

Music Factory

Et musikkprogram for de som ikke kan en note, men likevel ønsker å lage egen musikk



Programmerer: Simon Detheridge

Musikk: Peter McLaren og Simon Detheridge.

Copyright: Widgit Labs Ltd.

Norsk versjon: NorMedia A.S. www.normedia.no

1. Installasjon:

Start CD-en fra CD-stasjonen, og du får dette skjermbilde



Velg språk, deretter installer. Lisensnummeret finner du på lisensarket i pakken.

2. Introduksjon

Formålet med Music Factory er å gi muligheter for å lage egen musikk uten å kunne en note. Målet er ikke å bli undervist i musikk, men å gi brukeren muligheter til å leke med lyder, prøve ut forskjellige lydkombinasjoner og lage sin egen komposisjon ut fra de lydsekvensene som er tilgjengelige. Hovedsaken er å ha det morsomt.

Du kan lage musikk fra forhåndsdefinerte "mønstre". Komposisjonene i programmet er satt sammen av sekvenser av mønstre fra alle de 6 instrumentene som kan være i et musikksett. Delene i et musikksett er laget slik at de vil lyde bra sammen.

Hvordan programmet virker

Det er 8 forskjellige musikalske stiler i programmet.

60-talls

Blues

Frekk

Reggae

Salsa

Spøkelse

Techno

Vals

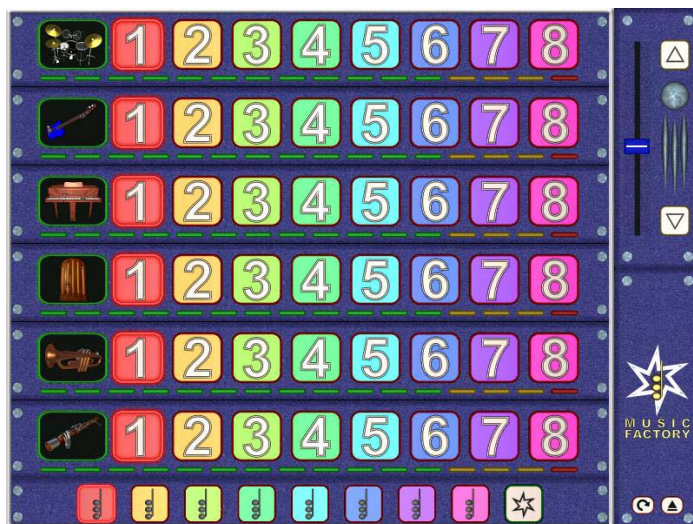
Til hver stil er det seks tilgjengelige instrumenter, og hvert instrument kan spille et antall to-takt musikalske "mønster". Under "Hent Musikksett" finner de ferdiglagede oppsettene.

Du kan bruke ferdiglagde musikksett, og du kan definere dine egne sett med de instrumentene og mønstrene som finnes i hver stilart.

Det er 2 modus: **Spill** og **komponering**.

Spill modus

I spill modus, kan du slå instrumentene av og på ved å klikke på bildet av instrumentet. Du kan velge eller forandre en av de fargede nummererte firkantene ved å klikke på den.



Spille modus.

Når et instrument slås på vil det starte spillingen ved neste to-takt mønster. Dette gjør at alle mønstrene blir synkronisert.

Likeledes når du starter et nytt mønster, vil spillingen starte på begynnelsen av neste to-takt.

Komponerings modus

I komposisjons modus kan du sette sammen mønstrene for hvert instrument. Når du har laget en komposisjon, kan du lagre denne, og spille den senere. Det ligger en del eksempler på komposisjoner på CD-en.

Følger det neste avsnittet **Kom i gang**, som vil forklarer hvordan du skal spille og komponere musikk.

3. Kom i gang

Her vil du se hvordan man kan

1. leke med lyder
2. høre på en ferdig komposisjon
3. redigere en komposisjon
4. lage en ny komposisjon

3.1. Leke med lyder

Dette er hovedmenyen

- Velg Hent musikksett
- Velg et av musikksettene fra listen
- Da åpnes Spille modus



