

YAMAHA

MUSIC SEQUENCER

QY20

Svensk manual

VARNING!

Denna apparat är försedd med ett litiumbatteri som kan explodera vid felaktig hantering!

*Batteribyte får **endast** göras av Yamahas auktoriserade servicetekniker!*

Uppgifter att ha tillhands vid teknisk support

Denna apparat har en namnskylt på undersidan där modellbeteckning, serienummer, strömförsörjningskrav m m finns angivet.

Fyll i uppgifterna här nedan så att du har dem tillhands om du behöver kontakta Yamaha Support,

Modellbeteckning

Serienummer

Inköpsdatum

Inköpsställe / Kontaktnamn

Telefon

QY20



Welcome!

Innehåll

1			
Vad QY20 är, och vad den kan göra	7		
Vad är QY20?	8		
Voice Mode	9		
Song Mode	9		
Pattern Mode	11		
Vad QY20 kan göra	12		
2			
Uppkoppling:			
Ström och anslutningar ...	15		
Strömförsörjning	16		
Batteridrift	16		
När skall batterierna bytas? ...	17		
Strömförsörjning med batterielimator	18		
Uppkoppling	19		
Uttag	19		
Ljudanslutningar	21		
MIDI-anslutningar	22		
3			
Lär känna QY20:			
Kontrollorganen	23		
Kontrollorganen	24		
Spela demon	34		
4			
Voice Mode:			
Val, spel och utläggning av Voices och trumset	35		
Pröva QY20:s Voices	37		
Utläggning av Voices på spår ...	38		
Mute-knapparna	38		
Panpotarna	39		
Reglarna	40		
5			
QY20 som kommaskin ...	41		
Välj & spela med Preset-mönstren	42		
Ackordväxlingar	47		
Så här tystar du spår	51		
Spela in ett komplett komp	52		
Realtidsinspelning av komp ..	52		
Stegvis inspelning av komp ..	59		
QY20 som trummaskin	75		
6			
Så här skapar du egna mönster	77		
Så här spelar du in ett eget ABC-mönster	78		
Realtidsinspelning av mönster	78		
Stegvis inspelning av mönster .	86		
Uppspelning i Pattern Mode	94		
Komp utan begränsningar från ABC-systemet	95		
Jobben i Pattern Mode	96		
1: Copy Pattern	98		
2: Quantize	99		
3: Transpose	100		
4: Modify Velocity	101		
5: Modify Gate Time	102		
6: Pattern Name	103		
7: Clear Track	104		
8: Clear Pattern	105		
7			
Så här skapar du en sång ..	107		
Inspelning av sequencerspår ..	108		
Förberedelser för inspelning — Utläggning av Voices	108		

Realtidsinspelning av spår	109
Stegvis inspelning av spår	115
Jobben i Song Mode	122
1: Mix Track	124
2: Copy Measure	125
3: Create Measure	126
4: Quantize	127
5: Delete Measure	128
6: Erase Measure	129
7: Transpose	130
8: Move Clock	131
9: Remove Event	132
10: Modify Velocity	133
11: Modify Gate Time	134
12: Song Name	135
13: Clear Track	136
14: Clear Song	137

8

Redigering av sånger och mönster	139
Så här aktiverar du Edit Mode	140
Redigering i Change Mode	143
Redigering i Insert Mode	146

9

Utility-funktioner	157
Så här aktiverar du Utility Mode	158
Systemparametrar	160
Bulkdumpning	163
ABC Zone	165
Memory Initialize	166

10

QY20 som ljudgenerator och ABC-expander	167
QY20 som ljudgenerator	168
QY20 som ABC-expander	170

11

Bilaga	171
Voices	172
Voices / GM Mode	173
Trumset	174
Preset-mönster	178
Ackordtabell för ABC-systemet	179
Felsökning	181
Felmeddelanden	183
Tekniska data	185

Sakregister	186
--------------------	------------

Skötselråd

Din QY20 är en robust apparat som är gjord för att bäras omkring, men den tål naturligtvis inte vad som helst eftersom den är ett stycke sofistikerad elektronik. Om du bara ser till att följa nedanstående enkla skötselråd kommer den att tjäna dig troget i årtal framöver.

☐ Placering

Du skyddar din QY20 mot deformation, missfärgning och andra mekaniska skador genom att inte i onödan utsätta den för någon av följande påfrestningar:

- Direkt solljus.
- Höga temperaturer (t ex nära en värmekälla).
- Hög luftfuktighet.
- Damm och smuts.
- Starka vibrationer.

☐ Strömförsörjning

- Slå alltid av strömmen när du inte använder den.
- Om du använder dig av en batterieliminatör bör du alltid koppla bort eliminatören från elnätet när du inte tänker använda QY20 på ett tag.
- Koppla alltid bort batterieliminatören från elnätet vid åskväder.

- Undvik att ansluta QY20:s batterieliminatör till samma strömkrets som apparater med hög strömförbrukning (vi tänker här på elvärmeaggregat, spisar m m). Undvik att använda en batterieliminatör som är avsedd för flera apparater på sekundärsidan, eftersom en sådan kan medföra försämrad ljudkvalitet eller rentav skada QY20.

☐ Slå alltid av strömmen när du kopplar

- Slå alltid av strömmen till samtliga berörda enheter vid uppkoppling innan du ansluter ljud- och MIDI-kablar.

☐ Angående hantering och transport

- Utsätt aldrig kontrollorgan och anslutningsdon för onödigt våld.
- Koppla aldrig bort en kabel genom att dra i sladden, utan greppa i stället om själva kontaktdonet.
- Koppla alltid bort alla kablar innan du flyttar QY20.
- Utsätt aldrig QY20 för fysisk åverkan genom att hantera den vårdslöst eller placera tunga föremål på den.

□ Rengöring

- Rengör apparathöljet med en torr, mjuk tygduk.
- Om höljet är hårt smutsat kan du möjligtvis använda en tygduk fuktad med en mild tvållösning eller lite fönsterputsmedel.
- Använd aldrig lösningsmedel som alkohol, thinner och liknande.
- Undvik att placera vinylplastklädda föremål ovanpå QY20 eftersom vinylplast kan fastna och missfärga apparathöljet.

□ Angående elektriska störningar

- QY20 innehåller digitala kretsar som kan orsaka störningar i andra elektroniska apparater som är placerade i närheten, t ex radio- och TV-apparater. Om sådana problem uppstår är lösningen helt enkelt att flytta QY20 längre bort från den störda apparaturen.

□ Angående databackup

- QY20 har ett speciellt långlivat backupbatteri som bevarar minnesinnehållet när strömmen är avstängd. Backupbatteriets livslängd är under normala omständigheter flera år. När batterispänningen sjunker under tillåten nivå visas meddelandet "Backup Batt. Low!" i datafönstret, och då måste du omedelbart se till att få batteriet utbytt av en av Yamaha auktoriserad servicetekniker. **Försök aldrig byta batteriet själv!** Det är av sk lithiumtyp, och kan faktiskt explodera vid felaktig hantering.

- Data i interminnet kan påverkas av felaktigt handhavande. Vi rekommenderar dig att regelbundet säkerhetskopiera viktiga data med hjälp av QY20:s funktion för bulkdumpning av MIDI-data (se sidan 163). Du kan t ex använda dig av en MIDI Data Recorder som Yamaha MDF2. Observera att Yamaha aldrig kan ta något som helst ansvar för eventuella dataförluster som orsakats av batterifel eller felaktigt handhavande!

□ Angående service och modifikationer

- QY20 innehåller inga delar som kan repareras av användaren. Om du mixtrar med innanmätet riskerar du att skada den och att gällande garantier upphävs. Överlämna all service till av Yamaha auktoriserad servicetekniker.

Yamaha kan inte ta något som helst ansvar för skador som orsakas av misskötsel eller felaktigt handhavande!

Angående denna manual

I denna manual har vi genomgående använt följande enkla ikoner (bildsymboler) för att lyfta fram viktiga saker eller annan information av betydelse. Ikonerna gör det också lättare för dig att skilja mellan vad du måste läsa omedelbart, och vad du kan hoppa över för ögonblicket. Detta gör att du snabbt och effektivt kan sätta dig in i hur QY20 fungerar.



Denna ikon varnar för att hård- eller mjukvarufel kan komma att uppstå, eller att något annat allvarligt problem, orsakat av felaktig hantering av apparaten, kan uppstå.



Vid denna ikon hittar du förslag om hur en funktion kan tillämpas rent musikaliskt.



Denna ikon betyder att det här finns information som du helt enkelt *måste* läsa, dvs viktiga moment eller operationer som är nödvändiga att utföra korrekt för att QY20 skall fungera normalt.



Vid glödlampsikonen hittar du tips och idéer om hur en viss operation kan förenklas eller göras intressantare.



Förstoringsglasikonen betyder att det här finns information som inte är nödvändig för det rent generella handhavandet av QY20, utan som i stället är en mer detaljerad förklaring av en funktion eller en principiell beskrivning av något. Du kan hoppa över information av den här typen om alla detaljer inte behövs för ögonblicket.

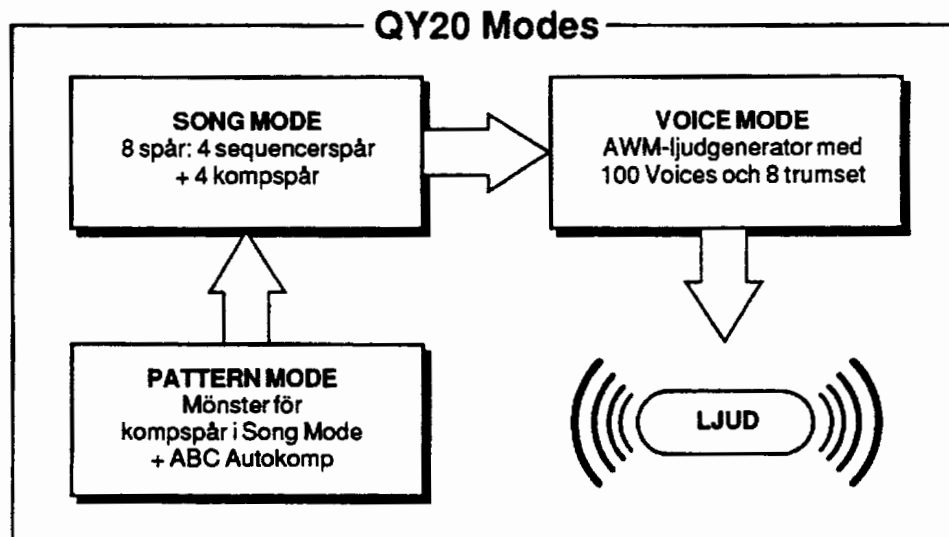
Vad QY20 är, och vad den kan göra

Vad är QY20?	8
Voice Mode	9
Song Mode	9
Pattern Mode	11
Vad QY20 kan göra	12

Vad QY20 är, och vad den kan göra

Vad är QY20?

QY20 är ett komplett system för musikproduktion med ljudgenerator, sequencer och autokomp, där allt är integrerat i en enda, kompakt enhet med ett sofistikerat användarskal. QY20 har tre funktionsgrupper (Modes) vilka ger tillgång till tre övergripande funktionsblock — *Voice Mode*, *Song Mode* och *Pattern Mode*.



Voice Mode

QY20:s interna AWM-ljudgenerator har 100 Voices med en ljudkvalitet av absolut toppklass. Utöver detta har den åtta kompletta trumset, där diverse trum- och percussionljud är utlagda på olika tonnummer. Du kan lägga ut vilka som helst av alla dessa Voices på sequencerspåren (se sidan 38), eller spela dem direkt från en extern klaviatur eller någon annan styrande MIDI-enhet via QY20:s MIDI-interface (se sidan 168).



På sidan 172 i avsnittet Bilaga hittar du en komplett förteckning över QY20:s Voices.

Song Mode

Tänk på QY20:s Song Mode som en 8-spårs bandspelare eller ett åttastämmigt partitur, där du kan bygga upp en musikalisk struktur stämma för stämma, och där du sedan kan spela upp alla ingående stämmor på en gång. Du kan redigera enskilda stämmor efter det att de har spelats in och på så sätt rätta till fel och finputs slutresultatet. I QY20:s internminne kan du lagra upp till 20 kompletta *sånger*. När internminnet blir fullt kan du med hjälp av QY20:s bulkdumpningsfunktion överföra sångdata till en MIDI Data Recorder som t ex Yamaha MDF2 (se sidan 163).

De åtta spåren i Song Mode är uppdelade på två grupper om fyra spår vardera, där spår 1–4 är *sequencerspår*, och de återstående spåren är *kompsspår*. På nästa sida skall vi titta närmare på vad som skiljer dessa båda spårtyper åt.

Sequencerspår

QY20:s sequencer har fyra normala sequencerspår på vilka du kan lägga ut valfria Voices bland QY20:s 100 Voices (eller något av de åtta trumseten om du så vill), och på vilka du sedan kan spela in precis vad du vill via antingen QY20:s *mikroklaviatur* eller en extern klaviatur, ansluten till QY20:s MIDI IN-uttag. Vid inspelningen kan du använda dig av antingen Realtime Record Mode (se sidan 109) så att QY20 registrerar det du spelar exakt så som du spelar, eller så kan du använda dig av Step Record Mode (se sidan 115), där du spelar in ditt material ton för ton. I Step Record Mode kan du spela in extremt snabba eller komplexa passager som skulle vara svåra eller rentav omöjliga att spela in i realtid.

Sequencerspår	Sequencerspår 1 (TR1)
	Sequencerspår 2 (TR2)
	Sequencerspår 3 (TR3)
	Sequencerspår 4 (TR4)
Kompspår	Kompspår Chord1 (C1)
	Kompspår Chord2 (C1)
	Kompspår Bass (Ba)
	Kompspår Drums (Dr)

Kompspår

De återstående fyra spårerna är reserverade för ackompanjemanget — spårerna *Chord 1* och *Chord 2*, ett *basspår* och ett *trumspår*. Kompspårerna skiljer sig från sequencerspårerna i två avseenden:

1. Komp produceras genom att man anger att det är en följd av *mönster* som skall spelas i stället för individuella toner eller ackord (se sidan 52). QY20 har 100 Preset-mönster som du kan välja och använda dig av, och den kan lagra upp till 100 originalmönster som du själv skapar i Pattern Mode (se sidan 78).

2. Kompspåren är försedda med Yamahas avancerade ABC-system för autokomp, Auto Bass Chord (se sidan 47). Du kan naturligtvis också skapa dina komp utan att använda dig av ABC-funktionen.

Pattern Mode

I QY20:s Pattern Mode produceras de kompmönster som används av kompspåren i Song Mode. QY20 har 100 förprogrammerade mönster, vardera med sex variationer (Intro, Normal, Variation, Fill-in 1, Fill-in 2 och Ending), vilka du enkelt väljer och använder dig av för att skapa komp i en rad olika stilar (se sidan 42). I Pattern Mode kan du också spela in kompletta, egna originalmönster som du sedan i Song Mode kan koppla ihop för att skapa ett helt kompspår (se sidan 52). Du kan även applicera autokompfunktionen ABC på dina egna mönster. QY20 kan lagra upp till 100 originalmönster, och om du behöver extra lagringskapacitet kan du med hjälp av bulkdumpningsfunktionen överföra mönsterdata via MIDI till en MIDI Data Recorder som t ex Yamaha MDF2 (se sidan 163).



På sidan 178 i avsnittet Bilaga hittar du en komplett förteckning över QY20:s Preset-mönster.

Vad QY20 kan göra . . .

Vi skall nu ge dig några tips om hur du kan använda din QY20. Eftersom QY20 är en så mångsidig apparat är sätten att använda den säkert lika många som dess användare. Här har vi bara plats för en handfull förslag.

QY20 som övningsredskap

Skapa komp som du kan öva till på din gitarr, din synt eller vad du nu har för instrument (att sjunga går förstås också bra). På det sättet kan du öva realistiskt till t ex en basgång med ackord i stället för bara en metronom eller en trummaskin (se sidan 52). QY20 är den perfekta "music minus one" eftersom den är så liten och behändig att du alltid kan ha den med dig.

QY20 som trummaskin

Använd dig av QY20:s trumsets-Voices för att spela in sequencerspår, eller spela in rena trummönster i Pattern Mode som du sedan kedjekopplar i Song Mode. Du kan också använda trumspår från Preset-mönstren (se sidan 75).

Komponera och arrangera

QY20:s högkvalitativa Voices, mångsidiga sequencer och omfattande redigeringsmöjligheter gör den till ett perfekt redskap för att testa musikaliska idéer och arrangemang. Med QY20 kan du därmed på ett enkelt och slagkraftigt sätt presentera din musik för andra (se sidan 108).

Musikproduktion

Du kan mycket väl använda dig av QY20 även i professionella sammanhang vid inspelning och musikproduktion. Den kan t ex synkroniseras med andra MIDI-enheter om du behöver fler spår i ett arrangemang (se sidan 106).

QY20 som ljudgenerator

QY20:s AWM-ljudgenerator är på intet vis någon kompromiss ljudmässigt sett. Du får med QY20 en ljudkvalitet som är fullt jämförbar med de bästa "fullvuxna" syntarna. Du kan välja och spela QY20:s Voices från vilken extern MIDI-klaviatur, sequencer eller musikdator som helst.

Autokomp till din synt

Du kan använda QY20 som en "autokompexpander" till din synt. Med autokomp blir musicerandet roligare, och som enmansorkester när du spelar ute är QY20 det perfekta valet genom sitt behändiga format.

Uppkoppling: Ström och anslutningar

Strömförsörjning	16
Batteridrift	16
När skall batterierna bytas?	17
Strömförsörjning med batterieliminators	18
Uppkoppling	19
Uttag	19
Ljudanslutningar	21
MIDI-anslutningar	22

Strömförsörjning

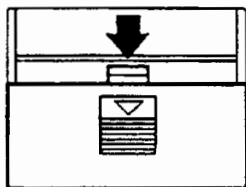
QY20 kan drivas med antingen batterier eller en batterieliminators (finns som extra tillbehör). Följ nedanstående instruktioner beroende på vilken typ av strömförsörjning du använder dig av.

■ Batteridrift

Vid batteridrift börjar du med att sätta in sex 1.5-volts batterier av typen AA (SUM-3 eller R6P) i batterikammaren.

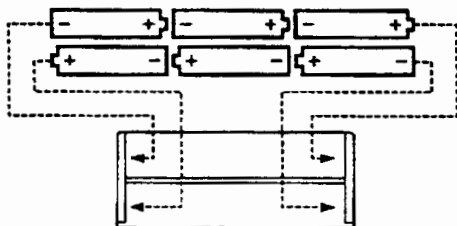
1 Öppna batterikammarlocket

Öppna locket till batterikammaren på apparatens undersida genom att trycka på lockets räfflade mittparti och dra det i pilens riktning enligt vidstående bild.



2 Sätt i batterierna

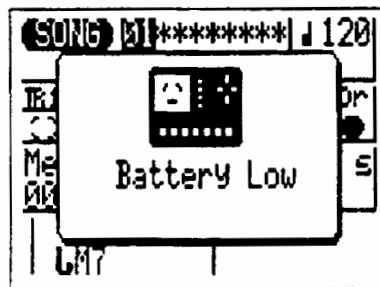
Sätt i de sex batterierna, och se noga till att deras polmärkningar stämmer med markeringarna i batterikammarens botten.



3 Sätt på locket

Sätt på batterikammarlocket och se till att det snäpper på plats ordentligt.

När skall batterierna bytas?



När batterispänningen har sjunkit under den nivå som krävs för att QY20 skall fungera korrekt blir ljudet i regel distorderat, samtidigt som vidstående meddelande visas i QY20:s datafönster.

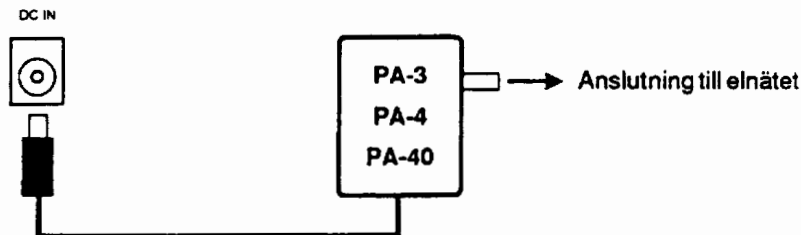
När detta meddelande visas skall du omgående byta ut batterierna mot en komplett uppsättning med sex nya batterier. Blanda *aldrig* gamla och nya batterier!



Om du inte tänker använda din QY20 på ett tag skall du alltid ta ut batterierna ur batterikammaren för att undvika risken för skador på grund av batteriläckage.

Strömförsörjning med batterieliminators

Vid drift med batterieliminators (Yamaha PA-3, PA-4 eller PA-40) ansluter du kabeln från eliminators sekundärsida till DC IN-uttaget på QY20:s baksida, och därefter ansluter du eliminatorn till elnätet.



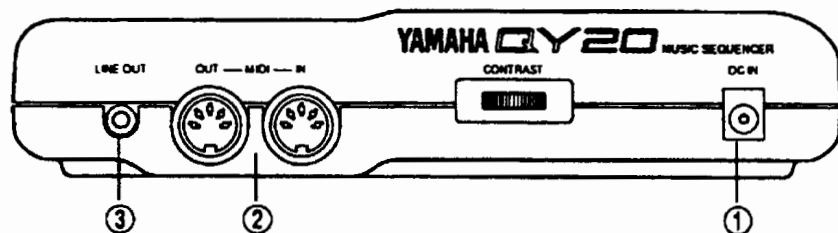
Använd aldrig en annan batterieliminators än de ovan angivna om du inte är absolut säker på att den har exakt samma elektriska specifikation. Om du använder en främmande eliminator av felaktig typ riskerar du inte bara att utsätta din QY20 för irreparabla skador, utan också att utsätta dig själv för elektrisk stöt. Koppla alltid bort eliminators från elnätet när du inte tänker använda din QY20 på ett tag.

Uppkoppling

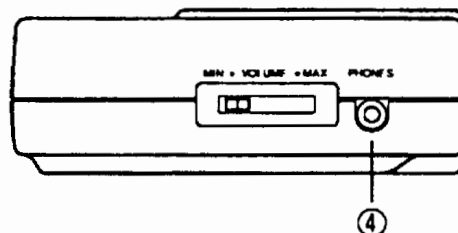
Vad du ansluter QY20 till, och vad du ansluter till QY20, beror förstås på vilka behov just du har. Låt oss här ge ett par exempel på vilken roll din QY20 kan spela i olika MIDI-system.

Uttag

Baksida



Höger sida



1 DC IN-uttag

Detta uttag använder du bara när du driver QY20 från en batterieliminators i stället för med batterier, och det är här du ansluter en batterieliminators av typen Yamaha PA-3, PA-4 eller PA-40.



Batterierna kopplar automatiskt bort när du sätter i batterieliminators anslutningskontakt i DC IN-uttaget.

2 MIDI IN & MIDI OUT

Om du tänker använda en MIDI-klavatur eller något annat styrorgan för att spela och programmera din QY20, skall denna enhet anslutas till QY20:s MIDI IN-uttag (se under "MIDI-anslutningar på sidan 22). MIDI OUT-uttaget kan du ansluta till en extern ljudgenerator om du vill styra en sådan från QY20:s sequencer, eller till en MIDI Data Recorder som t ex Yamaha MDF2 om du vill lagra dina sånger och mönster på diskett (se sidan 163).

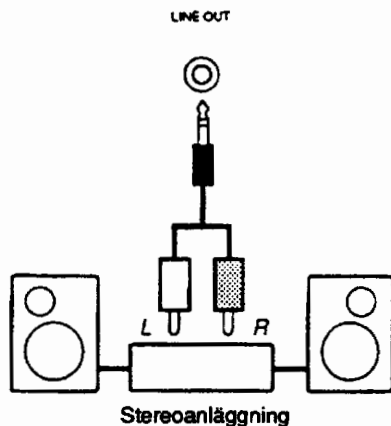
3 LINE OUT-uttag

Via detta miniteleuttag levererar QY20 en stereosignal med linjenivå för anslutning till en stereoanläggning (se under "Ljudanslutningar" på nästa sida). Utnivån justerar du med hjälp av VOLUME-regeln på QY20:s högra sida.

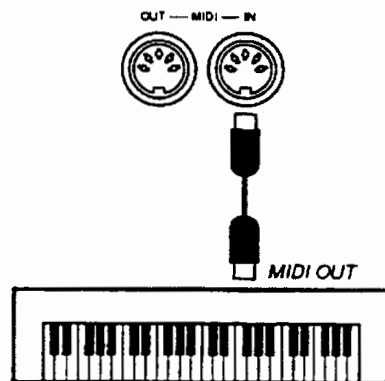
4 PHONES-uttag

Här kan du ansluta ett stereohörlurspar med miniteleplugg för lyssning utan ljudanläggning. Utnivån för PHONES-uttaget justerar du med hjälp av VOLUME-regeln på höger sida.

Det enklaste sättet att lyssna på QY20:s ljud är via hörlurar, anslutna till PHONES-uttaget. Om du vill lyssna via en extern ljudanläggning använder du dig i stället av medföljande Y-kabel, där du ansluter dess miniteleplugg till LINE OUT-uttaget och dess RCA-kontakter till en linjeingång i ljudanläggningen. Den vita RCA-kontakten skall då anslutas till ljudanläggningens vänstra kanal, och den röda till höger kanal.



Se till att både QY20 och din ljudanläggning är avstängda innan du gör denna uppkoppling.



Även om QY20 kan spelas och programmeras från sin egen, inbyggda mikroklaviatur, får du med en extern MIDI-kaviatur ansluten till MIDI IN-uttaket fördelarna med dels en klaviatur i fullstorlek, dels att den med allra största sannolikhet även är anslagskänslig. Anslut MIDI OUT-uttaget i din klaviatur till MIDI IN i QY20, och se till att din klaviatur är satt att sända på önskad MIDI-kanal. QY20:s MIDI-kanalutläggningar är som följer:

MIDI-kanal	Voice
1	Sequencerspår TR1
2	Sequencerspår TR2
3	Sequencerspår TR3
4	Sequencerspår TR4
5	Kompspår C1 (Chord 1)
6	Kompspår C2 (Chord 2)
7	Kompspår Ba (Bass)
10	Kompspår Dr (Drums)

Detta betyder, att om din klaviatur sänder på MIDI-kanal 1, kommer den att styra den Voice i QY20 som för tillfället är utlagd på spår 1, och så vidare. Se sidan 38 för närmare instruktioner om hur du lägger ut Voices på Song Mode-spåren.



Data som tas emot via andra MIDI-kanaler än de i ovanstående tabell producerar också ljud, och vad det resulterar i beror på vald Pgc Mode (se sidan 162) och vilka Program Change-meddelanden som QY20 tar emot (se häftet "MIDI Data Format").

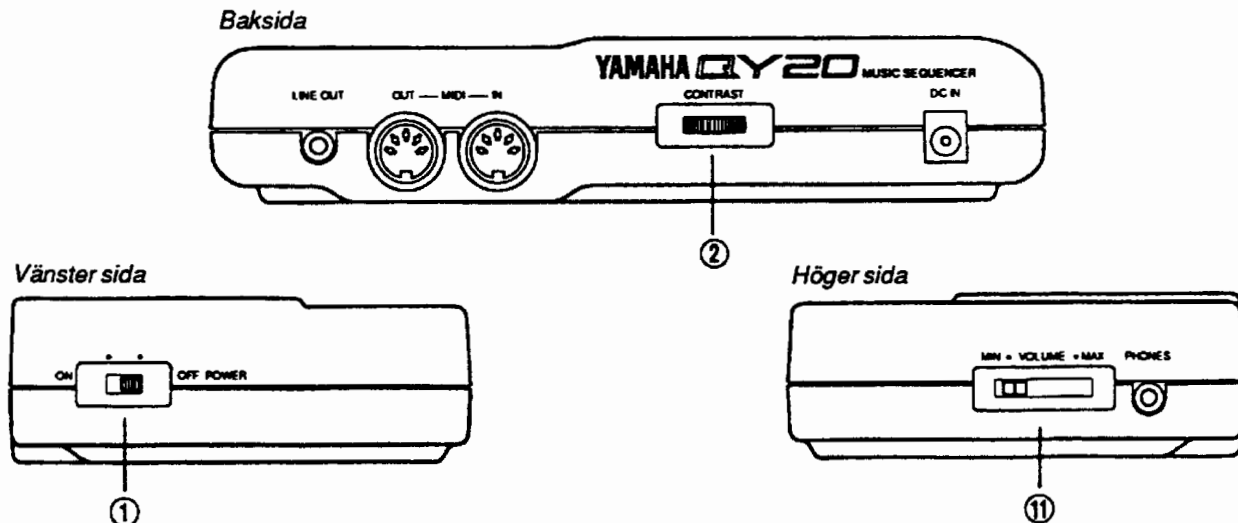
Lär känna QY20: Kontrollorganen

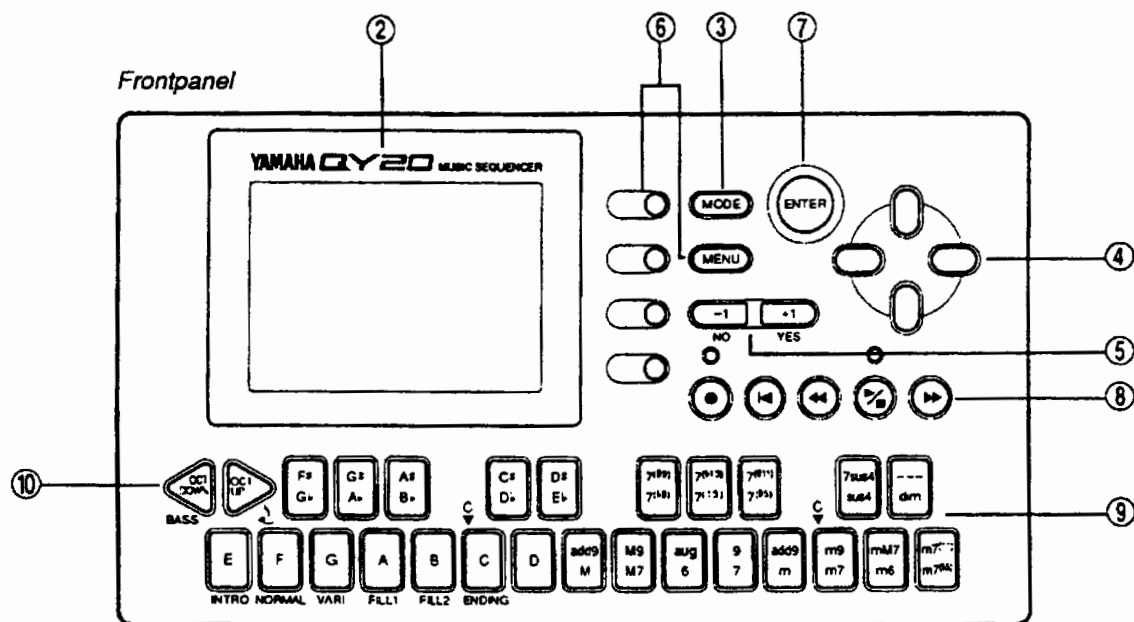
Kontrollorganen	24
Spela demon	34

Lär känna QY20: Kontrollorganen

QY20 har ett enkelt, logiskt användarskal som, när du väl har satt dig in i hur det fungerar, gör alla operationer lätta och snabba att utföra. Om du noga läser igenom detta avsnitt och samtidigt prövar alla moment under rubriken "**Pröva detta**", bör du inte få några problem att komma åt och använda dig av QY20:s många avancerade funktioner.

Kontrollorganen



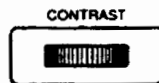


1 POWER-omkopplare



Slå på strömmen till QY20 genom att sätta denna omkopplare till läge "ON", och stäng av strömmen genom att sätta omkopplaren till "OFF".

2 Datafönster & CONTRAST



I detta stora datafönster visas alla parametrar och meddelanden som du behöver för att kunna använda QY20 med optimal enkelhet och effektivitet.

Med CONTRAST-ratten på baksidan kan du justera kontrasten i datafönstret för bästa läsbarhet i olika vinklar och belysningsförhållanden.

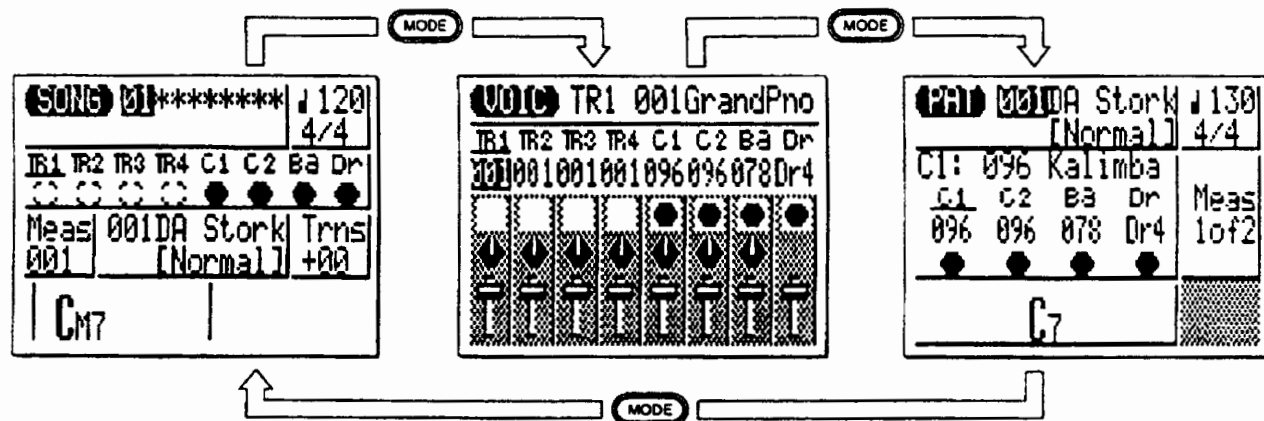
3 MODE-knappen



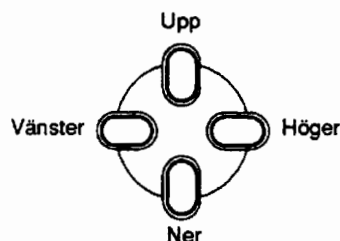
Med denna knapp växlar du mellan QY20:s olika funktionsgrupper — Song Mode, Voice Mode och Pattern Mode.

