

Atari ST:n ja Yamahan yhteispeli 2

MIDISTUDIO OTETAAN KÄYTTÖÖN

Kotistudion Atari ja sen miniauhuriohjelma, kosketinsoitin, kaksi äänigeneraattoria, rumpukone ja efektiprosessori ovat melko mutkikas kokonaisuus, jonka hallitseminen edellyttää tarkkaa suunnittelua.

■ Instrumenteista on muodostettava orkesterikokoonpano, 16 midikanavaa pitää jakaa mahdollisimman mielekkäästi ja ne on sijoitettava Twenty Four-ohjelman raidoille.

Laitteiden kytkeminen on suoraan. Kytkettäviä ovat verkkohjohdot, midikaapelit ja kanpelit mikseriin. Laitteet kannattaa sijoittaa niin, että jokainen yksikkö on käden ulottuvilla. Hiirelle on varattava riittävästi pöytätilaa.

Tietokonetta, mikseriä ja efektilaitetta varten tarvitaan shuko-rasiat. Rumpukone ja syntikka käyttävät erillistä suojamaadoitamatonta verkkomuuntajaa.

Midikaapeleina on parasta käyttää erityiskaapeleita, joita saa musiikkiliikkeistä. Ne voi tehdä itsekin, mutta silloin niiden siirto-ominaisuudet eivät ole välttämättä parhaat mahdolliset.

Varmista midikaapelin sopivuus

Atarin kytkeminen DX-27:ään ei onnistunut heti. DX-27:n näyttö ilmoitti MIDI DATA ERROR ja soitin tulitti ryöpsähdysten väärä sävelti. Ongelma paikallistui valmiina hankittui MIDI-kaa-

peltiin, jossa nastat 3-5 ja 1-4 oli kytketty yhteen. (Katso Atarin käyttöopasta s. 81 midiliittimen nastajärjestyks).

Kun tällaisen liittimen työntää Atariin, se kytkee yhteen THRU Transmitt Datan ja OUT Transmitt Datan sekä THRU Loop Returnin ja OUT Loop Returnin.

Atarin midiliittimen nastat 1 ja 3 voi unohtaa. Nastat 4, 5 ja 2 ovat oleellisia. Kun tinaus poistettiin midikaapeliliittimen nastojen 1-4 ja 3-5 väliltä, DX-27 alkoi toimia normaalisti, eikä häiriöitä enää esiintynyt.

Twenty Fourin midiasetuksissa täytyy muistaa kytkeä MIDI THRU päälle, muuten ketjutus ei onnistu.

Kappalekohtaiset soundit

DX-27:n soundeja ohjataan Twenty Fourista asettamalla VOICE-numero. Numerot 1-24 vastaavat DX-27:n INTERNAL-soundeja ja siinä ylöspäin numerot 25-120 vastaavat muistipankkien A, B, C, D soundeja. Niihin voi valita PRESETS-soundeista käyttökelposimmat.

DX-27:n pankkien ohjelmoinnissa tuli ongelmia. Niihin ei voi sekoittaa soundeja normaali- ja

vaihtotiloista. Vaihtotilassa ohjelmointi näkyy lävistie normaali-tilan pankkeihin eli se sotkee sine tehdyt asetukset. DX-27:n pankit vaikuttivat huonosti toteutetuilta.

Pankkeihin pitäisi voida valita PRESET-soundit sekä normaali-että vaihtotiloista. Koska DX-27 voidaan asettaa vaihtotilaan vain soittimesta, ei samassa kappaleessa voi käyttää eri pankkien soundeja.

Ratkaisu ongelmaan on käyttää Twenty Fourin sisäänrakennettua MIDIDUMP-toimintaa. Sillä saa käyttäjän määrittelemät INTERNAL-soundit talteen ja ladattua muutamassa sekunnissa. Sounditiedoste vie neljä kilotavua, joten niitä mahtuu melkoisesti levyille.

INTERNALin 24 muistipaikkaan voi sijoittaa kappaleessa käytetyt polyfoniset instrumentit ja ladata ne ennen kappaleen alkua DX-27:ään.

Menetelmän haittoja verrattuna hyvin toteutettuun muistipankkiin: parilla komennolla matkistunut aloitustoimenne ja se, että joka biisillä on eri soundikoodiympäristö. Kerran mietyssä pankissa tulisi soundien kanssa tutuksi ja oppisi käyttämään oikeita numeroita tarvitsematta aina turvautua taulukoihin.

