



Happy Music

 **ATARI MIDI-Studio**
by Steinberg

Handleiding

Welkom bij het programma Happy Music voor uw Atari ST

Het programma Happy Music is de motor van uw eigen muziek-studio.

Met Happy Music kunt u uw muziek opnemen, afspelen en uitgebreid bewerken. De professionele meersporen-techniek maakt het opnemen eenvoudig en u kunt het resultaat later als bladmuziek afdrukken, zodat uw vrienden kunnen meespelen.

Happy Music is makkelijk te bedienen en bezorgt u in ieder geval een hoop plezier, ongeacht de muzieksoort waar u van houdt.

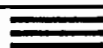
Happy Music is ontwikkeld met als basis het wereld-bekende sequencer-programma Cubase van de Duitse firma Steinberg. Het concept en de technologie van Happy Music zijn identiek aan die van z'n grote broer Cubase, een programma dat door veel muzikanten over de hele wereld in opnamestudio's gebruikt wordt.

Nagenoeg iedere moderne song die u op de radio of televisie hoort, is met een MIDI-sequencer samengesteld. Steinberg's Happy Music is uw introductie in de wereld van moderne muziek-producenten.



Inhoudsopgave

Belangrijk!	8
Computer	8
Monitor	8
Diskette	8
Veiligheidskopieën van het programma	8
Veiligheidskopieën van uw muziek	8
Gebruiksaanwijzing	9
Installatie	9
Installatie van de computer	9
De files op de programma-diskette	9
Installatie van het Kawai MS710 keyboard en andere MIDI-instrumenten	11
Starten van het Happy Music-programma	12
Uw eerste opname	14
Happy Music, een overzicht	20
Bandrecorders en bladmuziek	20
Timing-resolutie en Realtime	21
Timing-Resolutie	21
Realtime	21
Muzikale structuren	22
Events	22
Parts	22
Tracks	22
Arrange-venster	22
Vormingselementen en bedienings-technieken	23
Muis	23
Toetsenbord	24
Vensters	24
Arrange-venster	24
Score-vensters	24
Transportveld	27
Menu-regel	27
Dialoogboxen	28
Pop up-menu's	28



Track-List en Part-Display	29
De kolommen van het Track-List	30
Weergave van de activiteiten	30
Mute-kolom	30
Track	30
Tracks selecteren	30
Wijzigen van track	30
Tracks verschuiven	31
Chn	31
Prg en Vol	31
De Part-Display	32
'Band'-transport en -weergave	32
Tempo, Maat en Click	32
Weergave	33
Stop	33
Song-position	34
Song-position-pointer	34
Song-position-box	35
Cue-Points	36
Time-position-box	37
Snel vooruit- en terug-spoelen, Cueing	37
Cueing	38
Linker en rechter Locator	38
Voorprogrammeren van Locator-posities	40
De opname, principes	40
Voor de opname	40
Opnemen vanaf een vastgelegde positie	41
Metronoom	42
Overdubs	42
Opnemen vanaf een willekeurige positie (handmatige Punch In)	42
De opname, extra functies	44
Track-wisseling tijdens de opname	44
Bijzonderheden over verschillende MIDI-datatypes	44
Noten	44
Continu verzonden mededelingen (CONTINUOUS Messages)	44
Program-change messages	45
System exclusive	45



Cycle-Mode en Cycle-opnames	46
Weergave in de Cycle-mode	47
Opname in de Cycle-mode	47
Afhandeling van parts	48
Parts en MIDI-kanalen	49
MIDI-kanaal No	50
Parts en hun positie	51
Parts aanmaken	51
Opnemen van parts	51
Nieuwe parts direct aanmaken	53
Kopiëren van parts	53
Naamgeving van parts	53
Selecteren van parts	53
Verplaatsen van parts	55
Vermengen van parts	56
Verwijderen van parts	57
De functies Cut, Copy en Paste	57
Cut	57
Copy	57
Paste	58
Parts in stukken knippen	58
Verbinden van parts	59
Naamgeving van parts	60
Ghost-parts	60
Quantiseren	61
Wat kunt u achteraf quantiseren en hoe kan dat?	62
Quantisering ongedaan maken	64
Mute en Solo	64
Mute	64
Solo	65
Programmeerbare mutes	65
Desk Menu	66
File Menu	66
New	67
Open	67



Save	67
Import	68
Export	68
Quit	69
Edit Menu	69
Undo	69
Cut	70
Copy	71
Paste	71
Delete	71
Select All	71
Parts Menu	72
Create part	72
Repeat	72
Cut notes	73
Function Menu	74
Delete doubles	74
Delete cont. data	75
Transpose/Velocity	75
Options Menu	76
Follow song	76
Reset on stop	76
Send MIDI-Clock	77
Thru	77
Score-venster	78
Aktiveren en verlaten van het Score-venster	79
Wat moet er worden bewerkt?	79
Keep en Cancel	79
Werken met het score-venster	80
De bestanddelen van het score-venster	80
Muis-, Quantiserings- en Snap-Boxen	81
Noten en systemen	83



Aanpassen van de notenweergave	84
No overlap	84
Split	84
Sycopes	85
Auto clef	85
Auto quantize	85
Small Grid	86
Length Adjust	86
Find Runs	86
Correct Deviation	86
Catch 1/8	86
Requantize	86
Grafische weergave in de Score display-dialoogbox	87
Clef	87
Key	87
Split	87
Quantize	88
Rest	88
Verlaten van de dialoogbox	88
Noten selecteren	89
De Inforegel	90
Verplaatsen van Noten	91
Noten verplaatsen via de muis	91
Noten kopiëren	92
Noten plaatsen	92
Rusten plaatsen	94
Rusten en noten verwijderen	94
De Monitor-functie	95
De Loop	95
Noten quantiseren	96
Wijzigingen via MIDI	97
Step-programmering	98
De Insert-toets	99
De In-button	99
De functies Cut, Copy en Paste	100
Cut	100
Copy	100
Paste	100
Undo	101



Noten-afdruk voorbereiden	102
Marges	103
Printerinstellingen	103
Noten-afdruk	104
Print from page	104
Number of pages	104
Faster/Better-Mode	104
Toetsenbord-gebruik	105
Numerieke toetsenbord	105
Alfa-numerieke toetsenbord	106
In beide vensters	106
In het Arrange-venster	107
In het Score-venster	107
Verklarende woordenlijst	108

atarimuseum.nl



Belangrijk!

U moet op een aantal punten letten voordat u met Happy Music gaat werken.

Computer

Dit programma werkt op alle Atari ST-modellen met minimaal één megaByte RAM-geheugen. Bevat uw computer meer geheugenruimte, dan kunt u meer ruimte voor de verwerking van noten gebruiken.

Monitor

Het programma ondersteunt alleen zwart/wit-monitoren zoals de SM 124 (12 inch), SM 194 (19 inch) en compatible monitoren. Kleuren-monitoren worden niet ondersteund.

Diskette

Het programma wordt op een dubbelzijdige diskette geleverd.

Veiligheidskopieën van het programma

Ten eerste moet u een veiligheidskopie van de meegeleverde programma-diskette maken. U kunt de diskette naar een andere 3 1/2 inch diskette of naar een (verwisselbare) harddisk kopiëren. Als u met deze procedure nog niet vertrouwd bent, raden wij u aan om hiervoor de handleiding van uw Atari ST te raadplegen.

Wilt u een veiligheidskopie maken, dan moet u alle files van de programma-diskette kopiëren. In de handleiding wordt aangenomen dat het programma vanaf diskette wordt gestart en niet vanaf de harddisk.

Veiligheidskopieën van uw muziek

Sinds het begin van het computertijdperk bestaan er al storingen in computerprogramma's. Loopt het programma vast, dan bent u de gegevens in het geheugen voor altijd kwijt. Dergelijke rampen kunt u alleen voorkomen door uw werk regelmatig op te slaan. Bent u niet in het bezit van een harddisk, dan adviseren wij u om uw muziek op een afzonderlijke diskette (en niet op de programma-diskette) op te slaan.

Gebruiksaanwijzing

Deze handleiding begint met een leergedeelte. In dit gedeelte wordt stap voor stap aangegeven hoe u met Happy Music kunt werken. Daarna worden de diverse onderdelen van het programma beschreven.

De handleiding is op een bepaalde manier opgebouwd, zodat u niet steeds de gehele tekst, maar slechts het voor u interessante deel hoeft te lezen. U moet echter wel vertrouwd raken met de belangrijkste functies. Achterin de handleiding wordt de toetsbezetting vermeld. Wanneer er in de tekst naar een toets op het toetsenbord wordt verwezen, dan wordt de toets tussen teksthaken vermeld, [Return].

Installatie

Installatie van de computer

Is uw Atari ST nog niet bedrijfsklaar en zijn de kabels nog niet aangesloten, kijk dan in de handleiding van uw Atari ST hoe dit moet en doe dat alsnog. Bovendien moet u zorgen dat u zo spoedig mogelijk vertrouwd raakt met de bediening van uw Atari ST en de diverse muistechnieken (klikken, selecteren, dubbelklik en kaders trekken).

Bent u in het bezit van een printer, dan moet deze op de voorgeschreven wijze worden aangesloten. Raadpleeg hiervoor de handleidingen van uw printer en uw Atari ST. Controleer indien mogelijk of uw printer correct werkt.

De files op de programma-diskette

Op de programma-diskette vindt u de volgende bestanden en folders.

HAPPY.PRG.

Dit is het eigenlijke programma.

De folder SONGS.

Deze folder bevat verschillende bestanden met de extensie .ALL. Dit zijn demonstratie-arrangementen. Via deze demo's worden de mogelijkheden van Happy Music gedemonstreerd.

De folder HAPPY.DAT.

Deze folder bevat de voor een goede werking van het programma noodzakelijke bestanden. Deze bestanden mogen niet verwijderd worden.



De folder M-ROS.

Deze folder bevat de huidige versie van de besturingssysteem-uitbreiding M-ROS.

De folder PRINTERS

Deze folder bevat bestanden die u voor het aansturen van een printer nodig heeft. Waarschijnlijk kunt u via de bestandsnaam zien welke printerdriver uw printer nodig heeft. Vindt u de betreffende bestandsnaam niet, kijk dan in de handleiding van uw printer of hij compatible is met een andere printer en gebruik dan de driver van die printer.

Meer informatie over de afzonderlijke printers kunt u in het bestand READ.ME vinden. Er zijn bijvoorbeeld veel EPSON FX-80- compatible 9-naalds printers. U kunt dan de EPSON.PRN-printerdriver gebruiken.

Omdat u maar één printer tegelijk kunt gebruiken, heeft u maar één printerdriver nodig. Kopieer de printerdriver die u wilt gebruiken naar hetzelfde diskettegedeelte als HAPPY.PRG.

DEF.ALL

Dit bestand bevat de basis-instellingen voor het gebruik van Happy Music en het Kawai MS710-keyboard. Dit bestand mag u niet verwijderen.



Installatie van het Kawai MS710 keyboard en andere MIDI-instrumenten

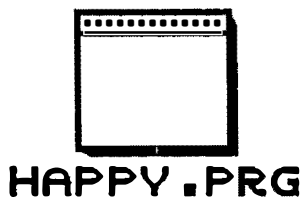
In de volgende beschrijving nemen we aan dat het programma vanaf diskette wordt opgestart.

- Verbind de MIDI OUT-poort van het Kawai MS710 keyboard met de MIDI IN-poort van uw Atari ST.
- Verbind de MIDI OUT-poort van uw Atari ST met de MIDI IN-poort van het Kawai MS710 keyboard.
- Wilt u meerdere MIDI-instrumenten aansluiten, dan dient u de MIDI THRU-poort van het Kawai MS710 keyboard met MIDI IN-poort van het volgende apparaat te verbinden. Ga zo door tot alle apparatuur op de Atari ST is aangesloten.
- Sluit het/de Instrument(en) eventueel op uw versterker aan en controleer indien mogelijk of alles werkt.
- Het Kawai MS710 Personal Keyboard werkt in de zogenaamde MIDI-Multi-mode. Dat wil zeggen dat er via MIDI meerdere geluiden tegelijk verwerkt kunnen worden. Dit gebeurt via verschillende MIDI-kanalen. Het Kawai MS710 keyboard gebruikt de MIDI-kanalen 1 t/m 4 voor de algemene geluiden en het MIDI-kanal 16 voor het slagwerkgeluid.



Starten van het Happy Music programma

- Plaats de werkdiskette in de diskdrive en zet de Atari ST aan. Na een korte periode moet de Atari ST-Desktop op het scherm verschijnen.



De ikonen van diskdrive A en HAPPY.PRGM

- Als het venster nog niet geopend is, opent u dit met een dubbelklik op het ikoon van diskdrive A. Alle op de diskette aanwezige bestanden worden in dit venster weergegeven.

- Start het programma met een dubbelklik op het HAPPY.PRGM-ikoon. De desktop verdwijnt van het beeldscherm en na een korte tijd verschijnt het Arrange-venster. Voordat u verder gaat, moet u eerst testen of de MIDI THRU-instelling correct is.

Bij gebruik van Happy Music met alleen het Kawai MS710 keyboard, moet de functie MIDI Thru inactief zijn. Tijdens het spelen ontstaan er anders dubbele noten. Iedere noot wordt dan als het ware twee keer gebruikt. Namelijk de eerste keer als u de toets op het Kawai MS710 keyboard indrukt en de tweede keer als het signaal via de Atari ST weer bij het Kawai MS710 keyboard terugkomt en daar dezelfde toon opnieuw activeert.

Is de functie MIDI Thru in het menu Opties afgevinkt, dan moet u nogmaals op de functie klikken. Het vinkje is dan verdwenen en MIDI Thru is tijdens het gebruik van Happy Music uitgeschakeld (zie ook het gedeelte Thru in het hoofdstuk Menu Options).

- Gebruikt u een andere synthesizer, schakel deze dan als dat mogelijk is op Local Off en activeer in Happy Music de functie MIDI Thru. Klik hiervoor op de betreffende functie in het Options-menu, de functie is hierna afgevinkt. Ook als u een aparte MIDI-Controller zonder toonvermogen gebruikt, bijvoorbeeld een MIDI-keyboard zonder direkt toonvermogen of een MIDI-gitaar zonder ingebouwde synthesizermodule, moet de functie MIDI Thru geactiveerd zijn.

- Speel nu op uw MIDI-Instrument. Via de I-box in de onderste schermrand kunt u vaststellen of Happy Music MIDI-gegevens ontvangt. Tegelijkertijd moet de daar onder liggende O-box aangeven dat er MIDI-gegevens worden verstuurd.



atarimuseum.nl

De I/O-weergave in het transportveld geeft de in- en uitvoer van MIDI-gegevens aan.



Uw eerste opname

Dit hoofdstuk geeft in het kort aan hoe u met Happy Music geluid kunt opnemen. Van de genoemde functies wordt natuurlijk niet alle informatie vermeld. Heeft u problemen, lees dan de hoofdstukken over de betreffende functies nog eens door.

Op het beeldscherm moet na de programmastart een arrangement met de naam Untitled 1 te zien zijn.

- Speel op uw keyboard en let op de I-box in het transportveld. Tijdens het spelen moet deze knipperen en op die manier aangeven dat Happy Music MIDI-gegevens ontvangt. Als u de functie MIDI Thru heeft geactiveerd, dan knippert de O-box eveneens en geeft aan dat er MIDI-gegevens worden verstuurd.

- Aan de linkerkant van het beeldscherm ziet u het track-overzicht. Hierin worden de 12 tracks weergegeven die op de MIDI-kanalen 1 t/m 12 zijn ingesteld.

Gebruikt u tijdens het spelen een ander instrument dan het Kawai M5710 keyboard, dan kunt u met de linker (hoger) of de rechter muistoets (lager) onder de kolom Chn de juiste MIDI-kanalen kiezen. Bij gebruik van het Kawai M5710 keyboard is dit niet van toepassing, omdat het automatisch geladen arrange-venster reeds op de juiste MIDI-kanalen is ingesteld.

A	M	Track	Chn	Prog
		Track 1	1	OFF
		Track 2	2	OFF
		Track 3	3	OFF
		Track 4	4	OFF
		Track 5	5	OFF
		Track 6	6	OFF
		Track 7	7	OFF
		Track 8	8	OFF
		Track 9	9	OFF
		Track 10	10	OFF
		Track 11	11	OFF
		Track 12	12	OFF

- Als de instelling klopt, kunt u via een dubbelklik op de kolom Track, een klein invoerveld aktiveren. Hierin kunt u de naam van een instrument of een geluid invoeren. Gebruik de toetsen [Esc] of [Backspace] van uw Atari ST om de huidige naam te verwijderen. Voer nu de gewenste naam in en druk op de toets [Return].



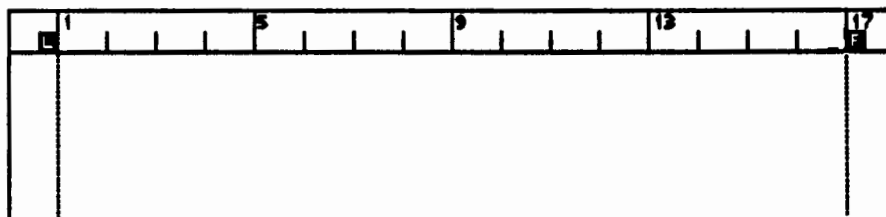
- Wilt u het opname-tempo wijzigen, klik dan met de muiscursor op de tempo-aanduiding in het transportveld. Wijzig de huidige waarde met de beide muistoetsen. U kunt het tempo ook later nog veranderen. Bijvoorbeeld tijdens de opname of tijdens de weergave.

- Happy Music corrigeert de timing van de opname automatisch, zowel tijdens de weergave als tijdens het opnameverloop. U moet de gewenste rasterwaarde voor deze correctie dus voor de opname instellen. Bij de bovenste schermrand bevindt zich een kleine box waarin 'Quantize' staat.

Als u de muiscursor op deze box plaatst en op de muisknop drukt, verschijnt er een menu waarin u de gewenste waarde (met ingedrukte muisknop) kunt invoeren. Deze waarde blijft geldig tot uw volgende wijziging.

Nu wordt het spannend...

- Druk op de functietoets [F3]. De twee begrenzers (locators) bovenin de parts-weergave moeten nu op de positie 1 en 17 staan.



- Klik nu op de Record-button of gebruik de toets [*] op het numerieke toetsenbord van de Atari ST.



De record-button.

- Via de luidspreker van uw monitor hoort u nu een metronoom in 4/4 maat. De nadruk komt op de eerste tel van iedere maat te liggen. Na de voorteller kunt u 16 tellen lang spelen. Hierna wordt de opname automatisch beëindigd. de Band loopt echter in de weergave-mode nog door.

- U kunt stoppen door op de Stop-button te klikken of de toets [0] op het numerieke toetsenbord in te drukken.



De Stop-button.

atarimuseum.nl

Natuurlijk kunt u ook stoppen voordat de 16 tellen voorbij zijn. Nadat u bent gestopt, moet de eerste track als een kleine zwarte rechthoek zichtbaar zijn. Dit is een (geselecteerde) part (een opname op een track).

Zo'n part kan op het beeldscherm via de muis willekeurig worden verschoven. Zowel naar de oorspronkelijke track als naar andere tracks. Als u tegelijkertijd de toets [Alternate] ingedrukt houdt, maakt u een kopie van deze part.



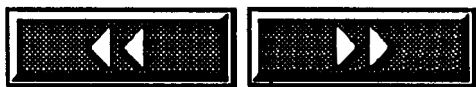
- Druk twee keer achter elkaar op de toets [0] van het numerieke toetsenbord om weer aan het begin van het arrangement terug te komen.

- Klik op de Play-button in het transportveld of druk op de toets [Enter] om de opname te laten afspelen.



De Play-button

U kunt nu de eerder opgenomen noten beluisteren. Als u wilt kunt u altijd via de buttons Rewind en Fast Forward vooruit- of achteruit spoelen zonder eerst op de stop-button te hoeven klikken.



De buttons Rewind en Fast Forward

Als u de band eerst stopzet, dan kunt u door op de Fast Forward-button te klikken de muziek versneld ten gehore brengen. (De Cueing-functie).

- Als u de opname op de eerste track heeft beluisterd, spoel dan terug naar het begin van het arrangement.

- Selecteer via een muisklik een nieuwe track

- Stel deze track voor zover noodzakelijk in op MIDI-kanaal van het instrument dat u wilt gaan gebruiken en voer een naam in voor de track-kolom.

- Gebruik deze track op dezelfde manier als de eerste track voor opname. Indien gewenst kunt u de Quantize-waarde veranderen.

- Wilt u op een track nog meer noten opnemen, dan moet u naar het begin terugspoelen en overschakelen op weergave. U kunt nu op ieder moment via een klik op de Record-button of het indrukken van de toets [*] overschakelen naar opname en de extra noten spelen.

De oorspronkelijke opname verdwijnt daardoor niet. Klikt u nogmaals op de Record-button of drukt u nog een keer op de toets [*], dan verlaat u de Record-mode zonder de weergave te beëindigen.

Indien gewenst kunt u tijdens de lopende opname terugspoelen en deze zogenaamde Overdub-procedure zo vaak herhalen als u maar wilt.



- Neem nog een aantal tracks op.
- Wilt u de muziek op een track via een ander MIDI-kanaal versturen, dan hoeft u alleen de betreffende 'Chn'-waarde van de track te wijzigen.
- Wilt u niet vanaf het begin, maar met een metronoom vanaf een andere positie opnemen, dan moet u met de linker muisknop op de gewenste positie in de maataanduiding (boven de parts) klikken. Hierdoor verandert de positie van de linker locator en de nieuwe positie wordt in de box van de Left-Locator in het transportveld weergegeven.



- Als u dat wilt, kunt u de ingespeelde parts willekeurig van track naar track verschuiven en ook kopiëren. U kunt ze ook in stukken knippen, met elkaar verbinden en nog veel meer. Dit kan ook terwijl Happy Music gewoon doorwerkt.

Als u in het parts-gedeelte de rechter-muisknop indrukt, verschijnt er een zogenaamde gereedschapskist (de Toolbox). U wilt misschien eerst even met de inhoud hiervan experimenteren. Verderop in de handleiding krijgt u meer te horen over de Toolbox.

- Wilt u één of meerdere parts verwijderen, dan moet u ze selecteren en daarna de toets [Delete] op het toetsenbord indrukken.
- Als de opname u bevalt, kunt u in het File-menu de Save-optie kiezen. Om een opname te kunnen bewaren, heeft de weergave niet eerst gestopt te worden. Voer een naam in en schrijf de opname weg op de manier die u ook van andere Atari ST-programma's gewend bent.
- U gaat nu kennismaken met de snelste methode voor het aanmaken van Grooves of korte muzikale gedeeltes, die u ooit bent tegengekomen. Opnamen in de Cycle-mode. Deze keer zullen we deze bandlus beperken tot vier maten, maar de lus kan een willekeurige lengte hebben.



Druk de functietoets [F1] op het toetsenbord in. Controleer de beide locator-boxen in het transportveld. Ze moeten de waarden 1.1.0 en 5.1.0 bevatten.

- Klik op de button Cycle in het transportveld, de button wordt hierna geïnverteerd (witte tekst op een zwarte achtergrond).



Klik op de Record-button.

Tijdens de hierna beschreven methode hoeft u de Record-mode niet te verlaten. Als u wilt, kunt u de opname op ieder moment door een muisklik op de Record-button beëindigen. Dat hoeft echter niet!

- Na de metronoom begint u te spelen. De vier maten worden continu herhaald en u kunt na iedere doorloop nét zoveel toevoegen als u wilt.

- Als u wilt, kunt u naar een andere track gaan en daar verder gaan met de opname.

- U kunt op ieder moment parts verschuiven, kopiëren en voor tracks andere MIDI-kanalen gaan gebruiken.

- Is alles goed opgenomen, vergeet dan niet om de opname permanent op diskette op te slaan!

Heeft u alle aanwijzingen in deze korte Inleiding goed gevolgd, dan heeft u waarschijnlijk al een idee hoe eenvoudig Happy Music in het gebruik is. Experimenteer rustig verder en probeer de functies die u interesseren gerust uit.

Veel onderwerpen zullen nu wel duidelijk zijn, andere onderwerpen moet u nog eens rustig doornemen. Desondanks is dit programma zo ontworpen, dat u als regel gewoon uw gevoel kunt vertrouwen om het gewenste doel te bereiken.

Veel succes!

Happy Music, een overzicht

In dit hoofdstuk krijgt u het één en ander te horen over de belangrijkste aspecten van Happy Music. Overzichtelijkheid, muzikaliteit, precisie en de betekenis van het begrip realtime.

Bandrecorders en bladmuziek

De opname-, weergave- en spoelfuncties van Happy Music lijken sterk op die van een meersporen-bandrecorder. De weergave kan vanaf iedere willekeurige positie op de band gestart worden. Opname en Overdubbing kunnen via de beide locators worden voorgeprogrammeerd (Punch In/Out) of handmatig worden uitgevoerd.

