

Table des matières.

TABLE DES MATIÈRES.	1
LE TOUT EN UN !	7
NOTIONS DE BASE	9
LES SAMPLES.	9
LES MÉTHODES POUR REJOUER UN SAMPLE.	9
LES PISTES, LES VOIES ET LES PATTERNS.	9
TEMPO ET PRÉCISION.	10
PRINCIPE D'UN SÉQUENCEUR AUDIONUMÉRIQUE	10
LA PISTE	10
QUELQUES EXEMPLES	11
LES OCTAVES	12
COMMENT JOUER PLUSIEURS SONS SIMULTANÉMENT ?	13
LA SÉQUENCE (SONG)	13
AVEC QUOI REMPLIT-ON CHAQUE LIGNE DE CHAQUE PISTE ?	14
UNE MUSIQUE	15
DISTRIBUER SES CRÉATIONS À D'AUTRES MUSICIENS	15
SAISIE D'UNE INFORMATION SUR UNE PISTE	16
RAPPEL	16
REPRÉSENTATION	16
LA SAISIE	16
DÉPLACEMENT SUR LES PISTES	17
COMMANDE DE VOLUME SUPPLÉMENTAIRE	17
LE CLAVIER	18
CLAVIER MUSICAL	18
UTILISATION DE L'INTERFACE	21
LES BOUTONS.	21
LES MODIFICATIONS DE VALEURS.	21
L'ÉDITION DES CHAÎNES DE CARACTÈRES.	21
LES ASCENSEURS.	21
LES POP-UP MENUS.	21
L'ÉCRAN DÉPLAÇABLE.	22
LES FENÊTRES	22
DESCRIPTION DE L'INTERFACE	23

LE PANNEAU PRINCIPAL	27
L'AFFICHEUR DIGITAL.	27
LA LISTE SÉQUENCE.	28
L'INDICATEUR DE PUISSANCE.	28
LES INFORMATIONS SÉQUENCE.	28
LE NOMBRE DE PISTES, LES MODÈLES DE SORTIE.	28
LES COMMANDES DU SÉQUENCEUR	29
L'ÉDITEUR DE PATTERN	33
DISPOSITION GÉNÉRALE.	33
L'AFFICHAGE DES LOCATORS SÉQUENCE.	33
LA NATURE DES PISTES, LES HAUT-PARLEURS.	33
LA NATURE DES PISTES.	33
LES HAUT-PARLEURS.	34
LES SÉLECTEURS.	34
L'ASCENSEUR DES PISTES ET LE NOMS DES PISTES.	34
LE MENU PISTE.	34
LE MENU PATTERN.	35
LES PARAMÈTRES DE L'ÉDITEUR DE PATTERN.	36
RÉGLAGE DU TEMPO ET PITCH TOURNE DISQUE.	36
PARAMÈTRE DE L'INSTRUMENT COURANT.	37
PARAMÈTRE DU PATTERN.	38
SAUT AUTOMATIQUE	39
EXTENSIONS	39
QUANTISATION À L'AFFICHAGE ET À L'ÉCRITURE.	39
ECRIRE SUR UN PATTERN.	41
PLACER LE CURSEUR.	41
ECRIRE UNE NOTE.	42
LA HAUTEUR DE LA NOTE	42
LE NUMÉRO D'INSTRUMENT.	42
LA COMMANDE	43
LA NOTE-OFF	43
LE PIANO ROLL	45
CHANGER LA PISTE VISUALISÉE.	45
VISUALISATION DES NOTES (NOTELEN)	45
ECRIRE UNE NOTE.	46
EFFACER UNE NOTE.	46
SÉLECTIONNER ET PARAMÉTRER UNE NOTE.	46
QUANTISATION D'AFFICHAGE ET D'ÉCRITURE.	46
LE SAMPLER	49
LA FENÊTRE DU SAMPLE.	49

LPLY (LOCATOR PLAY)	49
SAM ET BUFF.	49
LES LOCATORS.	50
RÉGLAGE DU MULTI-SAMPLE.	50
PARAMÈTRES DE L'INSTRUMENT COURANT.	50
LONGUEUR DE L'INSTRUMENT	50
TYPE D'INSTRUMENT	51
STÉRÉOPHONIE.	51
INT(ERPOLATION)	51
FREQ	51
RÉÉCHANTILLONAGE	51
PRÉCISION	51
CHANGEMENT DE PRÉCISION	51
NOTE DE BASE.	52
REPEAT START ET END.	52
MENU SAMPLER TOOL	53
OUTILS DU SAMPLER	53
MIX	54
SETENV	54
MENU SAMPLER REC(ORD)	57
SOURCE ET DESTINATION SONORE.	57
ENREGISTREMENT	57
MONITOR	57
RECORD	57
FRÉQUENCE ET PRÉCISION.	58
BITS (LA PRÉCISION)	58
FREQ (LA FRÉQUENCE)	58
RÉGLAGE VOLUME, VME, STÉRÉOPHONIE, GATE ET EFX.	58
RÉGLAGE VOLUME.	58
VOLUME MINIMUM D'ENREGISTREMENT. (VME)	58
STÉRÉOPHONIE.	58
EFX.	58
MENU SAMPLER EFX	59
SÉLECTIONNER UN EFFET ET MODIFIER SES PARAMÈTRES	59
APPLIQUER UN EFFET.	59
AJOUTER OU SUPPRIMER DES PRESETS.	59
DESCRIPTIONS DES EFFETS	59
CHARGER ET SAUVEGARDER LES PARAMÈTRES D'EFFETS.	60
MENU SAMPLER SYN(THÈSE)	61
LA SYNTHÈSE ADDITIVE.	61
CRÉER UNE ONDE.	61
RÉPÉTITION D'UN CALCUL	62

LA ZONE DE TRAVAIL.	79
LE MASQUE DE NOTE.	80
CHAMP NOTE	80
CHAMP INSTRUMENT	80
CHAMP EFFET	80
CHAMP VOLUME	80
LE MASQUE DE REMPLACEMENT.	81
REMPLEMENT DE NOTES	82
RECHERCHE DE NOTES	82
LES OUTILS PATTERNS.	82
DESTRUCTION.	84
OUTILS SÉQUENCE.	84
<u>MENU MIDI</u>	87
FONCTIONS MIDI	87
MESSAGE SPÉCIAUX.	87
<u>MENU GENERAL</u>	89
VOLUMES D'ENTRÉE ET DE SORTIE	89
RÉGLAGE DES COULEURS	89
OUT PORT DE SORTIE	89
MODE QUALITÉ D'ÉCOUTE.	89
RÉGLAGE ÉCRAN, CLAVIER ET SOURIS.	90
RÉGLAGE DES EFFETS EN PRE OU POST	91
<u>MENU OPTION</u>	93
FICHER DE CONFIGURATION	93
RÉPERTOIRE	93
OPTIONS	93
<u>MENU KBD</u>	97
KBD	97
FINETUNE	97
<u>LES EFFETS PATTERNS</u>	99
UTILISATION DES EFFETS	99
DESCRIPTIONS DES EFFETS.	99
<u>DÉFINITIONS</u>	104
LOCATOR	104
DIRECT TO DISK.	104
SOUND TO DISK	104

MODULATION ET DISTORSION.	63
LECTURE / ENREGISTREMENT DES PARAMÈTRES DE CALCUL.	63
MENU SAMPLER INST(RUMENT)	65
LES ENVELOPPES DE VOLUMES	65
LE FADEOUT	66
LES EFFETS AUTOMATIQUES	66
L'EDITEUR DE TEXTE	67
TYPE DE TEXTE.	67
PLACER LE CURSEUR TEXTE.	68
LA TABLE DE MIXAGE.	69
LA POLYPHONIE.	69
LES PANORAMIQUES	69
LE MASTER TRACK VOLUME	69
ACTIVATION D'UN EFFET SUR LA PISTE ET RÉGLAGE DU PRESET.	70
LE POTARD D'EFFET.	70
LE PANNEAU DES MENUS	71
LIGNE DES MENUS.	71
QUITTER DIGITAL.	71
MENU DISK	73
LE SÉLECTEUR DE FICHIER.	73
FILE : NOM DU FICHIER SÉLECTIONNÉ.	73
CHEMIN DU RÉPERTOIRE COURANT.	73
RÉPERTOIRE PRÉCÉDENT ET SUIVANT.	73
DÉPLACEMENT DANS LA LISTE DES FICHIERS.	74
SÉLECTION D'UNE UNITÉ.	74
SÉLECTION D'UN FICHIER.	74
SÉLECTION D'UN RÉPERTOIRE.	74
LES TYPES DE FICHIERS.	74
LES ICÔNES « TYPE DE FICHIER ».	74
MUSIC	75
SAMPLE	75
SONG	75
PATTERN	75
INST(RUMENT)	75
PAR EFX	76
LES FONCTIONS DISQUES.	76
ECOUTER UNE MUSIQUE	77
MENU TOOL	79

INSTRUMENT DIRECT TO DISK	104
PISTE OU TRACK	104
PAR DÉFAUT	104
PATTERN	104
SONG OU SÉQUENCE	104
SAMPLE	104
MENU POP-UP OU MENU CONTEXTUEL	104
COMMANDE D'EFFET PATTERN	105
PANORAMIQUE	105
MEMOIRE OU RAM	105
CHARGER OU LOAD	105
SAUVER/SAUVEGARDER OU SAVE	105
8 BITS / 16 BITS	105
FRÉQUENCE OU FREQ	105
BPM (TEMPO)	105
VOIE DE POLYPHONIE	106
CD-SAMPLING	106
ECRAN LOGIQUE	106
INDEX	107
REMERCIEMENT	109

Le tout en un !

Digital Home Studio réuni en un seul logiciel plusieurs fonctionnalités nécessaires à tout musicien :

Un séquenceur (Midi et Audio).

Un Sampler.

Une boîte multi-effets.

Une station de Direct To Disk.

La puissance de D.H.S est de mixer ces différentes fonctionnalités avec une convivialité et une très grande harmonie. Le séquenceur vous permet de composer et d'arranger vos musiques. Le sampler permet de numériser, effectuer des traitements, appliquer des effets à tous les sons que vous désirez. La boîte multi-effets applique des effets sur des pistes audio mais aussi sur l'enregistrement de sons. Enfin, le Direct To Disk vous permet d'utiliser des sons très longs (des chants par exemple) et de fabriquer ainsi des remix très rapidement. Toutes ces fonctions permettent de composer des musiques très rapidement et à un moindre coût. Et avec le gravage sur CD ROM de vos musiques à l'aide d'une horloge externe ou de la JAM8 vous pourrez peut-être devenir la future star de demain....

Notions de base

Ce chapitre est destiné à toutes les personnes ne connaissant pas les méthodes utilisées dans les séquenceurs audionumériques. Ces techniques sont encore assez méconnues du grand public malgré ses très bons résultats. Nous espérons pouvoir vous donner dans ce chapitre les bases nécessaires à l'utilisation de D.H.S ou de tout autre logiciel lui ressemblant (NDLR : vous en avez vu vous ?).

Avant tout, quelques rappels de définitions :

Les samples.

A notre époque, les compact Disc, MiniDisc et autre DAT sont devenus des outils courant dans notre société. Leur point commun est leur capacité à stocker des informations sous forme numérique (codage binaire). Pour transporter des informations comme le son sur un support C.D., l'on doit d'abord procéder à la numérisation du son. C'est à dire le codage d'un son en suite de chiffre binaire.

Votre Falcon est normalement pourvu de cette capacité grâce à l' ADC. Ainsi, vous pouvez numériser des sons par le biais de votre Falcon et les sauvegarder sous forme de fichier sons. D.T. est alors capable d'utiliser ces fichiers sons pour former un ensemble musical. On appelle couramment ces fichiers samples, sons ou sons numérisés, etc. On trouve dans le domaine public des dizaines de milliers de sons numérisés. Et vous pouvez encore vous procurer des milliers de sons sur les CD-SAMPLING en vente en France.

Les méthodes pour rejouer un sample.

Lorsque vous numérisez un piano par exemple, vous numérisez non seulement la forme du son mais aussi sa hauteur (sa note). D.H.S. peut rejouer n'importe quel sample à une hauteur différente (sur 9 octaves environ). A cause de ces techniques, vous pouvez, avec un sample seulement, jouer ce même son à différente hauteur. Toutefois ces techniques employées dans la reproduction sonore des synthétiseurs sont limitées. En effet, les calculs utilisés déforment le son lorsque les notes demandées sont trop éloignées de la note originale. Par exemple, avec un piano numérisé sur un LA 3, la note LA 6 ressemblera à tout sauf à un piano !

Sur les synthétiseurs récents (et sur D.H.S.), cet inconvénient n'existe plus. La méthode consiste à numériser un instrument (une trompette par exemple) sur plusieurs notes. On obtient ainsi plusieurs samples par exemple de note LA 1, LA 3 et LA 5. Ainsi, lorsque l'on joue notre piano à la note LA 6, le synthétiseur choisit le sample possédant la note originale la plus proche de la note demandée (ici le sample LA 5). On obtient avec cette technique de bon résultat surtout sur les sons complexes (effets spéciaux, guitares, etc.).

