

CD PLAYER verzia 3.0

COPYRIGHT (c) 1992 FIDZI

TRACKER BY ZKSOFT

O. OBSAH

0. OBSAH

1. ÚVOD

- 1.1 ČO JE TO CD PLAYER ?
- 1.2 ČO JE POTREBNÉ PRE SPUSTENIE CD PLAYERu ?
- 1.3 ŠTART

2. TERMINOLÓGIA

- 2.1 NOTOVÁ JEDNOTKA
- 2.2 PATTERN
- 2.3 SEQUENCIA
- 2.4 SAMPLING
- 2.5 INTEGRÁCIA NOTOVÝCH JEDNOTIEK, PATTERNOV, SEQUENCIE A SAMPLINGOV

3. OBRAZOVKY

- 3.1 PRVÁ OBRAZOVKA - LOAD MENU
- 3.2 DRUHÁ OBRAZOVKA - MUSIC MENU
POLE TÓNU
POLE EFEKTOV

4. REFERENCIE

- 4.1 RÝCHLY PREHLAD KLÁVES - LOAD MENU
- 4.2 RÝCHLY PREHLAD KLÁVES - MUSIC MENU
- 4.3 HUDBA BUDÚCNOSTI

Všetky príspevky, poznámky alebo otázky na CD PLAYER adresujte :

S. FIGLÁR (FIDZI) tel. 089 / 32 149
TULSKÁ 3/2
ŽILINA
010 08
SLOVENSKO (aktuálne po 1.1.1993)

1. ÚVOD

Ďakujem Vám za zakúpenie CD PLAYERu. Práve ste obdržali pravdepodobne najlepší hudobný program vytvorený pre SAMa Coupé.

1.1 ČO JE TO CD PLAYER ?

CD PLAYER je hudobný prehrávač pre SAMa Coupé, ktorý dovoľuje počúvať hudbu - 4 kanály (tracky) stereo, digitalizovaných nástrojových zvukov. Použitý file formát je zhodný s AMIGA, ATARI ST, IBM PC. To znamená, že moduly vytvorené inými programami (na iných počítačoch ako AMIGA) môžu byť použité CD PLAYERom.

1.2 ČO JE POTREBNÉ PRE SPUSTENIE CD PLAYERu ?

Pre používanie CD PLAYERu potrebujete nasledujúce :

- SAM Coupé s minimálne 256 KB RAM
- disketovú jednotku
- originálnu disketu so spustiteľným programom CD PLAYER

CD PLAYER využíva celých dostupných 512 KB RAM, ale nepoužíva 1 MB prídavný pamäťový modul aj ak je zapojený.

Doporučujem použitie stereofónneho zosilovača, alebo aspoň stereofónnych sluchátiek, čím sa umocní celkový dojem z počúvania. Pripojenie je realizovateľné cez konektor na zadnej strane počítača. POZOR !!! Zapojenie konektoru nie je štandardné !

1.3 ŠTART

Zapnite alebo resetujte počítač. Vložte CD PLAYER disketu a stlačte "F9" pre načítanie systému. Ihneď by ste mali vidieť hlavnú obrazovku. Ak nie, vyberte disketu, stlačte červené resetovacie tlačítko na zadnej strane dosky počítača a vyskúšajte postup znova.

=====

2. TERMINOLÓGIA

=====

Pre používanie CD PLAYERu je dobré najprv porozumieť základnej terminológii a pojmom súvisiacim s konštrukciou modulov, nie však nevyhnutné pre samotné prehrávanie a následný hudobný zážitok.

2.1 NOTOVÁ JEDNOTKA

Základný stavebný blok patternov. Skladá sa z troch častí :

- číslo samplingu alebo nástroja určujúce, ktorý nástrojový zvuk bude spojený s udanou hudobnou notou
- hudobná nota a oktáva (napr. C3 alebo a2)
- príkaz a argument efektu, ktoré spoločne určujú ako je nota hraná (t.j. hlasne, mätko, zvonite, ...)

