



ATARI

AUDIO MASTER

TOMASZ GRYGO



03-982 Warszawa Gen. Abrahama 4
tel / fax (0-22) 125-123

Zastanów się - piractwo jest najczystsza formą kradzieży!
Kupując legalne oprogramowanie stajesz się sponsorem polskiego rynku komputerowego!
MIRAGE Software zaprasza do swoich punktów sprzedaży!

pamięć pozwala na swobodne operowanie dużą liczbą dźwięków i instrumentów. Natomiast jeżeli w komputerze zainstalowany jest system operacyjny Q-MEG to musi on zostać wyłączony.

WYMAGANIA

AUDIO MASTER'a może używać każdy posiadacz ATARI, oznacza to że można go uruchomić z dyskietki (czy kasety) nawet na komputerze z pamięcią 64kB i bez przystawki A/D CONVERTER. Wiąże się to jednak z pewnymi ograniczeniami:

✓ Ponieważ "sample" z natury są plikami o znacznej długości to używanie magnetofonu kasetowego do ich zapisu jest bardzo czasochłonne (zwłaszcza w trybie NORMAL).

✓ Jeżeli komputer nie ma powiększonej pamięci (130 XE lub rozszerzenie) to po uruchomieniu programu do dyspozycji pozostaje tylko około 16 kB, jest to naprawdę bardzo mało, więc osiągnięcie ciekawych efektów jest znacznie trudniejsze (niemniej możliwe, a w przypadku dobrej znajomości programu i dobrego słuchu wynik może być rewelacyjny!).

✓ Bez przystawki A/D CONVERTER program umożliwi tylko obróbkę zapisanych wcześniej na taśmie lub dyskietce sampli lub innych zbiorów muzycznych zawierających dźwięki, instrumenty, czy digitalizację.

OBSŁUGA PROGRAMU.

Sterowanie AUDIO MASTER'em odbywa się przy użyciu joysticka lub klawiatury (strzałki kursora bez **CONTROL**). Poruszając strzałką kursora, wskazujemy ikony oznaczające określone czynności, polecenia, wartości. Kursor naprowadzony na odpowiednią opcję powoduje jej podświetlenie, wybór potwierdza się naciśnięciem przycisku **FIRE** lub **RETURN**. Jeżeli istnieje możliwość przerwania działania niektórych opcji, następuje to po naciśnięciu klawisza **ESC**. Wybrane funkcje programu mogą być uaktywniane bezpośrednio z klawiatury poprzez naciśnięcie określonego klawisza. W opisie poszczególnych funkcji klawisze te będą w ramkach i wyróżnione inną cziółką, np. **[TAB]** - oznacza klawisz Tabulacji.

KOMPONOWANIE, GRANIE Z KLAWIATURY

① Jeżeli zaprogramowaliśmy wcześniej próbki odpowiadające wybranym lub wszystkim klawiszom, to możemy odegrać melodie wybierając w programie COMPOSER'a opcję **PLAY**.

② Możliwe jest także zapamiętanie granych z klawiatury dźwięków, ich edycja, a także odtworzenie skomponowanego utworu.

③ W momencie przejścia do COMPOSER'a program zawiera tylko rozkaz informujący o końcu linii - **END**. W takiej sytuacji po wybraniu **PLAY** możliwe jest tylko granie bez zapamiętywania dźwięków.

④ Aby istniała możliwość zapamiętywania granych z klawiatury dźwięków należy przy pomocy funkcji **INSERT** (kursor na ikonę lub klawisz **INSERT**) wstawić kilka linii (w zależności ile dźwięków chcemy zapamiętać). Pojawiają się one poniżej aktualnej pozycji kursora.

⑤ Teraz po przejściu do **PLAY** możemy grać "na klawiaturze", a po naciśnięciu któregoś z klawiszy konsoli (**START SELECT** lub **OPTION**) odtwarzane dźwięki będą zapamiętywane w utworzonych przed chwilą liniach programu.

⑥ Zostaną one zapisane poczynając od linii aktualnej pozycji kursora aż do napotkania instrukcji **END** lub **STOP**, albo naciśnięcia **ESC**.