Les pistes, les voies et les patterns.

La notion de piste est très utilisée dans les milieux de la musique professionnelle. Une piste contient un ensemble d'informations (notes, instruments, effets, etc.) qui évolue dans le temps et construit une forme musicale (refrain de basse, batterie, etc.).

La voie est un canal sonore par lequel peut transiter un son. Un haut-parleur est toujours monophonique et c'est bien pour cela qu'il faut deux haut-parleurs pour reproduire un son stéréo ! Prenez aussi l'exemple de l'orchestre, les musiciens sont autant de voies différentes. Le nombre de voies dont dispose un appareil musical (synthétiseur par ex) est toujours très important car il indique souvent le nombre de son que l'on peut reproduire simultanément.

On peut associer à une piste une ou plusieurs voies. Si l'on joue trois notes, Do Mi Sol les unes à la suite des autres ; vous entendrez d'abord la note Do, Mi et puis Sol sur une piste monovoie mais vous pourrez entendre l'accord Do-Mi-Sol sur une piste de 3 voies.

Un pattern est un ensemble de piste évoluant ensemble. Dans un orchestre, chaque musicien dispose d'une partition (équivalent ici à une piste). Un pattern serait l'équivalent de l'ensemble des partitions de chaque musicien.

Tempo et précision.

Le tempo ou BPM dénote une vitesse en nombre de noires à la minute. Par souci de compatibilité, D.H.S. utilise un tempo réel et le tempo soundtrack classique (qui diffère légèrement du tempo réel). Pour définir la précision de la grille (pattern) on utilise le nombre de ticks par ligne et le nombre de ticks par noire. Avec un nombre de ticks par noire égal à 24 et un nombre de ticks par ligne de 6, on aura 4 lignes à la noire (24 que divise 6), c'est à dire une ligne correspondant à une double-croche.

Principe d'un séquenceur Audionumérique

Si vous avez déjà utilisé un séquenceur de ce genre sur une autre machine, vous pouvez passer directement au chapitre suivant.

Pour les autres, lisez attentivement cette partie, elle vous explique la base même de l'écriture sur les partitions de D.H.S.

La Piste

00	
01	
02	
03	
04	
05	
06	
07	
08	
...	

Voici à quoi ressemble une piste, c'est assez simple :

Une piste est en fait une colonne. Elle est composée de plusieurs lignes (sur le dessin ci-contre, on ne voit que 10 lignes par manque de place sur la feuille).

On peut écrire à chaque ligne une information (note, etc...)

00	
01	
02	DO
03	
04	
05	
06	
07	SOL
08	
...	

Voici une piste possédant quelques informations :

Exemple ci-contre, le DO se trouve en ligne 2, le SOL se trouve en ligne 7.

Sachez déjà que le DO sera joué avant le sol, le sens de lecture est en effet du haut vers le bas.

La lecture d'une piste.

Comment D.H.S. fait-il pour lire une piste ? Très simple, il se met sur la ligne 00 et joue le son qui s'y trouve. Ensuite, il descend d'une ligne et se retrouve donc en ligne 01, à ce moment il joue le son qui s'y trouve. Et ainsi de suite jusqu'à la dernière ligne.

Et après ? après il recommence en 00. On dit qu'il boucle ("boucler" = tourner en rond).

Donc dans l'exemple ci-dessus, il ne jouera aucun son avant d'arriver en ligne 02, fera un DO, puis ne jouera rien jusqu'à 07, une fois en 07 il joue un SOL etc...

La vitesse à laquelle D.H.S. lit une piste dépend bien entendu du BPM (tempo, cad le nombre de noires par minute) qui règle la vitesse d'une musique. Mais aussi de divers paramètres comme la quantisation à l'affichage.

Par configuration de défaut, la quantisation d'affichage est égal à 6 impulsions. C'est à dire que d'une ligne à l'autre, il y a 6 impulsions. Si vous écrivez un DO sur la première ligne et un MI sur la seconde, 6 impulsions sépareront les deux notes. Sachez qu'il y a 24 impulsions par noire et que le BPM par défaut est de 125 noires par minute.

Par défaut donc, pour passer d'une ligne à l'autre, D.H.S met un quart de noire (une noire est égale à 24 impulsions et une ligne à 6 impulsions, $24/6=4$). En solfège, $\frac{1}{4}$ de noire est égale à une double croche. (la moitié d'une croche qui est elle-même la moitié d'une noire).

Alors voici un exemple que vous n'êtes pas obligé de retenir : Si vous mettez une grosse caisse (un 'boom') toutes les 4 lignes (c'est à dire en ligne 00 puis 04,08,12 etc... jusqu'à 60) et que vous demandez à D.H.S de jouer la piste, vous allez entendre des coups de grosse caisse réguliers comme un métronome. Normal ! Vous avez posé un BOOM sur chaque TEMPS (ou NOIRE, 4 double-croches). Chaque piste représente donc 16 temps (ou bien 16 noires, multiplié par 4, donc 64 double-croches).

Quelques exemples

00	grosse caisse	
01		
02	<i>cymbale</i>	Observez l'extrait de piste qui se trouve ci-contre.
03		Essayez de deviner ce que va faire D.H.S. en lisant
04	caisse claire	ceci. C'est très simple, pour mieux vous en rendre
05		compte, lisez à voix haute ceci :
06	<i>cymbale</i>	POOM <i>TSING</i> CLAP <i>TSING</i>
07		POOM <i>TSING</i> CLAP <i>TSING...</i>
08	grosse caisse	
09		Maintenant lisez ces mots en boucle (c'est à dire
10	<i>cymbale</i>	arrivé au dernier <i>TSING</i> , reprenez au premier
11		<i>POOM</i>).
12	caisse claire	Si vous demandez à votre petite soeur de vous dire
13		ce qu'elle a entendue, elle vous dira qu'elle vous
14	<i>cymbale</i>	entend imiter le bruit d'une batterie.
...		

En effet, cette piste contient une séquence de batterie (ne tenez pas compte de la mise en forme *gras italique* qui n'a été utilisée qu'à des fins de visualisation).

Si vous observez bien, vous voyez que toutes les 4 lignes (00,04,08,...), vous avez soit un coup de **grosse caisse**, soit un coup de **caisse claire**. Elles sont positionnées toutes les 4 lignes puisqu'elles sont "posées" sur chaque "noire" : elles suivent le tempo.

Les octaves

00	DO 4	
01		Voici un autre exemple, ceci est la partition de "Au clair de
02	DO 4	la lune".
03		
04	DO 4	Vous découvrez maintenant qu'à coté de chaque note se
05		trouve un chiffre. Il représente l'octave dans laquelle est
06	RE 4	jouée la note. Sur D.H.S., vous avez droit à 9 octaves (de 0
07		à 8).
08	MI 4	Ensuite vous observez des vides entre les notes et un vide
09		2 fois plus grand entre le MI (position 8) et le RE (position
10		12).
11		
12	RE 4	Pourquoi ?
13		
14		Parce que si chaque ligne représente un quart de temps
15		(soit une double-croche), il faudra bien que vous laissiez
16	DO 4	de l'espace vide pour pouvoir créer des NOIRES, des
17		CROCHES ou des blanches.
18	MI 4	
19		Car rappelons le, chaque ligne représente une double-
20	RE 4	croche. Quand D.H.S. tombe sur une ligne vide, il attend
21		une double croche sans rien faire. Donc entre la ligne 08 et
22	RE 4	12, il met 4 double-croches, soit une noire. Vous avez donc
23		un MI noire.
24	DO 4	
25		Voilà, vous savez à peu près tout sur la façon de créer une
...		séquence sur une piste.

 Vous devez savoir que par défaut les sons ne se superposent pas sur une piste. C'est à dire que vous ne pouvez pas entendre 2 sons en même temps sur une piste. En effet, lorsque D.H.S. joue la piste (en descendant donc), il joue le son qu'il rencontre. Lorsqu'il arrive sur un autre son (plus bas), il interrompt l'ancien son qui se trouvait au-dessus. En effet, les pistes de D.H.S. sont monophoniques mais vous pouvez régler la polyphonie dans les panneaux de mixages.

Comment jouer plusieurs sons simultanément ?

Comme je vous l'ai dit juste au-dessus, si plusieurs sons se suivent sur la piste (comme c'est le cas dans l'exemple avec les POOM TSING CLAP), c'est toujours le dernier son lu que l'on entend.

Vous savez maintenant comment est constituée une piste. Et bien sachez que dans Digital Home Studio vous avez plusieurs pistes. De 1 minimum à 32 maximum.

Voici comment ça se présente :

	1	2	3	4	5	6	7	8
00								
01								
02								
03								
04								
...								

Vous voyez donc ci-dessus que chaque piste (chaque colonne) porte un numéro et que la numérotation des lignes n'est faite qu'une seule fois à gauche. Un ensemble de pistes comme vous le voyez ci-dessus (ici 8 pistes) s'appelle un PATTERN.

Un pattern est donc un ensemble de pistes (de 1 à 32).

La séquence (SONG)

D.H.S peut gérer plusieurs patterns. Dans le cas où vous ayez rempli votre pattern avec le REFRAIN de "Au clair de la lune" et que vous vouliez maintenant faire un COUPLET. On peut agrandir le pattern en nombre de ligne pour continuer, mais un refrain est utilisé plusieurs fois. Nous allons donc créer de préférence d'autre pattern.

Lorsque vous demandez un nouveau pattern à D.H.S, l'ancien n'est pas écrasé et vous pouvez y revenir très facilement. D.H.S vous a en fait réservé de la place pour que vous puissiez écrire un nouveau pattern.

En effet, D.H.S. donne un numéro à chaque nouveau pattern. Le premier pattern créé porte le numéro 00 alors que le deuxième porte le numéro 01 etc...

Une fois que vous avez fait votre pattern-COUPLET, il ne vous reste plus qu'à enchaîner les deux patterns que vous avez faits et d'écouter ! Voici un exemple tout simple d'enchaînement de pattern :

Ordre de lecture (POS)	N° de PATT	Nom du pattern à jouer	
0	↓	00	INTRODUCTION
			Début de la séquence (ou SONG).
1	↓	01	REFRAIN
2	↓	02	COUPLET
3	↓	01	REFRAIN
4	↓	02	COUPLET
5	↓	01	REFRAIN
6	↓	03	FINAL
			Fin de la séquence

Comme vous pouvez le constater, le **pattern** refrain porte le numéro 01 et le **pattern** couplet le numéro 02. Rien ne vous empêche de réutiliser un même **pattern** plusieurs fois !..

Et voilà ! Vous avez une petite musique avec une intro, 2 couplets, ses 3 refrains et un final. En seulement 4 **patterns** différents !..

Définition : L'enchaînement de **patterns** comme on vient de le voir s'appelle une **SEQUENCE** ou bien encore une **SONG** (en anglais).

On dit également que, pour notre exemple, le deuxième refrain se trouve en position 03 dans la **SONG** (séquence).

On dit aussi, pour l'exemple ci-dessus, que la séquence à une **longueur** de 7 (car la dernière position utilisée dans la séquence est la 6). En anglais on dit **LENGTH** (prononcer "lainn 'te") et son abréviation est **LEN** ("laine"). Il est important de savoir que **LEN** veut dire **LONGUEUR** car D.H.S. utilise souvent cette abréviation sur l'écran. Ainsi, **POS** veut dire **POSITION**, **PATT** = **PATTERN**, **LEN**=longueur.

L'avantage de découper la musique en **pattern** est simple : la réutilisation de **pattern** permet de gagner de la mémoire et de découper la musique en unité logique.

Avec quoi remplit-on chaque ligne de chaque piste ?

Comme vous l'avez vu précédemment, chaque ligne dans une piste, peut être remplie indifféremment avec une **NOTE** ou un **INSTRUMENT**.

En fait, à chaque ligne, vous devez préciser les paramètres suivants :

La **note**, l'**octave**, le **numéro de sample** que vous utilisez et enfin la **commande d'effet pattern** que vous désirez.

Cela peut paraître énorme de taper tout ça sur les lignes mais rassurez-vous, tout se fait automatiquement. Et heureusement sinon bonjour le travail !

En effet, pour entrer les notes, D.H.S. utilise le clavier de votre Falcon comme un clavier de piano ou le clavier MIDI.

Pour l'**octave**, ça se fait tout seul également, il suffit de la préciser au départ et elle s'inscrit toute seule jusqu'à ce que vous la changiez.

Ensuite, Chaque **sample** (instrument) que vous aurez dans D.H.S. portera un **numéro**. Si vous avez un son de **guitare** qui porte le numéro 02, vous mettrez, dans une piste, le numéro 02 pour entendre une **guitare**. Ce numéro s'inscrit automatiquement de la même façon que l'**octave**.

00	DO 4 02	Dans l'exemple ci-contre, D.H.S. jouera (en partant de 00) un DO d'octave 4, avec le son N°2, puis un RE d'octave 5 avec le son N°3 puis un MI d'octave 4 avec le son N°2 ensuite un DO d'octave 3 avec le son N°1 et enfin un DO d'octave 4 avec le son N°3.
01	RE 5 03	
02	MI 4 02	
03	DO 3 01	
04	DO 4 03	

Une musique

On peut employer aussi pour « musique » le terme « module ».