Pröva detta >

Slå på strömmen till QY20 och tryck på MODE-knappen några gånger. Lagg märke till hur datafönstret skiftar utseende. MODE-knappen kallar i tur och ordning upp Song, Voice och Pattern Mode.



4 CURSOR — markörknappar



Med dessa fyra knappar flyttar du runt markören i datafönstret. Var markören är ser du genom att den är inverterad (ljusa tecken på mörk botten), och det är alltid den parameter som markören står vid som är den du kan redigera.

Prova detta >

Välj Song Mode-skärmen med hjälp av **MODE**-knappen enligt beskrivningen på föregående sida, och prova sedan att flytta runt markören med hjälp av markörknapparna.

5 -1/NO och +1/YES



Dessa knappar används vid redigering av den parameter som markören för tillfället befinner sig vid. Med -1/NO minskar du värdet för vald parameter, medan du med +1/YES ökar parametervärdet. Om du trycker ner knappen helt kort minskas eller ökas värdet ett steg i taget i respektive riktning, och om du håller knappen nertryckt minskas eller ökas värdet kontinuerligt.

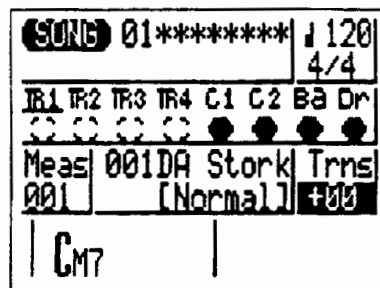
-1/NO och +1/YES används också för att besvara frågan "Are you sure?". Tryck då på +1/YES för att gå vidare, eller på -1/NO för att avbryta operationen.



Du kan åstadkomma ännu snabbare ändringar av värdet genom att trycka på önskad knapp samtidigt som du håller motsatt knapp nertryckt.

Pröva detta >

Välj Song Mode-skärmen med hjälp av MODE-knappen och välj Transpose-parametern ("Trns" på skärmen).
Pröva att ändra detta värde med hjälp av -1/NO och +1/YES.
Återställ värdet till "+00" innan du går vidare.



Använd  för att ändra värdet

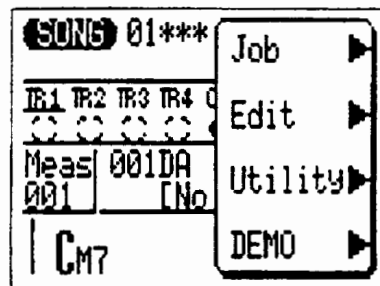
6 MENU / Funktionsknapparna



Med MENU-knappen kallar du upp en meny med de funktioner eller subfunktioner som kan nås från den funktionsgrupp som QY20 för tillfället befinner sig i, och med funktionsknapparna (de små runda, gula knapparna) väljer du tillhörande funktion i den meny som visas på skärmen.

Prova detta >

Välj Song Mode-skärmen med hjälp av MODE-knappen. Tryck därefter på MENU-knappen, varvid menyn i skärmbilden här till vänster skall dyka upp.



Tryck på denna funktionsknapp för att kalla upp jobblistan

Tryck därefter på den översta funktionsknappen (knappen till höger om ordet "Job" i menyn) för att kalla upp jobblistan för Song Mode.



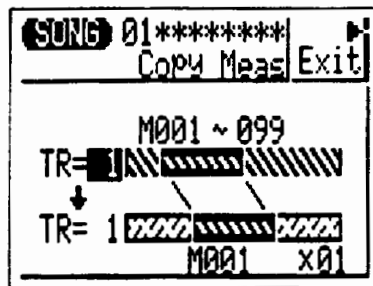
Flytta markören uppåt



Flytta markören neråt

Du kan nu med hjälp av markörknapparna (enbart markör uppåt och neråt) välja mellan de olika funktionerna i denna jobblista. Vi lämnar skärmen som den är för ögonblicket, och tar först en titt på ENTER-knappen.

7 ENTER-knappen



8 Sequencer-knapparna

Förutom att ENTER-knappen används till inmatning av ackord i Song och Pattern Mode (vilket vi skall titta på lite längre fram), används den även till att kalla upp vald menyfunktion.

Prova detta >

Vi förutsätter att du har gått igenom "Pröva detta"-proceduren för MENU- och funktionsknapparna (se föregående sida), och att du därför nu bör ha jobblistan för Song Mode uppe på skärmen. Välj jobb nummer 2, "Copy Meas", med hjälp av markör upp eller ner. Tryck sedan på ENTER för att kalla upp jobbet Copy Measure, varvid vidstående skärm visas.

Eftersom vi för tillfället inte vill använda oss av Copy Measure-jobbet skall du trycka på MODE-knappen för att återgå till Song Mode. Du skulle också kunna trycka på den översta funktionsknappen (bredvid "Exit" på skärmen) för att först gå tillbaka till jobblistan och därifrån återgå till Song Mode.

Sequencer-knapparna kontrollerar in- och uppspelning i Song och Pattern Mode, och med dem kan du även lokalisera en bestämd takt i en sång eller ett mönster. Deras layout och funktioner liknar transportknapparna i en vanlig bandspelare.

RECORD READY

Tryck på denna knapp för att aktivera Record Ready Mode. Du måste sedan trycka på START/STOP för att påbörja själva inspelningen.

GÅ BAKÅT

Tryck på denna knapp helt kort för att gå en takt bakåt, eller håll den intryckt för att kontinuerligt gå bakåt

GÅ FRAMÅT

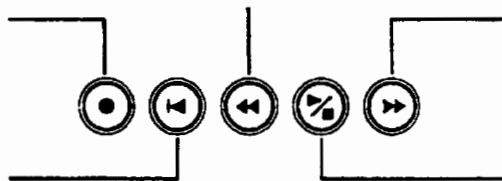
Tryck på denna knapp helt kort för att gå en takt framåt, eller håll den intryckt för att kontinuerligt gå framåt

GÅ TILL BÖRJAN

Denna knapp tar dig direkt till första takten (= "top") i sången eller mönstret.

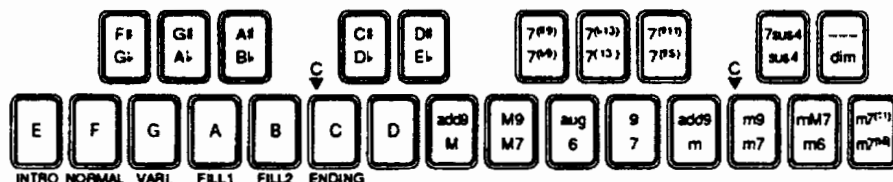
START/STOP

Tryck på denna knapp för att starta eller stoppa in- eller uppspelning.



9 Mikrokaviatur

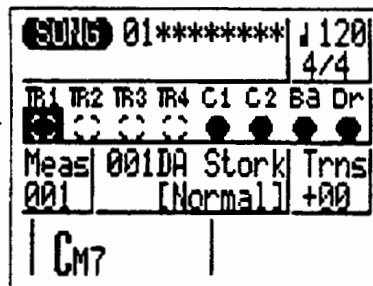
Med denna 2-oktavers klaviatur i miniatyrformat kan du programmera QY20 var du än befinner dig utan att behöva ha tillgång till en extern MIDI-klaviatur. QY20:s mikrokaviatur är till och med polyfonisk, vilket gör att du kan mata in såväl ackord som enskilda toner. Det enda den saknar är anslagskänslighet, men QY20 reagerar dock på Velocity-information från externa MIDI-enheter.



Vid programmering av kompspår används mikrokaviaturen även för att ange ackordtyp och grundton i angivna ackord.

I Song Mode, placera markören med hjälp av markörknapparna vid sequencerspår 1 (=vid "TR1" på skärmen).

Sequencer-
spår 1 →



Spela på mikroklaviaturen. Du bör nu höra den Voice som för tillfället är utlagd på spår 1. Prova också att flytta markören till bas- och trumkompspårn ("Ba" och "Dr") och spela där med för tillfället utlagda bas- och trum-Voices. I Song Mode spelar mikroklaviaturen den Voice som är utlagd på för tillfället valt spår (såvida du inte håller på med inspelning av Chord-kompspår, för då används klaviaturen i stället till att ange ackord).

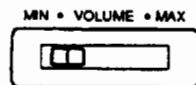
10 Oktavknappar



Eftersom mikroklaviaturens 2-oktavers omfång inte räcker till vid mer krävande programmering av musik, kan du i QY20 med knapparna OCT DOWN och OCT UP transponera klaviaturen neråt eller uppåt i oktavsteg inom ett omfång av 8 oktaver. Varje gång du trycker ner OCT DOWN transponeras klaviaturen ner en oktav tills den nedre gränsen är nådd, och samma sak, fastän åt andra hållet, sker när du trycker på OCT UP.

När man spelar in ackordkompspår i Step Record Mode används OCT DOWN för att ange ackordens bastoner, medan OCT UP används för att mata in synkoperade ackord.

11 VOLUME-regel



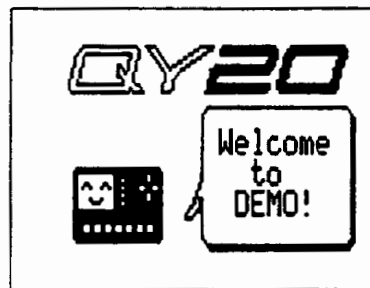
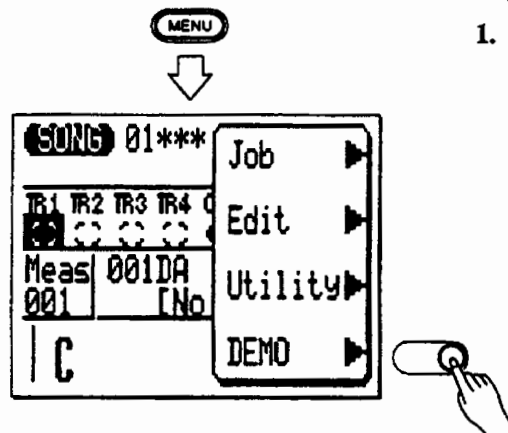
Med VOLUME-regeln justerar du volymen för den signal som levereras via uttagen LINE OUT och PHONES. Dra regeln mot "MAX" för att öka volymen, eller mot "MIN" för att minska volymen.



Sätt VOLUME-regeln till "MIN" när du första gången ansluter QY20 till en ljudanläggning och dra sedan successivt upp den tills du har önskad lyssningsnivå. Med denna enkla försiktighetsåtgärd undviker du skador på dina högtalare (och dina öron!) på grund av oväntat hög signalnivå från QY20.

När du nu har kommit igång med din QY20 och bekantat dig med dess kontrollorgan kan det vara lämpligt att testa vad den går för genom att spela upp den förprogrammerade demo som finns lagrad i minnet.

1. Från Song eller Voice Mode-skärmen (välj med hjälp av MODE-knappen) trycker du på MENU.



2. Tryck på funktionsknappen till höger om ordet "DEMO", varvid demoskärmen kallas upp.
3. Tryck på START/STOP för att starta uppspelningen av demon, som nu spelas tills du stoppar uppspelningen.
4. Tryck på START/STOP för att stoppa uppspelningen, och tryck därefter på MODE-knappen för att återgå till den funktionsgrupp som demon kallades upp från.



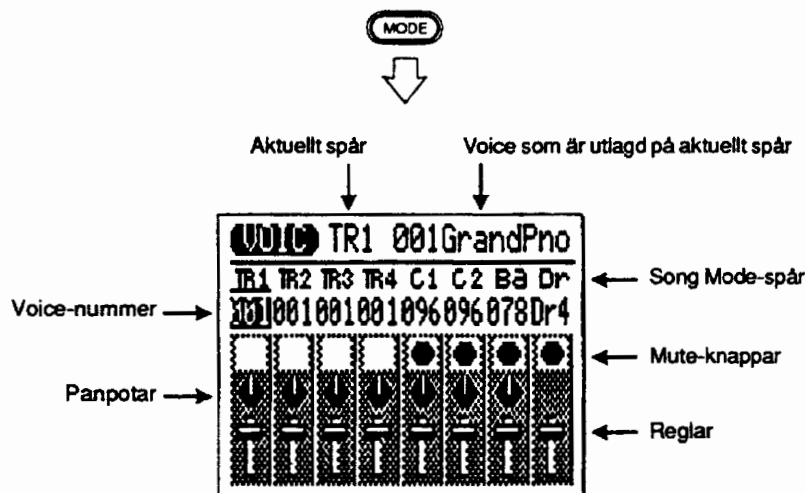
Voice Mode

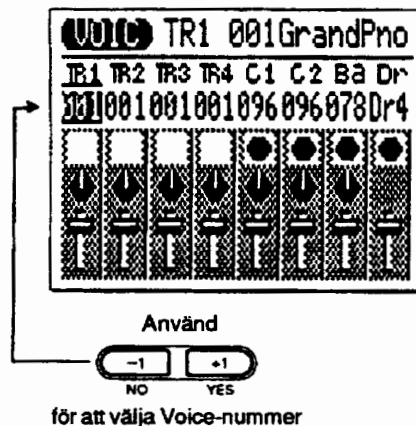
Pröva QY20:s Voices	37
Utläggning av Voices på spår	38
Mute-knapparna	38
Panpotarna	39
Reglarna	40

Voice Mode: Val, spel och utläggning av Voices och trumset

QY20 har 100 Voices och 8 trumset som i Voice Mode kan väljas, spelas och läggas ut på Song Mode-spåren. Voice Mode har också en grafisk "mixer" på skärmen med en Mute-knapp, en panpot och en regel för varje spår (med undantag för trumspåret, som saknar panpot).

Välj nu Voice Mode-skärmen med hjälp av MODE-knappen.





Flytta markören till Voice-numret omedelbart under "TR1" på skärmen (som i skärmbilden till vänster). Lagg märke till att namnet på den Voice som för tillfället är utlagd på TR1 visas i skärmens övre, högra hörn. Spela på mikroklaviaturen så att du hör just denna Voice.



I alla QY20:s Modes spelar mikroklaviaturen den Voice som är utlagd på för tillfället valt spår. En extern MIDI-klaviatur, ansluten till QY20:s MIDI IN, spelar däremot bara den Voice som är utlagd på det spår som tar emot på samma MIDI-kanal som den externa klaviaturen sänder på: MIDI-kanal 1 spelar TR1, kanal 2 spelar TR2, kanal 3 spelar TR3, kanal 4 spelar TR4, kanal 5 spelar C1, kanal 6 spelar C2, kanal 7 spelar Ba och kanal 10 spelar Dr. MIDI-kanal 10 spelar också varje annat spår på vilket en trum-Voice ("Dr1" till "Dr8") är utlagd.

Bläddra nu fram och tillbaka bland QY20:s olika Voices med hjälp av +1/YES och -1/NO och lyssna på dem genom att spela på klaviaturen.

Om du bläddrar vidare förbi Voice-nummer 100 väljs trumset 1 till 8 ("Dr1" till "Dr8" på skärmen). Prova att spela även dessa på klaviaturen.

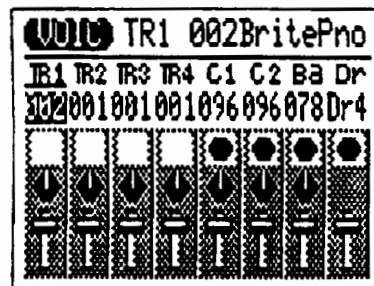


På sidan 174 i avsnittet Bilaga hittar du en komplett förteckning över QY20:s 8 trumset och de tonnummer som dess trumjud är utlagda på.



Om du använder mikroklaviaturen kommer du med hjälp av oktav-knapparna åt det fulla omfånget med instrument i varje trumset.

Utläggning av Voices på spår

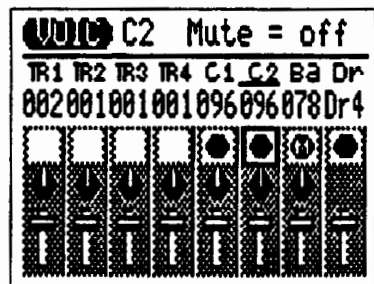


När du är klar att i Song Mode spela in komp (se sidan 52) eller kompletta sånger (se sidan 108), behöver du ange vilka Voices som skall spelas av respektive spår. Dessa utläggningar görs i Voice Mode. När du vill lägga ut Voices på sequencer- och kompspårarna flyttar du markören till Voice-numret för önskat spår, och väljer sedan Voice (eller trumset) för det spåret med hjälp av -1/NO och +1/YES.



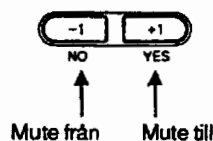
När du i Song Mode väljer ett annat mönster än det aktuella återkallas automatiskt Voice-utläggningarna för det mönstret, vilket innebär att alla utläggningar som gjorts i Voice Mode ersätts (inställningarna för volym och panorering ändras dock inte).

Mute-knapparna



Med de grafiska Mute-knapparna under spårens Voice-nummer kan du tysta (=stänga av) motsvarande spår. Flytta markören till önskad Mute-knapp och tryck sedan på +1/YES för att tysta det spåret, eller på -1/NO för att åter koppla in ett tystat spår.

Ett spår som är tystat indikeras genom att bokstaven "M" visas i det spårets Mute-knapp. Spår som inte innehåller data kan inte tystas, och därför visas Mute-knappen för ett sådant spår som en vit fyrkant i stället för en svart knapp. I skärmbilden till vänster innehåller TR1-TR4 inga data, och deras Mute-knappar är därför vita.

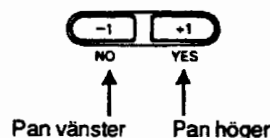
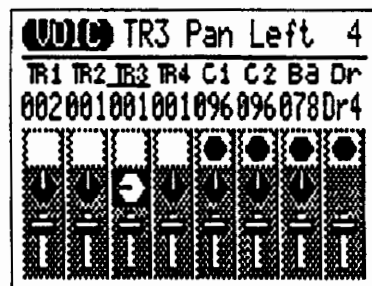


Av de återstående fyra spåren är Ba-spåret tystat, medan markören befinner sig över C2-spårets Mute-knapp. Lägg märke till att status för den Mute-knapp som markören är placerad vid också indikeras i skärmens övre, högra hörn (i det här exemplet "Mute=off" för spår C2).



Med Mute-knapparna kan du enkelt och bekvämt stänga av spår som du inte vill höra. Du kan också vid inspelning av sånger och mönster använda dem för att tysta ett "stökigt" spår som gör det svårt att höra vad som händer i de andra spåren.

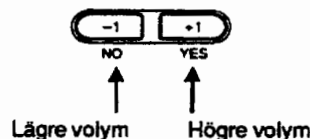
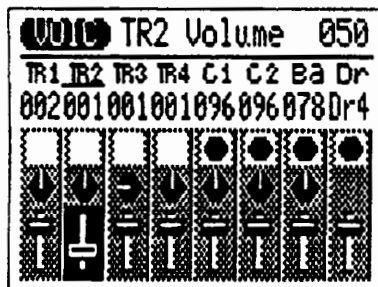
Panpotarna



Precis som med panpotarna i en mixer kan du med panpotarna i Voice Mode panorera ett spår till valfri position mellan vänster och höger i stereobilden. Placera markören vid panpoten för önskat spår och sätt positionen med -1/NO och +1/YES, varvid den grafiska panpoten roterar till motsvarande läge. Panoreringspositionen representeras även med ett numeriskt värde mellan 1 och 7, vilket visas i skärmens övre, högra hörn. "Left 7" innebär maximalt vänster, medan "Right 7" är maximalt höger. I skärmbilden till vänster är TR3 panorerat ungefär halvvägs till vänster ("Left 4").



DR-spåret har ingen panpot eftersom trumset-Voices består av ett antal instrument, där vart och ett av dessa har sin egen, fasta position i stereobilden. Dessa positioner är satta så att de skall ge en illusorisk bild av trumseten som man hör dem "live".



Varje spår har en grafisk regel som du kan använda dig av för att balansera spårens Voices sinsemellan. Placera markören vid en regel och sätt sedan nivån med hjälp av -1/NO och +1/YES, varvid regeln rör sig neråt eller uppåt till motsvarande position (högre upp på skärmen för högre volym, och längre ner för lägre volym. Regelpositionen representeras även med ett numeriskt värde mellan 000 och 127, vilket visas i skärmens övre, högra hörn. "000" betyder minimal volym (dvs inget ljud alls), medan "127" är maximal volym. Normalvärdet för samtliga spår är "100". I skärmbilden till vänster är TR2-regeln satt till "50".



Du kan när du vill skifta mellan Song och Voice Mode — även under det att en sång spelar — vilket innebär att du i realtid kan justera alla Voice Mode-parametrar (byta Voices, tysta spår, panorera och ändra volym).

QY20 som kompmaskin

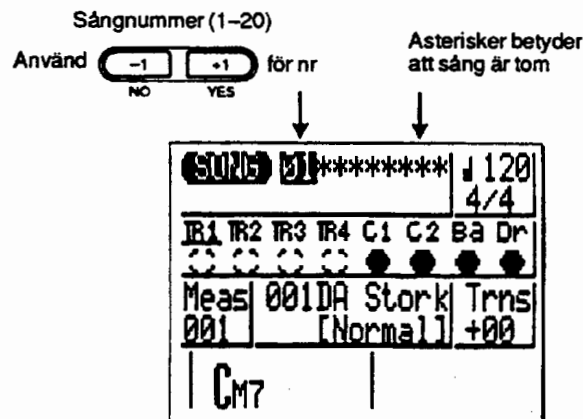
Välj och spela med Preset-mönstren ..	42
Ackordväxlingar	47
Så här tystar du spår	51
Spela in ett komplett komp	52
Realtidsinspelning av komp	52
Stegvis inspelning av komp	59
QY20 som trummaskin	75

Välj och spela med Preset-mönstren

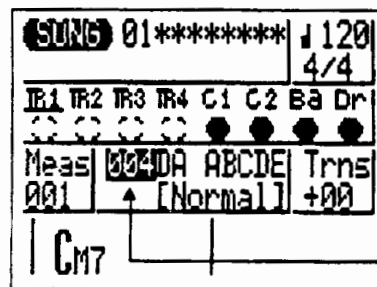
Med hjälp av QY20:s förprogrammerade mönster — Preset-mönstren — kan du lätt skapa komp som du sedan kan spela eller sjunga till. QY20 har 100 förprogrammerade kompmönster som täcker en rad olika musikaliska stilar och genrer. Så här går det till att i Song Mode välja mönster och spela med dem.

1 Välj Song Mode och en "tom" sång

För att du skall kunna välja och spela de mönster som vi beskriver i detta avsnitt, måste du börja med att välja en tom sång (dvs en sång i vilken inget ännu spelas in). Tomma sånger indikeras med en rad asterisker ("*****"), följt av sångnumret. Du väljer sångnummer (1–20) genom att flytta markören till sångnumret och ange önskat nummer med hjälp av -1/NO och +1/YES.



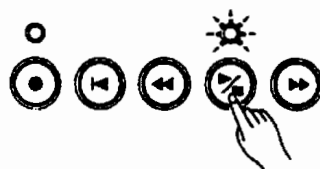
2 Välj ett mönsternummer



Flytta med hjälp av markörknapparna markören till kompspårnumret, och välj där med hjälp av -1/NO och +1/YES det mönster som du vill spela. Preset-mönstren är numrerade 001-100.

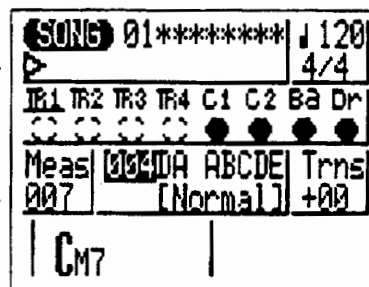
Placera markören här (detta är kompspårnumret)

3 Starta uppspelningen



Play-indikator →

Taktnummer →



Tryck på START/STOP för att starta uppspelningen av valt kompspårnummer, varvid Play-indikatorn visas på skärmen, och den gröna lysdioden ovanför START/STOP-knappen börjar blinka i gällande uppspelningstempo.



Lägg märke till att parametern "Meas" (taktnummer) på skärmen stegar fram takt för takt under uppspelningens gång. Uppspelningen fortsätter fram till takt "999" varefter den börjar om från takt "001".

4 Lyssna på mönstrets variationer

Varje Preset-mönster har sex variationer eller *sektioner* (=mönstertyper) — INTRO, NORMAL, VARI, FILL1, FILL2 och ENDING.

INTRO Introduktion

NORMAL Normalt mönster — används i "verserna" i en sång

VARI Variation — används normalt som chorus eller brygga

FILL1 Fill-in 1 — övergång från normalt mönster till variationsmönster

FILL2 Fill-in 2 — övergång från variationsmönster till normalt mönster

ENDING Avslutande mönster



När INTRO, FILL1 och FILL2 väljs under det att ett mönster spelas i Song Mode spelas denna sektion en gång och följs automatiskt av antingen ett NORMAL- eller ett VARI-mönster. INTRO följs av NORMAL, FILL1 följs av VARI, och FILL2 följs av NORMAL. FILL1 och FILL2 ger automatiskt mjuka, "musikaliska" övergångar mellan NORMAL- och VARI-sektioner. En uppspelning stoppas automatiskt efter en ENDING-sektion.

SUN5		01*****				120	
4/4							
TR1	TR2	TR3	TR4	C1	C2	Ba	Dr
●	●	●	●	●	●	●	●
Meas		007		[Normal]		+00	
Cm7							

Den sektion som är vald för tillfället visas inom hakparenteser under mönsternumret och mönsternamnet.

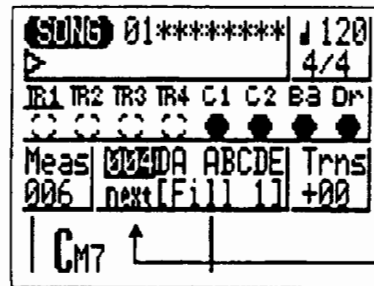
Här är det Normal-sektionen som spelas för tillfället



Du kan ändra mönster direkt genom att trycka på respektive sektionssknapp (E, F, G, A, B eller C) i mikroklaviaturen under det att markören är placerad vid antingen mönsternumret eller sektionssnamnet.

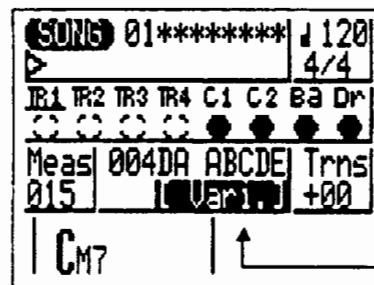


Mikroklaviaturens sektionssknappar producerar inte något ljud alls när de används för byte av sektion.

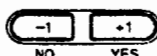


När du under uppspelning väljer en ny sektion kommer denna att spelas från början av nästföljande takt. Ordet "next" visas under mönsternumret tills den nya sektionen börjar spela.

Här har "Fill 1" valts, vilken kommer att börja spela från början av nästa takt.

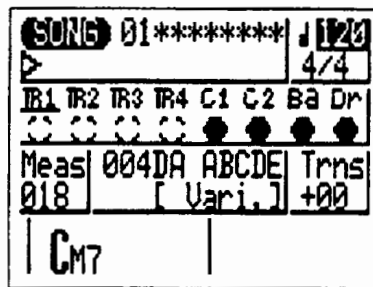


Du kan också placera markören ovanför sektionssnamnet och byta sektion med hjälp av -1/NO och +1/YES.

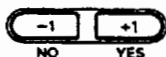


för att välja sektioner.

5 Välj mönster och sektioner

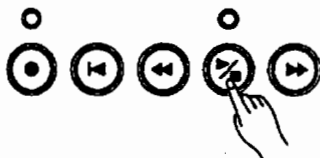


Om du flyttar markören till tempoparametern (=tidsvärdet följt av ett tal i skärmens övre, högra hörn), kan du med hjälp av -1/NO och +1/YES sätta uppspelningstempot mellan 30 och 250 slag per minut. Lagg dock märke till, att om du spelar ett mönster som är programmerat med ett långsamt tempo i ett alltför snabbt tempo, kan vissa toner komma att bli avkortade.



för att sätta ett tempo från 30 till 250 slag per minut.

6 Stoppa uppspelningen



I vissa mönster kommer en del Voices inte att höras alls om uppspelningen startas mitt i mönstret i stället för från mönstrets början.

Ackordväxlingar

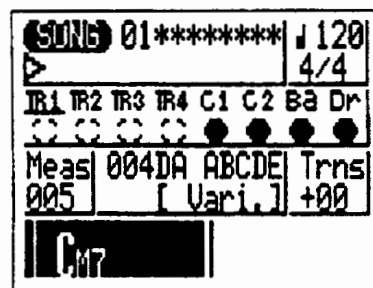
QY20 har ett sofistikerat autokompsystem — ABC (Auto Bass Chord) — som automatiskt harmoniserar ackord- och basspår så att de följer de ackord du anger. Med hjälp av ABC-systemet kan du snabbt och enkelt skapa kompletta kompspår genom att välja ett mönster och sedan bara ange önskade ackordväxlingar (se nästa avsnitt för närmare detaljer). Vi skall nu gå igenom hur du matar in ackordväxlingar med hjälp av mikroklaviaturen.

1 Spela ett mönster

Välj och spela ett av Preset-mönstren enligt beskrivningen i föregående avsnitt.

2 Flytta markören till ackordsymbolen

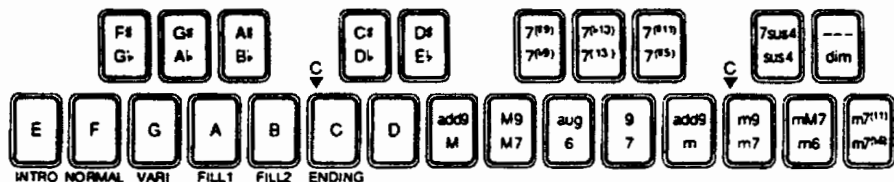
Mikroklaviaturen kan bara användas för inmatning av ackord när markören befinner sig ovanför ackordsymbolen på skärmen. Flytta markören till ackordsymbolen längst ned på skärmen med hjälp av markörknapparna.



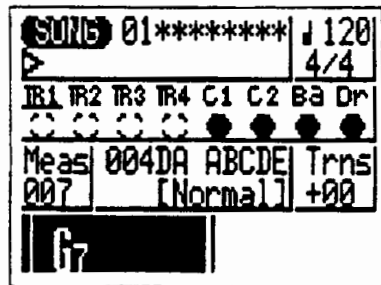
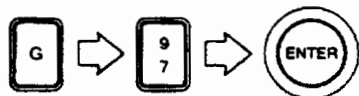
Ackordsymbol

3 Mata in ett ackord

Lägg märke till att knapparna i mikroklaviaturens lägre oktav är märkta med grundtonsbeteckningarna "E" till "D", och att knapparna i den övre oktaven är märkta med olika ackordtyper.



Exempel: Mata in ett G7-ackord



För att mata in ett ackord trycker du först på knappen för önskad grundton, och därefter på knappen för önskad ackordtyp (ackordtypsknapparna väljer växelvis den nedre respektive den övre ackordtypen av de två som varje knapp är märkt med ... kolla skärmen). Avsluta inmatningen med att trycka på ENTER-knappen.

Själva inmatningen verkställs inte förrän du trycker på ENTER. Innan du trycker på ENTER blinkar angiven grundton och ackordtyp på skärmen för att markera att du ännu inte verkställt inmatningen.



Det spelar ingen roll i vilken ordning du anger grundton och ackordtyp.

Ackordtyper

Denna tabell följer knapparnas ordning (från vänster till höger), där första ackordet i varje par här nedan är det översta på knappen.

Mikroklaviaturens nedre rad (vita knappar)

add9 durtreklang med tillagd nona

M durtreklang

M9 dur-9a

M7 durseptimackord

aug överstigande treklang (plusackord)

6 durtreklang med tillagd stor sext

9 9a (femklang)

7 septimaackord (fyrklang)

add9 molltreklang med tillagd nona

m molltreklang

m9 moll-9a

m7 mollseptimackord

mM7 molltreklang med tillagd stor septima

m6 molltreklang med tillagd stor sext

m7(11) mollseptimaackord med ren kvart överst (nonan ingår oftast)

m7(b5) mollseptimaackord med förminskad kvint

Mikroklaviaturens övre rad (svarta knappar)

7(#9) septimaackord med överstigande nona

7(b9) septimaackord med liten nona

7(b13) septimaackord med liten sext överst

7(13) septimaackord med stor sext överst

7(#11) septimaackord med överstigande kvart överst

7(#5) septimaackord med överstigande kvint

7sus4 septimaackord med kvartsförhållning (=kvart ersätter ters)

sus4 treklang med kvartsförhållning (=kvart ersätter ters)

--- ej ABC (se nedan)

dim förminskat septimaackord



Ackordtypen "---" ovan är en speciell "ej-ABC"-typ som kan användas för att skapa kompmönster utan de harmoniska begränsningar som ABC-systemet har. Se sidan 95 för närmare detaljer.



Om du anger ackordets grundton utan att ange ackordtyp blir resultatet en durtreklang.

**4 Prova olika ackord
med andra mönster**

Under uppspelning kan du flytta upp markören till mönsternumret, välja ett annat mönster, flytta tillbaka markören till ackordsymbolen och prova olika ackord med det nya mönstret.

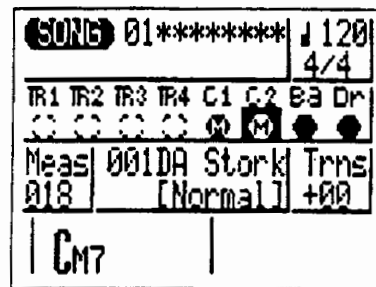


Om du flyttar markören till "Trns"-parametern (Transpose), kan du med hjälp av -1/NO och +1/YES transponera hela mönstret neråt eller uppåt i halvtönssteg inom ett omfång av två oktaver. Värdet "+00" ger normal tonhöjd.