⑦ Utworzoną melodię można edytować posługując się instrukcjami i parametrami opisanymi w dziale INSTRUKCJE. Można ją także odtworzyć wybierając opcję **MUSIC** (kursor na ikonę lub klawisz **M**).

⑧ Jeżeli podczas odtwarzania przeryjemy muzykę naciskając **ESC** przy wciśniętym klawiszu **START**, to kursor znajdzie się w miejscu gdzie przestał grać kanał 1, a gdy **SELECT** w miejscu gdzie przestał grać kanał 2 (wskazuje następną instrukcję, która powinna być odtwarzana).

⑨ Przy korzystaniu z funkcji **PLAY** najlepiej ustawić wskaźnik **TEMPO** na 1 (na najkrótszy czas). Gdy po skomponowaniu muzyki, wybierzemy **PLAY**, to trzymając wciśnięty **FIRE** lub któryś z klawiszy konsoli możemy naciskając odpowiednio długo klawisze klawiatury dobierać czas trwania instrukcji bez zmiany jej treści.

CUT - wycina próbkę. Dane znajdujące się powyżej oznaczonego obszaru przenoszone są na jego początek, czyli cały obszar próbki "znika" z pamięci.

QPLAY **[Q]** - szybkie odtwarzanie próbki (niska wartość DELAY).

QSAMP **[W]** - szybkie samplowanie próbki (niska wartość DELAY).

>< [B] - przenosi kursor na granicę oznaczonej próbki.

[< H] - przenosi kursor na początek dostępnej pamięci \$00000

>| [E] - przenosi kursor na koniec dostępnej pamięci.

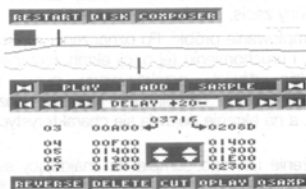
<< [J] - przesuwa kursor o \$100 (256) bajtów w dół pamięci.

>> [K] - przesuwa kursor o \$100 (256) bajtów w górę pamięci (w poprzedniej opcji na wykresie w lewo, w tej w prawo)

strzałka lewo-dół [I] - przepisanie pozycji kursora (środkowa wartość) jako początek próbki (lewa wartość).

strzałka prawo-dół [J] - przepisanie pozycji kursora (środkowa wartość) jako koniec próbki (prawa wartość).

podwójne strzałki w górę i w dół [G,H] - zmiana numeru aktualnie obsługiwanej próbki.



OPIS EKRANU.

W górnej części ekranu znajdują się opcje przejścia do poszczególnych podmenu programu, a poniżej dwa wykresy. Górny z nich obrazuje całą dostępną pamięć, dolny powiększenie fragmentu (128 bajtów) na pozycji której znajduje się kursor. Kursor na wykresie to pozioma kreska. Poprzez wskazanie określonego miejsca i

wraz z **SHIFT**. Dla kasety musimy podać także jedno z urządzeń C:, T: lub D: (C: czyli kaseka w NORMAL działa zawsze, dla pozostałych identyfikatorów potrzebne są odpowiednie handlery)

SAVE - zapisuje na dyskietkę dane znajdujące się w pamięci. Zapisywany jest program COMPOSER'a, dane dotyczące rozmiarów poszczególnych próbek, oraz pamięć oznaczona jako próbka numer 0 (zero). Przy wykorzystaniu dodatkowej pamięci plik z danymi może być bardzo długi i nie zmieścić się w całości na dyskach sformatowanych w gęstościach innych niż podwójna (lub dwustronna - quadro, dla stacji XF-551 czy SN-360). Zbiór zapisywany jest pod nazwą uzyskaną analogicznie jak w opcji **LOAD**.

SSAM - zapisuje pod podaną nazwą tylko obszar pamięci aktualnie używanej próbki. Nazwę pliku do zapisu lub odczytu należy wpisać bezpośrednio z klawiatury analogicznie jak w powyższych opcjach. Jeżeli podczas komunikacji ze stacją dysków (magnetofonem) wystąpi jakiś błąd to zostanie podświetlony napis **ERROR**.

