mit ihr kann der Cursor in jeder beliebigen Richtung frei auf dem Bildschirm bewegt werden.

AUSWAHL EINES MENÜS

Die Auswahl eines Menüs kann auf zwei verschiedene Arten erfolgen: einmal durch Drücken der entsprechenden Funktionstaste ([F1], [F2], [F3] usw., wie unten erklärt), oder dadurch, daß der Cursor an die entsprechende Position gebracht wird und die LEERTASTE (bzw. der Feuerknopf des Joysticks oder die Taste auf der Maus) gedrückt wird. Immer wenn Sie nun in diesem Handbuch die Anweisung KLICK! sehen, bedeutet das, daß Sie die Leertaste oder den Feuerknopf am Joystick bzw. die Taste auf der Maus drücken müssen. Wenn anstelle des Cursors auf dem Bildschirm eine Teetasse erscheint, so bedeutet dies, daß der Computer beschäftigt ist. Während diese Tasse auf dem Bildschirm zu sehen ist, nimmt das Programm keine Eingabe an. Die folgende Abbildung zeigt, welches Menü zu welchem Symbol gehört.

F1 Melody	F2 Sounds
F3 Drums	F4 Volume Control
F6 Sound Sampler	F7 Special Effects
F8 External	F9 Disk/Tape Operations

ÄNDERUNG EINES WERTS ODER EINER AUSWAHL INNERHALB EINES MENÜS

Um einen Wert oder eine Auswahl innerhalb eines Menüs zu ändern, haben Sie drei Möglichkeiten: die Cursor-Steuertasten, den Joystick oder die Maus. Wenn Sie mit den Cursor-Steuertasten arbeiten, bringen Sie damit den Cursor an die gewünschte Position, an der Sie die Änderung vornehmen wollen (z.B. RIFF). Drücken Sie nun die LEERTASTE. Während Sie sie gedrückt halten, können Sie mit den Cursorstasten nach links bzw. rechts unter den weiteren Möglichkeiten (Optionen) auswählen. Wenn Sie einen Joystick an PORT 2 angeschlossen haben, bringen Sie damit den Cursor an die gewünschte Position, drücken die Feuertaste, halten sie gedrückt und können nun durch weiteres Bewegen des Joysticks zur Seite die Optionen durchlaufen. Mit der Maus an PORT 1 bringen Sie ebenfalls den Cursor an die gewünschte Position und benutzen die linke bzw. rechte Taste der Maus, um unter den Optionen auszuwählen.

Deutsch

Abschnitt 1 EINFÜHRUNG

Philips MUSIC MODULE bietet erstaunliche Möglichkeiten und ist kinderleicht zu bedienen. Sie benötigen keinerlei musikalische Erfahrung oder Kenntnisse und können mit dem MUSIC MODULE dennoch Musik in einer Vielzahl von musikalischen und nationalen Stilrichtungen von Pop bis Klassik kreieren. Das MUSIC MODULE ist eigentlich ein Paket, das aus drei Produkten besteht: einem äußerst vielseitigen FM-Synthesizer, einem SOUND SAMPLER, mit dem Sie jeden beliebigen Klang (Stimmen, zerspringendes Glas, Instrumente, Hundebellen usw.) digital aufzeichnen (sampeln) und in die von Ihnen geschaffene Musik einbeziehen können, sowie eine MIDI-Schnittstelle, über die Ihr Computer mit Musikinstrumenten kommunizieren kann, die mit MIDI ausgestattet sind. Wenn Sie das als Zubehör erhältliche Keyboard benutzen (siehe Kapitel 13 ANSCHLÜSSE), verfügen Sie über ein hochwertiges Musikinstrument, das Sie bis zu 9stimmig spielen können — eine Eigenschaft, die Sie sonst nur noch bei aufwendigen polyphonen Synthesizern finden werden. Das MUSIC MODULE enthält eine große Zahl vorprogrammierter Sounds, und mit dem SOUND SAMPLER können Sie jederzeit alle von Ihnen benötigten Sounds hinzufügen.

MIDI = Musical Instrument Digital Interface (digitale Schnittstelle für Musikinstrumente)

Abschnitt 2 AUFBAU

Verbinden Sie Ihren MSX-Computer mit dem Netzteil und Ihrem Fernseher bzw. Monitor, wie in der Bedienungsanleitung Ihres Computers beschrieben.

ACHTUNG
ACHTEN SIE UNBEDINGT DARAUF, DAB IHR COMPUTER ABGESCHALTET IST, BEVOR SIE DAS PHILIPS MUSIC MODULE EINSETZEN ODER ENTFERNEN.

Schalten Sie den Fernseher bzw. den Monitor ein und drehen Sie den Lautstärkeregler auf. Schalten Sie nun Ihren Computer ein; nach einem kurzen Augenblick erscheint das MUSIC MODULE-Eingagsmenü und sie hören die Wiedergabe eines der vorprogrammierten RIFF's. Der Bildschirmrand und all Zeichen im Menü blinken im Rhythmus der Baßbegleitung. Jedesmal, wenn Sie das MUSIC MODULE aufrufen, wird automatisch eines der zwanzig RIFF's ausgewählt und wiedergegeben. Wenn Sie die Wiedergabe abbrechen wollen, drücken Sie einfach die Taste [STOP].

Wenn Sie die Klangqualität des MUSIC MODULEs voll ausnutzen wollen, können Sie die Wiedergabe auch über einen externen Verstärker (z.B. Ihre HiFi-Anlage) laufen lassen. Nähere Angaben hierzu finden Sie im Abschnitt 13 „ANSCHLÜSSE“.

Abschnitt 3 DIE BEDIENUNG

Das MUSIC MODULE ist ganz auf einfache Bedienung ausgelegt. Oben auf dem Bildschirm sehen Sie Notenlinien. Auf einer dieser Linien befinden sich Notensymbole. Unten auf dem Bildschirm steht rechts ein Kasten mit acht Symbolen und links das MELODY-Menü.

STEUERUNG

Im MELODY-Menü befindet sich ein Zeiger (der Cursor), der auf RIFF zeigt, wenn Sie das Programm starten. Alle Einstell- und Auswahlvorgänge beim MUSIC MODULE erfolgen über diesen Cursor. Er kann auf dem Bildschirm auf drei verschiedene Arten bewegt werden: mit den CURSOR-STEUERTASTEN, einem JOYSTICK oder mit einer MAUS.

CURSOR-STEUERTASTEN

Mit den Cursor-Steuertasten kann der Cursor nach rechts, links, oben, unten oder diagonal bewegt werden, indem die

de noten kiezen, variërend tussen een hele noot en een 1/32 noot. Uiterst rechts op deze balk bevindt zich een rust symbol. Wanneer u dit kiest, schakelt de notenkeuzebalk heen en weer tussen de notenlengte zoals beschreven, en de gelijkwaardige rust.

Om een melodie in te geven drukt u eerst gelijktijdig de [SHIFT] en [CLS/HOME] toetsen in om iedere bestaande melodie te wissen. Kies dan de gewenste nootwaarde (lengte) door de cursor naar de noot te brengen en CLICK. Wanneer u twijfelt welke lengte u moet nemen, kies dan een 1/4 noot. Dit is de vierde van links.

Breng nu de cursor naar de notenbalk tussen de noot-input markeringen en CLICK. De noot verschuift nu één plaats naar links, zodat u in staat bent de volgende noot in te geven. Het is niet noodzakelijk iedere keer de waarde (lengte) van de noot opnieuw te kiezen, tenzij u de noot wilt veranderen in een kortere of langere. U zult merken dat een noot niet altijd precies daar blijft staan waar u hem heeft geplaatst. Dit komt omdat die noot dan niet harmonieert met het gekozen RIFF op die positie waar u hem probeert te plaatsen. Derhalve schuift het programma hem naar de dichtsbijzijnde harmoniërende positie. Zet het ingeven van noten zolang voort, totdat u naar uw muzikale creatie wilt luisteren.

Om naar uw muzikale creatie te luisteren drukt u op de [SELECT] toets, of kiest u het MELODY menu. U brengt de cursor naar PLAYBACK en CLICK. Uw kompositie speelt dan met het gekozen RIFF als begeleiding, terwijl de muziek over het scherm rolt. Om te stoppen drukt u eenvoudig de [STOP] toets in.

Het veranderen van uw melodie is gemakkelijk. In het midden van het scherm, net onder de notenbalk, bevinden zich twee pijltjes.

Om door de muziek te lopen, brengt u de cursor naar deze pijlen en handelt zoals omschreven in Deel 3 BEDIENING.

Om de noot tussen de notenmarkeringen te vervangen, geeft u een nieuwe noot in

zoals boven omschreven.

Om de noot tussen de noten markeringen te wissen, drukt u de [DEL] toets op uw computer toetsenbord in. De noot rechts van de notenmarkering schuift één plaats naar links.

Om een noot tussen te voegen, drukt U op de [INS] toets. De kleur van de markeringen verandert nu naar ROOD, om aan te duiden dat de INSERT MODE (opname mode) gekozen is. Geef een noot in op de gebruikelijke manier, en deze zal links van de notenmarkeringen worden opgenomen. De voorafgaande noten schuiven ook een plaats naar links.

De originele noot tussen de notenmarkeringen wordt niet beïnvloed zolang de insert mode actief is.

Druk de [INS] toets nogmaals in om de insert mode te de-activeren.

Om uw melodie naar het beginpunt terug te brengen, drukt u op de [CLS/HOME] toets. Om de hele melodie te wissen, drukt u de [SHIFT] en [CLS/HOME] toets gelijktijdig in.

Om naar uw melodie te luisteren drukt u de [SELECT] toets in.

Deel 6 SOUNDS

Druk de funktietoets [F2] in of gebruik de cursor om het SOUNDS menu te kiezen. De volgende keuzemogelijkheden verschijnen, met toevoeging van een instrument of sound voor iedere keuzemogelijkheid:

MELODY
ACCOM 1 (begeleiding)
ACCOM 2
ACCOM 3
ACCOM 4
BASS

De sound welke aan een melodie-, begeleidings- of basspoor is toegevoegd, kan worden veranderd TERWIJL U NAAR UW KOMPOSITIE (OF RIFF) LUISTERT. Om de sound te veranderen, brengt u de cursor naar het betreffende spoor en doorloopt u de zestig verschillende sounds die ter beschikking staan zoals dat in deel 3 BEDIENING wordt beschreven, totdat u een passende sound heeft gevonden. Wanneer u met uw arrangement tevreden bent, kunt u het volume van ieder spoor aanpassen door gebruik te maken van het VOLUME CONTROL (volume aanpassing) menu, precies zoals men dat in een opname studio doet.

Deel 7

DRUMS MENU

SELECT
MANUAL PLAY

SELECT

Terwijl u naar een RIFF luistert, kan de sound van de drums worden veranderd. Kies één van de tien drum sets. Om een verandering uit te voeren, brengt u de cursor naar SELECT en loopt u door de verschillende keuzemogelijkheden zoals beschreven in deel 3 BEDIENING.

MANUAL PLAY

Iedere drumset heeft vijf verschillende sounds. Door MANUAL PLAY te kiezen, kunnen deze drum sounds op het MSX toetsenbord worden gespeeld. De vijf sounds vindt u onder de volgende vijf toetsen [TAB] [Q] [W] [E] [R]. De sound verandert wanneer een andere drumset wordt gekozen. Om MANUAL PLAY te stoppen drukt u op de [STOP] toets. Een aanwijzing verschijnt op het scherm: [STOP] terwijl MANUAL PLAY geactiveerd is.

Deel 8

VOLUME CONTROL

Het volume dat toegevoegd is aan een melodie-, begeleidings- of basspoor, kan worden veranderd TERWIJL U NAAR UW KOMPOSITIE (OF RIFF) LUISTERT. Druk

op funktietoets [F4], of gebruik de cursor om het VOLUME CONTROL menu te kiezen. Vergelijkbare keuzemogelijkheden als bij het SOUNDS menu worden getoond, maar het verschil is, dat ieder spoor nu een volume regelaar heeft (ipv een sound), en het MELODY volume is er niet bij, terwijl het DRUMS volume wel geregeld kan worden. (Het MELODY volume kan worden aangepast op het MELODY menu). Om het volume in te stellen brengt u de cursor naar het spoor dat moet worden aangepast, en verandert dit zoals beschreven in deel 3 BEDIENING.

Deel 9

SOUND SAMPLER

Om het SOUND SAMPLER menu te kiezen drukt u funktietoets [F6] in, of gebruikt u de cursor en CLICK.

Uw MUSIC MODULE heeft een ingebouwde mikrofoon (links boven), en een lijningang (zie Deel 13 AANSLUITINGEN), om ieder geluid dat u wilt, op te nemen (stem, muziekinstrument, brekend glas, etc.). Ieder geluid kan worden weergegeven, met een hogere of lagere toonhoogte. Het kan ook in uw MELODY en RIFF arrangementen worden gebruikt. Het SOUND SAMPLER menu biedt een keuze uit vier mogelijkheden:

SELECT
RECORD (opname)
PLAYBACK (weergave)
TRIGGER

SELECT

U kunt of een lange sound sample opnemen (4,6 seconden), of vier verschillende korte sounds (1,15 seconden). Om de sampling tijd te kiezen, brengt u de cursor naar SELECT en doorloopt deze zoals beschreven in deel 3 BEDIENING, en kiest u uit SHORT SAMPLE (kort) 1, 2, 3, of 4, of LONG (lang) SAMPLE.

TRIGGER LEVEL (start niveau)

Het TRIGGER LEVEL kan in plaats van de spatiebalk worden gebruikt om de opname van Samples te starten. Het

CLAVECIN
CELESTE
ACCORDEON
ORGUE A PIPES
ORGUE ELECTRON. 1
ORGUE ELECTRON. 2

ECHANTILLON COURT 1
ECHANTILLON COURT 2
ECHANTILLON COURT 3
ECHANTILLON COURT 4
ECHANTILON LONG

ANNEXE 2

RIFFS

CLASSICAL
FUNKY
SWING
ORIENTAL
MARCH
POP
EURODISCO
EURO-FUNK
COUNTRY
WALTZ

EURORAP
ROCK 'n' ROLL
REGGAE
SCOTTISH
ARABIAN
INDIAN
LATIN
DISCO
SPANISH
HUNGARIAN

ANNEXE 3

AUDIO SAMPLE TAPE

FACE 1

SONS NON-MUSICAUX:

KLAXON
CHIEN JAPPANT
CHIEN ABOUYANT
VACHE MEUGLANTE
VACHE MEUGLANT BRIEVEMENT
OIES
ELEPHANT BARRISSEMENT
TIGRE
JUNGLE
MITRAILLEUSE
DERAPAGE

BRUIT DE BOING
BOUCHON DE CHAMPAGNE
BASSE WOW/ONDE COSMIQUE
LITTLE BEN (CARILLON)
PLINK
PLANETE X
OISEAUX TROPICAUX
CRI

FACE 2

VIOLONCELLES
CORDES (VIOLONS) HAUTES
ENSEMBLE DE CORDES 1
GLISSE DE CUIVRES VES LE BAS
GLISSE DE CUIVRES VERS LE HAUT
GUITARE ACOUSTIQUE
GUITARE ROCK
GUITARE FUZZ
GUITARE ELECTRIQUE AVEC EFFET
CHORUS 1
GUITARE ELECTRIQUE AVEC EFFET
CHORUS 2
CONTREBASSE ACOUSTIQUE
CHOEUR
SYNTHE WOV
SITAR INDIEN + RIFFS DE TABLA
ORGUE MAJESTIC
GONG
TIMBALES D'ORCHESTRE
ELEMENT DE BATTERIE
TOM
CAISSE CLAIRE
GROSSE CAISSE
CYMBALE CRASH
CYMBALE CHARLESTOWN
SYNTHETISEUR DOW
XYLOPHONE
BASSE (ELECTRIQUE) SLAP HAUTE
BASSE (ELECTRIQUE) SLAP GRAVE
PIANO
PIANO 1 POUR LES GRAVES
PIANO 3 AVEC REVERB
PIANO DESACCORDE OU BASTRINGUE
SAXOPHONE GRONDANT
SAXOPHONE 1
SAXOPHONE 2
SAXOPHONE 3
ENSEMBLE DE CORDES 2

reageert als een „geluidspoort”, en garandeert dat alleen geluiden boven een bepaald niveau de opname activeren. Om het niveau in te stellen, brengt u de cursor naar de TRIGGER markering op de niveau-meter (aangeduid met een T) en plaats deze op de juiste positie zoals beschreven in deel 3 BEDIENING. TRIGGER LEVEL werkt, wanneer TRIGGER AUTO is gekozen (zie TRIGGER hieronder).

RECORD (opname)

Om een geluid op te nemen brengt u de cursor naar RECORD en CLICK. De beeldschermrand wordt nu blauw, als aanwijzing dat hij voor opname bereid is. Wanneer u de TRIGGER AUTO mode heeft gekozen (dit is de voorgeprogrammeerde functie), begint de opname wanneer het geluidsniveau het TRIGGER niveau overschrijdt. De beeldschermrand wordt ROOD wanneer de opname loopt. Wanneer u de TRIGGER MANUAL functie heeft gekozen, (zie TRIGGER hieronder), moet u de spatiebalk een tweede keer in drukken om op te nemen. De beeldschermrand wordt dan rood. De gevoeligheid van de mikrofoon kan worden aangepast dmv. de volumeregelaar aan de linkerkant van de MUSIC MODULE cartridge.

PLAYBACK (weergave)

Om het geluid dat u heeft opgenomen weer te geven, brengt u de cursor naar PLAYBACK en CLICK. De Sampled sound wordt weergegeven, en daarna kan de sound op de bovenste twee rijen van het computertoetsenbord worden gespeeld met hogere of lagere pitch. Om de PLAYBACK te stoppen, drukt u op de [STOP] toets. (Als een waarschuwing verschijnt [STOP] op het scherm wanneer de PLAYBACK actief is).

SAMPLE FINE TUNE (sample fijnafstelling)

Om uw Sample sound af te stemmen op de FM-sound, maakt u gebruik van de [GRAPH] toets en de toetsen [X] en [C] op uw computertoetsenbord. Om naar beneden te regelen drukt u de [GRAPH] en de [X] toets, om naar boven te regelen de [GRAPH] en de [C] toets.

TRIGGER

Deze wordt gebruikt om te kiezen tussen TRIGGER AUTO (dit is voorgeprogrammeerd), of TRIGGER MANUAL. TRIGGER AUTO wordt samen met de trigger markering gebruikt, zoals beschreven onder TRIGGER LEVEL. TRIGGER MANUAL (handbediening) wordt gebruikt wanneer het noodzakelijk is b.v. een ononderbroken geluid op te nemen of een deel van een grammofonplaat. Om deze functie te kiezen, plaats u de cursor op TRIGGER en schakelt u heen en weer tussen AUTO en MANUAL, zoals beschreven in deel 3 BEDIENING.

De opgenomen sound sample(s) kunnen aan ieder spoor van het SOUNDS menu worden toegevoegd, op dezelfde manier als de voorgeprogrammeerde sounds, echter slechts op één spoor tegelijkertijd.

