

ATARI XL/XE SAMPLER

MIRAGE Software poleca Państwu inne swoje produkty!

SN-360 znakomita dwugłowicowa stacja dysków!
VIDEO INTERFACE połączenie genlock'a i video digitizera!
RAM CARTRIDGE pamięć na zapisywalnym module!
oraz inne nowości dla ATARI XL/XE – skontaktuj się z nami!

MIRAGE Software jest wydawcą i autoryzowanym
dystrybutorem licencjonowanych programów i urządzeń do
wszystkich komputerów domowych.



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

Directory – spis sampli znajdujących się na dysku, naprowadzenie kursora na wybraną nazwę uaktywnia ją w opcjach **LOAD** i **SAVE**.

Delete – usuwa dany plik z dysku.

Protect – zabezpiecza plik dyskowy przed skasowaniem funkcją **DELETE**.

Unprotect – odbezpiecza dany plik.

Format – formatuje dyskietkę. Formatowanie dysku niszczy bezpowrotnie jego zawartość.

Uwaga!!!

* Wszystkie opcje okna **FILE** pracują tylko na plikach z rozszerzeniem **.SMP**

* Opcje od **Directory** w dół znajdują się tylko w wersji dyskowej programu.

Okno drugie – RECORD

Free \$xxxx – wskaźnik ilości wolnej pamięci dostępnej dla użytkownika

Start: \$xxxx – wskazuje początek bufora gdzie są przechowywane digitalizowane dane

End: \$xxxx – koniec powyższego bufora

Speed: \$xx – prędkość próbkowania dźwięku, zawiera się od \$00 (najszybciej) do \$1F (najwolniej)

Diagnostic – umożliwia sprawdzenie działania A/D Converter'a. Po doprowadzeniu sygnału przetwornika, na dole ekranu po Signal Level pojawi się wskaźnikysterowania sygnału

Recording – próbkowanie dźwięku i zapisywanie próbek do określonego powyżej bufora.

Okno trzecie – PLAYER.

Play – umożliwia odtwarzanie digitalizacji od adresu **START** do **END** z prędkością **SPEED**. Funkcje odtwarzania można przerywać klawiszem **SHIFT**.

Start: \$xxxx – ustawia początek bufora z aktywnymi danymi (np. do odtwarzania)

End: \$xxxx – ustawia koniec powyższego bufora

Speed: \$xx – prędkość odtwarzania danych

Step: \$xx – określa co ile próbek player będzie odtwarzał dane. Zero określa odtwarzanie wszystkich próbek

Rev.Play – odtwarzanie od tyłu digitalizacji od **START** do **END** z prędkością **SPEED**.

Okno czwarte – SPECIAL.

Clear buffer – czyści dane od **START** do **END**

Clear all – czyści cały bufor danych i ustawia **START** na \$0000, a **END** na wartość **Free**

Device – ustawienie urządzenia zewnętrznego (do odczytu i zapisu), w przypadku wersji dyskowej jest to dyskietka, w przypadku wersji kasetowej możemy dokonać wyboru (C:, T:, D:) transmisja **NORMAL** lub odpowiednio **TURBO** w zależności od wczytanego driver'a

Drive – określa numer stacji dysków (tylko dla dyskietki)

Screen – możliwość włączenia lub wyłączenia ekranu podczas odtwarzania digitalizacji

Scope – określa rodzaj wykresu digitalizacji, który znajduje się poniżej.

Początek wykresu wskazuje adres podany nad nim. Adres ten można zmieniać wciskając jednocześnie **CONTROL** i **RETURN**. Ponadto wykres można przesunąć o 1 wciskając jednocześnie **CONTROL +** lub **CONTROL ***, albo 16 przy użyciu klawiszy **SHIFT +** lub **SHIFT ***.

Na samym dole ekranu obok **SIGNAL LEVEL** wyświetlany jest status operacji we/wy w oknie **FILE**.

ATARI XL/XE SAMPLER

A/D Converter : ELSAT Warszawa ul. Czerniakowska 28b
 "Audio Master" : Tomasz Grygo (c) 1992
 "Digital Studio", "Sample Editor", "Micro Recorder" : A. Bienias, S. Igielski
 Dystrybucja : MIRAGE Software W-wa Gen. Abrahama 4 tel. 125-123

W skład zestawu *SAMPLERA do ATARI XL/XE* wchodzi :

- * Cartridge A/D Converter
- * Dyskietka i kaseeta z programami
- * Przewód potężeniowy "chinch-mini jack"
- * Karta rejestracyjna (po wypełnieniu odesłać)
- * Instrukcje do poniższych programów i AUDIO MASTER'a
- * Dodatkowe informacje na temat innych produktów

SAMPLER jest zestawem firmy *MIRAGE*, służącym do próbkowania dźwięku. Pozwala na przekształcenie monofonicznego sygnału analogowego na cyfrowy, obróbkę otrzymanych próbek, tworzenie muzyki, a także używanie ATARI jako syntezatora muzycznego, posiadającego pamięć komponowanych melodii. Zadziwia przede wszystkim jakością otrzymywanego dźwięku oraz łatwością obsługi, pozwala uzyskać w prosty sposób znakomite efekty (każdy może zostać kompozytorem!). Opisany poniżej zestaw programów umożliwia w bardzo prosty sposób samplowanie i podstawową obróbkę próbek. Natomiast *AUDIO MASTER* (sprzedawany także jako oddzielny program) pozwala na uzyskanie rewelacyjnych efektów i może zadowolić nawet profesjonalistów.

Urządzenie i programy prawnie chronione!