Une musique comprend :

- LA SONG (ou séquence, l'enchaînement des patterns)
- LES PATTERNS (avec ses pistes)
- LES INSTRUMENTS (samples qui sont utilisés dans les pistes)
- Les infos générales (Nombre de pistes, panoramique, longueur, etc...)

Une musique comportant donc la partition et les instruments (les samples) peut être écoutée chez quelqu'un d'autre même s'il ne possède pas la même configuration que chez vous.

Donc lorsque vous créez une musique, vous devez la SAUVEGARDER (SAVE en anglais) sur disquette ou disque dur si vous souhaitez la conserver. Ensuite il faudra la CHARGER (LOAD en anglais) pour la réécouter.

Toutefois il existe un autre type de sauvegarde de votre séquence musicale s'appelant la SONG. Les fichiers de type SONG ne contiennent que la partition (séquence et patterns) ainsi que les chemins disques des différents samples utilisés.

L'avantage réside dans la taille du fichier final (quelques dizaines de kilo) qui est réduite car on n'enregistre pas les samples eux-mêmes (mais seulement leur chemin disque).

Inconvénient: les samples ne sont plus dépendants de la séquence musicale. Ainsi, lorsque l'on modifie un son et que ce même son est utilisé par d'autre song, la modification s'entend dans tous les songs utilisant ce son.

Distribuer ses créations à d'autres musiciens

Chaque musique que vous créez contient la partition ainsi que les instruments qu'elle utilise.

Elle est donc complète et n'a pas besoin d'autres choses à charger depuis un disque dur ou une disquette.

Si vous souhaitez distribuer vos créations à d'autres utilisateurs de séquenceur audionumérique, assurez-vous que le séquenceur qu'utilise le destinataire est capable de lire les formats DTM (Digital Tracker Module). Ou bien demandez à D.H.S. de sauver votre module dans un format compatible avec les autres soundtracker (voir « Type de fichier » du Menu Disk page 74).

Saisie d'une information sur une PISTE

Rappel

Pour ceux qui auraient fait l'impasse sur le chapitre précédent, rappelons quelques notions de vocabulaire.

Premièrement, lorsque vous mettez en route Digital Home Studio vous avez devant vous une grille, elle se nomme **PATTERN**.

Ce pattern est composé de plusieurs colonnes que l'on nomme des **PISTES**.

Chacune de ces pistes comporte un certain nombre de lignes (64 par défaut, numérotées de 00 à 63).

Représentation

Chaque piste, vide au départ, se présente comme suit :

```
-- 0000
-- 0000
-- 0000
-- 0000
-- 0000
-- 0000
```

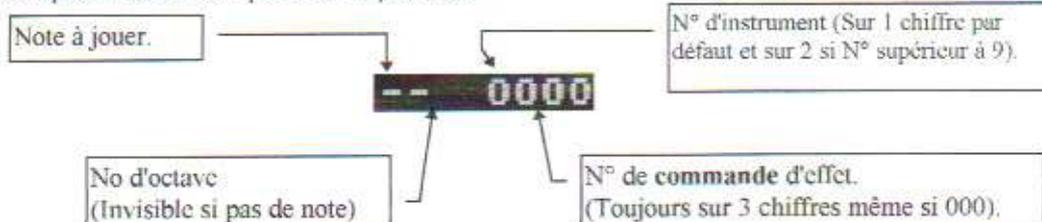
Dans la représentation ci-contre, vous voyez une piste **VIDE**.

Ne sont représentées ici que 6 lignes.

Dans D.H.S., vous en voyez un peu plus, mais pas la totalité (64) pour autant. Afin de voir celles qui ne sont pas visibles, il faudra faire défiler les pistes vers le bas à l'aide des touches

fléchées.

D'un premier abord, le "-- 0000" peut paraître un peu effrayant, mais en fait il est très simple. Il se décompose en 4 parties.



Par exemple : jouer un SOL, octave 3, avec le son numéro 2 et un effet de réglage de volume à 20 donnera :

S 3 2C20 (S est l'abréviation de SOL).

Autre exemple, jouer un DO dièse, octave 5, avec le son N°14 sans effet spécial donnera :

D#5 14000 (D# étant l'abréviation de DO dièse).

Pas de panique, si vous êtes débutant, tout vous sera expliqué.

 Si ça n'est pas fait, mettez en route DIGITAL HOME STUDIO dès maintenant afin de pouvoir observer sur l'écran ce qui se passe en même temps que vous lisez cette notice.

La saisie

Pour entrer une information à l'intérieur d'une piste, vous disposez d'un curseur (au départ, sur la piste 1, au centre (partie en relief), petit carré de couleur inversée).

Ce curseur se déplace à l'aide des touches fléchées du clavier (essayez droite-gauche pour le repérer). Il indique en permanence l'endroit où la prochaine information sera inscrite.

Pour pouvoir saisir quoi que se soit dans une piste vous devez être en mode EDITION.

Vous pouvez voir que lorsque vous entrez ou quittez le mode EDITION, le curseur change de couleur. Mémorisez ces deux couleurs, elles vous permettront de savoir d'un coup d'oeil si vous êtes ou non en mode EDITION.

 Le raccourci clavier pour entrer ou sortir du mode EDITION est la touche HELP. *Un "raccourci clavier" est l'appellation que l'on donne à une touche du clavier qui remplace une fonction de la souris. Essayez de presser plusieurs fois la touche HELP et vous verrez que le bouton EDITION s'enfonce et se remet tout seul comme si vous cliquiez dessus.*

Déplacement sur les pistes

Pour déplacer le curseur le long des différentes pistes, vous pouvez utiliser les touches fléchées du clavier. Mais il existe également des méthodes de déplacement rapide.

 Le curseur ne bouge pas en hauteur, c'est le pattern qui défile (lorsque vous utilisez les touches fléchées HAUT et BAS). C'est d'ailleurs le seul moyen de voir les autres lignes qui sont cachées.

Pour passer directement d'une piste à une autre, utilisez la touche TAB, utilisez SHIFT+TAB pour aller en arrière. *Pour utiliser SHIFT, on maintient la touche SHIFT enfoncée, et pendant ce temps, on presse une fois la touche suivante, ici TAB, sans relâcher le SHIFT.*

Vous pouvez passer également directement à des endroits stratégiques du pattern, à savoir tous les 4 temps.

Touche F6 : va en position 00
 Touche F7 : va en position 16
 Touche F8 : va en position 32
 Touche F9 : va en position 48
 Touche F10 : va en position 63

Les touches F6 à F10 se trouvent en haut du clavier.

Vous pouvez également placer le curseur directement à l'endroit souhaité en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'endroit voulu.

Commande de volume supplémentaire

Dans la représentation "-- 0000" vous ne voyez pas tout. En effet il y a encore, "caché" derrière, un "00" (une paire de zéros). Pour les faire apparaître, cliquez, avec le bouton droit de la souris, au milieu d'une piste et, dans le menu qui apparaît, choisissez VIEW VOL. L'affichage a changé.

Cette option sert à entrer un volume au cas où un effet spécial occuperait déjà l'emplacement "000" sur la position courante.

Pour retourner à l'affichage des effets spéciaux : choisissez dans ce même menu (recliquez sur le bouton droit au centre d'une piste) le choix VIEW FX. L'option que l'on vient de voir (view vol) peut être très pratique pour les débutants car elle offre une vision beaucoup plus claire.

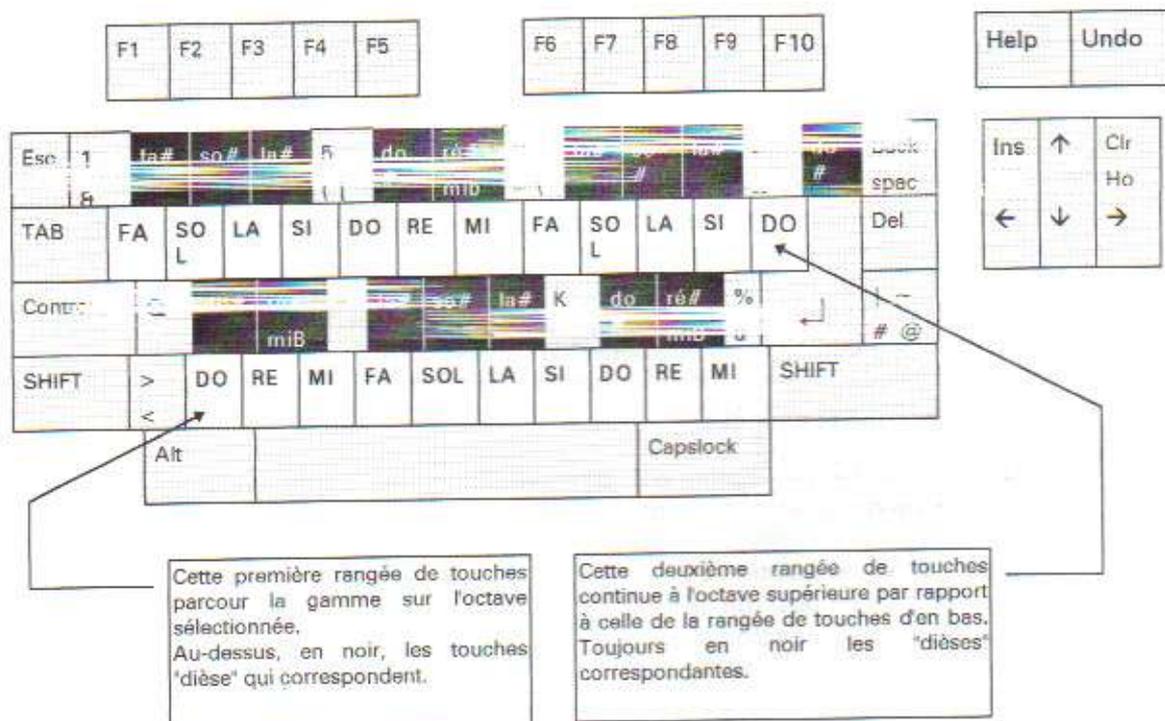
 Le raccourci clavier pour zapper des FX aux commandes de volume est la touche "(" (parenthèse ouverte) du pavé numérique. *Le pavé numérique est l'ensemble de touches numérotées à droite du clavier.*

Le clavier

Clavier musical

Voyez ci-dessous les touches du clavier de votre Falcon.

(Remarquez la correspondance touches blanches / Touches noires, comme pour un piano. Les touches grises ne servent pas pour jouer des notes).

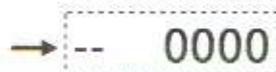


Pour émettre un son, vous n'êtes pas obligés d'être en mode EDITION, si vous n'êtes pas dans ce mode, le clavier musical fonctionne quand même et vous permet d'ailleurs de vous entraîner (ou d'improviser). D'autre part, assurez-vous que vous avez chargé un sample avant de jouer, sinon, vous n'entendrez rien !

 Pour "poser" une note de musique sur une ligne, vous devez être en mode EDITION.

Attention, si vous voulez que le clavier musical fonctionne (celui du Falcon, ou un clavier MIDI maître), assurez vous que le curseur se trouve à gauche de la piste courante.

C'est à dire ici (normalement il recouvre les 2 tirets).



Le clavier du Falcon couvre donc 3 octaves sur les 7 disponibles. Pour changer d'octave :



Pour diminuer d'une octave le clavier.



Pour augmenter d'une octave

Utilisation de l'interface

L'interface usuelle sur Atari se trouve être le GEM. Malheureusement, cette interface est connue pour sa lenteur. D.H.S. utilise donc une interface non habituelle mais qui permet une vitesse impressionnante dans les affichages. Nous allons décrire ici comment utiliser cette nouvelle interface.

Les boutons.

Les boutons ou icônes actionnables sont généralement de couleur noire et en relief 3D pour montrer qu'elles correspondent à une fonction.

Les modifications de valeurs.

L'icône de changement de valeur permet de modifier des valeurs numériques ou faire défiler des listes ou des ascenseurs. Dans le cas où l'on clique sur le bouton droit de la souris, l'incrémentation ou la décrémentation est plus rapide.

Il existe aussi certaines données qui sont sous un fond vert. Dans ce cas, pour modifier leur valeur, il suffit alors de cliquer avec le bouton gauche ou droit de la souris pour respectivement augmenter ou diminuer cette valeur. En général, toutes données ayant un fond vert sont clicquable.

L'édition des chaînes de caractères.

On peut éditer une chaîne de caractère en cliquant simplement dessus. Un curseur apparaît alors permettant de vous déplacer dans la chaîne. Voici quelques touches fonctionnelles :

- DEL : Efface le caractère sous le curseur.
- CTRL+DEL : Efface la chaîne entière.
- BACKSPACE : Efface le caractère avant le curseur.
- CTRL+> : Positionne le curseur en fin de chaîne.
- CTRL+< : Positionne le curseur en début de chaîne.

Les ascenseurs.