Rumpujen kytkentä

Rumpukone voidaan virittää kuuntelemaan jotain MIDI-kanavaa. Asetus jää sen muistiiin ja pysyy siellä vaikka virran katkai-

sec. Twenty Four täytyy asettaa lähettämään MIDI-tietoa vastaavalla kanavalla, ja silloin kosketinisto muuttuu rumpuksi. Rumpukoneen äänilyksiköt sijaitsevat puoleistoista oktaavin sisällä.

DX-27:n oma ääni kuuluu rumpujen ohella, joten se pitää kytkeä pois rumpujen nauhoittamisen ajaksi. DX-7:ää käytettäessä sen kosketinisto voidaan jakaa ja käyttää alaosaa rumpukanavalle ja yläosaa soittamiseen.

Rumpukanavat kannattaa varata niin, että ne ovat samat joka kappaleessa. Rummut voi sijoittaa MIDI-kanavalle 16 ja vastaavasti varata tälle kanavalle Twenty Fourin raidat 21-24. Neljä polyfonista rumpuraitaa tuntuu toimivalta, yhdelle bassorumpu ja virveli, toiselle tomit, kolmannelle virveli ja neljännele taputus ja symbaali.

Alkuasetukset tallatetaan DEF.SNG-tiedostoon, jonka Twenty Four lataa automaattisesti käynnistyksen yhteydessä.

Äänigeneraattorin käyttö

FB-01 äänigeneraattorin muistipankit 1 ja 2 on varattu käyttäjälle. Muistipankit 3-7 sisältävät valmiiksi ohjelmoitua soundia. Ilman erillistä Atari-ohjelmaa käyttäjä ei voi laatia omia soundeja. Onneksi 240 soundissa on varaa valita.

FB-01 voidaan konfiguroida monella tavalla. Yksi tapa on asettaa yksi kanava neljänneksi ja kytkeä se pankki 5:een, josta



löytyy jousi- ja brass-soundit. Loput neljä kanavaa kytketään pankkeihin 3, 6 ja 7. Tällä järjestelyllä saadaan kaikki soundit käyttöön ohjelmallisesti.

Toinen tapa on valita 48 soundin laite esiiohjelmoituista soundeista ja sijoittaa ne muisti-pankkiin 1 ja kytkä siihen kahdeksan monofonista ääntä. Soundipalaetin käytössä on etunasa, sillä se helpottaa instrumenttien valitsemista.

Kolmas tapa on välttää esisopimuksia ja jakaa instrumentit kapaleen mukaan. Se on mahdollista käyttämällä FB-01:sen konfiguraatiomuisteja, joihin voi tallentaa tiedot, mikä instrumentti on viritetty millekin midikanavalle. Konfiguraatiomuistin tallentuu myös panorointi ja tieto siitä, kuinka monta muuttia on varattu kullekin instrumentille.

FB:n soundit valitaan Twenty Fourista VOICE-numerolla, joka voi olla välillä 1-48.

Tee selkeä ympäristö

Joustavan työskentelyn takaamiseksi kannattaa pyrkiä mahdollisimman standardoituun ympäristöön. Silloin systeemiä on helppo oppia käyttämään. Soundivalinat, raidat, ja panoroinnit pitää olla selkeästi hallittavissa.

Soundien standardointi kannattaa tehdä omista tarpeista lähtien. Tietyt vakiokanavat on helppo konfiguroida. Näitä ovat rumpuja ja efektiprosessorin raidat.

Rummut ja efektiprosessori vievät yhteensä kaksi midikanavaa, jäljelle jää 14 midikanavaa instrumenteille, jotka poimitaan kahdesta FB-01:stä ja DX-27:stä.

DX-27 on luonnollisinta sijoittaa kanavalle 1. Internal-muistiin voi haalia pre-seteistä halutut soittimet ja täydentää valikoimaa itsetehdyillä soittimilla. Soundit saa talteen Twenty Fourin MIDIDUMP-toiminnalla ja sillä voidaan rakentaa soundikirjastoja.

Midikanavien konfigurointi

Kahden FB:n konfigurointi vastaa orkesterikokoonpanon rakentamista. FB:hen mahtuu 16 käyttäjän määriteltävää konfiguraatiota, siis 16 eri kokoonpanoista orkesteria.

Kysymys kuuluu: Millaisen orkesterin haluat? Ilman bassokitaraa ei juuri tule toimeen, joten yksi sellainen. Kompypiryhmän muodostavat rummut, basso ja DX-27.

