

YAMAHA



Digital synthesizer

SNABBGUIDE

Förord

Denna svenska snabbguide är tänkt som ett komplement till den engelska originalmanualen, och meningen med den är att du skall komma igång snabbare med din V-50. Guiden innehåller de vanligaste momenten, samt lite tips om hur du kan arbeta med V-50. Den är uppdelad i tre huvudavsnitt som behandlar synthesizern, trummaskinen samt sequencern, i nämnd ordning. Syntavsnittet behandlar också den inbyggda effektprocessorn, och sequenceravsnittet även grundläggande funktioner beträffande Performance-inställningar. Varje avsnitt är i sin tur uppdelad i två svårighetsnivåer. Den första nivån ger dig ett grepp om hur just den enheten i V-50 fungerar, och den andra dyker ner lite djupare i fakta och speciella kommandon.

Lycka till med din V-50!

Per Malmstedt

Innehåll

Synthesizern

Så här väljer du enskilda ljud	1
Så här lägger du på en effekt på ett ljud	1
Så här ändrar du värden och inställningar	1
Ett praktiskt exempel	2
Så här ändrar du ljudets karaktär	2
Så här jämför du med originalljudet	3
Så här sparar du ett ljud till internminnet	3

Trummaskinen

Så här lägger du en effekt på trummorna	4
Så här spelar du upp ett mönster	5
Så här programmerar du ett mönster	5
Volym, panorering, utläggning och effektval	7
Så här fogar du ihop mönster till en hel låt	7
Så här ändrar du ett mönster i en sång	9
Så här kör du mönster om och om igen	9

Sequencern

Performance-minnet och sequencern	10
Initialisering av ett Performance-minne	10
Kalla upp ett ljud och tilldela det röster	11
Dubblering av ljud i Performance-minnet	11
Så här byter du MIDI-kanal på klaviaturen	12
Val av effekt för Performance-minnet	12
Leta upp en ny, tom sång	12
Så här raderar du en sång i sequencern	12
Starta inspelningen	13
Vad är kvantisering, och hur går det till?	13
Spela in de övriga spåren	14
Flera stämmor med samma ljud	14
Mixa två spår till ett	15
Så här raderar du ett spår i sequencern	15

Diskettstationen

Formatering av en diskett	16
Så här sparar du data till diskett	16
Så här laddar du in data från diskett	17

Synthesizern

Synten i V-50 kan användas på två sätt. Antingen spelar du på ett av de 100 förprogrammerade eller 100 programmerbara, enskilda ljuden, som i V-50 kallas *Voices*, eller så sammanställer du flera sådana Voices till något som kallas en Performance-inställning. Låt oss börja med att lyssna på ett par av de färdiga ljuden.

Så här väljer du enskilda ljud

Du väljer ett enskilt ljud genom att trycka på knappen **SINGLE**, och du kan då bestämma vilket minne du vill hämta ljudet ifrån. Det finns tre olika minnen, varav det minne som är märkt **CARD** kräver ett speciellt minneskort, MCD32, som du kan skaffa via din musikhandlare. Varje minne innehåller 100 olika ljud. Om du vill spela på ett ljud i Preset-minnet trycker du på minnesknappen märkt **PRESET**, och väljer sedan ljud genom att med sifferknapparna ange ett värde mellan 0 och 99. Du kan också byta till nästa eller föregående minnesplats genom att trycka på **-1** eller **+1**. Prova ett par olika ljud innan vi fortsätter.

Så här lägger du på en effekt på ett ljud

Eftersom du har tillgång till en effektprocessor i V-50, kan det kanske vara kul att prova den nu. De flesta färdiga ljuden i V-50 använder sig av någon sorts effekt, men du kan ändra på detta för att på så sätt få ljudet att stämma överens med din smak. När du valt det ljud som du vill ändra trycker du på **EFFECT**.

Så här ändrar du värden och inställningar

När du har tryckt på **EFFECT** kan du välja vilken sorts effekt du vill ha med hjälp av **-1** och **+1**, och eventuellt också ändra värdena på effekten. När du har kallat upp en funktion – som i det här fallet Effect – kan du få upp de olika alternativen genom att trycka flera gånger på samma funktionsknapp. Om du till exempel trycker på **EFFECT** upprepade gånger kommer fönstret att visa de olika parametrar du kan ändra på. Om du får upp flera parametrar än en i fönstret (vilket du oftast får), så kan du välja vilken som skall ändras genom att trycka på den knapp som sitter precis under det du vill ändra. Dessa knappar omedelbart under datafönstret kallas *softkeys* just därför att de är "mjuka" – de skiftar funktion beroende på vad texten i fönstret säger. Du kan sedan ange valfritt värde på olika sätt. Ibland är det enklast att ange värdet genom att mata in det med sifferknapparna, ibland genom att mata in det med hjälp av **DATA ENTRY**-regeln till vänster på frontpanelen. Ett tredje sätt är att använda **-1/NO** och **+1/YES**.

Ett praktiskt exempel

Jag skall nu förklara hur du ändrar effektinställningen för ett ljud.

Börja med att välja ljud nummer 45 från Preset-minnet. Om du har gjort rätt skall det stå "P45 PEGvoice" till vänster i datafönstret. Mitt på den övre raden bör du se "EFCT=RevHall: 63", vilket betyder att just det här ljudet använder en effekt som heter RevHall med en styrka av 63 (på en skala mellan 0 och 100).