Sur D.H.S., les ascenseurs sont dit «temps réel», cela signifie que lorsque vous modifiez la position d'un ascenseur, les changements sur la liste correspondant à l'ascenseur sont immédiats. Vous avez plusieurs manières de changer un ascenseur. Si vous cliquez dans la fenêtre de l'ascenseur mais pas sur l'ascenseur lui-même, celui-ci se positionnera à l'endroit voulu. Dans le cas où vous cliquez sur l'ascenseur en maintenant le bouton de la souris appuyé, vous pouvez déplacer la liste tout en déplaçant l'ascenseur.

Les pop-up menus.

Dans D.H.S., les pop-up menus sont généralement accessibles par le bouton droit de la souris. Le pop-up menu est une petite fenêtre regroupant des commandes ou options. Une fois un pop-up menu activé, vous choisissez à l'aide de la souris une commande. Dans le cas où il existe un sous-menu, une flèche est présente à la fin du nom du sous menu. De même, les listes dans les pop-up menus

présentent une flèche en début et en fin de liste dans le cas où celle-ci est plus grande que ce que peut afficher le pop-up menu.

L'écran déplaçable.

Tous les outils dont vous avez couramment besoin sont directement accessibles à l'écran ou par raccourci clavier. Les outils un peu moins courants ne sont accessibles que par divers menus ou pop up menus. Toutefois, D.H.S. propose un grand nombre de fonctionnalités et l'auteur a donc introduit la notion d'écran logique dans un logiciel. Un écran logique est un écran ne se trouvant pas entièrement sur l'écran physique. Grâce aux possibilités du Falcon, vous pouvez accéder au reste de l'écran logique par un déplacement vertical à l'aide de la souris. Dans D.H.S, le séquenceur se trouve au-dessus du sampler et pour accéder à chaque partie vous devez diriger soit la souris vers le haut pour le séquenceur soit vers le bas pour le sampler.

Les fenêtres

Parfois des messages apparaissent sous forme de fenêtre permettant de vous demander la marche à suivre. Pour confirmer ou infirmer ces messages cliquez respectivement sur YES ou sur NO ou utilisez le raccourci clavier RETURN pour confirmer le message.

Description de l'interface

D.H.S est décomposé en plusieurs modules graphiques. Ces modules sont : le **panneau principal**, le **panneau des menus**, l'**éditeur**, le **sampler** et son **panneau de menus**.

Le **panneau principal** se situe en haut à gauche de l'écran (logique). Il regroupe les informations sur la musique et la séquence de façon générale. On y trouve aussi les différentes commandes du séquenceur.

Le **panneau des menus** regroupe la ligne des menus et les menus eux-mêmes. Il se situe en haut à droite de l'écran. Les différents menus sont explicités un peu plus en avant de cette documentation.

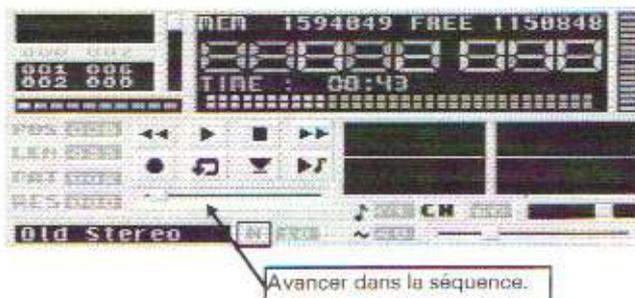
L'**éditeur** est la partie centrale de l'écran. C'est dans cette partie que l'on effectue l'édition de la partition, du texte ou le mixage. Elle regroupe aussi diverses informations sur la séquence ainsi que diverses fonctions souvent utiles lors de la composition d'une musique. Comme le panneau des menus, cette partie est changeante.

Le **sampler** se trouve tout en bas de l'écran logique. Grâce à lui, on peut effectuer des traitements sur les sons numérisés. On peut aussi numériser des sons et effectuer en outre le vidage des CD sampling de manière rapide.

Le **panneau des menus du sampler** se trouve tout en bas de l'écran logique, à gauche. Plusieurs menus permettent d'accéder à des fonctionnalités particulières du sampler. Ces menus permettent aussi de régler certains paramètres des instruments utilisés dans le séquenceur.

Le panneau principal

Le panneau principal permet de visualiser l'état général du logiciel, position dans la séquence, modèle de sortie pour les pistes, volume général (midi ou audio), nombre de pistes ainsi que les commandes du séquenceur.



Ce panneau est le seul module graphique qui reste tout le temps à l'écran. Tous les autres modules graphiques peuvent changer de visage. Voici donc l'explication des informations du panneau général.

L'afficheur digital.

La position, le pattern et le numéro de ligne courant.

Dans l'afficheur digital, de gauche à droite est affiché le numéro de position, le numéro de pattern et le numéro de ligne actuellement joué ou édité. Ces valeurs sont directement modifiables par clic de souris. Dans le cas où l'on clique avec le bouton gauche, la valeur est augmentée. Dans le cas contraire, elle est diminuée.

L'avancement dans la séquence.

En dessous des commandes principales un potard montre graphiquement où l'on se trouve dans la séquence. Si vous pointez la souris dessus, une ligne texte apparaît mentionnant la position et le numéro de ligne que vous pointez graphiquement. Si vous pressez le bouton de la souris, les numéros de position, pattern et lignes seront modifiés.

L'état des sélecteurs et haut parleurs.

L'état des sélecteurs et des hauts parleurs est représenté par toute la série de petit rectangle. Cela vous permet entre autres de voir les états non visibles dans l'éditeur de pattern. Vous pouvez aussi directement sur l'afficheur digital activer ou désactiver chaque haut parleur ou sélecteur.

L'heure.

L'heure permet à la fois de servir de montre et de chronomètre. Un clic gauche permet de se positionner dans l'un ou l'autre mode. On peut visualiser dans l'afficheur digital l'heure en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'heure.

La liste séquence.

A gauche de l'afficheur digital se trouve une liste des positions de la séquence. Vous pouvez à l'aide de l'ascenseur faire défiler cette liste. Vous pouvez aussi cliquer dessus pour y positionner le curseur. A ce moment là, les touches fléchées haut et bas permettent de faire défiler la séquence. Les touches F1, F2, F3 et F4 sont effectives pour la séquence (et non le pattern). Pour ceux qui possède D.T., cela remplace le menu séquence qui a donc disparu.

L'indicateur de puissance.

Cet indicateur graphique permet de visionner la puissance de votre Falcon utilisé par D.H.S. Lorsqu'il arrive dans le rouge, vous pouvez alors voir apparaître un message de D.H.S. indiquant qu'il a baissé en fréquence la qualité d'écoute (pour gagner de la puissance).

Vous pouvez gagner de la puissance facilement de plusieurs manières. Tout d'abord, l'utilisation d'un écran RVB permet de gagner en puissance par rapport à un VGA. De même, vous pouvez utiliser l'option « No screen At play » pour éliminer l'affichage.

Enfin, il existe dans le commerce différente carte accélératrice. Toutefois l'auteur ne garantie pas le fonctionnement de D.H.S avec ces cartes. Selon la demande, nous pouvons modifier le programme pour qu'il s'adapte à un type de carte.

Les informations séquence.

Ces informations se situent en dessous de la liste séquence.



POS

Indique le numéro de position courant.

PATT

Indique le numéro du pattern courant.

LEN

Indique en nombre de position la longueur de la séquence.

La longueur d'une séquence varie entre 1 et 999 positions.

RES

Indique le numéro de position de boucle dans la séquence.

Le nombre de pistes, les modèles de sortie.

N

Indique le nombre de pistes fixées.

En changeant la valeur du nombre de pistes, vous désactivez l'icône N (qui signifie Nombre de pistes). Votre modification ne sera pris en compte que si vous réactiver l'icône N.

Le modèle de sortie des pistes.

Un pop-up menu permet de définir le modèle de sortie des pistes. Nous appellerons modèle de sortie des pistes l'affectation de chaque piste à une ou plusieurs voies (gauche, droite, ensemble, etc...). Plusieurs modèles sont prédéfinis dans le pop-up menu. Dans l'ordre :



Pop-up menu Modèle de Sortie.

⇒ Old stéréo.

La piste 1 et 4 est affecté à la voie de gauche, la piste 2 et 3 à la voie de droite.

⇒ Logic stéréo.

Logiquement, la piste 1 est affecté à la voie gauche, la piste 2 à la voie droite, la piste 3 à la voie gauche, etc...

⇒ Panoramic.

Le mode le plus courant. Chaque piste est affectée à la voie gauche et droite. Ce qui permet de fixer pour chaque piste une panoramique en temps réel.

⇒ User.

Modèle utilisateur courant.

⇒ User 1 et 2.

Modèle de sortie que vous aurez prédéfini auparavant.

⇒ Set user 1 et 2

Fixe le modèle courant comme modèle utilisateur (user) 1 ou 2. Pour fixer un modèle pour une piste, voyez...

⇒ Keep model.

Cette option permet de garder le modèle courant lors des chargements de musiques. (Pratique pour écouter en panoramique les musiques Amiga).

Les commandes du séquenceur

PLAY (RETURN)

BG : Joue la séquence musicale.

BD : Fait apparaître le pop-up menu PLAY.

Shift + RETURN : Joue la séquence située entre les locators.

Alt + RETURN : Joue la séquence depuis son commencement.

Pop-up menu PLAY

⇒ Séquence.



Défini la zone de la partition à jouer comme étant la séquence entière.

⇒ **Block séquence.**

Défini la zone de la partition à jouer comme étant le bloc séquence entier.

⇒ **Locators.**

Défini la zone de la partition à jouer comme étant entre les locators.

On défini les locators de début et de fin soit dans le menu TOOLS soit graphiquement dans l'éditeur de pattern.

⇒ **Sync on second.**

Synchronise sur les secondes la commande PLAY.

⇒ **Stop end**

Arrête le séquenceur à la fin de zone de partition à jouer.

STOP (ESPACE)

Arrête le séquenceur ou l'enregistrement.

Si le séquenceur ou l'enregistrement du sampler sont en route, cette icône désactive l'une ou l'autre opération.

PATT (#)

Joue le pattern courant.

SHIFT + RETURN : joue le pattern depuis le début.

Cette commande joue seulement que le pattern courant.

LISTEN (/ PN)

Joue la ligne courante.

Cette commande permet de jouer seulement la ligne courante du pattern.

RECORD (CAPSLOCK)

Bascule en mode enregistrement en temps réel.

Ce mode permet avec l'activation de l'édition d'enregistrer des notes pendant que le séquenceur est en marche. Les notes enregistrées peuvent provenir du clavier Falcon ou d'un clavier Midi lorsque l'option MidiKbd est active.

EDIT (HELP)

Active / désactive l'édition pattern.

Lorsque l'édition est activée, vous pouvez écrire des données dans le pattern.

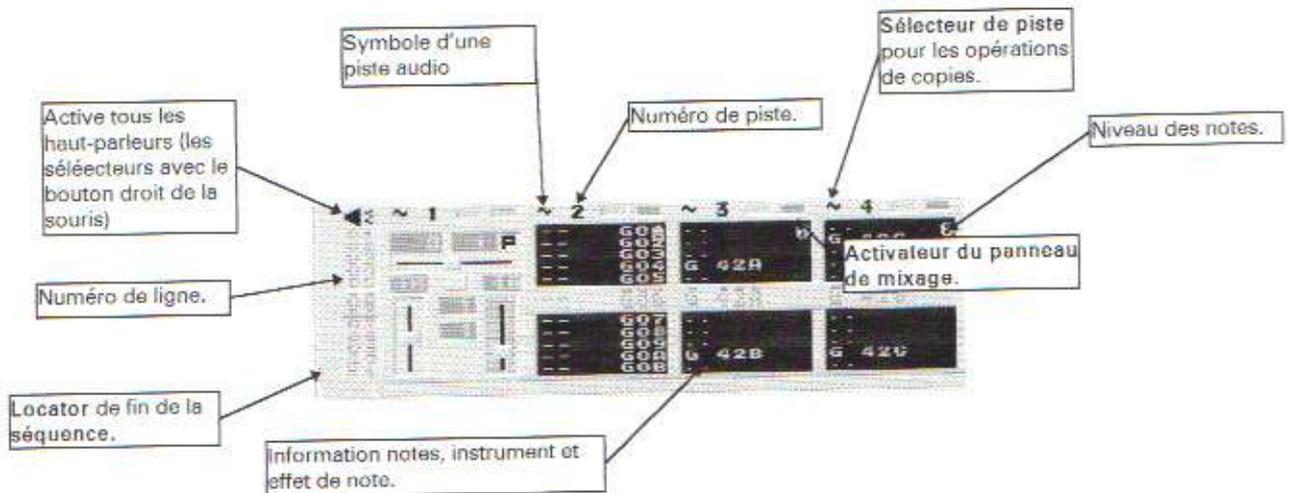
BACKWARD (touche fléchée gauche)

Remonte vers le début la position du séquenceur (à la ligne près).

FORWARD (touche fléchée droite)

Remonte vers la fin la position du séquenceur (à la ligne près).

L'éditeur de pattern



L'éditeur de pattern est une représentation de la partition musicale. C'est dans cette partie que vous positionnez vos notes sur chaque piste. Cette représentation est une parmi tant d'autres, toutefois elle est la plus complète car elle permet de voir beaucoup de pistes à la fois ainsi que les informations instruments, effets de pattern ou volume. Il existe aussi une représentation sous forme de Piano Roll mais celle-ci possède certains désavantages notamment, l'on ne voit qu'une seule piste à la fois.