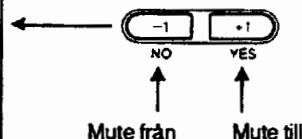
**5 Stoppa uppspelningen
när du provat klart**

Stoppa uppspelningen genom att trycka på START/STOP. Du kan också stoppa uppspelningen på ett musikaliskt lämpligt ställe genom att välja ENDING-avsnittet (markören måste då befinna sig vid mönsternumret eller sektionensnamnet).

Så här tystar du spår



Med Mute-knappen under spårnamnet kan du tysta (=stänga av) ett spår, både under uppspelning och när uppspelningen är stoppad. Flytta markören till önskad Mute-knapp och tryck på +1/YES för att tysta spåret, eller på -1/NO för att åter koppla in ett tystat spår.



Ett spår som är tystat indikeras med bokstaven "M" i spårets Mute-knapp. Spår som inte innehåller data kan inte tystas, och Mute-knappen för ett sådant tomt spår är vit i stället för en svart fyrkant. Lägg märke till att en svart Mute-knapp visas inverterat (vitt mot svart markör) när markören befinner sig där. I skärmen till vänster innehåller TR1-TR4 inga data, och deras Mute-knappar är därför vita. C1- och C2-spåren är tystade, och markören befinner sig för tillfället vid C2-spårets Mute-knapp.



Med Mute-knapparna kan du lätt stänga av spår som du inte vill höra för ögonblicket. I exemplet härintill är C1- och C2-spåren avstängda, och det är bara bas- och trumspåren som hörs.

Spela in ett komplett komp

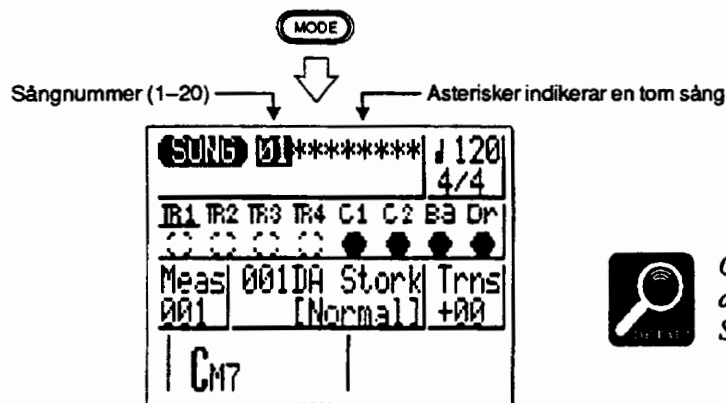
Med QY20 kan du genom att ange mönster och ackord spela in ett komp på två olika sätt — i realtid (Realtime Record) eller genom stegvis programmering (Step Record). Realtidsmetoden är den snabbaste och enklaste eftersom den låter dig spela in mönster och ackordväxlingar direkt så som du spelar. Med Step-metoden däremot, kan du exakt kontrollera varje enskild detalj, och den metoden använder du dig lämpligen av för att lägga till finesser och besvärliga passager i ett realtidsinspelat komp.

■ Realtidsinspelning av komp

När du väl har lärt dig hur det i Song Mode går till att välja mönster och sektioner, och hur du matar in ackord (se föregående avsnitt), är realtidsinspelning av ett kompspår en enkel match. Du kan sedan lägga till repriserna och tempoändringar med Step-metoden (se sidan 59).

1 Välj Song Mode och en tom sång

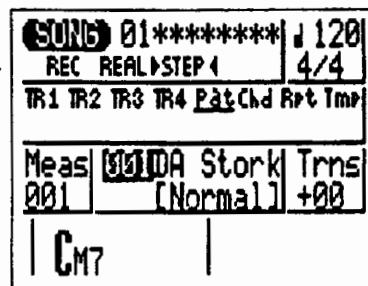
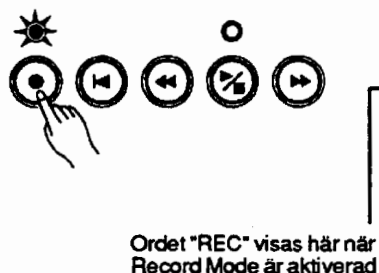
Välj Song Mode med hjälp av MODE-knappen, placera markören vid sångnumret längst upp på skärmen, och välj ett tomt sångnummer med hjälp av -1/NO och +1/YES. Tomma sånger indikeras med en rad asterisker ("*****") direkt efter sångnumret.



Om ingen av de 20 sångerna är tom måste du börja med att tömma en sång på data med hjälp av funktionen Clear Song enligt beskrivningen på sidan 137.

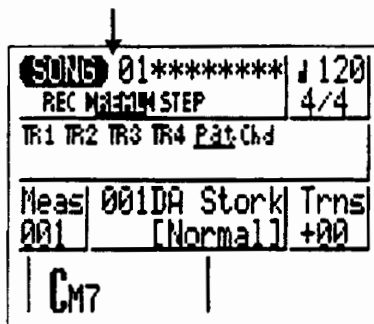
2 Aktivera Record Ready Mode

Aktivera Record Ready Mode genom att trycka på ●, varvid den röda lysdioden ovanför ●-knappen tänds.



3 Välj Realtime Record Mode

Placera markören här för att välja Realtime Record Mode



Flytta markören till skärmaren "REC REAL STEP" och tryck på markör vänster för att välja "REAL" (om det inte redan är valt). Vald Record Mode indikeras genom att Mode-namnet omges av svarta pilar. När du valt önskad Record Mode flyttar du markören vertikalt för att gå till andra areor på skärmen. Pilarna omkring Mode-namnet stannar kvar i samma läge oavsett vart du flyttar markören.

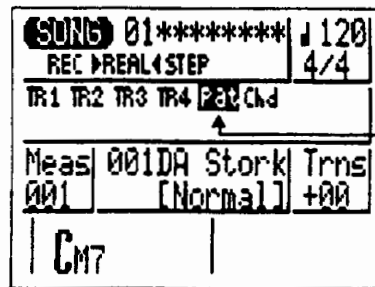
4 Välj startmönster, sektion, ackord och tempo

Flytta markören till mönsternummer-, sektions-, ackord- och tempoparametrarna, och gör där önskade ändringar.



Det är i regel enklare att göra en realtidsinspelning i ett långsamt tempo, vilket ger dig gott om tid att mata in mönster och ackordväxlingar.

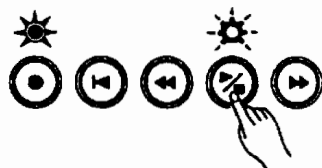
5 Välj "Pat"-spåret för att spela in mönster och sektioner



Flytta markören till spårarean på skärmen och flytta den där i sidled för att välja parametern "Pat". När du valt "Pat" flyttar du markören vertikalt för att gå till andra areor på skärmen. Ett understrykningstecken indikerar valt spår, och detta stannar kvar där oavsett vart du flyttar markören.

Välj "Pat" för att spela in mönsterändringar

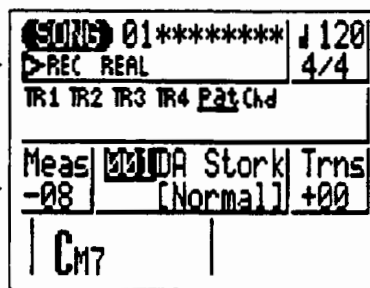
6 Spela in



Realtidsinspelning pågår

Negativa takt nummer under inräkningen

Tryck på START/STOP för att påbörja inspelningen av mönsterändringar. Metronomen börjar ljuda, och QY20 ger dig först en inräkning om två takter innan första takten börjar spelas in. Inräkningen indikeras på skärmen med negativa siffror i "Meas"-parametern. Om du t ex valt ett 4/4-mönster kommer inräkningen att omfatta takterna "-08" till "-01", och därefter startar inspelningen från takt "001".

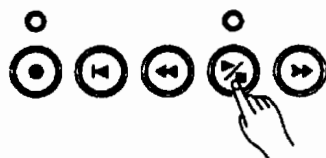


Eftersom du valt "Pat"-inspelning kommer markören automatiskt att flyttas till mönsternumret när inspelningen startar. Allt du behöver göra för att spela in mönster- och sektionsändringar är att välja önskade mönsternummer med hjälp av -1/NO och +1/YES, och sektionsändringar med hjälp av mikroklaviaturen. Glöm inte att alla mönster- och sektionsändringar träder i kraft först från början av den takt som följer efter det att ändringen matats in. Glöm heller inte att INTRO automatiskt följs av NORMAL, att FILL1 automatiskt följs av VARI, och att FILL2 automatiskt följs av NORMAL.



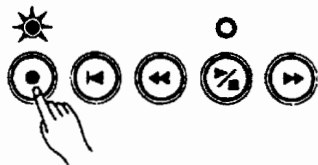
Sequencerspårn (TR1 –TR4) hörs inte under inspelning av kompspår även om de innehåller data.

7 Stoppa inspelningen



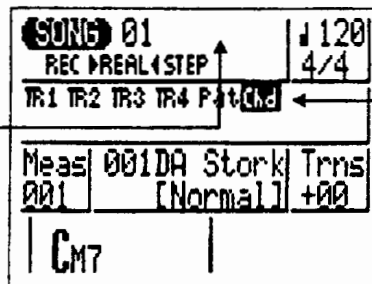
Stoppa inspelningen, antingen genom att trycka på START/STOP eller genom att välja ENDING-sektionen. När inspelningen stoppas återgår QY20 automatiskt till Song Play Mode.

8 Aktivera Record Ready igen och välj "Chd"



Asteriskerna har här försvunnit eftersom sången nu innehåller data. Ge sången ett namn med hjälp av jobbet "Song Name" enligt beskrivningen på sidan 135.

Tryck på ● för att aktivera Record Ready Mode igen ("REAL" är fortfarande det som gäller), flytta sedan markören till spårarean på skärmen och välj där "Chd" för att spela in ackordväxlingar.



Välj "Chd" för att spela in ackordväxlingar

9 Spela in



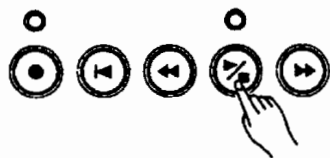
Tryck på START/STOP för att påbörja inspelningen av ackordväxlingar. Metronomen börjar ljuda och du får en inräkning på två takter.

Eftersom du valt "Chd"-inspelning kommer markören automatiskt att flyttas till ackordsymbolen när inspelningen startar. Allt du behöver göra för att spela in ackordväxlingar är nu att mata in önskade ackord enligt beskrivningen under rubriken "Ackordväxlingar" på sidan 47.



Ackordväxlingar sker på fjärdedelsslag, så därför skall du för varje nytt ackord försöka trycka på ENTER exakt på taktslaget eller en aning innan det taktslag där du vill att växlingen skall ske.

10 Stoppa inspelningen



Tryck på START/STOP för att stoppa inspelningen när önskade ackordväxlingar är inmatade. QY20 återgår automatiskt till Song Play Mode när inspelningen stoppas.

11 Lyssna på resultatet



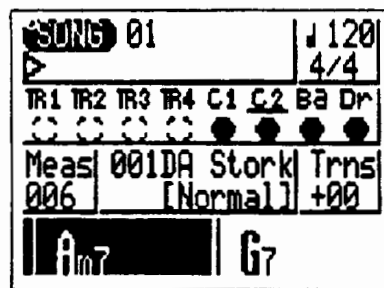
Tryck på START/STOP för att spela upp och kolla det komp som du just har spelat in.



Lägg märke till att det ackord som just spelas visas som den normala ackordsymbolen på skärmen, medan nästa ackord som skall spelas visas till höger om ackordsymbolen. Om samma ackord spelas under mer än två takter visas inte nästa ackord.



Bekymra dig inte om du gör ett eller annat fel. Enkla misstag i Realtime Record Mode kan i regel rättas till i Step Record Mode, vilket vi skall gå igenom härnäst.



Här spelas "Am7"

Nästa ackord är "G7"

Stegvis inspelning av komp

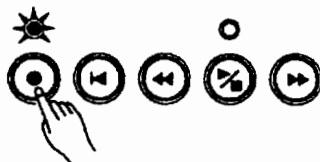
Step Record Mode har fyra olika skärmar för inmatning av kompspådata — "Pat" (mönsterändringar), "Chd" (ackordväxlingar), "Rpt" (repriser) och "Tmp" (tempoändringar). I var och en av dessa skärmar kan du mata in eller ta bort mönster, ackord, repriser och tempoändringar precis var du vill.

1 Välj en sång för Inspelning

Välj en tom sång om du vill spela in en ny sång i Step Record Mode, eller välj en sång som redan innehåller data om du vill göra ändringar eller tillägg.

2 Aktivera Record Ready Mode

Tryck på ● för att aktivera Record Ready Mode, varvid den röda lysdioden ovanför ●-knappen tänds.



3 Välj Step Record Mode

Placera markören här för att välja Step Record Mode

SUNG 01*****		120
REC REALSTEP		4/4
TR1	TR2	TR3
TR4	Pat	Chd
Rpt	Temp	
Meas	006DA	Train
001	[Intro]	+00
CM7		

Flytta markören till arean "REC REAL STEP" och tryck på markör höger för att välja "STEP" (om det inte redan är valt). Vald Record Mode indikeras genom att Mode-namnet omges av svarta pilar. När du valt önskad Record Mode flyttar du markören vertikalt för att gå till andra areor på skärmen. Pilarna omkring Mode-namnet stannar kvar i samma läge oavsett vart du flyttar markören.

4 Välj "Pat", "Chd", "Rpt" eller "Tmp"

SUNG 01*****		120
REC REALSTEP		4/4
TR1	TR2	TR3
TR4	Pat	Chd
Rpt	Temp	
Meas	006DA	Train
001	[Intro]	+00
CM7		

Flytta markören till spårarean på skärmen och flytta den där i sidled för att välja "Pat", "Chd", "Rpt" eller "Tmp". När du valt någon av dessa parametrar flyttar du markören vertikalt för att gå till andra areor på skärmen. Ett understrykningstecken indikerar valt spår, och detta stannar kvar där oavsett vart du flyttar markören.

Välj "Pat" för att spela in mönsterändringar, "Chd" för att spela in ackordväxlingar, "Rpt" för att spela in repriser eller "Tmp" för att spela in tempoändringar.

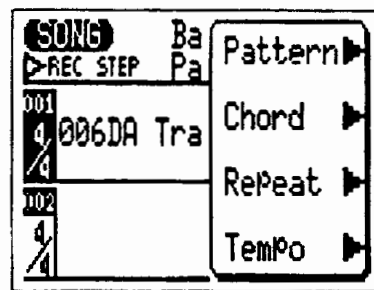
5 Starta inspelningen

Tryck på START/STOP för att kalla upp vald Step Record-skärm.



6 Mata in mönster, ackord, repriser och tempoändringar

Se vidare påföljande avsnitt för detaljer angående hur datainmatningen skall ske i var och en av Step Record Mode-skärmarna.



☐ ← Gå till "Pat"-skärmen

☐ ← Gå till "Chd"-skärmen

☐ ← Gå till "Rpt"-skärmen

☐ ← Gå till "Tmp"-skärmen



Du kan direkt växla mellan inmatnings-skärmarna för mönster, ackord, reprisar och tempoändringar genom att trycka på MENU-knappen för att kalla upp den meny som visas på skärmbilden här intill, och därefter trycka på funktionsknappen för den skärm du vill ha fram.

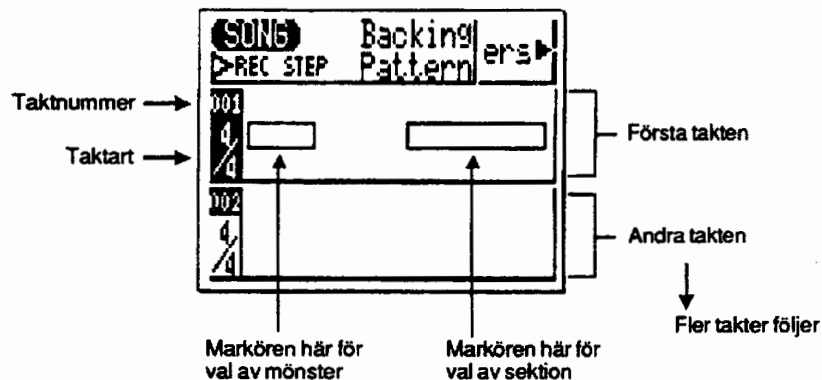
7 Stoppa inspelningen

Tryck på START/STOP för att lämna Step Record Mode och återgå till Song Play Mode.



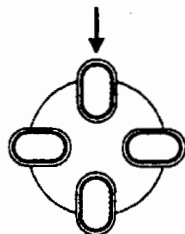
"Pat" — stegvis inspelning av mönsterändringar

Så här ser Step Record-skärmen ut vid stegvis inspelning av mönsterändringar om du har valt en tom sång (mönsterdata visas bara om vald sång innehåller data).



● **Navigering på skärmen och inmatning av data**

Bläddra uppåt
(se lägre takt nummer)



Bläddra neråt
(se högre takt nummer)

Bläddra uppåt
(se lägre takt nummer)



Gå till första takten

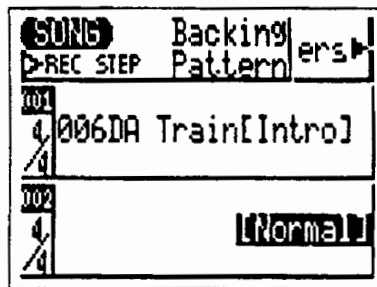
Bläddra neråt
(se högre takt nummer)

Som vanligt använder du markörknapparna för att flytta markören till den parameter som du vill ändra — i det här fallet i sidled för att komma åt parametrarna taktart, mönsternummer och sektion — och knapparna -1/NO och +1/YES för inmatning eller ändring av data.

Markörknapparna används också vid förflyttning bakåt eller framåt i sången, och då på följande sätt: Genom att flytta markören "nedanför" skärmen kommer du åt efterföljande takter, och genom att flytta markören "ovanför" skärmen kommer du åt föregående takter (om det finns några).

I samtliga Step Record-skärmar kan du även förflytta dig i sången med hjälp av sequencerknapparna, där knappen | < alltid tar dig direkt till första takten.

● Mönsternummer och sektion



Du kan för varje takt ange valfritt mönsternummer från 001 till 200 (både Preset- och User-mönster). Det är dock bara Preset-mönstren som har sektioner. Mönsternamnet visas till höger om mönsternumret. Du kan bara ange ett mönster och en sektion per takt, och det mönstret kommer då att börja spela från början av den takt där det matades in.

Ett mönster som matats in en gång kommer att spela tills ett annat mönster angetts. Om du vill ändra sektioner utan att ändra mönsternumret, behöver du bara mata in sektionen.

I exemplet till vänster spelar INTRO-sektionen i mönster 006 under första takten, följt av NORMAL-sektionen i andra takten.

● Taktart

Även om det är normaltaktarten för valt mönster som väljs automatiskt, kan du för varje enskild takt ändra taktart. Tillgängliga taktarter är följande:

1/1616/16

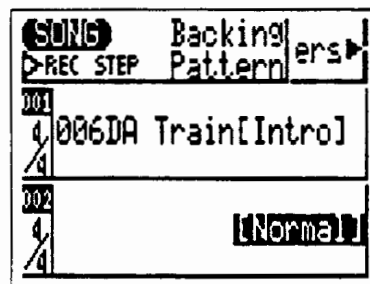
1/816/8

1/48/4

Om du väljer en taktart som resulterar i kortare takter än mönstret du valt, kommer mönstret att kortas av så att längden blir densamma. Om vald taktart resulterar i längre takter än mönstret du valt, kommer mönstret att repriseras så att det fyller angiven taktlängd.

● Radering av mönsterdata

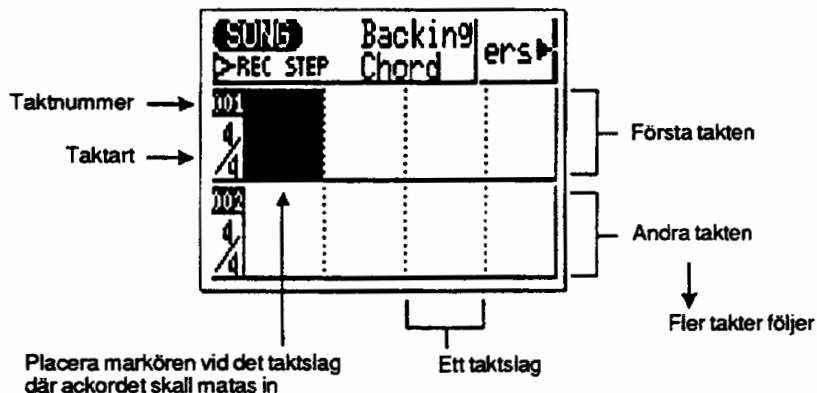
Med funktionsknappen omedelbart till höger om ordet "ers" på skärmen kan du radera data för taktart, mönsternummer eller sektion vid den position där markören befinner sig. Om du raderar en taktartsangivelse väljs automatiskt normaltaktarten för aktuellt mönster.



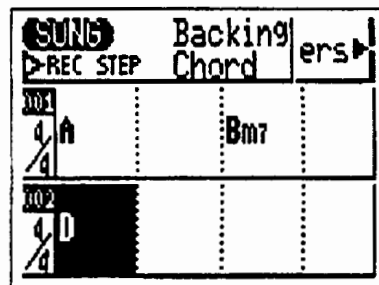
Tryck på denna funktionsknapp för att radera mönster-, sektions- eller taktartsdata vid markörpositionen

"Chd" — stegvis inspelning av ackordväxlingar

Så här ser Step Record-skärmen ut vid stegvis inspelning av ackordväxlingar om du har valt en tom sång (mönsterdata visas bara om vald sång innehåller data).



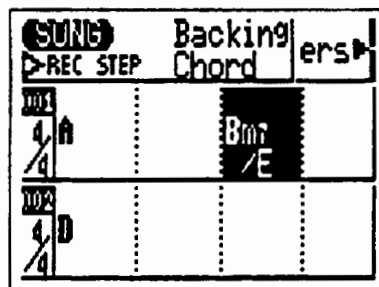
● Ackord



Du kan mata in ett ackord per fjärdedels taktslag. Placera markören vid önskat fjärdedelsslag på skärmen och mata in ackordet på normalt sätt via mikroklaviaturen (se sidan 48). I exemplet här till vänster är ett A-durackord inlagt på första taktens första taktslag, ett h-moll7 på tredje taktslaget i samma takt, och ett D-durackord på första taktslaget i andra takten.

● Ange bastonen i ett ackord

Exempel: Mata in ett Bm7-ackord med E i basen.



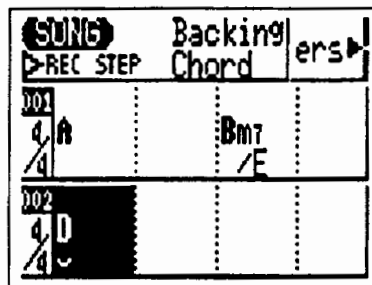
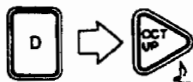
Du kan ange den baston som ett ackord skall använda sig av med hjälp av OCT DOWN-knappen (lägg märke till benämningen "BASS" under den knappen). Mata in ackordet på vanligt sätt och tryck på OCT DOWN/BASS (ett snedstreck visas under ackordbeteckningen). Tryck därefter på den knapp i mikroklaviaturen som motsvarar önskad baston (angiven baston visas till höger om snedstrecket).



Du kan lägga till bastoner i redan angivna ackord (dvs utan att ange hela ackordet en gång till) genom att flytta markören till ackordet och där ange önskad baston med hjälp av OCT DOWN/BASS-knappen. Du kan även ta bort en baston från ett ackord genom att placera markören vid ackordet och antingen ange ackordet på nytt eller trycka på OCT DOWN/BASS-knappen två gånger.

● Synkoperade ackord

Exempel: Mata in ett synkoperat D-durackord

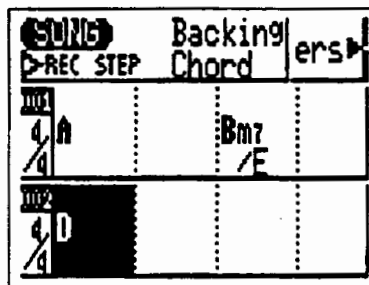


Ackord kan synkoperas (=förskjutas i tiden så att ackordet börjar en åttondel före det taktslag som det lagts på) med hjälp av OCT UP-knappen (lägg märke till not-symbolen med en bunden åttondel under den knappen). Mata in ackordet på vanligt sätt och tryck därefter på OCT UP-knappen (en synkopsymbol visas under ackordbeteckningen).



Du kan lägga till en synkop i redan angivna ackord (dvs utan att ange hela ackordet en gång till) genom att flytta markören till ackordet och där trycka på OCT UP-knappen. Du kan även ta bort synkoper från ackord genom att placera markören vid ackordet och trycka på OCT UP-knappen.

● Radering av ackord



Med funktionsknappen omedelbart till höger om ordet "ers" på skärmen kan du radera det ackord som markören befinner sig vid.

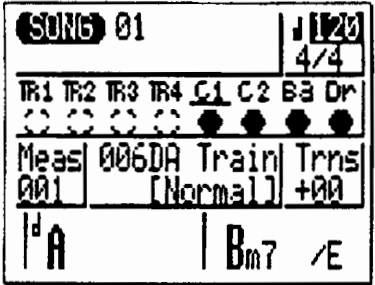


Tryck på denna funktionsknapp för att radera ackordet vid markörpositionen

- **Ackordskärmen vid uppspelning**

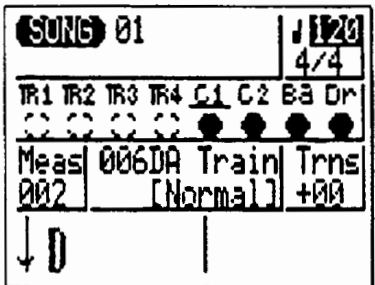
Inlagda bastoner och synkoper i ackord visas i Song Play Mode enligt nedanstående skärmbilder

En halvnot indikerar längden på ackordet →



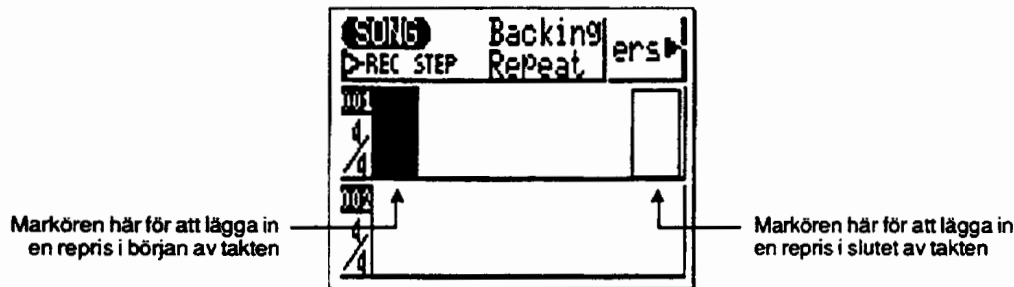
← "/E" indikerar här att Bm7 spelas med ett E i basen

Synkop. Ackordet börjar i själva verket en åttondel tidigare. →

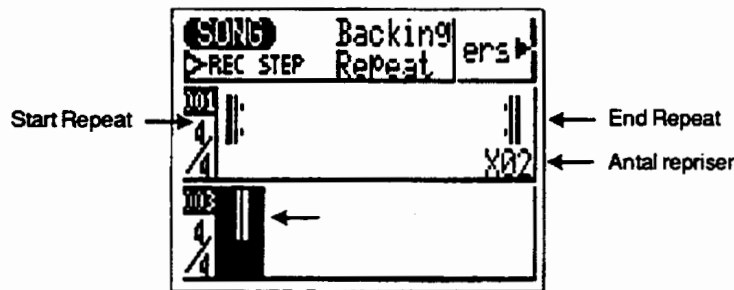


"Rpt" — repriser vid stegvis inspelning

I "Rpt"-skärmen i Step Record Mode kan du mata in tre olika typer av repriser på önskade ställen i sången — Start Repeat, End Repeat alternativt antal repriser, samt End Song.



● Repriser

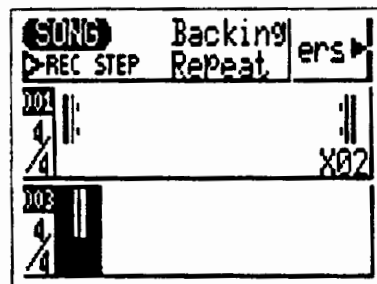


När markören är placerad i början av takten kan du välja symbolen Start Repeat (||:) eller End Song (||) med hjälp av -1/NO och +1/YES, och när markören är placerad i slutet av takten kan du välja End Repeat (:||). När du valt End Repeat kan du även med hjälp av -1/NO och +1/YES ange antalet repriser mellan 02 och 99. Om du t ex valt "X02" kommer det avsnitt av sången som ligger mellan symbolema ||: och :|| att spelas två gånger (dvs repriseras en gång). Sången spelas sedan vidare tills nästa repris kommer, eller tills sången slutar.



Du kan även lägga in reprisar inuti reprisar. Upp till 10 reprisar kan läggas in inuti en repris.

● Radering av reprisar



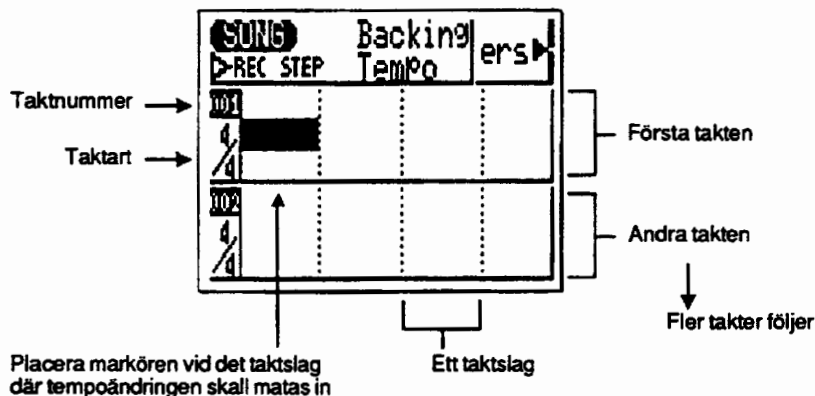
Tryck på denna funktionsknapp
för att radera reprisen vid
markörpositionen



Det material som spelats in i kompspårn i Realtime Record Mode efter inläggning av reprisar påverkas inte av inlagda reprisar.

"Tmp" — stegvis inspelning av tempoändringar

I "Tmp"-skärmen i Step Record Mode kan du mata in såväl plötsliga tempoändringar som gradvisa förändringar av tempot (ritardandon och accelerandon).



● Tempoändringar

SUN6		Backing		ers▶
▷REC	STEP	Tempo		
100			accel	←
4			10	←
4			00	←
100	rit			
4	15			
4	00			

"accel" eller "rit"

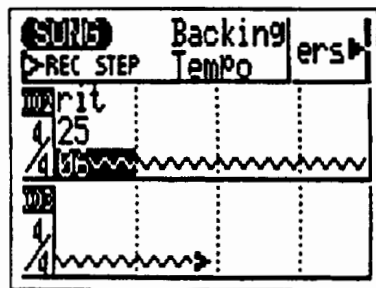
Mängden tempoändring

Antal takter som tempoändringen
skall omfatta

SUN6		Backing		ers▶
▷REC	STEP	Tempo		
100	accel			
4	12			
4	02			
100				
4				
4				

Så här gör du för att mata in ett accelerando eller ett ritardando: Sätt först önskat värde för "accel" eller "rit" enligt ovanstående beskrivning. Flytta sedan markören till den nedre parametern och sätt med hjälp av -1/NO och +1/YES det antal taktslag som du vill att tempoändringen skall omfatta. I exemplet här till vänster kommer tempot att öka med 12 slag per minut under två taktslag (den vågformade pilen omfattar angivet antal taktslag).

Placera markören i mitten av den takt/taktslag där du vill att tempoändringen skall börja. Mata in ett "rit" (ritardando) med hjälp av -1/NO, eller ett "accel" (accelerando) med +1/YES. Mängden tempoändring anges i slag per minut, så om utgångstempot är 120 slag per minut och du anger "accel"-värdet 10 kommer tempot att öka med 10 slag per minut till 130. Den enda begränsningen är, att du inte kan ange tempoändringar som resulterar i ett långsammare tempo än 30 eller högre än 250.

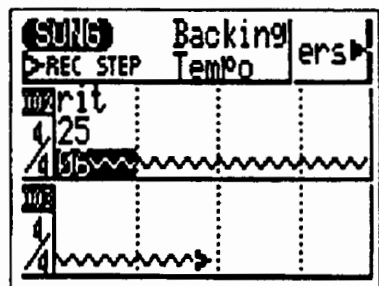


Nästa exempel visar ett ritardando med 25 slag per minut under sammanlagt sex takter.



Den vågformade pilen som representerar tempoändringens omfång omfattar bara de två takter som visas på skärmen. Du kan mata in tempoändringar som omfattar mycket längre avsnitt (upp till maximalt 99 takter), men pilen visas inte då du bläddrar fram skärmen för att se efterföljande takter.

● Radering av tempoändringar



Med funktionsknappen omedelbart till höger om ordet "ers" på skärmen kan du radera den tempoändring som markören befinner sig vid.



Tryck på denna funktionsknapp för att radera tempoändringen vid markörpositionen

QY20 som trummaskin

Även om du kan skapa kompletta komp med hjälp av Preset-mönstren så som vi beskrivit i föregående avsnitt, kan du också tysta spåren C1, C2 och Ba. Detta lämnar endast Dr-spåret kvar ljudande, vilket faktiskt förvandlar QY20 till en trummaskin. Du kan antingen skapa trumkomp med hjälp av trumspåren i Preset-mönstren, eller så kan du spela in nya trumspår i dina egna mönster, och hur det går till skall vi beskriva i nästa avsnitt. En annan variant är att spela in trum-Voices i sequencerspåren, och hur det går till beskriver vi på sidan 108 i avsnittet "Så här skapar du en sång".