Tryck på knappen **EFFECT**. Du ser nu denna information igen, men utskriven i sin helhet, dvs utan förkortningar. Du ser också en liten dubbelriktad pil i fönstrets övre högra hörn, vilket markerar att **DATA ENTRY**-regeln kan användas här. Använd den för att ta fram en effekt som heter "5:DELAY L/R". Denna effekt används för att lägga på långa ekon, typ gammaldags bandekon. Du kan ändra volymen på effekten genom att trycka på knappen under "Balance" och prova olika volyminställningar med **DATA ENTRY** eller **-1/+1**. Tänk bara på, att om du anger en volym som ligger högre än 50%, så kommer volymen från själva direktljudet att bli svagare och svagare ju högre värdet är. Om du anger ett värde på 100% kommer du bara att höra ekot, inget direktljud alls. Ställ tillbaks volymen på runt 60%, och tryck två gånger till på **EFFECT**. Du kommer nu att se tre olika alternativ i fönstret, varav det första, "Lch Dly", bestämmer längden på ekots fördröjning i vänster kanal. Prova olika tider med **DATA ENTRY**-regeln. Tryck sedan på knappen under "FB Gain" (Feedback Gain), och prova olika värden där. Denna parameter bestämmer hur många repetitioner ekot skall göra innan det försvinner helt. Om du anger ett för högt värde kommer V-50 att stå och eka i evighet. Ett värde av 50% brukar fungera bra för sololjud.

Så här ändrar du ljudets karaktär

Det är mycket lätt att ändra ljudets egen karaktär eftersom V-50 är utrustad med någonting som kallas *Quick Edit*. Med denna funktion ändrar du de vanligaste parametrarna på ett enkelt sätt.

Om du trycker på **QUICK EDIT** kommer det första alternativet att bli **ATTACK**, dvs ljudets attack. Prova att ändra attacktiden med hjälp av **DATA ENTRY**, och lägg märke till att alla fyra operatörerna ändras samtidigt. Drar du regeln nedåt minskar värdet, och attacktiden förlängs. Drar du den uppåt förkortas attacktiden. Ställ in en rätt långsam attack med OP1 satt till 5. Tryck en gång till på **QUICK EDIT**. Du får då fram en parameter som heter "RELEASES". Denna parameter bestämmer hur länge ljudet skall klinga efter det att du har släppt tangenten. Prova olika värden på samma sätt som förut, men ställ sedan tillbaks värdet till OP1=5.

Nästa tryck på **QUICK EDIT** låter dig ställa in ljudets volym. Lämna denna parameter som den är, dvs med OP1 satt till 99.

Sista tryck på **QUICK EDIT** låter dig ställa in ljudets briljans – **BRIL** (Brilliance). Denna parameter bestämmer ljudets klangfärg, vilket är det samma som dess övertonshalt. Prova olika värden, men tänk bara på att du inte hör en ändring förrän du tar en ny ton eller ett nytt ackord! När du provat färdigt ställer du **BRIL** med OP2 satt till 49.

Så här jämför du med originalljudet

Du kan alltid jämföra en ny version av ett ljud med den gamla genom att trycka på knappen **COMPARE**. I det här fallet märker du säkert att det nya ljudet är betydligt mjukare! När det är originalljudet som hörs blinkar lampan bredvid knappen **SINGLE**.

Så här sparar du ett ljud till internminnet

Eftersom Preset-minnet inte kan ändras, finns det ytterligare ett minne där du kan lagra nyproducerade ljud – *internminnet* – och det kan programmeras om hur många gånger som helst. Innehållet i internminnet försvinner inte när du slår av strömmen, det backas upp av ett litet batteri som varar cirka 5 år. Så här sparar du dina egna ljud:

1. Tryck på **SINGLE** (det lilla "p"et i datafönstrets övre vänstra hörn indikerar att ljudet har blivit ändrat).
2. Tryck in **STORE**-knappen och håll den intryckt.
3. Om minnesskyddet skulle vara påslaget (texten "Memory Protected!" blinkar) kan du stänga av det temporärt genom att trycka på knappen under "prot off" i fönstret. Minnesskyddet slås på igen så fort denna operation är slutförd.
4. Välj med sifferknapparna en internminnesplats mellan 00 och 99.
5. Släpp **STORE**-knappen varvid frågan "OK?" blinkar i fönstret
6. Bekräfta genom att trycka på **YES**.

Om du nu trycker på **SINGLE** kommer V-50 att automatiskt välja ditt nya ljud. Du behöver inte oroa dig för att du skulle ha förstört något ljud som låg på den minnesplats du valde – ljuden i internminnet är än så länge bara kopior av motsvarande ljud i Preset-minnet. Om du däremot har sparat en massa egna ljud redan, eller om du har köpt din V-50 begagnad, bör du först se till att backa upp internminnet på diskett (se sidan 16) innan du börjar härja.

Trummaskinen

Vi skall nu gå in på nästa enhet i V-50, som är trummaskinen. V-50s trummaskin består av 61 PCM-samplade trumljud. Dessa trumljud är spridda över hela klaviaturen på så sätt att varje tangent har tilldelats sitt eget ljud.

Om du trycker på knappen **RHYTHM** kommer datafönstret att skifta till att se ut som en trummaskins datafönster. Tittar du närmare i fönstret ser du att du längst till höger kan välja vad klaviaturen – KBD – skall ha för funktion. Om det står "SYN" nedanför, skall du ändra detta till "RHY" genom att trycka på knappen under, och därefter på **-1**. På detta sätt kan du välja om klaviaturen skall vara kopplad till synten ("SYN") eller till trummaskinen ("RHY"). Om du nu spelar på olika tangenter kommer du att höra en rad olika trum- och percussionljud. Jag rekommenderar dig att spendera en stund på att lära dig var de olika ljuden befinner sig på klaviaturen för att du senare skall kunna jobba snabbare.