Deel 10

SPECIAL EFFECTS

Om de SPECIAL EFFECTS te kiezen drukt u op funtietoets [F7], of gebruikt u de de cursor en CLICK. De volgende mogelijkheden staan dan ter beschikking:

CONVERTER
ECHO TIME
START CONVERTER
START ECHO

CONVERTER

CONVERTER is een effect dat uw stem (of ieder ander geluid) wijzigt door toonhoogteverandering. Dit gebeurt op het moment dat u in de mikrofoon spreekt. Er staan tien verschillende effecten ter beschikking, genummerd van 1 — 10. De nummers 1 — 5 verlagen de toonhoogte (pitch) (hoe lager het getal, des te lager de pitch), terwijl de nummers 6 — 10 de pitch verhogen (hoe hoger het getal, des te hoger de pitch). Om het gewenste effect te kiezen plaatst u de cursor op CONVERTER en loopt u door de keuzemogelijkheden zoals beschreven in Deel 3 BEDIENING.

START CONVERTER

Om de pitch converter, wanneer u het gewenste effect heeft gevonden, te starten, brengt u eenvoudig de cursor

naar START CONVERTER en CLICK. Om het effect te horen spreekt of zingt u in de ingebouwde mikrofoon (of in de externe mikrofoon wanneer deze is aangesloten). Wanneer START CONVERTER is gekozen bevriest het beeldscherm, en alle bediening wordt in-actief. Om de pitch converter te stoppen, drukt u op de [STOP] toets. (Als waarschuwing verschijnt op het scherm: [STOP] wanneer de pitch convertor actief is).

ECHO

Met dit effect maakt de MUSIC MODULE het mogelijk, de indruk te creëren alsof u in een grote hal of in de bergen bent. De echo tijd is variabel tussen 25 millisekonden, wat een zeer korte vertraging is, en 1.25 seconden (behalve 16 K user RAM computers), wat een zeer lange vertraging is, en wel in volgende trappen: 25 ms 50 ms 75 ms 100 ms 125 ms 250 ms (16 K user RAM computers) 500 ms 750 ms 1.25 s (32 K user RAM+, computers).

ECHO TIME

Om de echo vertragingstijd te kiezen brengt u de cursor naar ECHO TIME en doorloopt u de keuzemogelijkheden zoals omschreven in deel 3 BEDIENING.

START ECHO

Om het ECHO effect te starten brengt u de cursor naar START ECHO en CLICK. Om het effect te horen spreekt of zingt u in de ingebouwde mikrofoon (of in de externe mikrofoon wanneer deze is aangesloten). Wanneer START ECHO is gekozen bevriest het beeldscherm, en alle bediening wordt in-actief. Om het ECHO effect te stoppen, drukt u op de [STOP] toets. (Als waarschuwing verschijnt [STOP] op het beeldscherm wanneer ECHO actief is).

Deel 11

EXTERNAL (extern)

Wanneer u een extern toetsenbord heeft aangesloten (zoals beschreven in Deel 13 AANSLUITINGEN) kan de MUSIC MODULE gebruikt worden als met een hoogwaardige synthesizer met zestig voorgeprogrammeerde sounds met daaraan toegevoegd elk van de sample

sounds van de SOUND SAMPLER.

Om het EXTERNAL menu te kiezen drukt u op de funktietoets [F8], of gebruikt u de cursor en CLICK. De volgende keuzemogelijkheden verschijnen:

KEYBOARD
MIDI
MIDI MODE

KEYBOARD (toetsenbord)

Wanneer u het externe toetsenbord heeft aangesloten brengt u de cursor naar KEYBOARD en kiest u de mogelijkheid ON (aan), zoals beschreven in deel 3 BEDIENING.

MIDI (MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE)

Deze mogelijkheid wordt gebruikt wanneer de MUSIC MODULE met een instrument wordt verbonden dat is uitgerust met MIDI, b.v. een synthesizer. MIDI is een communicatiemiddel tussen elektronische muziekinstrumenten, zodat bijvoorbeeld een aantal synthesizers door één toetsenbord kunnen worden bespeeld. MIDI maakt het ook mogelijk, dat uw computer een MIDI instrument stuurt, door het in de MUSIC MODULE ingebouwde MIDI interface. Dit betekent dat de MUSIC MODULE niet als geluidsbron wordt gebruikt, maar dat de MUSIC MODULE de muziek zal spelen via het MIDI instrument waarmee hij verbonden is. Hoe MIDI wordt aangesloten leest u in deel 13 AANSLUITINGEN. Om MIDI ON te kiezen brengt u de cursor naar MIDI en kiest u ON, zoals beschreven in deel 3 BEDIENING. N.B. Als u MIDI ON kiest is de audio uitgang van de MUSIC MODULE niet operationeel.

MIDI MODE

Er staan twee verschillende MIDI modes (functies) ter beschikking op de MUSIC MODULE: POLY en MONO. Alle MIDI instrumenten moeten zijn uitgerust met de Poly-functie, slechts enkele MIDI instrumenten zijn uitgerust met de Mono-functie. POLY functie betekent dat alle noten die naar het MIDI instrument worden gestuurd dezelfde sound zullen produceren als die welke gekozen is op het MIDI instrument. Met de MONO

CARACTERISTIQUE TECHNIQUES:

- microphone intégré:
bande passante 20 Hz à 10 kHz
- entrée BF 1 (mic-in):
prise phono à commutation, impédance d'entrée <50 kOhm, niveau d'entrée 2 mV à 800 mV crête à crête, réglable.
- entrée BF 2 (line-in):
prise phono à commutation, impédance d'entrée 50 kOhm, niveau d'entrée 400 mV crête à crête
- 2 connecteurs de sortie BF:
prises phono, niveau de sortie 200 mV crête à crête

clavier:
connecteur à 20 pôles pour clavier extérieur (en option)
- clavier
- 3 connecteurs MIDI:
MIDI THRU
MIDI IN
MIDI OUT
31,25 k Baud, communication asynchrone, boucle de courant 5 mA

SOUND SAMPLER:

- échantillonnage 8 bit ADPCM
durée de l'enregistrement max. 4,6 s
en une fois ou 4 sections de 1,15 secondes chaque
vitesse de l'échantillonnage max. 16 kHz
mémoire indépendante pour échantillonnage 256 K

ANNEXE 1

SONS:

SYNTH 1
SYNTH 2
SYNTH LEAD
SYNTH SWEEP
SYNTH BASS
MEATY JOB
SON ELOIGNE
SON AGREABLE
EXTRA-TERRESTRE
CLOCHE
CLOCHETTE A MAIN
BRUYANT
SPACEBELL
PLINKSTRING
CITHARE
GUITARE BLUES
GUITARE ESPAGNOLE
GUITARE FUZZ
BANJO
HARPE
MUNDORGEL
BASSE
BASSE SLAP
BASSE RONFLANTE
JEU DE CLOCHETTES
KOTO
MARIMBA
XYLOPHONE
VIBRAPHONE
TAMBOUR D'ACIER
CUIVRES
TROMPETTE
TROMBONE
COR
TUBA
CUIVRES WAH
BELL BRASS
CORDES
CORDES PINCEES
VIOLON
SAXOPHONE
CLARINETTE
FLUTE
PICCOLO
ENREGISTREUR
HAUTBOIS
FAGOT
HARMONICA
CORNEMUSE
PIANO
PIANO ELECTR. 1
PIANO ELECTR. 2

l'amplificateur ou l'entrée AUX de votre chaîne HiFi. Branchez les deux connecteurs RCA phono à une des prises de sortie du MUSIC MODULE et l'autre extrémité aux entrées de l'amplificateur ou aux entrées AUX de votre chaîne HiFi. Les prises du MUSIC MODULE délivrent un signal identique de sorte que le signal peut être écouté par les deux canaux d'un amplificateur stéréo. Pour la connexion à un amplificateur mono, vous devrez utiliser un câble avec un seul connecteur RCA phono d'un côté et un connecteur correspondant à l'entrée de l'amplificateur de l'autre. Branchez le connecteur RCA phono à une des prises de sortie du MUSIC MODULE et l'autre connecteur à l'entrée de l'amplificateur. Ces câbles ne sont pas livrés avec le MUSIC MODULE. Pour plus d'information consultez votre revendeur.

MIDI OUT

Pour écouter les RIFFs et mélodies de MUSIC MODULE sur un autre instrument MIDI (p.ex. synthétiseur), vous devez vous procurer un câble de raccordement

MIDI (DIN 5 pôles sur DIN 5 pôles). Branchez le câble MIDI à la prise MIDI OUT de MUSIC MODULE et à la prise MIDI IN de l'instrument. Suivez les instructions livrées avec l'instrument quant au réglage de celui-ci pour la réception des données MIDI.

MIDI IN et MIDI THRU

Ces prises ne sont pas exploitées par MUSIC MODULE.

Section 14 CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

MUSIC MODULE comprend du matériel et du logiciel dans un module MEM. Il est compatible avec MSX 1 et MSX 2. Les caractéristiques essentielles de ce produit sont:

- A. Synthétiseur FM
- B. Sound Sampler
- C. Interface MIDI

funktie kan men aan een aantal verschillende geluidskanalen een verschillende sound toewijzen. (Hoeveel verschillende sounds kunnen worden toegewezen hangt van het MIDI instrument af). Om de gewenste MIDI functie te kiezen, brengt u de cursor naar MIDI MODE en kiest u POLY of MONO zoals beschreven in deel 3 BEDIENING.

Deel 12

DISK/TAPE OPERATIONS (diskette en cassette gebruik)

Om DISK/TAPE OPERATIONS te kiezen drukt u op funktietoets [F9], of gebruikt u de cursor en CLICK. De MUSIC MODULE registreerd automatisch of uw computer een ingebouwde diskdrive heeft of dat een externe diskdrive is aangesloten. Wanneer u geen diskdrive heeft aangesloten, verschijnt het TAPE OPERATIONS menu (zie hieronder TAPE OPERATIONS).

DISK OPERATIONS

Wanneer een diskdrive is aangesloten, worden de volgende keuzemogelijkheden afgebeeld:

MODE
LOAD FILE
SAVE FILE
DELETE FILE

MODE

Deze mogelijkheid biedt u de keus een SAMPLE, een MELODY te laden (load) of op te slaan (save) of de keus DUAL, het laden of opslaan van uw sampled sound en melodie kompositie tezamen. Breng de cursor naar MODE en kies de gewenste functie zoals beschreven in deel 3 BEDIENING.

LOAD (laden)

Om een eerder vastgelegde FILE van de diskette te laden, plaats de cursor op LOAD en CLICK. Na enkele ogenblikken verschijnt een opsomming van de files, die zich op de diskette bevinden met een cursor. Plaats de cursor op de gewenste file en CLICK. Na enkele ogenblikken zal de file geladen zijn.

SAVE (opslaan)

Om een file op een diskette op te slaan, brengt u de cursor naar SAVE en CLICK.

Wanneer u vooraf een file van diskette heeft geladen, verschijnt de naam van deze file op het scherm. Om uw file met dezelfde naam op te slaan, drukt u eenvoudig op [RETURN] of [ENTER]. Om de naam van van de file te wissen drukt u op [BACKSPACE] totdat de naam gewist is.

Toets de naam van de file die u wilt opslaan in en druk op [RETURN] of [ENTER] toets. Na enkele ogenblikken verschijnt het DISK OPERATIONS menu opnieuw, als aanwijzing dat het opslaan voltooid is.

DELETE (uitwissen)

Om een file van de diskette te wissen, brengt u de cursor naar DELETE (wissen) en CLICK. Een opsomming van de zich op de diskette bevindende files verschijnt met een cursor. Om een file te wissen brengt u eenvoudig de cursor op de te wissen file en CLICK. Het programme zal u vragen [YES — NO] om er zeker van te zijn dat u werkelijk de file wenst te wissen. Breng de cursor op YES, CLICK nogmaals en binnen enkele ogenblikken is de file gewist.

Om iedere disk operatie te stoppen drukt u de [CTRL] en [STOP] toetsen gelijk tijdig in.

TAPE OPERATIONS

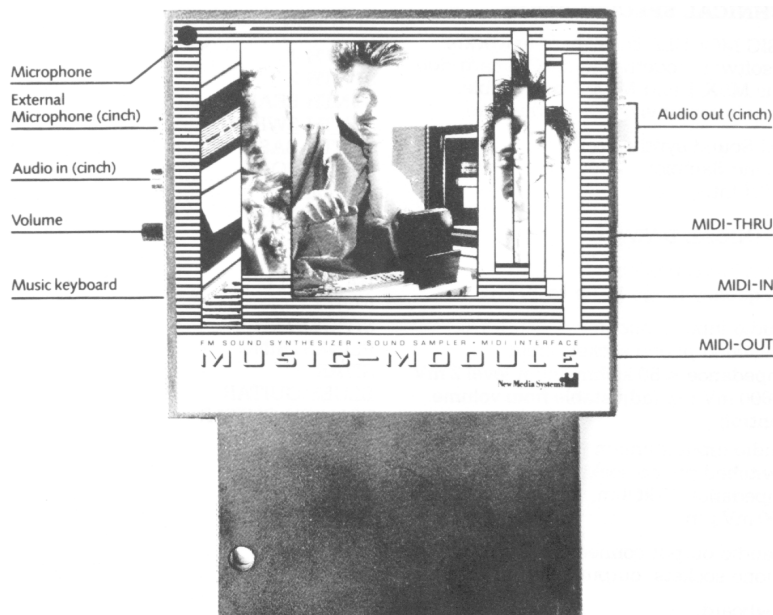
Om het TAPE OPERATIONS menu te kiezen drukt u op funktietoets [F9], of gebruikt u de cursor en CLICK. (TAPE OPERATIONS staan niet ter beschikking wanneer u een diskdrive heeft aangesloten). De volgende keuzemogelijkheden worden afgebeeld:
MODE
LOAD
SAVE

MODE

Deze mogelijkheid biedt u de keus een SAMPLE, een MELODY te laden (LOAD) of op te slaan (SAVE), of de keus DUAL, het laden of opslaan van uw sampled sound en melodie kompositie tezamen. Breng de cursor naar MODE en kies de gewenste functie zoals beschreven in deel 3 BEDIENING.

LOAD (laden)

Om een eerder vastgelegde file van een tape te laden, dient u zich allereerst ervan te verzekeren dat de tape zich



korrekt aan het begin van de te laden data bevindt. (Het is aan te raden een stuk tape vrij te laten voordat de data geladen worden.) Breng de cursor naar LOAD en CLICK. Volg de instructies op het scherm:

1. START RECORDER
2. CLICK WHEN READY (CLICK INDIEN GEREED)

Het laden zal enkele minuten duren. De werkelijke tijd hangt af van type en lengte van de file die wordt geladen.

SAVE (opslaan)

Om een file op tape op te slaan dient u zich er allereerst van te verzekeren dat de tape zich in de juiste positie bevindt. Breng de cursor naar SAVE en CLICK. Volg de instructies op het scherm:

1. START RECORDER
2. CLICK WHEN READY (CLICK INDIEN GEREED)

Het opnemen zal enkele minuten duren. De werkelijke tijd hangt af van type en lengte van de file die wordt opgenomen.

Deel 13 AANSLUITINGEN

Linker zijde 3 aansluitingen:

- Ingang voor een externe mikrofoon (sound sampler, echo, pitch converter). RCA phono (CINCH) (schakelt de interne mikrofoon uit).
- Lijn ingang (sound sampler, echo, pitch converter). RCA phono (CINCH) (schakelt de ingebouwde mikrofoon uit).
- 20 polige aansluiting voor een extern keyboard.

Rechter zijde 5 aansluitingen:

- Audio uitgang (naar HI-FI installatie etc.). 2x RCA PHONO (CINCH) aansluitingen (2x mono signaal).
- MIDI THRU 5 polige DIN aansluiting. Voor aansluiting met andere MIDI muziek instrumenten (b.v. synthesizer etc.)
- MIDI IN
- MIDI OUT

MODE
LOAD (recharger)
SAVE (sauvegarder)

MODE

Cette option vous permet de sauvegarder ou recharger un «SAMPLE», MELODY (une mélodie) ou DUAL (les deux); dans ce dernier cas, l'échantillon et votre mélodie seront sauvegardés ou rechargés ensemble. Dirigez le curseur sur MODE et sélectionnez le mode désiré comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

LOAD

Pour charger un fichier sauvegardé auparavant sur la cassette vérifiez d'abord que la cassette soit positionnée correctement au début des données à recharger (nous recommandons de commencer la lecture de la bande quelque peu avant le début de l'enregistrement). Dirigez le curseur sur LOAD et — CLIC! Suivez les instructions sur l'écran:

1. START RECORDER (démarez l'enregistreur)
2. CLICK WHEN READY (CLIC si vous êtes prêt)

Le chargement prendra quelques minutes en fonction du type et de la longueur du fichier à recharger. Ce chargement est relativement long.

SAVE

Pour sauvegarder un fichier sur la cassette vérifiez d'abord que la cassette soit positionnée correctement. Dirigez le curseur sur SAVE et — CLIC! Suivez les instructions sur l'écran:

1. START RECORDER (démarez l'enregistreur)
2. CLICK WHEN READY (CLIC si vous êtes prêt)

La sauvegarde prendra quelques minutes en fonction du type et de la longueur du fichier à sauvegarder.

Section 13 CONNEXION

Trois connecteurs sur le côté gauche:

- External Microphone (entrée pour microphone extérieur pour SOUND SAMPLER, ECHO et PITCH

CONVERTER) RCA phono. (Débranche le micro intégré).

- Line Input (entrée ligne pour SOUND SAMPLER, ECHO et PITCH CONVERTER) RCA phono. (Débranche le micro intégré).
- Connecteur à 20 broches pour clavier extérieur

Cinq connecteurs sur le côté droit:

- Sorties BF) vers chaîne HiFi etc.)
- 2 connecteurs RCA phono (2 x signal mono).
- MIDI THRU Connecteurs DIN à 5 broches pour la connexion d'autres instruments
- MIDI IN
- MIDI OUT équipé d'un interface MIDI.

EXTERNAL MICROPHONE

Permet la connection d'un microphone équipé d'un connecteur RCA phono. Dans ce cas, le micro intégré est débranché automatiquement.

LINE INPUT

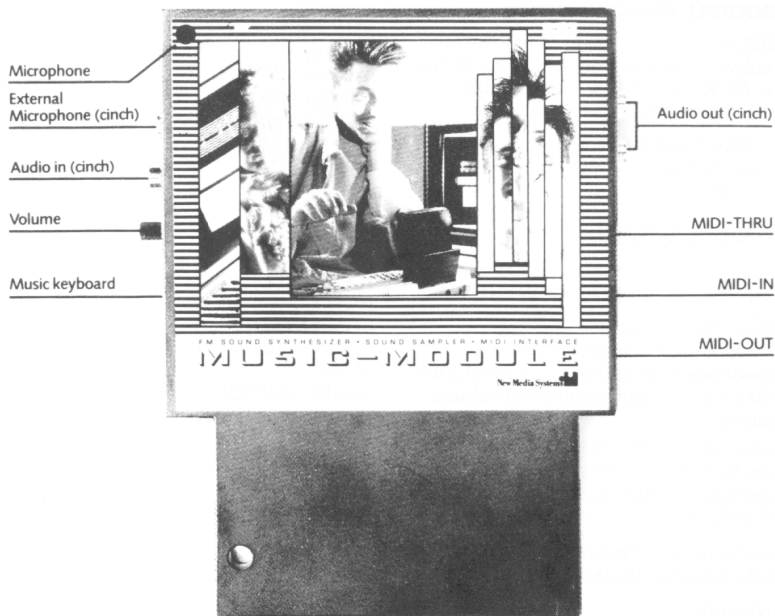
Une source extérieure comme un tourne-disque, un magnétophone, ou un synthétiseur peut être utilisée avec le SOUND SAMPLER ou les effets spéciaux. Pour cela il vous faudra un câble approprié avec un connecteur RCA phono d'un côté et de l'autre un connecteur correspondant à la sortie de la source. Branchez le connecteur RCA phono à la prise LINE INPUT du MUSIC MODULE, l'autre au connecteur de sortie de la source. Cela débranche automatiquement le micro intégré.