Så här skapar du egna mönster

Så här spelar du in ett eget

ABC-mönster 78

Realtidsinspelning av mönster 78

Stegvis inspelning av mönster 86

Uppspelning i Pattern Mode 94

Komp utan begränsningar

från ABC-systemet 95

Jobben i Pattern Mode 96

1: Copy Pattern 98

2: Quantize 99

3: Transpose 100

4: Modify Velocity 101

5: Modify Gate Time 102

6: Pattern Name 103

7: Clear Track 104

8: Clear Pattern 105

Så här spelar du in ett eget ABC-mönster

Med QY20 skapar du lätt dina egna kompmönster. Förutom de Preset-mönster som finns lagrade i minnesplatserna 001 till 100, kan QY20 lagra 100 användarprogrammerade mönster (User-mönster) i minnesplatserna 101 till 200. Liksom i Song Mode kan du i Pattern Mode skapa egna mönster med hjälp av två olika metoder — Realtime och Step Record Mode.

Realtidsinspelning av mönster

I Realtime Record Mode väljer du det spår du vill spela in på (C1, C2, Ba eller Dr), och spelar sedan i realtid in spåret via QY20:s mikrokaviatur eller en extern MIDI-kaviatur.

1 Välj Pattern Mode och ett tomt mönster

Välj PAT (Pattern) Mode med hjälp av MODE-knappen. Placera markören vid mönsternumret längst upp på skärmen och välj där ett tomt User-mönster med hjälp av -1/NO och +1/YES (de programmerbara User-mönstren ligger inom området 101 till 200). Tomma mönster indikeras med en rad asterisker ("*****") efter mönsternumret.

MODE



[720] 0010A Stork				130
[Normal]				4/4
C1: 096 Kalimba				
C1	C2	BA	Dr	Meas
096	096	078	Dr4	1of2
● ● ● ●				
C7				

-1 +1
NO YES

Välj ett User-mönster 101-200

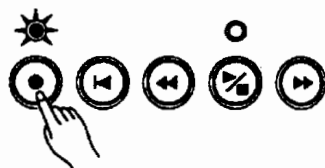
Asterisker indikerar ett tomt mönster

[720] 101*****				120
[----]				4/4
C1: 001 GrandPnc				
C1	C2	BA	Dr	Meas
001	001	001	Dr1	1of4
○	○	○	○	
C---				



Om samtliga 100 User-mönster innehåller data måste du med hjälp av funktionen Clear Pattern (se sidan 105) tömma ett mönster innan du kan fortsätta.

2 Aktivera Record Ready Mode



Tryck på ● för att aktivera Record Ready Mode, varvid den röda lysdioden ovanför knappen tänds.

Ordet "REC" visas här när
Record Mode är aktiverad

101*****				120
REC REAL STEP 1				4/4
C1: 001 GrandPno				Meas 1of4
C1	C2	B3	Dr	
001	001	001	Dr1	
00	00	00	00	
C---				

3 Vlj Realtime Record Mode

Placera markören här för att
välja Realtime Record Mode

101*****				120
REC REAL STEP				4/4
C1: 001 GrandPno				Meas 1of4
C1	C2	B3	Dr	
001	001	001	Dr1	
00	00	00	00	
C---				

Flytta markören till arean "REC REAL STEP" och tryck på markör vänster för att välja "REAL" (om det inte redan är valt). Vald Record Mode indikeras genom att namnet omges av svarta pilar. När du valt Record Mode flyttar du markören vertikalt till andra areor på skärmen. Pilarna som indikerar vald Mode stannar kvar omkring Mode-beteckningen.

4 Välj inspelningstempo, taktart och mönsterlängd

Flytta markören till parametrarna tempo, taktart och mönsterlängd och sätt önskade värden med hjälp av -1/NO och +1/YES.

101*****				120
REC M333M STEP				4/4
C1: 001 GrandPnd				Meas
C1	C2	Ba	Dr	1of4
001	001	001	Dr1	
0	0	0	0	
C---				

Inspeknings-tempo

Taktart: 1/16 ... 16/16

1/8 ... 16/8

1/4 ... 8/4

Mönsterlängd: "1of1" ... "1of8"
(maximal längd är åtta takter)



Realtidsinspelning underlättas i regel betydligt om du spelar in i ett långsamt tempo.

5 Välj inspelningsspår och Voice för det spåret

Flytta markören till spårarean på skärmen och flytta sedan markören i sidled till det spår som du vill spela in på — "C1" (Chord 1), "C2" (Chord 2), "Ba" (Bass) eller "Dr" (Drums). När du valt spår väljer du med hjälp av -1/NO och +1/YES den Voice som du vill använda dig av för det spåret. Om du inte vill använda dig av ett visst spår sätter du Voice-numret för det spåret till "OFF".

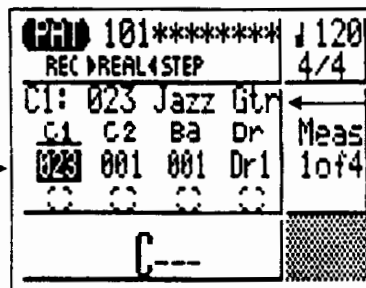
Flytta markören vertikalt för att gå till andra areor på skärmen. Valt inspelningsspår indikeras genom att spårbeteckningen är understruken.



Markören här för att välja C1-spåret (Chord 1)

för att välja C1-Voice (001–100, Dr1–Dr8, OFF).

Samma sak gäller C2-, Ba- och Dr-spåren, med undantag för att du för Dr-spåret bara kan välja Dr1–Dr8 och "OFF".

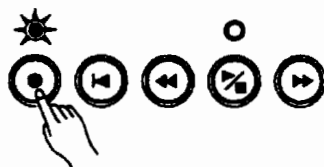


Här visas nummer och namn på den Voice som är utlagd på aktuellt spår.

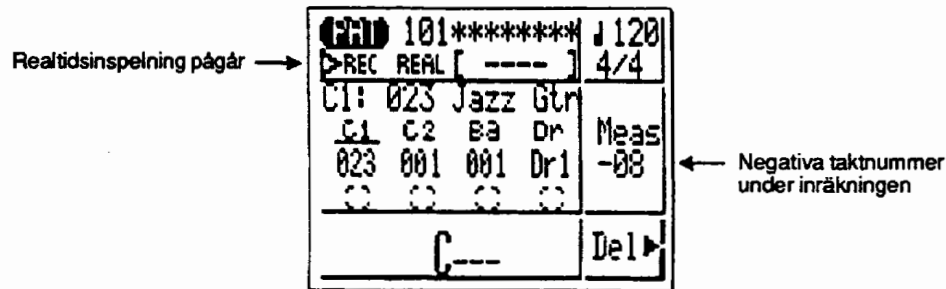


Du kan också ändra Voice-utläggningar vid ett senare tillfälle på samma sätt som vi nyss beskrivit.

6 Spela In



Tryck på START/STOP för att påbörja inspelningen. Metronomen börjar då ljuda, och du får en tvåtakters inräkning innan den första takten spelas in. Inräkningen indikeras genom att "Meas"-parametern visas med negativa siffror. Om du t ex väljer taktarten 4/4 kommer inräkningen att omfatta takt "-08" till "-01", och därefter börjar inspelningen från och med takt "001".



Mönster kan bara spelas in i tonarten C-dur. Spela in önskat avsnitt med hjälp av antingen mikrokaviaturen eller en extern MIDI-klaviatur som sänder på korrekt MIDI-kanal (se nedanstående tabell).

MIDI-kanal	Spår
5	C1 (Chord 1)
6	C2 (Chord 2)
7	Ba (Bass)
10	Dr (Drums)

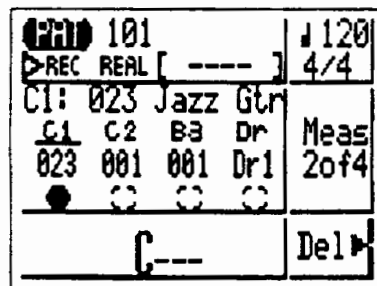
Mönstret spelas oupphörligen från första takten till den sista, så du kan fortsätta att lägga till toner tills du har fått med allt.



Eftersom ditt eget ABC-mönster automatiskt kommer att harmoniseras av QY20:s ABC-system, finns det ett par grundregler som du bör hålla i minnet för att du skall få bästa resultat musikaliskt sett:

- 1: Du spelar in i C-dur, så tänk i C-dur.
- 2: Använd i första hand grundtreklang, ters, kvint och durseptima.
- 3: Spela strikt rytmiskt. Undvik melodislingor.

7 Radering av felsepningar

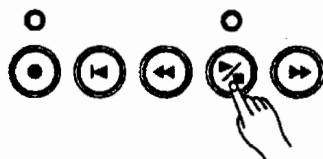


Om du gör fel och vill rätta till dina misstag spelar du bara på mikrokaviaturen den ton som du vill radera samtidigt som du håller funktionsknappen bredvid texten "Del" nertryckt. Alla toner som motsvarar den utvalda tonen i mikrokaviaturen raderas då.

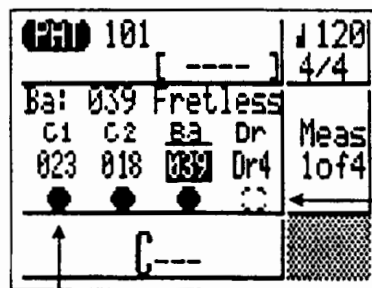
Tryck på denna funktionsknapp och önskad ton i mikrokaviaturen för att radera alla inspelade toner som motsvarar den utvalda tonen.



8 Stoppa inspelningen



Tryck på START/STOP för att stoppa inspelningen, varvid normal Pattern Play Mode åter aktiveras.



När QY20 återgår till Pattern Play Mode indikeras inspelade spår med en tjock, svart punkt, medan tomma spår indikeras med en streckad, ofylld cirkel.

Detta spår är tomt

Detta spår innehåller data

9 Spela in resterande spår

Avsluta nu ditt mönster genom att välja resterande spår, lägga ut önskade Voices och spela in enligt beskrivningen i moment 5–8 här ovan.

Tryck in **MENU** och tryck på **MODE**

Tonhöjden för den lägsta knappen i mikrokaviaturen (kan ändras med hjälp av oktavknapparna) →

Mikrokaviatur →

Trumsetsinstrument som för tillfället spelas av mikrokaviaturen →

•Tam	•Cow	•lBg	•lTi	•sGi
E2	•Urs	•hCg	•lAg	•Cla
•••	•••	•••	•••	•••
•Chr	•Cr2	•mCg	•hAg	•lWh
•Rdb	•Rd2	•lCg	•Cab	•lGi
•Spl	•hBg	•hTi	•sWh	•hWB



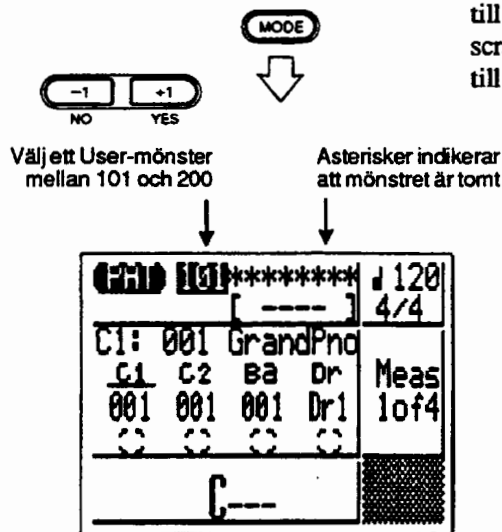
Så länge som *Record Mode* inte är aktivt kan du trycka på **MODE** under det att du håller **MENU** intryckt för att se vilken tonhöjd som mikrokaviaturen för tillfället är stämnd till med **OCT DOWN** och **OCT UP**. Du ser här även vilka trumsetsinstrument som är utlagda på mikrokaviaturen.



Se sidan 140 i avsnittet "Redigering av sånger och mönster" för närmare detaljer angående hur inspelade mönsterdata kan redigeras.

Med hjälp av Step Pattern Record Mode kan du spela in varje spår ton för ton med exakt kontroll över timing, tonlängd och styrka för varje enskild ton. Du kan spela in hela spår stegvis, eller så kan du använda Step Record Mode för att städa upp och lägga till data i ett befintligt spår.

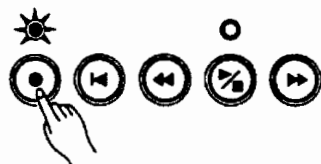
1 Välj Pattern Mode och ett User-mönster



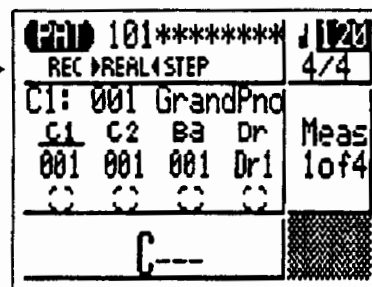
Välj PAT (Pattern) Mode med hjälp av MODE-knappen. Placera markören vid mönsternumret längst upp på skärmen och välj där ett tomt User-mönster med hjälp av -1/NO och +1/YES (de programmerbara User-mönstren ligger inom området 101 till 200). Du kan välja ett tomt mönster om du vill spela in ett nytt mönster från scratch, eller ett mönster som redan innehåller data om du vill redigera eller lägga till data.

2 Aktivera Record Ready Mode

Tryck på ● för att aktivera Record Ready Mode, varvid den röda lysdioden ovanför knappen tänds.

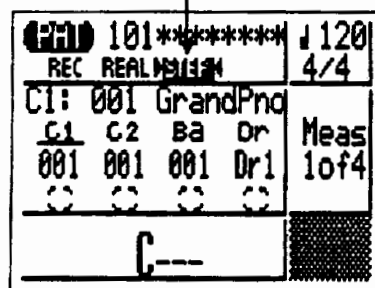


Ordet "REC" visas här när Record Mode är aktiverad →



3 Välj Step Record Mode

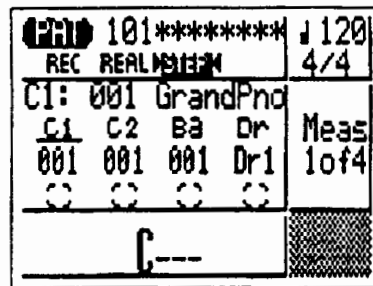
Placera markören här för att välja Step Record Mode



Flytta markören till arean "REC REAL STEP" och tryck på markör vänster för att välja "STEP" (om det inte redan är valt). Vald Record Mode indikeras genom att namnet omges av svarta pilar. När du valt Record Mode flyttar du markören vertikalt till andra areor på skärmen. Pilarna som indikerar vald Mode stannar kvar omkring Mode-beteckningen.

4 Sätt taktart och mönsterlängd (gäller endast tomt mönster)

Om du valt ett tomt mönster flyttar du markören till taktarts- och mönsterlängds-parametrarna, och sätter dessa till önskade värden.



← Taktart: 1/16 ... 16/16
1/8 ... 16/8
1/4 ... 8/4

← Mönsterlängd: "1of1" ... "1of8"
(maximal längd är åtta takter)



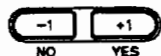
Parametrarna taktart och mönsterlängd kan inte ändras om valt mönster redan innehåller data.

5 Välj inspelningsspår och Voice för det spåret

Flytta markören till spårarean på skärmen och flytta sedan markören i sidled till det spår som du vill spela in på — "C1" (Chord 1), "C2" (Chord 2), "Ba" (Bass) eller "Dr" (Drums). Om du spelar in ett nytt mönster eller spår väljer du med hjälp av -1/NO och +1/YES den Voice som du vill använda dig av i det spåret. Om du inte vill använda dig av ett visst spår sätter du Voice-numret för det spåret till "OFF".

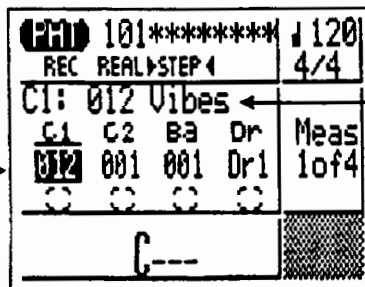
Flytta markören vertikalt för att gå till andra areor på skärmen. Valt inspelningsspår indikeras genom att spårbeteckningen är understruken.

Markören här för att välja
C1-spåret (Chord 1)



för att välja Voice för
C1-spåret (001–100,
Dr1–Dr8, OFF).

Samma sak gäller spår C2, Ba och Dr,
med undantag för att du för Dr-spåret
bara kan välja Dr1–Dr8 och "OFF".



Här visas nummer och namn
på den Voice som är utlagd på
aktuellt spår.



*Du kan också ändra Voice-utläggningar vid ett senare tillfälle på samma
sätt som vi nyss beskrivit.*

6 Spela In

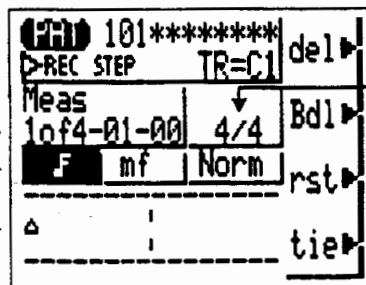
Tryck på START/STOP för att påbörja inspelningen, varvid Step Record-skärmen här
nedan visas.



Visning av takt/taktslag/klockpuls →

Tonparametrar →

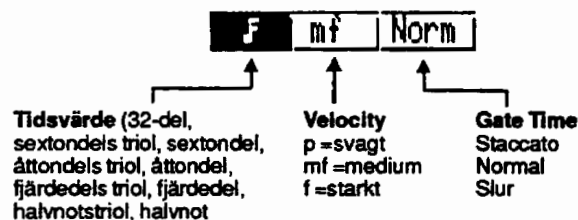
Notarea →



Taktart

7 Sätt önskade tonparametrar

Flytta markören till tidsvärdes-, Velocity- och Gate Time-parametrarna och sätt med hjälp av -1/NO och +1/YES önskade värden för den första ton som skall matas in.



Inställningarna för Velocity och Gate Time i Step Record-skärmen motsvarar följande numeriska värden i redigeringskärmarna (se längre fram för närmare detaljer):

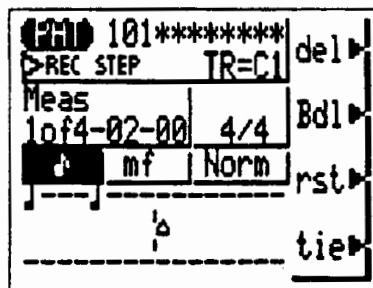
Velocity

- "p" = 56
- "mf" = 88
- "f" = 120

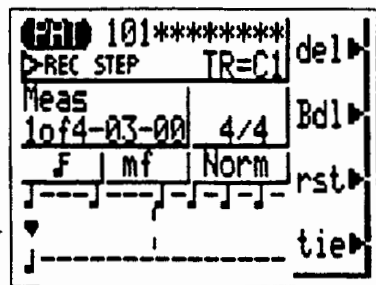
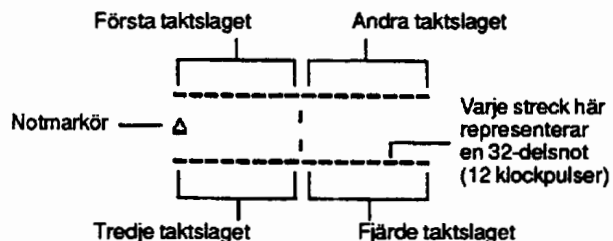
Gate Time

- "Staccato" = 50% av normal tonlängd
- "Normal" = 90% av normal tonlängd
- "Slur" = 99% av normal tonlängd

8 Mata in en ton



När du har angett tonparametrarna kan du mata in tonen med hjälp av mikroklaviaturen eller en extern MIDI-klaviatur. En tidsvärdessymbol visas i skärmens notarea, och notmarkören går fram till nästa notposition. Tidsvärdessymbolen visas alltid som en fjärdedelsnot, oavsett vilket tidsvärde som angetts (även ackord visas med denna fjärdedel). Här till vänster ser du hur skärmen skulle se ut efter det att två åttondelar matats in.



Markören flyttad till notarean och förvandlad till notmarkör (svart triangel). Lägga märke till att notmarkören pekar uppåt till noter i övre raden och neråt till noter i nedre raden.

Notarean

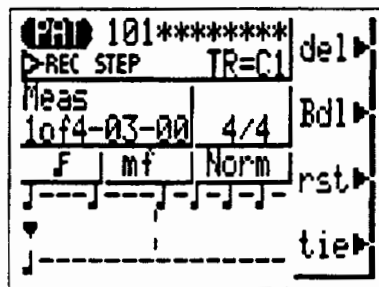
Notarean på skärmen kan visa data som täcker en tidsrymd av totalt fyra fjärdedelsslag (dvs en 4/4-takt). Om vald taktart resulterar i mer än fyra fjärdedelsslag per takt, kan skärmen rullas i sidled så att den visar de extra noterna. Om taktarten i stället är t ex 3/4 används det sista fjärdedelsslaget inte, och visas därför på skärmen som en rad med likhetstecken ("====").

Så här navigerar du i notarean

Du kan flytta ner markören till notarean (markören visas i notarean inte som ett streck, utan som en fylld triangel), och där flytta denna *notmarkör* till den position där du vill mata in en not, eller till en befintlig not som du vill radera. När markören "landar" på befintliga noter eller ackord klingar dessa, och om du flyttar markören förbi notareans ände visas nästa takt. Om du flyttar förbi sista takten i mönstret visas mönstrets första takt.

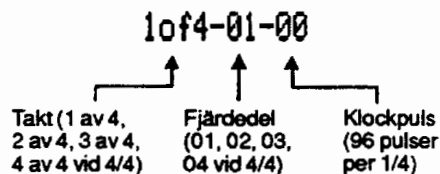
Funktionsknapparna i Step Mode

De fyra funktionsknapparna omedelbart till höger om skärmen ger tillgång till en rad användbara funktioner i Step Record Mode. Med "del"-knappen raderar du



- ☐ ← Radera ton vid notmarkör.
- ☐ ← Gå bakåt med gällande tidsvärde och radera.
- ☐ ← Mata in en paus med gällande tidsvärde.
- ☐ ← Mata in en ton med samma tidsvärde som föregående ton, och som blir bunden till denna (vilket i praktiken förlänger den sista tonen).

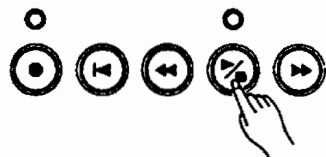
tonen eller ackordet vid notmarkören. Med "Bdl"-knappen flyttar du notmarkören bakåt med för tillfället valt tidsvärde, varvid alla toner som befinner sig på den positionen raderas. Med "rst"-knappen lägger du in en paus med för tillfället valt tidsvärde vid notmarkörens position. Med "tie"-knappen slutligen, förlänger du föregående ton genom att binda en annan ton med samma längd och tonhöjd till den första ("tie"-knappen kan bara användas omedelbart efter det att en ton har matats in).



Arean som visar takt, taktslag och klockpuls

Arean "Meas" i Step Record-skärmen visar notmarkörens position i takter, fjärdedelsslag och klockpulser (det går 96 klockpulser på en fjärdedel). Om du inte är säker på vilken takt det är som du ser på skärmen under inspelning, skall du noga kolla vad denna area säger.

9 Gör mönstret helt klart



Repetera moment 7 och 8 tills aktuellt spår i mönstret är helt klart. Tryck därefter på START/STOP för att stoppa inspelningen och gå sedan tillbaks till moment 5 för att spela in nästa spår om du så vill.



Se avsnittet "Redigering av sånger och mönster" på sidan 140 för närmare detaljer om hur du redigerar inspelade mönsterdata.

Uppspelning i Pattern Mode

Mönster kan spelas i Pattern Mode på i stort sett samma sätt som i Song Mode.

Mönsternummer. Sektioner kan ändras via mikrokaviaturen när markören befinner sig vid sektionensnamnet. *

Sektionsnamn *

Voice-nummer

Mute-knappar. Dessa hanteras på samma sätt som i Song Mode.

Ackord kan ändras via mikrokaviaturen när markören befinner sig här.

Mönsternamn

Tempo

P10		MUDA Stork		130
[Normal]		4/4		
C1: 096	Kalimba			
C1	C2	Ba	Dr	Meas
096	096	078	Dr4	1of2
C7				

* Det är bara Preset-mönster som har sektioner. Inga sektionensnamn visas när ett User-mönster väljs.



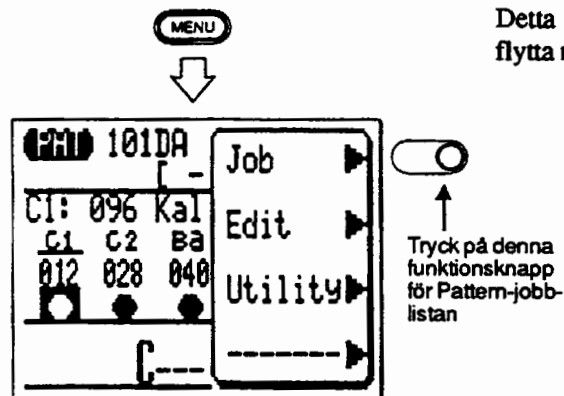
Starta och stoppa uppspelningen med START/STOP. Den stora skillnaden mellan uppspelning i Pattern Mode och uppspelning i Song Mode är, att sektionerna inte växlar automatiskt i Pattern Mode. Om du t ex väljer "Fill 1", spelas "Fill 1" oupphörligen tills en annan sektion väljs (i Song Mode väljs "Vari" automatiskt efter det att "Fill 1" spelats en gång). I Pattern Mode är det också bara komspåren som är tillgängliga för uppspelning.

Komp utan begränsningar från ABC-systemet

Om du vill ha total harmonisk frihet i dina kompspår, dvs helt fritt från de musikaliska regler som ABC-systemet har inbyggt i sig, spelar du helt enkelt in kompet till ditt stycke i mindre avsnitt, där du spelar in önskade ackord och ackordväxlingar i så många enskilda mönster som ditt stycke kräver (glöm inte att mönster kan vara upp till åtta takter långa). När du sedan spelar in kompspår i Song Mode använder du dig av ackordtypen "– – –", vilket innebär att mönsterdata spelas upp precis som de är, dvs helt opåverkade av ABC-systemet. Du kan komma att behöva spela in ett flertal mönster för att täcka alla de ackordväxlingar som ditt stycke kräver, men lönen för denna möda är att du slipper oroa dig för hur ABC-systemet skulle kunna komma att ändra ditt komp vid uppspelningen.

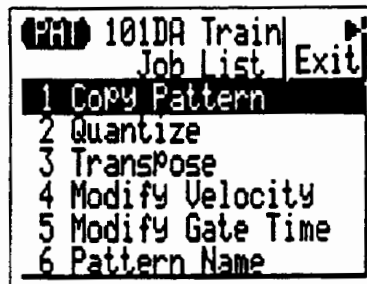
Jobben i Pattern Mode

Pattern Mode har åtta *jobb* som hanterar ett antal viktiga funktioner. Pattern-jobben kommer du åt genom att i Pattern Play Mode trycka på MENU och därefter på funktionsknappen bredvid texten "Job".



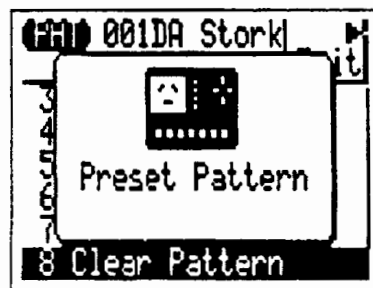
Detta kallar upp Pattern-jobblistan. Du väljer valfritt jobb från listan genom att flytta markören till önskat jobb och trycka på ENTER.

Pattern-jobb 1-6 (markören placerad längst upp på listan)



Pattern-jobb 3-8 (markören placerad längst ner på listan)



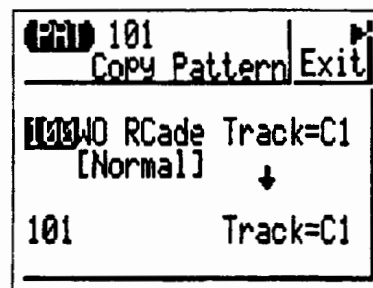


Enbart User-mönster!

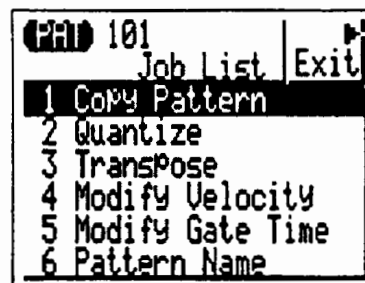
Eftersom samtliga Pattern-jobb modifierar mönsterdata på något sätt, kan de bara användas i User-mönstren (nummer 101 till 200). Om du försöker använda ett Pattern-jobb när ett Preset-mönster är valt, visas felmeddelandet i skärmbilden här till vänster. I så fall trycker du bara på vilken knapp som helst (utom mikroklaviaturen) för att återgå till jobblistan.

Så här lämnar du ett jobb och återgår till Pattern Play Mode

Med funktionsknappen bredvid "Exit" kan du när du vill lämna ett Pattern-jobb och återgå till Pattern Play Mode.

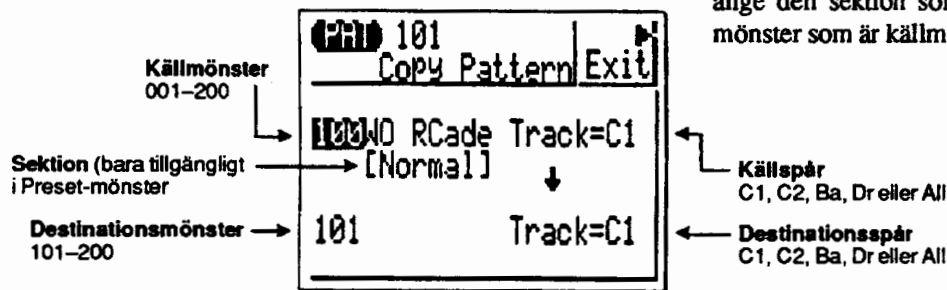


Tryck på "Exit"
för att återgå till
jobblistan

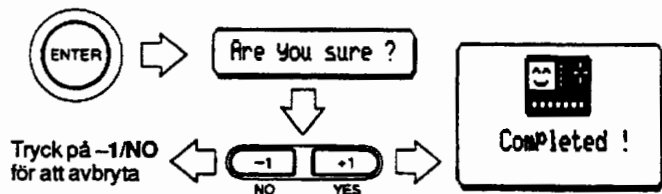


Tryck på "Exit"
för att återgå till
Pattern Play Mode

1: Copy Pattern



Kopierar angivet spår (C1, C2, Ba, Dr eller All) från ett mönster till angivet spår i ett User-mönster. Du kan också ange den sektion som skall kopieras om det är ett Preset-mönster som är källmönstret.



När du matat in tillämpliga parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa kopieringen (som kommer att skriva över befintliga data i destinationsspåret), eller på -1/NO för att avbryta operationen.



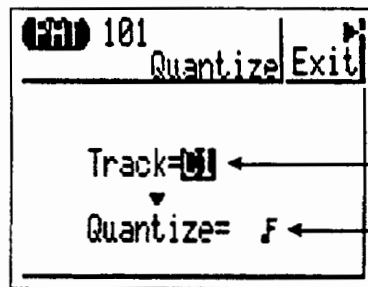
Med jobbet Copy Pattern kan du använda spår från befintliga mönster som byggstenar när du skapar nya mönster. Du kan t ex kombinera olika spår i olika Preset-mönster för att skapa helt nya "hybrid"-mönster. Du kan naturligtvis också kopiera bara ett eller två befintliga spår och spela in resterande spår själv. Kopierade spår kan redigeras i Edit Mode (se sidan 140) så att de passar in i mönster du själv skapar.



Beroende på vilket mönster som är valt, kommer vissa Voices inte att höras alls om ett Preset-mönster kopieras till ett User-mönster.

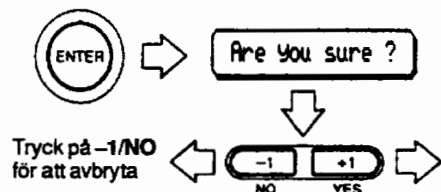
2: Quantize

Med detta jobb kan du justera timingen i angivet spår så att alla toner hamnar på närmaste angivna kvantiseringsvärde.



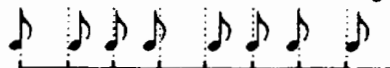
Spår som skall kvantiseras (C1, C2, Ba eller Dr)

Kvantiseringsvärde (32-del, sextondels triol, sextondel, åttondels triol, åttondel, fjärdedels triol, fjärdedel, halvnottstriol, halvnott)

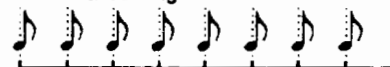


När du matat in tillämpliga parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa kvantiseringen (som permanent kommer att ändra befintliga data i destinationsspåret), eller på -1/NO för att avbryta operationen.

En takt med åttondelar före kvantisering



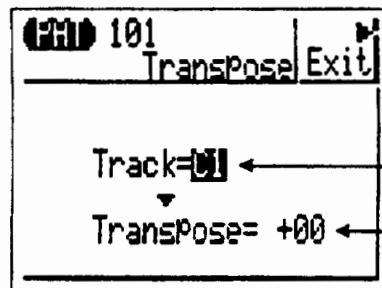
Efter kvantisering



Kvantisering används i regel för att rätta till rytmiskt oögha passager. Vi rekommenderar dig att använda kvantisering med viss urskilning, eftersom alltför perfekt timing ofta låter kallt och mekaniskt (såvida detta inte är vad du är ute efter). Använd alltid ett kvantiseringsvärde som är åtminstone lika "kort" som de kortaste tidsvärdena i det spår du vill kvantisera. Om du t ex kvantiserar ett spår med sextondelar med kvantiseringsvärdet 1/8, kommer vissa sextondelar att justeras till närmaste åttondel, vilket resulterar i att spåret förstörs.