När du har lärt dig trumljudens platser på klaviaturen (vilka du i och för sig kan ändra om du vill, men då får du titta i originalmanualen), så vet du att du kan välja mellan ett flertal olika bastrummor, virveltrummor mm – detta för att du skall kunna hitta ett trumset som passar din smak. Personligen tycker jag att bastrumman på tangent D#1 och virveltrumman på tangent C5 är grymma!

Så här lägger du en effekt på trummorna

Du kan välja om du vill ha den effekt du valde i Performance-minnet även på dina trumljud genom att trycka på knappen **JOB**, knappen under "Inst", samt därefter på knappen under "Efct". Det finns tre olika alternativ som du kan hoppa mellan genom att trycka på **-1** och **+1**. Dessa tre alternativ är:

- off** Effekten används inte alls för trummorna.
- on** Allt trumljud skickas **endast** via effekten
- mix** Trummornas ljud blandas med effekten, vilket innebär att stereobilden bibehålls och att mängden effekt kan balanseras på samma sätt som i syntljuden. Mixläget är ofta att föredra om man överhuvud taget skall ha någon effekt på trummorna. Välj därför "mix" tills vidare.

Detta innebär också att man, när man väljer effekt i Performance-minnet, måste ta hänsyn till att effekten skall passa även trummorna. Det kommer t ex att bli väldigt rörigt om du har valt att använda ett eko med många repetitioner, och lägger den effekten på trummorna. Det **kan** ju i och för sig bli vansinnigt bra också!

Du byter effekt genom att, enligt tidigare beskrivning, trycka på **EFFECT** efter att först ha valt Performance-inställning. Välj till exempel "9:Gate Reverb", som passar mycket bra till trummor, och tryck sedan på **RHYTHM** igen. Nu har du Gatereverb på trummorna, så låt oss därför börja jobba med ett trumriff!

Så här spelar du upp ett mönster

Ett trumriff på 1 till 4 takter kallas ett *Pattern* – ett *mönster*. V-50 har 100 förprogrammerade mönster och 100 programmerbara mönsterminnen. Du kan ha ytterligare 100 mönster på ett minneskort, om du har ett sådant. Du skall först se till att du verkligen är i status Pattern, vilket markeras med att det står "PTN PLAY" i datafönstrets övre vänstra hörn. Om inte, dvs om det står "SONG PLAY", trycker du en gång på knappen under "to PTN".

Du kan prova de förprogrammerade mönsterminnena genom att trycka på **PRESET** och välja ett mönsternummer mellan 00-99. Tryck på **PLAY**-knappen (den med en högerriktad pil), så startar V-50. Du kan nu byta till vilket mönster som helst genom att mata in mönstrets nummer med sifferknapparna, eller med **-1** och **+1**. Lyssna på ett par olika mönster innan vi fortsätter.

Så här programmerar du ett mönster

Nästa steg blir att vi programmerar ett eget mönster. Stoppa trummaskinen genom att trycka på **STOP** (fyrkant), om du inte redan har gjort det. Välj mönster nummer 99 i internminnet (INT 99). Detta mönster är med största sannolikhet tomt, vilket du kan se genom att det **inte** står ett litet "w" efter mönsternumret – ett mönster som innehåller någonting har just ett litet "w" direkt efter numret. Om så skulle vara fallet trycker du på **JOB** och knappen under "Clr" i fönstret. Vidare trycker du på knappen under "Pattern" och knappen under "GO". Svara ja på frågan "Are you sure?" genom att trycka på **YES**, varvid detta lilla "w" försvinner.

Om du nu trycker på **RECORD** (rund prick) är V-50 beredd att spela in. Fönstret visar nu sju olika funktioner:

P.REC Denna första funktion bestämmer på vilket sätt inspelningen skall göras. Du kan välja mellan *Real*, vilket står för realtidsinspelning, och *Step*, vilket står för stegvis inspelning. Vi skall koncentrera oss på realtidsinspelning, vilket innebär att man spelar efter en metronom (ett s k *click*). Om det inte står "Real" längst till vänster ändrar du till detta med **-1**.

PTN	Nästa funktion bestämmer vilket mönster som skall spelas in. Där står det redan I99, så det behöver inte ändras.
Time	Här bestämmer du taktarten. Jag föreslår 4/4. Vill du använda en annan taktart trycker du på knappen under "Time" och väljer med -1 och +1 .
Bar	Denna funktion bestämmer mönstrets längd i antal takter. Du kan välja mellan 1 och 4 takter. Välj 1.
Tempo	Här bestämmer du tempot, vilket normalt är satt till 120 BPM (Beats Per Minute, slag per minut). Du kan ställa in tempot mellan 30 och 240 BPM.
Qntz	Den näst sista funktionen är <i>Qntz</i> , vilket står för kvantisering. Denna funktion gör att du kan bestämma hur exakt V-50 skall vara när den läser in det du spelar på klaviaturen. Om du väljer 1/16 så kommer alla toner du spelar att justeras till närmaste exakta sextondel. Detta är mycket användbart, eftersom trummor helst skall vara "tajta" medan man oftast spelar mer eller mindre "otajt". Välj här lämpligt kvantiseringsvärde med tanke på det du vill spela in. Observera att kvantisering verkställs direkt – du kan alltså inte ta bort den i efterhand!
Exit	Med denna sista funktion lämnar du detta fönster.