DLA NICIERPLIWYCH

Tym z Państwa, którzy przeczytali instrukcję i nie do końca wszystko zrozumieli, a chcieliby jak najszybciej wykorzystać podstawowe możliwości programu, bez dalszego wglębiania się w powyższy tekst spróbujemy w punktach wyjaśnić podstawowe opcje.

SAMPLOWANIE DŹWIĘKU

① Potączyć przystawkę A/D CONVERTER ze źródłem dźwięku (magnetofon, CD-player, radio, syntezator itp).

② Jako próbkę "0" pozostawić cały obszar pamięci lub zmienić koniec obszaru jeżeli chcemy aby sample był krótszy. Aby tego dokonać należy ustawić środkową wartość (ustawiając kursor w żądanym miejscu wykresu lub zmieniając wartość strzałkami lub klawiszami **[I]**, **[J]**, **[K]**) i przepisać to jako koniec próbki (**strzałka prawo-dół**, albo klawisz **[J]**).

③ Ustawić prędkość próbkowania, wartość DELAY (znakami "+", "-", obok napisu, albo klawiszami **[Z]**, **[X]**). Im wartość próbkowania jest mniejsza tam jakość sampla jest lepsza, ale i dostępny czas krótszy.

PODSUMOWANIE

Może zdarzyć się, że sample nagrane przy użyciu innego urządzenia niż A/D CONVERTER nie będą odtwarzane idealnie. Jednak większość powinna działać poprawnie po odpowiednim dobraniu częstotliwości próbkowania (opóźnienia) DELAY. Jedynie poważne kłopoty mogą wystąpić przy samplach nagrywanych z jeszcze lepszą jakością niż w przypadku tego programu (nie można zmniejszyć wartości DELAY poniżej 0!).

AUDIO MASTER należy do grupy programów użytkowych które dobrze spełniają postawione przed nimi zadania i są łatwe w obsłudze. Mając zestaw A/D CONVERTER można uzyskać naprawdę zadziwiające efekty muzyczne na ośmio-bitowym komputerze. Wymaga to jednak znacznego wkładu pracy i dobrej znajomości programu. Niemniej wszystkim zainteresowanym życzymy przyjemnego czasu spędzonego z AUDIO MASTEREM i ciekawych wyników pracy.

UWAGA !

Wkrótce MIRAGE Software zaprezentuje specjalną wersję komputera 8-bitowego ATARI. Oprócz standardowego rozszerzenia pamięci, wyjście/wejście MIDI do podłączenia instrumentów muzycznych i sterowania nimi oraz dodatkowy układ dający prawdziwy stereofoniczny dźwięk. Przewidziana jest także wersja AUDIO MASTERA w wersji STEREO !!!

Program prawnie chroniony!

Kopiowanie i rozpowszechnianie nielegalnych kopii jest karalne!

Wszelkie prawa do programu posiada tylko i wyłącznie

MIRAGE Software (c) 1992

AUDIO MASTER

Program : Tomasz Grygo (c) 1992

Wydawca : MIRAGE Software (c) 1992

Dystrybutor : S.K. "AS" W-wa Gen. Abrahama 4 tel. 125-123

AUDIO MASTER to program służący do tworzenia i obróbki "sampli" czyli fachowo mówiąc, próbek dźwięku przekształconych z zapisu analogowego, stosowanego przez np. magnetofon kasetowy, na zapis cyfrowy zrozumiały dla komputera. Konwersji takiej dokonuje przystawka A/D CONVERTER. AUDIO MASTER pozwala nie tylko na tworzenie "sampli", ale umożliwia również obróbkę utworzonych próbek dźwięku. Podczas gdy przy standardowej pamięci komputera, czyli 64kB, próbka zsampłowanego dźwięku dobrej jakości może mieć co najwyżej kilka sekund, to umiejętne zastosowanie AUDIO MASTERA pozwala stworzyć nawet kilkuminutowe melodyjki, lub efektowną oprawę do gry.