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zezwolenia będzie karane!

pamięci komputera
Save buffer – opcja analogiczna do poprzedniej (zapis danych na dysk)
Playing – odtwarzanie danych (opcję można przerwać klawiszem **SHIFT**)
Recording – digitalizacja dźwięku
Speed – prędkość odtwarzania digitalizacji lub próbkowania dźwięku od \$00 do \$1F (im większa liczba tym wolniej)
Diagnostic – służy do ustalenia poziomu sygnału
Clear all – kasuje zawartość bufora
Back to DOS – powrót do DOS'a.

UWAGI KOŃCOWE**Wersja kasetowa:**

Na pierwszej stronie kasyty nagrano, kolejno następujące programy (odstęp między nimi 3-5 obrotów):

AUDIO MASTER, *DIGITAL STUDIO*, *SAMPLER EDITOR*, *MICRO RECORDER*

Wszystkie programy nagrano w *NORMAL*, ale używając odpowiednich programów dla danego systemu *TURBO* (np. dla *AST - Emulatora*) można zainstalować w nich "driver'y" dla właściwych dla danego systemu urządzeń.

Po drugiej stronie kasyty znalazły się, przykładowa muzyka stworzona przy użyciu *AUDIO MASTER'a* oraz przykładowe sample.

Wersja dyskowa.

Po załadowaniu pierwszej strony dyskietki ukaże się menu z programami do wyboru (analogicznie jak dla wersji kasetowej). Naciśnięcie klawisza z odpowiednią literą dla danego programu spowoduje jego uruchomienie, natomiast naciśnięcie **START** przejdzie do DOS'a.

Po drugiej stronie dyskietki znajdują, przykładowa muzyka stworzona *AUDIO MASTER'em* oraz przykładowe sample.

SAMPLE EDITOR

Sample Editor jest kolejnym programem umożliwiającym obróbkę sampli. Obsługa programu prawie niczym nie różni się od obsługi *DIGITAL STUDIO*, *SAMPLE EDITOR* również zawiera okna *FILE*, *PLAYING* oraz *SPECIAL*, ale pojawia się dodatkowa funkcja *EDIT*, która umożliwia szybką edycję digitalizowanego dźwięku. Po wybraniu tej opcji pod wykresem pojawi się migający punkcik określający miejsce edycji sampla. Poruszanie się po edytowanej digitalizacji odbywa się przez wciskanie odpowiednio klawiszy:

+, ***** przesuw w lewo i w prawo o jeden

SHIFT +, ***** przesuw w lewo i w prawo o 16

Przesuwu można również dokonywać przy pomocy joysticka odpowiednio w lewo i w prawo o jeden lub z **FIRE** o 16. Podczas przesuwania, poniżej po prawej stronie pojawia się informacja o głośności próbki, która jest aktualnie edytowana. Przy pomocy klawiszy **-**, **=** lub joysticka góra, dół można zmniejszać lub zwiększać poziom danej próbki. Naciskając klawisz **ESC** możemy opuścić funkcję *EDIT*. Dodatkowo w oknie *SPECIAL* znajduje się funkcja *FILL*, która umożliwia zapętnienie bufora podaną wartością.

MICRO RECORDER

Program *MICRO RECORDER* przeznaczony jest dla komputerów z rozszerzoną pamięcią. Po załadowaniu, program rozpoznaje rodzaj komputera i wielkość jego pamięci, po jej wyczyszczeniu będzie gotów do pracy. A oto opis funkcji *MICRO RECORDER'a*:

Directory – katalog dyskietki (według podanego wzoru np:

D2:*SMP, nie działa na kasecie)

Load buffer – wczytanie zdigitalizowanych danych do

DIGITAL STUDIO

Program *DIGITAL STUDIO* służy do obsługi przetwornika A/D Converter. Przetwornik analogowo-cyfrowy jest przetwornikiem 4-ro bitowym, tzn. pozwala na obróbkę dźwięku o 16-sto stopniowej skali głośności, czyli jest ona przedstawiana przy pomocy liczb od 0 do 15. Wartości odczytywane z przetwornika zostały nazwane próbkami dźwięku, a sam proces ich obróbki to tzw. próbkowanie lub inaczej digitalizacja dźwięku. W programie zastosowano 4-ro bitowy sposób organizacji danych. Bajt został podzielony na dwie części, w lewej połówce bajtu bity 7-4 zawierają pierwszą próbkę (wartość) dźwięku, a druga połówka bajtu czyli bity 3-0 zawierają drugą próbkę. Program umożliwia zapamiętanie digitalizowanego dźwięku, odtworzenie digitalizacji z dowolną prędkością oraz zapisanie digitalizacji na urządzeniu zewnętrznym. Wszystkie funkcje programu zostały umieszczone w czterech oknach: pierwsze *FILE*, drugie *RECORDER*, trzecie *PLAYER*, i czwarte *SPECIAL* oraz jako dodatkowe okno *EXIT* (wyjście z programu). Po wczytaniu programu z dyskietki lub z taśmy pojawi się ekran z otwartym oknem *FILE*. Klawiszami ze strzałkami kierunkowymi (bez **CONTROL**) możemy wybierać okna, a także poruszać się po nich. Przesuwając kursor w oknie, naprowadzamy go na odpowiednią opcję i klawiszem **RETURN** zatwierdzamy swój wybór.

Okno pierwsze – FILE.

Load buffer – umożliwia wczytanie zapisanej wcześniej digitalizacji. Dane są wczytywane od adresu *START* do *END*.

Save buffer – zapisuje na urządzenie zewnętrzne, digitalizowane dane znajdujące się pomiędzy adresami *START* i *END*