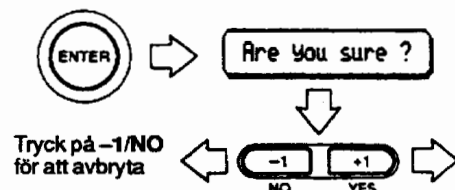
3: Transpose

Med detta jobb kan du transponera alla toner i angivet spår uppåt eller neråt med angivet antal halvtoner. Negativa värden transponerar neråt, medan positiva värden transponerar uppåt.



Spår som skall transponeras (C1, C2, Ba eller Dr)

Transponeringsintervall i halvtonssteg
(-12...+00...+12)



När du matat in tillämpliga parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa transponeringen, eller på -1/NO för att avbryta operationen.



Du kan naturligtvis transponera samtliga spår för att ändra tonhöjden för hela mönstret, men du kan också t ex transponera bara C2-spåret för att skapa ett intervall (och därmed en harmonisering) mellan C1- och C2-spåren.

4: Modify Velocity

Med detta jobb ökar eller minskar du Velocity-värdet för alla toner i angivet spår och inom angivet omfång med takter.

101
Modify Velocity Exit

Track=01

rate = 100%

offset = +00

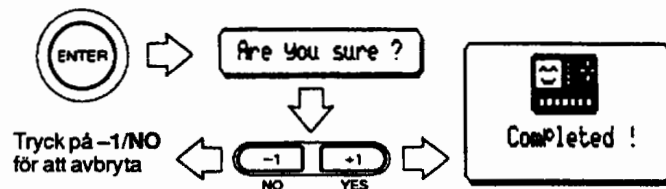
Spår som skall modifieras
(C1, C2, Ba eller Dr)

Velocity Ratio (000% ... 200%)

Mängden Velocity-ändring
(-99 ... +00 ... +99)

Parametern "rate" bestämmer förhållandet mellan lägre och högre Velocity-värden. Med inställningen "100%" bibehåller du det ursprungliga förhållandet mellan berörda toner. Lägre värden ger ett mindre dynamiskt omfång, medan högre värden ger ett större dynamiskt omfång.

Parametern "offset" bestämmer Velocity-omfånget. Negativa värden reducerar omfånget, medan högre värden ökar omfånget.



När du matat in tillämpliga parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa operationen, eller på -1/NO för att avbryta.



Jobbet Modify Velocity är en utmärkt metod för att "mjuka upp" mönster med alltför stora variationer mellan de svagaste och de starkaste tonerna. Samma sak gäller det omvända, dvs att ge kraftlösa mönster mera punch. Experimentera med dessa parametrar så att du får en känsla för vad det här användbara jobbet kan åstadkomma.

5: Modify Gate Time

Med detta jobb ökar eller minskar du Gate Time-värdet (=klingande längd) för alla toner i angivet spår och inom angivet omfång med takter.

PH 101
Modify Gate Time Exit

Track=01

rate = 100%

offset= +00

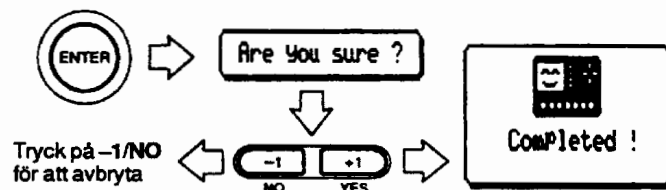
Spår som skall modifieras
(C1, C2, Ba eller Dr)

Gate Time Ratio (000% ... 200%)

Mängden Gate Time-ändring
(-99 ... +00 ... +99)

Parametern "rate" bestämmer förhållandet mellan kortare och längre Gate Time-värden. Med inställningen "100%" bibehåller du det ursprungliga förhållandet mellan berörda toner. Lägre värden ger ett snävare omfång, medan högre värden ger ett större omfång.

Parametern "offset" bestämmer mängden Gate Time-modifiering. Negativa värden förkortar tonernas klingande längd, medan högre värden förlänger den.



När du matat in tillämpliga parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa modifieringen, eller på -1/NO för att avbryta operationen.



Med jobbet *Modify Gate Time* kan du ge ett helt mönster *staccato-* eller *legato-*karaktär. Experimentera med dessa parametrar så att du får en känsla för vad det här jobbet kan åstadkomma.

6: Pattern Name

Med detta jobb kan du ge valt mönster ett namn med upp till åtta tecken.

Teckenmarkör. Stegar framåt längs raden vartefter varje tecken matas in, eller backar när ett tecken raderas.

Namnarea

Teckenlista och
DEL-funktion

Så här gör du för att mata in ett tecken: Flytta markören med hjälp av markörknapparna till det tecken i teckenlistan som du vill mata in och tryck på ENTER. Tecknet dyker då upp där teckenmarkören står (=den svarta diamantsymbolen på skärmens översta rad), samtidigt som teckenmarkören stegar fram till nästa teckenposition.

Så här gör du för att radera det senast inmatade tecknet: Placera markören vid "DEL" längst ner till höger på skärmen och tryck på ENTER. Tecknet raderas då, och teckenmarkören backar till föregående teckenposition.

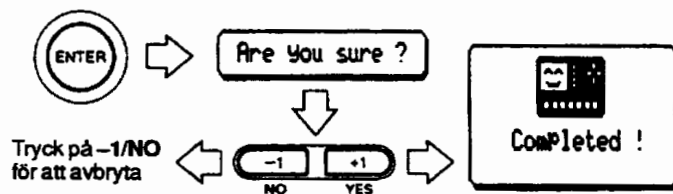
När hela namnet är inmatat trycker du på den översta funktionsknappen bredvid "Exit". Det nya namnet visas under mönsternumret längst upp på skärmen.

7: Clear Track

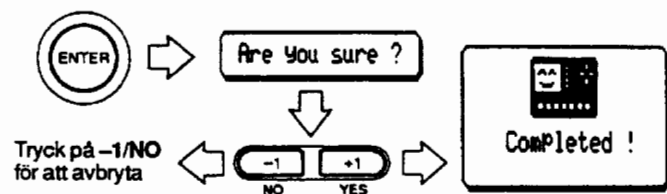
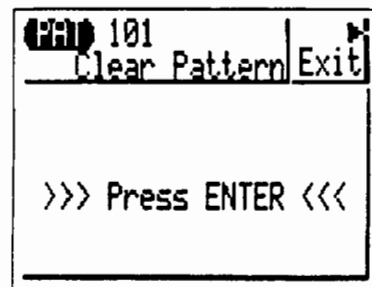
Med detta jobb tar du bort det för tillfället valda mönstret från angivet spår.

(PH) 101
Clear Track Exit
Track=01
Clear!

Spår där mönster skall tas bort (C1, C2, Ba eller Dr)



Välj det spår från vilket valt mönster skall tas bort och tryck på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill gå vidare (Clear Track är en definitiv operation utan ångerfunktion), eller tryck på -1/NO för att avbryta.



Tryck på ENTER efter det att du valt jobbet Clear Pattern. Du får då frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill gå vidare (Clear Pattern är en definitiv operation utan ångerfunktion), eller tryck på -1/NO för att avbryta.

Så här skapar du en sång

Inspelning av sequencerspårn	108
Förberedelser för inspelning	
— Utläggning av Voices	108
Realtidsinspelning av spår	109
Stegvis inspelning av spår	115

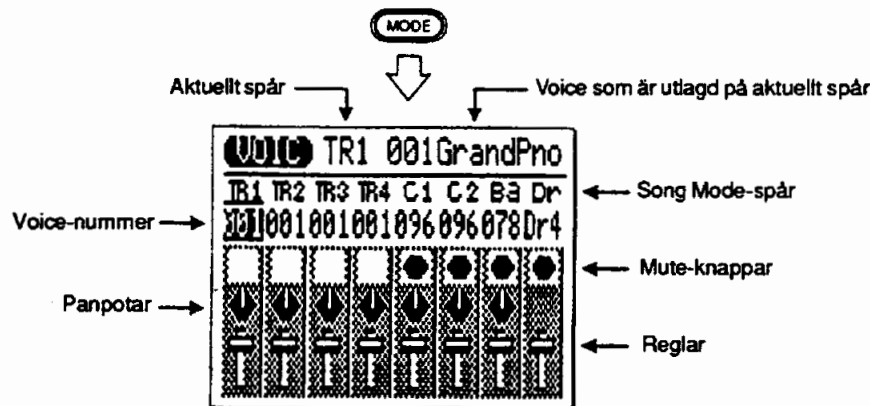
Jobben i Song Mode	122
1: Mix Track	124
2: Copy Measure	125
3: Create Measure	126
4: Quantize	127
5: Delete Measure	128
6: Erase Measure	129
7: Transpose	130
8: Move Clock	131
9: Remove Event	132
10: Modify Velocity	133
11: Modify Gate Time	134
12: Song Name	135
13: Clear Track	136
14: Clear Song	137

Inspelning av sequencerspår

Efter det att du spelat in kompspår i Song Mode med hjälp av antingen Preset-mönstren (se sidan 52) eller dina egna mönster som du har skapat i Pattern Mode (se sidan 78), fortsätter du med att i sequencerspår i Song Mode (TR1–TR4) spela in melodislingor, harmoniseringar och övriga pålägg i din komposition. I Song Mode kan du spela in såväl sequencerspår som kompspår både i realtid och stegvis.

Förberedelser för inspelning — Utläggning av Voices

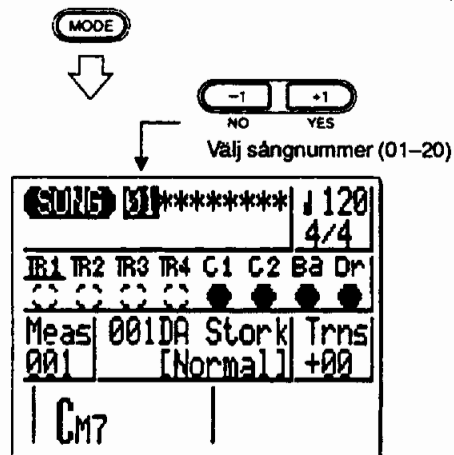
Innan du påbörjar inspelningen bör du gå över till Voice Mode och där lägga ut önskade Voices på Song Mode's sequencerspår (se sidan 38). Du kan naturligtvis göra dessa utläggningar senare, men det är bättre om inspelningen sker med de Voices som sången i slutändan skall klinga med.



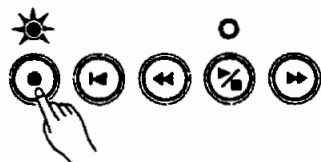
Realtidsinspelning av sequencerspår

I Realtime Record Mode väljer du först det spår du vill spela in på (TR1, TR2, TR3 eller TR4), och spelar sedan materialet på mikroklaviaturen eller en extern MIDI-klavatur.

Välj Song Mode med hjälp av MODE-knappen. Placera markören vid sångnumret längst upp på skärmen och välj där med hjälp av -1/NO och +1/YES den sång som du vill spela in.

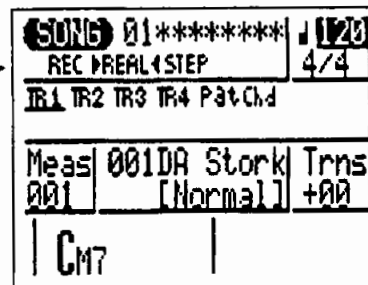


2 Aktivera Record Ready Mode



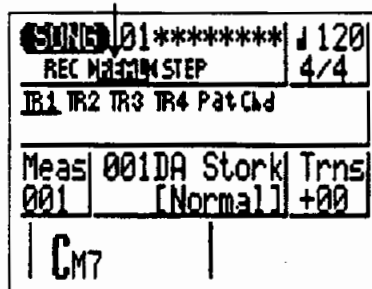
Tryck på ● för att aktivera Record Ready Mode, varvid den röda lysdioden ovanför knappen tänds.

Ordet "REC" visas här i Record Ready Mode



3 Välj Realtime Record Mode

Placera markören här för att välja Realtime Record Mode



Flytta markören till arean "REC REAL STEP" och tryck på markör vänster för att välja "REAL" (om det inte redan är valt). Vald Record Mode indikeras genom att namnet omges av svarta pilar. När du valt Record Mode flyttar du markören vertikalt till andra areor på skärmen. Pilarna som indikerar vald Mode stannar kvar omkring Mode-beteckningen.

4 Sätt inspelningstempo och transponeringsparametrar

SUN6 01*****		120
REC MAIN STEP		4/4
TR1 TR2 TR3 TR4 P&t Chd		
Meas	001DA Stork	Trns
001	[Normal]	+00
CM7		

Flytta markören till tempo- och transponeringsparametrarna och sätt önskade värden med hjälp av -1/NO och +1/YES (eftersom vi utgår från att du förmodligen redan har spelat in kompisären kan taktarten inte ändras).

Inspeknngstempo

Transponering



Realtidsinspelning underlättas i regel betydligt om du spelar in i ett långsamt tempo.

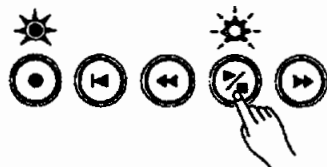
5 Välj inspelningsspår

Flytta markören till spårarean på skärmen och flytta sedan markören i sidled till det spår som du vill spela in på — TR1, TR2, TR3 eller TR4. Flytta markören vertikalt för att gå till andra areor på skärmen. Valt inspelningsspår indikeras genom att spårbeteckningen är understruken.

Markören här för att välja TR1 som inspelningsspår

SUN6 01*****		120
REC REAL STEP		4/4
<u>TR1</u> TR2 TR3 TR4 P&t Chd		
Meas	001DA Stork	Trns
001	[Normal]	+00
CM7		

6 Spela in



Tryck på START/STOP för att påbörja inspelningen. Metronomen börjar då ljuda, och du får en tvåtakters inräkning innan den första takten spelas in. Inräkningen indikeras genom att "Meas"-parametern visas med negativa siffror. Om du t ex väljer taktarten 4/4 kommer inräkningen att omfatta takt "-08" till "-01", och därefter börjar inspelningen från och med takt "001".

Realtidsinspelning pågår →

Negativa taktnummer under inräkningen →

SONG 01*****		120
▷REC REAL		4/4
TR1 TR2 TR3 TR4 Pat Chd		
Meas	001DA Stork	Trns
-08	[Normal]	+00
CM7		

Spela in önskat avsnitt med hjälp av antingen mikrokaviaturen eller en extern MIDI-klaviatur som sänder på korrekt MIDI-kanal (se nedanstående tabell).

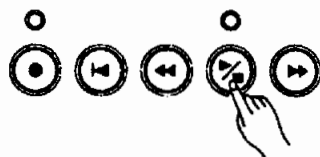
MIDI-kanal	Spår
1	TR1
2	TR2
3	TR3
4	TR4



Om inspelningsspåret redan innehåller data, kommer dessa data att raderas och ersättas med det nya materialet. Om du vill spela in flera separata avsnitt i samma spår (med samma Voice förstås), måste du använda dig av Song-jobbet Mix Track (se sidan 124) för att du skall kunna kombinera spår som spelats in var för sig.

8 Stoppa inspelningen

Tryck på START/STOP för att stoppa inspelningen, varvid normal Song Play Mode åter aktiveras.



Detta spår är tomt

Spår med data

SUNG 01		120	
		4/4	
TR1	TR2	TR3	TR4
C1	C2	B3	Dr
Meas	001	Stork	Trns
001	[Normal]	+00	
CM7			

När QY20 återgår till Pattern Play Mode indikeras inspelade spår med en tjock, svart punkt, medan tomma spår indikeras med en streckad, ofylld cirkel.

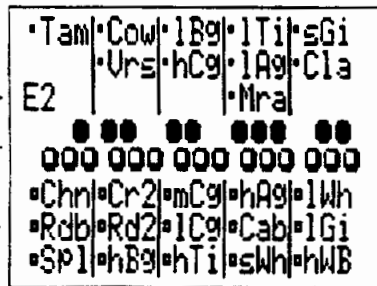
9 Spela in resterande spår

Avsluta nu ditt mönster genom att åter välja Record Mode, välja nästa spår som skall spelas in och sedan spela in det enligt beskrivningen i moment 2 samt moment 5 till 7 här ovan.

MODE

Mikroklaviatur

Trumsetsinstrument
som för tillfället spelas
av mikroklaviaturen

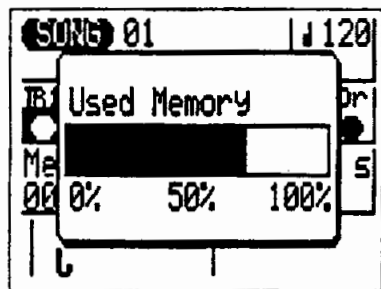


Så länge som Record Mode inte är aktivt kan du trycka på MODE under det att du håller MENU intryckt för att se vilken tonhöjd som mikroklaviaturen för tillfället är stämd till med OCT DOWN och OCT UP. Du ser här även vilka trumsetsinstrument som är utlagda på mikroklaviaturen.



*Se sidan 140 i avsnittet "Redigering av
sånger och mönster" för närmare detaljer
om hur redigering av inspelade mönster-
data går till.*

● Skärmen "Used Memory"



Du kan när som helst utom i Record Mode se hur mycket minne som finns tillgängligt genom att trycka på OCT DOWN och OCT UP samtidigt.

När den liggande stapeln på skärmen når upp till 100% är QY20:s minne fullt (eller nästan fullt), och inget kan längre spelas in såvida du inte raderar material du inte behöver eller frigör minne genom att överföra data till en extern lagringsenhet med hjälp av bulkdumpningsfunktionen (se sidan 163).



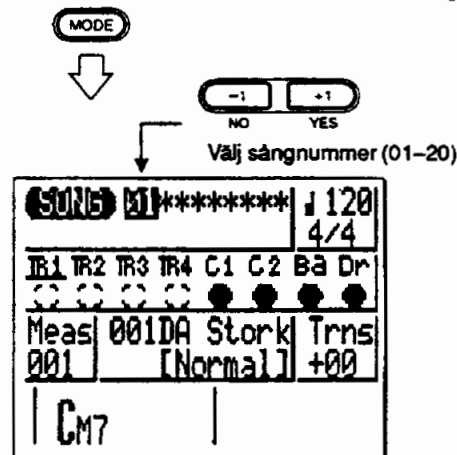
Om minnet tar slut under realtidsinspelning visas meddelandet "Memory Full" samtidigt som inspelningen automatiskt stoppas. Även om Used Memory-skärmen i ett sådant läge inte alltid behöver visa "100%", kan inspelningen inte fortsätta förrän du raderat en viss mängd data.

Stegvis inspelning av sequencerspår

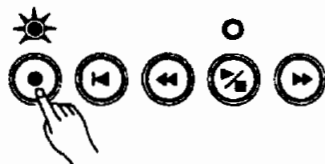
I Step Record Mode kan du spela in varje spår ton för ton med exakt kontroll över timing, tidsvärde och styrka för varje enskild ton. Du kan spela in hela spår i Step Record Mode, eller använda denna metod för att rätta till ett spår eller lägga till nya data till ett befintligt spår.

1 Välj Song Mode och den sång som skall spelas in

Välj Song Mode med hjälp av MODE-knappen, placera markören vid sångnumret längst upp på skärmen och välj den sång som du vill spela in med hjälp av -1/NO och +1/YES.



2 Aktivera Record Ready Mode



Tryck på ● för att aktivera Record Ready Mode, varvid den röda lysdioden ovanför knappen tänds.

Ordet "REC" visas här i Record Ready Mode →

SONG 01*****				120
REC REAL STEP				4/4
TR1 TR2 TR3 TR4 Pat Chd				
Meas	001DA	Stork	Trns	
001		[Normal]	+00	
CM7				

3 Välj Step Record Mode

Placera markören här för att välja Step Record Mode

SONG 01*****				120
REC REAL STEP				4/4
TR1 TR2 TR3 TR4 Pat Chd Rpt Tmp				
Meas	001DA	Stork	Trns	
001		[Normal]	+00	
CM7				

Flytta markören till arean "REC REAL STEP" och tryck på markör höger för att välja "STEP" (om det inte redan är valt). Vald Record Mode indikeras genom att namnet omges av svarta pilar. När du valt Record Mode flyttar du markören vertikalt till andra areor på skärmen. Pilarna som indikerar vald Mode stannar kvar omkring Mode-beteckningen.

4 Välj inspelningsspår

Flytta markören till spårarean på skärmen och flytta sedan markören i sidled till det spår som du vill spela in på — TR1, TR2, TR3 eller TR4. Flytta markören vertikalt för att gå till andra areor på skärmen. Valt inspelningsspår indikeras genom att spårbeteckningen är understruken.

Markören här för att välja TR2 som inspelningsspår

SONG 01*****		120
REC REAL STEP 1		4/4
TR1	<u>TR2</u>	TR3 TR4 Patchd Rpt Imp
Meas	001DA	Stork Trns
001	[Normal]	+00
CM7		

5 Spela In

Tryck på START/STOP för att påbörja inspelningen, varvid denna Step Record-skärm kallas upp.



Takt/taktslag/klockpuls

Tonparametrar

Notarea

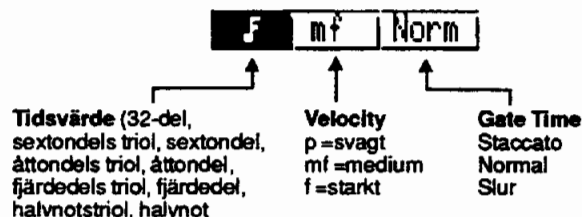
SONG 01*****		del
>REC STEP		TR=2
Meas	001-01-00	4/4
F	mf	Norm
rst		tie
△		

Inspelningsspår

Taktart

6 Sätt önskade tonparametrar

Flytta markören till tidsvärdes-, Velocity- och Gate Time-parametrarna och sätt med hjälp av -1/NO och +1/YES önskade värden för den första ton som skall matas in.

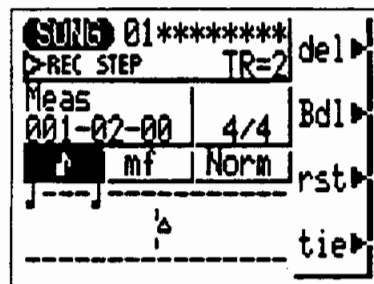


Inställningarna för Velocity och Gate Time i Step Record-skärmen motsvarar följande numeriska värden i redigeringsskärmarna (se längre fram för närmare detaljer):

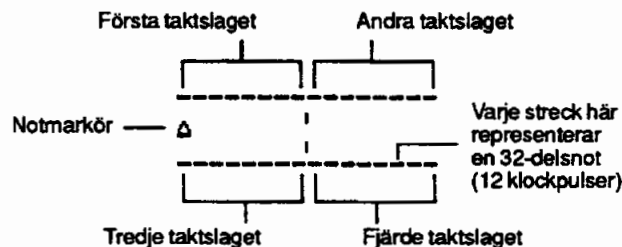
Velocity
"p" = 56
"mf" = 88
"f" = 120

Gate Time
"Staccato" = 50% av normal tonlängd
"Normal" = 90% av normal tonlängd
"Slur" = 99% av normal tonlängd

7 Mata in en ton

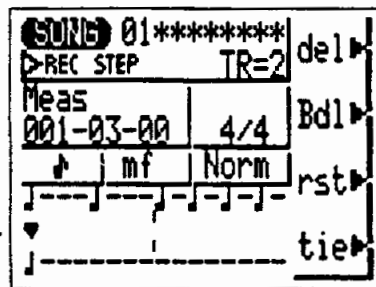


När du har angett tonparametrarna kan du mata in tonen med hjälp av mikroklavaturen eller en extern MIDI-klaviatur. En tidsvärdessymbol visas i skärmens notarea, och notmarkören går fram till nästa notposition. Tidsvärdessymbolen visas alltid som en fjärdedelsnot, oavsett vilket tidsvärde som angetts (även ackord visas med denna fjärdedel). Här till vänster ser du hur skärmen skulle se ut efter det att två åttondelar matats in.



Notarean

Notarean på skärmen kan visa data som täcker en tidsrymd av totalt fyra fjärdedelsslag (dvs en 4/4-takt). Om vald taktart resulterar i mer än fyra fjärdedelsslag per takt, kan skärmen rullas i sidled så att den visar de extra noterna. Om taktarten i stället är t ex 3/4 används det sista fjärdedelsslaget inte, och visas därför som en rad med likhetstecken på skärmen ("====").



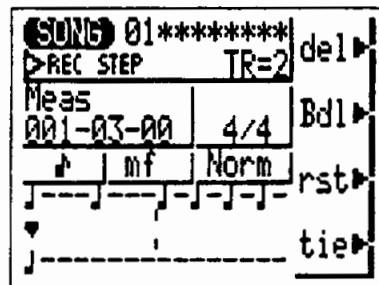
Markören flyttad till notarean och förvandlad till notmarkör (svart triangel). Lägg märke till att notmarkören pekar uppåt till noter i övre raden och neråt till noter i nedre raden.

Så här navigerar du i notarean

Du kan flytta ner markören till notarean (markören visas i notarean inte som ett streck, utan som en fylld triangel), och där flytta denna *notmarkör* till den position där du vill mata in en not, eller till en befintlig not som du vill radera. När markören "landar" på befintliga noter eller ackord klingar dessa, och om du flyttar markören förbi notareans ände visas nästa takt. Om du flyttar förbi sista takten i sången visas sångens första takt.

Funktionsknapparna i Step Mode

De fyra funktionsknapparna omedelbart till höger om skärmen ger tillgång till en rad nyttiga funktioner i Step Record Mode. Med "del"-knappen raderar du tonen



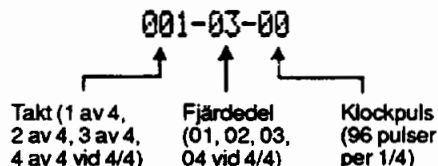
 ← Radera ton vid notmarkör.

 ← Gå bakåt med gällande tidsvärde och radera.

 ← Mata in en paus med gällande tidsvärde.

 ← Mata in en ton med samma tidsvärde som föregående ton, och som blir bunden till denna (vilket i praktiken förlänger den sista tonen).

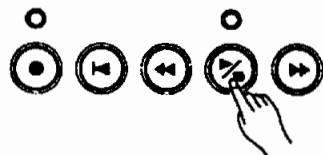
eller ackordet vid notmarkören. Med "Bdl"-knappen flyttar du notmarkören bakåt med för tillfället valt tidsvärde, varvid alla toner som befinner sig på den positionen raderas. Med "rst"-knappen lägger du in en paus med för tillfället valt tidsvärde vid notmarkörens position. Med "tie"-knappen slutligen, förlänger du föregående ton genom att binda en annan ton med samma längd och tonhöjd till den första ("tie"-knappen kan bara användas omedelbart efter det att en ton har matats in).



Arean som visar takt, taktslag och klockpuls

Arean "Meas" i Step Record-skärmen visar notmarkörens position i takter, fjärdedelsslag och klockpulser (det går 96 klockpulser på en fjärdedel). Om du inte är säker på vilken takt det är som du ser på skärmen under inspelning, skall du noga kolla vad denna area säger.

8 Gör sången helt klar



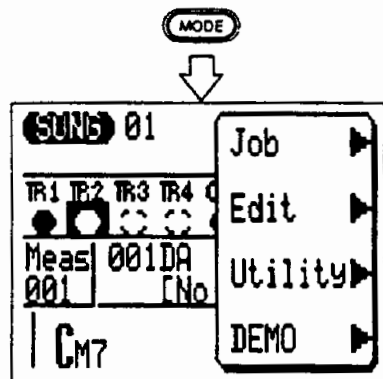
Repetera moment 7 och 8 tills aktuellt spår i sången är helt klart. Tryck därefter på START/STOP för att stoppa inspelningen och gå sedan tillbaka till moment 5 för att spela in nästa spår om du så vill.



Se sidan 140 i avsnittet "Redigering av sånger och mönster" för närmare detaljer om hur du redigerar inspelade sångdata.

Jobben i Song Mode

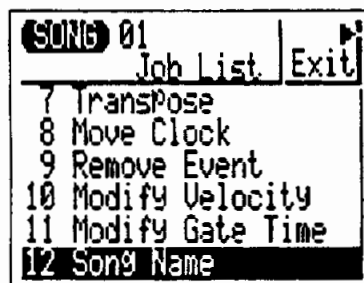
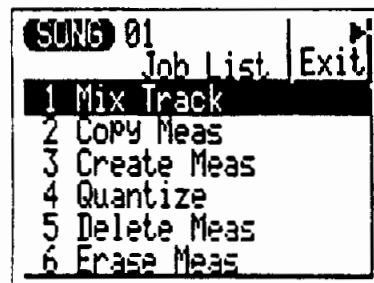
Song Mode har 14 olika jobb som hanterar en rad viktiga funktioner. Sångjobben kommer du åt genom att i Song Play Mode trycka på MENU och därefter på funktionsknappen bredvid texten "Job".



Detta kallar upp sångjobblistan. Du väljer valfritt jobb från listan genom att flytta markören till önskat jobb och trycka på ENTER.

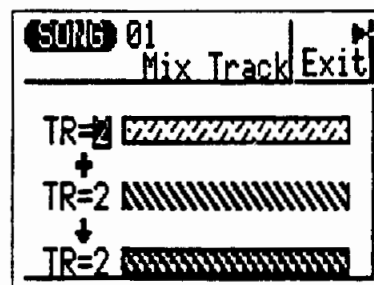


Tryck på denna funktionsknapp för sångjobblistan

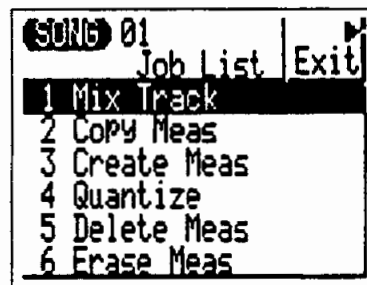


Så här lämnar du ett jobb och återgår till Song Play Mode

Med funktionsknappen bredvid "Exit" kan du när du vill lämna ett sångjobb och återgå till Song Play Mode.

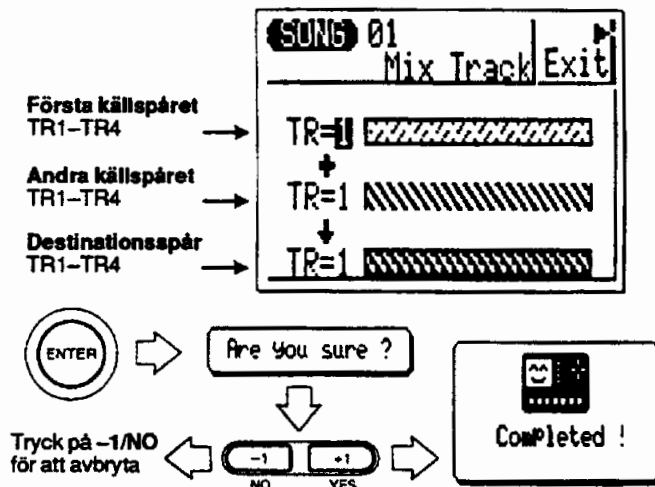


Tryck på "Exit"
för att återgå till
jobblistan



Tryck på "Exit"
för att återgå till
Song Play Mode

Med detta jobb kan du kombinera data från två angivna källspår och placera resultatet i ett tredje destinationsspår. Destinationsspåret kan vara ett av källspåren.

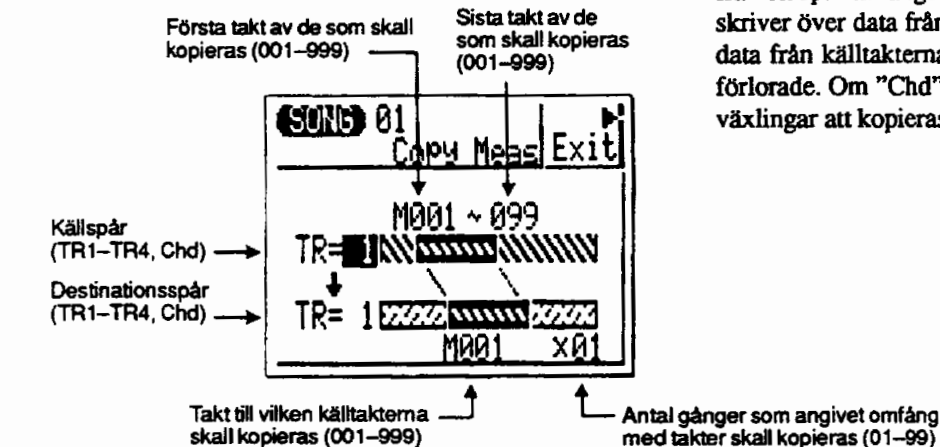


När du satt önskade parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill gå vidare med Mix Track-jobbet (som kommer att skriva över befintliga data i destinationsspåret), eller på -1/NO för att avbryta operationen.

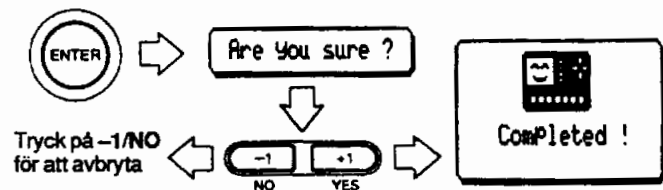


Ibland behöver man dubba, dvs lägga till nytt material utan att radera befintligt material. Detta är en riskabel operation, eftersom man lätt kan förstöra ett eller flera skikt genom att göra fel under en påföljande dubbing. QY20 eliminerar risken för detta genom att bara tillåta Replace Record (dvs att material som spelas in i ett spår ersätter befintligt material). Om du vill spela in mer än ett skikt i ett spår, måste du börja med att spela in de nya skikten i separata spår. Efter det att du kollat att det inte finns några fel, kombinerar du dessa spår till ett enda nytt spår med hjälp av Mix Track-jobbet. Om båda källspåren är satta till samma spårnummer, kommer data från det spåret att bara kopieras till destinationsspåret.