Torvi/jousi/puhallin-sektio (BSW, Brass/Strings/Woodwind) tuntuu tarpeelliselta, ja sille voi varata neljä soittajaa. Kaksi torvensoittajaa, kaksi viulisti/sellistiä ja yksi huilisti ja yksi saksofonisti voisi olla hyvä vaihtoehto.

Perkussioiryhmään steel-rummut, marimba ja kellopele. Sooloilojiksi syntetisaattori ja kitara. Lisäksi ääniefektejä.

Orkesterikokoonpano riippuu musiikista, jota säveltaa. FB-01 ja sen 240 eri instrumenttia tarjoaa mahdollisuudet sekä henkilökohtaisesta kamariokesterin että täysyhteisen Kraftwerk-kokoonpanon konfigurointiin.

Konfigurointi voi tallettaa johonkin FB:n 16:sta muistipaikasta ja ne voi lähettää Twenty Fouriin, jolloin orkesterikokoonpanoja voi rakentaa määrättömästi. FB ei kuitenkaan suostunut ottamaan vastaan Twenty Fourin lähettämää mididumpia, syy jäi hämärän peittoon. Sensijaan DX-27 otti dumpin vastaan siististi.

Raitojen konfigurointi on helpompaa kaikkissa äänityksissä. Liikkeenlelle voi lähteä tarpeiden mukaan ja antaa orkesteriden muotoutua käytössä.

Panorointi ja efektiprosessointi

FB:n instrumentit voidaan panoroida stereokentässä vasemmalle, keskelle tai oikealle. Bassokanava on paras sijoittaa keskelle.

Rumpujen panorointi on kiinteä, mutta sitä voidaan tarvittaessa kaventaa molempien sisäntulokanavien erillisellä panoroinnilla.

DX-27 sijoittuu luontevasti basson kanssa keskelle. Sen sijoittamista keskelle puolta sen käyttö komppaustarkoituksiin – joko itsenäisenä tai orjatyöskentely. Orjakomppi tarkoittaa sitä, että useille radoille äänitetyt yksitietiset instrumentit ohjataan lisäksi samaan keskelle sijoitettuun polyfoniseen instrumenttiin. Tällä tasoitetaan sointikuvan aukkoja.

Esimerkkikonfiguroinnissa FB:n kolme perkussiosoittoa on sijoitettu vasemmalle, keskelle ja oikealle. Mikserissä niiden panorointia kavennetaan niin, että vasen sijoitus keskustan ja täysin vasemman väliin ja oikea vastaavasti keskustan ja täysin oikean väliin.

Toisen FB:n monofoniset instrumentit panoroidaan vuoron vasemmalle ja oikealle. Miksausessa ne sijoitetaan täysin laitoihin.

Instrumentit kannattaa sijoittaa Twenty Fourin raitoihin tietyn peruskaavan mukaan, silloin voi jo nauhoittaessa hallita stereokuva, eli tietää että kun tälle radalle nauhoittaa se kuuluu tuolta.

Efektiprosessori levittää piste-mäiset äänet hyvin luonnommuksiksi äänikentiksi. Lopputulos kuulostaa lähes mikrofonimiksauselta, äänikuva on kuulas ja erottelevä. Bassot ovat jyrkempiä ja soundit ovat lähes laserlevyn luokkaa. □



MIDI - KANAVIEN KONFIGUROINTI

kanava	instrumentti	rummut	pankki	raita	pan.
1	DX-27		P1-24	1-4	L/R
2	FB-01A 4-ääninen BSW-sektio	5	5-7	L	
3	FB-01A Basso (soundit 16-30)	6	8	L/R	
4	FB-01A Perkussioiryhmä (31-48)	6	9	L	
5	FB-01A --- --	6	10	L/R	
6	FB-01A --- --	6	11	R	
7	FB-01B Palellit (1-48)	1	12	L	
8	FB-01B Palellit (1-48)	1	13	R	
9	FB-01B Palellit (1-48)	1	14	L	
10	FB-01B Soolosoitin	3	16	R	
11	FB-01B Soolosoitin	4	18	L	
12	FB-01B Soolosoitin	5	17	R	
13	FB-01B Soolosoitin	6	18	L	
14	FB-01B Efekti (31-48)	7	19	R	
15	SPX-00 Efektiprosessori	20	stereo		
16	RX-21 Rumpukone	21-24	stereo		