Bovendien heeft u een aantal extra mogelijkheden om bandlussen te maken, opnamegedeelten razendsnel te verschuiven, te kopiëren en weer te verwijderen zonder dat opname of de weergave daarvoor moet worden onderbroken.

Het Score-venster is echter meer op de traditionele standaardnotatie georiënteerd. In dit venster wordt de muziek weergegeven en gewijzigd met behulp van noten. Deze noten kunnen ook worden geprint.

Opname en weergave kunnen ook binnen het Score-venster plaatsvinden. Ook hier kunnen alle wijzigingen tijdens een lopende band worden aangebracht.

Timing-resolutie en Realtime

Timing-resolutie

De interne resolutie van het programma bedraagt 192 eenheden (of tikken) per kwart noot. Dat wil zeggen dat één 4/4 maat in 768 tikken wordt geras-terd. Dit is acht keer beter dan MIDI CLOCK.

Een nog hogere resolutie zou zinloos zijn omdat MIDI de gegevens niet parallel kan verwerken. Een via MIDI verstuurd accoord is immers geen wer-kelijk accoord, maar een zeer, zeer snelle Arpeggio. Er volgen nu een aantal tikwaarden en de bijbehorende notenwaarden.

Aantal tikken	Notenwaarde
192	1/4
96	1/8
48	1/16
32	1/16 trioel
24	1/32
16	1/32 trioel
12	1/64

Realtime atarimuseum.nl

Happy Music werkt realtime. Dat wil zeggen dat het programma in staat is om met behulp van ingewikkelde multi-tasking-functies, nagenoeg iedere functie (zoals bijvoorbeeld het laden en opslaan van gegevens) uit te voe-ren, zonder dat u de muziekweergave hoeft te beëindigen.

Over het algemeen hoeft u de lopende opname of weergave hiervoor niet af te breken. Als u een functie wilt aktiveren of een dialoogbox wilt oproe-pen, kunt u dat gewoon doen. In veel gevallen worden de op dat moment klinkende noten afgesneden, maar de timing wordt hierdoor niet slechter.

Muzikale structuren

In dit gedeelte leest u hoe een muziekstuk in Happy Music wordt samengesteld.

Events

Iedere noot die u speelt is een 'Event' die door Happy Music wordt geregistreerd en die achteraf kan worden gewijzigd. Ook alle andere MIDI-gegevens (van draaiwielen, knoppen en voetpedalen op uw MIDI-instrument) zijn 'Events'.

Parts

Zodra u muziek opneemt, ontstaat er een 'Part'. Dit is de kleinste muzikale eenheid waar u mee kunt werken (hoewel het ook mogelijk is om gedeeltes van een part te bewerken).

Parts zijn in zekere mate bouwstenen waarmee u grotere muzikale structuren mee kunt opbouwen. Als u een goed idee krijgt, kunt u overschakelen naar opname en een compleet arrangement als één part opnemen.

Tracks

Tracks kunt u vergelijken de sporen van een meersporen-bandrecorder. U kunt op één of op meerdere tracks opnemen. U kunt in totaal 12 tracks gebruiken. Parts zijn niet aan tracks gebonden. U kunt ze ook naar andere tracks verschuiven.

Arrange-venster

Alle parts in een arrange-venster vormen een arrangement. Zo'n arrangement kan op diskette of op harddisk worden opgeslagen. Een arrangement is de grootste muzikale structuur waarmee u in Happy Music kunt werken.

Vormingselementen en bedienings-technieken

Happy Music maakt gebruik van een combinatie van verschillende vormings-elementen en bedienings-technieken om de opname en bewerking van muziek zo transparant mogelijk maken. In dit hoofdstuk wordt alles verteld dat voor het werken met deze interface noodzakelijk is.

Muis

De muisbesturing gaat op dezelfde manier als in de meeste andere Atari ST-programma's. Klikken, dubbelklikken, selecteren en verschuiven zijn de gebruikte technieken. De menu- en diskette-affhandeling komt eveneens met de standaard-methode overeen. Op een aantal bijzonderheden willen we echter toch nog even ingaan.

- De meeste buttons kunnen met een muisklik aan- (witte tekst op een zwarte achtergrond) en uitgezet (zwart op wit) worden. Met andere buttons kunt u kiezen uit twee waarden of naar een bepaalde toestand 'Yes/No' overschakelen.

- Bij numerieke aanduidingen (op meerdere posities) kunnen vaak ook afzonderlijke posities worden gewijzigd. U moet dan met de muis op de gewenste positie klikken. De rechter muisknop verhoogt waarden, de linker muisknop verlaagt ze.

Als u met ingedrukte muisknop ook nog de toetsen [Shift], [Alternate] of [Control] indrukt, vindt de wijziging van de waarden met grotere stappen (meestal tienden) plaats.

- Zowel in het Arrange- als in het Score-venster kunt u door het indrukken van de rechter muisknop een Toolbox (de softwarematige 'gereedschapskist') oproepen.



De Toolbox

Met ingedrukte rechter muisknop kunt u één van de weergegeven stukken gereedschap kiezen en daarna met de linker muisknop gebruiken.

- Wilt u snel de muiscursor oproepen die zich in de linker bovenhoek van de toolbox bevindt, dan hoeft u slechts kort de rechter muisknop in te drukken.

Toetsenbord

Het toetsenbord wordt normaal niet voor tekstinput gebruikt, maar fungeert in plaats daarvan meer als 'tweede muis'.

Onder een grote hoeveelheid toetsen zijn programmafuncties opgeslagen. Een compleet overzicht van deze toetscommando's vindt u in het gelijknamige hoofdstuk.

Als u in deze handleiding bijvoorbeeld Druk [Control][T] in tegenkomt, dan betekent dit dat u de toets [Control] ingedrukt moet houden en daarna de toets [T] moet indrukken. De afkortingen [F1] t/m [F10] refereren aan de functietoetsen van uw Atari ST.

De naamgeving van parts, tracks en dergelijke geschiedt steeds op dezelfde manier. Als u één keer klikt of dubbelklikt op het betreffende object, verschijnt er een klein invoerveld. U kunt dan eventueel met [Backspace] afzonderlijke karakters en met [Escape] het complete tekstveld verwijderen. Hierna kunt u de nieuwe naam invoeren.

U kunt ook de linker en de rechter cursortoets gebruiken om de positie van de tekstcursor te wijzigen en karakters tussen te voegen. De invoer kan worden beëindigd door het indrukken van de toets [Return] of [Enter].

Vensters

De Happy Music-vensters verschillen ten opzichte van de normale GEM-vensters hoewel de meeste bedieningstechnieken en uiterlijke kenmerken overeenkomen met andere Atari ST-programma's.

In Happy Music bestaan twee verschillende venstertypes.

Het Arrange-venster

In dit venster wordt de totale structuur van het bewerkte muziekstuk weergegeven. Er bestaat maar één arrange-venster en dat is altijd geopend. Als u het arrange-venster sluit, verwijdert u dus het huidige arrangement uit het werkgeheugen.

Score-vensters

Deze vensters dienen om de opgenomen muziek in notenschrift weer te geven en te wijzigen. Er kunnen maximaal twee score-vensters zijn geopend, deze vensters kunt u natuurlijk op ieder moment weer sluiten.

De meeste functies werken voor beide venstertypes identiek.



Rechts onderin bevindt zich de Sizing-box, een klein leeg veld. U kunt de venstergrootte wijzigen door met het muisplijtje op dit vlakje te gaan staan, de linker muisknop in te drukken en met ingedrukte muisknop het venster naar de gewenste grootte te brengen.

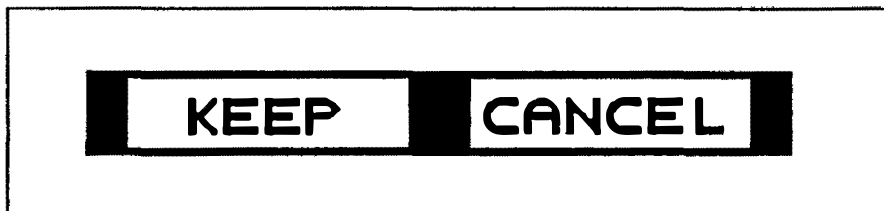
Bovenin ieder venster bevindt zich een kleine zwarte balk die tekst en/of getallen bevat. Dit is de kopregel. U kunt het venster op het scherm heen en weer bewegen als u de muiscursor op de kopregel plaatst en het venster dan met ingedrukte muisknop naar de gewenste positie verplaatst.

Hierbij verschuift alleen de omtrek van het venster. Zodra u de muisknop loslaat, wordt het venster op de doelpositie opnieuw opgebouwd.

Rechts bovenin de hoek ziet u de Full-box. Als u één keer op deze box klikt, wordt het venster op complete schermgrootte gebracht, de tweede keer krimpt het venster weer tot de voormalige grootte. Iedere keer als u op de Full-box klikt, wordt tussen deze beide situaties heen en weer geschakeld.

Links bovenin de hoek van het arrange-venster bevindt zich de Close-box. Als u daarop klikt, wordt het venster gesloten en wordt het huidige arrangement verwijderd.

In het Score-venster kunt u kiezen uit een Keep- en Cancel-box. Verlaat u het venster via 'Cancel', dan betekent dit dat alle in dit venster uitgevoerde wijzigingen slechts tijdelijk waren en wordt alles wat u sinds de opening van het venster heeft gewijzigd weer ongedaan gemaakt. Als u 'Keep' gebruikt, wordt de huidige, gewijzigde versie overgenomen.



Bij de onderste en rechterrand van ieder venster bevinden zich de scrollbalken, de uiteinden hiervan bevatten kleine pijlsymbolen.

In het arrange-venster heeft de verticale balk geen functie. Het witte gedeelte van de horizontale balk is representatief voor het momenteel in het venster zichtbare gedeelte van het arrangement. Eventueel aanwezige grijze gedeeltes in de scrollbalken zijn representatief voor momenteel onzichtbare gedeeltes. U kunt ze door een muisklik op het grijze scrollbalk-gedeelte of door een klik op het betreffende pijlsymbool zichtbaar maken.

De kleine pijlen van de horizontale scrollbalk kunnen bovendien worden gebruikt om de vergrotingsfactor voor de lengterichting (de tijd-as) te wijzigen. Klik dan met de rechter muisknop op één van de beide pijlsymbolen. De rechterpijl is voor de vergroting (strekken), de linkerpijl is voor verkleining (krimpen) verantwoordelijk. Op deze manier is het mogelijk korte gedeeltes te vergroten of om snel een totaaloverzicht van het arrangement te krijgen.

In het score-venster dienen de scrollbalken en de kleine pijlsymbolen om het in het venster zichtbare gedeelte te verschuiven (scrollen).

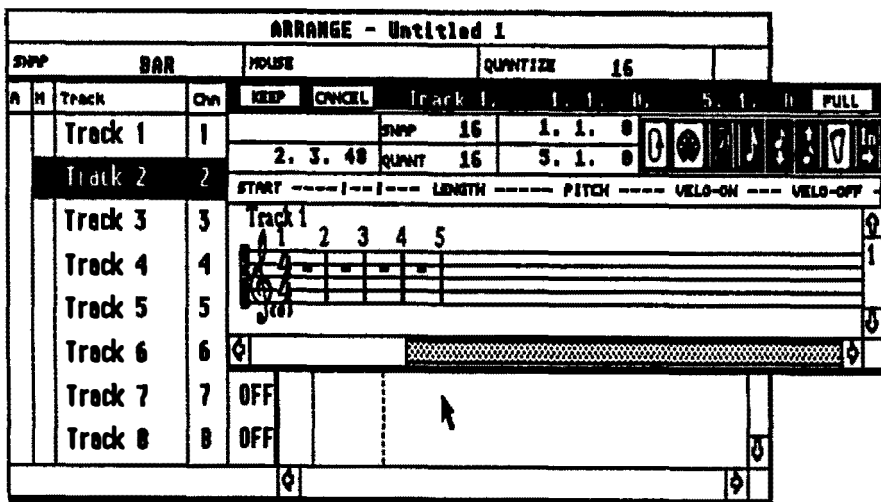
Als u hier met de linker muisknop op één van de pijlen aan het uiteinde van de scrollbalk klikt, wordt het zichtbare gedeelte in het score-venster een stuk naar beneden of naar boven respectievelijk naar links of naar rechts verschoven.

Als u de muisknop steeds ingedrukt houdt, wordt het zichtbare gedeelte steeds weer doorgeschoven. Klikt u niet op de pijlen, maar op het grijze gedeelte van de scrollbalk, dan worden er grotere gedeeltes gescrollt. U kunt bovendien de scrollbox (het witte gedeelte van de scrollbalk) zelf ook verschuiven.

Plaats de muiscursor eerst op de scrollbox, druk de linker muisknop in en laat de scrollbox op de gewenste positie weer los. Is een scrollbalk helemaal wit, dan kan er niets worden verschoven, want de complete vensterinhoud is reeds zichtbaar. Als bijvoorbeeld de verticale scrollbalk van het score-venster wit is, dan kunt u aannemen dat alle noten in het venster aanwezig zijn. U hoeft het venster dan niet meer te verschuiven.

U zult voorlopig waarschijnlijk alleen in het arrange-venster werken. Als u voor de eerste keer met het score-venster werkt, is het belangrijk om te weten welk venster boven of vooraan ligt. Dit is het actieve venster.

Er is altijd maar één venster actief. Dit venster is herkenbaar aan de zwarte kopregel.



Hier is het Score-venster actief.

Wilt u een venster activeren, dan hoeft u er alleen maar op te klikken. Is het venster bedekt, dan kunt u het daarboven liggende venster gewoon verkleinen of verschuiven.

Transportveld

Het transportveld bij de onderste rand van het beeldscherm dient om de belangrijkste functies van Happy Music te besturen. Met zijn bedieningselementen voor opname, weergave, snel vooruit- en terugspoelen, de weergave van Locators, positie, in- en uitvoer lijkt dit gedeelte zeer veel op een bandrecorder. De meeste van deze functies kunnen zelfs tijdens geopende dialoogboxen worden gebruikt.

Menu-regel

De menu-regel bevat de namen van alle menu's waarmee u de talrijke programma-functies kunt selecteren. Het transportveld en de menu-regel zijn steeds op het beeldscherm te zien.

De menu's zelf worden in aparte hoofdstukken uitvoerig behandeld.

Veel menu-functies worden dadelijk uitgevoerd als u er op klikt. Bij andere functies verschijnen de zogenaamde dialoogboxen.

Dialogboxen

Dit zijn in principe ook een soort vensters. Ze kunnen alleen niet worden verschoven of vergroot en/of verkleind worden. Zijn de vereiste instellingen in zo'n dialoogbox aangebracht, dan kunt u op de button 'OK' of 'EXIT' klikken of de toets [Return] indrukken.

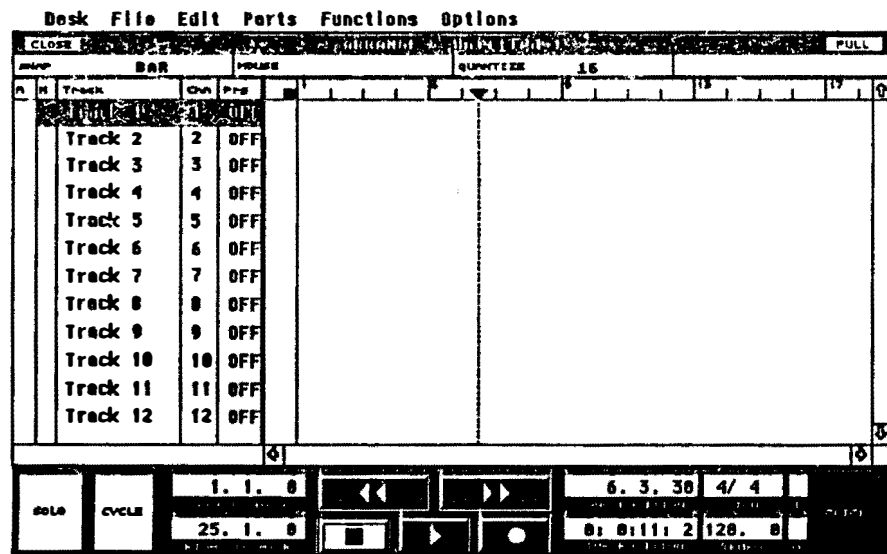
Wilt u de aangebrachte wijzigingen niet overnemen, dan kunt u de 'Cancel'-box en als regel ook de toets [Esc] gebruiken.

De functies van het transportveld kunnen zelfs tijdens geopende dialoogboxen worden gebruikt.

Pop up-menu's

Tijdens het werken met Happy Music zult u ook Pop up-menu's tegenkomen. Deze menu's verschillen enigszins van de menu's met menu-regels. Pop up-menu's kunnen ook binnen een venster verschijnen en bevatten niet altijd een menuregel. Ook de werking van een pop up-menu verschilt van de werking van een venster.

Drukt u de muisknop in, dan komt er een menu omhoog. Laat u de muisknop weer los, dan verdwijnt het menu weer. Het selecteren van functies of instellingen gebeurt in alle menu's echter op de bekende manier.



Track-overzicht en Parts-weergave

Het arrange-venster kan in twee hoofdgedeeltes worden gesplitst, het Track-overzicht aan de linker- en de Parts-weergave aan de rechterkant van het venster. Deze gedeeltes worden door een dubbele lijn van elkaar gescheiden. Met de muis kan deze lijn verschoven worden.

Plaatst u de muiscursor op deze scheidingslijn, dan verandert het muispijlje in een handje. Dit handje geeft aan dat de scheidingslijn kan worden verplaatst.

Als u de scheidingslijn helemaal naar links trekt, blijven van het track-overzicht alleen de kolommen 'Activity' en 'Mute' zichtbaar. Trekt u de lijn zover mogelijk naar rechts, dan worden de kolommen van het track-overzicht zichtbaar.

Boven het track-overzicht en de parts-weergave bevinden zich nog een aantal velden met functies en aanduidingen die eveneens bij het arrange-venster horen. Al deze elementen worden in het volgende hoofdstuk behandeld.

atarimuseum.nl

U kunt de weergavefactor voor de lengte-as van de parts-weergave veranderen. De vereiste methode is in het vorige hoofdstuk 'Vormings-elementen en bedieningstechnieken' beschreven.

Als u Happy Music heeft geladen, wordt er eerst een arrange-venster met de titel Untitled 1 geopend. Dit bevat 12 tracks met de namen Track 1 tot en met Track 12.

In de kopregel van het arrange-venster bevindt zich links de Close-box, rechts de Full-box en in het midden de naam ('Arrange-Untitled 1'). Via een dubbelklik op de naam opent u een invoerveld waarin u de naam kunt wijzigen.

De kolommen van het track-overzicht

A	H	Track	Chn	Prog
		Track 1	1	OFF
		Track 2	2	OFF
		Track 3	3	OFF
		Track 4	4	OFF
		Track 5	5	OFF
		Track 6	6	OFF
		Track 7	7	OFF
		Track 8	8	OFF
		Track 9	9	OFF
		Track 10	10	OFF
		Track 11	11	OFF
		Track 12	12	OFF

Weergave activiteiten

De eerste kolom in het track-overzicht (A) geeft de activiteit weer en geeft aan of er momenteel noten vanaf een track worden verstuurd. De uitslagsterkte geeft de aanslag-dynamiek van een bepaalde noot weer.

atarimuseum.nl

Mute-kolom

De tweede kolom (H) bevat de Mute-buttons. De Mute-functies worden in het hoofdstuk Mute en Solo beschreven.

Track

De derde kolom bevat de naam van de track. Deze naam heeft meerdere functies.

Tracks selecteren

Wilt u één van de 12 tracks selecteren, klik dan één keer op de naam in de track-kolom. U kunt ook de verticale cursortoetsen op het toetsenbord gebruiken om van track te wisselen. De geselecteerde track wordt geïnverteerd (wit op zwart) weergegeven en daardoor als actieve track gemarkeerd.

Wijzigen van de naam van de track

Wilt u een naam invoeren of wijzigen, dan moet u dubbelklikken op de naam van de betreffende track. Hierna verschijnt er een invoerveld. In dit veld kunt u een naam invoeren.

Tracks verschuiven

U kunt de volgorde van de tracks wijzigen door de naam in het track-overzicht te verplaatsen. Zodra u de muisknop loslaat, wordt de track op de nieuwe positie in het overzicht geplaatst. Alle parts op een track worden samen met de track verschoven.

Chn

De vierde kolom geeft het MIDI-kanaal aan. De MIDI-kanalen maken het mogelijk om muzikale informatie aan bepaalde synthesizers, klankvormen en MIDI-gestuurde effect-apparatuur toe te wijzen. Via het in deze kolom aangegeven MIDI-kanaal wordt de MIDI-data verzonden.

Dat wil zeggen, als u een op MIDI-kanaal 4 ingestelde track selecteert, dan worden na iedere opname de resulterende parts op deze track via MIDI-kanaal 4 verzonden. Verschuift u deze parts later naar een andere track, dan worden ze via het voor deze track vastgelegde kanaal verzonden.

Track-instellingen worden in zekere zin overlapt door de elders aangemaakte of daarheen verschoven part.

Prg en Vol

atarimuseum.nl

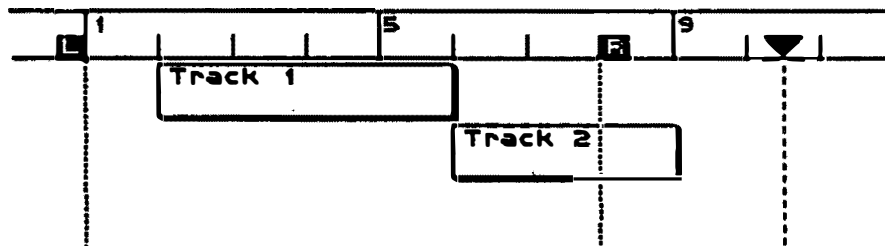
Deze beide kolommen worden gebruikt om een programma-wisselings- en een MIDI volume-commando (Controller 7) aan het begin van de track te versturen. Via de beide muistoetsen kunt u de gewenste waarden instellen.

Via de Prg- en Vol-kolommen kunt u al aan het begin van een arrangement de gewenste sounds voor uw MIDI-instrumenten instellen en hun geluidsterkte vaststellen.

Bepaalde oudere instrumenten kunnen het MIDI volume-commando echter niet verwerken. Meestal kan op het instrument zelf worden aangegeven of het wel of niet voor een sound-wissel wel of niet geaccepteerd wordt.

De Parts-weergave

In dit gedeelte van het arrange-venster wordt uw muziek in de vorm van parts weergegeven. Een part is een door u gemaakte opname en kan worden gewijzigd, verknipt, met andere parts verbonden of weer verwijderd worden. Iedere part wordt door een mln of meer lange rechthoek weergegeven.



Een uitsnede van het parts-display met twee parts, de linker en de rechter Locator en de Song Position-Pointer

Boven de eigenlijke parts-weergave bevindt zich de positieregel die de tijdelijke structuur van uw arrangement weergeeft. Iedere maatstart wordt door een verticale lijn aangegeven en de maten worden met een regelmatige afstand doorgenummerd.

De linker- en de rechter-locator en de huidige song-position worden grafisch op de voorgrond geplaatst. Uitvoerige informatie over het werken met parts en tracks kunt u vinden in het hoofdstuk 'Afhandeling van parts'.

Band-transport en -weergave

Tempo, Maat en Click

U kunt het tempo in het transportveld via de belde muisknoppen direct wijzigen of de gewenste waarde na een dubbelklik in de Tempo-box via het toetsenbord van uw Atari ST invoeren. Dit tempo blijft geldig totdat u een nieuwe waarde kiest. U kunt een waarde kiezen, die ligt tussen 30 en 250 BPM (Beats per Minute).

De Sign-box dient voor het instellen van de maat. In het voorste gedeelte wijzigt u de teller, in het achterste gedeelte de noemer. De gekozen instelling geldt voor het complete arrangement.

Met de Click-button kunt u de weergave van de metronoom via de luidspreker van uw monitor aan- of uitzetten.

Weergave

U activeert de weergave door op de Play-button te klikken of door de toets [Enter] op het toetsenbord in te drukken. De weergave start altijd vanaf de huidige positie op uw denkbeeldige band.

Deze weergavevorm is echter meer een Continuous Play-functie. Als de weergave vanaf het begin of vanaf een andere positie van de band moet plaatsvinden, dan moet u de band eventueel voor- of achteruit spoelen. U kunt eventueel ook een nieuwe song-position ingeven.

Stop

Wilt u de band laten stoppen, dan moet u op de Stop-button klikken of de toets [0] indrukken. Heeft u de opname dan wel de weergave gestopt, dan zijn er meerdere mogelijkheden.

Als u de Stop-button, de toets [0] of de spatiebalk voor de tweede keer indrukt, dan wordt de linker locator als huidige song-position overgenomen. Bevindt de linker locator zich bijvoorbeeld aan het begin van de derde maat (3.1.1), dan wordt de bandpositie daar naarheen verplaatst.