När du är nöjd med dina val behöver du bara trycka på **START** för att börja spela in. Du kan hålla på och spela in hur länge som helst, för V-50 låter bara mönsterminnet "snurra runt" tills du trycker på **STOP**. Om du spelar fel kan du ta bort felspelade slag genom att hålla knappen **LETTER ERASE** intryckt samtidigt som du trycker på den eller de tangenter du spelade fel på. Du kan också ändra kvantisering när som helst. Om du vill stoppa för att leta upp ett ljud, eller om du vill stoppa av någon annan anledning, trycker du bara på **STOP**. När du sedan vill återuppta inspelningen trycker du på **RECORD** och **START** precis som förut. Ett mönster kan i princip innehålla hur många slag som helst, men du kan aldrig spela med mer än 8 olika trumljud på samma gång.

Så här kopierar du ett mönster

Om du har gjort ett mönster som innehåller ett bra riff, och du skulle vilja göra ett annat mönster med samma riff, men med t ex en cymbal på första slaget, behöver du inte göra om hela riffet. Tryck istället på **JOB** och knappen under "Copy". Du kan nu kopiera mönstret till ett annat mönsternummer genom att trycka på

knappen under "ptnI**" längst till höger och ange destinationen, dvs det mönsternummer där kopian skall hamna. Du kan också ange ett andra mönster som skall kopieras in efter det första, bara de tillsammans inte överstiger fyra takter. Du matar i så fall in detta mönsternummer i "ptn****"(efter "+"-tecknet).

Volym, panorering, utläggning och effektval

Om du trycker på **JOB** och knappen under "Inst" kan du bestämma hur varje ljud skall låta. Du börjar med att trycka på den tangent vars ljud du vill ändra, och du kan sedan ändra volym på det ljudet, samt bestämma var i stereobilden det skall vara placerat, vilket du gör under "Pan".

Du kan också bestämma på vilken tangent ljudet skall ligga. Jag rekommenderar dig att inte ändra på den befintliga inställningen om du inte vet **exakt** vad du gör. Det kan nämligen lätt bli en otrolig oordning mellan ljuden och tangenterna, och Gud hjälpe dig om du skall få ordning på detta utan att först ha lärt dig bemästra V-50 totalt!

Du kan också bestämma den totala volymen för hela trumsektionen under "R.Vol". Den sista funktionen slutligen, är effektvalet, vilket vi redan har gått igenom.

Så här fogar du ihop mönster till en hel låt

Nästa steg i trumprogrammeringen är att binda ihop flera mönstren i en följd så att den rytmiska strukturen stämmer med den låt du håller på att skapa. Man vill ju till exempel att pukor och cymbaler skall komma in på rätt ställen, och så vidare. Till detta använder vi ett minne som kallas *sångminnet*. Det finns plats för 8 sånger i V-50, och varje sång kan bestå av en mängd olika mönster, sorterade i önskad ordning. Du kommer till status för sångprogrammering genom att trycka på **RHYTHM**, och därefter på knappen under "toSONG" i fönstret. Du får då upp följande fem nya funktioner i fönstret:

- | | |
|-------------|---|
| Song | Här bestämmer du vilken av de åtta sångerna du skall arbeta med. Om det står "NewSong" under "Song" innebär det att detta är en ny, "oanvänd" sång. |
| Meas | Här ser du vilken takt du befinner dig i för tillfället. Det står med stor sannolikhet "001", eftersom vi inte har börjat arbeta än. |
| Part | Betyder del, och visar helt enkelt vilket mönster i ordningen du spelar upp för tillfället. Även Part bör stå på "001" just nu. |

- Tempo** Visar gällande tempo. Detta kan du givetvis ändra om du vill.
- KBD** Fungerar på samma sätt som förut, dvs bestämmer om klaviaturen skall styra synten ("SYN") eller trummaskinen ("RHY").

OBSERVERA!

Om du just har startat V-50, och inte har laddat in demoprogrammet eller någon annan information, kommer alla åtta sångerna att vara tomma därför att

trummaskinen tappat minnet när du slår av strömmen !!!

Man måste alltså spara sina trumriff och sånger på ett minneskort (CARD), eller – som vi snart kommer att göra – på diskett! Själv lyckades jag radera ungefär sju timmars programmering genom att inte spara minnet innan jag stängde av V-50. Detta hände i och för sig under min första bekantskap med V-50, då jag arbetade utan manual. Glöm med andra ord aldrig att spara det du är nöjd med på minneskort eller diskett!

Om du nu trycker på **JOB** kommer du att få upp åtta olika funktioner i fönstret. Vi skall koncentrera oss på ett par av dessa.

Tryck på knappen under "Edit". Du får nu upp ett fönster som består av sångens nummer, fyra stycken pilar, en funktion som heter "JOB", samt texten "Part 001 = PTN ***". Detta är vad du skall arbeta med för att göra din första sång. Vad du nu skall göra är ju att binda ihop flera mönster så att de spelas upp efter varandra i den ordning du önskar. Varje steg i ordningsföljden kallas *Part*, och PTN är förstås en förkortning av Pattern, dvs mönster. Eftersom vi för tillfället står i den första delen kan vi nu ange vilket mönster som sången skall börja med.

Tryck till exempel på **PRESET** och sedan på siffrorna 3 och 0, vilket blir 30. Du ser nu att den första delen innehåller PTN P30 ("w" markerar, som du säkert minns, att mönstret inte är tomt). Tryck därefter på högerpilen under "Part". Välj till exempel P31. Fortsätt sedan att lägga in olika mönster i den ordning du önskar. Du kan fritt blanda färdiga mönster (hämtade från PRESET) med dina egna mönster (som du har liggande i INT).