EXTERNAL KEYBOARD

Si vous possédez le clavier extérieur (en option) avec le connecteur à 20 broches, branchez-le au connecteur à 20 broches du MUSIC MODULE.

AUDIO OUTPUT (sortie BF)

Pour mieux apprécier la qualité de son du MUSIC MODULE, vous pouvez le brancher sur un amplificateur extérieur. Il vous faudra un câble avec deux connecteurs RCA phono et un connecteur correspondant à l'entrée de



MIDI MODE

Avec MUSIC MODULE deux modes MIDI différents sont disponibles, à savoir MONO et POLY. Tous les instruments MIDI peuvent fonctionner en mode POLY mais quelques uns sont munis du monde MONO. En mode POLY, toutes les notes transmises vers l'instrument MIDI sont jouées avec le même son sélectionné sur l'instrument MIDI. En mode MONO, des canaux différents peuvent être attribué à des sons différents (le nombre de sons disponibles dépend de la complexité de l'instrument MIDI). Pour choisir le mode MIDI souhaité, dirigez le curseur sur MINI MODE et sélectionnez POLY ou MONO comme décrit dans la section 3, COMMANDES.

ATTENTION:

Si vous sélectionnez MIDI ON les sources sonores de MUSIC MODULE ne sont pas utilisées.

Section 12

OPERATIONS

DISQUETTE/CASSETTE

Pour sélectionner les OPERATIONS DISQUETTE/CASSETTE, appuyez sur la touche de fonction [F9] ou utilisez le curseur et — CLIC! MUSIC MODULE détecte automatiquement si votre ordinateur est muni d'un lecteur de disquettes intégré ou si vous en avez branché un externe. Si aucun lecteur de disquettes n'est branché, le menu TAPE OPERATIONS apparaîtra automatiquement (voir TAPE OPERATIONS ci-dessous); sinon les options suivantes sont affichées sur l'écran:

DISK OPERATIONS

MODE

LOAD FILE (recharger)
SAVE FILE (sauvegarder)
DELETE FILE (effacer)

MODE

Cette option vous permet de sauvegarder ou recharger un «SAMPLE», MELODY (une mélodie) ou DUAL (les deux); dans ce dernier cas, l'échantillon et votre mélodie seront sauvegardés ou rechargés ensemble. Dirigez le curseur sur MODE et sélectionnez le mode désiré comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

LOAD

Pour recharger un fichier sauvegardé auparavant sur la disquette, dirigez le curseur sur LOAD et — CLIC! Au bout d'un petit moment vous verrez sur l'écran une liste des fichiers sur la disquette et un curseur. Dirigez ce curseur sur le fichier que vous souhaitez recharger et — CLIC! Le fichier sera rechargé en quelques instants.

SAVE

Pour sauvegarder un fichier sur la disquette, positionnez le curseur sur SAVE et — CLIC! Si vous avez préalablement rechargé un fichier depuis la disquette, le nom de ce fichier réapparaîtra sur l'écran. Si vous désirez sauvegarder votre fichier avec le même nom appuyez sur la touche [RETURN] ou [ENTER]. Pour effacer le nom du fichier, appuyez sur la touche [BACKSPACE] jusqu'à ce qui soit effacé.

Entrez le nom du fichier que vous désirez sauvegarder et appuyez sur la touche [RETURN] ou [ENTER]. Le menu DISK OPERATIONS apparaît pour vous signaler que votre fichier a été sauvegardé, quelques instants plus tard.

DELETE

Pour effacer un fichier de la disquette dirigez le curseur sur DELETE et — CLIC! Vous verrez sur l'écran une liste des fichiers sur la disquette et un curseur. Pour effacer un fichier mettez simplement le curseur sur le nom du fichier à effacer et — CLIC! Le logiciel vous demandera [YES — NO] pour s'assurer que c'est réellement le fichier que vous désirez effacer. Encore CLIC! et en quelques instants votre fichier sera effacé.

Pour revenir au menu disk operations appuyez simultanément sur les touches [CTRL] et [STOP].

TAPE OPERATIONS (opérations sur cassette)

Pour sélectionner le menu TAPE OPERATIONS, appuyez sur la touche de fonction [F9] ou utilisez le curseur et — CLIC! (TAPE OPERATIONS n'est pas accessible si vous avez branché un lecteur à disquettes.) Les options suivantes sont affichées à l'écran:

EXTERNE MIKROFOON

In plaats van de ingebouwde mikrofoon kan een externe mikrofoon met een RCA phono (CINCH) stekker worden aangesloten, en met de sound sampler of speciale effecten worden gebruikt. Hierdoor wordt automatisch de interne mikrofoon uitgeschakeld.

LINE INPUT (lijn ingang)

Desgewenst kan een externe geluidsbron zoals een platenspeler, taperecorder, synthesizer of elektrische gitaar worden aangesloten en met de sound sampler worden gebruikt. Hiervoor heeft u een passende kabel nodig, met een RCA phono (CINCH) stekker aan de ene zijde en een stekker geschikt voor de uitgangsaansluiting van de geluidsbron aan de andere zijde. Verbindt de cinch stekker met de line input op de MUSIC MODULE, en de stekker aan de andere zijde met de uitgang van de geluidsbron. Hierdoor wordt de interne mikrofoon uitgeschakeld.

EXTERNAL KEYBOARD (extern toetsenbord)

Wanneer u het externe toetsenbord bezit met de 20 polige stekker, moet u deze aansluiten aan de 20 polige aansluiting op de MUSIC MODULE. De stekker past slechts op één manier.

AUDIO OUTPUT (audio uitgang)

Om volledig van het effect van uw MUSIC MODULE te kunnen genieten, kunt u het aansluiten aan een externe versterker b.v. aan uw HI-FI installatie. Om het aan een stereo versterker aan te sluiten heeft u een kabel nodig met aan de ene zijde twee RCA phono (CINCH) stekkers, en een stekker die geschikt is voor de AUX-ingang van uw HI-FI installatie of versterker. De beide uitgangen van de MUSIC MODULE leveren een identiek signaal, zodat het geluid over beide kanalen van een stereo versterker wordt weergegeven wanneer u zoals omschreven aansluit. Om het aan een

mono versterker aan te sluiten heeft u een kabel nodig met één RCA phono (CINCH) stekker aan de ene zijde, en een stekker passend op de ingang van de versterker aan de andere zijde. Verbind de cinch stekker met één van de audio uitgangen van de MUSIC MODULE, en de stekker aan de andere zijde met de ingang van uw versterker.

MIDI OUT (MIDI uitgang)

Om de RIFFS van de MUSIC MODULE en de melodieën via een MIDI instrument (b.v. synthesizer) te kunnen beluisteren, heeft u een MIDI kabel nodig (5 polig DIN naar 5 polig DIN). Verbind uw MIDI kabel met de MIDI uitgang op de MUSIC MODULE, en met de MIDI ingang van uw MIDI muziekinstrument. Volg de bijgeleverde instructies van uw MIDI muziek instrument op voor de juiste instelling om MIDI informatie te ontvangen.

MIDI IN en MIDI THRU

Deze aansluitingen worden niet bij de MUSIC MODULE gebruikt.

Deel 14

TECHNISCHE SPECIFICATIE

De MUSIC MODULE bestaat uit hardware en software samen in een ROM cartridge, en is geschikt voor MSX 1 en MSX 2. De belangrijkste kenmerken van het product zijn:

- A. FM-sound synthesizer
- B. Sound sampler
- C. MIDI interface

TECHNISCHE GEGEVENS:

- ingebouwde mikrofoon: frekwentiebereik 20 Hz tot 10 kHz.
- audio input 1 mic-in: geschakelde phono (CINCH) aansluiting, ingangs-impedantie 50 kOhm, ingangsspanning 2 mV — 800 mV p/p instelbaar door volume regelaar.

- audio input 2 line-in:
geschakelde phono (CINCH)
aansluiting, ingangsimpedantie
50 kOhm, ingangsspanning 400 mV p/p.

- 2 audio output aansluitingen:
phono (CINCH) aansluiting
uitgangsspanning 200 mV p/p.

- Keyboard:
20 polge keyboard aansluiting voor
extern keyboard.

- 3x MIDI aansluitingen:
5 polige DIN aansluitingen
MIDI thru
MIDI in
MIDI out
31.25 Kbaud asynchron. 5 mA
stroomlus.

SOUND SAMPLER:

- 8 bit ADPCM sound sampling
Sampling tijd max. 4.6 seconden
ineens, of 4 blokken van 1.15
seconden.
Max. sampling rate 16 kHz
Onafhankelijk 256 K bit sampling
geheugen

APPENDIX 1

SOUNDS

SYNTH 1
SYNTH 2
SYNTH LEAD
SYNTH SWEEP
SYNTH BASS
MEATY JOB
WAYOUT
ALIEN
KLOK
HAND KLOK
LAWAAIERIG
SPACEBELL
PLINK-STRING
SITAR
BLUES GITAAR
SPAANSE GITAAR
FUZZ GITAAR
BANJO
HARP
MOUTHHARP
BAS
SLAP BASS
ELEKTRISCHE BAS
RASP BASS
GLOCKENSPIEL
KOTO
MARIMBA
XYLOFOON
VIBRAFOON
STEEL DRUM
BRASS (KOPERWERK)
TROMPET
TROMBONE
HOORN
TUBA
WAH BRASS
BELL BRASS
STRIJKERS
TOKKELENDE VIOOL
VIOOL
SAXOFOON
KLARINET
FLUIT
PICCOLO
BLOKFLUIT
HOBO
FAGOT
HARMONIKA
DOEDELZAK
PIANO
ELEKTRISCHE PIANO 1

pendant que vous parlez dans le microphone. Vous avez le choix entre dix effets différents, numérotés de 1 à 10. Les numéros 1 à 5 baissent le registre (effet plus prononcé aux numéros plus bas) alors que les numéros de 6 à 10 l'augmentent (effet plus prononcé aux numéros plus hauts). Pour sélectionner l'effet désiré dirigez le curseur sur CONVERTER et faites apparaître les options comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

START CONVERTER

Pour actionner le CONVERTER lorsque vous avez sélectionné le numéro de l'effet désiré dirigez simplement le curseur sur START CONVERTER et — CLIC! Pour écouter l'effet, parlez ou chantez dans le microphone intégré (ou extérieur si vous avez connecté un microphone à votre module). Des que START CONVERTER est sélectionné, l'écran s'immobilise et toutes les commandes sont hors fonction. Pour arrêter le CONVERTER, appuyez sur la touche [STOP]. Pendant que le CONVERTER est activé, vous verrez sur l'écran le message [STOP].

ECHO

Cet effet de MUSIC MODULE permet de simuler l'acoustique d'une grande salle ou un écho dans la montagne. La réponse de l'écho est variable entre 25 ms pour un délai très court et 1,25 s (sauf ordinateurs 16K user RAM) pour un délai très long dans le pas suivantes: 25 ms, 50 ms, 75 ms, 100 ms, 125 ms, 250 ms (ordinateurs 16 K user RAM), 500 ms, 750 ms, 100 ms, 1,25 s (ordinateurs de 32 K user RAM et plus).

ECHO TIME

Pour sélectionner la réponse de l'écho, dirigez le curseur sur ECHO TIME et faites-vous montrer les options comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

START ECHO

Pour déclencher l'écho dirigez le curseur sur START ECHO et — CLIC! Pour écouter l'effet, parlez ou chantez dans le microphone intégré (ou extérieur, si branché). Dès que START ECHO est sélectionné, l'écran s'immobilise et toutes les commandes sont hors fonction. Pour

arrêter l'écho, appuyez sur la touche [STOP]. Pendant que la fonction est activée, vous verrez sur l'écran le message [STOP].

Section 11

EXTERNAL (équipement extérieur)

Si vous avez branché le clavier extérieur (en option, voir section 13, CONNEXIONS), MUSIC MODULE peut être utilisé comme un synthétiseur avec soixante sons préréglés et tous les «échantillons» que vous avez pu créer avec le SOUND SAMPLER.

Pour sélectionner le menu EXTERNAL, appuyez sur la touche de fonction [F8] ou utilisez le curseur et — CLIC! Les options suivantes sont disponibles:

KEYBOARD (clavier)
MIDI
MIDI MODE

KEYBOARD

Si vous avez branché le clavier extérieur, dirigez le curseur sur KEYBOARD et sélectionnez l'option «ON» comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface = interface numérique pour instruments de musique)

Cette option est employée si MUSIC MODULE est utilisé simultanément avec un instrument équipé de MIDI comme p.ex. un synthétiseur. MIDI est un moyen de communication entre des instruments électroniques de musique permettant p.ex. de jouer avec plusieurs synthétiseurs depuis un seul clavier. MIDI vous permet également de commander un instrument depuis votre ordinateur à l'aide de son interface MIDI intégré. Au lieu d'employer ses propres sources sonores, votre ordinateur peut jouer la même musique par les sources sonores de l'instrument MIDI auquel il est relié. Vous trouverez des instructions sur le branchement de MIDI dans la section 13, CONNEXIONS. Pour activer MIDI dirigez le curseur sur MIDI et sélectionnez l'option «ON» comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

SELECT

Vous avez le choix d'enregistrer un «échantillon» long (4,6 secondes) ou quatre sons plus courts (1,15 secondes chacun). Chacun des sons courts peut être différent. Pour sélectionner la durée de l'enregistrement dirigez le curseur sur SELECT, faites apparaître les options comme décrit dans la section 3 COMMANDES et sélectionnez entre SHORT SAMPLE 1, 2, 3 ou 4 (court) ou LONG SAMPLE (long).

TRIGGER LEVEL (niveau de déclenchement)

L'enregistrement peut être déclenché en appuyant sur la barre d'espacement ou en dépassant un certain niveau de déclenchement (TRIGGER LEVEL). Cela fonctionne comme un «noise gate» et assure que l'enregistrement soit déclenché uniquement par un son dépassant un niveau préréglé. Pour régler ce niveau, dirigez le curseur sur la marque TRIGGER sur l'indicateur de niveau (représentée par un «T») et positionnez cette marque comme décrit dans la section 3 COMMANDES. Le déclenchement automatique TRIGGER LEVEL fonctionne si la fonction TRIGGER AUTO est sélectionnée (voir TRIGGER ci-dessous).

RECORD (enregistrement)

Pour enregistrer un son, dirigez le curseur sur RECORD et — CLIC! Le bord de l'écran vire au bleu pour indiquer que l'appareil est prêt à accepter un enregistrement. Si vous travaillez en mode TRIGGER AUTO (déclenchement automatique, le réglage standard), l'enregistrement commence dès que le niveau du son dépasse le niveau de déclenchement et le bord de l'écran devient ROUGE pendant que l'enregistrement continue. En mode TRIGGER MANUAL (déclenchement manuel, voir TRIGGER ci-dessous) vous devez appuyer une deuxième fois sur la barre d'espacement pour commencer l'enregistrement et le bord de l'écran devient rouge. La sensibilité du microphone peut être réglée sur la gauche du MUSIC MODULE.

PLAYBACK (reproduction)

Pour écouter le son que vous venez d'enregistrer dirigez le curseur sur PLAYBACK et — CLIC! Votre échantillon sera reproduit une fois et après cela vous pouvez jouer ce son en notes plus hautes ou plus basses sur les deux rangées supérieures du clavier de votre ordinateur.

ACCORD FIN. Pour accorder votre son à celui du synthétiseur FM utilisez la touche [GRAPH] et les touches [X] et [C] sur le clavier de votre ordinateur. Pour baisser l'accord, appuyez sur les touches [GRAPH] et [X] et pour l'élever sur les touches [GRAPH] et [C].

TRIGGER (déclenchement)

Ici vous pouvez sélectionner entre TRIGGER AUTO (déclenchement automatique, la valeur par défaut) ou MANUAL (déclenchement manuel). TRIGGER AUTO fonctionne avec la marque TRIGGER comme décrit dans le paragraphe TRIGGER LEVEL. Le déclenchement manuel est destiné aux situations où vous souhaitez enregistrer un son continu ou un extrait de disque. Pour sélectionner dirigez le curseur sur TRIGGER et effectuez la commutation entre AUTO et MANUAL comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

Les sons enregistrés peuvent être attribués à n'importe quelle piste dans le menu SOUNDS de la même manière que les sons préréglés, mais seulement une piste à la fois.

Section 10

SPECIAL EFFECTS (effets spéciaux)

Pour sélectionner le menu SPECIAL EFFECTS appuyez sur [F7] ou utilisez le curseur et — CLIC! Les options suivantes sont disponibles:

CONVERTER (transposition)
ECHO TIME (délai de l'écho)
START CONVERTER
START ECHO

CONVERTER (transposition)

CONVERTER est un effet qui transpose le registre de votre voix (ou de tout autre son) en haut ou en bas, en temps réel et

ELEKTRISCHE PIANO 2
SPEELGOED PIANO
HARPSICORD
CELESTA
ACCORDION
KERKORGEL
ELEKTRISCH ORGEL 1
ELEKTRISCH ORGEL 2
SHORT (KORTE) SAMPLE 1
SHORT SAMPLE 2
SHORT SAMPLE 3
SHORT SAMPLE 4
LONG (LANGE) SAMPLE

APPENDIX 2

RIFFS

CLASSICAL
FUNKY
SWING
ORIENTAL
MARCH
POP
EURODISCO
EURO-FUNK
COUNTRY
WALTZ
EURORAP
ROCK 'n' ROLL
REGGAE
SCOTTISH
ARABIAN
INDIAN
LATIN
DISCO
SPANISH
HUNGARIAN

APPENDIX 3

AUDIO SAMPLE TAPE

SIDE 1

NIET MUZIKALE SOUNDS

AUTO TOETER
KORT HONDEN GEBLAF
HONDEN GEBLAF
LOEIENDE KOE
LOEIENDE KOE - KORT
GANZEN
OLIFANT

TIJGER
JUNGLE (OERWOUD)
MACHINE PISTOOL
GIERENDE AUTO BANDEN
BOING GELUID
CHAMPAGNE KURK
WOW BASS/KOSMISCHE GOLF
„LITTLE BEN" (KLOK)
PLINK
PLANEET X
TROPISCHE VOGELS
GILLEN

SIDE 2

CELLOS
HIGH STRINGS
ORCHESTRAL STAB I
BRASS SLIDE DOWN
BRASS SLIDE UP
ACOUSTIC GUITAR
ROCK GUITAR
FUZZ GUITAR
CHORUS ELECTRIC GUITAR I
CHORUS ELECTRIC GUITAR II
ACOUSTIC DOUBLE BASS
CHOIR
WOW SYNTH
INDIAN SITAR + TABLA RIFF
MAJESTIC ORGAN
GONG
TIMPANI
KIT DRUMS
TOM
SNARE
BASS DRUMS
CRASH CYMBAL
HI-HAT
DOW SYNTHESIZER
XYLOPHONE
SLAP BASS HI
SLAP BASS LOW
PIANO
PIANO 1 NOTE BASS
PIANO 3 STAB REVERB
HONKY TONK PIANO
SAXOPHONE GROWL
STAB I
SMOOTH
STAB II
ORCHESTRAL STAB II

Italiano

Sezione 1

INTRODUZIONE

MUSIC MODULE Philips è divertente da usare ed unico per la sua semplicità. Non è necessario avere alcuna conoscenza o abilità musicale, ma con MUSIC MODULE potete creare musica, spaziando tra quella classica a quella pop, in tutta una gamma di diversi stili musicali ed etnici. MUSIC MODULE è tre prodotti in uno: un sofisticato sintetizzatore FM (modulazione di frequenza); un CAMPIONATORE DEL SUONO, con cui potrete registrare qualsiasi suono (una voce, uno strumento, un vetro che si rompe, un cane che abbaia, ecc.) ed inserirlo nella vostra composizione musicale; ed infine un'interfaccia MIDI che permette al vostro computer di comunicare con strumenti musicali elettronici dotati di MIDI. Con l'aggiunta della tastiera esterna opzionale (vedere Sezione 13 COLLEGAMENTI), potrete ottenere suoni di alta qualità, fino a 9 note alla volta; una caratteristica normalmente posseduta esclusivamente da sintetizzatori polifonici ad alta tecnologia. MUSIC MODULE offre una vasta gamma di ritmi di ottima qualità, già prefissati, tra cui scegliere; grazie al campionatore del suono potrete aggiungere qualsiasi suono speciale desiderato.