2: Copy Measure



Med detta jobb kan du kopiera ett angivet omfång med takter från ett spår till angiven takt i ett annat spår. Denna operation skriver över data från början av angiven destinationstakt med data från källtakterna, dvs befintliga data i destinationen går förlorade. Om "Chd"-spåret väljs, kommer även dess ackord-växlingar att kopieras.

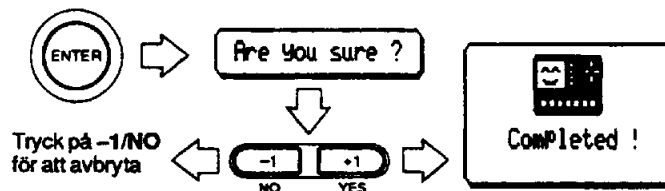
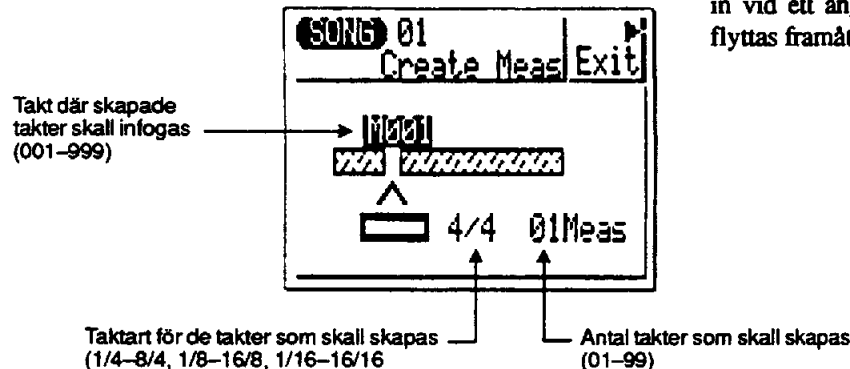


När du satt önskade parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill gå vidare med Copy Measure-jobbet (som kommer att skriva över befintliga data i destinationsspåret), eller på -1/NO för att avbryta operationen.



Med Copy Measure-jobbet kan du lätt använda dig av fraser eller till och med hela avsnitt (t ex ett helt chorus) på mer än ett ställe i en sång. Du kan kopiera en fras som spelas av en Voice och låta den repeteras av en annan Voice längre fram i sången. Du kan alltid redigera de kopierade avsnitten för att skapa variationer av det musikaliska materialet.

3: Create Measure



Med detta jobb skapar du i samtliga spår ett angivet antal tomma takter med angiven taktart. De skapade takterna fogas in vid ett angivet taktnummer, och alla efterföljande takter flyttas framåt i sången för att ge plats åt de infogade takterna.

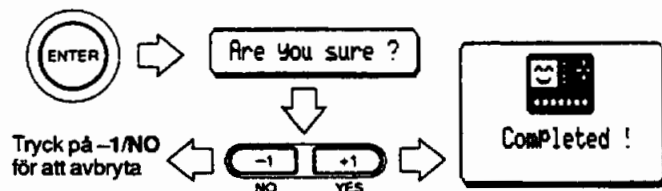
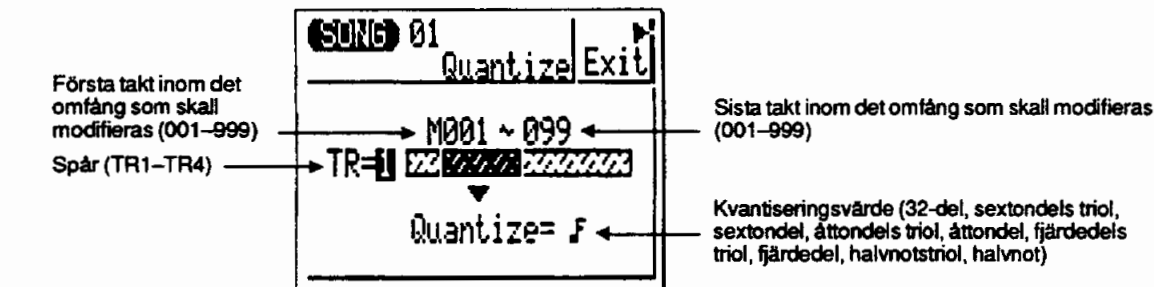
När du satt önskade parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill gå vidare med Create Measure-jobbet, eller på -1/NO för att avbryta operationen.



Använd jobbet *Create Measure* när du utan att radera befintligt material vill lägga till nytt material någonstans i mitten av material du redan har spelat in. Börja med att skapa önskat antal takter, och fortsätt sedan med att antingen kopiera data från befintliga takter med hjälp av jobbet *Copy Measure*, eller spela in helt nytt material.

4: Quantize

Med detta jobb kan du justera timingen i angivet spår så att alla toner hamnar på närmaste angivna kvantiseringsvärde.



När du matat in tillämpliga parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa kvantiseringen (som permanent kommer att ändra befintliga data i destinationsspåret), eller på -1/NO för att avbryta operationen.

En takt med åttondelar före kvantisering



Efter kvantisering

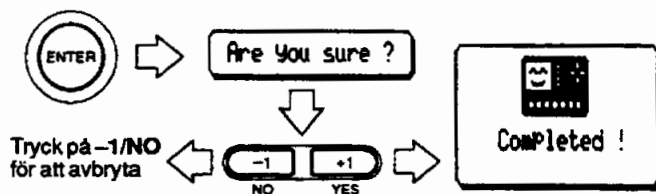
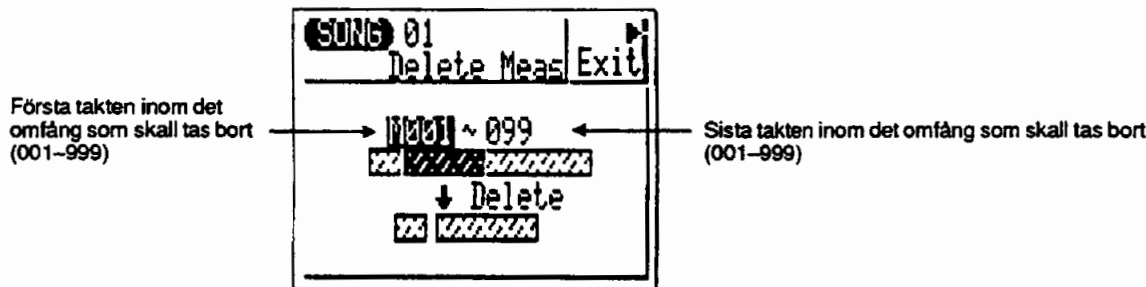


Kvantisering används i regel för att rätta till rytmiskt otighta passager.

Vi rekommenderar dig att använda kvantisering med viss urskiljning, eftersom alltför perfekt timing ofta låter kallt och mekaniskt (såvida detta inte är vad du är ute efter). Använd alltid ett kvantiseringsvärde som är åtminstone lika "kort" som de kortaste tidsvärdena i det spår du vill kvantisera. Om du t ex kvantiserar ett spår med sextondelar med kvantiseringsvärdet 1/8, kommer vissa sextondelar att justeras till närmaste åttondel, vilket resulterar i att spåret förstörs.

5: Delete Measure

Med detta jobb tar du bort angivet omfång med takter från samtliga spår.

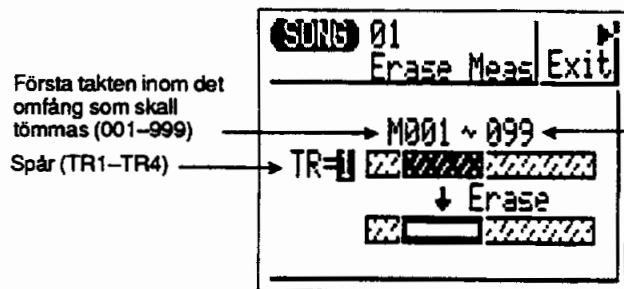


När du matat in tillämpliga parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa Delete Measure-jobbet (som permanent kommer att ändra befintliga data i destinations-spåret), eller på -1/NO för att avbryta operationen.



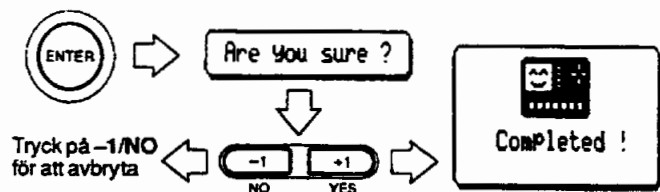
Med Delete Measure kan du enkelt ta bort oönskat material från en sång. Glöm bara inte att Delete Measure påverkar alla spår samtidigt, och att takter som kommer efter det borttagna omfånget flyttas bakåt i sången för att ersätta det tomrum som de borttagna takterna efterlämnar.

6: Erase Measure



Med detta jobb tömmer du i angivet spår angiven takt eller omfång med takter på alla data (både tondata och andra händelser). Erase Measure lämnar med andra ord kvar angivna takter i sången, men helt utan data.

Sista takten inom det omfång som skall tömmas (001-999)



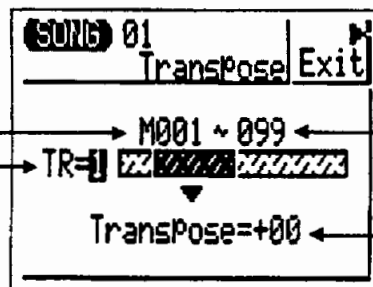
När du matat in tillämpliga parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa Erase Measure-jobbet (som permanent kommer att ändra befintliga data i destinations-spåret), eller på -1/NO för att avbryta operationen.



Till skillnad från Delete Measure tömmer jobbet Erase Measure angivna takter på data i enbart angivet spår. En annan skillnad är, att takterna töms på data men lämnas kvar i spåret (dvs efterföljande takter flyttas inte bakåt i sången). Efter en Erase Measure-operation kan du spela in nytt material i de tomma takter som det här jobbet lämnar kvar i spåret.

7: Transpose

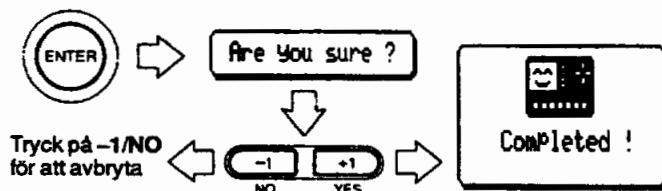
Första takten inom det
omfång som skall
transponeras (001-999)
Spår (TR1-TR4)



Med detta jobb kan du transponera alla toner inom angivet avsnitt uppåt eller neråt med angivet antal halvtonssteg. Negativa värden transponerar neråt, medan positiva värden transponerar uppåt.

Sista takten inom det omfång som skall transponeras (001-999)

Transponeringsomfång i halvtonssteg (-12...+00...+12))



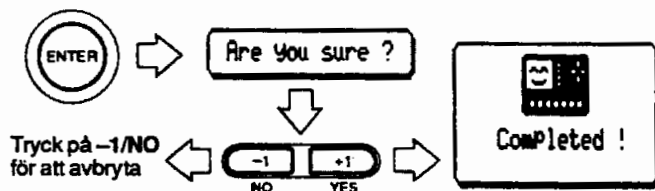
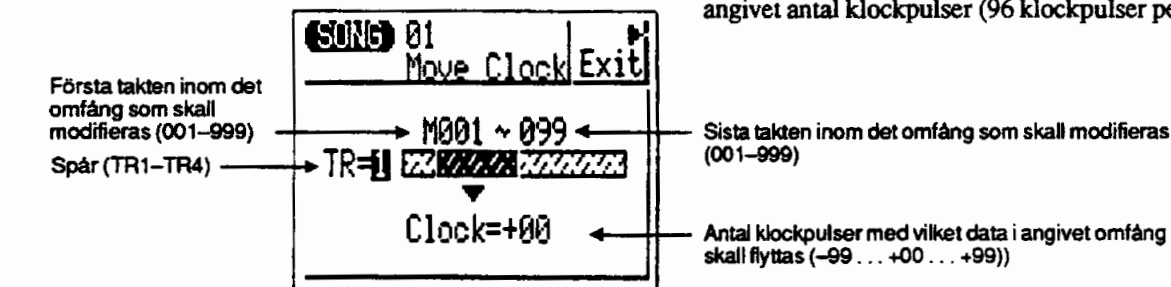
När du matat in tillämpliga parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa transponeringen, eller på -1/NO för att avbryta operationen.



Du kan förstås transponera alla erforderliga avsnitt i sången för att lägga om hela sången till en annan tonart, men Transpose-jobbet är egentligen bäst lämpat för transponering av avsnitt i enskilda spår. Genom detta kan du tillfälligt modulera till en annan tonart, eller så kan du skapa harmoniseringar gentemot ett annat spår.

8: Move Clock

Med detta jobb kan du flytta alla toner och händelser inom angivet område i angivet spår framåt eller bakåt i spåret med angivet antal klockpulser (96 klockpulser per fjärdedel).



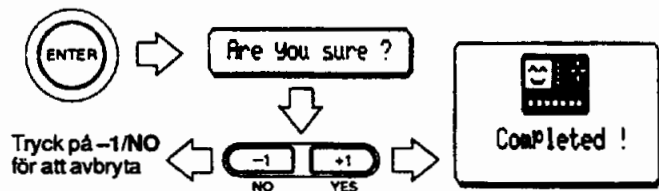
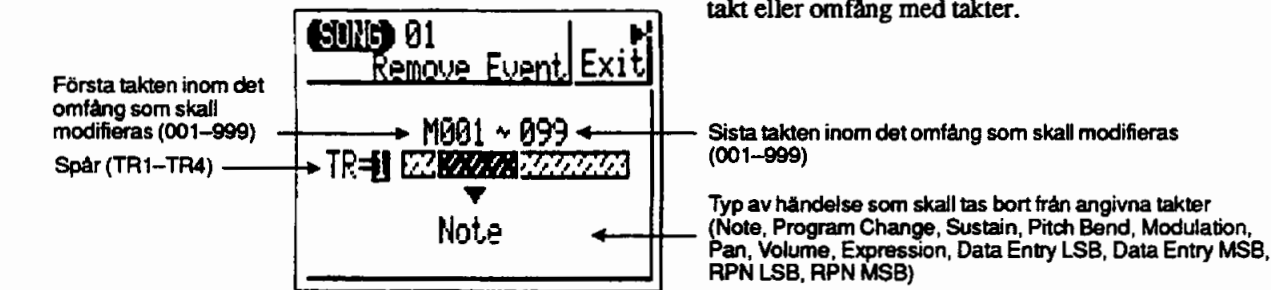
När du matat in tillämpliga parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa Move Clock-jobbet, eller på -1/NO för att avbryta operationen.



Eftersom Move Clock flyttar alla toner och andra händelser i angivna takter framåt eller bakåt i spåret, kan detta jobb i hög grad ändra styckets karaktär. Du kan t ex flytta tonerna framåt (positivt värde), vilket ger en "laid back"-feeling, eller bakåt (negativa värden) för att driva på stycket. Du kan naturligtvis också använda Move Clock för att rätta till timingfel som kanske inte går att korrigera med en kvantisering.

9: Remove Event

Med detta jobb kan du i angivet spår ta bort Pitch Bend-, Program Change- eller Control Change-data från angiven takt eller omfång med takter.

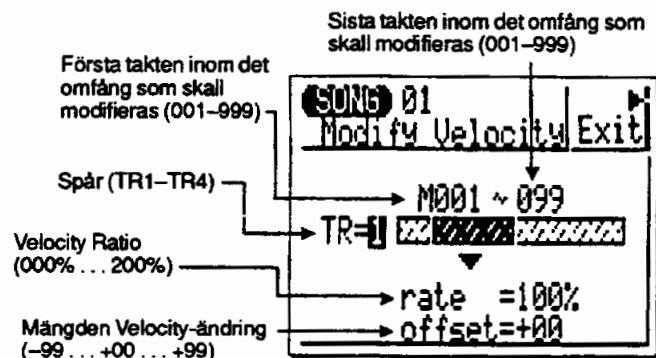


När du matat in tillämpliga parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa Remove Event-jobbet (som permanent kommer att ändra befintliga data i destinations-spåret), eller på -1/NO för att avbryta operationen.



Även om du kan ta bort enskilda händelser i Edit Mode (se sidan 145), är det mycket enklare att i en enda operation ta bort en viss typ av händelser inom ett bestämt omfång takter med jobbet Remove Event. Detta jobb är speciellt användbart när det gäller att ta bort gradvisa Pitch Bend- eller volymändringar som består av en rad individuella händelser bara för en enda effekt.

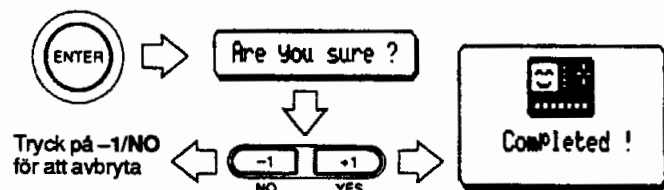
10: Modify Velocity



Med detta jobb ökar eller minskar du Velocity-värdet för alla toner i angivet spår och inom angivet omfång med takter.

Parametern "rate" bestämmer förhållandet mellan lägre och högre Velocity-värden. Med inställningen "100%" bibehåller du det ursprungliga förhållandet mellan berörda toner. Lägre värden ger ett mindre dynamiskt omfång, medan högre värden ger ett större dynamiskt omfång.

Parametern "offset" bestämmer Velocity-omfånget. Negativa värden reducerar omfånget, medan högre värden ökar omfånget.

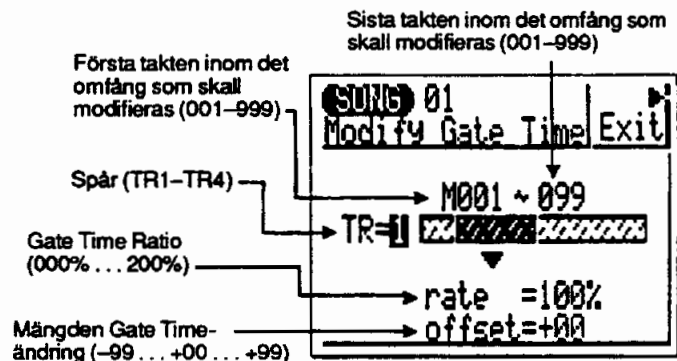


När du matat in tillämpliga parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa operationen, eller på -1/NO för att avbryta.



Jobbet Modify Velocity är en utmärkt metod för att "mjuka upp" material med alltför stora variationer mellan de svagaste och de starkaste tonerna. Samma sak gäller det omvända, dvs att ge kraftlöst material mera punch. Experimentera med dessa parametrar så att du får en känsla för vad det här användbara jobbet kan åstadkomma.

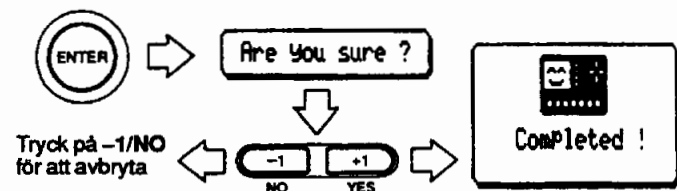
11: Modify Gate Time



Med detta jobb ökar eller minskar du Gate Time-värdet (=klingande längd) för alla toner i angivet spår och inom angivet omfång med takter.

Parametern "rate" bestämmer förhållandet mellan kortare och längre Gate Time-värden. Med inställningen "100%" bibehålles det ursprungliga förhållandet mellan berörda toner. Lägre värden ger ett snävare omfång, medan högre värden ger ett större omfång.

Parametern "offset" bestämmer mängden Gate Time-modifiering. Negativa värden förkortar tonernas klingande längd, medan högre värden förlänger den.



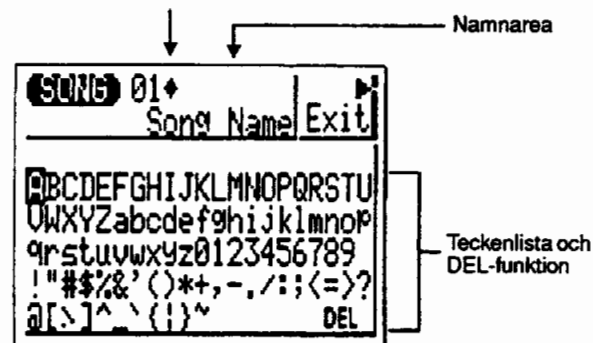
När du matat in tillämpliga parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa modifieringen, eller på -1/NO för att avbryta operationen.



Med jobbet *Modify Gate Time* kan du ge ett helt spår staccato- eller legato-karaktär. Experimentera med dessa parametrar så att du får en känsla för vad det här jobbet kan åstadkomma.

12: Song Name

Teckenmarkör. Stegar framåt längs raden vartefter varje tecken matas in, eller backar när ett tecken radera.



Med detta jobb kan du ge vald sång ett namn med upp till åtta tecken.

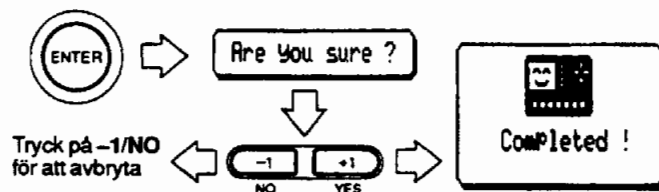
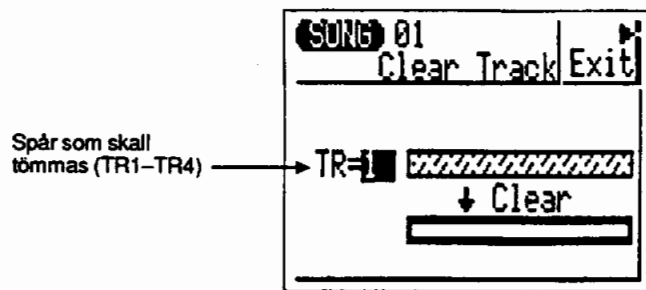
Så här gör du för att mata in ett tecken: Flytta markören med hjälp av markörknapparna till det tecken i teckenlistan som du vill mata in och tryck på ENTER. Tecknet dyker då upp där teckenmarkören står (=den svarta diamantsymbolen på skärmens översta rad), samtidigt som teckenmarkören stegar fram till nästa teckenposition.

Så här gör du för att radera det senast inmatade tecknet: Placera markören vid "DEL" längst ner till höger på skärmen och tryck på ENTER. Tecknet raderas då, och teckenmarkören backar till föregående teckenposition.

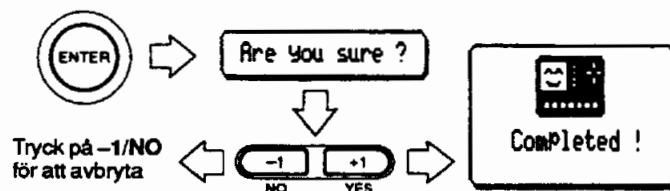
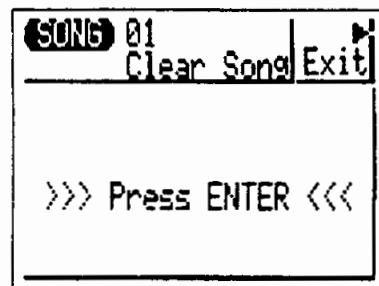
När hela namnet är inmatat trycker du på den översta funktionsknappen bredvid "Exit". Det nya namnet visas till höger om sångnumret längst upp på skärmen.

13: Clear Track

Med detta jobb tömmer du angivet spår i för tillfället vald sång helt på data. Om "BK" är valt töms alla kompspår.



Välj det spår som skall tömmas och tryck på ENTER. Du får då frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa Clear Track-jobbet (som permanent kommer att ändra befintliga data), eller på -1/NO för att avbryta operationen.



Välj jobbet Clear Song och tryck på ENTER. Du får då frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att bekräfta att du vill verkställa tömningen (som oåterkalleligt kommer att radera befintliga data), eller på -1/NO för att avbryta operationen.

Redigering av sånger och mönster

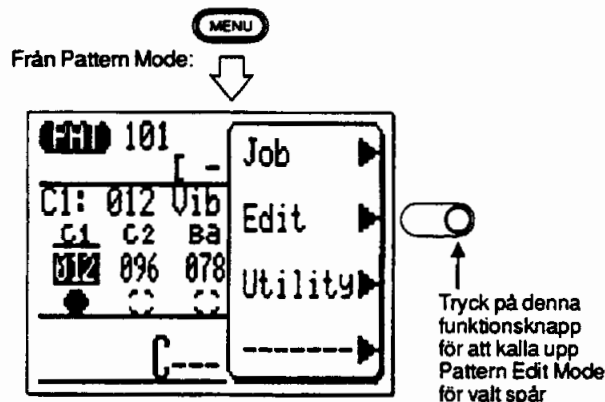
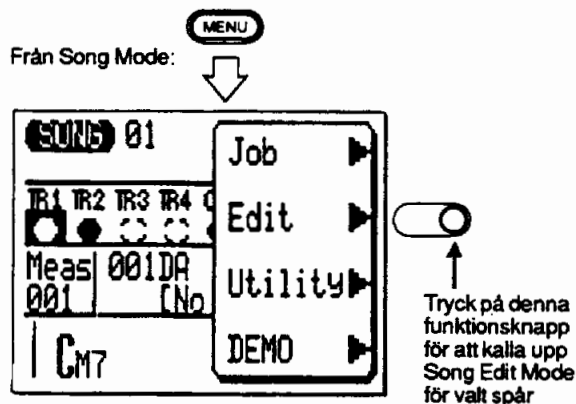
Så här aktiverar du Edit Mode	140
Redigering i Change Mode	143
Redigering i Insert Mode	146

QY20:s redigeringsmöjligheter gör det lätt att rätta till fel som uppstått vid inspelning av sånger eller mönster, och kan även rent generellt användas för att finputsa slutresultatet.

Med Song och Pattern Edit *Change Mode* kan du i detalj modifiera timing, tonhöjd, Gate Time (klingande längd) och Velocity för varje enskild ton i ett mönster. Det finns också en Edit *Insert Mode* där du var som helst i ett mönster kan foga in data för toner, Program Change, Sustain On/Off, Pitch Bend, modulation, panorering, volym, Expression och andra händelser.

■ Så här aktiverar du Edit Mode

Du aktiverar Edit Mode genom att i Song eller Pattern Mode placera markören vid det spår som du vill redigera. Tryck på MENU och därefter på funktionsknappen till höger om texten "Edit".



Edit Change Mode
(detta är det normala
redigeringsläget)

Spår som redigeras

Edit-skärmen ser ut ungefär så här (bortsett från att tondata
givetvis kommer att vara annorlunda).

== TOP ==

Takt-Klockpuls	Ton (tonhöjd)	Gate Time (takt/klockpuls)	Velocity
01-00	C 3	00-86	088
02-00	E 3	00-86	088
03-00	G 3	00-86	088
04-00	C 4	00-86	088

← Sångens början

← En ton per rad

== TOP ==

01-00	C 3	00-86	088
02-00	D 3	00-86	088
03-00	E 3	00-86	088
04-00	G 3	00-86	088

Pattern Edit-skärmen ser nästan exakt likadan ut. Den enda skillnaden är, att det
som här redigeras (C1, C2, Ba eller Dr) visas i skärmens övre, högra hörn i stället
för spårdata.

● Navigering

Vilka värden en ton har avseende timing, tonhöjd, Gate Time och Velocity, visas på en och samma rad på skärmen. Tonerna är ordnade uppifrån och ner. Du kan flytta runt inne i mönstret genom att helt enkelt flytta markören. Om du flyttar förbi botten av skärmen kommer tondata att rullas uppåt, dvs du tas längre fram mot slutet av mönstret, och om du flyttar förbi toppen av skärmen sker det motsatta, dvs du tas bakåt mot början av mönstret.

Förutom raderna med tondata visas symboler för sångens början och slut, samt taktstreck med taktnummer.

Markören just
nu i takt 002 →

Taktstreck →

SONG		TR=1	Del ▶
Edit Change			
MIDI	4/4	Gate	Vel
03-00	G 3	00-86	088
04-00	C 4	00-86	088
=== Meas		002	===
01-00	G 3	00-86	088
02-00	E 3	00-86	088

SONG		TR=1	Del ▶
Edit Change			
MIDI	4/4		
01-00	B 2	00-86	088
02-00	C 3	00-86	088
03-00	G 3	00-86	088
04-00	C 4	00-86	088
=== END			← Slutet av sången

Redigering i Change Mode

Song		TR=1		Del ▶	
Edit Change					
MM2		4/4	Gate	Vel	
03-00	G 3	00-86	088		
04-00	C 4	00-86	088		
=== Meas		002	===		
01-00	G 3	00-86	088		
02-00	E 3	00-86	088		

Placera tex markören här om du vill ändra tonhöjden för den andra tonen i den andra takten.

01-00 C 3 00-86 088

När Edit Mode aktiveras är det alltid i Change Edit Mode. Om du vill redigera en ton i sången eller mönstret flyttar du bara markören till önskad rad på skärmen och sedan till önskad parameter på den raden, där du sätter önskat nytt värde med hjälp av -1/NO och +1/YES. Den redigerade raden blinkar när någon parameter på raden har blivit ändrad. Detta indikerar att en ändring har gjorts, men att ändringen ännu inte har matats in. Tryck på ENTER för att verkställa inmatningen, eller flytta markören till en annan rad om du inte vill att ändringen skall matas in.

Taktslag-Klockpuls

Den första kolumnen i raden här intill anger tonens placering i tiden. Talet till vänster anger vilket fjärdedelsslag tonen ligger på i aktuell takt (1 till och med 4 i en 4/4-takt), och talet till höger anger vilken klockpuls i det taktslaget som tonen ligger på (00 till och med 95). Taktslags- och klockpulsvärden kan väljas och redigeras oberoende av varandra.

01-00 C 3 00-86 088

Tonhöjd

Detta är tonhöjden. Omfånget är C-2 till G8.

01-00 C 3 00-86 088

Gate Time

Parametern Gate Time är tonens klingande längd räknat i klockpulser. En normal fjärdedel är t ex 86 klockpulser lång. Detta är cirka 90% av det noterade värdet, som är 96 klockpulser. Varje tons normala längd är med andra ord något förkortad för att tonerna inte skall gå i varandra. I musikaliska termer kallar man detta ett *portato*. Om tonerna skulle klinga med nästan hela sin noterade längd skulle det bli ett legato, medan hela det noterade värdet i klingande form skulle bli samma sak som om tonerna vore bundna med varandra (Slur på engelska). Det vänstra talet representerar fjärdedelsslaget i takten (96 klockpulser), och det högra talet representerar antalet klockpulser som tonen klingar med. Omfånget är 00-01 till 99-95.

01-00 C 3 00-86 088

Velocity

Denna parameter bestämmer tonens Velocity (styrka). Omfånget är 001 till 127.

● Radering av händelser

Du kan radera toner och andra händelser (Sustain On/Off, Pitch Bend etc) genom att placera markören på den rad som innehåller händelsen du vill radera, och sedan trycka på funktionsknappen bredvid texten "Del".

SONG		TR=1		Del
Edit Change				
Midi	4/4	Gate	Val	
03-00	G 3	00-86	088	
04-00	C 4	00-86	088	
==	Meas	002	==	
01-00	G 3	00-86	088	
02-00	E 3	00-86	088	



Tryck på denna funktionsknapp för att radera den rad (=ton eller annan händelse) som markören befinner sig på.

Redigering i Insert Mode

Edit Insert Mode används för att infoga nya toner och andra händelser på en bestämd plats i mönstret.

- 1 Placera markören där du vill infoga en ton eller händelse

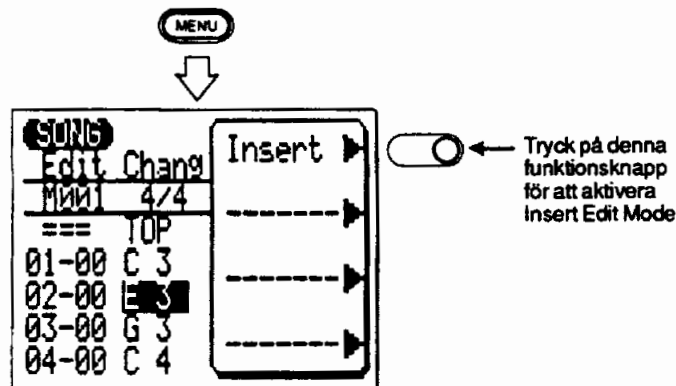
Flytta markören till den rad där du vill infoga nya data.

Placera markören vid infogningspositionen →

SUNG		TR=1		Del ▶
Edit Change				
Midi	4/4	Gate	Vel	
=== TOP		===		
01-00	C 3	00-86	088	
02-00	E 3	00-86	088	
03-00	G 3	00-86	088	
04-00	C 4	00-86	088	

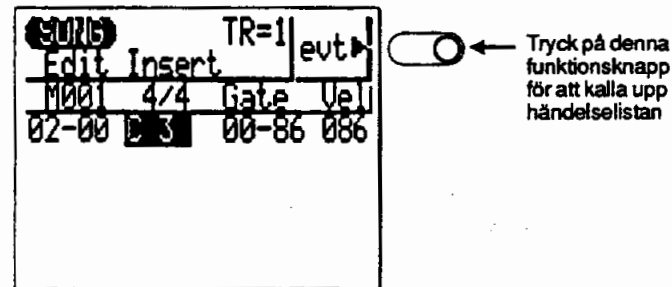
2 Aktivera Insert Edit Mode

Tryck på MENU och därefter på funktionsknappen bredvid texten "Insert" för att aktivera Insert Edit Mode.



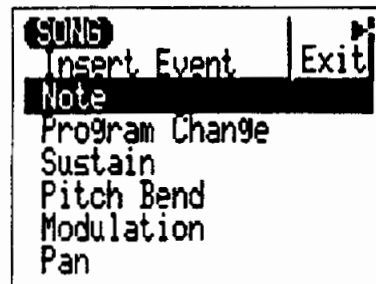
3 Kalla upp händelselistan

Om den skärm som motsvarar den typ av händelse som du vill infoga inte dyker upp med en gång (det är alltid den senast valda typen av händelse som visas), skall du trycka på funktionsknappen bredvid texten "evt" på skärmen för att kalla upp händelselistan för Insert Edit Mode.