2.2 PATTERN

Súbor štyroch nezávislých trackov (kanálov), z ktorých každý obsahuje 64 styčných notových jednotiek. Je to základný stavebný blok piesne vytvorenej TRACKERom. Usporiadanie notových jednotiek v patterne / viacerých patternoch, môžete vytvoriť hudobný motív. Patterny sú číslované od NULY (na rozdiel od samplingu) do 63 (t.j. maximálne 64 patternov).

2.3 SEQUENCIA

Usporiadanie patternov. Usporiadanie patternov do sekvencie môžete zoskupovať hudobné motívy do piesne. Sekvencia smie byť 128 patternov dlhá. Ak požadujete môže sa vkladaný pattern objaviť v sekvencii viac krát - to znamená, že pre opakovanie hudobných pasáží, nemusíte vytvárať ďalší rovnaký pattern; jednoducho sa umiestni to isté číslo patternu do sekvencie.

2.4 SAMPLING

Taktiež zameniteľne nazývaný nástroj. Je to súbor digitalizovaných dát, ktoré napodobňujú skutočný nástroj (t.j. flautu, piano, gitaru, ...). Sampliny urobia hudobné zvuky skutočnými na rozdiel od počítačových (napr. hranatá vlna beepu). V module sa smie použiť 31 odlišných samplingu, čo poskytuje širokú škálu orchestrálnych možností. Sampliny sú číslované od 1 do 31 (na rozdiel od číslovacej schémy patternov).

2.5 INTEGRÁCIA NOTOVÝCH JEDNOTIEK, PATTERNOV, SEQUENCIE A SAMPLINGOV

Kompletná pieseň sa teda skladá z množstva PATTERNov, z ktorých každý obsahuje 64 NOTOVÝCH JEDNOTIEK. Tieto patterny sú SEQUENCované do presného poradia, ktoré definuje pieseň tak ako ju budú užívatelia počuť. SAMPLING je spojený s každou notou určujúcou kvalitu zafarbenia hlasu (zvuku), tak ako je hraná.

=====

3. OBRAZOVKY

=====

3.1 PRVÁ OBRAZOVKA - LOAD MENU

Všetko o základných rysoch modulov sa dozvieme z prvej hlavnej obrazovky. Hlavný obraz je rozdelený do troch základných častí: informácie o autoroch, o module, katalóg modulov na disku.

INFORMÁCIE O AUTOROCH PROGRAMU			
0000KB LEN - DĹŽKA MODULU V KB			
0000 SIZE - POČET PATTERNOV			
0000 INST - POČET SAMPLINGOV			
00:00 TIME - ČASOVÁ DĹŽKA MODULU			
MENO MODULU			

V prípade, že používate SAMa s malou kapacitou pamäte 256 KB RAM, bude oblasť informácií o autoroch programu slúžiť ako buffer pre vnútornú potrebu programu t.j. bude zničená -nerobte si starosti. Ďalšie časti obrazu slúžia výhradne pre informácie pre užívateľa. Ak vložíte do disketovej mechaniky disketu s vybranými modulmi, stlačte klávesu "DELETE" a program automaticky vymaže starý a načíta nový katalóg. Moduly na diskete môžu byť umiestnené aj v podadresároch MasterDOSu, no ich počet by nemal presiahnuť 80.

Pre pohyb v sekcii katalógu modulov používajte KURZORové klávesy. Na obrazovke sa objaví zoznam prvých 12-tich modulov a pre ďalšie je nutné prejsť cez pravý dolný roh okna. Späťne sa je možné vrátiť adekvátne ľavým horným rohom. Názov aktívneho modulu bude indikovaný inverziou jeho mena a vypísaním jeho charakteristik v strednej časti obrazovky. V prípade SAMa 256 KB RAM budú moduly presahujúce kapacitu pamäte indikované červenou farbou. Ak sme už rozhodnutý pre počúvanie zvoleného modulu, potvrdíme svoj výber klávesou "ENTER". Červene označené moduly program nenahrá. Program je inteligentný a modul, ktorý je už zavedený v pamäti druhý krát už nečíta, ale len automaticky spustí.

CD PLAYER môže nahráť štandardne 15 alebo 31 nástrojové moduly. To znamená, že môžete nahrávať veľmi veľkú časť existujúcich modulov (pretože formát modulov je štandardný). Musia byť nahrané s koncovkou ".mod", aby ich mohol CD PLAYER automaticky vyhľadať.