Interfaccia Digitale MIDI per Strumenti Musicali

Sezione 2

INSTALLAZIONE

Collegate il vostro computer MSX all'alimentazione e ad un apparecchio televisivo o ad un monitor, come descritto nel manuale per l'installazione in dotazione al vostro computer.

AVVERTENZA
ASSICURARSI SEMPRE CHE IL
COMPUTER SIA SPENTO PRIMA DI
INSERIRE O TOGLIERE LA
CARTUCCIA MUSIC MODULE
PHILIPS.

Accendere l'apparecchio TV o il monitor ed aumentare il volume. Poi accendere il

computer. Dopo un breve istante apparirà il video del MUSIC MODULE accompagnato dal suono di uno dei meravigliosi motivi musicali (RIFFS). I margini dello schermo e tutti i caratteri del MENU lampeggeranno a tempo con le battute dell'accompagnamento. Ogniqualvolta si accende il computer è verrà selezionato a caso uno dei 20 motivi musicali (RIFFS). Per fermare la musica, basta premere il tasto [STOP].

Per ottenere un migliore effetto, è possibile collegare il MUSIC MODULE ad un amplificatore esterno (es. un sistema HI+FI). Per istruzioni al riguardo, far riferimento alla Sezione 13 COLLEGAMENTI.

Sezione 3

L'USO DEL MUSIC MODULE

MUSIC MODULE è semplice da utilizzare. Nella parte superiore dello schermo vi è un pentagramma musicale, sotto cui vi è una finestra contenente i simboli musicali. Nella parte inferiore dello schermo, sulla destra, vi è una finestra contenente otto icone e sulla sinistra vi è il MELODY MENU.

COMANDI

Sul MELODY MENU vi è un cursore che, all'inizio del programma, è normalmente posizionato su RIFF. Si può avere accesso a tutte le selezioni e i comandi del MUSIC MODULE tramite questo cursore. Il cursore può essere spostato sullo schermo in tre modi diversi: tramite i tasti di comando del cursore; un joystick; un mouse.

TASTI DI COMANDO DEL CURSORE

Il cursore può essere spostato verso destra, sinistra, l'alto, il basso, o diagonalmente, premendo il tasto appropriato, o una combinazione di tasti.

JOYSTICK

Inserire il joystick nella PORTA 2 ed usarlo per spostare il cursore verso destra, sinistra, l'alto, il basso o diagonalmente.

MOUSE

Inserire il mouse nella PORTA 1 ed usarlo per spostare il cursore in tutte le direzioni sullo schermo.

Section 6

SOUNDS (sons)

Appuyez sur la touche de fonction [F2] ou utilisez le curseur pour sélectionner le menu SOUNDS. Vous obtenez sur l'écran une liste des options avec un instrument ou un son déjà attribué à chaque option:

MELODY
ACCOM 1
ACCOM 2
ACCOM 3
ACCOM 4
BASS

Vous pouvez altérer le son attribué à la mélodie, l'accompagnement ou la basse PENDANT QUE VOUS ECOUTEZ VOTRE COMPOSITION (OU LE RIFF). Pour changer le son attribué à une piste, dirigez le curseur sur la piste que vous désirez modifier et faites défiler le choix des soixante sons disponibles de la manière décrite dans la section 3 COMMANDES, jusqu'à ce que vous ayez trouvé le son qui vous convient. Lorsque vous êtes satisfait de votre arrangement des sons, vous pouvez régler le niveau de chaque piste en utilisant le menu VOLUME CONTROL de la même manière que vous le feriez dans un studio d'enregistrement multipistes.

Section 7

DRUMS MENU (batterie)

SELECT
MANUAL PLAY

SELECT

Pendant que vous écoutez un RIFF, vous pouvez changer le style et l'instrumentation de la batterie. Vous avez le choix entre dix arrangements. Pour changer de batterie, dirigez le curseur sur SELECT et faites défiler les possibilités différentes comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

MANUAL PLAY (commande manuelle)

Chaque batterie est composée de cinq sons différents. Si vous sélectionnez MANUAL PLAY vous pouvez jouer ces sons sur le clavier MSX. Les cinq sons sont attribués aux cinq touches suivantes: [TAB], [A], [Z], [E] et [R]. Les sons changent automatiquement lors de

la sélection d'une autre batterie. Pour arrêter MANUAL PLAY, appuyez sur la touche [STOP] (Vous verrez le rappel [STOP] sur l'écran pendant que MANUAL PLAY est en progrès).

Section 8

VOLUME CONTROL (réglage de volume)

Vous pouvez changer le volume attribué à la mélodie, l'accompagnement ou la basse PENDANT QUE VOUS ECOUTEZ VOTRE COMPOSITION (OU LE RIFF). Appuyez sur la touche de fonction [F4] ou utilisez le curseur pour sélectionner le menu VOLUME CONTROL. Les options sur l'écran sont similaires à celles du menu SOUNDS, sauf que chaque piste est dotée d'un réglage de volume et que la commande du volume de la mélodie a été remplacée par celle de la batterie (DRUMS). Le volume de la mélodie peut être réglé dans le menu MELODY. Pour régler le volume, dirigez le curseur sur la piste correspondante et procédez comme décrit dans la section 3 COMMANDES pour déplacer les curseurs de réglage jusqu'à ce que vous ayez obtenu le volume désiré pour chaque piste.

Section 9

SOUND SAMPLER (échantillonnage)

Pour sélectionner le menu SOUND SAMPLER, appuyez sur la touche de fonction [F6] ou utilisez le curseur et — CLIC!

Votre MUSIC MODULE est muni d'un microphone intégré (en haut et à gauche du module monté) pour enregistrer tous les sons que vous souhaitez enregistrer (voix, instrument, bris de verre etc). Tous les sons peuvent être reproduits tels qu'ils sont, transposés plus hauts ou plus bas et en boucle sans fin (cette dernière fonction est sélectionnée comme valeur par défaut). Vous pouvez les utiliser également dans vos arrangements de mélodie et d'accompagnement. Le menu SOUND SAMPLER comprend quatre options:

SELECT
RECORD (enregistrement)
PLAYBACK (reproduction)
TRIGGER (déclenchement)

Dans la partie supérieure de l'écran, vous voyez la portée. Au-dessus et en dessous de la portée, au centre de l'écran, se trouvent les indicateurs d'entrée. Lorsque le curseur est positionné entre ces indicateurs l'appareil est prêt à accepter l'entrée d'une note. En dessous de la portée se trouve une ligne avec les valeurs des notes possibles allant de la ronde à la quadruple croche. Sur l'extrême droite de cette ligne se trouve un symbole de pause. Si vous sélectionnez ce dernier, les notes sur la ligne sont changées en pauses équivalentes et vice versa.

Pour entrer une mélodie appuyez d'abord simultanément sur les touches [SHIFT] et [CLS/HOME] pour effacer toute mélodie encore présente en mémoire, puis choisissez la valeur de la note en dirigeant le curseur sur le symbole correspondant et — CLIC! Si vous ne savez pas encore quelle valeur de note il vous faudra, sélectionnez d'abord la noire, donc la quatrième à partir de la gauche.

Positionnez maintenant le curseur sur la portée entre les indicateurs, à la position désirée et — CLIC! La note se déplace alors d'une position vers la gauche et vous pouvez en entrer la prochaine. Il n'est pas nécessaire de sélectionner la valeur de la note chaque fois, si vous ne voulez pas la changer en plus longue ou plus courte. Parfois une note ne reste pas exactement dans la position où vous l'avez mise, c'est parce qu'elle ne s'harmonisait pas avec le RIFF sélectionné. Dans ce cas, le logiciel met la note dans la position la plus proche. Continuez l'entrée jusqu'à ce que vous desiriez écouter votre composition.

Pour écouter votre création, appuyez sur la touche [SELECT] ou sélectionnez le menu MELODY, dirigez le curseur sur PLAYBACK et — CLIC! Votre composition est reproduite avec l'accompagnement sélectionné; en même temps que les notes défilent à travers l'écran sur la portée. Pour arrêter la reproduction appuyez simplement sur la touche [STOP].

Vous pouvez facilement modifier votre mélodie. Dans le centre de l'écran, juste en dessous de la portée, se trouvent les flèches de défilement. Pour faire défiler la musique, dirigez le curseur sur le pictogramme et procédez comme décrit en section 3, COMMANDES jusqu'à ce que la note que vous désirez changer soit positionnée entre les indicateurs.

Pour substituer la note entre les indicateurs, entrez simplement une autre note comme expliqué ci-dessus.

Pour effacer la note entre les indicateurs, appuyez sur la touche [DEL] sur le clavier de votre ordinateur. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, la note entre les indicateurs sera effacée et la note à droite des indicateurs se déplacera d'une position vers la gauche.

Pour insérer une note, appuyez sur la touche [INS]. Les indicateurs virent maintenant au rouge pour signaler que le mode d'insertion est sélectionné. Entrez une note comme décrit ci-dessus et cette dernière sera insérée juste à gauche des indicateurs et les notes qui étaient auparavant à gauche des indicateurs se déplaceront d'une position vers la gauche.

La note entre les indicateurs n'est pas affectée par toute opération en mode d'insertion.

Pour arrêter le mode d'insertion, appuyez de nouveau sur la touche [INS].

Pour retourner au début de votre mélodie, appuyez sur la touche [CLS/HOME]. Pour effacer la mélodie entière de la mémoire, appuyez simultanément sur les touches [SHIFT] et [CLS/HOME].

Lorsque vous désirez écouter votre composition et retourner immédiatement après au début, appuyez sur la touche [SELECT].

SELEZIONE DEL MENU

Un menu può essere selezionato in due modi: premendo il tasto funzione appropriato ([F1], [F2], [F3], ecc., come illustrato più avanti), oppure usando il cursore per indicare l'icona corretta e premendo la barra spaziatrice (o il tasto fire del joystick o del mouse). D'ora in avanti useremo l'istruzione CLICK per indicare che bisogna premere la barra spaziatrice o il tasto fire del joystick o del mouse. La comparsa sullo schermo dell'immagine di una tazzina da tè al posto del cursore significa che il computer è occupato: finché essa resta visibile sullo schermo, il programma non è realizzabile. La seguente illustrazione mostra qual'è il menù rappresentato da ciascuna icona.

F1 Melody	F2 Sounds
F3 Drums	F4 Volume Control
F6 Sound Sampler	F7 Special Effects
F8 External	F9 Disk/Tape Operations

COME CAMBIARE UN VALORE O UNA SELEZIONE SUL MENU

Ci sono tre possibilità diverse: tramite i tasti di comando del cursore un joystick o un mouse. Azionare il tasto di comando del cursore, per posizionare il cursore sul valore che si desidera cambiare (es.: RIFF); poi tenere premuta la barra

spaziatrice e premere il tasto sinistro o destro del cursore per far scorrere le opzioni. Tramite un joystick inserito nella PORTA 2, posizionare il cursore sul valore interessato, tenere premuto il tasto fire per far scorrere le opzioni. Con un mouse collegato nella PORTA 1, posizionare il cursore sul valore desiderato, poi azionare i tasti di destra e sinistra del mouse per far scorrere le opzioni.

Sezione 4 MELODY MENU

Quando si carica il programma, il MELODY MENU appare sullo schermo insieme ad un motivo musicale (RIFF) selezionato a caso. Per fermare il motivo musicale premere il tasto [STOP]. L'opzione RIFF ha 20 arrangiamenti prefissati per accompagnamento musicale in diversi stili che vanno dalla disco music alla musica araba, ungherese e persino orientale. Questi arrangiamenti possono essere ascoltati così come sono oppure, tramite il GLING o l'INPUT del MUSIC MODULE, potrete aggiungere la vostra melodia all'arrangiamento scelto. MUSIC MODULE ha la caratteristica di non permettere di suonare una nota nel caso che questa stoni col motivo musicale (RIFF) di accompagnamento (a meno che non venga selezionato PRO MODE. Vedere PRO MODE qui di seguito). Ciò vuol dire che la vostra melodia sarà sempre intonata al motivo musicale di base. Per ascoltare un altro motivo, far scorrere i 20 diversi motivi musicali, come descritto nella Sezione 3 COMANDI, finché non troverete il motivo che volete ascoltare. Per avviare un motivo, premere il tasto [SELECT].

Le opzioni disponibili sul MENU del MELODY sono:

PRO MODE
START GLING
PLAYBACK
RIFF
TEMPO
MELODY VOLUME

PRO MODE

Se PRO MODE è selezionato su ON, potrete suonare una gamma più vasta di note quando usate INPUT MELODY, ma

significa anche che è possibile suonare note che non s'intonano con l'accompagnamento. Ora siete in grado di sfruttare tutta la vostra abilità musicale.

GLING

Per decidere quali note s'intonano con l'accompagnamento GLING vi permette non solo di aggiungere una melodia alla base musicale prescelta, ma anche di registrare la vostra melodia esattamente come la suonate per un successivo playback. Prima di suonare una melodia con l'uso del GLING selezionare la base musicale prescelta. Per selezionarne il GLING posizionare il cursore su START GLING e CLICK. Appena è stato selezionato START GLING, la base musicale comincia a suonare. Ora potrete suonare sulla base del motivo musicale, premendo i tasti sulla seconda fila, cominciando dall'alto della tastiera del computer. Potrete fare scorrere le dita su e giù sui tasti, o semplicemente suonare, premendo un tasto alla volta. Qualsiasi tasto premiate, il suono sarà eccezionale, anche perchè il programma vi permette di suonare solo note che s'intonano con il motivo base prescelto. Una volta terminato, premere il tasto [STOP]. Se il motivo musicale cessa di suonare mentre state introducendo col modo GLING, ciò significa che avete già inserito il numero massimo di note e la memoria è ormai piena.

PLAYBACK

Per riascoltare la vostra melodia in playback, posizionare il cursore su PLAYBACK e CLICK. Mentre la melodia viene eseguita, le note musicali scorrono sul pentagramma. Qualsiasi vostra composizione può essere memorizzata su dischetto o cassetta e caricata ogni qualvolta lo si desidera. Per istruzioni sulla registrazione su disco o cassetta, riferirsi alla Sezione 12 OPERAZIONI SU DISCO/CASSETTA. Per cancellare una melodia dalla memoria è sufficiente premere simultaneamente i tasti [SHIFT] e [CLS/HOME].

TEMPO

La base musicale selezionata può essere eseguita più lentamente o più velocemente, modificando il tempo.

Posizionare il cursore su TEMPO e far scorrere i valori come descritto nella Sezione 3, COMANDI. Un numero più alto esegue il motivo musicale più velocemente ed un numero più basso lo esegue più lentamente. Il valore di tempo fissato cambia a secondo della base musicale selezionata ed può variare da 62 a 200.

MELODY VOLUME

Per regolare il volume del MUSIC MODULE, posizionare il cursore su MELODY VOLUME e variare il valore come descritto nella Sezione 3, COMANDI. Il cursore del volume si sposterà verso destra o sinistra per indicare un volume più basso o più alto.

Sezione 5 INPUT MELODY

Ci sono due metodi diversi per aggiungere una melodia alla base musicale prescelta, usando GLING come descritto nella Sezione 4 MELODY o utilizzando la funzione nota dopo nota.

Per inserire la melodia in tempo d'arresto, significa che le note possono essere inserite una per volta, più o meno velocemente, a scelta.

Nella parte superiore dello schermo, vi è il pentagramma. Sopra e sotto il pentagramma, al centro dello schermo ci sono i marker per l'input delle note. Quando il cursore è posizionato fra questi marker, il programma è nel modo di input di note. Sotto il pentagramma vi è la barra per selezionare le note, con una scelta di lunghezze di note che vanno dalla nota più lunga (una semibreve) alla più corta (una semicroma). In fondo, a destra sulla barra, vi è un simbolo di pausa. Si tratta di un commutatore che permette di selezionare vari tempi di pausa. Selezionando quest'ultimo si cambierà lo stato di funzionamento della barra selezionatrice fra le sudette lunghezze di nota e le pause equivalenti.

Le menu MELODY comprend les options suivantes:

PRO MODE (mode expert)
START GLING
PLAYBACK (reproduction)
RIFF (accompagnement)
TEMPO
MELODY VOLUME (volume de la mélodie)

PRO MODE

Si PRO MODE a été sélectionné (ON) vous pourrez jouer une plus large gamme de notes que si vous utilisiez le mode INPUT MELODY mais il est également possible de jouer des notes qui ne s'harmonisent pas avec l'accompagnement. Vous devez maintenant employer votre propre connaissance de la musique pour décider quelle note s'harmonisera avec l'accompagnement.

GLING

GLING vous permet d'ajouter une mélodie à votre RIFF celle ci est enregistrée exactement comme vous la jouez et pourra être reproduite plus tard. Avant de commencer à jouer votre mélodie en utilisant la fonction GLING, choisissez d'abord votre RIFF. Pour sélectionner GLING dirigez le curseur sur START GLING et — CLIC! Dès que START GLING a été sélectionné le RIFF est joué. Vous pouvez maintenant pianoter avec l'accompagnement en appuyant sur les touches dans le deuxième rang du haut sur le clavier de votre ordinateur. Peu importe ce que vous faites, le résultat sera excellent puisque le logiciel vous permet uniquement de jouer des notes qui s'harmonisent avec le RIFF sélectionné. Si vous avez terminé votre mélodie appuyez sur la touche [STOP]. Si la reproduction du RIFF s'arrête pendant l'entrée en mode GLING, cela signifie que vous avez entré le nombre maximum admissible de notes et que la mémoire est pleine.

PLAYBACK (reproduction)

Pour réécouter votre mélodie, dirigez le curseur sur PLAYBACK et — CLIC! Pendant que la musique est reproduite, les notes correspondantes défilent sur la portée. Chacune de vos compositions peut être sauvegardée sur disquette ou cassette et rechargée plus tard. Vous trouverez dans la section 12, OPERATIONS DISQUETTE/CASSETTE, des instructions d'étaillées pour sauvegarder sur disquette ou cassette. Pour effacer une mélodie de la mémoire appuyez simultanément sur les touches [SHIFT] et [CLS/HOME].