Disposition générale.

L'éditeur de pattern est représenté sous forme de tableau. Chaque colonne représente une piste. Chaque piste possède au-dessus d'elle son numéro, sa nature ainsi que deux indicateurs : le sélecteur et le panneau de mixage. A gauche de l'ensemble des pistes se trouvent les numéros de lignes. Une ligne est jouée en même temps et l'ensemble défile du haut vers le bas. L'ascenseur des pistes (au dessous des pistes) permet de visualiser les autres pistes de la séquence si celle-ci en comporte plus de huit. (Seulement huit pistes sont visibles).

L'affichage des locators séquence.

Les locators séquence définissant le début et la fin d'une partie de la séquence sont affichés à gauche des numéros de ligne. Le locator de début est représenté par une flèche qui pointe vers le bas. Le locator de fin par une flèche qui pointe vers le haut. On peut avec la souris fixer la position des locators en actionnant le bouton gauche pour le locator de début et le bouton droit pour le locator de fin.

La nature des pistes, les haut-parleurs.

La nature des pistes.

Avant le numéro de piste, il y a un symbole déterminant sa nature (Midi ou Audio). Par convention générale :

- ~ : Désigne une piste Audio.
- J : Désigne une piste Midi.

Les haut-parleurs.

On peut couper le volume de chaque piste en cliquant sur le numéro de piste. Une piste dont le volume est coupé est indiqué par une couleur sombre. Pour désactiver un haut-parleur, cliquez sur le bouton gauche de la souris sur le numéro de piste. Pour désactiver tous les haut-parleurs sauf sur celui que vous activez, cliquez sur le bouton droit. Enfin, pour actionner les haut-parleurs des pistes dont les sélecteurs sont actifs, cliquez sur le bouton droit de la souris en maintenant la touche CTRL enfoncée. Notez que les raccourcis SHIFT 1..0 permet d'activer/désactiver les hauts parleurs.

Les sélecteurs.

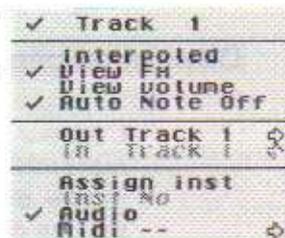
Chaque piste possède un sélecteur. Le sélecteur permet de sélectionner un ensemble de piste sur lequel seront effectuées des opérations. Chaque sélecteur peut être activé ou désactivé par un clic gauche de la souris. Un clic droit permet de désactiver tous les sélecteurs sauf celui sur lequel vous cliquez.

L'ascenseur des pistes et le noms des pistes.

Pour visualiser plus de huit pistes, vous devez utiliser L'ascenseur des pistes. En cliquant avec le bouton droit sur cet ascenseur, vous avez la possibilité d'éditer et de voir le nom de chaque piste présente à l'écran (32 caractères maxi).

Le menu piste.

Le pop-up menu piste permet d'activer certaines options ne concernant que la piste où vous avez déclenché le menu. Pour activer ce pop-up menu, vous devez cliquer avec le bouton droit sur l'activateur du panneau de mixage.



Pop-up menu PISTE

↪ Track xx.

Active ou désactive le haut-parleur de la piste.

↪ Interpoled.

Vous pouvez par cette option interpoler chaque piste indépendamment des autres. (Ex : Interpolation que de la piste 2 et 4...)

↪ View Fx/View Vol.

Permet d'afficher pour la piste soit la zone effet (View Fx) soit la zone volume.

↪ Auto Note off.

Pour une piste Midi, chaque rencontre d'une note par le séquenceur déclenchera l'envoi d'une note off de la note précédente. (Génération automatique de note off).

↪ Out Track.

Ce sous-menu permet de définir un modèle de sortie pour les pistes. Il permet aussi d'utiliser les 8 pistes de sorties du DSP.

⇒ Assign Inst/Inst No

Permet d'assigner pour la piste un numéro d'instrument. Assign Inst assigne l'instrument courant à la piste. Toutefois l'assignation est effective que pour l'écriture d'une note.

⇒ Audio / Midi

Définit une piste comme étant Audio (son joué par D.H.S) ou Midi (son joué par un générateur de son Midi.)

Le menu pattern.

Pour activer ce pop-up menu, vous devez cliquer avec le bouton droit de la souris sur le pattern.

⇒ No Screen.

Désactive l'affichage écran (gain de puissance).

Pour sortir de ce mode, appuyez sur ESPACE.

⇒ Oscillo.

Affiche en plein écran des oscilloscopes..

⇒ At play.

Désactive l'affichage écran au démarrage de la séquence.

⇒ View Fx/View Vol.

Permet d'afficher pour TOUT le pattern soit la zone effet (View Fx) soit la zone volume.

⇒ View.

Sous-menu permettant de sélectionner : l'éditeur de pattern, l'éditeur de texte, le mixage pour toutes les pistes et le piano Roll.

⇒ Get ext et vol.

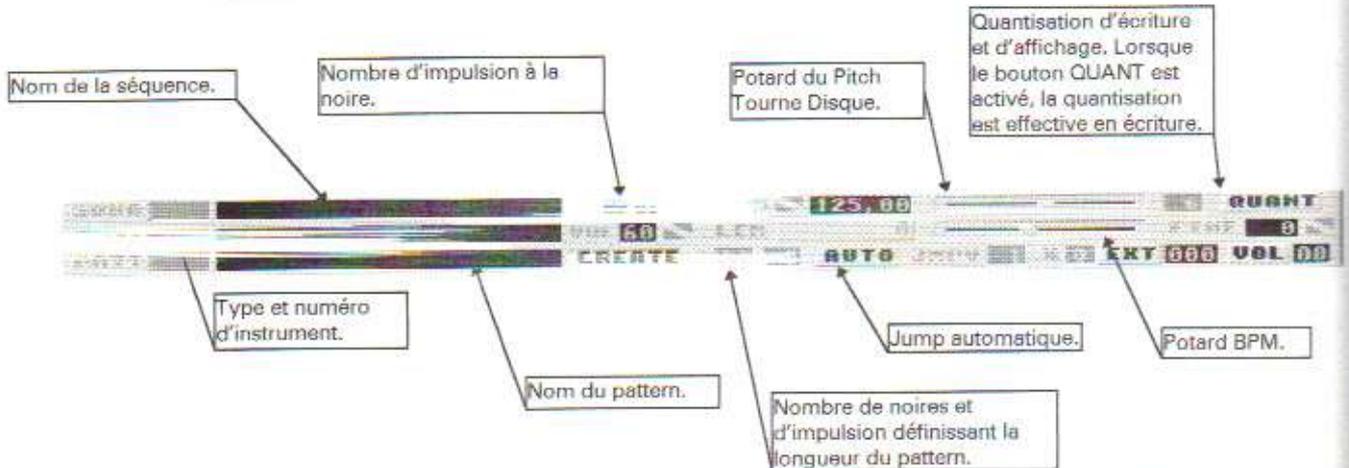
Positionne dans EXT et VOL les paramètres correspondant de la note courante.

⇒ Get No instr (*).

Positionne le numéro de l'instrument à la valeur correspondante de la note courante.

Les paramètres de l'éditeur de pattern.

Ce sont tous les paramètres utiles à la composition d'un pattern et d'une séquence.



Réglage du tempo et Pitch Tourne Disque.



Nombre d'impulsion à la noire.

Dans D.H.S ce nombre est fixé à 24 impulsions par noire.

BPM

Nombre de noires à la minute.

BD : Fait apparaître le pop-up menu BPM.

Le tempo permet de définir la vitesse d'une séquence musicale. On peut changer le tempo à chaque impulsion d'un pattern.

↪ **Old Tempo**

Utilise le tempo des versions précédente de D.T.

↪ **Real Tempo**

Tempo représentant le nombre réel de noire à la minute.

↪ **Put command**

Ecrit l'effet tempo sur la piste courante

Vous devez utiliser cette commande dans le cas où le tempo change au cours de la séquence musicale. Lors de la sauvegarde de la séquence musicale, le tempo courant est pris comme tempo par défaut : c'est celui qui sera utilisé pour le début de la séquence musicale.

↪ **Tap Tempo**

Permet de régler un tempo à la main.

D.H.S attend de vous 10 coups, les quatres premiers ne sont pas pris en compte. Chaque appui sur la barre espcae compte un coup.

Pitch Tourne Disque.

Le potard du Pitch Tourne Disque permet de simuler la variation de la vitesse d'un tourne disque.

En bougeant le potard Pitch, vous simulez le ralentissement et l'accélération d'un tourne disque. La plage de cette variation peut être réglé par le pop-up menu Tourne Disque. En cliquant avec le bouton droit de la souris sur le potard, vous faites apparaître le pop-up menu permettant de régler la variation de 5 à 50.

Paramètre de l'instrument courant.

INST

Type, numéro et nom de l'instrument courant.

BD : *Fait apparaître le pop-up menu Liste des Instruments.*

Les symboles pour le type d'instrument sont les suivants :

- : Instrument Audio.
- J : Instrument Midi.
- D : Instrument en Direct To Disk.

Le pop-up menu SAMPLE permet de lister les 127 instruments en mémoire.

Len

Longueur du sample courant.

BD : *Fait apparaître le pop-up menu Instrument.*

Aucune restriction sur la longueur de l'instrument (à part votre capacité de mémoire centrale mais voir « Instrument Direct To Disk »)

⇒ Find Instr

Recherche dans la séquence l'utilisation de l'instrument courant.

⇒ Memory

Instrument contenu en mémoire.

L'instrument est entièrement contenu en mémoire.

⇒ Disk

Instrument Direct To Disk.

Un instrument Direct To Disk n'est pas totalement contenu en mémoire. Lorsque D.H.S joue un instrument Direct To Disk, il charge au fur et à mesure le reste du son. Cela permet d'utiliser des sons faisant des centaines de Mega-octet (des chants par exemple...) dans vos séquence musicales. On peut utiliser plusieurs sons Direct To Disk en même temps et appliquer les effets soundtracks (à part l'effet 9 applicable qu'en début de son).

⇒ Midi

Instrument Midi. Définissez le canal Midi de l'instrument.

Pour un instrument Midi, vous pouvez aussi régler son volume. Un instrument de type Midi peut être positionné sur une piste Audio. Préférez l'utilisation de piste Midi lorsque vous jouez beaucoup d'instrument Midi.

⇒ Auto Jump

Lorsque vous changez le numéro de l'instrument, D.H.S recherche le prochain instrument non vide. (Très pratique pour écouter les instruments d'une musique.).

Vol

Volume du sample courant.

La valeur du volume varie entre 0 (volume nul) et 40 (volume normal du sample). Mais vous pouvez l'augmenter jusqu'à 4 fois le volume normal du son. (valeur =FF).

Fine

Tempère la hauteur du sample

Ce paramètre permet de régler de manière précise la hauteur d'un sample afin de l'accorder. Il varie en -7 et +8

Paramètre du pattern.**PATT(ern)**

Nom du pattern courant.

Ce nom composé de 32 caractères maxi.

Create (Clr Home)

Créer un pattern.

Alt + Clr home recherche et créer un pattern libre pour la position suivante.

Cette fonction permet de créer un pattern, un pattern non créé est visible par le fait que rien n'est affiché dans l'éditeur de pattern.

Le raccourci Clr Home recherche un pattern libre pour la position courante.

Le raccourci Alt+Clr Home recherche un pattern de libre pour la position suivante. Si cette position n'existe pas, D.T. incrémente le nombre de positions. Une fois le pattern créé, D.T. positionne le curseur à la première ligne du nouveau pattern.

La longueur du pattern est fixé en nombre noire et d'impulsion. Vous pouvez changer la longueur du pattern en cliquant sur les valeurs indiquées.

Saut automatique

AUTO

Positionne le curseur sur la prochaine note de la piste lors d'une écriture.

JumpY (Ctrl + 1..9)

Nombre de lignes à sauter après l'écriture d'une note.

Lorsque vous écrivez une note sur le pattern, le paramètre JumpY détermine quelle est la prochaine ligne sur laquelle vous allez écrire. Idéal pour écrire des rythmes rapidement.

X

Nombre de caractères à sauter après l'écriture d'une note.

Ce paramètre fixe la prochaine position du curseur sur la ligne.

Extensions

Ext

Valeur de l'effet lors de l'écriture de la note.

Avec Ext activé, vous pouvez déterminer quel effet doit être écrit pendant l'entrée d'une note.

Vol

Valeur du volume interne lors de l'écriture de la note.

Avec Vol activé, vous fixez la valeur du volume interne lors de l'écriture d'une note. Cette valeur varie entre 00 (pas de changement de volume) et FF.

Quantisation à l'affichage et à l'écriture.

QUANT

Active la quantisation à l'écriture (mode RECORD).

La valeur indiquée définit la quantisation à l'affichage. La valeur minimum (1) indique que chaque ligne équivaut à une impulsion. Par exemple, une valeur de 6 n'affichera que les notes se trouvant toutes les six impulsions (0, 6, 12, 18, 24, 30, etc...)