När du har matat in önskat antal mönster, trycker du på knappen under "JOB" för att sedan välja "Name" i den meny som kommer upp då. Döp denna sång till något lämpligt, och tryck därefter på **RHYTHM**. Tryck på **PLAY**, så spelar V-50 upp dina mönster i vald ordning.

Så här ändrar du ett mönster i en sång

Du kan enkelt gå in och ändra mönster i en sång genom att trycka på **JOB** och knappen under "Edit". Sedan är det bara att med pilknapparna leta upp den del du vill ändra och mata in det nya numret i stället.

Så här kör du mönster om och om igen

Det är vanligt att man vill köra ett trumriff på exempelvis 16 takter om och om igen för att öva in ett speciellt parti. Detta låter sig göras mycket enkelt, eftersom sångminnet har sådana funktioner. Vi förutsätter att du matade in mer än fyra olika delar i momentet här ovan. Vi skall nu *loopa* dessa. Tryck på **JOB** och på knappen under "Edit". Tryck därefter på knappen under "JOB", och välj "Ins". V-50 frågar då "Insert Part ?". Svara ja med **YES**. Part 001 kommer nu att bestå av en nyinsatt, tom takt. Tryck sedan på högerpilen under "PTN ***". Texten skiftar då till tecknet för att påbörja en repris. Ändra del med högerpilen under "Part" tills "Part 006" kommer fram. Gör nu som ovan, men tryck två gånger på höger pil under "PTN ***", och ange därefter med siffor hur många gånger du vill att de första fyra delarna, som nu ligger på del 2-5, skall repeteras. Om du anger 99 kommer dessa takter att repeteras 100 gånger, eftersom de först spelas upp en gång innan sången kommer till starttecknet för reprisen! Bekräfta med **YES**, och lämna med "EXIT".

Lyssna nu genom att trycka på **RHYTHM** och starta uppspelning med **PLAY**. Lägg märke till att "Meas" ökar hela tiden under det att "Part" cirkulerar mellan 2 och 5.

.

Du har nu tagit dig igenom de viktigaste funktionerna i V-50s trummaskin. Det finns naturligtvis en mängd andra funktioner också, men dessa får du läsa om i den engelska manualen.

Sequencern

En sequencer är en sorts "bandspelare utan band" som kan minnas vad du spelar, och där resultatet också kan redigeras i efterhand på ett sätt som du aldrig kan komma i närheten av med en vanlig bandspelare. Så här fungerar en sequencer i stora drag: Varje ton du tar efter det att du startat sequencerns motor, dvs dess klocka, lagras i ett minne. Vid uppspelningen hämtas data upp ur minnet, återigen styrt av klockan, men om du vill kan du göra en hel del förändringar som är omöjliga att göra med en bandspelare. De två mest påtagliga exemplen på detta är att du kan ändra tempot utan att tonhöjden ändras, och tvärtom. För en ändring av tempot behöver du bara speeda upp klockan – det är ju fortfarande samma toner som ligger i minnet – och om du vill transponera med bibehållet tempo är det bara att "flytta" tonerna (=tonnumren) ett par steg uppåt eller neråt. Har du spelat fel kan du korrigera det genom att byta ut de felsepelade tonerna mot rätta. Listan över vad som låter sig göras kan lätt bli hur lång som helst. Vi nöjer oss med detta för ögonblicket.

Performance-minnet och sequencern

För att du i V-50 skall kunna utnyttja sequencerns alla möjligheter måste du förbereda ett Performance-minne så att det består av flera olika ljud, separerade från varandra genom att de läggs på olika MIDI-kanaler. En MIDI-kanal kan du se som en fil på en motorväg – om ljudet ligger i första filen, dvs ställt för mottagning via kanal 1, måste klaviaturen också "åka i" den filen, dvs sända på samma kanal, för att den skall kunna få ljudet att reagera. Det finns sexton MIDI-kanaler, men sequencern i V-50 kan bara hålla reda på åtta av dessa i taget. Vilka bestämmer du själv, men det mest logiska och lättaste att komma ihåg är att använda kanal 1-8. I detta exempel skall du skapa ett Performance-minne som innehåller följande fyra ljud, utlagda på kanal 1-4:

Basgitar = kanal 1
Elpiano = kanal 2
Matta = kanal 3
Vibrafon = kanal 4

Initialisering av ett Performance-minne

För att förenkla tillvaron för dig finns det vissa färdiga normalinställningar. Dessa initialiserar ett Performance-minne så att det är förberett för att jobba ihop med sequencern. Du kan förstås ställa in alla värden på egen hand, men detta går garanterat snabbare!

Så här initialiserar du ett Performance-minne:

Tryck först på **PERFORMANCE** och därefter på **OTHERS**. Du får då till vänster i fönstret upp en funktion som heter "Init". Tryck på knappen under "Init". Nu ser du sju olika initialiseringar som alla passar bra till olika ändamål. Välj "SEQ4", och bekräfta valet med **YES**. Tryck på **PERFORMANCE** igen och sedan på **VOICE NUMBER**. Du ser nu att ljud nummer I00, I01, I02 och I03 är förvalda. Dessa skall du ersätta med ljud ur Preset-minnet. Byt till följande ljud:

I00	= P56 SynBass 2
I01	= P10 E.Piano 2A
I02	= P46 Ensemble 3
I03	= P15 Vibe

Du skall dessutom dubblera mattan Ensemble 3 genom att kalla upp ett nytt ljud och lägga det ovanpå.