TEMPO

Le RIFF sélectionné peut être reproduit plus rapidement ou plus lentement en modifiant la valeur du TEMPO. Dirigez le curseur sur TEMPO et faites défiler les valeurs possibles comme décrit dans la section 3 COMMANDES. Une valeur élevée accélère la cadence du RIFF et une valeur faible la ralentit. La valeur préprogrammée du tempo dépend du RIFF sélectionné et est variable dans une gamme de 62 à 200.

MELODY VOLUME (volume de la mélodie)

Pour régler le volume de la mélodie, dirigez le curseur sur MELODY VOLUME. Procédez comme décrit dans la section 3 COMMANDES pour déplacer le curseur du réglage de volume vers le volume désiré.

Section 5

INPUT MELODY (entrée d'une mélodie)

Il y a deux méthodes différentes pour ajouter une mélodie au RIFF que vous avez sélectionné: en utilisant la fonction GLING décrite dans la section 4, MELODY, ou en entrant les notes l'une après l'autre.

Dans ce dernier mode vous pouvez entrer les notes aussi rapidement ou lentement que vous le désirez sans altérer la cadence de la composition.

SOURIS

Branchez la souris sur PORT 1 et vous pouvez déplacer le curseur librement sur l'écran dans toutes les directions.

LA SELECTION D'UN MENU

La sélection d'un menu peut être effectuée de deux manières: en appuyant sur la touche de fonction correspondante [F1], [F2], [F3] etc. comme décrit en bas) ou en dirigeant le curseur sur le symbole correspondant et en appuyant sur la BARRE D'ESPACEMENT (ou bouton action de la manette de jeux ou de la souris). Chaque fois que vous verrez dans ce manuel l'instruction «CLIC!» cela veut dire que vous devez appuyer sur la barre d'espacement, le bouton de tir de votre manette de jeux ou la touche de votre souris. Chaque fois qu'une tasse à thé apparaît sur l'écran, cela veut dire que l'ordinateur est occupé. Pendant ce temps, l'ordinateur n'accepte aucune entrée de données. L'illustration ci-dessous explique quel symbole appartient à quel menu.

F1 Melody	F2 Sounds
F3 Drums	F4 Volume Control
F6 Sound Sampler	F7 Special Effects
F8 External	F9 Disk/Tape Operations

MODIFICATION D'UNE VALEUR OU D'UNE SELECTION DANS UN MENU

Vous avez trois possibilités: les touches de commande du curseur, la manette de jeux ou la souris. Utilisez les touches de commande du curseur pour diriger celui-ci sur l'option que vous désirez changer (p.ex. RIFF). Maintenant tenez la barre d'espacement appuyée et utilisez en même temps les touches pour déplacer le curseur à gauche ou à droite pour faire apparaître, l'une après l'autre, les sélections, possibles. Si vous avez branché votre manette de jeux sur PORT 2, utilisez celle-ci pour positionner le curseur sur l'option désirée, appuyez et maintenez le bouton action et basculez la manette à gauche ou à droite pour voir les sélections possibles. Si vous avez une souris branchée sur PORT 1, utilisez celle-ci pour positionner le curseur sur l'option désirée et appuyez sur la touche gauche ou droite de la souris pour faire apparaître les sélections possibles.

Section 4

MELODY MENU

Lorsque vous amorcez le logiciel, le menu MELODY apparaît sur l'écran et un RIFF sélectionné aléatoirement est joué. Pour arrêter le RIFF appuyez sur la touche [STOP]. La fonction RIFF offre vingt arrangements préprogrammés. Vous pouvez simplement écouter ces arrangements ou utiliser les fonctions GLING ou MELODY INPUT pour ajouter votre propre mélodie à l'arrangement sélectionné. Une qualité aussi intéressante que unique du MUSIC MODULE est qu'il ne vous laissera pas jouer de notes qui ne s'harmonisent pas avec le RIFF (si toutefois vous avez sélectionné. PRO MODE, voir ci-dessous). Votre mélodie sera donc toujours en harmonie avec l'accompagnement. Pour écouter un RIFF différent, faites défiler le choix des vingt RIFFs, de la manière décrite en section 3 COMMANDES, jusqu'à ce que vous ayez trouvé le RIFF que vous désirez écouter. Pour le sélectionner appuyez sur la touche [SELECT].

Per inserire una melodia, procedere innanzitutto premendo simultaneamente i tasti [SHIFT] e [CLS/HOME] per eliminare qualsiasi eventuale melodia preesistente; scegliere quindi la lunghezza d'i nota desiderata puntando il cursore sulla nota stessa ed eseguendo il CLICK. Se siete indecisi su quale nota scegliere, selezionare un quarto di tono (semiminima), che è la quarta da sinistra.

Poi posizionare il cursore sul pentagramma fra i marker dell'input delle note nel posto dove desiderate la nota e selezionare CLICK. La nota, a questo punto, si sposta di uno spazio a sinistra, permettendovi d'inserire la nota successiva. Non è necessario selezionare la lunghezza della nota (valore) ogni volta, a meno che non vogliate una nota più lunga o più breve. Può succedere che, di tanto in tanto, una nota non rimanga esattamente al suo posto sul pentagramma. Infatti, se la nota che si cerca d'inserire sul pentagramma non è in tono con la base musicale selezionata, il programma la sposta nella posizione in tono più vicina. Continuate l'input di note finché vorrete ascoltare la vostra creazione musicale.

Per ascoltare la vostra creazione musicale, premere il tasto [SELECT] o selezionare il menù del MELODY e spostare il cursore su PLAYBACK e CLICK. A questo punto potrete ascoltare la vostra creazione musicale originale con l'accompagnamento della base musicale selezionata, mentre la musica scorre sullo schermo. Per fermare la musica, basta premere il tasto [STOP].

Variare la melodia è semplice. Su entrambi i lati dello schermo, sotto il pentagramma, ci sono le frecce per far scorrere la musica. Per far scorrere la musica, posizionare il cursore su una delle frecce e procedere come descritto nella Sezione 3, COMMANDI, finché la nota che si desidera cambiare è posizionata tra i marker.

Per sostituire la nota, digitare semplicemente la nuova nota come descritto sopra.

Per cancellare una nota, premere il tasto

[DEL] sulla tastiera. Ogni volta si preme il tasto [DEL] la nota viene cancellata e le note sulla destra vengono spostate di una posizione sulla sinistra.

Per inserire una nota premere il tasto [INS]. I marker assumono il colore rosso per evidenziare che si è in fase di inserimento. Digitare la nota come descritto sopra; la nota verrà inserita sulla sinistra dei marker e le note sulla sinistra si sposteranno di una posizione a sinistra.

La nota posizionata tra i marker non verrà alterata durante la fase di inserimento.

Premere nuovamente il tasto [INS] per disattivare l'inserimento.

Per ritornare al punto d'inizio della vostra melodia, premere il tasto [CLS/HOME]. Per cancellare l'intera melodia, premere contemporaneamente i tasti [SHIFT] e [CLS/HOME].

Per riascoltare la vostra melodia con la base musicale, premere il tasto [SELECT].

Ora che siete stati confrontati con, alcune delle possibilità creative offerte dal MUSIC MODULE, potrete cominciare a sperimentarle, selezionando diversi suoni per la melodia e l'accompagnamento dal MENU DEI SUONI.

Sezione 6 SUONI

Per selezionare il MENU DEI SUONI, premere il tasto funzione [F2], o usare il cursore. Le seguenti opzioni sono elencate insieme ad uno strumento o suono assegnato a ogni opzione:

MELODY
ACCOM 1
ACCOM 2
ACCOM 3
ACCOM 4
BASS

Il suono assegnato ad una melodia, accompagnamento o base musicale dei bassi può essere cambiato MENTRE ASCOLTATE LA VOSTRA COMPOSIZIONE MUSICALE (o MOTIVO BASE). Per cambiare il suono assegnato ad una base, spostare il cursore sulla base che si vuole cambiare e far scorrere i

60 suoni diversi disponibili, come descritto nella Sezione 3, COMANDI, finché non trovate un suono adatto. Una volta soddisfatti dei vostri arrangiamenti musicali, potrete regolare il livello del volume di ogni base musicale, usando il menù VOLUME ADJUST (regolazione di volume), proprio come faceste in uno studio di registrazione.

Sezione 7

MENU DELLE PERCUSSIONI (DRUMS MENU)

SELECT
MANUAL PLAY

SELECT

Durante l'ascolto di un motivo è possibile cambiare il suono dei tamburi, scegliendo tra una gamma di ben dieci combinazioni di tamburi diverse. Per cambiare la combinazione dei tamburi, spostare il cursore su SELECT e far scorrere le diverse opzioni, come descritto nella Sezione 3, COMANDI.

MANUAL PLAY

Ogni combinazione di tamburi ha cinque suoni diversi. Selezionando MANUAL PLAY, si possono ottenere i suoni di questi tamburi, suonando sulla tastiera MSX. Ai cinque suoni corrispondono i seguenti cinque tasti: [TAB] [Q] [W] [E] [R]. Il suono cambia se si seleziona una batteria di tamburi diversa. Per fermare il MANUAL PLAY, premere il tasto [STOP] (mentre è in funzione il MANUAL PLAY, sullo schermo compare il messaggio [STOP]).

Sezione 8

CONTROLLO DEL VOLUME (VOLUME CONTROL)

Il volume corrispondente alla melodia, accompagnamento, o base musicale dei bassi può essere regolato DURANTE L'ASCOLTO DELLA MELODIA (o MOTIVO MUSICALE). Per selezionare il menù del controllo del volume, premere il tasto funzione [F4], o usare il cursore. Sono previste opzioni simili a quelle del menù dei SUONI, con la differenza che ogni base musicale ha accanto un cursore del volume, e il volume MELODY è escluso quando è inserito il VOLUME

DELLE PERCUSSIONI (il volume MELODY può essere regolato sul menù MELODY). Per regolare il volume, spostare il cursore sulla base musicale da regolare e far scorrere le opzioni come descritto nella Sezione 3, COMANDI, per regolare il cursore del volume. Otterrete così il volume desiderato per ogni base musicale.

Sezione 9

CAMPIONATORE DEL SUONO

Per selezionare il menù del CAMPIONATORE DEL SUONO, bisogna o premere il tasto funzione [F5], o usare il cursore e il CLICK.

MUSIC MODULE ha un microfono incorporato, (in alto a sinistra della cartuccia inserita) ed un connettore (ved Sezione 13, COLLEGAMENTI), per registrare qualsiasi suono (voce, strumento musicale, un vetro che si rompe, ecc.). Qualsiasi suono può essere riascoltato in playback così com'è, oppure con un tono più alto o più basso, e può, inoltre, essere riascoltato ripetutamente (in questo caso viene automaticamente selezionato un loop). Può essere anche usato negli arrangiamenti della vostra MELODIA e del MOTIVO MUSICALE. IL CAMPIONATORE DEL SUONO offre una gamma di 4 opzioni:

SELECT
RECORD
PLAYBACK
TRIGGER

SELECT

È possibile registrare un lungo suono «campione» (4,6 secondi) o 4 suoni brevi (1,15 secondi). Ciascuno dei suoni brevi può essere diverso. Per selezionare il tempo di campionamento spostare il cursore su SELECT e far scorrere le opzioni come descritto nella Sezione 3, COMANDI e selezionare SHORT SAMPLE (CAMPIONE BREVE) 1, 2, 3, o 4, oppure LONG SAMPLE (LUNGO).

LIVELLO DI SCATTO (TRIGGER LEVEL)

Il LIVELLO DI SCATTO può essere usato al posto della barra spaziatrice per iniziare a registrare il suono campione.

Français

Section 1 INTRODUCTION

Philips MUSIC MODULE offre des possibilités fascinantes et est très facile à utiliser. Il ne nécessite ni expérience ni connaissance de la musique MUSIC MODULE vous permet de créer de la musique de styles variés du pop jusqu'à la musique classique. MUSIC MODULE, c'est trois produits dans un seul module: un synthétiseur FM sophistiqué, un échantillonneur («SOUND SAMPLER») que vous pouvez utiliser pour modifier tous les sons que vous désirez (voix, bris de verre, instrument, chien aboyant etc.) et pour les intégrer dans votre création musicale, et, enfin, un interface MIDI* qui permet à votre ordinateur de communiquer avec d'autres instruments électroniques de musique également équipés de MIDI. Si vous branchez le clavier extérieur (optionnel, voir section 13, CONNEXIONS) vous pouvez créer de la musique avec 9 voix, ce qui normalement n'est possible qu'avec des synthétiseurs polyphoniques de haut-de-gamme. MUSIC MODULE offre un grand choix de sons pré-réglés de haute qualité et, en même temps, vous pouvez, à l'aide du SOUND SAMPLER, ajouter tous les sons dont vous avez besoin.

*MIDI - Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instruments de musique)

Section 2 INSTALLATION

Branchez votre ordinateur MSX sur le secteur électrique et à votre téléviseur ou moniteur comme décrit dans le mode d'emploi de l'ordinateur.

ATTENTION
VEILLEZ ABSOLUMENT A CE QUE
VOTRE ORDINATEUR SOIT ETEINT
AVANT D'ENFICHER OU DE RETIRER
VOTRE MODULE.

Allumez votre téléviseur ou moniteur et

augmentez le volume. Maintenant, mettez votre ordinateur en marche et après un petit moment vous verrez l'écran-titre MUSIC MODULE accompagné d'un RIFF. Le bord de l'écran et tous les caractères dans le menu clignotent au rythme de la basse continue. Chaque fois que vous mettez votre MUSIC MODULE en marche, un des vingt RIFFs préprogrammés est joué aléatoirement. Pour arrêter la musique, appuyez simplement sur la touche [STOP].

Pour mieux apprécier la qualité de son de votre MUSIC MODULE vous pouvez le brancher sur un amplificateur extérieur (p.ex. votre chaîne HIFI). Vous trouverez des explications sur ce sujet dans la section 13, CONNEXIONS.

Section 3 UTILISATION

MUSIC MODULE a été conçu pour un maniement très facile. Dans la partie supérieure de l'écran vous voyez une portée. Dans la partie inférieure de l'écran, vous voyez à gauche le menu MELODY et à droite un cadre renfermant huit pictogrammes.

COMMANDES

Dans le menu MELODY, se trouve un curseur qui pointe normalement sur RIFF lorsque vous amorcez le logiciel. Toutes les sélections et commandes de MUSIC MODULE sont accessibles par le curseur. Le curseur peut être déplacé sur l'écran de trois manières différentes: par les touches de commande du curseur, par une MANETTE DE JEUX ou par une SOURIS.

TOUCHES DE COMMANDE DU CURSEUR

Par ces touches, le curseur peut être déplacé à gauche, à droite, en haut, en bas et en diagonale en appuyant sur la touche ou la combinaison de touches correspondantes.

MANETTE DE JEUX

Branchez votre manette de jeux sur PORT 2 et vous pouvez déplacer le curseur à gauche, à droite, en haut, en bas et en diagonale.

TIGRE
JUNCLA
AMETRALLADORA
NEUMÁTICOS CHIRRIANDO
ZUMBIDO DEL BOING
BOTELLA DE CHAMPAÑA DESTAPADA
WOW DE BAJO/ONDA CÔSMICA
„LITTLE BEN“ (CAMPANA)
GOLPETEO
PLANETA X
AVES TROPICALES
GRIT

LADO 2

CELLOS
HIGH STRINGS
ORCHESTRAL STAB I
BRASS SLIDE DOWN
BRASS SLIDE UP
GUITARRA ACOUSTICA
GUITARRA de ROCK
FUZZ GUITAR
COROS de GUITARRA ELECTRICA I
COROS de GUITARRA ELECTRICA II
ACOUSTIC DOUBLE BASS
CHOIR
WOW SYNTH
INDIAN SITAR + TABLA RIFF
MAJESTIC ORGAN
GONG
TIMPANI
KIT DRUMS
TOM
SNARE
BASS DRUMS
CRASH CYMBAL
HI-HAT
DOW SYNTHESIZER
XILOPONO
SLAP BASS HI
SLAP BASS LOW
PIANO
PIANO 1 NOTE BASS
PIANO 3 STAB REVERB
HONKY TONK PIANO
SAXOPHONE GROWL
STAB I
SMOOTH
STAB II
ORCHESTRAL STAB II

Agisce da porta del livello di rumore e fa sì che soltanto i suoni al di sopra di un certo volume siano registrati. Per impostare il livello, portare il cursore sul marker del trigger (livello di scatto) sull'indicatore di livello sonoro (indicato da una T) e posizionare il marker come descritto nella Sezione 3, COMANDI. Il livello di scatto è inserito quando è selezionato TRIGGER AUTO (ved. TRIGGER qui di seguito).

REGISTRAZIONE (RECORD)

Per registrare un suono, spostare il cursore su RECORD e CLICK. I margini dello schermo diventano blu per indicare che MUSIC MODULE è pronto per registrare. Se siete nel modo TRIGGER AUTO (questa è la condizione prestabilita), la registrazione ha inizio non appena il livello del suono supera il livello di scatto, e il colore sullo schermo passa al rosso durante la fase di registrazione. Se siete nel modo TRIGGER MANUAL (ved. TRIGGER più avanti), dovrete premere la barra spaziatrice una seconda volta per registrare, dopo di che i margini dello schermo diventano rossi. La sensibilità del microfono può essere regolata, girando la manopola del volume posta sulla sinistra della cartuccia del MUSIC MODULE.

PLAYBACK

Per riascoltare in playback il suono registrato, posizionare il cursore su PLAYBACK e CLICK. Il suono campionato verrà riprodotto per una volta, dopo di che lo si potrà suonare sulle due file superiori della tastiera del computer, con un tono più alto o più basso.

SINTONIA (SAMPLE FINE TUNE). Per sintonizzare il suono campione al suono FM, utilizzare il tasto [GRAPH] e, sulla tastiera del vostro computer, i tasti contrassegnati [X] e [C]. Per abbassare il tono premere il tasto [GRAPH] seguito dal tasto [X], per aumentarlo invece, il tasto [GRAPH] ed il [C].

TRIGGER

Viene usato per selezionare o TRIGGER AUTO (modo prefissato) o TRIGGER MANUAL. TRIGGER AUTO è usato insieme al marker del trigger, come

descritto più avanti, sotto TRIGGER LEVEL. TRIGGER MANUAL è usato quando si vuole registrare, ad esempio, un suono continuo o una parte di una registrazione. Per selezionarlo, posizionare il cursore su TRIGGER AUTO o MANUAL, come descritto nella Sezione 3, COMANDI.

Ai campioni dei suoni registrati si può far corrispondere qualsiasi base musicale sul menù dei SUONI, come per qualsiasi suono prefissato, ma assegnandogli una base musicale per volta.

Sezione 10

EFFETTI SPECIALI

Per selezionare il menù degli EFFETTI SPECIALI, premere [F7], o usare il cursore ed il CLICK. Sono disponibili le seguenti opzioni:

CONVERTITORE DEL TONO
(CONVERTER)
DURATA DELL'ECO (ECHO TIME)
INIZIO CONVERSIONE (START CONVERTER)
INIZIO ECO (START ECHO)

CONVERTITORE DI TONO

Il CONVERTITORE DI TONO è un effetto che cambia la voce (o qualsiasi altro suono) alzando o abbassando il tono, in tempo reale, mentre parlate nel microfono. Sono disponibili dieci effetti diversi, numerati da 1 a 10. Da 1 a 5 abbassano il tono (al numero più basso corrisponde il tono più basso). Da 6 a 10 alzano il tono (al numero più alto corrisponde il tono più alto). Per selezionare l'effetto desiderato, spostare il cursore su CONVERTER e far scorrere le opzioni, come descritto nella Sezione 3, COMANDI.