Enige uitzondering: Als u zich reeds voor de linker locator bevindt, dan wordt de song-position direct naar het beginpunt (1.1.0) teruggezet.

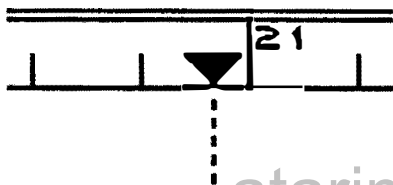
Gebruikt u de Stop-button, de toets [0] of de spatiebalk voor een derde keer, dan komt u in ieder geval weer bij het begin van de band terecht.

Song-Position

De huidige positie in de Song wordt op drie verschillende manieren weergegeven.

- Door de kleine driehoek in de positieregels. De song-position-pointer.
- Door de song position-box in het transportveld.
- Door de tijdsaanduiding in de 'Time Position'-box.

De Song Position-Pointer



De song position-pointer (de kleine driehoek in de positieregels) geeft steeds de actuele positie aan. Doordat er steeds maar een gedeelte van het arrangement in het arrange-venster wordt weergegeven, is hij soms niet zichtbaar.

Als bijvoorbeeld de maten 1 t/m 17 in beeld zijn en de huidige song-position 33.1.0 is, dan zult u hem niet kunnen zien. U moet dan de functie 'Follow Song' in het Options-menu activeren of de vergrotingsfactor voor de tijd-as verminderen. De song-position zal dan weer in beeld komen.

De maatlijnen geven altijd een maatstart aan. Hun onderlinge afstand hangt af van de gekozen maatsoort. Als u bijvoorbeeld een song in 4/4-maat heeft opgenomen en later 2/4 kiest, dan zult u zien dat de maatlijnen twee keer zo dicht bij elkaar komen te staan.

De Song-Position-Box



De song position-box kan worden gesplitst in drie delen, maten, teltijden en tikken. Deze box geeft de actuele band-positie aan. Wilt u de Song-Position wijzigen door bijvoorbeeld de weergave vanaf een andere positie te laten beginnen, dan kan dit op meerdere manieren.

De eerste twee zijn natuurlijk snel vooruit- en terugspoelen, deze twee zullen we later beschrijven. Maar er bestaan nog veel meer mogelijkheden.

- Door een dubbelklik op de positieregel boven de Parts-weergave wordt de song-position naar de aangeklikte positie verplaatst.

- Gebruik de beide muisknoppen om de in de Song Position-box aangegeven waarden direct te wijzigen. Door de muiscursor naar de gewenste positie (maten, teltijden, tikken) te bewegen, kunt u deze waarden onafhankelijk van elkaar wijzigen. Met de linker muisknop kunt u een bepaalde waarde verlagen en met de rechter muisknop kunt u een bepaalde waarde verhogen.

Eén keer klikken verhoogt, respectievelijk verlaagt een waarde eenmalig, houdt u de muisknop ingedrukt, dan verandert de waarde continu. Samen met de toets [Shift] zijn op deze manier ook tamelijk drastische wijzigingen mogelijk.

- Na een dubbele muisklik op de Song Position-box of na het indrukken van de toets [P] verschijnt er een klein invoerveld. Hierin kunnen maten, teltijden en tikken direct worden ingevoerd.

Ieder alfanumeriek karakter, bijvoorbeeld een komma of een spatie, kan hierbij als scheidings-karakter tussen de drie gedeelten worden gebruikt. Wilt u bijvoorbeeld de positie 3.2.64 selecteren, dan kunt u 3.2.64 of 3 2 64 invoeren, het programma is in dit opzicht zeer tolerant. Wilt u de invoer beëindigen, dan moet u op de toets [Return] drukken. Het invoerveld wordt hierna weer gesloten.

- Wilt u alleen de maat en niet de teltijd en de tik wijzigen, dan moet u alleen een maatgetal invoeren en daarna op [Return] drukken. Voert u dus alleen de waarde '5' in en drukt u daarna op [Return], dan wordt de nieuwe song position 5.1.0 (start van maat 5).

Dezelfde methode kunt u ook gebruiken als u alleen maat en teltijd, maar niet het segment wilt aangeven. U komt dan na het invoeren van 34.2 en na het indrukken van [Return] bij positie 34.2.0 terecht.

- Wilt u vanaf de huidige positie een bepaald gedeelte vooruit- of achteruitgaan, dan kunt u ook een bepaalde waarde van deze positie laten aftrekken respectievelijk er bij laten optellen. Gebruik dan gewoon een + of een - en voer daarna de gewenste waarde in.

Wilt u bijvoorbeeld vanaf de huidige positie vier maten teruggaan, voer dan -4 in en druk daarna op de toets [Return].

- Wilt u de positie van een locator als huidige song position overnemen, klik dan op het zwarte tekstveld van de linker of rechter locator.

- Met de toetsen 1 en 2 op het numerieke toetsenbord van uw Atari ST kunt u eveneens de song position en de positie van de linker en rechter locator instellen.

- Drukt u op de toets [Clr Home], dan wordt de song position-pointer direct naar de linkerrand van het venster verplaatst.

- Drukt u op de toets [9] op het numerieke toetsenbord van uw Atari ST, dan keert u terug naar de positie waar u de band de laatste keer heeft gestopt.

U kunt de song-position volgens de hier beschreven methodes ook tijdens een lopende weergave wijzigen. De weergave wordt dan vanaf de nieuwe positie weer opgenomen zodra u de muisknop loslaat of op [Return] drukt. De song position kan ook tijdens een opname worden gewijzigd. Echter, de opname (wordt beëindigd voordat Happy Music naar de nieuwe song position gaat.

Cue-Points

Als u de toets [Shift] ingedrukt houdt en één van de toetsen [3] t/m [8] op het numerieke toetsenbord van uw Atari ST indrukt, wordt de huidige song position onder één van deze toetsen opgeslagen.

Wilt u de song position naar één van deze opgeslagen Cue-Points verplaatsen, dan hoeft u alleen maar op de betreffende toets op het numerieke toetsenbord van uw Atari ST (zonder [Shift]) te drukken.

De Time Position-Box



Deze box geeft de vanaf het startpunt (song position 1.1.0) verstreken tijd weer in **uren** : **minuten** : **seconden** : **frames**. Welke tijdwaarde bij een bepaalde song position hoort, wordt op basis van de actuele tempo-instelling berekend.

De song position kan via deze box dus ook absoluut worden aangegeven (dat wil zeggen niet in metrische, maar in tijd-eenheden).

Gebruik hiervoor de beide muistoetsen of voer na een dubbelklik de gewenste tijd in. Als de weergave bijvoorbeeld bij 1 minuut en 30 seconden moet beginnen, moet u de time position-box op 0:1:30:0 instellen en hierna op de Play-button klikken.

Snel vooruit- en terugspoelen, Cueing

Om u voor- of achteruit te spoelen, hoeft u de weergave niet eerst te beëindigen. Wilt u de band terugspoelen, dan moet u op de Rewind-button klikken of de toets [] (linkerhaakje) indrukken. Als u de muisknop of de eerder genoemde [] toets ingedrukt houdt, wordt er continu teruggespoeld.

Wilt u de band vooruit spoelen, dan moet u op de button Fast Forward klikken of de toets [] (rechterhaakje) indrukken. Als u de muisknop ingedrukt houdt, wordt er continu vooruitgespoeld.

Wilt u de spoelsnelheid verhogen, dan moet u tegelijk de toets [Shift] ingedrukt houden.

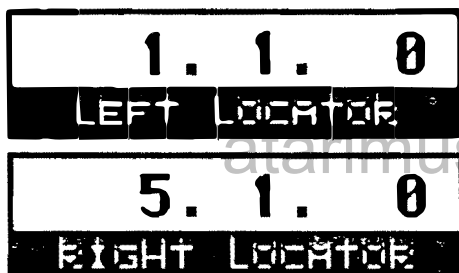
U kunt ook tijdens een lopende weergave vooruit- of terugspoelen. Dit is zelfs tijdens een opname mogelijk. De opname (niet de weergave) wordt beëindigd voordat Happy Music naar de nieuwe song-position overschakelt.

Cueing

Wilt u de muziek tijdens het vooruitspoelen beluisteren, dan moet u Happy Music eerst laten stoppen. Activeer hierna de Fast Forward-button met de rechter muisknop. Wilt u de Cueing-snelheid wijzigen, beweeg dan de muis met ingedrukte rechter muisknop naar links (langzamer) of naar rechts (sneller). Ook in deze mode kunt u via de toets [Shift] de snelheid verhogen.

Linker en rechter locator

De locators zijn markeringspunten die twee band-posities aangeven waartussen de muziek opgenomen, nabewerkt of weergegeven moet worden. In de positieregel verschijnen de linker en rechter locator als twee kleine blokjes met de letters L en R. De actuele locator-posities verschijnen in de locator-boxen bij de onderste schermrand.



Er bestaan meerdere mogelijkheden om de positie van de linker en de rechter locator te wijzigen.

- Plaats de muiscursor op de positie-regel. Als u nu op de linker muisknop drukt, plaatst u de linker locator. Drukt u op de rechter muisknop, dan plaatst u de rechter locator.

Bovendien worden ze op twee manieren ondersteund. Ten eerste bevindt zich in het track-overzicht een box met de tekst 'Snap'.

Plaats u de muiscursor op deze box en drukt u één van de beide muisknoppen in, dan verschijnt er een pop up-menu.

De hier gekozen waarde bepaalt het raster voor de instelling van de locators. U kunt kiezen uit 'Off', Bar(1 maat), 1/4, 1/8 en 1/16.

Ten tweede bevindt zich naast de snap-box nog een muis-box. Zodra de muiscursor zich binnen de parts-weergave bevindt, verschijnt hier de muispositie in maten/teltijden/tikken. Wenst u een hogere resolutie dan 32 segmenten, dan moet u één van de hierna beschreven methodes gebruiken.

SNAP	1/4	MOUSE	3. 1. 0
-------------	------------	--------------	----------------

De snap- en de muis-box en de muispositie in maten/ teltijden/ tikken.

- Gebruik de beide muisknoppen om de waarden in de beide locator-boxen direct te wijzigen. Als u de muiscursor over de gewenste posities beweegt (maten, teltijden, tikken), kunt u ze onafhankelijk van elkaar wijzigen.

Met de linker muisknop kunt u een bepaalde waarde verhogen en met de rechter muisknop kunt u die waarde verlagen. Drukt u één keer, dan wordt een waarde slechts één keer verhoogd respectievelijk verlaagd. Houdt u de muisknop ingedrukt, dan wordt de waarde continu veranderd.

- Na een dubbelklik op één van de twee locator-boxen of het indrukken van de toets [L] (linker locator) of [R] (rechter locator) verschijnt er een klein invoerveld. Hierin kunt u maten, teltijden en tikken direct invoeren. Ieder alfanumeriek karakter (bijvoorbeeld een komma of een spatie) kan hierbij als scheidingskarakter tussen de drie gedeeltes worden gebruikt, net als bij het instellen van de song position.

- Houdt u de toets [Shift] ingedrukt en drukt u op de toets [1] op het numerieke toetsenbord van uw Atari ST, dan wordt de linker locator op de actuele song position geplaatst.

- Houdt u de toets [Shift] ingedrukt en drukt u op de toets [2] op het numerieke toetsenbord van uw Atari ST, dan wordt de rechter locator op de actuele song position geplaatst.

U kunt de rechter locator ook op een lagere waarde dan de linker locator plaatsen, maar dan kan de opname niet meer direct, maar alleen nog maar via de handmatige 'Punch In'-methode worden gestart.

De locator-posities kunnen tijdens de weergave, maar niet tijdens een opname worden gewijzigd.



Voorprogrammeren van locator-posities

U kunt ook tien locator-paren onder de functietoetsen [F1] t/m [F10] opslaan. U kunt ze dan voor een snelle omzetting van de locator-punten gebruiken. Op deze manier kunt u bijvoorbeeld belangrijke gedeeltes van uw arrangement, zoals het begin en het einde van alle strofes en refreinen definiëren.

Plaats de linker en rechter locator volgens één van de eerder beschreven methodes op de gewenste posities. Houdt de toets [Shift] ingedrukt en druk op één van de functie-toetsen [F1]-[F10]. De beide locator-punten worden dan onder één van deze toetsen opgeslagen.

Wilt u deze instellingen later weer terughalen, dan hoeft u alleen maar de betreffende functietoets in te drukken. De linker en rechter locator worden dan direct op de voorgeprogrammeerde posities geplaatst.

De opname, Principes

Normaal wordt er in het arrange-venster opgenomen. Er kan echter ook in het score-venster worden opgenomen. Het maken van opnames is een tamelijk omvangrijk onderwerp en we zullen ons tijdens het doorlopen van deze handleiding door verschillende moeilijkheidsgraden heen moeten worstelen.

Voor de opname

Voordat we met de eigenlijke opname beginnen, moeten eerst een aantal stappen worden genomen:

- U moet een track voor de opname selecteren en kijken of dit op het juiste MIDI-kanaal is ingesteld.
- Op uw instrument (synthesizer) moet de functie Local op 'Off' zijn gezet, zodat u ook inderdaad kunt horen wat u speelt en er geen ongewenste dubbele tonen ontstaan.
- Met behulp van de click-button in het transportveld of de toets [C] kunt u de via de monitor van uw Atari ST weergegeven metronoom aan- of uitzetten.

Opnemen vanaf een vastgelegde positie

Wilt u de opname vanaf een andere vastgelegde positie in uw arrangement laten starten, dan moet u de linker locator op deze positie instellen. Plaats hiervoor de muiscursor in de positieregel bij de bovenste rand van het arrange-venster en klik met de linker muisknop op de gewenste positie.



Iedere opname begint met een metronoom, die vooraf één maat tikt.

Klik nu op de Record-button of druk de toets [*] op het numerieke toetsenbord van uw Atari ST in. De Record-button wisselt direct van kleur en wordt wit in plaats van grijs. Na de metronoom-tikken vooraf wordt ook de Play-button wit.

U kunt nu doorspelen, totdat de rechter Locator bereikt is.

1. U kunt de weergave (en natuurlijk ook de opname) van uw muziek op ieder moment via een klik op de Stop-button of door het indrukken van de toets [0] resp. de spatiebalk beëindigen.

2. U kunt de opname beëindigen zonder de weergave af te breken, door voor de tweede keer op de Record-button te klikken of door de toets [*] nogmaals in te drukken. Op dezelfde manier kunt u ook op ieder moment weer naar de Record-mode terugschakelen.

Op deze manier kunt u zo vaak als u wilt Punch ins en Outs laten uitvoeren. Dat wil zeggen, overschakelen van weergave naar opname en/of terug. De Record-button wisselt hierbij steeds van kleur.

3. Wilt u de opname niet zelf beëindigen, dan wordt ze automatisch na het bereiken van de rechter locator beëindigd (de weergave echter niet). Dit wordt ook wel een automatische Punch Out genoemd.

Heeft u de opname van één of meerdere part(s) beëindigd, dan verschijnt er in het parts-display één of meerdere rechthoek(en) die de namen van de tracks bevatten.



Metronoom

Als u tijdens de Record-mode iets inspeelt, dan neemt Happy Music het op. Op deze manier kunt u bijvoorbeeld probleemloos een up-tempo stuk opnemen. Speelt u tijdens het gebruik van de metronoom iets in, dan wordt de part overeenkomstig verlengd. Er is echter één uitzondering. Happy Music kan niets vóór de positie 1.1.0 (start van het arrangement) opnemen.

Overdubs

Wilt u op een normale bandrecorder iets opnemen op een al eerder gebruikt gedeelte, dan wordt de oorspronkelijke opname verwijderd en door de nieuwe opname vervangen. Zo werkt Happy Music echter niet. Een reeds aanwezige opname wordt aangevuld met de nieuwe opname. Er wordt niets verwijderd of overschreven. Deze procedure kan zo vaak als u wilt worden herhaald. Denk er echter wel aan, dat een track op deze manier al gauw onoverzichtelijk kan worden.

Bovendien kunnen er eigenaardige effecten ontstaan als er tegenstrijdige controller-bewegingen op dezelfde track komen te staan (bijvoorbeeld een teruggedraaide Pitchbend-knop in de eerste en een vooruitgedraaide Pitchbend-knop in de tweede opname).

Is een aangevulde opname langer dan de oorspronkelijke part, dan kan er een extra part ontstaan. Meer details kunt u vinden in het hoofdstuk 'Afhandeling van parts'.

Opnemen vanaf een willekeurige positie (handmatige Punch In)

U kunt ook gewoon uw muziek laten weergeven en op ieder moment naar opname overschakelen. De oorspronkelijke opname wordt dan niet verwijderd, maar aangevuld met de nieuwe opname (Overdub).

Moet de weergave weer vanaf het begin starten, dan moet u de toets [0] op het numerieke toetsenbord van uw Atari ST blijven indrukken tot de aanduiding van de song position op 1.1.0 staat.

Klik nu op de Play-button of druk de toets [Enter] in. De Play-button wordt wit en ook de metronoom is te horen als u de Click-button heeft geactiveerd. De band begint nu vanaf de ingestelde startpositie te lopen.

Is het punt bereikt waar de opname moet starten, dan klikt u op de Record-button of u drukt de toets [*] in. Dit wordt ook wel Punch In genoemd.

Als op dit moment nog noten worden weergegeven, dan worden ze niet afgesneden maar worden qua lengte nog compleet weergegeven. Ook dit is een belangrijk verschil ten opzichte van bandopnames en het geeft eveneens een belangrijke eigenschap van Happy Music aan.

Let er tijdens Punch In-gedeeltes in opnames met Pitchbend- en Controller-gegevens (Pitchbend-draaiknop, Sustain-pedaal enzovoort) op, dat ze de opname niet bederven (er mogen dus geen te lange noten, doorlopende vibratogeluiden en identieke ongewenste effecten ontstaan).

U kunt de opname op ieder moment beëindigen zoals we al eerder hebben beschreven. De opname wordt in ieder geval na het bereiken van de rechter locator beëindigd (de weergave echter niet). Let er dus op dat u de rechter locator nog niet heeft bereikt en of deze nog buiten bereik is.

atarimuseum.nl

De opname, extra functies

Track-wisseling tijdens de opname

Het is tijdens de opname mogelijk om van track te wisselen. Ook in dit opzicht bestaan er geen beperkingen. Kies gewoon de gewenste track met behulp van de verticale cursortoetsen of via een muisklik in het track-overzicht.

Bijzonderheden over verschillende MIDI-gegevenstypes

Happy Music neemt alles op behalve System Common- en System Realtime-messages.

Er zijn verschillende wetenswaardigheden betreffende de verschillende Message-Types:

Noten

Note On- en Note Off-Messages worden samen met de kanaal-informatie opgeslagen. Normaal zult u in het track-overzicht een weergavekanaal kiezen. Deze instelling heeft een hogere prioriteit dan de oorspronkelijk via de noten en andere events ingestelde kanalen.

Het oorspronkelijke opvangkanaal van de noten blijft echter geregistreerd. Dit geldt voor alle MIDI-gegevens die een kanaal-identificatie hebben (alle Channel Voice- en Channel Mode-Messages). Samen met de kanaal-instelling 'No' kan dit dan zinvol worden gebruikt.

Als dit allemaal te technisch is, dan kunt hierover een gedetailleerde beschrijving vinden in het hoofdstuk 'Afhandeling van parts' in de alinea Parts en MIDI-kanalen.

Continu verzonden mededelingen (Continious Messages)

Pitchbend, After Touch en de diverse Controllers (draaiknoppen en voetpedalen) kunnen tijdens of zelfs voor of na het inspelen van de eigenlijke muziek geregistreerd worden.

Ze kunnen ook onafhankelijk van de bijbehorende noten apart op afzonderlijke tracks worden opgenomen.

Stel dat u één of meerdere Bass-Parts op track 2 heeft opgenomen. Wilt u nu voor een andere track, zeg 5, hetzelfde MIDI-kanaal gebruiken als voor track 2, dan kunt u een afzonderlijke opname van de Pitch Bend voor de Bass maken.

Dat wil zeggen dat u de opname zoals gebruikelijk kunt starten en u alleen de Pitch Bend-draaiknop van uw synthesizer hoeft te bewegen.

Zolang de beide tracks op hetzelfde MIDI-kanaal zijn ingesteld, zal het eindresultaat als één opname klinken. Evenals bij de commando's voor Note On en Note Off kunnen ook nu Incomplete controller-gegevens voor behoorlijke problemen zorgen.

Heeft u bijvoorbeeld een opname met een Ingedrukt sustain-pedaal beëindigd, dan betekent dit voor Happy Music dat alle noten langer moeten worden aangehouden, omdat het loslaten van het sustain-pedaal Immers nooit meer kan worden geregistreerd. Hetzelfde geldt voor de niet meer in de uitgangspositie teruggebrachte de Pitch Bend-draaiknop, de modulatie-draaiknop en alle andere controllers.

Tijdens de weergave zet Happy Music de draaiknoppen voor Pitch Bend, modulatie, dempingspedaal en kanaaldruk weer op de uitgangswaarden terug. Hierbij wordt ook gekeken wat er in de voorgaande parts is gebeurd. Desondanks moet u bij de registratie van dergelijke continu verzonden mededelingen zorgvuldig blijven werken.

Program Change Messages

De hiervoor vermelde tekst geldt ook voor commando's voor programma-wisselingen. Ze dienen voor het omschakelen tussen programma's of presets van synthesizers of apparatuur voor speciale effecten.

Als u voor uw keyboard of een ander Instrument dat u voor het spelen van uw muziek gebruikt een andere klank kiest, dan wordt een commando samen met het bijbehorende nummer van het programma, via de MIDI-interface als Program Change Message verzonden.

Deze wisselings-commando's kunnen tegelijk met de eigenlijke muziek, achteraf of eventueel op een aparte track worden geregistreerd. Bovendien kan aan het begin van iedere track zo'n Program Change Message worden verzonden. Zie ook het hoofdstuk Track-overzicht en Parts-weergave.

System Exclusive

System Exclusive Messages vormen een bijzonder MIDI-gegevenstype. Ze worden gebruikt om specifieke produktinformatie te verstrekken. Zo heeft iedere grote producent van MIDI-apparatuur zijn eigen System Exclusive-code.

Sys Ex-gegevens kunnen de instellingen voor één of meerdere Sounds van een synthesizer bevatten. Ze kunnen voor het maken van samples en andere nuttige dingen worden gebruikt. In principe kunnen ze evenals alle andere MIDI-gegevenstypes worden opgenomen.

Bent u echter van plan Sys Ex-informatie samen met uw muziek op te nemen om bijvoorbeeld uw synthesizer in het midden van een arrangement met nieuwe Sounds te voeren, dan moet u het aantal verstuurde gegevenspakketten zo laag mogelijk houden. Verstuur dus niet alle 128 sounds van uw instrument, als u er maar 35 nodig heeft.

Denk er ook aan dat er geen belemmeringen zijn om Sys Ex-gegevens in de Cycle-mode (zie het volgende hoofdstuk) te registreren, hoewel dit voor een aanzienlijke verwarring in uw MIDI-systeem kan zorgen.

Let er wel op dat u nooit iets doet als u niet voor de volle honderd procent weet waar u mee bezig bent.

Worden er in de Cycle-mode Sys Ex-gegevens geregistreerd, dan worden ze pas verzonden als u de sequencer heeft gestopt.

Vanuit het score-venster kunnen in principe geen Sys Ex-gegevens worden verzonden.

Cycle-mode en Cycle-opnames

Stel dat u een gedeelte van uw compositie steeds weer opnieuw als bandlus wilt gebruiken om dat gedeelte bijvoorbeeld te beluisteren, opnieuw te arrangeren of te wijzigen. Hiervoor dient de Cycle-mode.

In de Cycle-mode kunt u ook opnemen.

U kunt de Cycle-mode via de Cycle-button in het transportveld of via de toets [I] op het numerieke toetsenbord van uw Atari ST op ieder moment in- of uitschakelen.

U kunt de lengte en de positie van de bandlus bepalen met behulp van de linker en rechter locator.

Moet een opname handmatig vóór de linker locator beginnen, dan wordt de Cycle-mode automatisch uitgeschakeld.



Weergave in de Cycle-mode

Tijdens de weergave in de Cycle-mode kunt u in principe alles doen wat u maar wilt. U kunt parts selecteren, wijzigen, quantiseren, verwijderen, verschuiven, aanmaken en nog veel meer.

U kunt ook de positie van de belde locators op ieder moment wijzigen of de Cycle-mode uitschakelen.

Start u de weergave vóór de bandlus, dan loopt de muziekweergave door tot aan de rechter locator en wordt dan herhaald vanaf de linker locator. Dit kan bijvoorbeeld voor het bekijken van een gedeelte van een arrangement zeer nuttig zijn.

Andere mogelijkheden voor het gebruik van de weergave in de Cycle-mode.