POZOR !!! Na konvertovanie modulov nepoužívajte program ATARI READER, ktorý je chybný a dôjde k ich znehodnoteniu.

3.2 DRUHÁ OBRAZOVKA - MUSIC MENU

Všetky dostupné data o vnútornej štruktúre modulov nám podá druhá obrazovka, ktorá sa aktivizuje počas prehrávania klávesou "T". Tento mód sa nazýva trasovací a pokračuje sa v ňom "EDIT"om.

ALF THEME - NÁZOV MODULU			----- ČÍSLO TRACKU			
3	FLUTE	NÁZOV SAMPLINGU	- NÁZVY SAMPLINGOV (ĎALŠÍCH 16)			
4	PIANO	(PRVÝCH 15)				
2	GUIWARE					
1	HARPHA					
--- ČÍSLO TRACKU KDE SPL. HRÁ						
04	C3 d4 E4	ARP=37 1 TRACK	ČÍS.PATT. V SEQUENCIII 07 =	ČÍS.PATT. 04 =	- ČÍSLO SAMPLINGU - VÝŠKA TÓNU 3 TRACK	
03	c3	PR^=03 2 TRACK	= =	ČÍS. NOTY 03 =		- EFEKTY NOTOVÁ JEDNOTKA 4 TRACK

Ďalej sa so skladbou môžete hrať pomocou funkcií uvedených v 4.2.

POLE TÓNU

Pole tónu pozostáva z hudobnej noty a oktávy. Hudobná nota môže byť niektorá z nasledujúcich : C, c, D, d, E, e, F, f, G, g, A, a, B, kde malé písmeno označuje notu s križikom c - C#. Je to plná 12 tónová škála; pre noty o poltón nižšie, s dvoma križikmi a podobne musíme nájsť ich anharmonickej ekvivalent v danej škále. Napríklad B o poltón nižšie môže byť zapísaný ako AH, C## ako D... Táto notácia dáva výsledky v určitej tónovej dvojjzmyselnosti z hudobného hľadiska, ale vytvára to jednoduchšie pre počítač. Ak úplne nerozumiete čo anharmonickej ekvivalent noty je, nerobte si starosti.

POLE EFEKTOV

Pole efektov pozostáva z dvoch častí : príkazu a argumentu. Tu je zoznam efektov a ich požadovaných argumentových bajtov. "xy" pre argumentový bajt znamená, že s každým bajtom sa zachádza osobitne; "xx" znamená, že sa s ním zachádza ako s jedným bajtom. Všetky argumenty sú v hexadecimálnom (šestnástkovom) tvare.

ARP xy -- ARPEGGIO
Hrá spojitú notu v podobe akordu. Rýchle krokuje notu medzi tromi hodnotami výšky tónu : originálnou hodnotou výšky tónu, originálnou hodnotou výšky tónu + "x" polkrokov a originálnou výškou tónu + "y" polkrokov.
C3 ARP 37 - vytvorí mólový akord C3, D#3, G3; interval medzi C3 a D#3 je 3 poltóny a interval medzi C3 a G3 je 7 poltónov
C3 ARP 47 - vytvorí durový akord

PR xx -- PORTAMENTO
Skízne výšku tónu nahor. Skízová rýchlosť je určená "xx"
argumentom.

C3 PR 03 - skízne rýchlosťou 3

PRv xx -- PORTAMENTO
Skízne výšku tónu nadol.

TON xx -- PORTAMENTO
Podobne ako sklz, ale skízne spojíte výšku tónu ku výške tónu v
notovom poli (prikazy PR a PRv špecifikujú len rýchlosť, nie
určenie). "xx" je rýchlosť sklzu výšky tónu.

C3 TON 05 - C3 je nota, ku ktorej sa má sklznuť, 5 je
rýchlosť sklznutia

VIB xy -- VIBRATO
Hrá vibrato tónu (efekt vlnenia). "x" je rýchlosť vibrata, "y" je
hĺbka vibrata.