Pour les utilisateurs de Digital Tracker ou de Soundtrack classique, voici les différences fondamentales de D.H.S.:

- Vous pouvez positionner une note à chaque impulsion.
- La valeur de quantisation n'influe pas sur la vitesse de la musique.
- Vous pouvez positionner une note au niveau 3 et revenir au niveau 6.

Ecrire sur un pattern.

Sur D.H.S. la partition musicale est composée de pattern. Mais ces patterns possèdent plus d'informations que de simples notes. Pour chaque note, on associe un numéro d'instrument, une commande permettant d'effectuer des effets sur le son et aussi un volume sonore. N'oubliez pas que chaque pattern possède un nombre de pistes fixe (le même pour tous les patterns). L'écriture dans une piste est la même pour toutes les pistes.

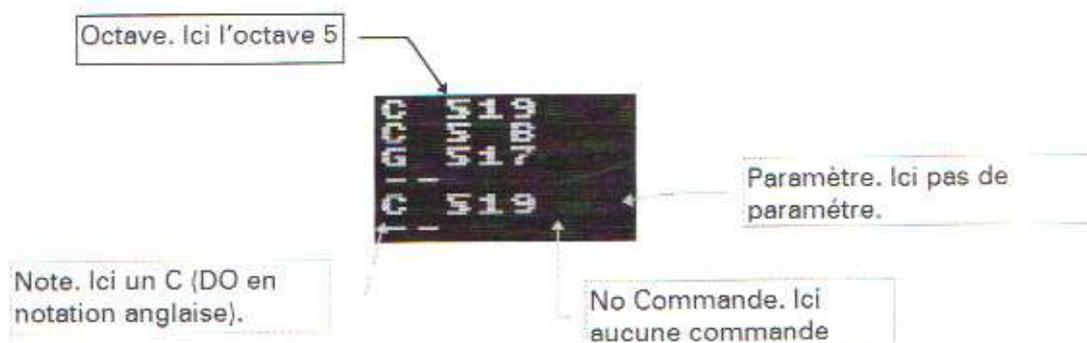
L'écriture se fait aussi sur la même ligne (bande centrale du pattern). Votre curseur ne peut donc bouger qu'horizontalement.

Ecrire une note revient à écrire 8 caractères. Heureusement D.H.S fait la moitié du travail pour nous et on écrit seulement que 4 caractères au maximum.

Voici la signification de chaque caractère avec "NNOIICPP" qui représente le format d'une note sur D.H.S.

- NN Représente la note, par exemple "A#" (LA dièse) ou "E" (MI).
- O Octave de la note, cet octave varie entre 0 et 9.
- II No d'instrument associé à la note, la note se jouera avec l'instrument précis (0..FF)
- C Numéro de commande. (0..9,A..Z)
- PP Paramètres de la commande. (0..FF)

☞ Par exemple, la note F#820A02 signifie à D.H.S.(en lisant de gauche à droite) : joue la note F# (FA dièse) à l'octave 8, prend le son numéro 20 et applique l'effet pattern A de paramètre 02



Placer le curseur.

Le curseur de la bande centrale indique quel caractère on édite. Rappelons que pour écrire sur le pattern, le curseur doit être de couleur "noire" (Mode édition activé). A ce moment là, nous sommes en mode EDITION, c'est à dire que tout ce que l'on tape est inscrit dans le pattern, pour sortir de ce mode, on peut appuyer sur HELP.

Pour déplacer le curseur on utilise les touches fléchées droite ou gauche, puis haut et bas pour changer de ligne. Pour aller d'une piste à l'autre plus rapidement,

on peut utiliser SHIFT + ⇨ ou SHIFT + ⇩ ou TAB et SHIFT + TAB. Le curseur passe alors à la piste suivante ou précédente. Lorsque le curseur est à gauche d'une piste, il est "double", c'est à cet endroit précis que vous inscrivez la hauteur des notes.

On peut aussi placer le curseur avec la souris. En cliquant sur la bande centrale, le curseur se met automatiquement sur la position indiquée. Si l'on clique en dehors de cette bande, le numéro de ligne courant se positionne sur la ligne indiquée.

Si le curseur ne se trouve pas sur la ligne centrale, vous devez cliquer sur celle-ci pour le voir réapparaître. En effet, suivant le menu actionné ou la chaîne de caractère éditée le curseur peut ne pas se trouver sur la bande centrale du pattern.

Vous pouvez mémoriser un emplacement dans le pattern et la séquence avec les touches SHIFT + CTRL + 1..9. Pour revenir à cet emplacement appuyez sur CTRL + 1..9.

Ecrire une note.

La hauteur de la note

Pour cela, le curseur doit être double, ensuite vous pouvez soit utiliser le clavier du Falcon, soit le clavier MIDI (en mettant d'abord MIDI KBD dans le menu MIDI). Vous pouvez écrire une note et ses informations sur chaque cellule de la partition. Toutefois, dans une piste à une voie, toute note sera coupée par sa suivante.

Lorsque vous écrivez une note, vous inscrivez non seulement sa hauteur mais aussi le numéro d'instrument courant qui lui sera associée ainsi que un effet et/ou un volume interne dans le cas où ces deux options sont activées. Toutefois, vous pouvez éditer chaque champ d'une note.

Voici la correspondance des touches du clavier Falcon et des notes produites :

Touche	Note	Touche	Note	Touche	Note
W	D 3	;	D 4	T	D 5
S	D#3	L	D#4	6	D#5
X	R 3	/	R 4	y	R 5
D	R#3	M	R#4	7	R#5
C	Mi3	+	Mi4	U	Mi5
V	F 3	A	F 4	I	F 5
G	F#3	2	F#4	9	F#5
B	S 3	Z	S 4	O	S 5
H	S#3	3	S#4	0	S#5
N	L 3	E	L 4	P	L 5
J	L#3	4	L#4)	L#5
,	Si3	R	Si4		Si5

Pour atteindre les autres octaves, il faut utiliser ces deux commandes:

Touche "<" : Descend d'un octave toutes les touches du clavier après cette action W devient "C 2", etc...

Touche SHIFT + ">" : Remonte d'un octave toutes les touches du clavier.

Le numéro d'instrument.

On peut inscrire directement le numéro de l'instrument, en plaçant le curseur sur les dizaines ou les unités afin d'en changer le chiffre.

Notez une commande très pratique via la touche "" du PV. Cette touche permet de mettre l'instrument courant sur le numéro d'instrument que contient la note sous le curseur.

La commande

La commande ou effet peuvent être édités chiffre par chiffre ou saisi par la commande Ext. Pour plus de renseignement sur les effets pattern, consulter le chapitre

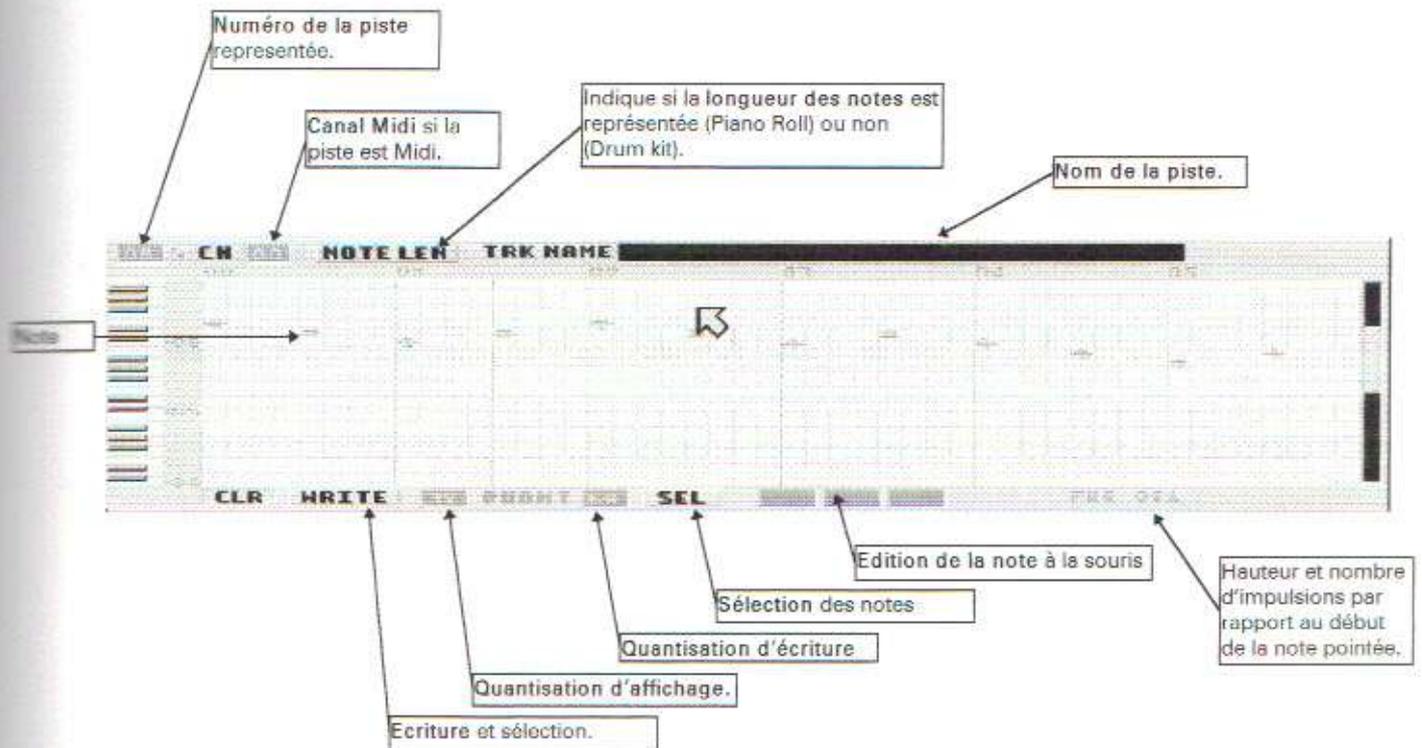
La note-off

Vous pouvez écrire de manière très simple une information de note-off tout simplement en utilisant la touche Alternate. Pour cela, vous appuyez sur Alternate et tout en maintenant appuyée cette touche, appuyez sur la touche correspondant à la note que vous désirez voir. Attention, car la note-off est utile seulement si vous définissez un Fadeout (dans le menu sampler INST).

Le multi-note

Cette fonction très pratique permet de faire des accords sur une seule piste. En effet, D.H.S. accepte de jouer plusieurs note simultanément sur une piste. Pour atteindre et écrire d'autres notes, utilisez les touches CTRL + Flèche Gauche et CTRL + Flèche Droite.

Le Piano Roll



Le piano roll est une autre forme de représentation de la partition. Cette représentation a l'avantage d'être graphique et plus conviviale. Par contre, vous ne pouvez voir qu'une seule piste à la fois et que quelques notes à la fois (dans le cas où les notes couvrent plusieurs octaves, vous devez scroller avec l'ascenseur).

Changer la piste visualisée.

Vous pouvez changer la piste visualisée en cliquant sur le numéro de la piste. Le changement est alors automatique. La visualisation des notes s'effectue par page, la note actuellement jouée est visualisée par un curseur au dessus du quel se trouve un triangle pointé vers le bas.

Lorsque vous changez de piste, le type de piste, le numéro du canal Midi ainsi que le nom de la piste sont actualisés.

Visualisation des notes (NOTELEN)

Le bouton NOTELEN définit la manière d'afficher les notes. Dans le cas où ce bouton est activé, la longueur des notes est visible. Elle est représentée par un trait possédant un début et normalement une fin. La fin du trait est visible seulement si la rencontre d'une information NOTEOFF a été effectuée.

Lorsque le bouton n'est pas activé, l'affichage se fait sous forme de Drum Kit. Cet à dire que l'information de longueur de la note n'est pas représenté. A la place d'un trait, D.H.S affiche un losange situé à l'endroit exact où se trouve la note.

Ecrire une note.

WRITE

Mode d'écriture des notes.

Une fois activé, ce mode vous permet d'écrire des notes. Pour cela, il suffit de cliquer dans le piano roll et tout en laissant le bouton de la souris sous pression, effectuez un mouvement de la souris servant à définir la longueur de la note. Un simple clic de la souris définit une note de longueur 1 (une impulsion).

La sélection de note peut aussi s'effectuer dans ce mode si vous cliquez sur une note.

Effacer une note.

CLR

Mode de suppression des notes.

En activant cette commande, vous effacez les notes que vous allez sélectionner.

Comme pour le mode Write, la sélection de note peut aussi s'effectuer dans ce mode si vous cliquez sur une note.

Sélectionner et paramétrer une note.

SEL

Mode de sélection des notes.

Dans ce mode, un clic avec la souris sur le piano roll sélectionne une note si une note se trouve sous le curseur de la souris.

Dans ce cas, les informations de la notes, c'est à dire sa hauteur, le début de la note (en nombre d'impulsions) et sa fin sont indiquées dans la zone d'édition à la souris. Dans cette zone d'édition, vous paramétrez le hauteur de la note et sa longueur.