- Laat de ritme-sectie steeds weer opnieuw doorlopen en perfectioneer de Groove in alle rust via de velocity-, quantiseer- en edit-functie.
- Oefen met een part die u wilt opnemen
- Haal parts uit de lus en plaats andere parts in de lus om verschillende arrangementen uit te proberen.
- Als u aan een lange part in het score-venster werkt, kunt u alleen het interessante gedeelte eindeloos afspelen.

Opname in de Cycle-mode

U kunt in de Cycle-mode ook opnemen. Activeer de opname op de gebruikelijke manier of direct vanaf de positie van de linker locator of handmatig vanaf een willekeurig punt binnen de bandlus.

Neemt u op in de Cycle-mode, dan is het mogelijk om noten of andere MIDI-mededelingen te registreren. U heeft hiervoor de volgende mogelijkheden.

- Evenals bij de normale opname worden na iedere doorloop nieuwe noten aan de reeds bestaande toegevoegd. Er wordt niets verwijderd.
- U kunt tijdens een opname in de Cycle-mode op ieder moment van track wisselen. Op deze manier kunt u korte muzikale gedeeltes of basis-grooves razendsnel opnemen.

- U kunt opname en weergave elkaar willekeurig laten afwisselen.
- U kunt op ieder moment een score-venster activeren en hierin veranderingen aanbrengen.

Neemt u in de Cycle-mode op, dan krijgt de nieuwe part automatisch de lengte van de bandlus die door de linker en rechter locator is aangegeven. Tenzij u tegelijk met de metronoom opneemt. Laat u de opname handmatig vóór de linker locator starten, dan wordt de Cycle-mode automatisch uitgeschakeld.

Afhandeling van parts

Er wordt in deze handleiding steeds gesproken over parts, maar wat is een part nu eigenlijk?

Een part is in eerste instantie een muzikaal gedeelte met een begin- en een eindpunt. Deze punten zijn het resultaat van de positie in de parts-weergave. Een part bevat MIDI-gegevens die zijn opgenomen of stap-voor-stap in een score-venster zijn ingevoerd. Een part heeft ook een naam.

Een part heeft een relatief open structuur. Een part kan worden verschoven, verknipt of kan met een andere part worden verbonden. Ze kunnen ook aan elkaar geplakt worden. Bovendien kunnen de noten van een part op allerlei manieren worden veranderd.

Noten worden binnen parts anders behandeld dan bij MIDI gebruikelijk is. Happy Music slaat Note On-commando's en de bijbehorende nootlengte op. Dat wil zeggen dat een noot zondermeer na het einde van een part kan blijven doorklinken, want hij wordt niet afgesneden.

Parts en MIDI-kanalen

De mogelijkheid om bepaalde muziekgedeeltes via verschillende MIDI-kanalen te laten weergeven, is waarschijnlijk de belangrijkste functie van een sequencer-programma. Daarom zullen we ons hier eerst mee bezighouden.

Neemt u op een bepaalde track op, dan worden de daar aangemaakte parts via het voor deze track ingestelde MIDI-kanal verzonden.

Een voorbeeld. Als u iets op een track opneemt die op MIDI-kanaal 3 is ingesteld, dan worden de gegevens van alle op deze track opgenomen parts via kanaal 3 verzonden.

Verschuift u een part later naar een andere track, dan neemt deze part de kanaal-instellingen van de nieuwe track over. Dat wil zeggen, het MIDI-kanaal wordt na het verschuiven van een part automatisch aangepast.

A	M	Track	Chn	Prg	
		Track 1	4	OFF	WIRD AUF MIDI-KANAL 4 GESENDET
		Track 2	1	OFF	
		Track 3	3	OFF	

Deze part wordt via MIDI-kanaal 4 verzonden. Wordt hij echter naar een andere track verschoven (die op MIDI-kanaal 1 is ingesteld)

A	M	Track	Chn	Prg	
		Track 1	4	OFF	
		Track 2	1	OFF	WIRD AUF MIDI-KANAL 1 GESENDET
		Track 3	3	OFF	

... dan wordt deze instelling overgenomen, zodat de part nu via kanaal 1 wordt verzonden.

MIDI-kanaal 'No'

Er bestaat nog een zeventiende instelling voor het MIDI-kanaal. Dit is MIDI-kanaal No.

Via deze instelling kunt u events via het oorspronkelijke MIDI-kanaal laten verzenden. Dat wil zeggen dat voor de part(s) het oorspronkelijke opnamekanaal wordt gebruikt.

Een voorbeeld.

U gebruikt tijdens de opname een synthesizer die is ingesteld op MIDI-kanaal 6. Als u parts opneemt, wordt deze identificatie tegelijk met iedere MIDI Channel Message geregistreerd. Achteraf kiest u voor de track MIDI-kanaal 3. De opgeslagen waarde 6 wordt tijdens de weergave nu vervangen door de waarde 3.

Moet de part via het oorspronkelijke opnamekanaal worden verzonden, dan kiest u gewoon de mogelijkheid No. Dit betekent dus dat de MIDI-Messages nu weer via kanaal 6 worden verzonden.

Een part kan ook MIDI-Messages voor meerdere MIDI-kanalen bevatten. Dit kan zijn gebeurd via een keyboard dat gebruik kan maken van een Splitpoint en dat bijvoorbeeld gegevens via twee kanalen heeft verzonden. Ook kan dit direct via een andere sequencer gedaan zijn, zodat deze part MIDI-Messages voor alle 16 kanalen bevat.

Moet een track dus gegevens via het/de oorspronkelijke kanaal/kanalen verzenden, gebruik dan MIDI-kanaal 'No'.

Parts en hun positie

Wilt u een arrangement maken, dan moet u eerst parts aanmaken en in de parts-display op de gewenste positie plaatsen. De afzonderlijke stappen zullen we hierna uitleggen. Eén punt moet u echter steeds goed in de gaten houden.

Parts kunnen meer dan één track gebruiken of elkaar compleet overlappen. Van deze feiten kunt u op verschillende manieren gebruikmaken.

Parts die een tempo-versnelling bevatten, kunnen de vorige part overlappen.

Kleine slagwerk-gedeeltes zoals bijvoorbeeld bekken-geluiden kunnen als een aparte part worden aangemaakt en met het basis-ritme vermengd worden.

Part-kopieën die voor het aanmaken van vertragingseffecten, dubbele klanken enzovoort dienen, kunnen gewoon in de part geplaatst worden waarvan u een kopie wilt maken. Zie Ghost-parts, hoofdstuk 'Afhandeling parts', het gedeelte 'Ghost-parts'.

U zult zeker nog meer zinvolle toepassingen voor deze mogelijkheden ontdekken.

Parts aanmaken

Parts kunnen op drie manieren worden aangemaakt. Door een opname, door het aanmaken van een lege part of door het kopiëren van een reeds aanwezige part.

Opnemen van parts

Voor de opname van parts op een track gelden de volgende regels.

- Als u vanaf een bepaalde positie tot aan een andere positie opneemt, ontstaat er een part die start vanaf het beginpunt en zich uitstrekt tot aan het eindpunt.
- Een extra opname tussen het vorige begin- en eindpunt of binnen dit gedeelte resulteert niet in een nieuwe part. De tweede opname wordt aan de eerste toegevoegd (Overdub). Er wordt niet verwijderd.



- Neemt u op tijdens de metronoom, dan wordt de part overeenkomstig verlengd. Dit kan echter niet vóór positie 1.1.0 en ook niet in de Cycle-mode.

- In alle andere gevallen worden nieuwe parts aangemaakt. Dit gebeurt alleen voor gedeelten waar zich daarvoor nog geen track bevond. Voorbeelden hiervan zijn opnames die in een leeg gedeelte van een track beginnen en daarna binnen een bestaande track komen te liggen en deze daarna weer verlaten, of opnames die in bestaande tracks beginnen en de track daarna weer verlaten,

Een voorbeeld zal deze onderlinge relaties duidelijk maken.

Op een track is reeds een part aanwezig die bij 3.1.0 begint en bij 4.1.0 eindigt.

A	M	Track	Chn	Prg	1	5	9
		Track 1	1	OFF		Alt	
		Track 2	2	OFF			

U maakt een nieuwe opname vanaf 1.1.0 en stopt bij 9.1.0. Er ontstaat dan een nieuwe part die bij 1.1.0 begint en bij 3.1.0 eindigt. De oude part tussen 3.1.0 en 4.1.0 blijft aanwezig, alleen wordt nu de muziek van de tweede opname toegevoegd. Tenslotte ontstaat er nog een part vanaf positie 4.1.0 tot 9.1.0.

Bij een tweede opname tussen 2.1.0 en 17.1.0...

A	M	Track	Chn	Prg	1	5	9
		Track 1	1	OFF	New	Alt	New
		Track 2	2	OFF			

...ontstaan er twee nieuwe parts.

Nieuwe parts direct aanmaken

U kunt lege parts op drie manieren aanmaken.

- Door een dubbelklik in een nog leeg (wit) gedeelte in de parts-weergave tussen de linker en rechter locator.

- Via de functie Create part in het menu Structure.

- Door het indrukken van de toets [P] op het toetsenbord van uw Atari ST. De nieuwe part wordt op de geselecteerde track aangemaakt. Hij begint vanaf de positie van de linker locator en eindigt bij de rechter locator.

Een op deze manier aangemaakte part wist nooit een reeds aanwezige part, maar hij kan zo'n part zondermeer overlappen.

Kopiëren van parts

Wilt u één of meerdere parts kopiëren, dan moet u de part(s) selecteren. Daarna moet u de toets [Alternate] ingedrukt houden en de part(s) naar de nieuwe positie slepen. Denk er aan dat de part(s) minstens één rasterwaarde (afhankelijk van de Snap-instelling) naar links of naar rechts (of naar een andere track) moet verschuiven, om sowieso een kopie te laten ontstaan.

Gekopieerde parts nemen (evenals verschoven parts) op de nieuwe track de actuele kanaalinstellingen over.

Wilt u alle parts van een track kopiëren, houdt dan de toets [Alternate] ingedrukt en verschuif daarna de naam van de track in het track-overzicht.

Naamgeving van parts

Na een dubbelklik op een part verschijnt er een invoerveld, hierin kunt u op de bekende manier de naam veranderen.

Selecteren van parts

We gaan nu een aantal functies bespreken waarmee u één of meerdere parts kunt manipuleren. U moet echter eerst de parts selecteren die u wilt gaan bewerken.

Dit kan op meerdere manieren.

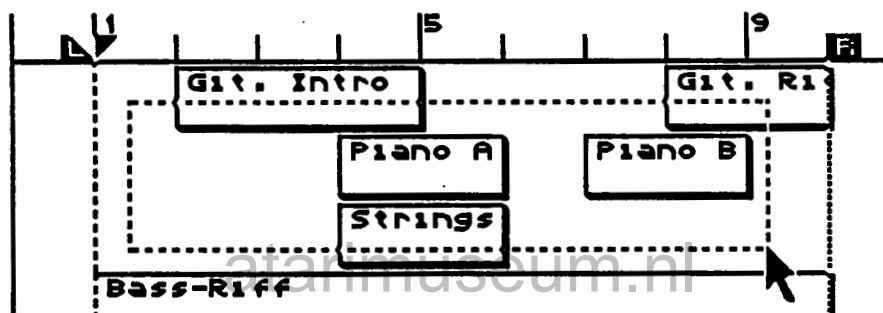
- Om een part te selecteren, moet u het met de muis aanklikken. De gekozen part wordt geïnverteerd weergegeven. (wit op zwart).

- Wilt u meerdere parts selecteren, houd dan de toets [Shift] ingedrukt en klik hierna op de gewenste parts. Wilt u afzonderlijke parts weer de-selecteren,

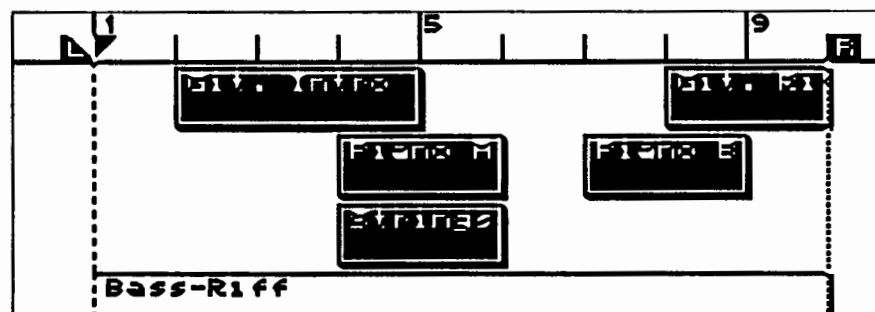
klik dan nog een keer op de gewenste part. Laat de toets [Shift] pas los als u klaar bent.

Wilt u meerdere parts selecteren die achter elkaar of onder elkaar liggen, dan kunt u ze in een kader plaatsen. Plaats daarvoor eerst de muiscursor in een vrij (wit) gedeelte in de parts-weergave en houdt de muisknop ingedrukt. Trek nu door middel van een muisbeweging een rechthoek die alle gewenste parts insluit of tenminste aanraakt.

Deze rechthoek hoeft de gewenste parts niet helemaal te omvatten. Het is voldoende, als ze slechts gedeeltelijk zijn bedekt. Zodra u de muisknop loslaat, zijn deze parts geselecteerd.



Na het ontstaan van de weergegeven rechthoek...



...zijn deze tracks geselecteerd.

- Wilt u meerdere parts de-selecteren, dan moet u op een nog onbezett gedeelte in de parts-weergave klikken.

- Via een dubbelklik met ingedrukte [Shift]-toets kunt u alle parts op een track selecteren.

- U kunt alle parts in het arrange-venster selecteren, door de functie 'Select All' in het menu Edit te gebruiken of de toetskombinatie [Control][A] op het toetsenbord te gebruiken.

- U kunt parts ook via het toetsenbord selecteren. Gebruik de horizontale cursortoetsen om afzonderlijke parts te selecteren en gebruik bovendien de toets [Shift] om meerdere parts te selecteren. Via de verticale cursortoetsen kunt u van track wisselen. Zijn er nieuwe parts aangemaakt, dan worden ze automatisch geselecteerd.

Verschuiven van parts

U kunt de parts in de parts-weergave willekeurig verschuiven. U kunt ook meerdere parts selecteren en ze dan samen verschuiven. U kunt parts naar de oorspronkelijke track, maar ook naar een andere track verschuiven.

- Verschuift u een part in de parts-weergave naar de linker- of naar de rechterrand, dan wordt het zichtbare gedeelte verschoven, tot de muis zich ongeveer weer in het midden bevindt. Natuurlijk gaat dit 'scrollen' naar de linkerkant niet voorbij het begin van het arrangement (positie 1.1.0).

- Verschuift u een part, dan wordt in de muis-box (boven de parts-weergave) aangegeven, waar de part momenteel begint. Voor een exacte positionering is dit zeer nuttig. De positie wordt hierbij in maten/teltijden en tikken aangegeven.

- De functie 'Snap' die in te stellen is in de gelijknamige box boven de parts-weergave, quantiseert tijdens het verschuiven van de parts hun positie. Als u de muiscursor in de snap-box plaatst en daarna een muisknop indrukt, verschijnt er een pop up-menu.

Hierin kunt u de gewenste waarde kiezen. U kunt kiezen uit Off, Bar (1 maat), 1/4, 1/8 en 1/16. Als u nu een part verschuift, dan wordt het startpunt automatisch op het dichtstbijzijnde punt van het van tevoren gekozen raster geplaatst.

SNAP	1/4	MOUSE	3. 1. 0
------	-----	-------	---------

De 'Snap'- en de muis-box met de muispositie in maten/teltijden/tikken

Vermengen van parts

Als u tegelijk de [Control]- en [Alternate]-toets ingedrukt houdt en daarna een part op een andere part plaatst, dan wordt een kopie van de eerste part vermengd met de tweede.

De eerste part wordt hierbij niet verwijderd of verschoven. Er wordt alleen een kopie van de aanwezige informatie gemaakt. Deze informatie wordt vermengd met de informatie op de doel-part.

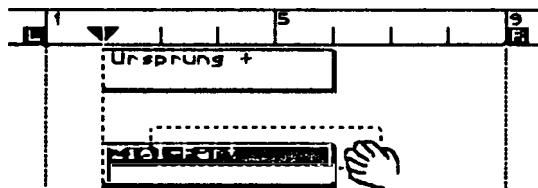
U kunt deze mogelijkheid gebruiken om snel noten of andere MIDI-gegevens aan een bestaande part toe te voegen. Als u bijvoorbeeld een Hihat-bekken of een snare-drum op een aparte part heeft ingespeeld en aan de basis-slagwerktrack wilt toevoegen, dan is deze mengfunctie ideaal.

Deze procedure komt nagenoeg overeen met een extra opname binnen een part. Begin- en eindpunt van de beide parts hoeven niet identiek zijn. Wanneer de parts elkaar niet precies overlappen, dan worden er voor de betreffende gedeeltes nieuwe parts aangemaakt. Hiervoor gelden dezelfde regels als bij de andere procedures voor het aanmaken van parts. Zie ook het gedeelte 'Opnemen van parts'.

De positie-aanduiding van de muis en de Snap-instelling werken op precies dezelfde manier als bij het verschuiven van parts.

Een voorbeeld.

Stel dat u twee verschillende parts op twee verschillende tracks heeft opgenomen. Ze beginnen beiden bij 2.1.0. U kunt ze tijdens het mengen willekeurig ten opzichte van elkaar verschuiven. Als u bijvoorbeeld de ene part (met de toetsen [Control] en [Alternate] ingedrukt) op de andere plaatst en hem op de positie 3.1.0 weer loslaat, dan worden de events van de eerste part (met een toevoeging van één maat) met de tweede vermengd.



De Events van de onderste part worden met die van de bovenste vermengd waarbij er één maat verschoven wordt.

Verwijderen van parts

U kunt ongewenste parts op meerdere manieren verwijderen. Selecteer de part(s), die u wilt verwijderen en

- Druk de toets [Backspace] op het toetsenbord in.
- Druk de toets [Delete] op het toetsenbord in.
- Gebruik de functie 'Delete parts' in het Edit-menu.
- Druk de rechter muisknop in om de toolbox te activeren. Kies nu het gummetje. Klik daarna met de linker muisknop op de parts die u wilt verwijderen. Bent u klaar, druk dan kort de rechter muisknop in en het gummetje verandert weer in een standaard-muiscursor. U kunt nu uiteraard ook een ander stuk gereedschap uit de toolbox kiezen.

De functies Cut, Copy en Paste

U kunt ook de standaardfuncties Cut, Copy en Paste voor het verschuiven van parts gebruiken. De bijbehorende toetscombinaties zijn [Control][X], [Control][C] en [Control][V].

Cut

Dit commando haalt de geselecteerde parts uit het arrange-venster en slaat ze in het zogenaamde Clipboard op. Het clipboard is een op het beeldscherm onzichtbare buffer.

In het clipboard kunnen alleen de gegevens aanwezig zijn, die het laatst zijn uitgeknipt of gekopieerd.

Dat wil zeggen dat als u twee parts door middel van de cut-functie naar het clipboard heeft gekopieerd, u deze parts kwijt bent als u nogmaals één of meerdere parts naar het clipboard kopieert.

Copy

Dit commando maakt een kopie van de geselecteerde track en plaats deze in het clipboard. Ook hier geldt, dat alleen de laatste gekopieerde gegevens in het clipboard aanwezig zijn. Er bestaat maar één clipboard en dat kan zowel door de functie Cut als door de functie Copy worden gebruikt.



Paste

Met dit commando worden de parts uit het clipboard weer in het arrangevenster geplaatst.

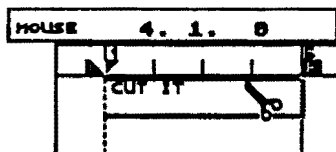
Hiervoor gelden de volgende regels.

- De parts worden altijd op de huidige song position toegevoegd. Kies dus eerst de positie waar de eerste part moet beginnen. Na gebruik van de functie Cut of Copy wordt de song position automatisch naar het begin van de eerste geselecteerde part verplaatst. In zekere zin als voorstel voor de latere toevoeging via Paste.
- Tijdens het toevoegen worden de parts weer op de oorspronkelijketracks geplaatst.
- U kunt de inhoud van het clipboard via het commando Paste net zo vaak gebruiken als u wilt. De gegevens worden slechts vanuit het clipboard gekopieerd. Ze worden niet uit het clipboard verwijderd.

Parts in stukken knippen

Met behulp van het schaar-ikoon uit de toolbox kunt u een part splitsen of in stukken knippen. Er ontstaan daarna twee parts, die volledig onafhankelijk van elkaar zijn. Druk eerst de rechter muisknop in om de toolbox te activeren. Kies nu het schaar-ikoon. Klik daarna met de schaar op de part die u in stukken wilt knippen.

De muis-box zorgt voor ondersteuning tijdens het knippen, zodat u de scheiding precies op de gewenste positie aanbrengen. Ook de functie 'Snap' kan hier evenals bij het wijzigen van de part-lengte met het potlood worden gebruikt om nauwkeurig te werken.



Een part splitsen vanaf de positie 4.2.0 (Snap-waarde is 1/4)

Bent u klaar, druk dan kort op de rechter muisknop. Hierna ziet u de standaard-muiscursor weer verschijnen. U kunt ook een andere functie uit de toolbox kiezen.

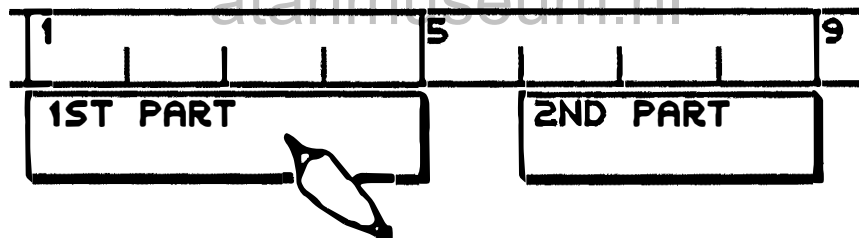
Verbinden van parts

Parts die op een track achter elkaar liggen, kunnen met elkaar worden verbonden. Uit twee korte parts ontstaat dan één langere part. Druk de rechter muisknop in om de toolbox te activeren. Kies nu het lijmtube-icoon.

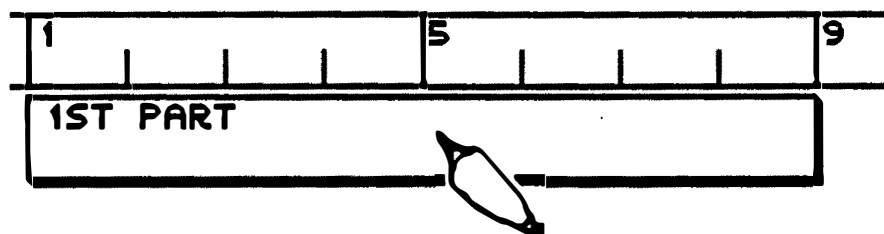
Klik daarna met de linker muisknop op een part. Deze part wordt met de volgende verbonden. Het maakt niet uit of ze elkaar overlappen, precies tegen elkaar aanliggen of door een tussenruimte van elkaar gescheiden zijn. Op één punt moet u echter wel goed letten.

Als de parts die u met elkaar wilt verbinden elkaar overlappen, dan wordt alleen het gemeenschappelijke gedeelte vermengd. U raakt geen events kwijt.

Klikt u nog een keer op de nieuwe 'gelijmde' part, dan wordt de volgende part op deze track 'vastgelijmd'. Zolang er parts aanwezig zijn, kunt u hier gewoon mee doorgaan. Bent u klaar, druk dan kort de rechtermuisknop in. In plaats van de lijmtube ziet u de standaard-muiscursor weer verschijnen. U kunt ook een ander stuk gereedschap uit de toolbox kiezen.



Na het 'lijmen' van twee parts...



...ontstaat er een langere part met de naam van de eerste part.

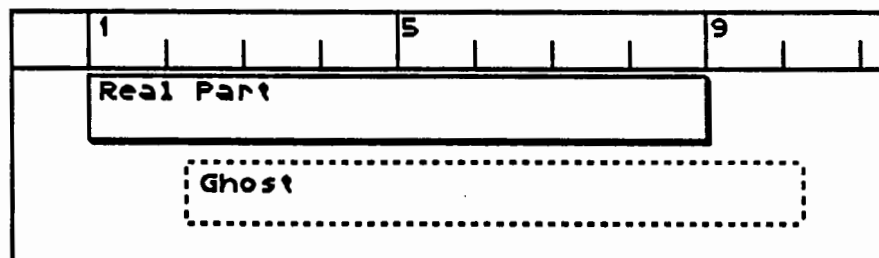
Naamgeving van parts

U kunt de naam van de part op de gebruikelijke manier na een dubbelklik op de part via het toetsenbord invoeren.