PODSTAWOWE INFORMACJE O PROGRAMIE

URUCHOMIENIE

Jeżeli chcemy używać AUDIO MASTERA razem z samplerem (A/D CONVERTER) to najpierw należy przy wyłączonym komputerze włożyć cartridge do właściwego gniazda i połączyć go dołączonym kablem ze źródłem dźwięku (np. magnetofon, CD-player z gniazdem słuchawkowym typu "mini-jack", w przypadku innego gniazda należy zaopatrzyć się w odpowiednią "prześciółkę").

Po podłączeniu samplera należy włożyć dysk (kasetę) do stacji (magnetofonu) i włączyć komputer trzymając wciśnięty klawisz **OPTION (START + OPTION)**. Jeżeli podczas czytania nie wystąpi jakiś błąd to po chwili (kilku minutach w przypadku magnetofonu) na ekranie pojawi się główny panel AUDIO MASTERA.

UWAGI

Program automatycznie rozpoznaje dodatkową pamięć (standardowe rozszerzenia) i zależnie od jej rozmiaru ustala wielkość bufora. Większa

④ Po wybraniu opcji **SAMPLE** (kursorem lub naciskając klawisz **S**) ekran zostaje wygaszony i słychać dźwięk pobierany przez A/D CONVERTER. Naciśnięcie **FIRE** lub dowolnego klawisza rozpocznie samplowanie.

⑤ Gdy obszar wybranej próbki zostanie zapelniony, program powróci do ekranu AUDIO MASTER'a. W celu sprawdzenia "nagrania" należy wybrać opcję **PLAY** (kursorem lub klawiszem **P**). Jeżeli podczas odtwarzania naciśniemy **ESC**, procedura zostanie przerwana, a kursor zostanie ustawiony na następnym "dźwięku", który powinien być odtwarzany.

⑥ Powyższe operacje możemy także wykonać używając funkcji szybkiego samplowania i odtwarzania **QSAMP, QPLAY**.

WYCINANIE PRÓBK

① Ponieważ próbki "0" nie można odtworzyć w COMPOSER'ze, a tylko pozostałe, więc wycinane próbki należy zapisać pod numerami od \$01 do \$7F (127).

② Uaktywniamy próbkę o numerze innym niż "0" (kursorem na podwójne strzałki w górę lub dół lub klawiszami **G**, **D**), zostanie ona podświetlona.

③ Ustawiając obszar próbki (jego początek i koniec) w sposób opisany powyżej wybieramy interesujące nas dźwięki (instrumenty, słowa, efekty). Dla przypomnienia wartość środkowa to położenie kursora, lewa - początek, prawa - koniec próbki.

④ Oznaczoną próbkę można odsłuchać komendą **PLAY** i skorygować jej obszar. Po przejściu do następnej próbki, wprowadzony obszar zostanie zapamiętany jako próbka o wybranym numerze.

⑤ Po przejściu do COMPOSER'a, wybraniu opcji **PLAY** i naciśnięciu klawisza **1** usłyszymy dźwięk oznaczony jako próbka "1", naciśnięciu **2** - próbkę "2" i tak dalej kolejne próbki (od \$01 do \$34(52)) odpowiadają kolejnym klawiszom klawiatury w poziomych rzędach, aż do klawisza **ATARI LOGO (INVERS)**.

GŁÓWNY PANEL - SAMPLER

W momencie uruchomienia AUDIO MASTER'a zgłasza się jego główny panel przy pomocy, którego można samplować dźwięki, odtwarzać sample, dzielić je na poszczególne próbki, przypisywać poszczególnym klawiszom klawiatury określone dźwięki. Z poziomu samplera możemy łatwo przejść do dwóch pozostałych podmenu, operacji DISKowych (magnetofonowych) i modułu COMPOSER'a

OPIS FUNKCJI

RESTART - wyzerowanie całego bufora pamięci, wszystkich danych dotyczących próbek i danych programowych COMPOSERA. Kursor ustawiany jest na pozycję \$00000 (sytuacja identyczna jak po ponownym wgraniu programu).

DISK - przejście do panelu obsługi stacji dysków (magnetofonu).

COMPOSER **[TAB]** - przejście do panelu COMPOSER'a.