Kalla upp ett ljud och tilldela det röster

Kalla upp ett nytt ljud genom att först trycka på knappen **NOTES**. De fyra första ljuden är satta till 0 toner. Detta kan verka konstigt, men förklaringen är enkel – V-50 kan själv bestämma hur många röster varje ljud skall få i varje ögonblick. V-50 delar alltså ut de 16 tillgängliga rösterna till de ljud som för tillfället behöver dem. Detta kallas för *Dynamic Voice Allocation* (DVA), och kan närmast översättas med *dynamisk tilldelning* (även kallat *dynamisk allokering*). Du kan givetvis kringgå detta och själv bestämma exakt hur många röster varje ljud skall få disponera, men du kommer att märka att DVA fungerar utmärkt! Du behöver med andra ord bara aktivera en röst, så sköter V-50 tilldelningen. Tryck på knappen under den femte rösten (off) och tryck därefter på **+1**. Gå sedan tillbaks genom att trycka på **VOICE NUMBER** och välj nummer P46 även för detta ljud.

Dubblering av ljud i Performance-minnet

Vad du nu skall göra är, att se till att tredje och femte ljudet arbetar som ett par. Börja med att se till att ljuden är satta till samma MIDI-kanal: Tryck på knappen **RECV CH** och ändra femte ljudet till MIDI-kanal 3, eftersom tredje ljudet är satt till den kanalen.

Du skall nu se till att dessa två ljud är en aning snedstämda i förhållande till varandra. Tryck på **INST DETUNE**, och ändra tredje ljudet till -2 samt femte ljudet till +2.

Det sista du skall göra är, att lägga ut de båda enskilda ljuden i detta dubblerade ljud på var sin utgång. Så här går det till: Tryck på **OUTPUT ASSIGN**. Ändra tredje ljudet till "L" (vänster utgång) och femte ljudet till "R" (höger utgång).

Så här byter du MIDI-kanal på klaviaturen

Prova nu de olika ljuden genom att trycka på knappen **MIDI**, samt på knappen under "ChInfo". Tryck sedan på knappen under "KbdTch" (Keyboard Transmit Channel), och välj vilken MIDI-kanal klaviaturen skall sända på. Genom att skifta mellan kanalerna 1-4 når du från klaviaturen de fyra olika instrumenten, dvs ljuden, i den Performance-kombination du just har skapat.

Val av effekt för Performance-minnet

Eftersom effekten kommer att vara gemensam för trummorna och synten bör du välja en effekt som passar båda. Hittar du ingen lämplig effekt kan du stänga av effekten för trummorna på det sätt som beskrevs i avsnittet om trummaskinen. Välj i annat fall en effekt som passar det du vill spela in. Genom att trycka på respektive knapp under fönstret kan du för varje enskilt ljud koppla effekten till och från ("on" eller "off"), och du skiftar mellan effektval och effekt till/från för de enskilda ljuden genom upprepade tryckningar på **EFFECT**. Du kan skifta mellan trummor och synt genom att trycka på **RHYTHM** respektive **PERFORMANCE**, och på det sättet komma fram till en bra balans mellan effekten och direktljudet.

Nu är det så äntligen dags att börja arbeta med sequencern!

Leta upp en ny, tom sång

Om du trycker på **SEQ** kommer fyra olika saker upp i fönstret: Först ser du att V-50 har valt sång nummer 1, "NewSong", som alltså inte innehåller någon information än. Om du skulle ha någonting i sequencern redan bör du stega igenom sångnumren med **+1** tills namnet "NewSong" syns. V-50 kan ha upp till 8 sånger i sitt sequencerminne. Om du har en sång som du inte vill behålla kan du radera hela sången med ett enda kommando. Det går till på följande sätt.

Så här raderar du en sång i sequencern

Tryck på **JOB** och knappen under "Song" i fönstret. Du ser nu en funktion som heter "Song Clear". Välj detta, och svara med att trycka på **YES** på frågan "Are you sure?". När du därefter trycker på **SEQ** igen kan du vara säker på att denna sång är tom.

Starta inspelningen

Om du nu trycker på **RECORD** får du upp fem olika funktioner – "Mode", "Voice", "Time", "Meas" och "Tempo". De två första behöver du inte bry dig om just nu, men den tredje, "Time", bestämmer taktarten. 4/4 är väl det vanligaste, men om du vill ändra på detta måste du göra det innan du börjar spela in. Den fjärde funktionen, "Meas", talar om att vi befinner oss i takt "001", vilket är logiskt eftersom sången är tom. Den femte funktionen, "Tempo", anger i vilket tempo inspelningen kommer att ske. Du kan ange vilket tempo du vill inom området 30-240 BPM.

Du ser också att lampan bredvid **TR1**-knappen lyser röd. Om du spelar på klaviaturen hör du att den är kopplad till basen. Detta sker automatiskt eftersom vi lade ljuden på MIDI-kanal 1-4.

Anm: Hör du inget när du spelar måste du kolla hur sequencerns "SETUP" ser ut. Detta gör du på följande vis:
Tryck på **JOB** och knappen under "Setup". Se till att "Rch" är satt till "Kbd". Bland övriga funktioner här bör "Click" vara satt till "Rec", medan "Sync" **måste** vara satt till "int" – annars står V-50 och väntar på en yttre synk via MIDI IN i stället!

Allt OK? Då går vi vidare! Om du trycker på **TR2**-knappen kan du lyssna på elpianot istället. Du byter med andra ord MIDI-kanal samtidigt som du byter inspelningsspår. Vilken MIDI-kanal de åtta olika inspelningsspåren skall jobba med kan du välja med hjälp av **JOB** och funktionen "Tch", men jag föreslår att du lämnar det som det är. Välj i stället spår 1 genom att trycka på **TR1**, och därefter på **PLAY**. Du kommer att höra två inräkningsslag, och sedan startar de trummor du programmerade in förut.