Ghost-parts

Af en toe wilt u waarschijnlijk parts verdubbelen om meerdere instrumenten dezelfde muziek laten spelen. Hiervoor dienen de zogenaamde ghost-parts. Een ghost-part is een kopie van een bestaande part. Hij blijft echter met het origineel verbonden. Ondanks dat ze allebei dezelfde informatie (noten en andere MIDI-gegevens) bevatten, kunnen ze verschillende MIDI-kanalen gebruiken.

Wilt u een ghost-part laten ontstaan, ga dan net zo te werk als bij het maken van een kopie. U moet nu echter niet de toets [Alternate], maar de toets [Control] ingedrukt houden. Daarna moet u de part op de gewenste positie plaatsen. Ghost-parts zijn aan de gestippelde kaderlijn te herkennen. Een ghost-part kan evenals iedere andere part willekeurig verschoven worden, ook kunnen ze andere parts overlappen.



Als u het origineel of ook het ghost-part in een score-venster bewerkt, dan worden ze in ieder geval beiden veranderd. De wijzigingen in de tegenhanger worden echter pas hoorbaar zodra u het score-venster met 'Keep' verlaat.

Als u over of binnen een ghost-part opneemt of hem met een andere part vermengt of hem in stukken knipt of met een andere part verbindt, dan wordt hij automatisch in een zelfstandige part omgezet.

Bewerk in het score-venster niet tegelijk meerdere ghost-parts die een kopie zijn van dezelfde originele part. Het programma loopt hierdoor niet vast, maar het resultaat kan enigszins verwarrend zijn.

Quantiseren

Quantiseren is vanuit het programma de noten naar een van tevoren bepaald waarde-raster verschuiven.

Quantiseren kunt u gebruiken om ritmische fouten te corrigeren of om bepaalde grooves respectievelijk een bepaalde sfeer te creëren. Happy Music quantiseert automatisch. Zowel bij de weergave als tijdens een lopende opname.

Toch is quantisering geen dom schoonmaak-commando, het is veel meer een creatieve mogelijkheid.

De gewenste rasterwaarde voor de quantisering kunt u bij Happy Music zelf aangeven binnen een zeer breed spectrum. Bij de maximale resolutie is de quantisering nauwelijks meer waarneembaar.

Tijdens het quantiseren worden de noten verschoven zonder hun lengte te wijzigen. Happy Music bekijkt constant of u vóór of achter de punt speelt en houdt tijdens het verschuiven van de noten continu in de gaten, zodat de oorspronkelijke sfeer van de opname behouden blijft en fouten desondanks gecorrigeerd worden. Bovendien worden accoorden als zodanig herkend.

Deze quantisering is echter geenszins definitief of onherroepelijk. Met behulp van de functie 'Over Quantize' in het Functions-menu, kunt u een opname op ieder moment naar een andere waarde laten re-quantiseren. Ook kunt u via de instelling 'Off' de quantisering opheffen. Deze functie kunt u ook via de toets [Q] activeren.

Tijdens de quantisering worden alleen de notenposities beïnvloed. De andere MIDI-Messages worden niet beïnvloed.

Wat kunt u achteraf quantiseren en hoe kan dat?

- Als u vanuit het arrange-venster quantiseert, dan worden alle noten in alle geselecteerde parts gequantiseerd.
- Zijn er geen parts geselecteerd, dan worden alle parts op de actieve track gequantiseerd.
- Als u vanuit het score-venster quantiseert, dan worden alle of meerdere noten binnen de geselecteerde part gequantiseerd.
- De quantisering vindt plaats aan de hand van de quantiserings-waarde die voor het op dat moment gebruikte venster is ingesteld.

In het arrange-venster geschiedt deze instelling via het Pop-up menu, dat na het aanklikken van de Quantize-box bij de bovenste vensterrand verschijnt. Kies daarin dan de gewenste waarde.

QUANTIZE		16
OFF		
64T	64	64.
32T	32	32.
16T	16	16.
8T	8	8.
4T	4	4.
2T	2	2.
1T	1	1.

In het Score-venster bevindt zich een met Quant aangegeven box die hetzelfde menu activeert.

De volgende mogelijkheden zijn nu beschikbaar.

- | | |
|-----|--|
| 1. | Alle noten worden tot aan de volgende gepunteerde hele noot gequantiseerd. |
| 1 | Alle noten worden tot aan de volgende hele noot gequantiseerd. |
| 1T | Alle noten worden tot aan de volgende hele noot (triool) gequantiseerd. |
| 2. | Alle noten worden tot aan de volgende gepunteerde noot gequantiseerd. |
| 1/2 | |
| 2 | Alle noten worden tot aan de volgende 1/2 noot gequantiseerd. |
| 2T | Alle noten worden tot aan de volgende 1/2 noot (triool) gequantiseerd. |
| 4. | Alle noten worden tot aan de volgende gepunteerde noot gequantiseerd. |
| 1/4 | |
| 4 | Alle noten worden tot aan de volgende 1/4 noot gequantiseerd. |
| 4T | Alle noten worden tot aan de volgende 1/4 noot (triool) gequantiseerd. |
| 8. | Alle noten worden tot aan de volgende gepunteerde noot gequantiseerd. |
| 1/8 | |
| 8 | Alle noten worden tot aan de volgende 1/8 noot gequantiseerd. |
| | enzovoort tot 64T (waarbij het natuurlijk om 1/64 noot (triool) gaat). |

U kunt de quantiserings-waarden ook via het toetsenbord invoeren. Met de toetsen [1] t/m [7] van de bovenste toetsenrij kunt u de numerieke waarde vastleggen en met de toetsen [T] en [.] kunt u de opties trioel en gepunteerd aan- of uitzetten.

- Kies eerst de gewenste quantiserings-waarde en gebruik daarna de functie Over Quantize in het Fuction-menu. De bijbehorende toets op het toetsenbord is [Q].



Quantisering ongedaan maken

Zoals reeds eerder vermeld, is de quantisering bij Happy Music niet destructief. Dat wil zeggen dat ze ongedaan kan worden gemaakt.

Een op 1/8 gequantiseerd gedeelte kan bijvoorbeeld achteraf ook op 1/16 gequantiseerd worden. De quantisering vindt steeds plaats op basis van de (niet gequantiseerde) originele noten. In het Score-venster kunt u als u wilt ook slechts een aantal geselecteerde noten (re-)quantiseren.

Wilt u de oorspronkelijke timing van de opname weer herstellen, gebruik dan Undo Quantize in het Functions-menu of druk de toets [U] op het toetsenbord in.

Mute en Solo

Op ieder goed mengpaneel kunnen de afzonderlijke kanalen gemuted (weggedraaid) worden. Worden alle kanalen op één na weggedraaid, dan wordt dit ook wel een solo-schakeling genoemd. Beide functies kunt u ook bij Happy Music gebruiken.

Mute

Wilt u een track wegdraaien, klik dan in de kolom Mute (links in het track-overzicht) op dezelfde hoogte als deze track.

Weggedraaide tracks zijn te herkennen aan een zwarte punt in de kolom Mute. De optie Mute verhindert de gegevensuitvoer vanaf deze track. Zijn

	Track 1	1	OFF
●	Track 2	2	OFF
●	Track 3	3	OFF

er tijdens het wegdraaien nog noten te horen, dan mogen ze doorklinken. *Deze tracks zijn beide weggedraaid.*

U kunt een willekeurig aantal tracks wegdraaien. Klijkt u nog een keer op het mute-symbool, dan kunt u de track weer beluisteren.

Via het mute-icoon in de toolbox kunt u ook afzonderlijke parts wegdraaien.

Solo



Klikt u op deze button of drukt u de toets [S] in, dan worden alle tracks behalve de momenteel geselecteerde track weggedraaid. U kunt dan ook nog alleen maar deze track beluisteren.

In de solo-mode kunt u afzonderlijke tracks door een muisklik in de kolom Mute weer hoorbaar maken. Op deze manier kunt u snel testen hoe 2 van de 12 tracks samen klinken. U hoeft nu niet eerst de tien andere weg te draaien. Wilt u de solo-schakeling weer opheffen, klik dan gewoon nog een keer op de button 'SOLO' of druk nog een keer de toets [S] in.

Programmeerbare Mutes

U kunt tien verschillende mute-instellingen onder de functietoetsen [F1] t/m [F10] opslaan. Op deze manier kunt u op ieder moment een willekeurige combinatie van hoorbare en weggedraaide tracks activeren.

Gebruik mute voor de tracks op de hiervoor beschreven manier. Ofwel via de kolom mute in het track-overzicht of via de button 'SOLO'. U moet dan de toets [Shift] en [Alternate] ingedrukt houden en daarna één van de functietoetsen [F1] t/m [F10] indrukken. Hierdoor wordt de huidige mute-instelling onder deze functietoets opgeslagen.

Wilt u deze mute-instelling weer activeren, dan moet u de toets [Alternate] ingedrukt houden en daarna de betreffende functietoets indrukken.



Desk menu

Het desk menu bevat maar één Happy Music-functie met de naam About... Deze functie dient voor het activeren van een dialoogbox met informatie. De dialoogbox bevat de volgende informatie.

VERSION X.YY

Het versienummer van het programma.

FREE EVENTS

Het aantal nog beschikbare events.

FREE PARTS

Het aantal nog beschikbare parts.

Max parts

Het maximale aantal parts voor de huidige geheugenomvang.

Onder het menu-item 'About'... vindt u de accessoires die u tijdens de systeemstart heeft geïnstalleerd.

Accessoires zijn extra programma's die vanuit lopende programma's kunnen worden geactiveerd en deze vaak op een zinvolle kunnen aanvullen. Meer informatie over accessoires vindt u in de handleiding van uw Atari ST.

U kunt Happy Music samen met alle accessoires gebruiken die de richtlijnen voor Atari ST-programma's volgen. Wees echter voorzichtig. Niet alle accessoires zijn werkelijk netjes geprogrammeerd.

Steinberg kan op geen enkele manier garanderen dat Happy Music samen met een bepaalde accessoire of met andere utilities (hulpprogramma's) kan worden gebruikt.

File Menu

In dit hoofdstuk worden alle functies van het File-menu beschreven. Met uitzondering van Printer Setup en Print, die binnen het kader van het hoofdstuk over het score-venster worden behandeld.

Nog even iets over het in veiligheid brengen van gegevens.

Denk er aan om uw arrangementen zo vaak mogelijk op te slaan. Het liefst op aparte diskettes, niet op de programma-diskette. Formateer voor dit doel een aantal kwalitatief goede diskettes voordat u Happy Music start. Het formatteren van diskettes word onder andere in de handleiding van uw Atari ST beschreven.

New

Met deze menufunctie of met de toetscombinatie [Control][N], krijgt u een nieuw, leeg arrange-venster in beeld. Dit is te vergelijken met het plaatsen van een nieuwe band in een meersporen-bandrecorder.

Het nieuwe arrange-venster krijgt de naam 'Untitled' gevolgd door een getal. Deze naam kan op de bekende manier na een dubbelklik worden gewijzigd. Hij bevat 12 lege tracks met de namen TRACK 1 tot en met TRACK 12.

Door het verschijnen van een nieuw arrange-venster via New wordt het huidige arrangement verwijderd! Dit kan niet via de functie Undo gedaan worden gemaakt. Daarom verschijnt er een dialoogbox als u deze functie activeert. Hierin wordt gevraagd of het huidige arrangement al is opgeslagen.

Deze navraag is voor uw eigen veiligheid zodat u niet per ongeluk een waardevol muziekstuk verwijderd.

Open

Met deze menufunctie of met de toetscombinatie [Control][O] kunt u een arrangement vanaf diskette of vanaf harddisk in het geheugen laden. Eerst verschijnt de zogenaamde file-selector. Hierin kunt u het arrangement kiezen dat u wilt laden.

Voor Happy Music-arrangementen wordt de extensie '.ALL' gebruikt.

Door het laden van een arrangement via Open, wordt het huidige arrangement verwijderd! Dit kan via de functie Undo niet meer ongedaan worden gemaakt. Daarom verschijnt er een dialoogbox als u deze functie activeert voordat u het huidige arrange-venster heeft gesloten. Hierin wordt aan u gevraagd of het huidige arrangement al is opgeslagen.

Save

Met deze functie of met de toetscombinatie [Control][S] kunt u het huidige arrangement op diskette of harddisk opslaan. Eerst verschijnt de zogenaamde file-selector. Hierin kunt u een naam voor het arrangement invoeren. U kunt echter ook de naam van een eerder opgeslagen arrangement kiezen. In dit geval verschijnt er een dialoogbox waar u kunt kiezen uit de opties

Replace, het oorspronkelijke arrangement wordt verwijderd en door het nieuwe vervangen en Backup, de extensie van het oude arrangement wordt van .ALL in .ALB veranderd. arrangementen van Happy Music krijgen tijdens het opslaan de extensie '.ALL'.

Deze diskettefunctie kan ook tijdens een lopende weergave worden gebruikt.

Import

Het standaard file-formaat van MIDI is onderdeel van de MIDI-norm en dient om files tussen verschillende sequencers te kunnen uitwisselen. Een directe overdracht is pas mogelijk als het disketteformaat van de beide sequencers identiek is. Dit geldt aan de ene kant voor softwarematige sequencers die op dezelfde computer werken, maar aan de andere kant ook voor hardwarematige sequencers waarin dezelfde diskdrives zijn ingebouwd als in de Atari ST. In andere gevallen moet de MIDI-file per modem, nulmodemkabel of op een vergelijkbare manier tussen de beide systemen worden overgedragen.

Happy Music kan MIDI-files met de formaten 0 en 1 lezen. Files die in het formaat 0 zijn opgeslagen, laadt Happy Music in vanaf track 1. Voor files die in het formaat 1 zijn opgeslagen, worden zoveel mogelijk tracks gebruikt. De bovengrens wordt echter gevormd door het maximale aantal van 12 beschikbare tracks. Behalve MIDI-events wordt ook de naam van de track, het tempo en de maatvorm overgenomen.

MIDI-files gebruiken de extensie '.MID'.

Export

U kunt in Happy Music ook arrangementen als MIDI-file opslaan. U kunt uw thuis aangemaakte arrangementen probleemloos met een dure en goede sequencer probleemloos live op het podium afspelen. Er moet dan wel aan de eerder genoemde voorwaarden zijn voldaan.

Happy Music slaat MIDI-files in het formaat 1 op. In verband met de definitie van dit formaat, moeten alle parts op een track met elkaar worden verbonden zodat er één lange part ontstaat. Weggedraaide tracks worden niet opgeslagen. Behalve de MIDI-events worden ook nog het tempo, de maatvorm en de naam van de track (als tekst) opgeslagen.

MIDI-files gebruiken de extensie (dat zijn de drie laatste letters van een file-naam) '.MID'.

Quit

Met deze menufunctie of met de toetscombinatie [Control][Q] kunt u Happy Music verlaten. Voordat u het programma verlaat, moet u via een dialoogbox aangeven of u het huidige arrangement wilt opslaan.

Edit Menu

In dit hoofdstuk worden alle functies van het Edit-menu beschreven, met uitzondering van Score. Het score-venster wordt in een apart hoofdstuk behandeld.

Undo

Met de functie Undo uit het Edit-menu of met de toets [Undo] kunt u de laatste operatie ongedaan maken. Dit is heel handig als een bepaalde actie niet tot het gewenste resultaat heeft geleid.

Denk er echter aan dat alleen de laatste functie die gegevens wijzigt, kan worden teruggedraaid.

Als een functie voor merkwaardige gevolgen zorgt, probeer dan niet de oorspronkelijke opname te repareren voordat u het met behulp van de functie Undo heeft geprobeerd.

In het menu-item Undo kunt u op ieder moment bekijken welke operatie u ongedaan kunt maken. Als u daar bijvoorbeeld de tekst Undo Delete ziet staan, dan betekent dit dat u de laatste verwijdering ongedaan kunt maken.

Er bestaat ook een Undo Undo-functie. Dat wil zeggen, u kunt weer naar de laatste, gewijzigde versie terugkeren. Na iedere Undo verandert de tekst van het menu-item in Redo. In dit geval bijvoorbeeld Redo Delete. Als het menu-item grijs is, kunt u niets ongedaan maken.

Er volgt nu een overzicht van de functies die u ongedaan kunt maken.

In het arrange-venster.

- De laatste opname
- part(s) verschuiven
- part(s) verwijderen
- part(s) kopiëren
- parts vermengen
- parts in stukken knippen
- parts verbinden
- part(s) herhalen

Track verschuiven

In het Score-venster:

- De laatste opname
- Noten verschuiven
- Noten verwijderen
- Noten via 'Keep' overnemen
- Noten kopiëren
- De functie Cut
- De functie Paste
- De functie Delete

Alle functies van het Functions-menu

De als laatste via de toolbox uitgevoerde functie

Bovendien kunt u alles wat u in het score-venster heeft gewijzigd weer ongedaan maken. U moet dan op de Cancel-button klikken.

Cut (knip)

Met deze functie wordt/worden het/de uitgekozen object(en) (noten of parts) uit een venster verwijderd en in een onzichtbare tijdelijke buffer (clipboard) opgenomen.

De bijbehorende toetscombinatie is [Control][X]. Is dit menu-item niet geselecteerd, dan is het grijs. U kunt via de functie Cut meerdere objecten tegelijk naar het clipboard verplaatsen. Er kan echter maar één objectgroep tegelijk aanwezig zijn. Zodra u de functie Cut (of de functie Copy) nog een keer gebruikt, worden de vorige gegevens uit het clipboard verwijderd en door de nieuwe gegevens vervangen.

Het object of de objecten kunnen later via de functie Paste weer worden toegevoegd. De functies Cut en Paste kunnen dus worden gebruikt om noten te verschuiven en te kopiëren.

Copy

Deze functie werkt net zo als Cut. De geselecteerde objecten worden nu niet verwijderd, maar er wordt een kopie van ze gemaakt en deze kopie wordt in het clipboard geplaatst. U kunt de objecten later weer via de functie Paste uit het clipboard halen. De bijbehorende toetscombinatie voor 'Copy' is [Control][C]. Is er niets geselecteerd, dan is dit menu-item grijs.

Wat in het voorafgaande gedeelte bij Cut gezegd is over het clipboard geldt ook voor Copy. Er bestaat een gemeenschappelijk clipboard voor de objecten die via Cut en Copy verschoven of gekopieerd zijn.

U kunt de functie Copy en Paste combineren om objecten te kopiëren. In het gedeelte over de functie Cut kunt u nog eens nalezen wat u zoal op deze manier kunt kopiëren.

Paste (plak)

Heeft u via de functie Cut of Copy iets in het clipboard geplaatst, dankunt u het er met behulp van Paste weer uithalen. Een object kan een willekeurig aantal keren uit het clipboard worden gehaald. De toetscombinatie voor de functie Paste is [Control][V]. Is er niets in het clipboard aanwezig, dan is dit menu-item grijs. De via Paste teruggehaalde objecten verschijnen steeds op het huidige song position.

Met de functie Paste kunt u objecten binnen het arrange-venster of van het ene score-venster naar het andere verschuiven, maar niets tussen twee venstertypes. Dit zou ook niet erg zinvol zijn.

Delete

Met deze functie kunt u de geselecteerde objecten verwijderen. Deze procedure kan via de functie Undo ongedaan worden gemaakt. U kunt natuurlijk ook de toets [Delete] op het toetsenbord van uw Atari ST voor de verwijdering van objecten gebruiken.

Select All

Via deze functie kunt u alle parts in het arrange-venster of alle noten in het score-venster tegelijk selecteren. U kunt ook de toetscombinatie [Control][A] gebruiken.

Parts menu

Create part

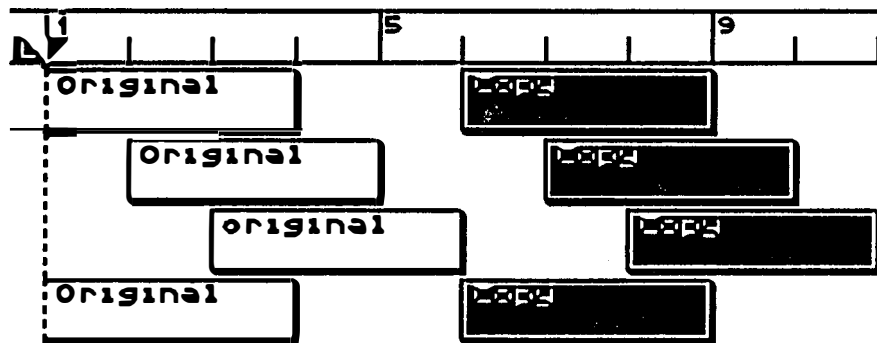
Zoals u weet ontstaat door iedere opname in een leeg trackgedeelte een nieuwe part. U vindt het misschien prettiger om van tevoren de parts aan te maken waarin u iets kunt opnemen.

Lege parts kunnen op drie manieren worden aangemaakt.

- Via een dubbelklik op een nog leeg (wit) gedeelte in de parts-weergave tussen de linker en de rechter locator.
- Via de functie Create-part in het Parts-menu.
- Door het gebruik van de toetscombinatie [Control][P]. De nieuwe part verschijnt dan naast de geselecteerde track. Hij begint bij de linker en eindigt bij de rechter locator-positie. Maakt u een part op deze manier aan, dan wordt er nooit een reeds aanwezige part verwijderd. De nieuwe part kan de oude echter wel overlappen.

Repeat

Deze functie herhaalt gewoon de geselecteerde part(s) en voegt de kopie(ën) aan het origineel of de originelen toe. De van tevoren geselecteerde parts worden hierbij als een eenheid beschouwd, zodat de relatieve afstand tussen de op deze manier ontstane herhalingen overeenkomt met



die van de originele parts. Deze afstand ontstaat door het positieverschil tussen de start van de eerste en het einde van de laatste geselecteerde part. Kiest u deze functie via het Parts-menu of via de toetscombinatie [Control][K], dan verschijnt er een dialoogbox. Hierin kunt u het aantal kopleën instellen. U kunt bovendien aangeven of het hierbij om echte parts of om ghost-parts gaat. Stel deze parameters via de beide muisknoppen in en klik daarna op OK of druk op [Return] als u de functie wilt laten uitvoeren. U kunt eventueel via Cancel (of via de toets [Esc]) de functie afbreken als u van gedachten bent veranderd.

Cut Notes

Happy Music verwerkt noten enigszins anders dan bij MIDI gebruikelijk is. Terwijl de MIDI-standaard rekening houdt met de opslag van de commando's Note On en Note Off, slaat Happy Music het commando Note On en de bijbehorende nootlengte op. Heeft u dus een part via het schaar-ikoon uit de toolbox in stukken geknipt, dan kunnen losse noten zelfs na het eigenlijke part-einde blijven doorklinken.

Als regel is dit een waardevolle mogelijkheid, maar misschien wenst u dit in een aantal gevallen helemaal niet. Mogen er beslist geen noten na het part-einde blijven doorklinken, gebruik dan Cut Notes.

Selecteer de part(s), die u wilt verknippen door er met de muis op te klikken en gebruik de functie Cut Notes in het Parts-menu.

U kunt meerdere parts selecteren door de toets [Shift] ingedrukt te houden en tegelijk met de muis te klikken.

Functions Menu

De twee belangrijkste functies in het Functions-menu. Over Quantize en Undo Quantize is al in het hoofdstuk Quantisering gesproken. Voor de resterende functies die voor de automatische verwerking van MIDI-Events zorgen, geldt in principe hetzelfde als voor de quantisering. Als u dus één van deze functies vanuit het arrange-venster kiest, dan worden alle parts hierdoor beïnvloed die op dat moment zijn geselecteerd.

Kiest u dezelfde functie vanuit het score-venster, dan blijft de werking beperkt tot de afzonderlijke noten respectievelijk notengroepen.

Deze functies kunt u niet via Undo ongedaan maken. Bent u er niet helemaal zeker van welke gevolgen het gebruik van een bepaalde functie kan hebben, gebruik hem dan vanuit het score-venster. Hierin kunt u namelijk alle wijzigingen met Cancel weer ongedaan maken.

Delete Doubles

Deze functie verwijdt alle dubbele noten. Zulke dubbelgangers ontstaan meestal tijdens opnames in de Cycle-mode als u bijvoorbeeld een snaredrum voor de tweede keer gebruikt. Ze zijn soms helemaal niet te horen, maar u zult ze ook vaak als golf- of galm-effect of als een bijzonder luide noot kunnen horen. De bijbehorende toetscombinatie is [Control][H]. Het programma beschouwt twee noten als dubbelgangers als ze dezelfde toonhoogte en dezelfde startpositie hebben.

Delete Cont. Data

Deze functie verwijdert alle continu verzonden gegevens zoals Pitch Bend, After Touch en controllers (tiptoetsen, draalknoppen, Breath controller enzovoort). Noten en programmwisselings-commando's blijven behouden. De bijbehorende toetscombinatie is [Control][F].