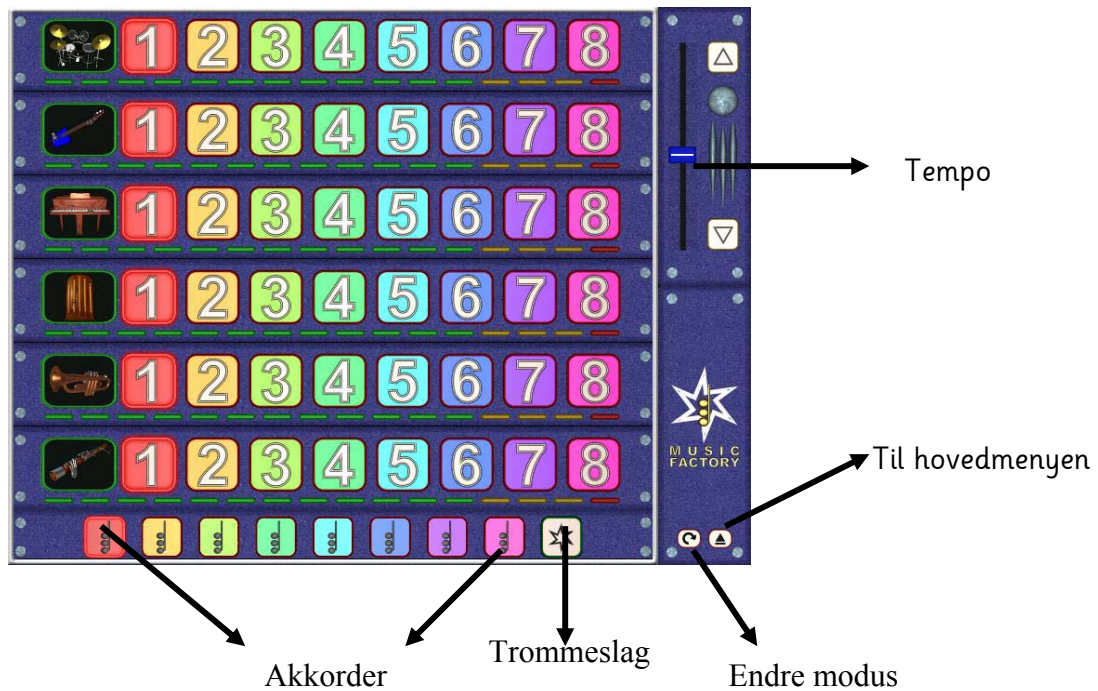
Spille musikk

- Klikk på et av instrumentbildene på venstre side (Prøv den tredje). Instrumentet begynner å spille. Du kan se at instrumentet er aktivt fordi lysdiodene på volum indikatoren blinker.
- Det mønstre som spilles er nummer 1 (Dette tallet har en rød ramme) Klikk på et annen tall. Den røde rammen vil blinke inntil dette mønsteret starter. Hør på de forskjellige mønstrene for hvert instrument.

Det vil være en liten forsinkelse fra du trykker på instrumentet eller mønsteret til de starter. Dette skyldes at mønsteret ikke kan starte før ved begynnelsen av neste.

Merk: Hvis det går for langsomt kan du forandre grafikk modus fra 16 bits til 8 bit under **Programinnstillinger - Video**.

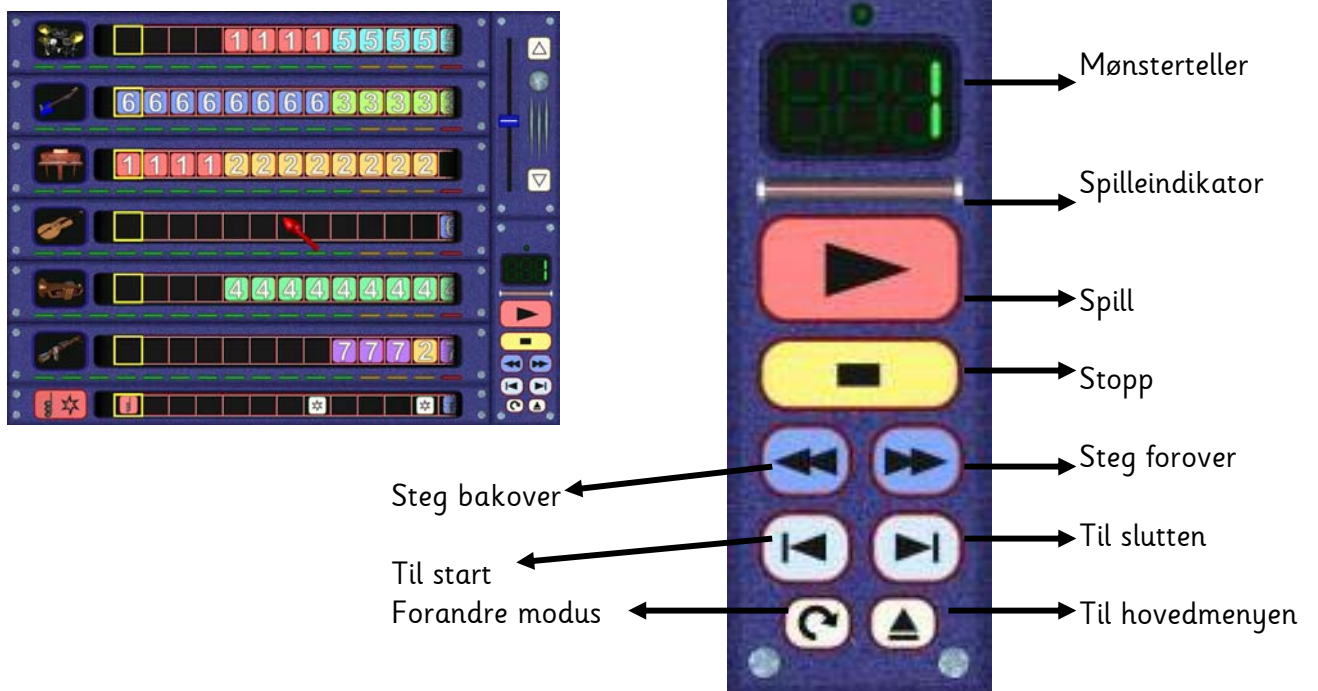
- Nå kan du velge et annet instrument, f.eks slagverket øverst.
- Eksperimenter med 2 instrumenter før du starter flere.
- Du kan eksperimentere med å slå instrumenter av og på og forandre mønstrene.
- Du kan forandre tempo med glideren øverst på høyre side av skjermen.
- Du kan forandre akkordene og deres tonehøyde ved å klikke på de fargede akkord-ikonene nederst på skjermen.
- Du kan legge til et trommeslag ved å klikke på det hvite stjerne-ikonet nederst på skjermen