Quantisation d'affichage et d'écriture.

QUANT désigne les quantisations à la ronde (en fait 1/X ronde ou X est le nombre de quantisation).

Voici les valeur et les correspondances des nombres de quantisations :

- 1 : Ronde (96 impulsions)
- 2 : Blanche (48 impulsions)
- 4 : Noire (24 impulsions)

8 : Croche (12 impulsions)
16: Double Croche (6 impulsions)
32 : Quart de croche (3 impulsions)
64 : 1 impulsion

Le sampler



« Sampler » signifie : « numériser des sons ». Aujourd'hui on appelle communément Sampler l'outil permettant de numériser des sons. Le sampler de D.H.S est assez puissant et possède beaucoup d'outil pour la numérisation et surtout le traitement des sons. Il suffira à la plupart de vos tâches. Il travaille aussi sur vos sons en Direct To Disk.

La fenêtre du sample.

La fenêtre du sample permet de représenter l'échantillon numérique sous forme signée. Il est possible d'obtenir toutes sortes de zooms permettant de sélectionner une partie plus ou moins grande du sample grâce aux locators.

Un ascenseur (au-dessous) indique à la fois la partie du son qui est affichée mais aussi la position de cette partie dans le son. Cette position est indiquée de manière plus précise en octet (Pos).

Pour se déplacer dans le son, on peut utiliser soit l'ascenseur, soit les icônes fléchées (à gauche de POS)

Lorsque l'échantillon est vert, c'est qu'il se trouve dans les locators. Lorsqu'il sur un fond noir, il n'y est pas.

LPLY (Locator Play)

Ce bouton permet d'indiquer à D.H.S s'il doit jouer le son en entier (non actionné) ou une partie seule de ce son (bouton actionné). Les locators définissent la partie à jouer.

SAM et BUFF.

Le sampler permet de travailler directement sur les instruments du module ou dans un tampon de longueur réglable. Le travail dans le tampon est pratique pour ne pas modifier un son du module. De plus, au contraire des 127 instruments du séquenceur le tampon du sampler n'est pas écrasé par le chargement de module ou de song.

Lorsque le bouton SAM est actionné, vous affichez l'instrument courant. Lorsque c'est le bouton BUFF qui est actionné, vous affichez le contenu du buffer.

Toutes les opérations du sampler s'effectuent sur le tampon si le BUFFER est sélectionné ou sur le SAMPLE courant si SAMPLE est sélectionné.

Les locators.

Les locators sont des délimitations d'une partie du son, la position de ces locators est indépendante pour chaque son. Un fond vert délimite les positions gauche et droite des locators tandis qu'un fond noir dénote la zone hors locators.

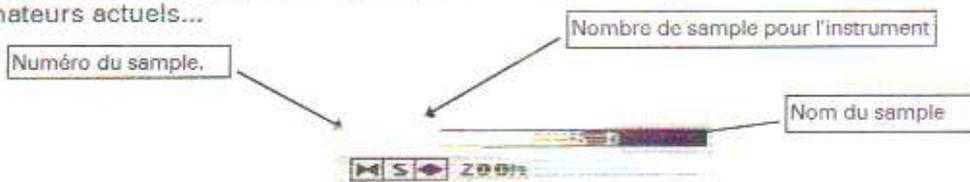
On peut régler les valeurs de ces locators en cliquant dans la fenêtre du son. Un clic avec le bouton gauche fixe le locator de début et un clic avec le bouton droit fixe le locator de fin. Pour régler plus précisément les locators, utilisez les icônes de changement de valeur des locators.

Si on laisse le bouton de la souris appuyé lorsque l'on fixe un locator et que l'on déplace la souris vers la droite ou la gauche la fenêtre du sample scrolle dans le sens contraire.

Ces deux locators sont utilisés par la plupart des fonctions du sampler.

Réglage du multi-sample.

Vous pouvez charger plusieurs samples dans un instrument. Pour quoi faire ? En fait, depuis longtemps les ingénieurs travaillant sur les synthétiseurs ont remarqué que l'on définissait mieux un son avec plusieurs échantillons de ce son à différente note. En fait, cela est dû principalement à la faible puissance de calcul des ordinateurs actuels...



Vous pouvez charger de nouveaux samples en vous positionnant sur le numéro de sample souhaité et chargeant tout simplement votre son.

Vous remarquerez au droite de BITS, la valeur ALL. Cette valeur permet d'attribuer un ensemble de note pour un sample. Par exemple, en entrant les valeurs « C 4 C 5 » (avec les espaces) pour le sample No1, D.H.S ne jouera ce sample que pour les notes allant de C4 à C5. Si le sample No2 est défini entre C5 et C6, D.H.S jouera ce sample pour ces valeurs de notes. Ainsi, sans vous en rendre compte D.H.S sélectionnera automatiquement le sample correspondant à la note joué.

Paramètres de l'instrument courant

Longueur de l'instrument

Elle est indiquée à côté du bouton LEN. On peut fixer une nouvelle longueur en cliquant sur cette valeur. Un curseur apparaît alors afin de fixer la nouvelle valeur.

On peut aussi fixer une nouvelle longueur avec la commande LEN. L'action de cette commande fixe la longueur de l'instrument comme étant depuis le début du sample jusqu'au locator de fin. Vous pouvez encore indiquer le temps en ms (1000ms=1s) en fixant donc le nombre de ms désiré.

Type d'instrument

Vous pouvez définir un type pour l'instrument courant. Le type RAM signifie que les données sonores de l'instrument se trouvent en mémoire centrale. Le type D2D signifie que D.H.S. accédera aux données en temps réel sur le disque (très pratique pour les sons de plusieurs Mos). Enfin, le type MIDI définit l'instrument comme étant un instrument virtuel Midi. En définissant son canal, l'instrument No X définit en Midi dans Digital jouera l'instrument X du générateur de son connecté au câble Midi.

Stéréophonie.

D.H.S. accepte les instruments stéréos. Lorsqu'un instrument est stéréo, l'indicateur STEREO est positionné.

La fenêtre du sampler affiche seulement une voie d'un son stéréo. Pour sélectionner la voie que vous voulez voir, utiliser les icônes L pour gauche et R pour la voie droite.

INT(erpolation)

En activant cette icône, vous appliquerez une interpolation chaque fois que ce son sera joué par le générateur de son interne (D.H.S.).

FREQ

La fréquence du son est indiquée à côté de FREQ. Elle est exprimée en millier de Hertz. On peut redéfinir la fréquence de l'instrument en cliquant sur cette valeur. Un curseur apparaît et l'on peut entrer une nouvelle fréquence. Le changement de cette fréquence n'affecte pas le son mais indique à D.H.S. quelle est la fréquence de base de l'instrument.

Rééchantillonnage

Certains sons prennent beaucoup de place mémoire lorsqu'ils sont numérisés dans les fréquences de haute qualité (50 KHz,...). Pour diminuer cette place, on peut rééchantillonner le son dans une fréquence plus basse. Bien entendu le rééchantillonnage dans n'importe quelle fréquence affecte la qualité d'un son.

L'icône permet de rééchantillonner le son à la fréquence indiquée. Vous pouvez choisir cette fréquence en l'éditant. Vous pouvez aussi rééchantillonner selon une note.

PRECision

Ce paramètre indique la précision de votre instrument. Pour l'instant seul les instruments 8 bits ou 16 bits sont pris en compte. Il est bien entendu qu'un son 16 bits prend 2 fois plus de place qu'un son 8 bits !!

Changement de précision

Pour passer un son 8 bits en 16 bits ou vice-versa, vous devez sur la valeur de précision.

NOTE de base.

On associe pour chaque instrument une note midi. On peut éditer cette note en cliquant sur sa valeur. La note centrale est le DO 4 (C 04). La note doit être entrée en notation anglaise.

De même que pour la fréquence, la modification de cette valeur n'affecte pas le son en lui même. Elle indique juste à D.H.S. sur quelle note de base il doit prendre l'instrument.

D.H.S. prend en compte la note de chaque instrument afin de faciliter les accords entre chaque note. Ainsi, si vous donnez une note étant par exemple G 04, D.H.S. va calculer les autres notes en fonction de ce G 04. Ainsi, si vous jouez le son sur G 04, D.H.S. jouera le son tel quel. Par contre, si vous jouez un C 04, D.H.S. va recalculer le son pour le mettre à la bonne note. Ce paramètre est une merveille pour les accords mais il est conseillé de ne pas mettre de valeur extrême. Dans la plupart des cas, une note sur une octave 4 est suffisante.

Repeat Start et End.

Ces deux indicateurs définissent une zone de maintien du son. La position de début (start) et de fin (end) doivent toutefois se correspondre pour avoir un bouclage parfait. L'outil **Auto Loop** dans le menu **sampler Tool** permet de rechercher ou fabriquer ce point de bouclage.

L'indicateur **START** indique la position du bouclage du son. La valeur en octet du bouclage est donnée au-dessus et réglable avec les icônes de valeurs

Une astuce intéressante pour positionner rapidement la fenêtre du sample à l'endroit du repeat est de cliquer sur la valeur du Repeat Start (RS).

Dans la fenêtre du son, se trouve un repère pour déterminer l'endroit exact du RS. C'est une barre de couleur verte avec à sa base un petit triangle gris pointé vers le haut. On peut fixer le RS grâce à ce locator. Pour cela, on clique dans la partie où se trouve le petit triangle.

Le même principe est appliqué au Repeat End.

Menu Sampler TOOL

Le menu TOOL du sampler permet de faire les opérations simple dans le traitement du son comme copier, coller, couper, etc...



Outils du sampler

Ce paragraphe décrit toutes les fonctions du sampler. A part la fonction **KILL**, **EDIT**, **MIX**, **SETENV** et **SETVOL** les fonctions du sampler prennent en compte les locators de début et de fin.

FADE D

Dégradé sonore du son allant du niveau sonore actuel à zéro.

NORM

Normalise le volume de l'échantillon sonore.

COPY

BG : Sélectionne la partie située entre les locators.

BD : Sélectionne tout l'instrument.

Pour copier une partie d'un sample, cliquez une première fois sur COPY. Cela désigne la source de la copie. Le bouton COPY est alors ACTIF, pour réellement copier le sample à un endroit donné, cliquez sur PASTE.

DEL

Supprime l'échantillon situé entre les locators.

FADE U

Dégradé sonore du son allant de zéro au niveau sonore actuel.

REV(erse)

Inverse l'échantillon.

PASTE

BG : Copie la partie située entre les locators.

BD : Copie tout l'instrument.

PASTE copie le sample sélectionné avec COPY.

CLR

Place un échantillon nul dans la sélection.

AUTO L(loop)

BG : Raccorde les points de bouclage.

BD : Recherche un point de bouclage correct.

SIGN

Inverse le format (signé ou non signé)

IT>BUFF

Copie le contenu de l'instrument courant vers le buffer.

INS

Insère un échantillon nul.

EDIT

Permet de modifier l'échantillon à la main.

POLAR(isation)

Inverse le signe de l'échantillon.

BUFF>IT

Copie le contenu du buffer dans l'instrument courant.

KILL

Supprime l'instrument courant.

SETVOL

Applique le pourcentage au volume du sample.

Vous pouvez définir le pourcentage en éditant celui-ci.

MIX

Mixe plusieurs instruments.

Vous pouvez mixer plusieurs instruments ensemble. Vous définissez le nombre d'instruments à mixer, les numéros d'instruments et le volume de mixage pour chaque instrument.

SETENV

Permet de définir une enveloppe volume.

Défini une courbe d'enveloppe pour le volume, applicable à un échantillon. L'enveloppe courante apparaît lorsque cette option est activée. Vous avez le choix entre quatre enveloppes pour la création de vos enveloppes personnelles. Vous pouvez modifier votre enveloppe en cliquant sur la fenêtre du sample. Le point le plus proche du pointeur de la souris se positionnera à son niveau. Vous pouvez avec un clic droit positionner tous les points au même niveau.

ATTENTION : Ne confondez pas cette fonction avec le menu sampler INST. Ici la modification est physique (destructrice). Dans le menu INST, vous ne modifiez pas le son car l'application de l'enveloppe est faite en temps réel.

CALC

Applique l'enveloppe courante au sample courant.

Une enveloppe ne peut s'appliquer que sur la totalité de l'échantillon.

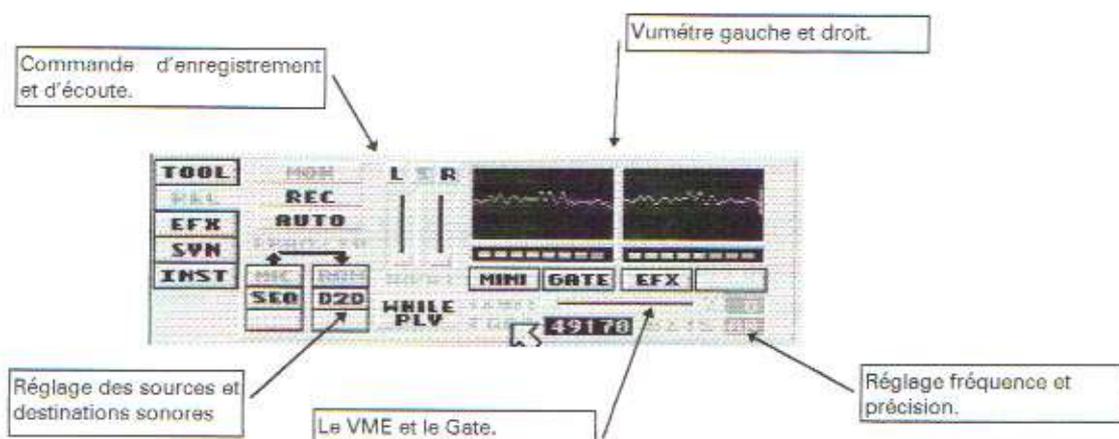
DOTS

Détermine le nombre de points utilisés par les enveloppes.