DELAY **[Z, X]** - ustalanie prędkości próbkowania i odtwarzania dźwięku. Parametr ten określa częstotliwość z jaką dźwięk będzie próbkowany, ma to ścisły związek z długością próbki jak i z jej jakością (im mniejsza wartość tym lepszy dźwięk ale i bardziej pamięciochłonny zapis, czyli krótszy sample).

SAMPLE **[S]** - samplowanie próbki. Po oznaczeniu wielkości próbki do samplowania, i uruchomieniu tej opcji ekran zostanie wygaszony i słychać będzie dźwięk przekazywany przez sampler. Po naciśnięciu **FIRE** lub dowolnego klawisza rozpocznie się samplowanie, a na ekranie pojawią się charakterystyczne kolorowe paski.

ADD **[A]** - nałożenie nowego sampla na znajdujący się w pamięci. Przy pomocy tej funkcji można nakładać na siebie kilka dźwięków co może dać naprawdę rewelacyjne efekty.

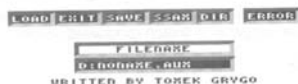
PLAY **[P]** - odtwarzanie oznaczonej próbki. Wyjście po naciśnięciu **ESC**, kursor zatrzymuje się w miejscu przerwania.

REVERSE - odwracanie oznaczonej próbki. Po wykonaniu tej opcji **PLAY** odtwarza dane od końca.

DELETE - usuwa oznaczoną próbkę wypielając jej obszar w pamięci wartością 0.

CALL	wywoływanie ścieżki, po odegraniu wywołanej ścieżki program wraca do miejsca wywołania.	numer ścieżki
REPEAT	powtórzenie ostatniej instrukcji	ilość powtórzeń
END	koniec ścieżki	
NULL	nic nie robi	
LOOP	powtarza w kółko poprzednią instrukcję	
STOP	koniec grania	

OBŚŁUGA STACJI DYSKÓW (MAGNETOFONU)



OPIS FUNKCJI

EXIT – wyjście do COMPOSERA lub SAMPLERA.

DIR – spis programów na dysku w stacji D1: (nie ma na kasecie)

LOAD – wczytuje do pamięci wcześniej zapisane dane. Może to być wcześniej ułożona muzyczka, zestaw instrumentów, sample, czy zupełnie dowolny zestaw danych, np. gra "Mirax Force", z której można "wyciąć" digitalizację dźwięku. Opcja działa na zbiorze o nazwie jak w okienku pod napisem "Filename", nazwę zbioru wprowadzamy przy użyciu klawiatury (należy podać pełną nazwę zbioru). Nazwę można wprowadzić bez względu na położenie kursora. Dla dyskietki podaje się tylko nazwę zbioru (zawsze w D1:), jeżeli chcemy wprowadzić znak specjalny "*" należy nacisnąć ten klawisz

wciśnięcie **FIRE** lub **RETURN** można ustawić kursor na wymaganej pozycji. Wskazanie obszaru końca boków dolnego wykresu powoduje przesunięcie pozycji kursora odpowiednio w górę lub w dół o \$10 (16) bajtów. Podświetlony na górnym wykresie fragment to obszar jaki zajmuje aktualnie używana próbka, analogicznie na dolnym pozioma kreska pod wykresem. Dolna część ekranu zawiera informacje o aktualnej pozycji kursora oraz dane dotyczące poszczególnych próbek: numer, początek obszaru i jego koniec. Znajdują się tam także ikony poszczególnych opcji programu.

OBŚŁUGA

Przed przystąpieniem do samplowania należy wybrać próbkę i jako jej obszar oznaczyć całą dostępną pamięć lub taki jej obszar jaki ma być zarezerwowany na samplowany dźwięk. Po samplowaniu można używając opcji **DELETE** i **CUT** powycinać interesujące dźwięki które mogą być potem użyte w programie **COMPOSER**'a.

COMPOSER

Jest to panel służący do układania, komponowania muzyki i innych efektów dźwiękowych z próbek oznaczonych przy pomocy **SAMPLERA**. Tworzenie dźwięku odbywa się przy pomocy specjalnych rozkazów które pogrupowane są w ścieżki. Opcje tego podprogramu pozwalają także używać "małe ATARI" jako syntezatora, posiadającego pamięć granych melodii.