Continu verzonden betekent in dit geval dat de commando's van sommige controllers niet echt continu verzonden worden. Een Sustain-Pedaal wordt immers maar af en toe ingetrapt en een commando voor een bepaalde mode wordt misschien maar één keer in het hele arrangement verzonden. Toch worden deze controllers volgens de MIDI-specificatie als Continuous controllers gedefinieerd en u kunt ze via deze functie verwijderen.

Transpose/Velocity

Deze functie laat een kleine dialoogbox verschijnen. Hierin kunt u de toonhoogte en/of de snelheid van een ingestelde waarde verhogen of verlagen. Deze functie heeft in het arrange-venster invloed op de geselecteerde part(s) en in het score-venster op de geselecteerde noten.

Gebruik de linker muisknop om waarden te verlagen en de linker om waarden te verhogen. U kunt de invoer beëindigen door op de button OK te klikken of door [Return] of [Enter] in te drukken. Heeft u zich bedacht, dan kunt u de dialoogbox via Cancel verlaten.

De toelaatbare waarde voor beide functies moet tussen -127 en 127 liggen. U moet er echter rekening mee houden dat zowel het via MIDI gedefinieerde toongebied als het gebied voor de aanslagsnelheid maar 127 waarden kan bevatten en het is niet gezegd dat een instrument alle gegevens uit het totale waardegebied zinvol kan verwerken.

Het is dus mogelijk dat een synthesizer slechts een toonbereik van 5 octaven aankan. De hogere en lagere noten worden dan gewoon genegeerd.

Bovendien bezitten niet alle instrumenten aanslaggevoelige mogelijkheden. U moet er bovendien aan denken dat Velocity (snelheid) een exponentiële functie is en dat niet alle instrumenten de Velocity-gegevens op dezelfde manier verwerken. Een bepaalde instelling kan op het ene instrument voor een veel drastischer resultaat zorgen dan op het andere instrument.

Options Menu

Follow Song

Normaal wordt in het arrange-venster of in het actieve score-venster het arrangementverloop gevolgd. Het zichtbare gedeelte wordt tijdens de weergave, opname en het snelle vooruit- en terugspoelen continu aangepast (gescrolld). U kunt deze functie via het menu-item Follow Song in het Options-menu of via de toets [F] op het toetsenbord in- of uitschakelen. Is de functie Follow Song actief, dan wordt dit menu-item afgevinkt weergegeven.

Reset on Stop

Als deze functie actief is, zet Happy Music na het beëindigen van de opname of de weergave verschillende MIDI-gegevens weer op de waarde nul terug en verstuurt bovendien een aantal reset-commando's. U heeft dan tijdens het spelen geen last meer van een doorwerkende vibrato of toetsgeluiden die door een Pitch Bend verbogen worden.

Aan de andere kant kan deze functie ook waarden naar nul terugzetten waarvan dat niet gewenst is. Bijvoorbeeld vibrato-instellingen die u aan het begin heeft aangebracht en die tijdens het complete arrangement constant gehandhaafd moeten blijven. De MIDI-structuur dwingt hier compromissen af.

Teruggezet worden.

- Pitch Bend
- Controller 1 (Modulatie)
- Kanaaldruk (Channel pressure)

Bovendien worden de volgende mededelingen verzonden.

- All Notes Off-Message
- Reset All Controllers-Message



Send MIDI Clock

Is deze functie actief, dan verstuurt Happy Music tijdens de opname en de weergave MIDI-klokgegevens. Dit synchronisatie-sigitaal kan worden gebruikt om andere sequencers of drumcomputers synchroon met Happy Music te laten werken.

Thru

Is deze functie actief, dan stuurt Happy Music alle gegevens die via de MIDI IN-poort binnenkomen weer door via de MIDI Out-poort. Hierbij wordt alle kanaalspecifieke informatie (noten, controllers, commando's voor program-mawisselingen) aangepast aan het MIDI-kanaal van de actieve track.

Wij zullen dit aan de hand van een voorbeeld duidelijk maken. Stel, u bent aan het spelen op een MIDI-Masterkeyboard zonder eigen toonvermogen. U sluit dit keyboard aan op de MIDI IN-ingang van de Atari ST. Daarna sluit u de MIDI OUT-uitgang van het keyboard aan op een uitbreidingsmodule. Wilt u tijdens het oefenen of tijdens de opname ook werkelijk horen wat u speelt, dan moet u Thru activeren zodat alle MIDI-gegevens die via MIDI IN binnenkomen direct via MIDI OUT weer worden doorgestuurd. Dit is de functie Thru.

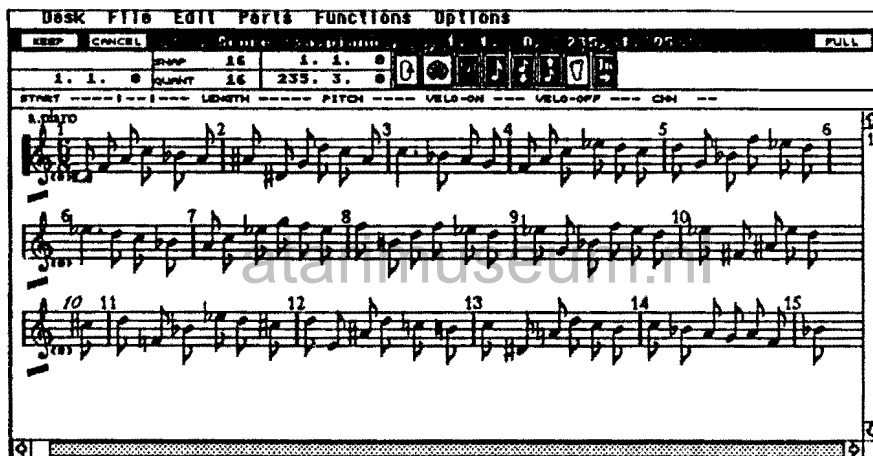
Laten we aannemen dat u het Kawai MS710 keyboard gaat gebruiken. U moet de MIDI OUT-uitgang van het Kawai MS710 keyboard met de MIDI IN-ingang van uw Atari ST verbinden en de MIDI OUT-uitgang van uw Atari ST met de MIDI IN-ingang van het Kawai MS710 keyboard verbinden, zodat u kunt beluisteren wat u heeft opgenomen.

U kunt echter via het Kawai MS710 keyboard zelf horen wat u speelt, onafhankelijk van de MIDI-verbindingen. Daarom zou u in dit geval de functie Thru moeten uitschakelen. Zou deze functie actief zijn, dan zou iedere gespeelde noot rechtstreeks via het Kawai MS710 keyboard worden weergegeven, tegelijk echter ook via MIDI OUT naar de Atari ST worden gestuurd. De Atari ST zou deze noot dan nog een keer laten horen. Hierdoor ontstaan dubbele noten waardoor het beschikbare aantal stemmen wordt gehalveerd.

Er treden dan extreem korte vertragingen tussen de belde noten op waardoor dan golf- of fase-effecten ontstaan of het volume merkbaar verhoogd word.

De beste oplossing voor het MIDI Thru-probleem is het gebruik van de functie Local Off. Deze mogelijkheid is echter niet in alle MIDI-instrumenten ingebouwd. Deze functie splitst uw synthesizers, samplers of andere apparatuur in twee aparte eenheden op, namelijk een MIDI-keyboard en een klankproductie-module, door de verbinding tussen de toetsen en de klankproductie te onderbreken. Heeft u uw instrument in de Local Off-mode gezet, dan moet de functie MIDI Thru in het Options-menu steeds geactiveerd zijn.

Score-venster



Activeren en verlaten van het score-venster

Wat moet er worden bewerkt?

Voordat u wijzigingen wilt aanbrengen, moet u aangeven welke part(s) u wilt gaan bewerken. Dit kan natuurlijk via selectie van het/de betreffende part(s). U kunt ook gewoon een track selecteren als u alle parts van deze track wilt bewerken. Hierna kunt u via de functie Score in het Edit-menu of via de toetscombinatie [Control][R] het Score-venster activeren.

In het score-venster kunt u meerdere parts tegelijk bewerken. Als de parts zich op verschillende tracks verbinden, worden ze in aparte notenbalken weergegeven. Is er geen part geselecteerd, dan worden alle parts van de actieve track in het score-venster opgenomen.

U kunt ook naar het arrange-venster teruggaan. Hier kunt u dan andere parts selecteren en daarna het score-venster weer activeren. U kunt ze dan afzonderlijk bewerken.

Wilt u vanuit het score-venster opnemen of wilt u noten direct invoeren en is er nog geen part in dit gedeelte van de track aanwezig, dan moet u eerst dubbelklikken tussen de locator-posities in het arrange-venster. U kunt ook de functie Create part in het parts-menu gebruiken om een lege part aan te maken.

Keep en Cancel

Alles wat u in het score-venster heeft gewijzigd, kunt u overnemen of laten vervallen. U kunt hiervoor de twee Keep- en Cancel-boxen aan het begin van de kopregel gebruiken.

Klikt u op de button Keep, dan worden de actuele gegevens overgenomen. Daarna wordt het score-venster gesloten.



Klikt u op de button Cancel, dan worden alle wijzigingen weer ongedaan gemaakt die u sinds de opening van het venster heeft aangebracht. De parts worden in dezelfde vorm weergegeven zoals ze er voor de opening van het score-venster uitzagen.

Als u tijdens een opname een score-venster opent en via 'CANCEL' verlaat, wordt de complete opname verwijderd.

Brengt u wijzigingen aan in een ghost-part of in de part waar hij van afstamt, dan worden ze pas in de tegenhanger overgenomen als u het score-venster via Keep verlaat. Als u bijvoorbeeld een normale part wijzigt, dan worden de aangebrachte wijzigingen niet in de ghost-part overgenomen. Zodra u echter het score-venster via de button Keep verlaat, worden ze beide weer identiek gemaakt.

Werken met het score-venster

Een Score-venster kan ook tijdens een lopende weergave of opname geopend, gesloten, gescrolld, vergroot en verkleind worden. U kunt op ieder moment wijzigingen aanbrengen, ook al tijdens de opname. Via de functie Follow Song in het menu Options kunt u de weergave in het Score-venster synchroon laten lopen met de song-position. Op deze manier krijgt u steeds te zien, wat u op dat moment hoort.

De bestanddelen van het score-venster

Bij de bovenste vensterrand bevindt zich de Functieregel en daaronder de Inforegel.

Het grootste gedeelte van het venster wordt natuurlijk gebruikt voor de weergave van de notenbalken. Er wordt een zo groot mogelijk gedeelte van de partituur weergegeven. Indien mogelijk worden er meerdere notenbalken onder elkaar weergegeven. De beide scrollbalken kunnen voor de verschuiving van het zichtbare gedeelte worden gebruikt. Hoe dat gaat hebben we reeds in het hoofdstuk 'Vormingselementen en bedieningstechnieken' beschreven. Door een klik op één van de pijlen van de horizontale scrollbalk, gaat u één maat in de gekozen richting verder.

Klikt u op het grijze gedeelte van deze scrollbalk, dan gaat u één hele pagina verder. Dus als maat 35 zich aan het einde van het venster bevindt, dan zal deze maat na een klik op de grijze scrollbalk (rechts van het witte gedeelte) aan het begin komen te staan.

Met de verticale scrollbalk kunt u heen en weer gaan tussen de afzonderlijke gedeeltes met notenbalken als ze tijdens het wijzigen van meerdere parallelle tracks niet allemaal tegelijk kunnen worden weergegeven. Het nummer van het bovenste zichtbare gedeelte wordt in de scrollbalk aangegeven.

Wilt u de muziekweergave wel of niet automatisch laten weergeven, dan moet u de functie Follow Song in het Options-menu aan- of uitzetten.

De song position wordt indirect aangegeven. De laatste noot voor de song position wordt via een kleine zwarte rechthoek duidelijk op de voorgrond geplaatst. Als u het score-venster activeert, dan wordt de laatste noot voor de song position altijd weergegeven.

In iedere notenbalk wordt de noot voor de song position via een kleine zwarte rechthoek op de voorgrond geplaatst.

Is de functie Follow Song in het Options-menu geactiveerd, dan kunt u de song position op de gebruikelijke manier veranderen om bepaalde gedeeltes weer te laten geven (vooruit- en terugspoelen, directe invoer enz.). Als u de toets [ClrHome] indrukt, wordt de song position meteen naar de linker-rand van het venster verplaatst.

Als u de toets [Alternate] ingedrukt houdt en op een bepaalde positie klikt, dan wordt de song position-pointer daar meteen naar toe verplaatst.

Muis-, Quantiserings- en Snap-boxen

De quantiserings-waarde voor het score-venster wordt via het Pop up-menu ingesteld dat na een muisklik op de Quant-box verschijnt (dit geldt ook voor de Quantize-box in het arrange-venster).

De muisbox in de linker bovenhoek van het score-venster geeft evenals in het arrange-venster de huidige positie van de muiscursor aan.

Normaal wordt deze aanduiding in maten/ teltijden/ tikken weergegeven. Als u nog een keer in deze box klikt, worden er gegevens in het Timecode-formaat uren: minuten: seconden: frames weergegeven.

Als u het timecode-formaat gebruikt, dan wordt ook de positie-aanduiding in de Inforegel evenals Loop-Start en -einde in dit formaat weergegeven. Klikt u nog een keer op de muisbox, dan krijgt u weer de normale aanduiding te zien.

Er is ook nog een Snap-functie die op de volgende waarden kan worden ingesteld.

- Off Geen Snap
- 2pp Snap gericht op het volgende punt van een raster van 2 tikken
- 3pp Snap gericht op het volgende punt van een raster van 3 tikken
- .
- .
- 7pp Snap gericht op het volgende punt van een raster van 7 tikken
- 64T Snap gericht op de volgende 1/64 trioel
- 64 Snap gericht op de volgende 1/64 noot
- 64. Snap gericht op de volgende gepunteerde 1/64 noot
- 32T Snap gericht op de volgende 1/32 trioel
- .
- .
- 1. Snap gericht op de volgende gepunteerde hele noot

De Snap-waarde kunt u gebruiken om bepaalde Edit-functies tot het hier geselecteerde notenraster te beperken. Bovendien quantiseert hij de aanduiding in de mulsbox.

De quantiserings-waarde wordt voor de normale quantiserings-functies gebruikt maar ook voor de lengte van noten en rusten tijdens de directe invoer. Beide waarden (Snap en Quantize) kunnen tijdens het editen op ieder moment worden veranderd.

	SNAP	32
3 . 3 . 72	QUANT	32

De muisbox en de Snap- en Quantiserings-waarde in de Functieregel.

De noten en notensystemen

U kunt ook meerdere parts tegelijk editen. De parts die bij een track horen, worden ieder als één systeem (bij gebruik van de split-functie in twee systemen,) weergegeven. Er is echter altijd maar één part actief.

De naam van de eerste part in een systeem wordt altijd bij de linkerrand van het venster direct boven het systeem weergegeven. Kijkt u ergens binnen een notensysteem, dan verschijnt er bij de linkerrand van het venster een zwarte balk om aan te geven dat dit momenteel het actieve systeem is. U kunt ook via de verticale cursortoetsen tussen desystemen heen en weer bewegen.

Iedere maat wordt via een getal boven de maatstreep aan het begin genummerd. Als zo'n nummer cursief wordt weergegeven, betekent dit dat de maatstart op dat moment niet zichtbaar is.

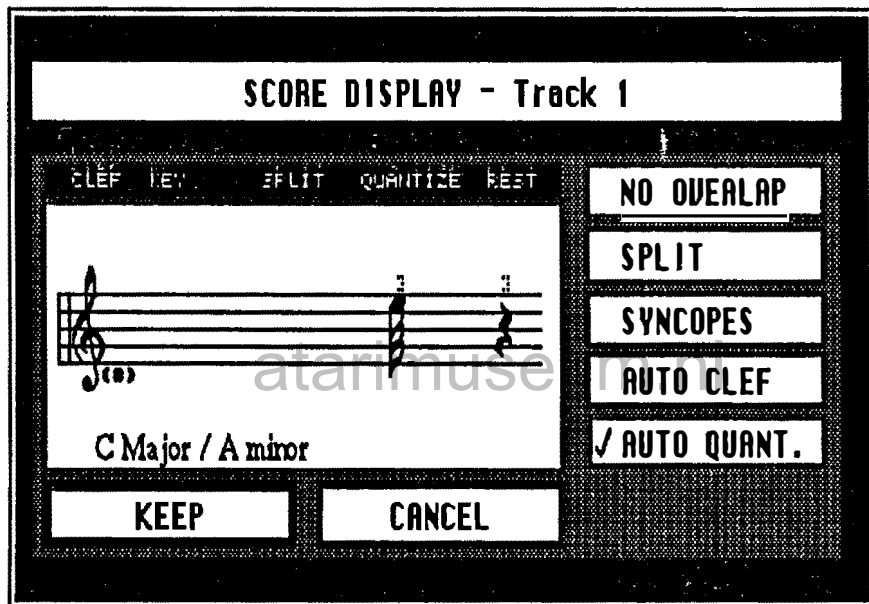
Via MIDI Ingevoerde noten worden steeds aan de actieve part toegewezen. Dit is belangrijk tijdens de opname, de stapsgewijze invoer, maar ook als u andere wijzigingen via MIDI wilt aanbrengen. U kunt de invoer dus aan een bepaalde part laten toewijzen door met de muis op het bijbehorende notensysteem te klikken.

Als de volgorde van het notensysteem op het scherm u niet bevalt, plaatst u gewoon de muiscursor op de notensleutel aan het begin van een systeem en sleept u het systeem met ingedrukte muisknop naar beneden of boven op een ander systeem. Dit laatste systeem wordt dan boven het vorige systeem geplaatst. Als u een systeem dus naar het volgende hogere systeem verplaatst, worden ze beiden verwisseld. Als u het systeem naar het volgende lagere systeem verplaatst, gebeurt er niets. De verplaatsing moet minstens twee systemen dieper zijn.

Aanpassing van de notenweergave

Voor ieder systeem bestaan er een aantal parameters waarmee u kunt aangeven hoe de noten moeten worden weergegeven.

Een dubbelklik op de notensleutel activeert een dialoogbox, waarin u deze parameters kunt instellen. Let er wel op dat de muiscursor de pijl-vorm moet hebben. Er kunnen anders rare dingen gebeuren.



No Overlap

Als deze functie actief is, worden lange noten die op dezelfde positie als kortere noten beginnen, zonder Legato-boogje (dus afgeknipt) weergegeven. De weergave wordt hierdoor leesbaarder.

Split

Met deze functie kunt u de weergave van een part in twee systemen met een bas- en een vioolsleutel laten verschijnen zoals dat bij een piano-partituur gebruikelijk is.

Als deze functie actief is ziet u ook links in de dialoogbox in het weergave-gedeelte twee systemen verschijnen. Het splits-punt tussen de twee systemen kunt u hierin zelf aanbrengen.

Syncoptes

Als deze functie actief is worden syncoptes op een duidelijk leesbare manier weergegeven.

Auto Clef

U kunt deze functie alleen gebruiken als u met een notensysteem werkt. Als deze functie actief is, zoekt het programma zelfstandig uit of de noten of de parts in het systeem met de bas- of met de vioolsleutel moeten worden weergegeven.

Auto Quantize

Deze functie maakt gebruik van een aantal zeer geraffineerde routines om de partituur zo leesbaar mogelijk te maken.

U kunt Auto Quantize activeren door met de linker muisknop op dit veld te klikken. Deze functie is in eerste instantie bedoeld om ongequantiseerde gedeeltes weer te geven die redelijk nauwkeurig zijn ingespeeld.

Is Auto Quantize actief, dan krijgt de functie tijdens de weergave van triolen een nieuwe inhoud. Dit wordt in het gedeelte Grafische weergave in de Score Display-dialogbox van dit hoofdstuk uitvoerig uitgelegd.

Klikt u met de rechter muisknop op het veld Auto Quantize, dan ziet u een Pop up-menu verschijnen met een aantal opties die u aan (vinkje) of uit (geen vinkje) kunt zetten.

Ze gelden voor de hele track, niet voor de afzonderlijke parts op deze track. Probeer deze functies afzonderlijk en gecombineerd uit om te ontdekken of de leesbaarheid van de partituur hierdoor verbetert of verslechtert.

Denk er aan dat al deze functies alleen de weergave en niet de eigenlijke opname veranderen.



Small Grid

Als deze functie actief is, kunt u via het Auto Quantize-algoritme moeilijke syncopen laten weergeven zoals bijvoorbeeld een 1/16 noot, die als een 1/32 noot begint.

Bovendien worden trioelachtige noten zoals een gepunteerde 1/16 noot die op een 1/32 noot volgt) gesyncopeerd en dus niet als twee identieke notenwaarden (in dit geval twee 1/16 noten) weergegeven.

Length Adjust

Is deze functie actief, dan worden de noten die het programma als accoor- den ziet, met een identieke lengte weergegeven. Overlappende (zie boven) worden gecorrigeerd (dat wil zeggen als regel korter gemaakt).

Find Runs

Deze functie zoekt naar notenseries met een identieke tijdsduur. Bevat zo'n serie een foutieve waarde, dan wordt de betreffende noot zelfs gecorri- geerd.

Correct Deviation

Deze functie analyseert of er continu voor of achter de punt wordt gespeeld en past de weergave overeenkomstig aan.

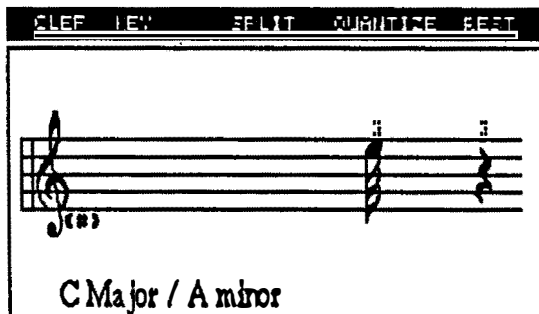
Catch 1/8

Noten die in de buurt van een 1/8 noot zijn ingespeeld, worden in de rich- ting van deze 1/8 noot verschoven evenals de direct daarna volgende noot/noten.

Requantize

Als u een gebroken accoord speelt, worden de noten als een normaal accoord weergegeven omdat de afstand tussen de noten erg kort (maar wel hoorbaar) is. Is Requantize actief, dan worden deze noten tijdens de weer- gave weer uit elkaar getrokken. Let er wel op dat hierdoor eventueel tame- lijk veel 1/64 noten ontstaan.

Grafische weergave in de Score Display-dialoogbox



Dit weergavegedeelte dient om vijf verschillende functies te kunnen vastleggen. Clef, Key, Split, Quantize en Rest. Ze kunnen allemaal direct in het grafische gedeelte worden aangebracht. Met de beide muisknoppen kunt u de waarden op de gebruikelijke manier veranderen.

Clef

Deze functie werkt alleen als er maar één notensysteem in het weergavegedeelte te zien is. Iedere keer als u onder de tekst Clef in het weergavegedeelte klikt, wordt er heen en weer geschakeld tussen een bas- en een vioolsleutel. Is de functie Auto Clef op dat moment actief, dan wordt ze hierna automatisch uitgeschakeld.

Key

Hier kunt u de toonsoort instellen. Gebruik de beide muisknoppen om u vooruit of achteruit door de Quintencirkel te bewegen. De toonsoort C-Dur is twee keer aanwezig. Bij de ene versie worden voortekens als kruis, bij de andere als 'b' weergegeven.

Split

Deze functie is alleen beschikbaar als de functie Split actief is. Hiermee kunt u vastleggen waar de scheiding tussen bas- en vioolsleutel moet worden aangebracht.

Noten onder het splits-punt worden in het gedeelte met de bassleutel weergegeven, de noten daarboven in het gedeelte met de vioolsleutel.

Klik op een willekeurige positie onder de tekst split om het Splits-punt aan te geven.

Quantize

Hierbij gaat het alleen om de quantisering in het weergavegedeelte. Dit gebeurt echter alleen als Auto Quantize niet actief is. Noten zijn geen absolute weergavevorm en u moet zelf beslissen wat de kleinste nog zichtbare notenwaarde moet zijn.

Als regel zou deze waarde identiek moeten zijn aan de kortste noot in de part(s). Via de muisknoppen kunt u iedere waarde tussen 1/4 en 1/64 noot kiezen.

Boven de notenwaarde die u hier instelt, ziet u nog een kleine 3. Als u op deze 3 klikt, wordt de weergavekleur grijs of zwart.

Is Auto Quantize niet actief, dan legt u hiermee vast of triolen moeten worden weergegeven. Zwart betekent dat triolen toegestaan zijn. Grijs betekent echter geen triolen weergeven. Is de functie Auto Quantize wel actief, dan krijgt deze schakelfunctie een andere betekenis. Een grijze 3 betekent dan dat alleen gelijkwaardige triolen worden weergegeven terwijl bij een zwarte 3 ook ongelijkwaardige triolen (bijv. 1/8 en 1/64 noot) zijn toegestaan.

Dit zijn weergave-waarden die alleen refereren aan de grafische weergave in het score-venster en niet aan de eigenlijke opname.