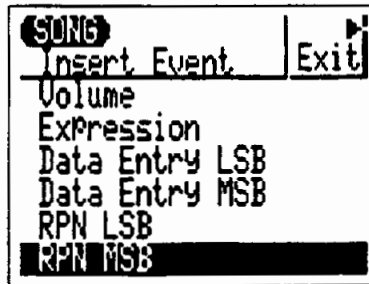
4 Välj vilken typ av händelse som skall infogas

Övre halvan av händelselistan



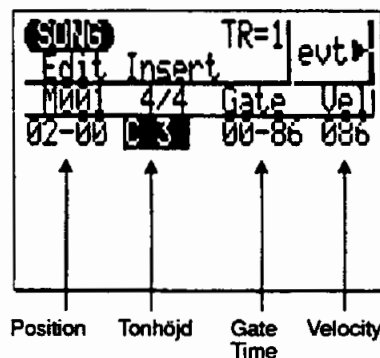
Flytta markören till den typ av händelse som du vill infoga (se nedanstående listor), och tryck på ENTER för att kalla upp skärmen för vald händelse.

Nedre halvan av händelselistan



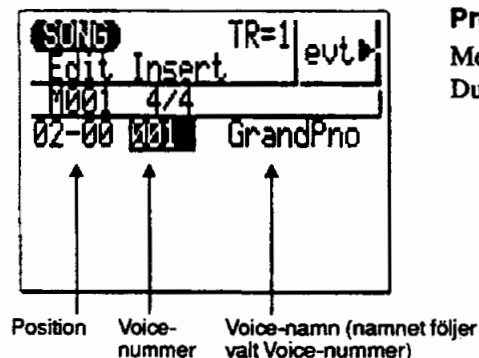
5 Sätt parametrarna för vald händelsetyp

Alla händelser har åtminstone två parametrar — vanligtvis positionen för händelsen (taktslag-klockpuls) samt värdet för själva händelsen. Flytta markören till händelseparametrarna och sätt önskade värden med hjälp av -1/NO och +1/YES. Lagg märke till att taktnumret ovanför raden med händelseparametrarna då ändras så att det visar den nya positionen (M001-M999).



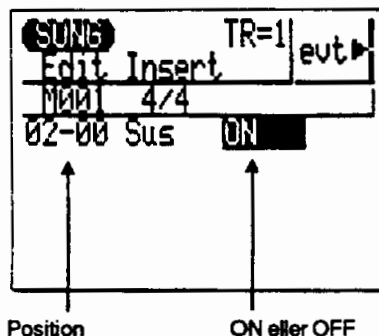
Note

Nya toner kan infogas vid valfri position. Tonomfånget är från C-2 till G8, och du kan även ange Gate Time- och Velocity-värde.



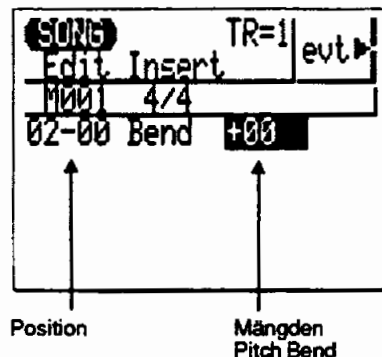
Program Change

Med Program Change-händelser kan du byta Voice var som helst i spåret. Du kan välja Voice "001" till "100" och trumset "Dr1" till "Dr8".



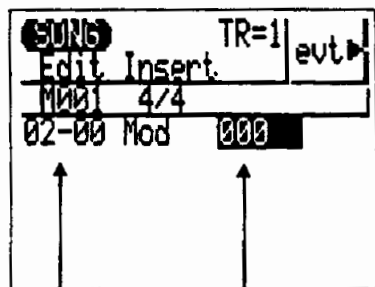
Sustain

Infogning av en Sustain-händelse har samma effekt som om du trycker ner Sustain-pedalen till en MIDI-klaviatur. Alla efterföljande toner hålls kvar (gäller bara med Voices som är programmerade för Sustain) tills en Sustain Off-händelse dyker upp. Se bara till att du vet vad som tidigare är valt ("ON" eller "OFF") innan du lägger in en Sustain-händelse.



Pitch Bend

Med Pitch Bend-händelser kan du producera Pitch Bend-effekter. Mängden Pitch Bend som varje enskild händelse skall producera kan sättas från "-64" via "+00" till "+63". För att du skall få mjuka Pitch Bend-effekter måste du infoga ett flertal små Pitch Bend-steg som är jämnt utspridda längs tidsaxeln. Glöm inte att återställa tonhöjden till normal tonhöjd igen efter ett avsnitt med Pitch Bend-effekter.

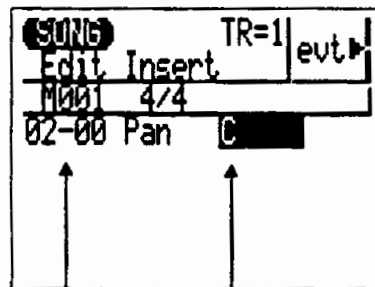


Position

Modulationsmängd

Modulation

Med modulationshändelser applicerar du tonhöjdsmodulation (vibrato) på Voices. Mängden modulation kan sättas från "000" (ingen modulation) till "127" (maximal modulation). Applicerad modulation förblir verksam tills en modulationshändelse med värdet "000" nås.

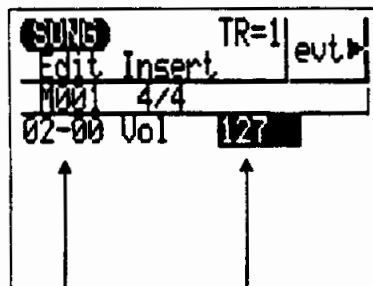


Position

Panoreringsposition

Pan

Med Pan-händelser kan du panorera vald Voice till en bestämd position i stereobilden (trum-Voces kan inte panoreras). Panoreringspositionen kan sättas från "L7" (maximalt vänster) via "C" (mitten) till "R7" (maximalt höger).

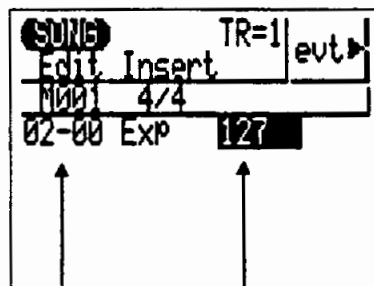


Position

Volume-nivå

Volume

Genom att infoga en eller flera Volume-händelser kan du skapa både plötsliga och gradvisa styrkeförändringar. Omfånget är från "000" (minimal volym) till "127" (maximal volym). Crescendon och diminuendon åstadkommer du med hjälp av ett antal i tiden jämnt utspridda Volume-händelser med närliggande värden.

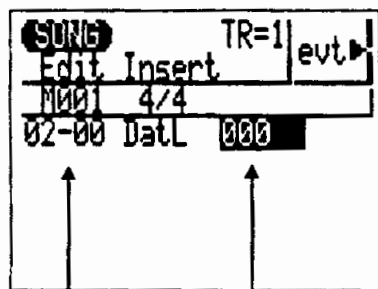


Position

Expression-nivå

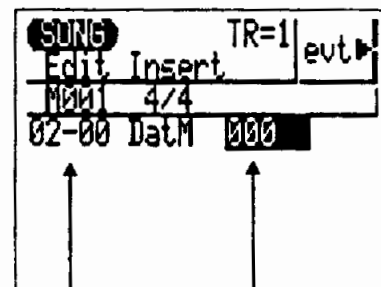
Expression

Expression-händelser ger i stort sett samma effekt som Volume-händelser, men kan användas för att skapa mer subtila styrkevariationer. Omfånget är från "000" (lägre volym) till "127" (högre volym). Genom att infoga ett antal i tiden jämnt utspridda Expression-händelser med närliggande värden kan du skapa gradvisa förändringar.



Position

Data Entry LSB, värde

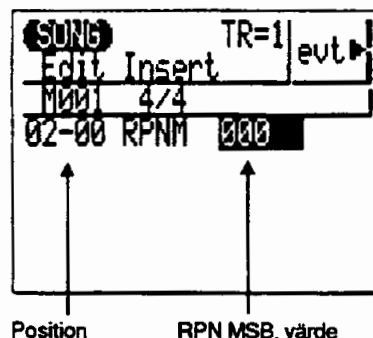
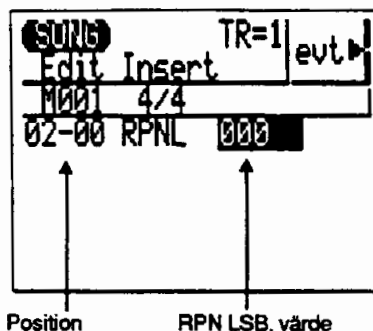


Position

Data Entry MSB, värde

Data Entry LSB och Data Entry MSB

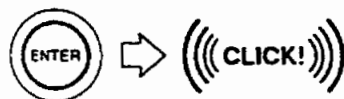
Data Entry-händelser kan användas tillsammans med RPN-händelser (beskrivs på nästa sida) för att kontrollera en rad olika parametrar. En RPN-händelse används för att ange den parameter som skall kontrolleras och därefter låter man en Data Entry-händelse ange värdet för den kontrollerade parametern. En enskild Data Entry-händelse består av två bytes med data — LSB (Least Significant Byte) och MSB (Most Significant Byte). Se medföljande häfte "MIDI Data Format" för närmare tekniska detaljer.



RPN LSB och RPN MSB

RPN står för Registered Parameter Number, och dessa händelser kan användas tillsammans med Data Entry-händelser (beskrivna på föregående sida) för att kontrollera Pitch Bend-känslighet, stämning och andra grundläggande inställningar för en ljudgenerator. En RPN-händelse används för att ange den parameter som skall kontrolleras, och därefter låter man en Data Entry-händelse ange värdet för den kontrollerade parametern. En enskild RPN-händelse består av två bytes med data — LSB (Least Significant Byte) och MSB (Most Significant Byte). Se medföljande häfte "MIDI Data Format" för närmare tekniska detaljer.

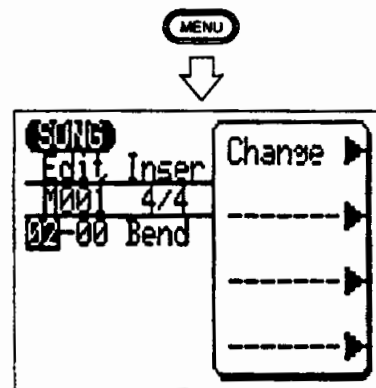
6 Mata in angiven händelse



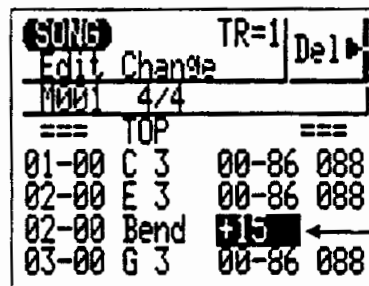
Tryck på ENTER för att mata in angiven händelse, varvid ett klickande ljud hörs som en bekräftelse på inmatningen.

7 Återgå till Change Edit Mode

Tryck på MENU och därefter på funktionsknappen bredvid texten "Change" för att återgå till Change Edit-skärmen, där du kan fortsätta redigeringen om du vill.



Tryck på denna funktionsknapp för att återgå till Change Edit Mode



Pitch Bend-händelse infogad här. När händelsen väl är infogad kan du redigera händelsens position och värde i Change Edit Mode.

8 Lämna Edit Mode



Tryck på MODE för att lämna antingen Change eller Insert Edit Mode och återgå till Song eller Pattern Play Mode.

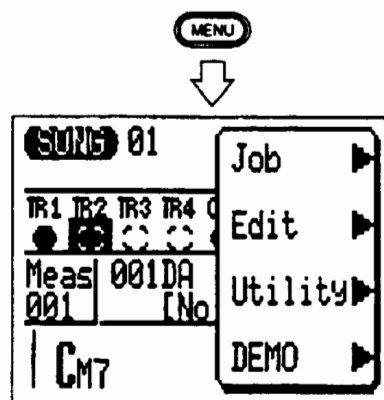
Utility-funktioner

Så här aktiverar du Utility Mode	158
Systemparametrar	160
Bulkdumpning	163
ABC Zone	165
Memory Initialize	166

Utility Mode är en funktionsgrupp med en rad övergripande funktioner som är viktiga för det generella handhavandet av QY20, t ex hantering av MIDI-data, kommunikation med externa enheter, lagring av sång- och mönsterdata till en extern lagringsenhet, hantering av ABC-systemet, etc.

■ Så här aktiverar du Utility Mode

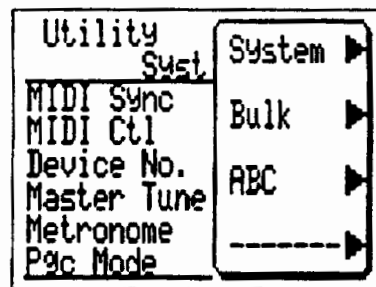
Du kan aktivera Utility Mode från Song, Voice eller Pattern Mode. Tryck bara på MENU och sedan på funktionsknappen bredvid texten "Utility".



Tryck på denna funktionsknapp
för att aktivera Utility Mode



När du valt Utility Mode kan du kalla upp önskad Utility-skärm bland de tre som finns genom att först trycka på MENU och därefter tillämplig funktionsknapp enligt vidstående skärmbild.



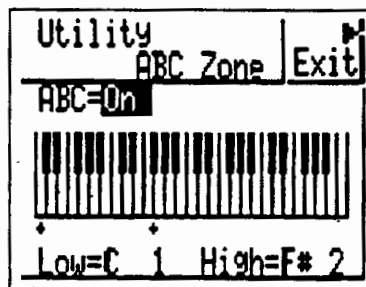
- Tryck här för systemparametrar i Utility Mode
- Tryck här för att bulkdumpa via MIDI
- Tryck här för att sätta en ABC-zon för klaviaturen



När Utility Mode aktiveras från Song, Pattern eller Voice Mode är det senast valda Utility-skärm som kallas upp.

● Så här lämnar du Utility Mode

Du lämnar vilken som helst av de tre Utility-skärmarna genom att trycka på funktionsknappen bredvid ordet "Exit", varefter QY20 återgår till Song, Voice eller Pattern Mode.



- Tryck på denna funktionsknapp för att lämna Utility Mode

Utility		
System		Exit
MIDI Sync	=	Int
MIDI Ctl	=	On
Device No.	=	All
Master Tune	=	+00
Metronome	=	Record
Pgc Mode	=	Normal

System-skärmen har 6 parametrar vilka påverkar det grundläggande handhavandet av QY20. Flytta markören till den parameter som skall justeras, och sätt den med hjälp av -1/NO och +1/YES.

MIDI Sync

MIDI Synchronization Mode

Inställningar: Int, Ext

När denna parameter är satt till Int kontrolleras QY20 vid in- och uppspelning av sin egen, interna klocka.

När den är satt till Ext kontrolleras QY20 av en MIDI Clock-signal från en extern enhet som t ex en sequencer eller en musikdator med sequencerprogram. Lägg här märke till att QY20 inte kan spela av sig själv om denna parameter är satt till Ext.

MIDI Ctl

MIDI Control

Inställningar: On, Off

Denna parameter bestämmer om QY20 skall styras externt via MIDI eller inte. Normalinställningen är On, och med denna inställning tar QY20 från en extern MIDI-enhet emot data av typen Note On/Off, Program Change och Control Change. I detta läge är även funktionerna för sändning och mottagning av MIDI Clock Start, Stop och Continue aktiva, samtidigt som QY20 själv sänder MIDI Clock. När MIDI Ctl är satt till Off svarar QY20 inte alls på inkommande data från externa MIDI-enheter.

Device No.
MIDI Device Number
Inställningar: Off, 1–16, All

Parametern Device Number bestämmer vilken sändningskanal QY20 skall använda sig av vid bulkdumpning av System Exclusive-data till en extern enhet (se sidan 163), eller vilken mottagningskanal den skall använda sig av vid mottagning av en bulkdumpning från en extern enhet.

När parametern Device Number är satt till **Off** kan ingen bulkdumpning ske över huvud taget.

När Device Number är satt till ett kanalnummer mellan 1 och 16 sker bulkdumpningen via angiven kanal.

När Device Number är satt till **All** sker såväl sändning som mottagning av bulkdata via samtliga MIDI-kanaler.

Master Tune
Grundstämning
Inställningar: -64 ... +00 ... +63

Denna parameter bestämmer QY20:s övergripande stämning. Omfånget för Master Tune är från -64 via +00 till +63. Varje steg motsvarar cirka 2 cent (en cent är 1/100-dels halvton). Inställningen +00 ger normal stämning (A4 = 440 Hz).

Metronome
Metronom
**Inställningar: Off, Record
Rec/Ply, Always**

Denna parameter bestämmer när QY20:s metronom skall höras. Normalt hörs metronomen bara under realtidsinspelning — inställningen **Record**. Men du kan också sätta Metronome till **Off** så att metronomen aldrig hörs, till **Rec/Ply** så att den hörs både under realtidsinspelning och uppspelning, eller till **Always** så att den hörs hela tiden, dvs även när QY20 inte spelar eller spelar in.



Data i internminnet kan skadas om strömmen slås av när Metronome-skärmen visas!

Pgc Mode
Program Change Table Mode
Inställningar: Normal, GM

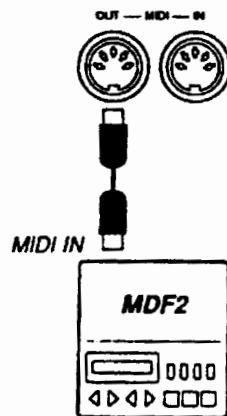
Denna parameter bestämmer vilka av QY20:s Voices som skall spelas av vilka MIDI-kanaler.

Med inställningen **Normal** spelas de Voices som är utlagda på QY20:s olika spår av följande MIDI-kanaler:

MIDI-kanal	Voice
1	Sequencerspår TR1
2	Sequencerspår TR2
3	Sequencerspår TR3
4	Sequencerspår TR4
5	Kompspår C1 (Chord 1)
6	Kompspår C2 (Chord 2)
7	Kompspår Ba (Bass)
10	Kompspår Dr (Drums)

Med inställningen **GM** (General MIDI) kontrollerar varje MIDI-kanal den typ av Voice som standarden General MIDI Level 1 föreskriver. Detta betyder att du kan använda QY20 som en GM-kompatibel ljudgenerator tillsammans med sequencers, syntar med inbyggd sequencer eller datorbaserade sequencers, där musiken som spelas är orkestrerad för GM-kompatibel utrustning.

Bulkdumpning

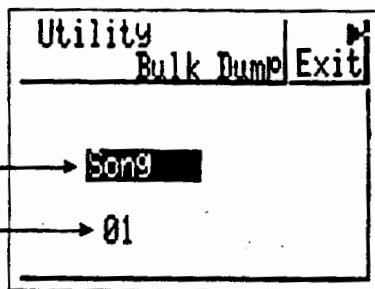


Även om QY20 i sitt minne kan lagra upp till 20 sånger och 100 User-mönster, kommer du säkert att behöva lagra sång- och mönsterdata i en extern lagringsenhet för att minnet blir fullt, eller som en säkerhetsåtgärd för att skydda ditt material mot oavsiktlig radering. En idealisk sådan extern lagringsenhet för användning med QY20 är Yamaha MDF2 MIDI Data Filer.

Så här går det till att överföra data från QY20 till MDF2: Börja med att ansluta en MIDI-kabel mellan QY20 MIDI OUT och MDF2 MIDI IN. Förbered MDF2 för mottagning (se MDF2-manualen). Se också till att parametern Device Number i System-skärmen i Utility Mode är satt till önskat nummer, eller till "All".

Typ av data som
skall sändas (Song,
Pattern eller All)

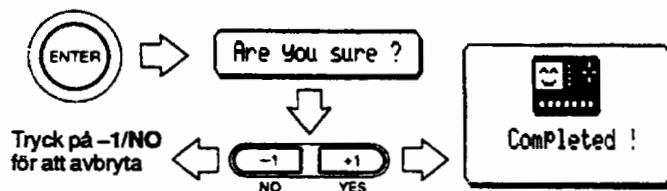
Sång- eller mönster-
nummer (inget nummer
alls när datatypen "All"
är vald)



Välj därefter Bulk Dump-skärmen i Utility Mode. Välj där "Song" om du vill lagra data för en sång eller samtliga sånger, "Pattern" om du vill lagra data för ett mönster eller samtliga mönster, eller "All" om du vill lagra samtliga sång- och mönsterdata.

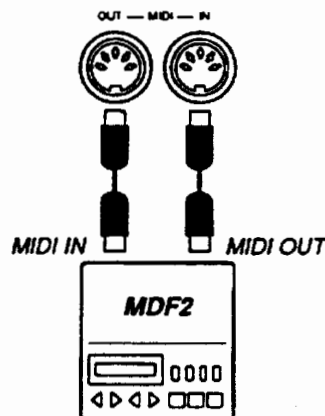
Om du väljer "Song" flyttar du markören till sångnummerparametern och väljer ett sångnummer (01–20) eller "All" för att lagra samtliga sånger.

Om du väljer "Pattern" flyttar du markören till mönsternummerparametern och väljer ett mönster nummer (101–200) eller "All" för att lagra samtliga mönster.

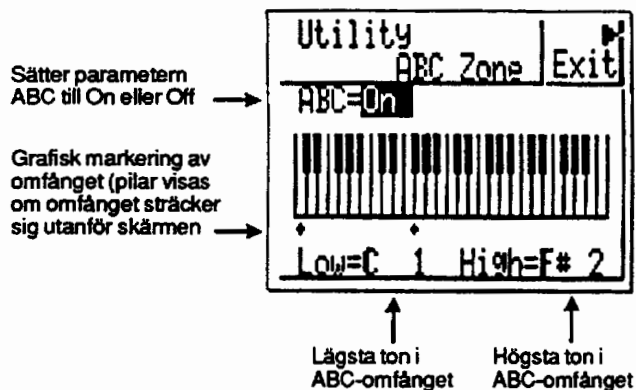


När du satt önskade parametrar trycker du på ENTER, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att gå vidare med bulkdumpningen, eller på -1/NO för att avbryta operationen. Under överföringen visas meddelandet "Transmitting", följt av ett bekräftande "Completed!" när allt är klart. Tryck på vilken knapp som helst (utom mikrokaviaturs) för att återgå till Bulk Dump-skärmen.

● Mottagning av sång- och mönsterdata



Om ingen annan operation pågår (t ex inspelning) och QY20 är satt till Song eller Pattern Play Mode, kommer QY20 att automatiskt ta emot bulkdumpningar med sång- och mönsterdata från MDF2. För att mottagning av bulkdata skall kunna ske måste både MDF2 MIDI OUT vara anslutet till QY20 MIDI IN och QY20 MIDI OUT till MDF2 MIDI IN. Se också till att parametern Device Number i System-skärmen i Utility Mode är satt till antingen rätt Device Number eller "All".



Med denna Utility-funktion bestäms det tonomfång — ABC Zone — inom vilket spelade ackord skall kännas igen av QY20:s ABC-system (se under "10: QY20 som ljudgenerator och ABC-expander" på sidan 170).

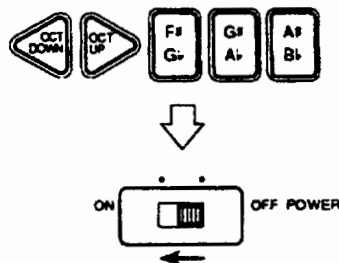
Aktivera eller deaktivera QY20:s ABC-system genom att sätta parametern "ABC" till "On" respektive "Off".

Parametrarna "Low" och "High" längst ner på skärmen bestämmer omfånget. Maximalt omfång är från C-2 till G8 (parametern "High" kan inte sättas lägre än parametern "Low"). När ABC är satt till "On" kommer ackord som spelas inom angivet ABC-omfång att kännas igen av ABC-systemet, och kompackordet kommer då att följa styckets harmonisering under uppspelning av sångspår eller inspelning av ackordspår.

Ackord som spelas inom angivet omfång på antingen QY20:s mikrokaviatur eller en extern MIDI-kaviatur känns igen. Toner som spelas under Low-parametrarnas angivna tonhöjd tolkas som bastoner. På sidan 179 i avsnittet Bilaga hittar du en ackordtabell med de ackord som QY20 känner igen.



När ABC är satt till On kommer toner som spelas under den angivna tonhöjden för High-parametern inte att spelas, alternativt inte att spelas in i Realtime eller Step Record Mode.



Denna funktion hör till Utility Mode även om den inte återfinns i jobblistan för Utility Mode. Med Memory Initialize kan du i en enda operation tömma och initialisera både sång- och mönsterminnena och återställa alla parametrar.

Så här gör du för att initialisera QY20:s minne: Slå på strömmen samtidigt som du håller knapparna OCT DOWN, OCT UP och A#/B# intryckta. Släpp sedan dessa knappar så fort initialskrmen vid strömpåslag visas.

Eftersom alla data i internminnet raderas vid en minnesinitialisering, måste du dessförinnan ha sett till att ha överfört data du vill bevara till en extern lagringsenhet (se sidan 163).

QY20 som ljudgenerator och ABC-expander

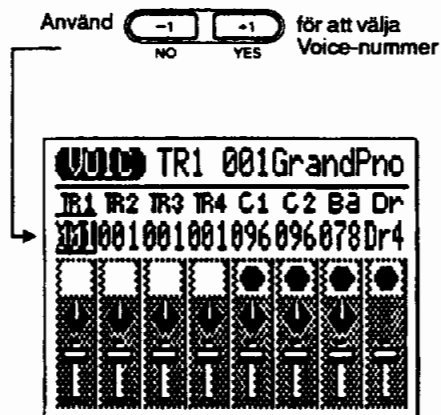
10

QY20 som ljudgenerator 168

QY20 som ABC-expander 170

Förutom att QY20 kan spelas från sin egen klaviatur och sequencer, kan den även styras från en extern klaviatur, sequencer eller musikdator med sequencerprogram.

QY20 som ljudgenerator



När QY20 används som en ren ljudgenerator kan den via var sin individuell MIDI-kanal spela åtta olika Voices (sju normala och en trum-Voice). Vilka Voices som skall spelas av vilka MIDI-kanaler bestäms normalt av de Voice/spår-utläggningar som görs i Voice Mode.

QY20:s åtta spår kontrolleras av var sin MIDI-kanal enligt följande utläggningar:

MIDI-kanal	Voice
1	Sequencerspår TR1
2	Sequencerspår TR2
3	Sequencerspår TR3
4	Sequencerspår TR4
5	Kompspår C1 (Chord 1)
6	Kompspår C2 (Chord 2)
7	Kompspår Ba (Bass)
10	Kompspår Dr (Drums)



Data som tas emot via andra MIDI-kanaler än de i utläggningstabellen på föregående sida kan också producera ljud i QY20, beroende på vald "Pgc Mode" (sidan 162) och mottagna Program Change-meddelanden (se det medföljande häftet "MIDI Data Format").

Du kan lägga ut vilken som helst av QY20:s 100 Voices och 8 trumset på de spår som styrs via MIDI-kanalerna 1 till 7. Lägg dock märke till att det bara är trumsets-Voices som kan läggas ut på Dr-spåret, vilket styrs via MIDI-kanal 10.

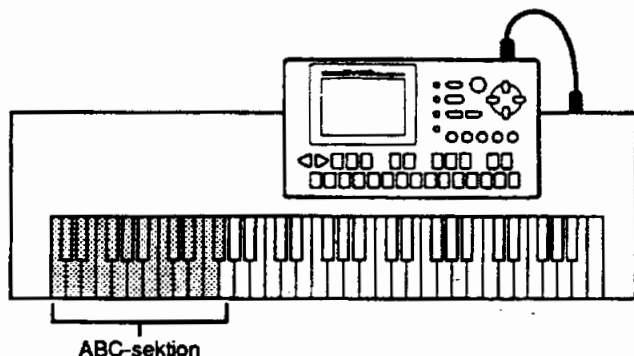
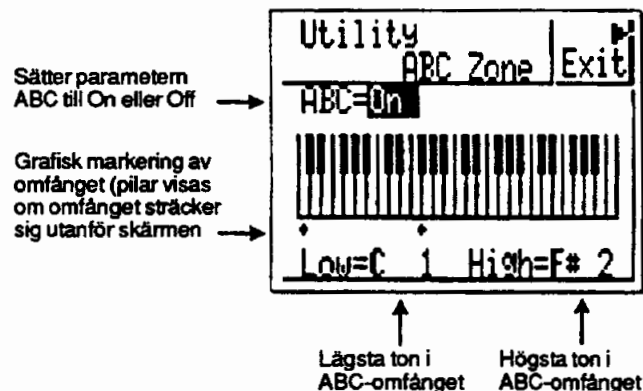
● General MIDI Mode

Utility	System	Exit
MIDI Sync	= Int	
MIDI Ctl	= On	
Device No.	= All	
Master Tune	= +00	
Metronome	= Record	
Pgc Mode	= GM	

Om du spelar QY20 från en sequencer med material som orkestrerats enligt General MIDI Level 1, skall du ställa om QY20 till "GM" Mode så att den spelar med korrekta Voices via olika MIDI-kanaler. Detta gör du genom att sätta parametern "Pgc Mode" i System-skärmen i Utility Mode till "GM" (se sidan 162).

← Sätt "Pgc Mode" till "GM" för kompatibilitet med General MIDI Level 1

Se till att parametern "Pgc Mode" är satt till "Normal" om du inte behöver ha General MIDI-kompatibilitet, annars kommer de Voices du har lagt ut inte att spelas som du har tänkt dig.



QY20:s avancerade ABC-system kan också styras från en extern klaviatur, vilket förvandlar QY20 till en fristående ABC-modul. Med hjälp av ABC Zone-funktionen i Utility Mode (se sidan 165) anger du tonomfånget inom vilket du vill att QY20:s ABC-system skall känna igen ackord. Du kan sedan få kompackorden att växla under uppspelning av en sång genom att helt enkelt spela önskade ackord inom angivet omfång på klaviaturen. På sidan 179 i avsnittet Bilaga hittar du en ackordtabell med de ackord som känns igen av QY20:s ABC-system.



Om du under uppspelning av en sång placerar markören vid mönsternumret eller sektionensnamnet, kan du med hjälp av mikrokaviaturens sektionssknappar byta sektion under uppspelningen.