INIZIO CONVERSIONE

Per azionare il convertitore di tono, una volta selezionato il numero dell'effetto desiderato, basta spostare il cursore su START CONVERTER e CLICK. Per sentire l'effetto, parlare o cantare nel microfono incorporato (o nel microfono esterno, se montato). Quando è selezionato l'inizio della conversione lo schermo «si congelerà». Per spegnere il convertitore di tono premere il tasto di [STOP] (sullo schermo apparirà un promemoria [STOP],

durante la fase di conversione.

ECO

Con questo effetto, il MUSIC MODULE vi permette di dare l'impressione di trovarsi in una grande sala o fra le montagne. Il tempo di ritardo dell'eco varia da 25 millisecondi che è un ritardo molto breve fino a 1,25 secondi (tranne computers da 16 K user RAM) che è un ritardo molto lungo, nei seguenti passi: 25 ms, 50 ms, 75 ms, 100 ms, 125 ms, 250 ms (computers da 16 K user RAM), 500 ms, 750 ms, 1,25 s (computers da 32 K+ user RAM).

DURATA DELL'ECO

Per selezionare la durata dell'eco, posizionare il cursore su ECHO TIME e far scorrere le opzioni come descritto nella Sezione 3, COMANDI.

INIZIO DELL'ECO

Per avviare l'effetto di eco, spostare il cursore su START ECHO e CLICK. Per sentire l'effetto, parlare o cantare nel microfono incorporato (o nel microfono esterno se montato). Quando viene selezionato l'inizio dell'eco, lo schermo «si congela» ed i comandi diventano non operativi. Per uscire dall'effetto dell'eco premere il tasto [STOP] (un promemoria appare sullo schermo [STOP], per la durata dell'eco).

Sezione 11

ESTERNO

Quando è collegato ad una tastiera esterna opzionale (ved. Sez. 13, COLLEGAMENTI), il MUSIC MODULE può essere suonato come un sofisticato sintetizzatore con 60 suoni prefissati, più tutti i suoni campione del campionatore del suono.

Per selezionare il menù esterno, è necessario o premere il tasto funzione [F8] o usare il cursore e il CLICK. Saranno allora visualizzate le seguenti opzioni:

KEYBOARD
MIDI
MIDI MODE

KEYBOARD (TASTIERA)

Se è collegata una tastiera esterna

opzionale, spostare il cursore su KEYBOARD e selezionare l'opzione ON, come descritto nella Sezione 3, COMANDI.

MIDI (Interfaccia Digitale per Strumenti Musicali)

Questa opzione è usata quando il MUSIC MODULE è collegato ad uno strumento musicale dotato di interfaccia MIDI, come ad esempio un sintetizzatore. Il MIDI è un mezzo di comunicazione tra strumenti musicali elettronici, in modo da pilotare un certo numero di sintetizzatori da una tastiera. Inoltre, il MIDI permette al vostro computer di pilotare uno strumento MIDI tramite un'interfaccia MIDI incorporata nel MUSIC MODULE. Ciò significa che il MUSIC MODULE, invece di usare la sorgente sonora del MUSIC MODULE suonerà la stessa musica, ma usando i suoni dello strumento MIDI a cui è collegato (ved. Sezione 13, COLLEGAMENTI, per le istruzioni su come collegare il MIDI). Per selezionare MIDI ON, spostare il cursore su MIDI e selezionare ON, come descritto nella Sezione 3, COMANDI.

MIDI MODE

Sono disponibili due diversi modi POLY e MONO. Tutti gli strumenti MIDI dovrebbero essere dotati del modo POLY, ma solo alcuni strumenti MIDI sono dotati del modo MONO. Per modo POLY si intende che tutte le note inviate allo strumento MIDI avranno gli stessi suoni selezionati sullo strumento MIDI. Con il modo MONO ad un certo numero di canali del suono diversi si può assegnare un suono diverso (il numero di suoni diversi, che può essere assegnato, dipende da quanto sofisticato è lo strumento MIDI). Per selezionare il modo MIDI richiesto, spostare il cursore su MIDI MODE e selezionare POLY o MONO, come descritto nella Sezione 3, COMANDI.

Sezione 12

OPERAZIONI SU DISCO/CASSETTA

Per selezionare le operazioni su disco/cassetta, premere il tasto funzione [F9] o usare il cursore ed il CLICK. Il MUSIC MODULE rileverà

ABÉNDICE 1

SONIDOS

SINTETIZADOR 1
SINTETIZADOR 2
SINTETIZADOR LEAD
SINTETIZADOR SWEEP
SINTETIZADOR BAJOS
ENJUNDIOSO
„WAYOUT“
SONIDO SIMPÁTICO
AJENO
CAMPANA
CAMPANILLA
RUIDOSO
SPACEBELL
PLINKSTRING
SÍTAR
GUITARRA BLUES
GUITARRA ESPAÑOLA
GUITARRA ALTERADA
BANJO
ARPA
BIRIMBAO
BAJO
BAJO GOLPEADO
BAJO ELÉCTRICO
BAJO RASCADO
GLOCKENSPIEL
KOTO
MARIMBA
XILÓFONO
VIBRAFONO
SEEL DRUMS (TAMBOR DE HOJALATA)
COBRES
TROMPA
TROMBÓN
CUERNO
TUBA
COBRES CON WAH WAH
COBRES CON SORDINA
ARCOS
CUERDAS PUNTEADAS
VIOLÍN
SAXOFÓN
CLARINETE
FLAUTA TRAVESERA
OCTAVÍN
FLAUTA
OBOE
FAGOT
ARMÓNICA
GAITA
PIANO

PIANO ELÉCTRICO 1
PIANO ELÉCTRICO 2
PIANO JUGUETE
CLAVICORDIO
CELESTA
ACORDEÓN
ÓRGANO DE CAÑONES
ÓRGANO ELÉCTRICO 1
ÓRGANO ELÉCTRICO 2

MUESTRA BREVE 1
MUESTRA BREVE 2
MUESTRA BREVE 3
MUESTRA BREVE 4
MUESTRA LARGA

ABÉNDICE 2

RIFFS

CLASSICAL
FUNKY
SWING
ORIENTAL
MARCH
POP
EURODISCO
EURO-FUNK
COUNTRY
WALTZ
EURORAP
ROCK 'n' ROLL
REGGAE
SCOTTISH
ARABIAN
INDIAN
LATIN
DISCO
SPANISH
HUNGARIAN

ABÉNDICE 3

AUDIO SAMPLE TAPE

LADO 1

SONIDOS NO MUSICALES:
BOCINA DE COCHE
LADRIDO CHILLÓN
LADRIDO DE PERRO
MUGIDO
MUGIDO BREVE
GANSOS
ELEFANTE

MIDI OUT

Para escuchar los motivos musicales del MUSIC MODULE y las melodías ejecutadas por medio de otro instrumento MIDI (sintetizador, etc.) se necesita un cable MIDI (5 polos DIN a 5 polos DIN). Inserte su cable MIDI en la toma MIDI OUT del MUSIC MODULE y en la toma MIDI IN de su instrumento musical MIDI. Observe las instrucciones facilitadas con su instrumento MIDI para ponerlo en condición de recibir las informaciones por MIDI.

MIDI IN y MIDI THRU.

El MUSIC MODULE no utiliza estas posibilidades.

Sección 14

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

El MUSIC MODULE se compone de „hardware“ y „software“ reunidos en un cartucho ROM y es compatible con MSX1 y MSX2. Las características principales del producto son las siguientes:

- A. Sintetizador de sonido FM
- B. Dispositivo de muestreo del sonido (Sound sampler)
- C. Interface MIDI

Datos técnicos:

- Micrófono incorporado:
Banda de frecuencia: de 20 Hz a 10 kHz
- Entrada Audio 1 mic-in:
Toma de corriente fono con interruptor, impedancia de entrada < 50 kOhm, nivel de entrada 2 mV-800mV p/p ajustable para el control del volumen.
- Entrada Audio 2 line-in:
Toma de corriente fono con interruptor, impedancia de entrada 50 kOhm, nivel de entrada 400 mV p/p.
- 2 conectores salida audio:
Tomas de corriente fono, nivel de salida 200 mv p/p.
- Teclado:
conector de 20 polos de teclado para teclado exterior opcional.
- 3 x conectores MIDI:
conectores DIN de 5 polos

MIDI THRU

MIDI IN

MIDI OUT

Comunicación asincrónica 31,25 K Baud. Loop normal 5 mA.

DISPOSITIVO DE MUESTREO DEL SONIDO (SOUND SAMPLER)

- Muestreo del sonido de 8 bit ADPCM
Tiempo de muestreo máx.: 4,6 segundos la vez, o 4 bloques de 1,15 segundos
Cursor de muestreo máx.: 16 kHz
Memoria independiente de muestreo del sonido: 250 Kbit.

automaticamente se il computer ha un disk drive o è collegato ad un disk drive. Se non è collegato un disk drive, apparirà il menù TAPE OPERATIONS (ved. OPERAZIONI SU CASSETTA più avanti). Se è collegato un disk drive, saranno visualizzate le seguenti opzioni:

DISK OPERATIONS

MODE
LOAD FILE
SAVE FILE
DELETE FILE

MODE

Questa opzione vi permette di memorizzare o caricare una musica campione (la vostra composizione MELODY) oppure un suono campione insieme alla vostra composizione MELODY. Posizionare il cursore su MODE e selezionare il modo selezionato, come descritto nella Sezione 3, COMANDI.

LOAD

Per caricare un file precedentemente memorizzato su un dischetto, posizionare il cursore su LOAD e CLICK. Un elenco di pezzi musicali contenuti in un dischetto appariranno sullo schermo. Spostare il cursore sul brano desiderato e premere CLICK. In pochi attimi il brano sarà caricato.

SAVE

Per memorizzare un file di brani musicali su un dischetto, posizionare il cursore su SAVE e premere CLICK. Se avete precedentemente caricato un file dal disco, il titolo di detto file comparirà sullo schermo. Per memorizzare il vostro file con lo stesso titolo premete il tasto [RETURN] oppure [ENTER]. Per cancellare il titolo del file, premete [BLACKSPACE] finché il titolo risulti interamente cancellato.

Digitate il titolo del file che desiderate memorizzare e premete il tasto [RETURN] oppure [ENTER]. In pochi attimi riapparirà il menu delle operazioni su disco, indicando che la memorizzazione è stata effettuata.

DELETE

Per cancellare un file da un dischetto,

spostare il cursore su DELETE e CLICK. Una lista dei files contenuti nel disco saranno visualizzati. Per cancellare un file, basta posizionare il cursore sul titolo del file da cancellare e premere CLICK. Il programma chiederà allora [YES — NO] per assicurarsi che vogliate veramente cancellare il file. Selezionare CLICK nuovamente ed in pochi attimi il file sarà cancellato.

Per annullare qualsiasi operazione su disco, premere simultaneamente i tasti [CTRL] e [STOP].

OPERAZIONI SU CASSETTA (TAPE OPERATIONS)

Per selezionare il menù TAPE OPERATIONS premere il tasto [F9], o usare il cursore e premere CLICK. (Le operazioni su cassetta non sono disponibili se è collegato un disk drive). Sono visualizzate le seguenti opzioni:

MODE
LOAD
SAVE

MODE

Questa opzione vi permette di caricare o memorizzare una musica campione (la vostra opzione MELODY) oppure un suono campione insieme alla vostra composizione MELODY. Posizionare il cursore su MODE e selezionare il modo richiesto, come descritto nella Sezione 3, COMANDI.

LOAD

Per caricare un archivio precedentemente registrato su cassetta, assicurarsi che la cassetta sia nella posizione corretta prima di caricare i dati (è consigliabile lasciare un certo margine di nastro prima dei dati da caricare). Spostare il cursore su LOAD e premere CLICK. Seguire le istruzioni sullo schermo:

1. START RECORDER (accendere registratore)
 2. CLICK WHEN READY (CLICK appena pronto)
- Ci vorranno parecchi minuti per caricare, poiché il tempo effettivo dipende dal tipo e dalla lunghezza del file che si sta caricando.

SAVE

Per registrare un file su cassetta, assicurarsi prima che la cassetta sia nella posizione corretta. Spostare il cursore su SAVE e premere CLICK. Seguire le istruzioni sullo schermo:

1. START RECORDER (accendere registratore)
2. CLICK WHEN READY (CLICK appena pronto)

La registrazione richiederà parecchi minuti, in quanto il tempo effettivo dipende dal tipo e dalla lunghezza del file che si sta registrando.

Sezione 13 COLLEGAMENTI

Lato sinistro: 3 connettori:

- Ingresso Microfono Esterno (Campionatore del Suono, Eco e Convertitore del Tono) RCA Fono. (Interruttori OFF Microfono Interno).

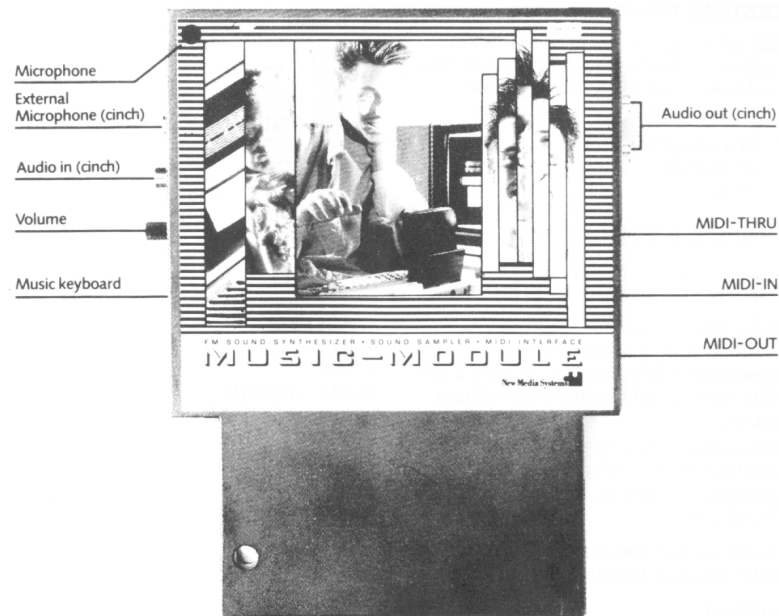
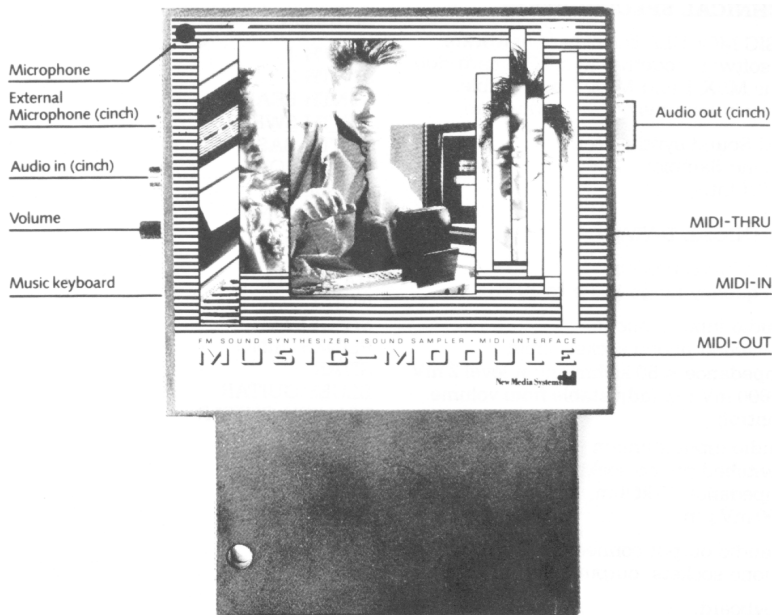
- Ingresso Linea. (Campionatore del Suono, Eco e Convertitore di Tono). RCA Fono. (Interruttori OFF Microfono Interno).
- Spina di Collegamento 20 poli. Tastiera Esterna.

Lato destro: 5 connettori:

- Connettori Audio di Uscita (ad HI-FI, ecc.).
- Collegamenti Fono RCA (Segnali MONO).
- MIDI THRU 5 connettori DIN a spina. Per collegamenti ad altri strumenti musicali MIDI (es. sintetizzatore, ecc.)
- MIDI IN
- MIDI OUT

MICROFONO ESTERNO

Un microfono esterno dotato di una spina fono RCA può essere collegato ed usato con il campionatore del suono o degli effetti, al posto del microfono interno, se richiesto. Questo disinserisce automaticamente il microfono interno.



necesite, con el dispositivo de muestreo del sonido o con los efectos especiales. Para ello, se necesita un cable apropiado con un conector fono RCA en una extremidad y, en la otra, un conector adecuado para el conector de salida situado en la fuente de sonido. Inserte el conector fono RCA en la toma de entrada línea del MUSIC MODULE y el conector que se halla en la otra extremidad en la toma de salida de la fuente de sonido. Haciendo esto desconecta automáticamente al micrófono interior.

TECLADO EXTERIOR

Si Ud. tiene el teclado exterior opcional con el conector de 20 polos, inserte éste en el conector de 20 polos del MUSIC MODULE. El conector puede insertarse de una sola manera.

SALIDA AUDIO

Para optimizar el efecto acústico del sonido del MUSIC MODULE, puede Ud. conectarlo a un amplificador exterior: por ejemplo, un sistema de Alta Fidelidad. Para conectarlo a un amplificador estereo

se necesita un cable apropiado con dos conectores fono RCA en una extremidad y, en la otra, un conector apropiado para la salida auxiliar de su sistema de Alta Fidelidad o la salida del amplificador. Conecte los dos conectores fono RCA a los conectores de salida del MUSIC MODULE y los conectores de la otra extremidad a la salida auxiliar de su sistema de Alta Fidelidad o salida del amplificador. Ambos los conectores del MUSIC MODULE emiten una señal idéntica de modo que el sonido se oiga a través de los dos canales de un amplificador estereo si está conectado como se describe antes. Para conectar a un amplificador mono se necesita un cable con un conector fono RCA en una extremidad y, en la otra, un conector apropiado para la entrada del amplificador. Inserte el conector fono RCA en una de las tomas de la SALIDA AUDIO y el conector de la otra extremidad en la entrada de su amplificador.

el cursor en DELETE y CLICK. Se visualizará entonces, junto a un cursor, una lista de los ficheros que el disco contiene. Para borrar un fichero, desplace el cursor sobre el nombre del fichero que Ud. quiera borrar y CLICK. El programa preguntará entonces : [YES — NO] para asegurarse de que Ud. quiera verdaderamente borrar ese fichero. Después de repetirse el CLICK, el fichero será borrado en unos segundos.

Para anular cualquier operación en disco, oprima simultáneamente las teclas [CTRL] y [STOP].

TAPE OPERATIONS (OPERACIONES EN CINTA)

Para seleccionar el menu OPERACIONES EN CINTA, oprima la tecla de función [F9] o utilice el cursor y CLICK. De no estar conectada a su ordenador una unidad de disco, se visualizarán las siguientes opciones:

MODE (MODO OPERATIVO)
LOAD (CARGAR)
SAVE (MEMORIZAR)

MODE (MODO OPERATIVO)

Esta opción Le permite elegir entre memorizar o cargar una MUESTRA (SAMPLE), una MÚSICA (MUSIC) (su MELODÍA) o el DUAL que memoriza o carga juntas su muestra de sonido y su composición. Posicione el cursor en MODE y seleccione el modo operativo que quiera, como se describe en la Sección 3 MANDOS.