Rest

Hier kunt u de kleinste rustwaarde kiezen die nog weergegeven moet worden. Ook deze functie is qua betekenis afhankelijk van de functie Auto Quantize. Hier gelden dezelfde regels als voor de eerder genoemde parameters. De gewenste waarde kan op dezelfde manier worden ingesteld en ook de weergave van triolen kunt u hier afzonderlijk aan- of uitzetten.

Evenals bij de noten heeft u hier te maken met parameters voor de weergave die niets met de eigenlijke opname te maken hebben.

Verlaten van de dialoogbox

Bent u tevreden over alle instellingen, dan kunt u op Keep klikken of [Return] indrukken om de dialoogbox te sluiten. Alle veranderingen worden direct overgenomen. Wilt u de oorspronkelijke instellingen behouden, dan moet u op Cancel klikken.

Denk er aan dat u alle hier beschreven instellingen afzonderlijk voor ieder notensysteem kunt instellen.

Noten selecteren

Er bestaan meerdere mogelijkheden om noten te selecteren die identiek zijn aan de selectie van parts in het arrange-venster.

Wilt u een noot selecteren, dan moet u er met de muis op klikken. Geselecteerde noten worden grijs weergegeven.

Wilt u meerdere noten selecteren, dan moet u de toets [Shift] ingedrukt houden en daarna op de gewenste noten klikken. Wilt u de afzonderlijke noten weer de-selecteren, dan moet u er nog een keer op klikken. Laat de toets [Shift] pas weer los als u klaar bent.

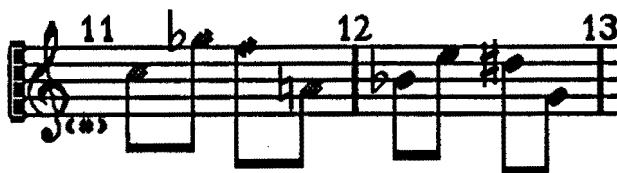
Wilt u meerdere noten selecteren die achter of onder elkaar liggen, dan moet u ze in een kader plaatsen. Plaats de muiscursor dan eerst in een vrij (wit) gedeelte en houd de muisknop ingedrukt. Trek nu via een muisbeweging een rechthoek die alle noten omvat of tenminste aanraakt. Deze rechthoek hoeft de gewenste noten niet helemaal te omvatten, het is voldoende als ze gedeeltelijk bedekt zijn. Zodra u de muisknop loslaat, zijn de noten geselecteerd.

Wilt u meerdere noten weer de-selecteren, dan moet u gewoon in een vrij gedeelte van het weergavegebied klikken.

U kunt alle noten van een notensysteem selecteren als u de functie Select All in het Edit-menu gebruikt. U kunt ook de toetscombinatie [Control][A] gebruiken.

U kunt de horizontale cursortoetsen gebruiken om heen en weer te bewegen tussen de afzonderlijke noten van een actieve part. Samen met de toets [Shift] kunt u op deze manier ook meerdere noten via het toetsenbord selecteren.

U kunt gelijktijdig noten in meerdere systemen selecteren en u kunt ze ook samen op iedere denkbare manier editten.



Geselecteerde noten hebben grijze koppen.



De Inforegel

Zoals u later nog zult zien kunnen veel functies direct in de notenweergave worden uitgevoerd. De parameters van de op dat moment geselecteerde noot kunt u echter ook numeriek wijzigen.

Hiervoor dient de inforegel bij de bovenste rand van het score-venster.

Is er geen noot geselecteerd, dan geeft de inforegel voor alle parameters alleen de tekst '—' weer.

Worden er meerdere noten na elkaar geselecteerd, dan geeft de inforegel alleen de parameters van de laatste noot weer. U kunt de beide muisknoppen gebruiken om de geselecteerde noot te veranderen. Deze parameters zijn.

- De positie. Zoals gebruikelijk kunt u iedere van de drie posities apart veranderen.
- De lengte (Length)
- De toonhoogte (Pitch)
- Note On-Velocity (Velo-On)
- Note Off-Velocity (Velo-Off) en
- MIDI-kanaal (Chn)

Alle aangebrachte wijzigingen worden grafisch weergegeven zodra u de muisknop loslaat. Als u tijdens de wijziging de toets [Control] ingedrukt houdt, dan worden de wijzigingen pas aangebracht als u deze toets loslaat.

De beide velocity-parameters vereisen waarschijnlijk wat extra uitleg. De Note-On Velocity is de snelheid of de kracht waarmee u een toets aanslaat en de Note-Off Velocity is de snelheid waarmee u de toets weer loslaat. Niet alle keyboards verzenden deze eerste of tweede mededeling, maar de meeste ondersteunen tenminste Note-On Velocity.

Bovendien kunnen niet alle instrumenten deze informatie verwerken. Deze informatie kunt u in de handleiding van het betreffende instrument vinden.

Het aangegeven MIDI-kanaal is het oorspronkelijke tegelijk met de noot geregistreerde kanaal. Om deze draagkracht te geven, moet de betreffende track op MIDI-kanaal 'No' worden ingesteld.

Noten verschuiven

In een kader via de muis

De geselecteerde noten kunnen grafisch verschoven worden.

- Plaats de muiscursor gewoon op één van de geselecteerde noten. U moet de muisknop ingedrukt houden en tegelijk de muis bewegen. Op deze manier kunt u noten willekeurig in horizontale en verticale richting verschuiven.
- Houdt u eerst de linker muisknop ingedrukt en daarna de rechter, dan kunt u de noten alleen nog in horizontale richting langs de tijdas verschuiven.
- Houdt eerst de linker muisknop ingedrukt en daarna de rechter en laat dan de linker muisknop weer los. Nu kunnen de noten alleen nog in verticale richting verschoven (getransponeerd) worden.
- Zodra u de muisknop loslaat, worden alle noten als blok geplaatst. Ze behouden dan hun relatieve positie. Hierbij wordt de eerste noot via de ingestelde Snap-waarde op het raster geplaatst. Snap werkt tijdens de verschuiving dus als een soort quantisering.
- Via de muisbox kunt u zien op welke positie de eerste noot wordt geplaatst zodra u de muisknop loslaat.
Wilt u de noten nauwkeurig plaatsen, oriënteer u dan op de informatie in de muisbox en kijk niet naar de positie van de noten zelf.
- Afhankelijk van de gekozen toonsoort kunnen de noten slechts op een bepaalde manier worden getransponeerd. Is de toonsoort bijvoorbeeld C-Dur, dan kunnen de noten alleen maar worden getransponeerd in tonen die bij C-Dur horen. Moeten er tonen buiten de gekozen toonsoort worden getransponeerd, dan moet u tijdens de verschuiving de toets [Control] ingedrukt houden.
- De noten behouden hun relatieve positie. Laten we er eens van uitgaan dat in het weergave-gedeelte drie notensystemen aanwezig zijn die we 1, 2 en 3 willen noemen. Als u twee noten, één uit systeem 1 en één uit systeem 2 naar systeem 3 verschuift, verschijnen beide noten één systeem dieper. De noot uit systeem 1 verschijnt in systeem 2 en die uit systeem 2 in systeem 3.

Noten kopiëren

U kunt noten kopiëren als u voor de verschuiving de toets [Alternate] ingedrukt houdt. Verder is alles wat we in het vorige gedeelte over het verschuiven van noten gezegd hebben ook hier van toepassing. Wilt u kopieën met een andere toonhoogte laten ontstaan, dan moet u eerst de toets [Alternate] ingedrukt houden. Houdt daarna tijdens de verschuiving de toets [Control] ingedrukt zonder de toets [Alternate] los te laten.

Noten plaatsen

Via het noten-icoon uit de toolbox kunt u nieuwe noten plaatsen. Druk de rechter muisknop in om de toolbox te activeren. Selecteer nu het noten-icoon.

De lengte van de noot die u wilt plaatsen kunt u aangeven via de Quantize-waarde.

4 zorgt voor 1/4 noten, 8T voor 1/8 triolen enzovoort. De nieuwe noot verschijnt op het volgende punt van het via de snap-waarde gedefinieerde raster.



Eén van de mogelijke noten-ikonen

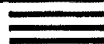
De muiscursor kan in verschillende vormen worden weergegeven. Dit hangt af van de notenlengte die u in de Quant-box heeft gekozen.

Let u er op dat de quantiseringswaarden voor de weergave van noten en rusten zodanig is gekozen dat de te plaatsen noot ook echt kan worden weergegeven.

-Zet de cursor op de positie waar u een noot wilt plaatsen. U kunt zich tijdens het plaatsen van de noot oriënteren op de aanduiding in de muisbox.

-Evenals bij het verschuiven van noten, moet u ook hier de toets [Control] ingedrukt houden om de noten te kunnen plaatsen die niet bij de geselecteerde toonsoort horen.

Als u maar één keer klikt, wordt er een noot geplaatst waarvan de lengte identiek is aan de gekozen quantiseringswaarde. Eventueel moet u de muisknop even kort ingedrukt houden, zodat de noot verschijnt.



Rusten plaatsen

Rusten kunnen op dezelfde manier als noten geplaatst worden. Er is maar één verschil.

Rusten worden steeds toegevoegd, ongeacht of de In-button wel of niet actief is.

Druk de rechter muisknop in om de toolbox te activeren. Selecteer hierin het rust-icoon. De lengte van de rust kunt u via de quantiseringswaarde bepalen. Plaats de muiscursor op de positie waar de rust moet worden geplaatst. Klik daar nog een keer en beweeg de muis met ingedrukte linker muisknop om meerdere rusten te plaatsen. Oriënteer u via de muisbox om de juiste positie te bepalen waar de rust moet worden toegevoegd.



De muiscursor neemt de vorm van de gekozen rust aan.

atarimuseum.nl

Noten en rusten verwijderen

U kunt noten en rusten op meerdere manieren verwijderen.

- Selecteer ze en druk de toets [Delete] op het toetsenbord in.
- Selecteer ze en gebruik de Delete Notes-functie in het Edit-menu.
- Druk de rechter muisknop in om de toolbox te activeren. Kies nu het gummetje. Klik daarna met de linker muisknop op de noot of rust die u wilt verwijderen. Als u klaar bent, moet u kort de rechter muisknop indrukken. Het gummetje maakt plaats voor de standaard-muiscursor. U kunt nu ook een ander stuk gereedschap uit de toolbox kiezen.



Beweegt u de muis voordat u de muisknop loslaat, dan verschijnen er meerdere noten op de via Snap aangegeven afstand. Beweeg de muis hierbij in ieder geval niet te snel.

Normaal worden de nieuwe noten gewoon toegevoegd aan de reeds bestaande noten. Is echter de In-functie in de functieregel geactiveerd, dan worden alle noten van deze part tijdens het plaatsen van nieuwe noten ieder één Snap-waarde verder verschoven zoals dit ook bij de stapsgewijze invoer het geval is. Zie het gedeelte Step-programming verderop in dit hoofdstuk.

Als u klaar bent, moet u de rechter muisknop kort indrukken. Hierna verschijnt de standaard-muiscursor weer. U kunt ook een ander stuk gereedschap kiezen uit de toolbox.

atarimuseum.nl

Als de loop actief is, wordt de gewijzigde part haast onafhankelijk van de resterende muziek herhaald, omdat de loop nog altijd van de geprogrammeerde Cycle-lengte afhangt. De loop kan dus nooit langer zijn dan de Cycle-bandlus. Bovendien worden de beide gedeeltes ritmisch vergeleken om verwarring te vermijden.

Met andere woorden: als de Cycle-loop opnieuw begint, begint ook de loop in het score-venster.

e Loop-functie dient om de werking van de edit-functies tot de vents in de loop te beperken. Hierover dadelijk meer.

Noten quantiseren

U kunt de functies Over Quantize en Undo Quantize uit het Functions-menu natuurlijk ook in het score-venster gebruiken.

atarimuseum.nl



De Monitor-functie

Als u het oor-ikoon in de functieregel activeert, worden noten tijdens de selectie of de aanmaak automatisch weergegeven.



Het oor-ikoon

De Loop

Ook kunt u in het score-venster de functie Cycle op de bekende manier gebruiken. Zie het hoofdstuk De opname, Extra functies en het gedeelte Cycle-mode en Cycle-opnames. U kunt echter ook voor de in het score-venster bewerkte parts een Mini-Bandlus gebruiken. Alle parts in het score-venster volgen een bandlus (de loop) en alle andere de Cycle-functie.

U kunt deze atarimusicum.nl op drie manieren aanbrengen.

- Stel de loop-grenzen met de muis direct in de beide boxen naast het loop-ikoon aan. De bovenste box geeft de starttijd van de loop aan, de andere geeft de eindtijd aan.
- Open via een dubbelklik op één van deze beide boxen een klein invoerveld en voer de gewenste posities via het toetsenbord in.
- Gebruik de toetscombinaties [Alternate][L] en [Alternate] [R] om de invoervelden voor de start en het einde van de loop te activeren en voer de posities daarna volgens het bekende formaat in.



De Loop-button

U kunt de Loop-functie ook activeren respectievelijk de-activeren via een klik op de Loop-button of via de toetscombinatie [Alternate][O].

Wijzigingen via MIDI

Notenparameters kunnen ook via MIDI worden gewijzigd. U kunt de toonhoogte, de aanslag- en de loslaatsnelheid veranderen. Dat kan ook gelijktijdig.

Klik op het icoon met de MIDI-bus om de MIDI-Invoer te activeren. Door te klikken op de rechts daarvan liggen iconen voor toonhoogte, aanslagsnelheid en loslaatsnelheid, kunt u beslissen welke parameters direct via MIDI moeten worden gewijzigd.



De button MIDI-In, het oor-icoon en de drie buttons voor toonhoogte, aanslagsnelheid en loslaatgevoeligheid.

Selecteer de eerste noot die u wilt veranderen. Speel nu op uw keyboard en de parameters van deze noot worden gewijzigd.

Happy Music gaat daarna automatisch naar de volgende noot van de actieve part zodat u gewoon door kunt spelen als u nog meer waarden wilt veranderen. U kunt ook op ieder moment andere parts activeren of een andere noot in dezelfde part selecteren. U kunt ook erg snel via de verticale cursor-toetsen tussen de noten heen en weer bewegen.

Step-programmering

U kunt noten ook via de stap-voor-stap-methode invoeren. U kunt deze mode activeren door in de functieregel op het kleine voet-icoon te klikken. De button MIDI-In wordt hierdoor automatisch geactiveerd en geeft op die manier aan, dat er Invoer via MIDI wordt verwacht.



Na het activeren van de Step-mode wordt automatisch ook de button MIDI-In geactiveerd.

Noten wordt steeds op de actuele song position in het actieve notensysteem geplaatst. De notenafstand wordt via de Snap-waarde, de lengte via de Quantize-waarde, berekend. Natuurlijk kunt u deze waarden tijdens de Invoer op ieder moment veranderen.

Zodra u iets op het keyboard speelt, verschijnt deze noot of dit accoord op de song-position. Zodra u de laatste toets weer heeft losgelaten, gaat Happy Music weer een stap verder zodat u de volgende noot of het volgende accoord kunt invoeren. U kunt steeds vooruit- of terugspoelen of een nieuwe song position invoeren om de invoer op een bepaalde positie voort te zetten. U kunt ook op ieder moment naar een ander notensysteem overgaan.

Wilt u tijdens de invoer één stap overslaan, dan kan dit door de toets [Tab] te gebruiken.

Velocity-waarden worden tijdens de invoer geregistreerd en eveneens opgeslagen.

De Insert-toets

Als u de toets [Insert] indrukt, wordt op de positie van de momenteel geselecteerde noot nog een noot geplaatst. Deze heeft dezelfde waarde als de via de functie Fill geplaatste noten.

De In-button

Als u de button In heeft geactiveerd, worden iedere keer als u een nieuwe noot invoert of de toets [Tab] indrukt, alle noten vanaf de huidige positie één stap naar achteren verschoven.

atarimuseum.nl



De functies Cut, Copy en Paste

Evenals in het arrange-venster kunt u ook in het score-venster de standaard-commando's Cut, Copy, Paste en Undo gebruiken.

Cut

Dit commando haalt de geselecteerde noten uit het score-venster en slaat ze in een tijdelijke buffer op, het zogenaamde clipboard.

Alleen de laatste uitgeknipte of gekopieerde gegevens kunnen in het clipboard aanwezig zijn. Dat wil zeggen, als u eerst twee noten heeft geselecteerd en daarna de functie Cut gebruikt en u selecteert daarna nog een noot en u gebruikt Cut nog een keer, dan zijn de eerste twee noten verdwenen en alleen de laatste uitgeknipte noot is nog in het clipboard aanwezig.

Copy

Dit commando maakt een kopie van de geselecteerde noten en plaatst deze in het clipboard.

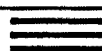
Ook hier geldt dat alleen de laatste gekopieerde gegevens in het clipboard aanwezig kunnen zijn. Er bestaat maar één clipboard dat zowel door de functie Cut als door de functie Copy wordt gebruikt.

Paste

Met dit commando kunt u de noten uit het clipboard weer aan het actieve score-venster toevoegen.

Dit kan in principe het venster zijn waaruit u ze via Cut of Copy heeft verwijderd/gekopieerd. Dit hoeft echter niet. Hiervoor gelden de volgende richtlijnen:

- De noten worden altijd als blok of als groep vanaf de actuele song position toegevoegd. De toonhoogte, de aanslagsnelheid en de lengte wordt hierbij niet veranderd.
- Via de functies Cut en Copy kunt u noten uit meerdere parts halen. U kunt ze via Paste echter alleen in de actieve part plaatsen.
- U kunt de inhoud van het clipboard via het commando Paste net zo vaak gebruiken als u maar wilt. Er wordt alleen een kopie gemaakt van de gegevens in het clipboard en er wordt niets verschoven.



Undo

De functie Undo die ook via de toets [Undo] kan worden geactiveerd, dient om in het Score-venster een serie operaties ongedaan te maken. Er volgt nu een overzicht van de functies waarbij dit mogelijk is zonder dat u het Score-venster hoeft te verlaten:

- Verschuiven
- Kopiëren
- Cut
- Copy
- Paste
- Delete
- Keep

Alle functies van het Fuction-menus

De laatste functie die vla een stuk gereedschap uit de toolbox is uitgevoerd.

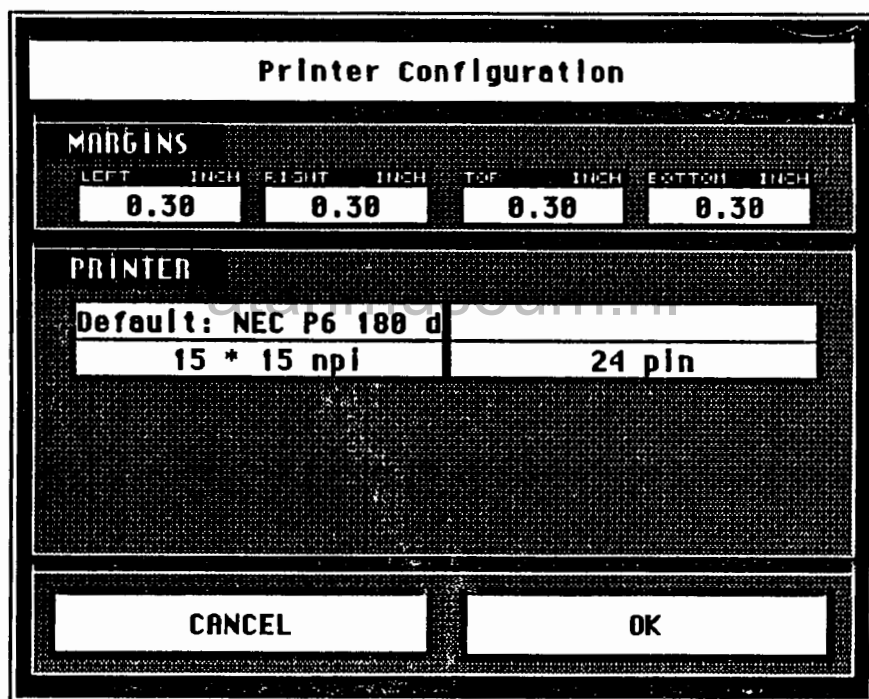
Vergeet bovendien niet dat u alle wijzigingen die u na de opening van het score-venster heeft aangebracht, via een klik op de Cancel-button weer ongedaan kunt maken.

atarimuseum.nl

De afdruk van noten voorbereiden

In dit gedeelte wordt beschreven hoe u het notenoverzicht uit het scorevenster kunt laten afdrukken. Hierbij beperken we ons tot de parameters die u zelf in Happy Music kunt instellen. Bovendien moet u er natuurlijk voor zorgen dat de printer aan staat en correct is aangesloten.

Alle afdrukparameters kunnen via de Printer Setup-dialoogbox worden ingesteld. U kunt deze dialoogbox via het File-menu activeren. De dialoogbox kan worden onderverdeeld in twee gedeeltes, Margins en Printer.



Printer Configuration			
MARGINS			
LEFT	INCH	RIGHT	INCH
0.30		0.30	
TOP		INCH	
0.30			
BOTTOM		INCH	
0.30			
PRINTER			
Default: NEC P6 180 d			
15 * 15 npl		24 pin	
CANCEL		OK	

De Printer Setup-dialoogbox

Marges

Onder de koptekst **Margins** kunt u de afstand van de eigenlijke partituur ten opzichte van de afdrukranden instellen.

Normaal moet in verband met de leesbaarheid niet het hele vel papier van links naar rechts en van boven naar beneden worden bedrukt. Er moet een bepaald randgedeelte overblijven. Denk er wel aan, dat de meeste printers sowieso een bepaalde marge aanhouden, die om technische redenen niet kan worden bedrukt.

De ingestelde randen kunnen in centimeters of inches worden aangegeven. De huidige maateenheid verschijnt in de zwarte balk boven de eigenlijke waarde. Wilt u een andere maateenheid kiezen, plaats de muiscursor dan op deze aanduiding (cm of Inch), daarna moet u de linker muisknop ingedrukt houden. In het Pop up-menu dat daarna verschijnt, kunt u een andere maateenheid kiezen.

Binnen de aangegeven randen worden de afgebeelde noten dan automatisch afgebroken. Dat wil zeggen dat de notensystemen niet eindeloos naar rechts blijven doorlopen zoals op het beeldscherm het geval is, maar worden aan de rechterkant van het vel papier afgesneden en in de volgende regel weer voortgezet. Hoeveel maten er in één regel passen hangt van de ingestelde marges en de gekozen printer af.

Printerinstellingen

Onder de koptekst **printer** vindt u informatie over de huidige printerdriver. De printerdrivers bevinden zich in de folder **Printers** op de programma-diskette.

Als u in één van de witte velden van het printergedeelte klikt, kunt u via de File-Selector de gewenste printerdriver laden. In het gedeelte 'De files op de programma-diskette' in het begin van deze handleiding wordt aangegeven hoe u te weten kunt komen welke driver voor uw printer het meest geschikt is.

Als u klaar bent kunt u via **OK** of **Cancel** de aangebrachte wijzigingen bevestigen of verwerpen. De eigenlijke afdruk kunt u dan via de **Print**-functie eveneens in het **File**-menu starten.

Afdruk noten

Het eigenlijke afdrukken van de noten vormt na het selecteren van de geschikte driver geen probleem meer. We nemen aan dat uw printer correct is aangesloten. U hoeft de printer alleen nog maar aan te zetten en te selecteren. Indien dit mogelijk en noodzakelijk is, kan dit via een schakelaar aan de voorkant van de printer. Bovendien moet u er op letten, dat de bovenste rand van het papier zich op de positie bevindt waar de afdruk moet worden gestart.

Kies nu de Print-functie in het File-menu. Er verschijnt daarna een dialoog-box waarin u uit verschillende mogelijkheden kunt kiezen.

Print from Page

U kunt de afdruk op een willekeurige pagina laten beginnen. Denk er wel aan dat de eerste pagina niet persé met het paginanummer 1 hoeft te beginnen.

Number of Pages

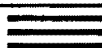
Hier kunt u instellen hoeveel pagina's er moeten worden afgedrukt.

Faster/Better-mode

Tijdens de Better-mode maakt het programma gebruik van de maximale resolutie van de printer. Tijdens de Faster-mode wordt slechts de helft van de maximale resolutie gebruikt. Op matrix-printers en inktjet-printers gaat het afdrukken dan aanzienlijk sneller. Het gaat natuurlijk wel ten koste van de afdrukkwaliteit.

Heeft u alle instellingen naar wens aangepast, dan kunt op OK klikken. De printer begint daarna te werken. U kunt dit volgen omdat het betreffende partituurgedeelte eerst op het beeldscherm verschijnt.

U kunt het afdrukken op ieder moment via de toets [Esc] afbreken. De huidige regel wordt altijd nog afgedrukt, ongeacht het tijdstip waarop u de afdrukprocedure afbreekt.