Om du vill stanna trycker du på **STOP**, och om du vill backa upp till början trycker du på **STOP** och **BWD** samtidigt.

Prova nu att spela in någonting med basgitarren på spår 1. När du är klar och har tryckt på **STOP** säger fönstret "Executing!" under ett kort ögonblick medan V-50 sorterar in det du just har spelat. Om du sedan trycker på **PLAY** kan du höra att V-50 har sparat exakt det du spelade (inklusive eventuella fel och otajtheter). Sequencern kvantiserar alltså inte ditt spel automatiskt.

Vad är kvantisering, och hur går det till?

Kvantisering innebär att slarvigt spelade toner korrigeras av sequencern så att de hamnar på närmast liggande, exakta tidsvärde. Vilket, ja det beror på vad du vill kvantisera till. Det kan t ex vara fjärdedelar för en baskagge, och sextondelar för en hihat.

Så här går kvantisering av ett spår till. Tryck på **JOB**, och därefter på knappen under "Edit". Du ser då ett antal funktioner, varav en är "Qntz". Välj den. Välj vilket spår som skall kvantiseras med knapparna **TR1-TR8**. Bestäm sedan under "Size" hur noga V-50 skall kvantisera (=kvantiseringsvärdet). Tryck därefter på knappen under "GO" och svara **YES** på frågan "Are you sure?". Avsluta genom att trycka på **SEQ** igen.

Spela in de övriga spåren

Nu kan du spela in spår 2. Tryck på **RECORD** och **TR2**. V-50 byter automatiskt till MIDI-kanal 2, så det är bara att starta och spela in elpianot. Fortsätt sedan med att på samma sätt spela in de övriga två spåren, som alltså kommer att innehålla mattan och vibrafonen.

Flera stämmor med samma ljud

Du kommer troligtvis att hamna i situationer där du vill spela in flera stämmor med samma ljud. Det går, men du måste då vara helt säker på vad du gör. Det finns nämligen två olika sätt att spela in flera stämmor för samma ljud. Det första är att man spelar in på samma spår som förut utan att ta bort det som redan fanns på spåret. Detta kallas *Record Overdub* – överlagring. Det andra är att spela in på ett nytt spår, men med samma MIDI-kanal.

Om du vill göra en överlagring trycker du först på **SEQ** och därefter på **JOB**. Välj "Rec" och ändra "Condition" från "Replace" till "Overdub" med **-1**. Du kan nu spela in på samma sätt som förut, men V-50 kommer inte att suddas ut det som tidigare fanns i spåret. När du är klar med överlagringen bör du ställa tillbaka "Condition" till "Replace", eftersom det är normalinställningen.

Om du istället vill att den första och andra tagningen skall ligga åtskilda så att du kan jämföra och eventuellt ändra i någon av tagningarna, ja då måste du spela in på ett nytt spår. Du måste i så fall se till att det nya spåret är satt till samma MIDI-kanal som den tagning du vill överlagra. Så här går det till:

Tryck i tur och ordning på **SEQ**, **JOB**, och knappen under "Tch". Den rad av siffror som då kommer fram i fönstret skall tolkas på följande sätt. Den övre raden börjar med ett "R", vilket avser den MIDI-kanal varje ljud i Performance-minnet tar emot på (R=Receive Channel). Om du har följt exemplet bör det se ut så här:

```
R  1/  2/  3/  4/  3/  */  */  *  
T  1/  2/  3/  4/  5/  6/  7/  8
```

Detta betyder att vi har använt kanal 1-4 för de första fyra ljuden, samt överlagrat kanal 3 med ett extra ljud. Den nedre raden, "T", visar vilken kanal varje spår i sequencern arbetar med (T=Transmit Channel). Vi har använt fyra spår, och kan alltså ändra spår 5 till någon MIDI-kanal som passar. Om du till exempel vill överlagra vibrafonen trycker du på knappen under 5:an och ändrar den till 4 med **-1**. På detta sätt kan du när som helst ändra MIDI-kanal för varje enskilt spår.

Mixa två spår till ett

När du är nöjd med den nya tagningen kan du mixa ihop de två spåren för att på detta sätt åter få det femte spåret ledigt. Du gör det genom att trycka på **SEQ** och **JOB** igen. Tryck därefter på knappen under "Edit", och välj "Mix". Du kan nu välja vilka två spår som skall mixas ihop, samt destinationsspåret, dvs det spår på vilket resultatet skall hamna ("TR4 and TR5 to TR4"). Om du, som i det här fallet, mixar ner spår 4 och 5 till spår 4, kan du sedan radera spår 5.

Så här raderar du ett spår i sequencern

Tryck på **SEQ** och **JOB**, och välj "Edit" i fönstret. Välj sedan "Eras" och bestäm vilket spår som skall raderas (i det här fallet TR5), samt vilka takter i spåret raderingen skall omfatta. Om du vill radera hela spåret kan du ange något värde som ligger långt förbi den sista takten (ex: "Tr5 from 001 to 100"). Tryck sedan på knappen under "GO", och verkställ operationen genom att trycka på **YES**. Om spår 5 nu tömts helt slocknar den gröna lampan bredvid **TR5**-knappen.

.

Du har nu lärt dig de viktigaste funktionerna i sequencern. Det finns naturligtvis en mängd andra funktioner som t ex stegprogrammering, avancerad redigering m m, men det får du läsa om i den engelska manualen.