LOAD (CARGAR)

Para cargar un fichero previamente memorizado en cinta, compruebe primero que la cinta esté correctamente posicionada al principio de los datos que Ud. quiere cargar. (Se aconseja dejar un espacio en la cinta antes de los datos que se deben cargar.) Posicione el cursor en LOAD y CLICK. Actúe según las instrucciones en la pantalla:

1. START RECORDER (Encienda el magnetófono)
2. CLICK WHEN READY (CLICK en cuanto esté listo)

Para cargar se necesitará bastante tiempo según el tipo y la longitud del fichero que se carga.

SAVE (MEMORIZAR)

Para memorizar un fichero en cinta, compruebe primero que la cinta esté correctamente posicionada. Posicione el cursor en SAVE y CLICK. Actúe según las instrucciones en la pantalla:

1. START RECORDER (Encienda el magnetófono)
2. CLICK WHEN READY (CLICK en cuanto esté listo)

Para memorizar se necesitará bastante tiempo según el tipo y la longitud del fichero que se memoriza.

Sección 13 CONEXIONES

3 conectores lado izquierdo:

- Entrada micrófono exterior (Dispositivo de muestreo del sonido, Eco y Convertidor de tono) Fono RCA. (Interruptores OFF micrófono interior).
- Entrada linea (Dispositivo de muestreo del sonido, Eco y Convertidor de tono) Fono RCA. (Interruptores OFF micrófono interior).
- Conector de 20 polos teclado exterior.

5 conectores lado derecho:

- Conectores salida audio (a aparatos de Alta Fidelidad, etc.)
- Desde conectores fono RCA. (Desde señal mono).
- MIDI THRU conectores DIN de 5 polos, para conectar a:
- MIDI IN otros instrumentos músicos MIDI
- MIDI OUT (por ejemplo, sintetizadores etc.)

MICRÓFONO EXTERIOR

Un micrófono exterior provisto de clavija fono RCA puede ser conectado para utilizarlo, cuando Ud. lo necesite, con el dispositivo de muestreo del sonido o con los efectos especiales en lugar del micrófono interior. Éste se desconecta entonces automáticamente.

ENTRADA LINEA

Otras fuentes de sonido exteriores, tales como tocadiscos, magnetófonos, sintetizadores o guitarras eléctricas pueden ser utilizadas cuando Ud. lo

LINE INPUT

È possibile usare una sorgente audio esterna come un giradischi, un registratore a cassetta, un sintetizzatore, una chitarra elettrica, insieme al campionario del suono o agli effetti speciali, se richiesto. A questo scopo è necessario avere un cavo adatto con un connettore fono RCA da una parte, ed un connettore adatto ad un connettore di uscita sulla sorgente acustica, dall'altra. Collegare il connettore fono RCA alla presa LINE INPUT sul MUSIC MODULE e l'altro connettore alla presa d'uscita della sorgente sonora. Questo disinscrive automaticamente il microfono interno.

TASTIERA ESTERNA

Se avete una tastiera esterna opzionale con un connettore con spina 20, dovrebbe essere inserita nel connettore con presa 20 sul MUSIC MODULE. Il connettore può essere inserito solo in un modo.

AUDIO OUTPUT

Per ottenere un migliore effetto, collegare il MUSIC MODULE ad un amplificatore esterno, ad esempio, un HI-FI. Per collegarlo ad un amplificatore stereo è necessario un cavo con due connettori fono RCA da un lato, ed un connettore adatto all'ingresso ausiliario dell'HI-FI o all'ingresso dell'amplificatore. Collegare i due connettori fono RCA ai connettori di uscita del MUSIC MODULE e gli altri connettori all'ingresso ausiliario del vostro HI-FI a all'ingresso dell'amplificatore. Entrambi i connettori del MUSIC MODULE emetteranno lo stesso segnale, cosicchè si potrà ascoltare il suono su entrambi i canali dell'amplificatore stereofonico se collegato come descritto. Per collegarlo ad un amplificatore MONO è necessario un cavo con un connettore fono RCA da un lato ed un connettore adatto all'ingresso dell'amplificatore dall'altro. Collegare il connettore fono RCA ad una delle prese AUDIO OUTPUT del MUSIC MODULE e l'altro connettore all'ingresso del vostro amplificatore.

MIDI OUT

Per ascoltare il motivo musicale del MUSIC MODULE e le melodie suonate

attraverso un altro strumento MIDI (es. sintetizzatore), è necessario un cavo MIDI (DIN 5 poli a DIN 5 poli). Collegare il cavo MIDI alla presa MIDI OUT sul MUSIC MODULE e alla presa MIDI IN sullo strumento musicale MIDI. Seguire le istruzioni fornite insieme al vostro strumento musicale MIDI per il collegamento.

MIDI IN e MIDI THRU

Queste opzioni vengono direttamente utilizzate dal MUSIC MODULE.

Sezione 14 CARATTERISTICHE TECNICHE

Il MUSIC MODULE consiste in una cartuccia ROM ed è compatibile con MSX1 e MSX2. Le caratteristiche principali del prodotto sono:

- A. Sintetizzatore del Suono FM
- B. Campionario del Suono
- C. Interfaccia MIDI

DATI TECNICI:

- Microfono incorporato
Banda di frequenza: da 20 Hz a 10 kHz
- Audio Input 1 mic-in:
Presa fono con interruttore, impedenza di input <50 kOhm, livello di input 2 mV – 800 mV p/p (regolabile dal controllo del volume).
- Audio Input 2 line-in:
Presa fono con interruttore, impedenza di input 50 kOhm, livello di input 400 mV p/p.
- 2 connettori Audio di Output:
Prese fono, livello di input 200 mV p/p.
- Tastiera: connettore per tastiera con connettore per tastiera esterna opzionale.
- 3x connettori MIDI:
connettori DIN 5 poli
MIDI THRU
MIDI IN
MIDI OUT

Comunicazione asincrona 31,25 K Baud.
Corrente del circuito 5 mA.

CAMPIONATORE DEL SUONO:

- Campionatura del suono 8 Bit ADPCM
Tempo massimo di campionatura: 4,6 secondi, in una volta o 4 blocchi di 1,15 secondi
Indice di campionatura massimo: 16 kHz
Memoria campionatura suono indipendente: 256 K Bit.

APPENDICE 1

SUONI

SINTETIZ. 1
SINTETIZ. 2
SINTETIZ. LEAD
SINTETIZ. SWEEP
SINTETIZ. BASSI
GRINTOSO
MOLTO «OUT»
SUONO SIMPATICO
ALIENO
CAMPANA
CAMPANELLA
RUMOROSO
CAMPANA SPAZIALE
PLINKSTRING
SITAR
CHITARRA BLUES
CHITARRA SPAGNOLA
CHITARRA DISTORTA
BANJO
ARPA
SCACCIAPENSIERI
BASSO
BASSO PERCOSSO
BASSO ELETTR.
BASSO GRATTATO
GLOCKENSPIEL
KOTO
MARIMBA
XILOFONO
VIBRAFONO
STEEL DRUM (TAMBURO DI LATTA)
OTTONI
TROMBA
TROMBONE
CORNO
TUBA
OTTONI CON WAH WAH
OTTONI CON SORDINA
ARCHI
CORDE PIZZICATE
VIOLINO
SASSOFONO
CLARINETTO
FLAUTO
OTTAVINO
FLAUTO DOLCE
OBOE
FAGOTTO
ARMONICA
CORNAMUSA
PIANOFORTE
PIANOFORTE ELETTR. 1

MUSIC MODULE con un instrumento musical que vaya equipado con MIDI, tal como un sintetizador. El MIDI es un medio de comunicación entre instrumentos musicales electrónicos que permite, por ejemplo, tocar varios sintetizadores desde un solo teclado. El MIDI permite además que su ordenador mande a un instrumento MIDI a través de la interface MIDI incorporada en el MUSIC MODULE. Lo cual significa que el MUSIC MODULE, en vez de utilizar su propia fuente de sonido, ejecutará la misma música pero utilizando los sonidos del instrumento MIDI con el que está conectado. Para las instrucciones sobre como conectar al MIDI, véase la Sección 13 CONEXIONES. Para seleccionar MIDI ON, posicione el cursor en MIDI y seleccione ON, como se describe en la Sección 3 MANDOS.

MIDI MODE (MODO OPERATIVO DEL MIDI)

En el MUSIC MODULE hay dos distintos modos operativos del MIDI: POLY y MONO. Todos los instrumentos MIDI deberían estar provistos del modo POLY mientras que sólo algunos de ellos van equipados con el MONO. El modo operativo POLY significa que todas las notas enviadas al instrumento MIDI darán el mismo sonido que está seleccionado en dicho instrumento. Con el modo operativo MONO es posible asignar un sonido distinto a varios canales de sonido (el número de sonidos diferentes que pueden asignarse depende de lo sofisticado que sea el instrumento MIDI). Para seleccionar el modo operativo MIDI, posicione el cursor en MIDI MODE y seleccione POLY o MONO, como se describe en la Sección 3 MANDOS.

Sección 12

DISK/TAPE OPERATIONS (OPERACIONES EN DISCO/CINTA)

Para seleccionar OPERACIONES EN DISCO/CINTA, oprima la tecla de función [F9] o utilice el cursor y CLICK. El MUSIC MODULE detectará automáticamente si su ordenador tiene una unidad de disco o si hay una unidad de disco separada y conectada al ordenador. Si Ud. no tiene conectada una unidad de disco, entonces

aparecerá el menu TAPE OPERATIONS (OPERACIONES EN CINTA) (véase TAPE OPERATIONS a continuación). Si por el contrario hay una unidad de disco conectada, se visualizarán las siguientes opciones:

DISK OPERATIONS (OPERACIONES EN DISCO)

MODE (MODO OPERATIVO)
LOAD FILE (CARGAR)
SAVE FILE (MEMORIZAR)
DELETE FILE (BORRAR)

MODE (MODO OPERATIVO)

Esta opción Le permite elegir entre memorizar o cargar una MUESTRA (SAMPLE), una MUSICA (MUSIC) (su MELODÍA) o el DUAL que memoriza o carga juntas su muestra de sonido y su melodía. Posicione el cursor en MODE y seleccione el modo operativo que Ud. prefiera, como se describe en la Sección 3 MANDOS.

LOAD (CARGAR)

Para cargar un fichero contenido en un disco, posicione el cursor en LOAD y CLICK. Aparecerá entonces inmediatamente, junto a un cursor, una lista de los ficheros que el disco contiene. Posicione el cursor en la ficha o archivo que Ud. quiera y CLICK. La ficha se cargará entonces en unos segundos.

SAVE (MEMORIZAR)

Para memorizar un fichero en un disco, posicione el cursor en SAVE y CLICK. De haber Ud. previamente cargado un fichero desde el disco, el título de dicho fichero aparecerá en la pantalla. Para memorizar su fichero con el mismo título, oprima la tecla [RETURN] o [ENTER]. Para borrar el título del fichero, oprima [BACKSPACE] hasta que el título esté completamente borrado.

Escriba el título del fichero que Ud. quiere memorizar y oprima la tecla [RETURN] o [ENTER]. Dentro de un rato, el menu de operaciones en disco reaparecerá para señalar que la puesta en memoria se ha acabado.

DELETE (BORRAR)

Para borrar un fichero del disco, posicione

Sección 10

EFFECTOS ESPECIALES

Para seleccionar el menu EFECTOS ESPECIALES, oprima la tecla [F7] o utilice el cursor y CLICK. Aparecerán entónces las siguientes opciones:

CONVERTER (CONVERTIDOR DE TONO)
ECHO TIME (DURACIÓN DEL ECO)
START CONVERTER (MANDO DEL CONVERTIDOR)
START ECHO (MANDO DEL ECO)

CONVERTER (CONVERTIDOR DE TONO)

El CONVERTIDOR DE TONO es un efecto que varía su voz (o cualquier otro sonido) bajando o subiendo el tono de ésta en tiempo real, mientras Ud. hable en el micrófono. Hay diez efectos distintos disponibles, numerados de 1 a 10: los de 1 a 5 sirven para bajar el tono (bajando el número, el tono baja también) y los de 6 a 10 sirven para subirlo (subiendo el número, el tono sube también). Para seleccionar el efecto que Ud. quiera obtener, posicione el cursor en CONVERTER y haga pasar las opciones disponibles en la pantalla, como se describe en la Sección 3 MANDOS.

START CONVERTER (MANDO DEL CONVERTIDOR)

Para utilizar el convertidor de tono, una vez seleccionado el número del efecto deseado, posicione el cursor en START CONVERTER y CLICK. Para oír el efecto, hable o cante en el micrófono incorporado (o el micrófono exterior si está montado). Una vez seleccionado el START CONVERTER la pantalla se inmovilizará y todos los mandos se volverán inoperantes. Para apagar el convertidor de tono, oprima la tecla de parada [STOP] (la mención: [STOP] aparece en la pantalla durante el funcionamiento del convertidor de tono).

ECHO (ECO)

Mediante este efecto, el MUSIC MODULE Le permite crear la impresión de que se halle en un amplio salón o entre montañas. La duración del eco varía entre 25 milisegundos, que es un tiempo muy corto, y 1,25 segundos (excepto los ordenadores de 16K user RAM), que es un

tiempo muy largo, según la graduación siguiente: 25 ms 50 ms 75 ms 100 ms 125 ms 250 ms (ordenadores de 16K user RAM) 500 ms 750 ms 1,25 s (ordenadores de 32K y más user RAM).

ECHO TIME (DURACIÓN DEL ECO)

Para seleccionar la duración del eco, posicione el cursor en ECHO TIME y haga pasar las opciones en la pantalla, como se describe en la Sección 3 MANDOS.

START ECHO (MANDO DEL ECO)

Para utilizar el efecto eco, posicione el cursor en START ECHO y CLICK. Para oír el efecto, hable o cante en el micrófono incorporado (o el micrófono exterior si está montado). Después de seleccionarse el START ECHO, la pantalla se inmovilizará y todos los mandos se volverán inoperantes. Para apagar el efecto eco, oprima la tecla de parada [STOP] (una mención: [STOP] aparece en la pantalla durante el funcionamiento del eco).

Sección 11

EXTERNAL (EXTERIOR)

Conectando el teclado exterior opcional (véase Sección 13 CONEXIONES), el MUSIC MODULE puede tocarse como un sofisticado sintetizador que incluye sesenta sonidos programados, más cualquier otro sonido muestra del DISPOSITIVO DE MUESTREO DEL SONIDO.

Para seleccionar el menu EXTERNAL, oprima la tecla de función [F8] o utilice el cursor y CLICK. Serán entonces visualizadas las siguientes opciones:

KEYBOARD (TECLADO)
MIDI
MIDI MODE (MODO OPERATIVO MIDI)

KEYBOARD (TECLADO)

Cuando esté conectado el teclado exterior opcional, posicione el cursor en KEYBOARD y seleccione la opción ON, como se describe en la Sección 3 MANDOS.

MIDI (Interface Digital para Instrumentos Musicales)

Esta opción se utiliza al conectar el

PIANOFORTE ELETTR. 2
PIANOFORTE PER BAMBINI
CLAVICEMBALO
CELESTA
FISARMONICA
ORGANO A CANNE
ORGANO ELETTR. 1
ORGANO ELETTR. 2

SUONO CAMPIONATA BREVE 1
SUONO CAMPIONATA BREVE 2
SUONO CAMPIONATA BREVE 3
SUONO CAMPIONATA BREVE 4
LUNGO

APPENDICE 2

RIFFS

CLASSICO
FUNKY
SWING
ORIENTALE
MARCIA
WALZER
EURORAP
ROCK 'n' ROLL
REGGAE
SCOZZESE
ARABA
INDIANA
SUD-AMERICANA
DISCO
SPAGNOLA
UNGARESE

APPENDICE 3

AUDIO SAMPLE TAPE

LATO 1

SUONI NON MUSICALI:

CLACSON
ABBAIARE STRIDULO
ABBAIARE DI CANE
MUGGITO
MUGGITO BREVE
OCHE
ELEFANTE
TIGRE
GIUNGLA
MITRAGLIATRICE
STRIDORE DI GOMME
ROMBO DEL BOING
BOTTIGLIA DI CHAMPAGNE STAPPATA
WOW DI BASSO/ONDA COSMICA

«LITTLE BEN» (CAMPANA)
FISCHIETTO
PIANETA X
UCCELLI TROPICALI
URLO

LATO 2

CELLOS
HIGH STRINGS
ORCHESTRAL STAB I
BRASS SLIDE DOWN
BRASS SLIDE UP
ACOUSTIC GUITAR
ROCK GUITAR
FUZZ GUITAR
CHORUS ELECTRIC GUITAR I
CHORUS ELECTRIC GUITAR II
ACOUSTIC DOUBLE BASS
CORO
WOW SYNTH
INDIAN SITAR + TABLA RIFF
MAJESTIC ORGAN
GONG
TIMPANI
KIT DRUMS
TOM
SNARE
BASS DRUMS
CRASH CYMBAL
HI-HAT
DOW SYNTHESIZER
XYLOPHONE
SLAP BASS HI
SLAP BASS LOW
PIANO
PIANO 1 NOTE BASS
PIANO 3 STAB REVERB
HONKY TONK PIANO
SAXOPHONE GROWL
STAB I
SMOOTH
STAB II
ORCHESTRAL STAB II

Español

Sección 1

INTRODUCCIÓN

El MUSIC MODULE es divertido de utilizar y único por su sencillez. No necesita conocimientos o habilidad musical alguna, pero, sin embargo, con el MUSIC MODULE puede Ud. crear música extendiéndose de la clásica a la pop y cubriendo una amplia gama de distintos estilos musicales y étnicos. El MUSIC MODULE es un conjunto de tres productos en uno: un sofisticado sintetizador FM (modulación de frecuencia); un DISPOSITIVO DE MUESTREO DEL SONIDO con el que puede registrar cualquier sonido (voz, instrumento, ruido de cristal quebrantándose, perro ladrando, etc.) e introducirlo en su composición musical; y, por fin, una „interface MIDI“ que le permite a su ordenador comunicar con instrumentos musicales electrónicos provistos de MIDI. Añadiendo el teclado exterior opcional (véase Sección 13 CONEXIONES) se pueden obtener sonidos de alta calidad, hasta 9 notas a la vez: una característica que sólo poseen normalmente los sintetizadores polifonos de alta tecnología. El MUSIC MODULE ofrece la posibilidad de elegir en una amplia gama de sonidos programados de excelente calidad; el dispositivo de muestreo del sonido permite además añadir todo sonido especial que Ud. quiera.

MIDI-Interface Digital para Instrumentos Musicales

Sección 2 INSTALACIÓN

Conecte su ordenador MSX a la red de alimentación y a un aparato televisor o monitor, como se describe en el manual de instalación que acompaña a su ordenador.

ADVERTENCIA

ANTES DE INSERTAR O QUITAR EL CARTUCHO MUSIC MODULE PHILIPS COMPRUEBE SIEMPRE QUE EL ORDENADOR ESTÉ APAGADO.

Encienda el aparato televisor o monitor y

suba el volumen; luego encienda el ordenador. Al cabo de un rato aparecerá la pantalla del MUSIC MODULE acompañada por el sonido de uno de sus extraordinarios motivos musicales (RIFFS). El contorno de la pantalla y todos los caracteres del MENU relampaguean entonces siguiendo el compás del acompañamiento. Cada vez que Ud. encienda el ordenador, uno cualquiera de los 20 motivos musicales (RIFFS) será seleccionado al azar. Para parar la música basta con oprimir la tecla de parada [STOP].