OPIS FUNKCJI

DISK – przejście do panelu obsługi dysku (magnetofonu).

SAMPLER **[TAB]** – przejście do SAMPLERA.

<<< **[]** – zmniejszanie numeru obsługiwanej ścieżki.

>>> **[]** – zwiększanie numeru obsługiwanej ścieżki.

INSERT **[INS]** – dodanie do programu nowej linii w miejscu gdzie aktualnie znajduje się kursor.

DELETE **[DEL]** – skasowanie linii programu na której w danym momencie znajduje się kursor.

HEAD **[]** – przeniesienie kursora na początek ścieżki.

END **[]** – przeniesienie kursora na koniec ścieżki.

ERASE – skasowanie całej ścieżki.

MUSIC **[]** – odtwarzanie zaprogramowanej muzyki. Aby cokolwiek usłyszeć należy ustalić numer odtwarzanej ścieżki dla poszczególnych kanałów. Informacje dotyczące ścieżek odgrywanych na poszczególnych kanałach uwidocznione są na samym dole ekranu. Do zmiany numeru granej ścieżki służą klawisze **[]** i **[]** dla kanału numer 1 (pierwszego) i **[]**, **[]** dla kanału numer 2 (drugiego). Klawisze **[]** i **[]** umożliwiają ponadto włączanie i wyłączenie kanałów (pojawi się komentarz "NO"). Powyższe operacje można także wykonać najeżdżając kursorem na znaki "+", "-", i "0" przy numerach ścieżek w dolnej części ekranu odpowiednio dla kanałów 1 i 2 ("VOICE 1, 2")

PLAY – funkcja umożliwiająca odgrywanie próbek z klawiatury. Klawisze od 1 do ATARI LOGO służą do odgrywania próbek o numerach od 01 do 52 (\$34). Po naciśnięciu dowolnego klawisza konsoli (oprócz **RESET**, czyli **START**, **SELECT** lub **OPTION**) wszystkie wywołane z klawiatury dźwięki są zapisywane w aktualnej ścieżce od pozycji kursora do instrukcji **END** lub **STOP**. Ponieważ początkowo każda ścieżka nie zawiera żadnych instrukcji to aby cokolwiek w niej zapamiętać należy dodać jej odpowiednią ilość linii programu przy pomocy opcji **INSERT**.

Działanie funkcji **MUSIC** i **PLAY** można przerwać poprzez naciśnięcie klawisza **ESC**.

Strzałki w górę – przesunięcie kursora o jedną linię w górę.

Strzałki w dół – przesunięcie kursora o jedną linię w dół.

DELAY – aktualna wartość DELAY (patrz PANEL GŁÓWNY).

TEMPO – aktualna wartość TEMPA (prędkość grania muzyki).

PROGRAMOWANIE ŚCIEŻEK

W środkowej części ekranu znajdują się linie programu aktualnie tworzonej ścieżki. Linia taka składa się z jej numeru, instrukcji (rozkażu) i ewentualnie parametru. Rozkaz można zmienić przez wskazanie znaków "+" lub "-" po jego bokach (albo odpowiednio klawiszami **[]** lub **[]**), w identyczny sposób zmienia się wartość parametrów, przez wskazanie "+" lub "-" po bokach parametru (lub klawiszami **[]** lub **[]**). Oczywiście wszystkich operacji można dokonywać tylko w aktywnych liniach (podświetlonych).

INSTRUKCJE.

	Opis instrukcji	Parametr
PLAY 01-7F	Odtwarzanie próbki o określonym numerze	Czas odtwarzania (1/50s * TEMPO)
CONT	Przedłużenie działania PLAY	Czas przedłużenia (1/50s * TEMPO)
PAUSE	przerwa	długość przerwy
DELAY	zmiana współczynnika opóźnienia, wartość DELAY musi być taka jak przy samplowaniu	nowa wartość DELAY
TEMPO	zmiana współczynnika szybkości, określa czas grania i najkrótszego odcinka czasu mierzonego przez program.	nowa wartość TEMPA