- Klikk på "eject" knappen (nederst til høyre på skjermen) for å komme tilbake til hovedmenyen.

3.2. Lytt til en eksisterende komposisjon

Velg **Hent komposisjon** fra hovedmenyen.
 Velg en fra listen, og denne vil vises på skjermen.
 Dette er en Salsa demo...



En gul ramme beveger seg fra nummer til nummer og viser hva som spilles. Salsa demo har bare 16 akkorder.

Når du lytter til komposisjonen, legg merke til hvor hvert instrument kommer inn, eller forandrer sitt mønster.

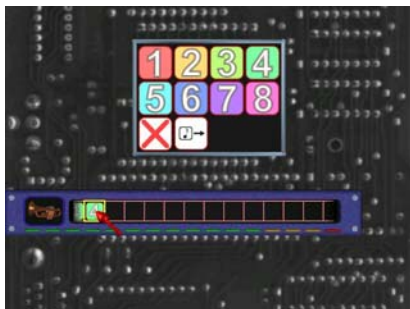
3.3. Redigering av komposisjon

Du kan endre eller legge noe til denne komposisjonen.

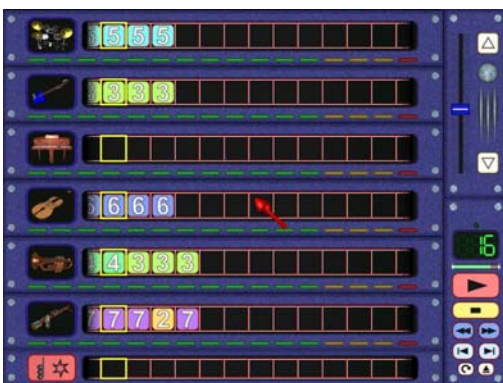
- Trykk på **Til slutten** knappen for å komme der komposisjonen slutter.
- Gå bakover 5 firkanter, slik at du kan høre på de siste akkordene.
- Trykk **Spill**.



For å legge et mønster i en rute, må du klikke på den ruten du vil redigere. Mønstersettet for dette instrumentet vil vises på skjermen. I dette eksempelet vil vi først redigere trompetlinjen. Klikk derfor i det første tomme feltet på denne linjen.



Du kan høre på hvert av mønstrene ved å klikke på et av numrene med høyre musetast. Klikk på nr. 4 for å høre det foregående mønstret. Velg deretter mønster 3 for den tomme ruten. Klikk på 3 med venstre musetast. Legg mønster 3 også i de 2 neste rutene.



Fyll ut mønster for de resterende instrumentene. Lytt til lydene og sett sammen det du synes lyder fint. Blir du ikke fornøyd, gå inn og rediger på nytt.

For å avslutte trykk på "eject" knappen eller trykk **escape**. Du kommer da tilbake til hovedmenyen. Du kan nå velge og fortsette redigeringen eller å lagre komposisjonen. For å lagre velg: **Behandle komposisjon – Lagre komposisjon**. Pass på å gi komposisjonen et nytt navn så du ikke skriver over demoen.