Toetsbezetting

Er volgt nu een overzicht van de toetsbezetting voor een groot aantal belangrijke Happy Music-functies

Het numerieke toetsenbord van uw Atari ST Transport- & M-ROS-functies

[*]	Record-Mode activeren
[Enter]	Start/Continu
[0] of [Spatiebalk]	Tijdens de eerste keer Stop Tijdens de tweede keer naar de linker Locator/naar positie 1.1.0 Tijdens de derde keer naar positie 1.1.0
[()]	Rewind (Terugspoelen)
[)]	Fast Forward (Vooruitspoelen)
[1]	Naar de linker locator
[2]	Naar de rechter locator
[Shift] + [1]	Song position als linker locator opslaan
[Shift] + [2]	Song position als rechter locator opslaan
[3] - [8]	Naar de Cue-Points 1-7
[Shift] + [3] - [8]	Cue-Points 1-7 opslaan
[9]	Naar de laatste Stop-positie
[/]	Cycle-Mode aan/uit

Alfanumerieke toetsen

In beide vensters

[Control][O]	Functie Open
[Control][S]	Functie Save
[Control][W]	Actieve venster sluiten
[Control][Q]	Quit (stop)
[Undo]	Undo (herstel)
[Control][X]	Cut (knip)
[Control][C]	Copy (kopieer)
[Control][V]	Paste (plak)
[Delete]	Geselecteerde objecten verwijderen
[Backspace]	Geselecteerde objecten verwijderen
[Control][A]	Alles selecteren
[Control][R]	Naar het Score-venster overschakelen
[Q]	Over Quantize[U] Quantisering ongedaan maken
[1] - [7]	Quantiseringswaarde(n)
[T]	Quantiseringswaarde Triolen
[.]	Quantiseringswaarde gepunteerde noten
[F]	Follow Song aan/uit
[F1] - [F10]	Locator-instellingen activeren
[Shift] + [F1] - [F10]	Locator-instellingen opslaan
[Alternate] + [F1] - [F10]	Mute-instellingen activeren
[Alternate] + [Shift] + [F1] - [F10]	Mute-instellingen opslaan
[P]	Positie instellen
[L]	Linker locator plaatsen
[R]	Rechter locator plaatsen
[C]	Click (metronoom) aan/uit
[S]	Solo aan/uit
[Return]	Button 'EXIT' (in dialoogboxen)
[Esc]	Button 'CANCEL' (in dialoogboxen)

In het arrange-venster

[Control][N]

[Control][P]

[Control][K]

[Cursor rechts]

[Cursor links]

[Cursor omhoog]

[Cursor omlaag]

Nieuw arrange-venster

Part aanmaken

Repeat

Volgende part selecteren

Voorafgaande part selecteren

Vorige track

Volgende track

Samen met de toets [Shift] kunnen de cursortoetsen gebruikt worden om meerdere parts te selecteren.

In het Score-venster

[Return]

[Esc]

[Insert]

[Tab]

Keep

Cancel

Event plaatsen

In de Step Edit-mode, events één Snap-waarde doorschuiven

Loop aan/uit

Linker Loop-grens plaatsen

Rechter Loop-grens plaatsen

Volgende noot

Vorige noot

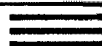
Samen met de toets [Shift] kunnen de cursortoetsen worden gebruikt om meerdere noten te selecteren.

.....

Heeft u vragen over het programma Happy Music of de productserie van Steinberg, dan kunt u zich wenden tot de Importeur van Steinberg in Nederland en België:

James B. International
Schinkelsebaan 15a
2908 LE Capelle a/d IJssel
Tel. 010-4588166

Vertaling en opmaak: ACN Haarlem



Verklarende woordenlijst

Voor de gebieden computergebruik en elektronische muziek is in de loop van de tijd een echt vakjargon ontstaan dat voor nieuwelingen vaak moeilijk toegankelijk is. In deze woordenlijst noemen we de belangrijkste vaktermen van de beide gebieden. Wat betreft het computergebied beperken we ons tot de gebruikers-interface, het Atari ST-gedeelte waar u als gebruiker dagelijks mee in aanraking komt.

In het gebied elektronische muziek zullen we het hoofdzakelijk over de overdrachtstandaard MIDI hebben (hoewel het werken met elektronische instrumenten nog veel meer interessante aspecten heeft). Begrippen uit de algemene muzikaleer worden hier niet uitgelegd.

Als u extra details wilt opzoeken, dan kunt u beter eerst een aantal vaktijdschriften voor computergebruik en muziek kopen. Daarin vindt u verwijzingen naar vakliteratuur en andere interessante lectuur.

Het teken > verwijst naar een ander item. Is een begrip zowel in de Nederlandse taal als in de Engelse taal bekend, dan wordt er een uitvoerige verklaring onder de Nederlandse term vermeld.

Accessory:

[Ned. Accessoire] Extra programma's, die na de start van de Atari ST op de achtergrond worden geïnstalleerd en indien noodzakelijk vanaf de >Desktop of vanuit een lopend programma kunnen worden geactiveerd. Voorbeelden: calculator, file-selector enzovoort.

Aanslagsnelheid:

De snelheid waarmee een toets op het >keyboard wordt aangeslagen. Deze informatie kan bij een elektronisch muziekinstrument geanalyseerd en in verschillende parameters (bijvoorbeeld volume, stereo-positie enzovoort.) omgezet worden.

Alfanumeriek toetsenbord:

Het toetsenbord van een Atari ST met alle letters van het alfabet, de numerieke toetsen en de >functietoetsen.

arrange-venster:

Een >venster waarin een >arrangement weergegeven en bewerkt kan worden.

arrangement:

Volgens de algemene muziekleer de vorm voor een compositie, hier: een compleet muziekstuk in Happy Music-formaat.

Backup:

[Ned. >veiligheidskople].

Bandlus:

Een voortdurende herhaling van een bandgedeelte. Op deze manier kan de opname of weergave van een (muzikaal) gedeelte continue worden herhaald, ook kan zo'n lus worden gesimuleerd via een >Sequencer.

Beeldscherm:

Het belangrijkste uitvoermedium van een computersysteem, het wordt door >GEM-programma's gebruikt om een erg comfortabele en typische werkomgeving weer te geven respectievelijk te simuleren.

Besturingssysteem:

Een resident (voortdurend aanwezig) programma, waarin de eigenschappen van een computersysteem gespecificeerd zijn. Het dient als basis voor alle programma's, die met dit computersysteem willen werken.

Blok:

Een gegevensverzameling of een groep gegevensverzamelingen, die in een computerprogramma voor verdere bewerking, opslag of verwijdering werden >geselecteerd.

Box:

Vorm-element van >GEM. Eigenlijk iedere rechthoek op het beeldscherm, te weten een rechthoekig veld, dat via de >muis als een schakelaar of handgreep bediend kan worden.

Button:

Vorm-element van >GEM; simulatie van een druktoets op het beeldscherm. Door te >klikken met de >muis wordt deze toets ingedrukt.

Cancel:

[Ned. annuleer] Commando om de aangebrachte wijzigingen in een >dialoogbox respectievelijk in een >venster te verwerpen. Het tegengestelde commando is: >OK of >Keep.



Click:

Een acoustisch signaal dat tijdens de opname voor musici ter oriëntatie dient.

Clipboard:

[Ned. Prikbord] Tijdelijk buffergeheugen waarin via de functies >Cut en >Copy gegevens kunnen worden opgeslagen. Deze gegevens kunt u via de functie >Paste weer uit het clipboard halen.

Clock:

[Ned. klok] Signaal dat voor de synchronisatie van tijdgebonden systemen (bijvoorbeeld een >Sequencer of een >Drumcomputer) dient. Als MIDI-Clock onderdeel van de >MIDI-standaard.

Close-box

[Ned. Sluitveld] Vormelement van >GEM. Dient voor het sluiten van een >venster.

Compatibiliteit:

[Ned. uitwisselbaar] Het formaat van verschillende apparaten of programma's, respectievelijk hun gegevensuitvoer komt met elkaar overeen.

Controller:

1. Ieder element van een elektronisch apparaat dat voor de besturing van functies kan worden gebruikt.
2. Bij >MIDI meestal schakelaars voor de besturing van gegevens die continu veranderen zoals volume, stereo-positie enzovoort.
3. Gegevens, die via deze schakelaars ontstaan (Continuous Controllers).

Copy:

Standaard-functie, waarmee >geselecteerde gegevensverzamelingen naar het tijdelijk buffergeheugen, >clipboard gekopieerd worden.

Cue-Point:

Gemarkeerde positie op een band respectievelijk in een >Sequencer die via de >locator respectievelijk via de bijbehorende functie weer kan worden opgevraagd.

Cueing:

De band snel laten >spoelen terwijl de weergave tegelijk doorgaat. Kan worden gebruikt voor een snelle oriëntatie tijdens een opname.

Cursor:

Positie-aanduiding op het beeldscherm. De cursor dient als tekstcursor in een >invoerveld of als vrij positieerbare muiscursor in >GEM-programma's.

Cursortoetsen:

Toetsen op het alfanumerieke gedeelte van het toetsenbord die voor de positionering van de (tekst-)cursor op het beeldscherm dienen.

Cut:

Standaard-functie, waarmee >geselecteerde gegevensverzamelingen naar een tijdelijk buffergeheugen, het zogenaamde clipboard, worden verplaatst.

Cycle-Mode:

Weergave- of registratie-mode van een >Sequencer waarmee een >bandlus continu kan worden herhaald. Nuttig om te oefenen of om ingewikkelde muziekstructuren te registreren.

Delay:

[Ned. vertraging] hier: vertraagde muzikale informatie.

1. kunstzinnig vormelement respectievelijk effect.
2. onverwachte storing tijdens de kettingvormige aansluiting van >MIDI-apparatuur.

Desktop:

[Ned. Bureaublad] Simulatie van een typische kantooromgeving op het >beeldscherm van de Atari ST onder andere met behulp van de componenten kaartenbak (te vergelijken met >massagegeheugen) en prullenbak (gegevens wissen).

Dialoogbox:

Vormelement van >GEM. Eist invoer van de gebruiker. Kan ook dienen als keuzemogelijkheid tussen twee varianten (in de vorm van tekst, getallen of belden).

Diskette:

Gegevensdrager met een relatief lage opslagcapaciteit en toegangssnelheid. De gegevens worden gelezen en weggeschreven via een >diskdrive.

Diskdrive:

Dient voor het lezen en beschrijven van >diskettes, dit kan zowel via de diskdrive van de Atari ST als via een (externe) tweede diskdrive.

Dubbelklik:

Het twee keer (kort na elkaar) indrukken van de linker muisknop. Dit dient in >GEM-programma's meestal voor het activeren van functies of voor het openen van >vensters of >dialoogboxen.

Driver:

Commandofle die de computeruitvoer aan het formaat van een bepaald >randapparaat (bijvoorbeeld een >printer) aanpast.

Drumcomputer:

Combinatie van een >Sequencer en een >Sampler. Dient voor het maken van opnamegedeeltes met slagwerk- en percussiegeluiden.

Editten:

Bewerken, veranderen van gegevens.

Editor:

Hier: computerprogramma voor de manipulatie van gegevens.

Voorbeeld: een Tekst-Editor.

Event:

[Ned. gebeurtenis] Ieder via >MIDI ontvangen commando kunt u als event via een >Sequencer registreren, >editten of laten weergeven. Voorbeeld: afzonderlijke noten, commando's voor programmawisselingen.

Expander:

Zie >Klankproductie-module.

Extension:

[Ned. extensie] Het laatste drie letters van een >Filenaam dat het filetype aangeeft. Voorbeeld: de extensie '.TXT' is voor tekstfiles, '.ALL' voor >arrangementen in het Happy Music-formaat.

File:

Verzameling gegevens die bij elkaar horen en via extern geheugen zijn opgeslagen. Voorbeelden: >arrangement, tekstfile.

File-Selector:

Speciale >dlaloogbox, waarin de inhoudsopgave van het >massageheugen wordt weergegeven. Hierin kunt u ook >files >selecteren door er met de muis op te >klikken of de naam van een file invoeren.

Floppy:

[Ned. >diskette, zie aldaar].

Folder:

[Ned. opbergmap] Subdirectory op een opslagmedium. Maakt het mogelijk om files netjes gerangschikt op te slaan (te vergelijken met een kaartenbak).

Font:

[Ned. lettertype] De letters die via het >beeldscherm of via de >printer worden weergegeven.

Full-box:

Vormelement van >GEM. Dient om een >venster op maximale grootte te brengen, respectievelijk om een >venster op de voorafgaande grootte terug te brengen.

Functietoetsen:

De toetsen op het het alfanumerieke toetsenbordgedeelte, die voor de besturing van programma-specifieke functies zijn gereserveerd.

Gebruikers-interface:

Het gedeelte van een computersysteem, waarmee u met het systeem kunt communiceren.

GEM:

[Engelse afkorting voor 'Graphic Environment Manager'] Het gedeelte van het >besturingssysteem dat talrijke functies voor de grafische presentatie en manipulatie van gegevens ter beschikking stelt waar onder >vensters en >dlaloogboxen.



GEM-programma:

Een programma dat het besturingssysteem >GEM nodig heeft.

Groove:

Subtiële vormgeving van respectievelijk variatie op een gedefinieerd ritmisch gedeelte. Meestal in het milliseconden-gebied. Wilt u een opname van een >Sequencer laten 'grooven' (dat wil zeggen de details van het muzikale gedefinieerde gedeelte worden exact nagebootst), dan moet deze >Sequencer een erg hoge >resolutie gebruiken.

Harddisk:

>Massageheugen met een hoge opslagcapaciteit en toegangssnelheid. In tegenstelling tot een >diskette is hier sprake van een permanent geïnstalleerd opslaggeheugen.

Inverteren:

Hier: omkering van de schermweergave, dat wil zeggen witte scherpunten worden zwart en zwarte scherpunten worden wit.

Invoerveld:

Speciale >dialogbox voor de Invoer van alfanumerieke gegevens (bijv. een naam).

Keep:

{Ned. behouden} zie >OK.

Keyboard:

[Ned. toetsenbord].

Klankproductie-module:

Een klankopwekkings-module (>Sampler of >Synthesizer) zonder eigen >keyboard.

Klikken:

Indrukken van de (linker) muisknop, dient in >GEM-programma's meestal voor het activeren van functies of voor het >selecteren van objecten.

Locator:

Een apparaat of een onderdeel van een bandrecorder, waarmee u bepaalde posities op een band kunt markeren. Deze markeringen kunt u opslaan en later via het indrukken van een toets weer opvragen. U kunt deze functie ook simuleren met een >Sequencer. Zie ook: >Cue-Point.

Loop:

[Ned. lus] zie ook: >Bandlus.

Loslaatsnelheid:

Snelheid waarmee u een toets op het keyboard weer loslaat. Deze informatie kan - evenals de >aanslagsnelheid - geanalyseerd worden. Deze functie wordt echter veel minder vaak ondersteund dan de >aanslagsnelheid.

Messageheugen:

In tegenstelling tot >werkgeheugen is dit extern, permanent geheugen, waarop u programma's en gegevens kunt laten opslaan.

Muis:

Belangrijkste invoerapparaat voor >GEM-programma's, die op het toetsenbord is aangesloten. De muis dient om de >cursor op het >beeldscherm te positioneren.

Muisknop:

Drukknop aan de bovenkant van de >muis, waarmee in >GEM-programma's functies kunnen worden geactiveerd (zie: >klikken). Van de twee muisknoppen wordt meestal de linker bedoeld.

Menu:

Belangrijk vormelement van >GEM, stelt een serie functies in de vorm van een >'selectie' (Engels: menu) ter beschikking. De gewenste functie wordt geactiveerd door er met de >(muis-)cursor op te klikken.

MIDI:

[Engelse afkorting voor 'Musical Instrument Digital Interface']

1. Seriële interface om elektronische muziekinstrumenten via de poort >MIDI IN, >MIDI OUT en >MIDI THRU met elkaar te verbinden resp.
2. Het formaat van de hier gebruikte besturingscommando's.

MIDI-Channel:

[Ned. >MIDI-kanaal].

MIDI-apparaat:

Ieder apparaat dat de genormeerde Interface >MIDI (resp. tenminste één van de drie gereserveerde poorten) bevat en MIDI-gegevens kan ontvangen, verwerken en/of verzenden. Voorbeeld:>Synthesizer, >Sampler, Computer.

MIDI IN:

Poort (busaansluiting) van een >MIDI-apparaat waarmee MIDI-gegevens kunnen worden ontvangen.

MIDI-Instrument:

zle:>MIDI-apparaat.

MIDI-kanaal:

Aanduiding om binnen een grote (muzikale) systeem-opstelling MIDI-gegevens aan bepaalde Instrumenten of om bepaalde (muzikale) gedeeltes aan een Multimode-Instrument toe te wijzen.

MIDI-Messages:

Commando's in het MIDI-formaat.

MIDI-Mode:

Werkmethode van een >MIDI-apparaat.

MIDI OUT:

Poort (busaansluiting) van een >MIDI-apparaat waarmee MIDI-gegevens kunnen worden verzonden.

MIDI THRU:

1. Poort (busaansluiting) van een >MIDI-apparaat waarmee een kopie van de via >MIDI IN ontvangen gegevens kan worden doorgespeeld.
2. Simulatie van deze poort of van het functioneren van deze poort via de uitgang >MIDI OUT van de computer. Kan worden gebruikt om meerdere >MIDI-apparaten kettingvormig op elkaar aan te sluiten.

Modem:

Randapparaat, waarmee gegevens via de telefoon uitgewisseld kunnen worden.

Monitor:

[Ned. beeldscherm].

M-ROS:

[Engelse afkorting voor MIDI Realtime Operating System] Door Steinberg ontwikkelde uitbreiding voor het >besturingssysteem van computers, waardoor extra communicatie- en >multitaskings-functies binnen handbereik komen.

Multimode:

Werkmethode, waardoor op een >Synthesizer of een >Sampler bepaalde klankproducerende delen afzonderlijk kunnen worden aangesproken.

Multitasking:

[Ned. 'Meerdere opdrachten gelijktijdig verwerken'] Werkmethode van een computer om meerdere (onafhankelijke) processen volgens een soort 'prioriteiten-schema' schijnbaar tegelijk te verwerken.

Multi-timbraal:

De hoeveelheid stemmen die een elektronisch muziekinstrument maximaal tegelijkertijd kan weergeven. Meestal 8, 16 of 32.

Multitrack:

[Ned. meersporen] Registratiemethode om meerdere sporen parallel gegevens te laten registreren.

Mute:

[Engelse term voor 'stom'] zie ook:>Wegdraaien.

Niet-destructief:

Een methode of een programma-eigenschap om gegevens niet meteen te wijzigen, maar tijdens de weergave aan de Invoer van de gebruiker aan te passen. Het voordeel is dat de wijzigingen altijd weer ongedaan kunnen worden gemaakt.

OK:

Commando, om de in een >dialogbox of in een >venster aangebrachte wijzigingen als geldige gegevens over te nemen. Tegenstelde optie: >Cancel.

Overdubbing:

Registratiemethode waardoor een reeds aanwezige opname niet wordt verwijderd. De nieuwe opname wordt aan de bestaande toegevoegd.

Part:

[Ned. gedeelte] Hier: gedefinieerd gedeelte van een >track dat MIDI-gegevens bevat. De Part kunt u verschuiven, kopiëren en in een >Editor bewerken.

Paste:

Standaard-functie waarmee gegevensverzamelingen vanuit het >Clipboard weer aan de bestaande >file (tekstfile, >arrangement) kunnen worden toegevoegd.

Pitch:

[Ned. toonhoogte].

Preset:

[Ned. voor-instelling] Parameter-waarden die door de producent of door de gebruiker van tevoren zijn opgeslagen. bijvoorbeeld Sounds voor een >Synthesizer.

Printer:

>Randapparaat voor het afdrukken van tekst of afbeeldingen.

Punch In:

Activeren van de opname-mode tijdens een lopende weergave.

Punch Out:

Vanuit de opname-mode terugkeren naar de weergave-mode.

Quantisering:

Correctie van een >Sequencer-opname met behulp van een door de gebruiker gedefinieerde waarde-raster. Bij een goede >Sequencer gaat dit >niet-destructief.

RAMdisk:

Simulatie van een >massageheugen in het >werkgeheugen van de computer. Kan bijvoorbeeld worden gebruikt om >files snel te kopiëren en te verschuiven.

Randapparatuur:

Op de computer aangesloten (uitvoer-)apparatuur.

Release Velocity:

[Ned. >Loslaatsnelheid].

Reset:

Functie om een computersysteem, bijvoorbeeld na een ernstige functiefout, weer in de startsituatie terug te brengen.

Resolutie:

Hier: tijdelijke resolutie voor een >Sequencer. Dat wil zeggen het aantal stappen waarin een bepaalde metrische eenheid kan worden onderverdeeld. De resolutiehoogte bepaalt in hoeverre een opname waarheidsgetrouw kan worden weergegeven (zie ook >Groove).

Sampler:

Electronisch muziekinstrument dat als uitgangsmateriaal gedigitaliseerde natuurlijke klanken gebruikt. Er bestaat ook een Sample-Player zonder de mogelijkheid zelf natuurlijke klanken te digitaliseren.

Score:

[Ned. Partituur].

Scrollen:

Verschuiven van de op het >beeldscherm weergegeven gegevens of de inhoud van een >venster. Dient bij >GEM-programma's om de op dat moment onzichtbare gegevens in beeld te brengen.

Selecteren:

Uitkiezen van een gegevensverzameling voor verdere bewerking. Wordt grafisch meestal weergegeven door het >Inverteren van de gegevensverzameling.



Sequencer:

Computerprogramma respectievelijk een speciale computer voor de registratie, verwerking en weergave van muzikale informatie (momenteel meestal in het MIDI-formaat). Sequencers oriënteren zich qua opbouw en functionering meestal op hoogwaardige >Meersporen-recorders.

Sizing-box:

Vormelement van >GEM. Dient om de venstergrootte te wijzigen.

Solo:

Functie voor het >wegdraaien van alle >tracks op één na.

Splits-functie:

Functie of methode van een >keyboard, waarbij noten boven respectievelijk onder een bepaalde toets via verschillende >MIDI-kanalen worden weergegeven.

Spoelen:

Een band snel vooruit of achteruit laten draaien respectievelijk deze beweging simuleren via een >Sequencer.

Stap-voor-stap-methode:

Opname-methode voor >Sequencers waarbij, in tegenstelling tot de Realtime-opname, het stapsgewijze opnemen van noten of accoorden is toegestaan. De gebruiker beslist zelf wanneer hij de volgende stap opneemt.

Synthesizer:

Electronisch muziekinstrument met een groot aantal mogelijkheden om klanken te kunnen produceren en te bewerken.

Tik:

Maateenheid voor de >resolutie van een >Sequencer.

Toetsenbord:

Hier: het klavier van een klavierinstrument (plano, synthesizer). Dit in tegenstelling tot het >alfanumerieke toetsenbord

Toolbox:

[Ned. gereedschapkast] In comfortabele >GEM-programma's een groep iconen om functies te activeren. Deze iconen verschijnen na het indrukken van de rechter muisknop. De (muis-)>cursor neemt het uiterlijk en de functie van het geselecteerde ikoon over (bijvoorbeeld een schaar, een gummetje).

Track:

[Ned. spoor] Hier: Een spoor van een bandrecorder of een >Sequencer, waarmee - onafhankelijk van de andere sporen - muziek kan worden opgenomen.

Undo:

[Ned. ongedaan maken, herstel] Een verandering weer terugdraaien.

Utility:

Extra programma, dat het werken met de computer een stuk eenvoudiger maakt (zie ook: >Accessory).

Veiligheidskopie:

De kopie van een gegevensverzameling (>file) of een gegevensdrager (diskette), die na verlies van het origineel kan worden gebruikt.

Velocity:

[Ned. >aanslagsnelheid.

Venster:

Hier: belangrijkste vorm-element van >GEM. Dient voor de weergave van gegevens in de vorm van tekst of afbeeldingen. Vensters bevatten verschillende vorm-elementen, waarmee de weergave gewijzigd kan worden. >Close-box, >Full-box, >Sizing-box, >scrollbalken.

Verwisselbare harddisk:

>Massageheugen dat qua opnamecapaciteit en toegangssnelheid in de buurt van een harddisk komt. Op dit apparaat kunt u het opslagmedium echter verwisselen (lijkt dus op een >diskette).

Wegdraaien:

De weergave van een >track uitschakelen.



Werkdiskette:

Een >veiligheidskopie van de originele diskette die u bij de dagelijkse werkzaamheden gebruikt.

Werkgeheugen:

Het geheugengedeelte van uw Atari ST waarin (na de start) alle berekeningen worden uitgevoerd en opgeslagen. Deze opslag is tijdelijk. Dat wil zeggen, na het uitzetten van de Atari ST is de geheugeninhoud verdwenen. Vergelijk dit met >Massageheugen.

atarimuseum.nl



atarimuseum.nl

Happy 
Music