OBSERVERA!

Liksom trummaskinen tappar sequencern minnet om du stänger av strömmen. Gå därför – **innan du slår av strömmen** – omedelbart vidare till nästa avsnitt, som handlar om diskettstationen, och lär dig hur man lagrar data från sequencern!

Diskettstationen

Eftersom minnet i V-50 inte behåller sin information när man stänger av strömmen, är den utrustad med en 3.5-tums diskettstation. Denna diskettstation kan lagra upp till 720.000 bytes på en diskett (720kB), vilket motsvarar cirka 135.000 spelade toner. När du har spelat in någonting i sequencern eller trummaskinen måste du spara detta till diskett för att ditt arbete inte skall gå förlorat.

Formatering av en diskett

Innan du kan spara någonting till diskett måste disketten förberedas för att kunna ta emot data – den måste *formateras*. Så här går det till:

Stoppa in en ny diskett med ovansidan uppåt och metalluckan inåt. Tryck sedan på **DISK** och knappen under "Job" i fönstret. Du får då bl a upp en funktion som heter "Format". När du väljer den funktionen frågar V-50 först "Are you sure?". Svara ja genom att trycka på **YES**, varvid V-50 påbörjar formatering av disketten. Detta tar cirka 90 sekunder. Tänk bara på, att när du formaterar **raderas all befintlig information på disketten!** Det finns ingen möjlighet att rädda en diskett som har formaterats av misstag!

Så här sparar du data till diskett

Tryck på **DISK** igen och välj därefter "Save". Ett flertal olika funktioner kommer då upp, men jag rekommenderar dig att tills vidare använda funktionen "ALL". Denna funktion gör en kopia av allting i V-50 och spar detta som en enda fil. När du trycker på "ALL" kommer du att få fram en sida i fönstret som talar om att den första filen – "File 01" – är en ny och oanvänd "NewFile". Flytta markören till namnet och döp den till något lämpligt. Tryck sedan på knappen under "GO", och svara med **YES** på frågan om du är säker.

Du bör alltid döpa filerna till någonting, eftersom det annars inte går att se vad de innehåller. En sådan här fil tar inte speciellt mycket plats på disketten, varför en diskett kan innehålla en mängd olika filer. När du har sparat filen kan du se exakt hur mycket plats den tog – det kan, för att ta ett exempel, röra sig om 41K, dvs 41.000 bytes.

Du har nu sparat ditt arbete och kan i lugn och ro stänga av V-50 för att ta en paus.

Så här laddar du in data från diskett

Innan du kan ladda in någonting från en diskett måste du först stänga av det minnesskydd som alltid aktiveras när du slår V-50 på och av. Så här går det till:

Tryck på **MEMORY PROTECT**, se till att markören står vid "INT", och tryck på **-1** för att ändra från "on" till "off". Tryck därefter på **DISK**, välj "Load", och välj där "ALL". Välj den fil du vill ladda in, och tryck på knappen under "GO". Bekräfta att du vill ladda in filen med **YES**, varvid V-50 påbörjar inladdningen under det att meddelandet "Now loading" visas. När texten "Completed!" syns i fönstret kan du förslagsvis trycka på **SEQ** och lyssna på det inladdade stycket.

Övriga funktioner för diskettstationen

Övriga funktioner som du kan använda i samband med att du sparar eller laddar är:

SYN	Endast syntens minne sparas eller laddas, dvs alla ljud (voices) och alla Performance-minnen i internminnet. Du kan på detta sätt bygga upp banker med syntljud på diskett.
SEQ	Endast minnet i sequencern sparas eller laddas.
R.SEQ	Endast minnet i trummaskinen sparas eller laddas.
CARD	Om du har ett minneskort (MCD32) kan du med detta kommando göra en kopia av ett minneskort, eller ladda till ett minneskort.
DELETE	Denna funktion använder du för att radera en fil på en diskett. Vilken fil du vill radera bestämmer du enligt ovan.
RENAME	Denna funktion använder du för att byta namn på en fil på en diskett. Vilken fil du vill byta namn på bestämmer du enligt ovan.
MDR	Denna funktion använder du då du vill spara eller ladda något till eller från en yttre synt, eller någon annan MIDI-apparat. Om den andra apparaten klarar att tömma sitt minne via MIDI, kan du använda V-50s diskettstation som en generell lagringsenhet. Se den engelska manualen för vidare information om detta.
DIR	Med denna funktion kan du se vilka filer som finns lagrade på disketten, och av vilken typ varje fil är.

Epilog

Till sist vill jag bara önska dig lycka till med din V-50. Du kommer snart att lära dig de funktioner och möjligheter som jag har beskrivit i denna snabbguide, och därmed vara klar att dyka ner i mer invecklade saker. Den engelska manualen är mycket utförlig, och bör kunna ge svar på alla svårare frågor. Snabbguiden är ju – som redan namnet säger – bara tänkt att hjälpa dig på traven i början. Det finns t ex väldigt många bra funktioner gömda under knapparna **OTHERS** och **SETUP**. Att göra mer komplicerade ljud med V-50 är också en konst som inte låter sig beskrivas i en sådan här kortfattad instruktion. Dessutom är MIDI-hanteringens ytterst avancerad, så om du vill få maximalt utbyte av din V-50 bör du studera dessa möjligheter noga.

Tack för din tid!

Per Malmstedt

*Denna manual är satt i Postscript med Ventura Publisher 1.1
och utskriven med QMS PS-810.*

*Text: Per Malmstedt
Bearbetning och layout: Johannes Leyman*

(P) 1989 Yamaha Scandinavia AB