Ud. puede además conectar el MUSIC MODULE a un amplificador exterior (por ejemplo, un sistema de Alta Fidelidad) para optimizar el efecto acústico del sonido. Para las instrucciones correspondientes, véase la Sección 13 CONEXIONES.

Sección 3

EMPLEO DEL MUSIC MODULE

El MUSIC MODULE está destinado para un uso sencillo. En la parte superior de la pantalla hay un pentagrama, debajo del cual está una barra con los símbolos musicales. En la parte inferior de la pantalla, a la derecha hay una caja conteniendo ocho iconos y, a la izquierda, el MELODY MENU.

MANDOS

El MELODY MENU incluye un cursor, que, al empezar el programa, está normalmente apuntado en RIFF. Este cursor permite el acceso a todas las selecciones y los mandos del MUSIC MODULE. Ud. puede desplazarlo al interior de la pantalla de tres maneras distintas: mediante las teclas de mando del cursor, un JOYSTICK o un RATÓN.

TECLAS DE MANDO DEL CURSOR

Al oprimir la tecla o combinación de teclas apropiada, el cursor puede desplazarse hacia la derecha, izquierda, arriba, abajo o diagonalmente.

JOYSTICK

Inserte un joystick en la PUERTA 2 y utilícelo para desplazar el cursor hacia derecha, izquierda, arriba, abajo o diagonalmente.

que Ud. quiera utilizar (voz, instrumento músico, cristal quebrantándose, etc.). Cualquier sonido puede ser reproducido y volverse a escuchar tal como es, o bien en un tono más alto o más bajo y en ciclo continuo, es decir repetidamente (en este caso, se selecciona automáticamente un „loop“). Puede también ser utilizado en las variaciones de su melodía (MELODY) y motivo musical (RIFF). El menu del DISPOSITIVO DE MUESTREO DEL SONIDO ofrece una gama de cuatro opciones:

SELECT (SELECCIÓN)
RECORD (REGISTRO)
PLAYBACK (REPRODUCCIÓN)
TRIGGER (IMPULSO DE MANDO)

SELECT (SELECCIÓN)

Ud. puede registrar como „muestra“ un sonido largo (4,6 segundos) o cuatro sonidos breves (1,15 segundos). Cada uno de dichos sonidos breves puede ser diferente de los demás. Para seleccionar el tiempo de muestreo, posicione el cursor en SELECT y haga pasar las opciones en la pantalla, como se describe en la Sección 3 MANDOS, y finalmente elija entre SHORT SAMPLE 1, 2, 3, o 4 (muestras breves) y LONG SAMPLE (muestra larga).

TRIGGER LEVEL (NIVEL DEL IMPULSO DE MANDO)

El TRIGGER LEVEL puede utilizarse en lugar de la barra espaciadora (SPACE BAR) para empezar a registrar la muestra de sonido, pues actúa como „puerta“ del ruido y asegura que sólo los sonidos que estén por encima de cierto nivel de volumen sean registrados. Para fijar dicho nivel, posicione el cursor en el „marker“ del impulso de mando que se halla en el medidor de nivel (indicado por una T) y posicione el „marker“ como se describe en la Sección 3 MANDOS. El TRIGGER LEVEL funciona cuando esté seleccionado el TRIGGER AUTO (véase

RECORD (GRABACIÓN)

Para grabar un sonido, posicione el cursor en RECORD y CLICK. El contorno de la pantalla se pondrá entonces azul para indicar que el aparato está listo para grabar el sonido. Si está puesto el modo operativo TRIGGER AUTO (que es la

condición programada), la grabación empieza a hacerse cuando el nivel sonoro rebasa el nivel del impulso de mando; durante la grabación, el color del contorno de la pantalla se vuelve rojo. Si está puesto el modo operativo TRIGGER MANUAL (véase TRIGGER a continuación), Ud. tendrá que oprimir la barra espaciadora por segunda vez y entonces el contorno de la pantalla se volverá rojo. La sensibilidad del micrófono puede ajustarse girando el mando del volumen situado en el lado izquierdo del cartucho del MUSIC MODULE.

PLAYBACK (REPRODUCCIÓN)

Para volver a escuchar el sonido grabado, posicione el cursor en PLAYBACK y CLICK. La muestra de sonido será reproducida en playback por una vez, y luego podrá obtenerse el sonido tocando las dos hileras superiores del teclado del ordenador, en un tono más alto o más bajo.

SAMPLE FINE TUNE (SINTONÍA) Para sintonizar su sonido muestra con el sonido FM, utilice la tecla [GRAPH] y las teclas [X] y [C] del teclado de su ordenador. Para bajar el tono, oprima la tecla [GRAPH] y la [X], y para subirlo, la tecla [GRAPH] y la [C].

TRIGGER (IMPULSO DE MANDO)

Se utiliza para seleccionar el TRIGGER AUTO (que es el modo operativo programado) o el TRIGGER MANUAL. El TRIGGER AUTO se utiliza junto con el „marker“ del nivel de mando, como se describe bajo la voz TRIGGER LEVEL (NIVEL DE MANDO). El TRIGGER MANUAL se utiliza cuando se necesite grabar, por ejemplo, un sonido continuo o una parte de un registro. Para seleccionarlo, posicione el cursor en TRIGGER y cambie su estado de funcionamiento entre AUTO y MANUAL, como se describe en la Sección 3 MANDOS.

La(s) muestra(s) de sonido grabada(s) puede(n) asignarse a cualquier pista sonora del menu de SONIDOS, precisamente como cualquiera de los sonidos programados, pero sólo actuando en una pista a la vez.

musical, oprima la tecla [SELECT].

Sección 6 SONIDOS

Oprima la tecla de función [F2] o utilice el cursor para seleccionar el MENU DE SONIDOS. Las opciones que están señaladas, con un instrumento o un sonido asignado a cada una de ellas, son las siguientes:

MELODY (MELODÍA)
ACOMP. 1 (ACOMPAÑAMIENTO)
ACOMP. 2 (ACOMPAÑAMIENTO)
ACOMP. 3 (ACOMPAÑAMIENTO)
ACOMP. 4 (ACOMPAÑAMIENTO)
BASS (BAJOS)

El sonido asignado a una melodía, un acompañamiento o una pista sonora de bajos puede sustituirse MIENTRAS UD. ESCUCHE A SU COMPOSICIÓN (O RIFF). Para cambiar el sonido asignado a una pista sonora, desplace el cursor en la pista que quiere sustituir y haga pasar en la pantalla los 60 sonidos disponibles, como se describe en la Sección 3 MANDOS, hasta encontrar un sonido apropiado. Una vez elegidas las soluciones que más le satisfacen, podrá ajustar el nivel de volumen de cada pista sonora utilizando el menu VOLUME CONTROL (AJUSTE DEL VOLUMEN), exactamente igual que si Ud. estuviera en una sala de grabación.

Sección 7 MENU DE LOS TAMBORES (DRUMS MENU)

SELECT
MANUAL PLAY

SELECT

Mientras Ud. escuche un motivo musical cualquiera, puede sustituir el sonido de los tambores por una gama de diez distintas baterías. Para efectuar el cambio de batería, ponga el cursor en SELECT y haga pasar por la pantalla las diferentes

opciones, como se describe en la Sección 3 MANDOS.

MANUAL PLAY

Cada batería de tambores tiene cinco sonidos distintos que Ud. puede obtener con tocar el teclado MSX utilizando el MANUAL PLAY. A los cinco sonidos corresponden las cinco teclas siguientes: [TAB] [O] [W] [E] [R]. Los sonidos varían al seleccionar una batería de tambores diferente. Para parar el MANUAL PLAY, oprima la tecla de parada [STOP]. (Mientras el manual play funcione, aparecerá en la pantalla el mensaje: [STOP].)

Sección 8 CONTROL DEL VOLUMEN

El volumen programado de una melodía, un acompañamiento o una pista sonora de bajos puede variarse MIENTRAS UD. ESCUCHA A SU COMPOSICIÓN (O RIFF). Para seleccionar el menú de control del volumen, oprima la tecla de función [F4] o utilice el cursor. Las opciones disponibles son parecidas a las del menu de SONIDOS pero lo que es distinto es que cada pista sonora tiene a su lado un cursor del volumen y que el volumen de la MELODÍA está excluido mientras que el volumende los TAMBORES está incluido (el volumen de la MELODÍA puede ajustarse en el menu de la MELODÍA). Para ajustar el volumen, posicione el cursor en la pista sonora que quiere regular y haga pasar las opciones en la pantalla, como se describe en la Sección 3 MANDOS; luego ajuste el cursor para obtener el volumen deseado por cada pista sonora.

Sección 9 DISPOSITIVO DE MUESTREO DEL SONIDO (SOUND SAMPLER)

Para seleccionar el menu del DISPOSITIVO DE MUESTREO DEL SONIDO oprima la tecla de función [F6] o utilice el cursor y CLICK.

Su MUSIC MODULE va equipado con un micrófono incorporado (lado izquierdo del cartucho, arriba) y una entrada línea (LINE INPUT) (véase Sección 13 CONEXIONES) para registrar todo sonido

RATÓN

Inserte un ratón en la PUERTA 1 y utilícelo para desplazar el cursor en cualquier dirección al interior de la pantalla.

SELECCIÓN DEL MENU

Para hacerlo hay tres posibilidades distintas utilizando las teclas de mando del cursor, un joystick o un ratón. Oprima las teclas de mando del cursor para posicionar el cursor en el valor que Ud. quiere cambiar (por ejemplo, RIFF); luego mantenga oprimida la barra pasar a y oprima la tecla izquierda o derecha del botón del RATON). La instrucción „CLICK“ en este manual significa que debe Ud. oprimir la barra espaciadora o bien el joystick o el ratón. La ilustración siguiente indica qué menu está representado por cada icono. Cuando la imagen de una tacita de té aparece en la pantalla en lugar del cursor, es que el ordenador está ocupado. Mientras dicha imagen se quede en la pantalla, el programa no es realizable.

F1 Melody	F2 Sounds
F3 Drums	F4 Volume Control
F6 Sound Sampler	F7 Special Effects
F8 External	F9 Disk/Tape Operations

SUSTITUCIÓN DE UN VALOR O UNA SELECCIÓN EN EL MENU

Para hacerlo hay tres posibilidades distintas: utilizando las teclas de mando del cursor, un joystick o un ratón. Oprima las teclas de mando del cursor para posicionar el cursor en el valor que Ud. quiere cambiar (por ejemplo, RIFF); luego mantenga oprimida la barra pasar a y oprima la tecla izquierda o derecha del cursor para hacer pasar en la pantalla la serie de opciones. Cuando haya un joystick insertado en la puerta 2, utilícelo para posicionar el cursor en el valor deseado, mantenga oprimido el botón del joystick y utilice éste para pasar a la pantalla la serie de opciones. Cuando haya un ratón insertado en la puerta 1, utilícelo para posicionar el cursor en el valor deseado, luego oprima los botones izquierdo y derecho del ratón para pasar a la pantalla la serie de opciones.

Sección 4 MELODY MENU

Al empezar un programa, el MELODY MENU aparece en la pantalla junto a un motivo musical (RIFF) seleccionado al azar. Para parar el motivo musical, oprima la tecla de parada [STOP]. La característica RIFF comprende veinte soluciones programadas de acompañamiento musical de distintos estilos étnicos que incluyen la música „disco“, árabe, húngara y hasta oriental. Dichas soluciones musicales pueden escucharse tal como están programadas, o bien puede Ud. añadir su propia melodía a la solución elegida, mediante el GLING o el MELODY INPUT (INTRODUCCIÓN MELODÍA). Una característica interesante y única del MUSIC MODULE es que no permite ejecutar una nota cuando ésta no armonice con el motivo musical (RIFF) de acompañamiento (con tal que Ud. no seleccione el PRO MODE; véase PRO MODE a continuación). Por consiguiente, su melodía estará siempre armonizada con el motivo musical de base. Para escuchar un motivo distinto, haga pasar en la pantalla los 20 motivos musicales, según se describe en la Sección 3 MANDOS, hasta encontrar el que quiera escuchar. Para empezar su ejecución,

oprima la tecla SELECT.

Las opciones disponibles en el MENU de la MELODÍA son las siguientes:

PRO MODE
START GLING
PLAYBACK (REPRODUCCIÓN)
RIFF
TEMPO (COMPÁS)
MELODY VOLUME (VOLUMEN DE LA MELODÍA)

PRO MODE

Cuando el PRO MODE esté seleccionado en ON, puede Ud. ejecutar una gama de notas más amplia utilizando el MELODY INPUT (INTRODUCCIÓN MELODÍA), pero eso también significa que es posible ejecutar notas que no armonizan con el acompañamiento. Ud. puede entonces aplicar toda su habilidad musical para decidir qué notas armonizan con el acompañamiento.

GLING

El GLING no sólo Le permite añadir una melodía a la base musical elegida, sino que también Le consiente registrar su melodía exactamente como Ud. la ejecuta, para reproducirla sucesivamente. Seleccione la base musical que prefiere antes de ejecutar una melodía utilizando el GLING. Para seleccionar el GLING posicione el cursor en START GLING y CLICK. En cuanto seleccione el START GLING, empezará la ejecución de la base musical elegida. Ud. puede entonces servirse de ésta al ejecutar su melodía tocando las teclas de la segunda hilera (desde arriba) en el teclado del ordenador. Ud. podrá hacer correr sus dedos sobre las teclas o bien tocar normalmente oprimiendo una tecla a la vez. Con cualquier tecla que Ud. oprima, el sonido resultará extraordinario aun cuando el programa sólo Le permitirá ejecutar las notas que armonicen con el motivo de base elegido. Una vez terminado, oprima la tecla de parada [STOP]. Si el motivo musical (RIFF) se para mientras Ud. está introduciendo con el modo GLING, eso significa que ha introducido ya el número máximo de notas y que entonces la memoria ya está llena.

PLAYBACK (REPRODUCCIÓN)

Para volver a escuchar su melodía posicione el cursor en PLAYBACK y CLICK. Durante la reproducción de la melodía, las notas musicales desfilan en el pentagrama. Cualquiera de sus composiciones puede ser memorizada en un diskette o una cassette y luego cargarla otra vez cuando Ud. lo quiera. Ver instrucciones para saluar sus composiciones en disco o en cassette en la Sección 12 DISK/TAPE OPERATIONS (OPERACIONES EN DISCO/CINTA). Para eliminar una melodía de la memoria, oprima simultáneamente las teclas [SHIFT] y [CLS/HOME].

TEMPO (COMPÁS)

La ejecución de la base inusical seleccionada puede hacerse más o menos velozmente variándose el compás. Para ello, posicione el cursor en TEMPO y haga pasar los valores disponibles en la pantalla, según se describe en la Sección 3 MANDOS. Un número superior significa que el motivo musical se ejecuta mas velozmente y un numero inferior, más lentamente. El valor del TEMPO programado cambia según la base musical seleccionada y los compases varían desde 62 hasta 200.

MELODY VOLUME (VOLUMEN DE LA MELODÍA)

Para ajustar el volumen de la melodía, posicione el cursor en MELODY VOLUME y haga pasar los valores disponibles en la pantalla, según se describe en la Sección 3 MANDOS. El cursor del volumen se desplazará hacia la derecha o la izquierda para indicar que el volumen sube o baja.

Sección 5

INPUT MELODY (INTRODUCCIÓN MELODÍA)

Hay dos maneras distintas de añadir una melodía a la base musical elegida, es decir: utilizando el GLING como se describe en la Sección 4 MELODY o la introducción en tiempo de parada.

Lo de introducir la melodía en el tiempo de parada significa que Ud. puede introducir las notas una detras de otra, más o menos despacio o deprisa según quiera.

Una característica unica del MUSIC MODULE es que no permite introducir nota alguna que no armonice con la base musical seleccionada (con tal que el PRO MODE no esté puesto en ON).

En la parte superior de la pantalla hay un pentagrama, encima y debajo de éste, en el centro de la pantalla, están los „markers“ del input (introducción) de notas. Al estar posicionado el cursor entre dichos „markers“, el programa queda puesto en input (introducción) de notas. Debajo del pentagrama se halla la barra de selección de notas, con una gama de longitudes de nota que va desde un tono (semibreve) hasta una nota de treinta segundos (semicorchea). En la extremidad derecha de esa barra hay un simbolo de pausa. Seleccionando éste, Ud. cambiará el estado de funcionamiento de la barra de selección de notas entre las longitudes de nota antes mencionadas y las pausas equivalentes.

Para introducir una melodía, oprima simultáneamente las teclas [SHIFT] y [CLS/HOME] para eliminar cualquier melodía preexistente; luego elija la longitud de nota que quiera obtener apuntando el cursor en la nota y efectuando el CLICK.

Cuando Ud. no esté seguro de qué nota elegir, seleccione un cuarto de tono (seminima), que es la cuarta desde la izquierda.

Posicione entonces el cursor en el pentagrama entre los „markers“ del input (introducción) de notas, en el punto donde quiere Ud. poner la nota, y CLICK. La nota se desplazará entonces una posición hacia la izquierda permitiéndole así introducir la nota sucesiva. No es preciso que Ud. seleccione cada vez la longitud de la nota (valor), a no ser que quiera una nota más larga o más breve. A veces; podria ocurrir que una nota no quedase correctamente ubicada en el pentagrama. Eso ocurre porque, en la posición donde Ud. quiere ponerla, la nota no armoniza con la base musical elegida y entonces el programa la desplaza a la posición en la que mejor armonice y esté más cerca. Continúe introduciendo las notas hasta que quiera

escuchar su creación musical.

Para escucharla, oprima la tecla [SELECT] o seleccione el menu de la MELODÍA y desplace el cursor en PLAYBACK y CLICK. Ud. podrá entonces escuchar su composición original con el acompañamiento de la base musical seleccionada, mientras desfila en la pantalla la partitura de la música. Para parar la musica es suficiente oprimir la tecla de parada [STOP].

Modificar su melodía es sencillo. En el centro de la pantalla, precisamente debajo del pentagrama, esta la flecha de deslizar la musica. Para hacer pasar la escritura de la musica en la pantalla, desplace el índice en la flecha y haga pasar la música hacia la izquierda o la derecha, como descrito en la sección 3 mandos, hasta que la nota que Ud. quiere cambiar se halle entre los markers de nota.

Para sustituir la nota entre los markers es suficiente, como dicho antes, introducir otra nota.

Para borrar la nota entre los markers, oprima la tecla [DEL] en el teclado de su ordenador. Toda vez que Ud. oprima la tecla [DEL], la nota que esté entre los markers quedará borrada y las notas puestas a la derecha de los markers se desplazarán de un sitio hacia la izquierda.

Para introducir una nota, oprima la tecla [INS]. Los markers entonces se volveran rojos para señalar que está seleccionado el insert mode (introducción). Introduzca una nota como descrito arriba: ésta quedará posicionada a la izquierda de los markers y la que antes estaba allí se desplazará de un sitio hacia la izquierda.

La nota originariamente situada entre los markers no será modificada mientras está puesto el insert mode (introducción).

Oprima otra vez la tecla [INS] para desactivar el insert mode.

Para regresar al comienzo de su melodía, oprima la tecla [CLS/HOME]. Para borrar toda la melodía, oprima simultáneamente las teclas [SHIFT] y [CLS/HOME].

Para escuchar su melodía con la base