Hvis du ikke vil lagre, og velger **Hent musikksett** eller **Hent komposisjon**, vil du bli spurt om du ønsker å lagre endringene. Svar nei hvis du ikke vil lagre.

3.4. Lage en ny komposisjon.

For å starte en ny komposisjon velg **Hent musikksett**. Velg først den stilen du vil ha 60-talls, Reggae Du kommer da inn i **Spill modus**. På dette stadiumet kan du utforske lydene, og avgjøre hvordan du vil starte komposisjonen før du går over til **komponerings modus**.

Du kan bytte mellom **spill** og **komponerings** modus når som helst ved å trykke på snurrepilen.



Lytt til lydene og fyll ut linjene ved siden av hvert instrument. Dette gjør du ved å bytte mellom **spill** modus og **komponerings** modus.

3.5. Lagring av komposisjon

Du lagrer ved å velge **Behandle komposisjon – Lagre komposisjon**.

4. Bruk av Musikksett, Komposisjoner og Styring.

Hovedmenyen



Start/Fortsett er ikke aktiv før du har valgt et Musikksett eller en komposisjon.

Hent Musikksett. Henter et musikksett å arbeide med.

Hent Komposisjon. Henter en ferdig komposisjon.

Behandle komposisjon. Lagre komposisjon, tøm komposisjon, sletter den aktive komposisjonen fra minnet og gjør klar til å starte på nytt.

Last komposisjon

Slett komposisjon

Rediger musikksett.

Hent musikksett.

Lag nytt musikksett. Det er her du definerer nye musikksett, velger stil, instrumenter og mønstre.

Slett musikksett.

Programinnstillinger.

Video. Her kan du velge mellom 8 og 16 bits grafikk. Hvis programmet går veldig langsomt, kan du prøve å sette grafikken til 8 bits.

Styring. Her velges styremåte

Programmet kan styres med mus, tastatur, berøringsskjerm, rulleball, en eller to brytere og trykkeplate.



Mus. Du kan ha synlig eller skult musmarkør. Klikk på feltet for å endre. Når brytere er aktive er denne valgmuligheten viktig. For noen bryterbrukere vil det være forvirrende å ha musmarkøren synlig, mens andre kan trenge litt ekstra hjelp, og da er musmarkøren viktig for hjelperen.

Tastatur. Her vises en oversikt over hvilke taster som kan etterligne museklikk. Se side 26 i den engelske manualen for full oversikt.

Det er 2 grupper oppsett.

- De øverste 2 tastene er tastene som brukes for å emulere en bryter. (man må derfor ha en bryterboks som gjør dette mulig – Blekkspruten eller Crick USB koblingsboks og lignende).
- De andre tastene er hovedsaktig ment for å kunne legge ut på en trykkeplate, men er også nyttige for brukere som ikke mestrer mus eller trackeball, men kan bruke tastaturet.

Bryter. Her velges brytertilkobling og antall brytere. Første punktet viser om bryterstyringen er av eller på.



Du kan velge om du vil ha museklikk som bryterstyring eller tastatur. Velger du tastatur, kan du også velge hvilke taster som skal etterligne musestyringen. Mellomrom og Enter er standard.

Du kan velge en eller 2 brytere. Ved styring med en bryter, kan du også velge skannehastighet.

Last innstillinger. Henter lagrede innstillinger

Lagre innstillinger. Lagrer egne innstillinger for den enkelte bruker.

Sett som standard. Klikk her, og den aktive innstillingen blir standard. Dvs. at denne innstillingen aktiveres neste gang du starter programmet.

5. Trykkeplater.

Les mer om dette i den engelske manualen, side 19 og 20. Ved bruk av ulike trykkeplater må man følge veiledningen for den enkelte trykkeplate.

5. Bruk av Music Factory.

5.1. Bruk av Fyll.



Dette gjelder kun for trommene. Det brukes for å gi et enkelt trommeslag, og passer bra mellom 2 forskjellige trommemønstre. Disse vises nederst på skjermen sammen med akkord ikonene.

5.2. Akkord endringer.



Disse knappene forandrer akkorden for hele instrument settet. Hver fargede knapp har forskjellige akkorder. Den beste måten å teste ut dette er i **Spill** modus med et enkelt instrument, og klikk deg gjennom mulighetene som finnes. Du kan deretter legge til flere instrumenter og høre forskjellene.

Du vil finne noe mer utfyllende informasjon i den engelske manualen.

Lykke til med programmet, som vi tror kan gi deg morsomme musikalske opplevelser.