C3 VIB 81 - 8 je rýchlosť vibrata a 1 je hĺbka vibrata

VLS x0, VLS 0y -- VOLUME SLIDE (SKLZ HLASITOSTI)
Skízne hlasitosť buď nahor alebo nadol. Ak je "x" špecifikované a
"y" je 0, hlasitosť skízne nahor rýchlosťou "x". Ak "y" je
špecifikované a "x" je 0, hlasitosť skízne nadol rýchlosťou "y".

C3 VLS 05 - 5 je rýchlosť s akou sa zvýši hlasitosť tónu

C3 VLS 40 - 4 je rýchlosť zoslabenia tónu

JMP xx -- POSITION JUMP (SKOK NA POZÍCIU)
Zastaví pattern (t.j. stopne hranie na aktuálnej pozícii) a skočí
na pozíciu "xx" v patternovej sequenčnej tabuľke.

C3 JMP 01 - skladba bude pokračovať od pozície číslo 1

VL xx -- SET VOLUME (NASTAV HLASITOSŤ)
Nastaví hlasitosť pre spojitú notovú jednotku na "xx". Platný
rozsah hlasitostí je 00 - 40 (hex).

C3 VL 10 - nastaví hlasitosť na hodnotu 810

BRK 00 -- PATTERN BREAK (PATTERNOVÝ ZLOM)
Zastaví pattern (t.j. stopne hranie na aktuálnej pozícii) a ide
na ďalší prvý v patternovej sequenčnej tabuľke. Argument je
nezmyselný.

FTR -- FILTER
Vypína a zapína filter. Použitie možné len na AMIGE a ATARI STE.

C3 FTR 01 - vypne filter

C3 FTR 00 - zapne filter

Sd xx -- SET SPEED (NASTAV RÝCHLOSŤ)
Nastaví rýchlosť piesne. Platné sú hodnoty 00 - 1F (hex).

C3 Sd 07 - nastaví rýchlosť skladby na 7

Najlepšia cesta ako porozumieť čo presne tieto efekty robia, je
počúvať.

4. REFERENCIE

4.1 RÝCHLY PREHEAD KLÁVES - LOAD MENU

Klávesa	Funkcia
KURZORové klávesy	Pohyb po menách modulov
ENTER	Potvrdenie výberu modulu
DELETE	Načítanie nového disku

4.2 RÝCHLY PREHEAD KLÁVES - MUSIC MENU

Klávesa	Funkcia
1, 2, 3, 4	Zapnutie kanálu číslo
KURZOR vľavo	Vypnutie kanálu číslo
+ SHIFT	Spomalenie prehrávania modulu
+ SHIFT	Zníženie frekvencie modulu
+ SHIFT	Zrýchlenie prehrávania modulu
+ SHIFT	Zvýšenie frekvencie modulu
+ SHIFT	Skok na predchádzajúci pattern
+ SHIFT	Skok na prvý pattern=začiatok
+ SHIFT	Skok na nasledujúci pattern
CNTRL	Pauza
+ SHIFT	Štandardná rýchlosť modulu,
T	Koniec pauzy
EDIT	Štandardná frekvencia modulu
R	Zapnutie trasovacieho módu
SPACE	Pokračovanie v trasovaní
	Návrat do počúvacieho módu
	Návrat do LOAD MENU

4.3 HUDBA BUDÚCNOSTI

Určíte ste si všimli, že manuál sa nesie v duchu pripraviť Vás na stretnutie s CD PLAYER EDITORom. Či tento program vznikne záleží aj na Vás. Celý bol totiž vytvorený a odladený len s použitím magnetofónu a jeho autor myslí, že s dravcom by to určite išlo rýchlejšie. Preto program svojím priateľom nekopirujte, ale radšej im poraďte, že svoju užívateľskú kópiu si môžu kúpiť na adrese uvedenej v záhlaví (podporia skutočne dobrú vec). Pre zahraničných záujemcov je pripravený manuál v angličtine.

V prípade, že sa predá dostatočný počet CD PLAYERov, bude pre licenčných užívateľov zadarmo uvoľnená prehrávací rutina, ktorá im umožní využívať tento program pri tvorbe vlastného software.

Chápeť, že v začiatkoch príde silné pokušenie program skopirovať. Preto som si dovoľil ochrániť Vás aj program. Ochrana je to primitívna, preto mi nemusíte písať, ak tomu pridete na kobyľku.