Bilaga

Voices	172
Voices / GM Mode	173
Trumset	174
Preset-mönster	178
Ackordtabell för ABC-systemet	179
Felsökning	181
Felmeddelanden	183
Tekniska data	185
Sakregister	186

#	Voice Name	#	Voice Name	#	Voice Name	#	Voice Name
Piano		28	Electric Guitar (muted1)	Brass		83	Pad 5 (warm)
1	Acoustic Grand Piano	29	Electric Guitar (muted2)	57	Trumpet	84	Pad 6 (polysynth)
2	Bright Acoustic Piano	30	Overdriven Guitar	58	Trombone	85	Pad 7 (choir)
3	Electric Grand Piano	31	Distortion Guitar 1	59	Muted Trumpet	86	Pad 8 (bowed)
4	Honky-tonk Piano	32	Distortion Guitar 2	60	Brass Section	87	Pad 9 (halo)
5	Electric Piano 1	33	Distortion Guitar 3	61	Synth Brass 1	88	Pad 10 (sweep)
6	Electric Piano 2	34	Guitar harmonics	62	Synth Brass 2	Synth Effects	
7	Electric Piano 3	Bass		63	Synth Brass 3	89	FX 1 (soundtrack)
8	Electric Piano 4	35	Acoustic Bass	64	Synth Brass 4	90	FX 2 (crystal)
9	Clavi	36	Electric Bass (finger1)	Reed		91	FX 3 (atmosphere)
Chromatic Percussion		37	Electric Bass (finger2)	65	Alto Sax	92	FX 4 (brightness)
10	Glockenspiel	38	Electric Bass (pick)	66	Tenor Sax	93	FX 5 (echoes)
11	Music Box	39	Fretless Bass	67	Baritone Sax	94	FX 6 (sci-fi)
12	Vibraphone	40	Slap Bass	68	Clarinet	Ethnic	
13	Marimba	41	Synth Bass 1	Pipe		95	Banjo
Organ		42	Synth Bass 2	69	Flute	96	Kalimba
14	Drawbar Organ 1	43	Synth Bass 3	70	Shakuhachi	97	Fiddle
15	Drawbar Organ 2	44	Synth Bass 4	71	Ocarina	Percussive	
16	Percussive Organ	45	Synth Bass 5	Synth Lead		98	Tinkle Bell
17	Rock Organ	Strings		72	Lead 1 (square)	99	Steel Drums
18	Accordion	46	Violin	73	Lead 2 (saw tooth)	100	Reverse Cymbal
19	Harmonica	47	Tremolo Strings	74	Lead 3 (calliope)	Drum Set	
Guitar		48	Pizzicato Strings	75	Lead 4 (charang)	101	Standard Set
20	Acoustic Guitar (nylon)	Ensemble		76	Lead 5 (voice)	102	Pop Set
21	Acoustic Guitar (steel)	49	String Ensemble 1	77	Lead 6 (fifth)	103	Power Set
22	Acoustic Guitar (12strings)	50	String Ensemble 2	78	Lead 7 (bass+lead)	104	Process Set
23	Electric Guitar (jazz)	51	String Ensemble 3	Synth Pad		105	Analog Set 1
24	Electric Guitar (clean1)	52	Synth Strings	79	Pad 1 (bell strings)	106	Analog Set 2
25	Electric Guitar (clean2)	53	Choir Aahs	80	Pad 2 (piano)	107	Jazz Set
26	Electric Guitar (clean3)	54	Voice Oohs	81	Pad 3 (seq)	108	Brush Set
27	Electric Guitar (12strings)	55	Synth Voice	82	Pad 4 (new age)		
		56	Orchestra Hit				

Voices / GM Mode

#	Voice Name	#	Voice Name	#	Voice Name	#	Voice Name
Piano				Brass			
001	Acoustic Grand Piano	028	Electric Guitar (muted1)	057	Trumpet	084	Pad 6 (polysynth)
002	Bright Acoustic Piano	029	Electric Guitar (muted2)	058	Trombone	085	Pad 7 (choir)
003	Electric Grand Piano	030	Overdriven Guitar	059	Muted Trumpet	086	Pad 8 (bowed)
004	Honkey-tonk Piano	031	Distortion Guitar 1	060	Brass Section	087	Pad 9 (halo)
005	Electric Piano 1	032	Distortion Guitar 2	061	Synth Brass 1	088	Pad 10 (sweep)
006	Electric Piano 2	033	Distortion Guitar 3	062	Synth Brass 2	Synth Effects	
007	Electric Piano 3	034	Guitar Harmonics	063	Synth Brass 3	089	FX1 (soundtrack)
008	Electric Piano 4	Bass		064	Synth Brass 4	090	FX2 (crystal)
009	Clavi			Reed		091	FX3 (atmosphere)
Chromatic Percussion						092	FX4 (brightness)
010	Glockenspiel	035	Acoustic Bass	065	Alto Sax	093	FX5 (echoes)
011	Music Box	036	Electric Bass (finger1)	066	Tenor Sax	094	FX6 (sci-fi)
012	Vibraphone	037	Electric Bass (finger2)	067	Baritone Sax	Ethnic	
013	Marimba	038	Electric Bass (pick)	068	Clarinet	095	Banjo
Organ		039	Fretless Bass	Pipe		096	Kalimba
014	Drawbar Organ 1	040	Slap Bass			097	Fiddle
015	Drawbar Organ 2	041	Synth Bass 1	069	Flute	Percussive	
016	Percussive Organ	042	Synth Bass 2	070	Shakuhachi	098	Tinkle Bell
017	Rock Organ	043	Synth Bass 3	071	Ocarina	099	Steel Drums
018	Accordion	044	Synth Bass 4	Synth Lead		100	Reverse Cymbal
019	Harmonica	045	Synth Bass 5			Drum Set	
Guitar		Strings		072	Lead 1 (square)	Dr1	GM Standard Set
020	Acoustic Guitar (nylon)	046	Violin	073	Lead 2 (saw tooth)	Dr2	Pop Set
021	Acoustic Guitar (steel)	047	Tremolo Strings	074	Lead 3 (calliope)	Dr3	Power Set
022	Acoustic Guitar (12strings)	048	Pizzicato Strings	075	Lead 4 (charang)	Dr4	Process Set
023	Electric Guitar (jazz)	Ensemble		076	Lead 5 (voice)	Dr5	Analog Set 1
024	Electric Guitar (clean1)	049	String Ensemble 1	077	Lead 6 (fifth)	Dr6	Analog Set 2
025	Electric Guitar (clean2)	050	String Ensemble 2	078	Lead 7 (bass+lead)	Dr7	Jazz Set
026	Electric Guitar (clean3)	051	String Ensemble 3	Synth Pad		Dr8	Brush Set
027	Electric Guitar (12strings)	052	Synth Strings	079	Pad 1 (bell strings)	Sound OFF	
		053	Choir Aahs	080	Pad 2 (piano)	OFF	No Sound
		054	Voice Oohs	081	Pad 3 (seq)		
		055	Synth Voice	082	Pad 4 (new age)		
		056	Orchestra Hit	083	Pad 5 (warm)		

	pgm#	1	9	17	25	29
Note#	Note	Dr1/Standard Set	Dr2/Pop Set	Dr3/Power Set	Dr4/Process Set	Dr5/Analog Set 1
29	F0	Scratch Push	<—	<—	<—	<—
30	F#0	Scratch Pull	<—	<—	<—	<—
31	G0	Stick	<—	<—	<—	<—
32	G#0	Metronome Click L	<—	<—	<—	<—
33	A0	Metronome Click M	<—	<—	<—	<—
34	A#0	Metronome Click H	<—	<—	<—	<—
35	B0	Acoustic Bass Drum	Bass Drum 2	Bass Drum 1	Gated Bass Drum 1	Bass Drum 3
36	C1	Bass Drum 1	<—	Gated Bass Drum 1	Gated Bass Drum 2	Analog Bass Drum 1
37	C#1	Side Stick	<—	<—	<—	<—
38	D1	Acoustic Snare	Light Snare	Power Snare	Gated Snare	Analog Snare 1
39	D#1	Hand Clap	<—	<—	<—	<—
40	E1	Electric Snare	Rim Snare	Reverb Rim Snare 1	Power Rim Snare	Reverb Rim Snare 2
41	F1	Low Floor Tom	Room Low Tom 2	Power Low Tom 2	Power Low Tom 2	Power Mid Tom 3
42	F#1	Closed Hi-Hat	<—	<—	<—	Analog CHH 1
43	G1	High Floor Tom	Room Low Tom 1	Power Low Tom 1	Power Low Tom 1	Analog Low Tom 1
44	G#1	Pedal Hi-Hat	<—	<—	<—	Analog CHH 2
45	A1	Low Tom	Room Mid Tom 2	Power Mid Tom 2	Power Mid Tom 2	Power Mid Tom 1
46	A#1	Open Hi-Hat	<—	<—	<—	Analog OHH
47	B1	Low Mid Tom	Room Mid Tom 1	Power Mid Tom 1	Power Mid Tom 1	Analog Mid Tom 1
48	C2	Hi Mid Tom	Room Hi Tom 2	Power Hi Tom 2	Power Hi Tom 2	Power Hi Tom 1
49	C#2	Crash Cymbal 1	<—	<—	<—	<—
50	D2	High Tom	Room Hi Tom 1	Power Hi Tom 1	Power Hi Tom 1	Analog Hi Tom 1
51	D#2	Ride Cymbal 1	<—	<—	<—	<—
52	E2	Chinese Cymbal	<—	<—	<—	<—
53	F2	Ride Bell	<—	<—	<—	<—
54	F#2	Tambourine	<—	<—	<—	<—
55	G2	Splash Cymbal	<—	<—	<—	<—

	page#	1	33	41	49
Note#	Note	Dr1/Standard Set	Dr6/Analog Set 2	Dr7/Jazz Set	Dr8/Brush Set
29	F0	Scratch Push	<—	<—	<—
30	F#0	Scratch Pull	<—	<—	<—
31	G0	Stick	<—	<—	<—
32	G#0	Metronome Click L	<—	<—	<—
33	A0	Metronome Click M	<—	<—	<—
34	A#0	Metronome Click H	<—	<—	<—
35	B0	Acoustic Bass Drum	Analog Bass Drum 1	Acoustic Bass Drum	Acoustic Bass Drum
36	C1	Bass Drum 1	Analog Bass Drum 2	Bass Drum 4	Bass Drum 4
37	C#1	Side Stick	<—	<—	<—
38	D1	Acoustic Snare	Electric Snare	Acoustic Snare Soft	Brush Swish
39	D#1	Hand Clap	<—	<—	Brush Slap
40	E1	Electric Snare	Analog Snare 2	Acoustic Snare	Brush Roll
41	F1	Low Floor Tom	Analog Low Tom 2	Low Floor Tom	Low Floor Tom
42	F#1	Closed Hi-Hat	Analog CHH 1	Closed Hi-Hat	Closed Hi-Hat
43	G1	High Floor Tom	Analog Low Tom 1	High Floor Tom	High Floor Tom
44	G#1	Pedal Hi-Hat	Analog CHH 2	Pedal Hi-Hat	Pedal Hi-Hat
45	A1	Low Tom	Analog Mid Tom 2	Low Tom	Low Tom
46	A#1	Open Hi-Hat	Analog OHH	Open Hi-Hat	Open Hi-Hat
47	B1	Low Mid Tom	Analog Mid Tom 1	Low-Mid Tom	Low-Mid Tom
48	C2	Hi Mid Tom	Analog Hi Tom 2	Hi Mid Tom	Hi Mid Tom
49	C#2	Crash Cymbal 1	<—	<—	<—
50	D2	High Tom	Analog Hi Tom 1	High Tom	High Tom
51	D#2	Ride Cymbal 1	<—	<—	<—
52	E2	Chinese Cymbal	<—	<—	<—
53	F2	Ride Bell	<—	<—	<—
54	F#2	Tambourine	<—	<—	<—
55	G2	Splash Cymbal	<—	<—	<—

	pgm#	1	9	17	25	28
Note#	Note	Dr1/Standard Set	Dr2/Pop Set	Dr3/Power Set	Dr4/Process Set	Dr5/Analog Set 1
56	G#2	Cowbell	<—	<—	<—	Analog Cowbell
57	A2	Crash Cymbal 2	<—	<—	<—	<—
58	A#2	Vibraslap	<—	<—	<—	<—
59	B2	Ride Cymbal 2	<—	<—	<—	<—
60	C3	Hi Bongo	<—	<—	<—	<—
61	C#3	Low Bongo	<—	<—	<—	<—
62	D3	Mute Hi Conga	<—	<—	<—	Analog Hi Conga
63	D#3	Open Hi Conga	<—	<—	<—	Analog Mid Conga
64	E3	Low Conga	<—	<—	<—	Analog Low Conga
65	F3	High Timbale	<—	<—	<—	<—
66	F#3	Low Timbale	<—	<—	<—	<—
67	G3	High Agogo	<—	<—	<—	<—
68	G#3	Low Agogo	<—	<—	<—	<—
69	A3	Cabasa	<—	<—	<—	<—
70	A#3	Maracas	<—	<—	<—	<—
71	B3	Short Whistle	<—	<—	<—	<—
72	C4	Long Whistle	<—	<—	<—	<—
73	C#4	Short Guiro	<—	<—	<—	<—
74	D4	Long Guiro	<—	<—	<—	<—
75	D#4	Claves	<—	<—	<—	<—
76	E4	Hi Wood Block	<—	<—	<—	<—
77	F4	Low Wood Block	<—	<—	<—	<—
78	F#4	Mute Cuica	<—	<—	<—	<—
79	G4	Open Cuica	<—	<—	<—	<—
80	G#4	Mute Triangle	<—	<—	<—	<—
81	A4	Open Triangle	<—	<—	<—	<—
82	A#4	Shaker	<—	<—	<—	<—

	Organs	1	33	41	49
Note#	Note	Dr/Standard Set	Dr/Analog Set 2	Dr/Jazz Set	Dr/Brass Set
56	G#2	Cowbell	Analog Cowbell	Cowbell	Cowbell
57	A2	Crash Cymbal 2	<—	<—	<—
58	A#2	Vibraslap	<—	<—	<—
59	B2	Ride Cymbal 2	<—	<—	<—
60	C3	Hi Bongo	<—	<—	<—
61	C#3	Low Bongo	<—	<—	<—
62	D3	Mute Hi Conga	Analog Hi Conga	Mute Hi Conga	Mute Hi Conga
63	D#3	Open Hi Conga	Analog Mid Conga	Open Hi Conga	Open Hi Conga
64	E3	Low Conga	Analog Low Conga	Low Conga	Low Conga
65	F3	High Timbale	<—	<—	<—
66	F#3	Low Timbale	<—	<—	<—
67	G3	High Agogo	<—	<—	<—
68	G#3	Low Agogo	<—	<—	<—
69	A3	Cabasa	<—	<—	<—
70	A#3	Maracas	<—	<—	<—
71	B3	Short Whistle	<—	<—	<—
72	C4	Long Whistle	<—	<—	<—
73	C#4	Short Guiro	<—	<—	<—
74	D4	Long Guiro	<—	<—	<—
75	D#4	Claves	<—	<—	<—
76	E4	Hi Wood Block	<—	<—	<—
77	F4	Low Wood Block	<—	<—	<—
78	F#4	Mute Cuica	<—	<—	<—
79	G4	Open Cuica	<—	<—	<—
80	G#4	Mute Triangle	<—	<—	<—
81	A4	Open Triangle	<—	<—	<—
82	A#4	Shaker	<—	<—	<—

#	Style Name	#	Style Name	#	Style Name	#	Style Name
Dance		Rock & Pop		Hard Rock		Latin	
1	DA Stork Dance	29	BA Witby 6/8 Ballad	52	RB Motor Detroit R&B	76	JA BeBop Bebop
2	DA Mage! Dance	30	BA RWalz R&B Waltz	53	RB Going Soul	77	JA Dixie Dixie
3	DA Frame Dance	31	BA CWalz Country Ballad Waltz	54	RB Brass San Fransisco R&B funk	78	JA Zzz.. Jazz Ballad
4	DA ABCDE Dance	32	BA EWalz Slow Waltz	55	RB NFunk Modern Funk	79	JA Foxy! Slow Fox
5	DA Disco Disco	Rock & Pop		56	RB Skunk R&B Funk	80	JA Vince Jazz Waltz
6	DA Train Disco	33	RP Mouth '70s Country Rock Pop	57	RB CFS01 R&B (Country-fied Shuffle feel)	81	JA WFuse West Coast
7	DA Tekno Tekno	34	RP GetUp '70s Rock Pop	58	RB Lucky Bluesy R&B	82	JA EFuse '80s Fusion
8	DA Craze House	35	RP Rozza '80s Mid-Tempo Rock Pop	59	RB Moo!! New York Funk Shuffle	Latin	
9	DA Ibiza House	36	RP Faces '80s Synth Rock Pop	60	RB South Southern Gospel	83	LA Salsa Salsa
10	DA Light House	37	RP Urple '80s Dance Rock Pop	Hard Rock		84	LA Bamba Pop Salsa
11	DA Chuck Rap	38	RP Rhino Philly Rock Pop	61	HR Speed Hi-Tempo Hard Rock	85	LA Latin Pop Latin
12	DA Quiri Rap	39	RP N.Y.! New York Rock Pop	62	HR Drive Mid-Tempo Hard Rock.	86	LA Samba Jazz Samba
13	DA Funky Funk Shuffle	40	RP Lady? '80s German Rock Pop	63	HR Hurtn Hard Rock Ballad	87	LA Bossa Bossa Nova
14	DA GitUp Dance Shuffle	41	RP Start '70s Country Rock Pop Shuffle	64	HR Nervs Funk Metal.	88	LA ChCha Cha Cha
15	DA Queen Rap Shuffle	42	RP Troll Philly Rock Pop Shuffle	65	HR Piles Slash Metal	89	LA Lumba Rhumba
16	DA Dark? Rap Shuffle	43	RP Stash Guitar Rock Pop Shuffle	66	HR BoogE Hard Rock Shuffle	90	LA Tango Tango
17	DA Mitch Rap Shuffle	44	RP Earth '80s British Rock Pop Shuffle	67	HR Help! Six eight Progressive Rock.	Reggae	
18	DA Weigh Rap Shuffle	45	RP Candy New York Rock Pop Shuffle	Rock & Roll		91	RE Cycle 24 Beat Reggae
Ballad		46	RP SeeYa '80s American Rock Pop Shuffle	68	RR Beach Surf Rock	92	RE Tired 24 Beat Pop Reggae
19	BA Liade Pop Ballad	47	RP River '80s Southern Rock Pop	69	RR Gravy '60s British Rock & Roll	93	RE Gular 16 Beat Reggae
20	BA Group R&B Ballad	48	RP Judge '80s DC GoGo Rock Pop	70	RR Tongs '70s British Rock & Roll	World	
21	BA Gofer Soul Ballad	49	RP Slap! European Funk Shuffle	71	RR Crock Prom Rock	94	WO Ethno African Pop
22	BA Quiet Folk Ballad	50	RP Sink! British Three-beat Rock	72	RR Billy Rockabilly	95	WO Grass Bluegrass
23	BA Lovit Country Ballad	Rhythm&Bules		73	RR Kling '50s Rock & Roll Shuffle	96	WO Polka Polka
24	BA Magma Newage Ballad	51	RB Shore Slow R&B	Jazz		97	WO Mrch1 March
25	BA Venus 16-Beat Pop Ballad	Rhythm&Bules		74	JA Dook! '40s Jazz	98	WO Mrch2 6/8 March
26	BA Human 16-Beat Soul Ballad	Rhythm&Bules		75	JA Swing Big Band swing	99	WO Waltz Vienna Waltz
27	BA RioDJ Latin Ballad	Rhythm&Bules		Jazz		100	WO RCade Game over
28	BA Grand Soul Ballad Shuffle	Rhythm&Bules		Jazz		Jazz	

Ackordtabell för ABC-systemet

Denna tabell visar de ackord som känns igen av QY20:s ABC-system. Du kan använda tre-, fyr- och femklanger, beroende på vilka omvändningar och förhållningar som krävs. "1" står för grundtonen, "3" för tersen, "7" för septiman, och så vidare. Lägg också märke till att vi använder de engelska beteckningarna Maj (major) för dur, m eller min (minor) för moll samt B för tonen H. Under rubriken "Kommentar" hittar du omvändningar som bör undvikas för att de resulterar i andra ackord.

Ackordtyp	Treklang	Fyrklang	Femklang	Kommentar (gäller ackord i C-dur)
Maj7	1+3+7			Amadd9 när E är lägsta ton
	1+5+7			
		1+3+5+7		
Maj	1+3+5			
6	3+5+6			
		1+3+5+6		Am7 när inte C är lägsta ton
Maj9		1+3+7+9		
			1+3+5+7+9	
add9		1+3+5+9		
	3+5+9			Em7 när E är lägsta ton
min	1+b3+5			
min6		1+b3+5+6		F9 när Eb är lägsta ton. Am7(b5) när G eller A är lägsta ton.
	1+b3+6			
min7	1+b3+b7			Abadd9 när Eb eller Bb är lägsta ton
		1+b3+5+b7		Eb6 när Eb är lägsta ton
min7(b5)		1+b3+b5+b7		Ebm6 när Eb är lägsta ton. Ab9 när Gb är lägsta ton.
mMaj7	1+b3+7			
		1+b3+5+7		
min9		1+b3+b7+9		
			1+b3+5+b7+9	
minadd9		1+b3+5+9		
	b3+5+9			EbMaj7 när Eb eller D är lägsta ton

Akkordtyp	Tråkklang	Fyrklang	Femklang	Kommentar (gäller akkord i C-dur)
min7(11)		1+b3+b7+11		F7sus4 när F eller Bb är lägsta ton
			1+b3+5+b7+11	
7	1+3+b7			
		1+3+5+b7		
7 (#5)	3+#5+b7			
		1+3+#5+b7		
7 (b9)		1+3+b7+b9		
			1+3+5+b7+b9	
		1+3+b7+9		
9		3+5+b7+9		Em7(b5) när E eller D är lägsta ton, Gm6 när G är lägsta ton.
			1+3+5+b7+9	
	3+b7+#9			
7(#9)		1+3+b7+#9		
		3+5+b7+#9		
			1+3+5+b7+#9	
7(#11)		1+3+b7+#11		
			1+3+5+b7+#11	
		3+5+b7+b13		
7(b13)			1+3+5+b7+b13	
			1+3+b7+b9+b13	
			1+3+b7+9+b13	
			1+3+b7+#9+b13	
		1+3+b7+13		
7(13)		3+5+b7+13		
		3+b7+9+13		
			1+3+5+b7+13	
			1+3+b7+b9+13	
			1+3+b7+9+13	
7sus4	1+4+b7			Fsus4 när inte C är lägsta ton
		1+4+5+b7		Gm7(11) när G eller Bb är lägsta ton
sus4	1+4+5			G7sus4 när G är lägsta ton
dim		1+b3+b5+6		Endast C (grundtonen) accepterad som lägsta ton
aug	1+3+#5			Endast C (grundtonen) accepterad som lägsta ton

Felsökning

Om något inte fungerar som du förväntar dig skall du noga kontrollera följande punkter innan du tar för givet att det är din QY20 det är fel på.

Symptom	Möjliga orsaker
QY20 spänningssätts inte	Om du använder dig av batterieliminatör — är eliminatören korrekt ansluten till både elnätet och QY20? Se sidan 18.
	Om du använder batterier — är en fungerande uppsättning batterier korrekt isatt i batterikammaren? Se sidan 16.
Inget ljud	Är volymregeln uppdragen till en hörbar nivå? Se sidan 33.
	Är spårens Volume-parametrar satta till lämpliga nivåer? Se sidan 40.
Felaktig tonhöjd	Är Transpose-parametern satt till normalvärdet ("0")? Se sidan 111.
Toner klipps av eller utelämnas helt	Har QY20:s maximala röstantal överskridits? QY20 kan inte spela mer än 28 toner samtidigt!
Uppspelning startar inte när START/STOP trycks in	Har du kanske valt en sång eller ett mönster som inte innehåller några data? Se sidan 42.
	Uppspelning kan inte kontrolleras från QY20:s frontpanel när parametern MIDI Sync är satt till "Ext". Se sidan 160.

Symptom	Möjliga orsaker
Taktarten kan inte ändras	Taktarten kan inte ändras i sånger eller mönster som redan innehåller data.
Uppspelningen stoppar mitt i en sång	Har du lagt in en End-markering i sången? Se sidan 70.
	Har du lagt in en End-sektion från ett Preset-mönster någonstans i sången? Se sidan 62.
ABC-systemet fungerar inte	ABC Zone-funktionen kan vara satt till "Off". Se sidan 165.
	Är ABC Zone High och Low Limit satta till rätta tonnummer? Se sidan 165.
	Är markören placerad på ett annat ställe än ackordarean? Se sidan 47.
Taktart och/eller mönster skiftar när uppspelning av sången startar	Du har förmodligen spelat in taktarts- och mönsterbyte i kompspårén. Se sidan 62.
Bulkdata tas inte emot	Är QY20:s Device Number satt till samma kanal som den sändande enheten? Se sidan 161.
	Är det Song Play- eller Pattern Play-skärmen som visas? Se sidan 164.
	Vid mottagning av en bulkdumpning med en enskild sång eller ett enskilt mönster — är vald sång eller mönster i QY20 tomt och därmed tillgängligt för mottagning av data?
	Bulkdata kan inte tas emot under uppspelning av sånger eller mönster.

Fel uppstår alltid emellanåt, och när något inte är som det skall visar QY20 vanligtvis ett felmeddelande som indikerar vilken typ av fel det rör sig om. Med ledning av nedanstående felmeddelanden kan du enkelt och snabbt rätta till problemen och återgå till normala operationer.

Illegal Input

Detta felmeddelande visas om du försöker mata in ett värde som ligger utom tillåtet omfång, eller om värdet av någon annan anledning inte är acceptabelt i aktuell situation.

Memory Full

QY20:s minne är fullt eller nästan fullt varför angiven operation inte kan verkställas. Radera oönskade sång- och/eller mönsterdata för att friställa erforderligt minne.

Battery Low

Batterispänningen ligger under den nivå som erfordras för att QY20 skall fungera korrekt. Ljudet kan också bli distorderat när detta meddelande visas. Ersätt de gamla batterierna med en komplett, färskt uppsättning så snart som möjligt. Data i internminnet bibehålls under det att batterierna byts.

Backup Batt. Low

Detta meddelande visas vid strömpåslag om spänningen i QY20:s backupbatteri är för låg för att hålla kvar data i internminnet.

Now Working

Detta meddelande kan visas om ett datafel upptäcks när QY20 slås på. Meddelandet "Now Working" indikerar att defekta data "repareras" av QY20. Vänta bara några sekunder tills meddelandet försvinner.

Preset Pattern

Eftersom Preset-mönster inte kan ändras på något sätt, visas detta meddelande om du under det att ett Preset-mönster är valt försöker göra en minnesförändrande operation.

Repeat Exist

Detta meddelande visas om du med hjälp av sångjobbet Copy Measure försöker kopiera ett ackordavsnitt med en eller flera repriser inlagda i kompspårerna. Radera då alla repriser i Step Record Mode och verkställ sedan Copy Measure-jobbet som vanligt.

MIDI Data

QY20 har upptäckt ett fel i mottagna MIDI-data. Kolla alla relevanta inställningar och gör ett nytt försök att ta emot data.

Check Sum

QY20 har upptäckt ett fel i en mottagen bulkdumpning. Kolla alla relevanta inställningar och gör ett nytt försök att ta emot data.

Buffer Full

QY20 har tagit emot för stor datamängd på en gång. Reducera mängden data som sänds till QY20.

Illegal Data

QY20 har tagit emot en bulkdumpning med data som den inte förstår. Se till att alla bulkdata som sänds till QY20 stämmer med QY20:s MIDI-specifikation.

Device# Off

Bulkdata har inte kunnat sändas eller tas emot för att parametern Device Number i QY20 är satt till "Off". Sätt ett giltigt Device Number innan försök att sända eller ta emot bulkdata görs.

Device# Mismatch

Bulkdata har inte kunnat tas emot för att parametern Device Number i QY20 inte varit satt till samma kanal som datasändningen. Sätt QY20:s Device Number till ett korrekt värde (eller till "All") och gör ett nytt försök att ta emot data.

Now Running

En bulkdumpning har tagits emot under uppspelning av en sång eller ett mönster (vilket innebär att mottagna data går förlorade). Stoppa uppspelningen och gör ett nytt försök att ta emot data.

Data Exist

QY20 har tagit emot en bulkdumpning med en enskild sång eller ett enskilt mönster samtidigt som för tillfället vald sång eller mönster redan har innehållit data, vilket fått till följd att mottagna data inte laddats in i minnet. Se till att en tom sång eller mönster väljs innan försök görs att ta emot denna typ av data.

Bulk Ignored

Bulkdata har sänts till QY20 under det att QY20 varit satt till en Mode där mottagning av bulkdata inte är möjlig. QY20 kan bara ta emot bulkdata när någon av skärmarna Song eller Pattern Play visas.

Tekniska data

Sequencer

<i>Antal spår</i>	8 sångspår: (TR1-TR4, komp x 4) 4 mönsterspår: (C1, C2, Ba, Dr)
<i>Record Modes</i>	Realtime, Step
<i>Datakapacitet</i>	Cirka 28.000 toner 20 sånger 100 User-mönster
<i>Preset-mönster</i>	600 (100 x 6 sektioner: Intro, Normal, Variation, Fill 1, Fill 2, Ending)
<i>Preset-ackord</i>	25 ackordtyper
<i>Upplösning</i>	96 klockpulser per fjärdedel
<i>Polyfoni</i>	32 toner

Ljudgenerator

<i>Typ</i>	AWM (Advanced Wave Memory)
<i>Max röstantal</i>	28 toner
<i>Multitimbralitet</i>	16 stämmor (dynamisk allokering)
<i>Preset Voices</i>	100 stämda Voices 100 trum-Voices (8 trumset)
<i>Datavisning</i>	128 x 64 punkters grafisk skärm med flytande kristall
<i>Utgång</i>	LINE OUT (minitelejack, stereo) PHONES (minitelejack, stereo) DC IN MIDI IN MIDI OUT
<i>Strömförsörjning</i>	6 x 1.5V alkaliska batterier, AA-storlek (SUM-3 eller R6P). Batterieliminators PA-3, PA-4 eller PA-40 (extra tillbehör).
<i>Dimensioner</i>	188 x 37 x 104 mm (B x H x D)
<i>Vikt</i>	Cirka 400 gram utan batterier

Tekniska data kan komma att ändras utan föregående notis

Sakregister

A

ABC Zone	165
ABC-expander, QY20 som	170
ABC-systemet, ackordtabell för	179
Ackord, byte av	47
Ackord, radering av	68
Ackord, stegvis inspelning av	67
Ackordskärmen	69
Ackordsymbol	47
Ackordtyper	49
Ackordväxlingar, Step Record Mode	66

B

Backupbatteri	5
Baston i ackord	67
Batterieliminatör	18
Batterier, bruk av	16
Bulkdumpning via MIDI	163

C

Change Edit	143
Chd-spår (Chord)	57
Clear Pattern	105
Clear Song	137
Clear Track, mönster	104
Clear Track, sång	136
CONTRAST-kontroll	26

Copy Measure	125
Copy Pattern	98
Create Measure	126
CURSOR-knappar	27

D

Data Entry LSB & MSB, händelser, Insert Edit	153
Datafönster	26
DC IN-uttag	20
Delete Measure	128
Demo, uppspelning av	34

E

Edit Mode, aktivering av	140
Edit Mode, navigering i	142
ENTER-knapp	30
Erase Measure	129
Expression-händelser, Insert Edit	152

F

Felmeddelanden	183
Felsökning	181
Funktionsknappar	29
Funktionsknappar, Step Record Mode	92, 120

G

Gate Time	90, 118
Gate Time-data, Edit Mode	144

General MIDI Mode	162, 169
-------------------------	----------

Grundstämning, se *Master Tune*

H

Händelselista, Insert Edit	147
----------------------------------	-----

I

Ikoner	6
--------------	---

Initialisering, se *Memory Initialize*

Inspelningstempo	81
------------------------	----

Inräkning	55
-----------------	----

Insert Edit	146
-------------------	-----

J

Jobb, Pattern Mode	96
--------------------------	----

Jobb, Song Mode	122
-----------------------	-----

K

Klockpuls	92
-----------------	----

Kompspår, realtidsinspelning av	52
---------------------------------------	----

Kompspår, stegvis inspelning av	59
---------------------------------------	----

Kompspår, beskrivning av	10
--------------------------------	----

Kontrast i datafönstret, justering av	26
---	----

Kvantisering i mönster	99
------------------------------	----

Kvantisering i sånger	127
-----------------------------	-----

L

LINE OUT-uttag	20
----------------------	----

Ljudanslutningar	21
------------------------	----

Ljudgenerator, QY20 som	168
-------------------------------	-----

M

Markörknappar	27
---------------------	----

Master Tune, parameter	161
------------------------------	-----

MDF2 MIDI Data Filer	163
----------------------------	-----

Measure, se *Takt*

Memory Initialize	166
-------------------------	-----

MENU-knapp	29
------------------	----

Metronome, parameter	161
----------------------------	-----

MIDI Control, parameter	160
-------------------------------	-----

MIDI Device Number, parameter	161
-------------------------------------	-----

MIDI Sync Mode, parameter	160
---------------------------------	-----

MIDI-anslutningar	20, 22
-------------------------	--------

MIDI-kanaler i förhållande till QY20:s spår	22
---	----

Mikroklaviatur	31
----------------------	----

Mikroklaviatur, inmatning av ackord	48
---	----

Mikroklaviatur, val av variationer	45
--	----

Minne, skärm för visning av kvarvarande minne	114
---	-----

Mix Track	124
-----------------	-----

Mode-diagram, översikt av QY20:s funktionsgrupper ...	8
---	---

MODE-knapp	26
------------------	----

Modify Gate Time, mönster	102
---------------------------------	-----

Modify Gate Time, sånger	134
--------------------------------	-----

Modify Velocity, mönster	101
--------------------------------	-----

Modify Velocity, sånger	133
-------------------------------	-----

Modulationshändelser, Insert Edit	151
---	-----

Move Clock	131
Mute-knappar (grafiska, i datafönstret)	38
Mönster, se även <i>Pattern</i>	
Mönster, fristående från ABC-systemet	95
Mönster, inspelning i Realtime Record Mode	78
Mönster, inspelning i Step Record Mode	86
Mönster, val av spår och Voice	81, 88
Mönsterlängd	81, 88
Mönsternummer, val av	43
Mönsternummer, Step Record Mode	64
Mönsterväl	78
Mönstervariationer, ("sektioner")	44
Mönsterändringar i Step Record Mode	62
Mönsterändringar, radering av	65

N	
Notarea	91, 119
Note, se <i>Ton</i>	

O	
Oktavknappar	32

P	
Pan-händelser, Insert Edit	151
Panpotar	39
Pat-spåret	55
Pattern, se även <i>Mönster</i>	
Pattern Mode, beskrivning av	11

Pattern Mode, uppspelning i	94
Pattern Name	103
PHONES-uttag	20
Pitch Bend-händelser, Insert Edit	150
POWER-omkopplare	26
Preset-mönster, komplett lista	178
Program Change-händelser, Insert Edit	149
Pgc Mode (Program Change Table), parameter	162

Q

Quantize, se *Kvantisering*

R

Radering av fel vid inspelning av mönster	84
Radering av händelser	145
Registered Parameter Number, se <i>RPN</i>	
Reglar (grafiska, i datafönstret)	40
Remove Event	132
Repriser, radering av	71
Repriser, Step Record Mode	70
RPN LSB- & MSB, händelser, Insert Edit	154

S

Sektion	64
Sequencer, val av inspelningsspår	111
Sequencerknappar	30
Sequencerspår, beskrivning av	10
Sequencerspår, inspelning i Realtime Record Mode	109

Sequencerspår, inspelning i Step Record Mode	115
Skötselråd	4
Song Mode, beskrivning av	9
Song Name	135
Spår, tystande av	51
Strömförsörjning	4, 16
Sustain-händelser, Insert Edit	150
Synkoperade ackord	68
Systemparametrar	160
Sångval	42

T

Takt/Taktslag/Klockpuls, skärm	92, 120
Taktart	64, 81, 88
Taktnummer	43
Taktslag-Klockpuls, data i Edit Mode	143
Tekniska data	185
Tempo, parameter	46, 111
Tempoändringar, radering av	74
Tempoändringar, Step Record Mode	72
Tom sång	42
Tomt mönster	78
Tonhändelser, Insert Edit	149
Tonhöjdsdata, Edit Mode	144
Tonparametrar	90, 118
Transpose, parameter	111
Transpose-jobb, mönster	100

Transpose-jobb, sånger	130
Trumset, komplett lista	174
Trumsetsinstrument, visning av	85
Trummaskin, QY20 som	75

U

Uppspelning, starta	43
Uppspelning, stoppa	46
Utility Mode, aktivering av	158

V

Velocity	90, 118
Velocity-data, Edit Mode	144
Voice Mode, beskrivning av	9
Voice Mode, skärm	36
Voice-val	37
Voices, komplett lista, Normal Mode	172
Voices, komplett lista, GM Mode	173
Voices, utläggning av	38, 108
Volume-händelser, Insert Edit	152
VOLUME-regel	33

-1/NO och +1/YES, knappar	28
---------------------------------	----

Översättning, bearbetning och grafisk form:
Johannes Leyman

Produktion:
Click Track Music AB

(P) 1993 Yamaha Corporation

För mer information, kontakta:
Yamaha Scandinavia AB
Box 30053
400 43 Göteborg

YAMAHA