Cliquez avec le bouton gauche ou droit de la souris pour respectivement augmenter ou diminuer les nombres de points.

Menu Sampler REC(ord)

C'est ici que vous effectuez vos enregistrements. Ce menu au allure simple est en fait très puissant. Notamment dans la gestion de la source et de la destination sonore. Vous pouvez de plus appliquer sur la source sonore les effets programmés dans le menu effet.



Source et destination sonore.

Vous pouvez effectuer quatre types d'enregistrement :

- MIC → RAM : Du micro vers l'instrument courant.
- MIC → D2D : Du micro vers le disque dur
- SEQ → RAM : De la séquence vers l'instrument courant.
- SEQ → D2D : De la séquence vers le disque dur.

Dans l'enregistrement vers D2D, D.H.S vous demande si le fichier courant est bien celui sur lequel vous voulez enregistrer. En effet, dans le cas où vous sélectionnez D2D pensez aussi à spécifier un fichier d'enregistrement. Pour cela, positionnez vous en mode SMP dans le menu DISK. D.H.S prendra le nom de fichier indiqué (donc écrivez le ou sélectionnez le s'il est déjà existant.)

Enregistrement

MONitor

Lorsque cette option est activée, elle permet l'écoute de l'entrée sonore du Falcon. Les vumètres sont visibles dans le cas où une source sonore est entendu par le Falcon.

ATTENTION ! Réglez votre source sonore au minimum et vérifiez que celle-ci n'est pas dangereuse pour votre Falcon (trop gros courant). Une source trop forte risque d'endommager sérieusement votre Falcon. L'auteur décline toute responsabilité sur toutes mauvaises manipulations.

RECord

Lorsque le VME n'est pas activée RECORD débute l'enregistrement de la source sonore. Lorsque le VME est activée, D.H.S. attend que le volume sonore d'entrée du

Falcon soit au minimum désiré. Cette icône refusera de s'activer si la longueur de l'instrument est nulle.

Fréquence et précision.

BITS (La précision)

Il existe pour l'instant que deux précisions : 8 bits ou 16 bits.

FREQ (La fréquence)

On peut choisir toutes les fréquences autorisées par le Falcon ainsi que les horloges externes dans le cas où une horloge est présente (Bclock, JAM clock).

Réglage volume, VME, Stéréophonie, Gate et EFX.

Réglage volume.

Le réglage du volume d'entrée se fait aussi dans le menu GENERAL. Par préférence, réglez le volume au minimum.

Volume minimum d'enregistrement. (VME)

Le volume minimum d'enregistrement indique quel est le volume minimum à atteindre pour que l'enregistrement débute. Ce VME peut être fixé graphiquement ou par pourcentage. Pour activer le VME, cliquez sur l'icône MINI ou réglez graphiquement le potard LEVEL.

Stéréophonie.

Pour choisir l'échantillonnage stéréo, l'indicateur "S" doit être positionné. Les indicateurs "L" et "R" lorsqu'ils sont actifs seul indiquent un échantillonnage monophonique sur une des deux voies, L pour la voie de gauche et R pour la droite. Lorsque ces deux indicateurs sont mis ensemble, ils indiquent un échantillonnage monophonique mixant les deux voies.

EFX.

Pour enregistrer avec un effet, activez l'icône EFX. L'écoute et l'enregistrement se fera donc à travers l'effet sélectionné dans le menu EFX.

Menu Sampler EFX

Le menu EFX du sampler applique à vos sons des effets spéciaux. Il permet aussi d'appliquer un égaliseur, d'augmenter ou de diminuer les graves, médiums ou aigus et enfin, il gère les paramètres des effets temps réels destinés au séquenceur.



Sélectionner un effet et modifier ses paramètres

Il y a deux manières de sélectionner un effet. Vous pouvez utiliser le pop-up menu effets en cliquant sur le nom de l'effet (sur le dessin « Flanger ») ou utiliser les icônes chiffres (1..0).

Les paramètres courants de l'effet sont donc positionné et modifiable. Soit en utilisant l'ascenseur, soit en cliquant sur la valeur du paramètre pour l'éditer. Les valeurs modifiées seront conservées dans le preset courant de l'effet.

1,2,3...0

Sélectionne un effet.

Appliquer un effet.

La fonction CALC permet d'appliquer un effet sur l'échantillon courant.

CALC

Calcule l'effet courant sur le sample courant avec les paramètres courants.

Ajouter ou supprimer des presets.

Vous pouvez avoir en mémoire plusieurs presets pour chaque effet. Non seulement ces presets sont utilisable pour la fonction CALC mais surtout ils permettent dans le séquenceur d'utiliser plusieurs sortes d'échos par exemple en modifiant simplement le numéro courant du preset (voir la commande Z).

ADD

Ajoute un nouveau preset pour l'effet courant.

SUB

Supprime un preset pour l'effet courant.

Descriptions des effets

1 Filtre PASSE-BAS.

Le PASSE-BAS permet de couper les hautes fréquences à partir de la fréquence de coupure.

2 Filtre PASSE-HAUT.

Le PASSE-HAUT permet de couper les basses fréquences à partir de la fréquence de coupure.

3 Filtre PASSE-BANDE.

Le PASSE-BANDE élimine les fréquences au delà d'une bande de fréquence.

4 Filtre COUPE BANDE.

Le COUPE BANDE élimine les fréquences à l'intérieur de la bande.

5 Réglage des basses fréquences

Permet de diminuer ou d'augmenter les basses.

6 Réglage des moyennes fréquences

Permet de diminuer ou d'augmenter les médiums.

7 Réglage des hautes fréquences

Permet de diminuer ou d'augmenter les aigus.

8 Flanger

Le flanger décale la source sonore suivant une courbe sinusoïdale.

9 Reverb

Applique une réverbération

A Egaliseur à 8 bande égale.

Règle les 8 bandes égales de fréquences d'un son.

B Echo

Permet d'appliquer un écho.

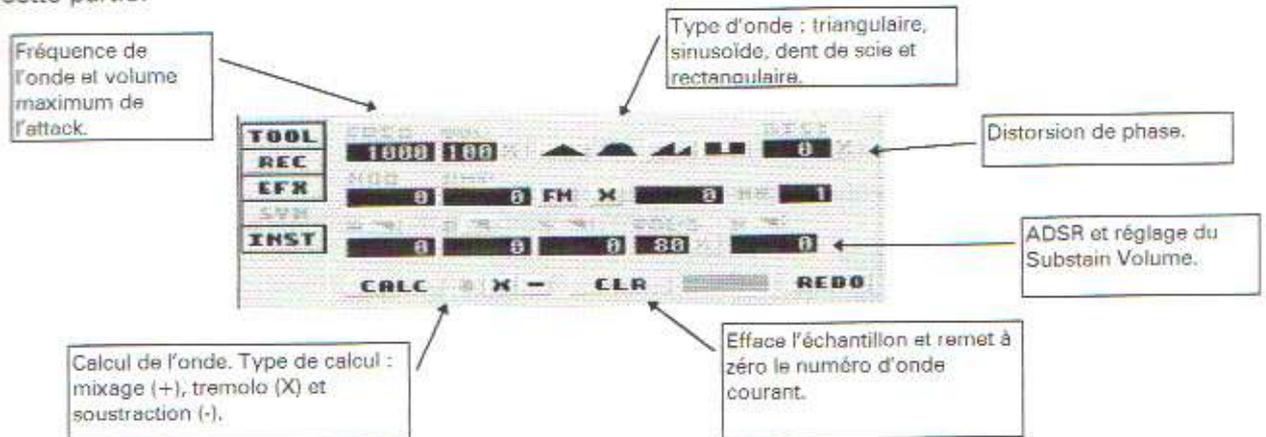
Les paramètres règlent le volume, le délai et la profondeur de l'écho. Plus le paramètres profondeur est grand plus le son est soutenu dans le temps.

Charger et sauvegarder les paramètres d'effets.

Avec les types de fichiers PFX (voir « PAR EFX » page 76) vous pouvez enregistrer ou lire vos paramètres d'effets. Un seul preset est sauvegardé à la fois. D.H.S propose par défaut des effets dans son dossier PAR.EFX. Mais vous pouvez en construire d'autres.

Menu Sampler SYN(thèse)

Le menu SYN(thèse) n'a pas la prétention de produire des sons d'une infinie richesse (même s'il le peut en théorie) mais simplement de créer quelques sons de base comme des cloches ou orgues. Les exemples de sons livrés avec D.H.S sont assez convaincant par ailleurs ! Vous pourrez toutefois découvrir un peu le monde de la synthèse additive grâce à cette partie.



La synthèse additive.

Nous allons travailler en synthèse additive. C'est à dire que D.H.S va rajouter à l'échantillon courant un calcul. En théorie, chaque son se décompose en une somme de sinusoïdes de fréquences différentes. Cette méthode de calcul est assez longue, c'est pourquoi D.H.S utilise une variante de la synthèse additive en introduisant divers paramètres. Mais le principe est le même, nous allons ajouter petit à petit un calcul ce qui va produire un son. Nous allons employer le terme d'onde pour définir le calcul produit par chaque passage.

Pour obtenir des sons très riches, il est nécessaire de calculer plusieurs ondes. Toutefois, avec certains paramètres, vous pourrez obtenir un son avec une seule onde. En synthèse additive pure, ce n'est pas possible (le son serait réduit à une simple sinusoïde) mais la modulation et la distorsion permettent ce passe-passe.

Créer une onde.

Pour créer une onde, vous devez définir au minimum l'ADSR et la fréquence. et le type d'onde.

ADSR

Régle le temps en ms de l'ADSR

ADSR signifie Attack, Decay, Sustain et Release.

L'Attack (attaque du son) est le temps que met l'onde pour arriver au volume fixé (en partant d'un volume nul).

Le Decay (descente) est le temps que met l'onde pour atteindre le volume sonore du sustain

Le sustain (la tenue) est le temps où l'onde est maintenue au même niveau sonore.

Enfin, le release (relâchement) est le temps mis pour que l'onde revienne à un niveau sonore nul.

Vous devez fixer une valeur pour au moins un temps car sinon aucune onde ne sera produite.

FREQ

Règle la fréquence de l'onde

VOL

Règle le volume maximum de l'attack.

Type d'onde

Définit le type d'onde.

Les quatre types d'ondes possibles sont :

- Le triangle.
- La sinusoïde.
- Le dent de scie.
- Le rectangle.

CALC

Calcule l'onde courante.

Une fois défini les paramètres précédents, vous pouvez calculer l'onde. La fonction calc lance cette opération qui peut prendre quelques secondes.

Attention au type de calcul (+,x,-). L'addition ou mixage mixera le calcul au reste de l'échantillon. La multiplication créera un effet de trémolo. Enfin la soustraction enlève l'onde à l'échantillon courant.

Répétition d'un calcul

NB

Nombre d'itération pour la répétition du calcul (par défaut 1).

Le nombre indiqué définit le nombre d'onde calculé. Si ce nombre est différent de 1, plusieurs ondes seront alors calculées.

X

Modifie la fréquence par un facteur (activé) ou par une constante.

A chaque calcul d'onde, le facteur ou la constante modifiera la fréquence de l'onde. Soit par la multiplication d'un facteur (x activé), soit par l'ajout d'une constante. La nouvelle onde sera donc calculée avec le nouveau paramètre.

Cette option permet de calculer plusieurs ondes à des fréquences différentes de manière automatique.

Modulation et distorsion.

La modulation et la distorsion ont été introduit pour enrichir les ondes sonores produites.

La modulation.

La modulation permet de moduler la fréquence de l'onde sonore. Cette modulation s'effectue à une certaine fréquence et amplitude suivant une courbe sinusoïdale. Par exemple : une fréquence de 1000Hz avec une modulation de 200Hz d'amplitude 100Hz fera varier la fréquence de 900 à 1100Hz tous les 200Hz.

MOD

Défini la fréquence de modulation (en Hz).

AMP

Défini l'amplitude de la modulation (en Hz).

FM

Modulation en relation avec l'amplitude.

Avec cette option, la modulation influe plus ou moins suivant l'intensité du son. L'influence sera faible si l'intensité est faible et forte dans le cas contraire. Cette particularité permet d'imiter certain son naturel qui possède des partiels qui apparaissent seulement lorsque le son est fort.

La distorsion.

La distorsion de phase permet de faire varier la courbe de l'onde sonore. Elle enrichie très fortement le son.

DIST

Défini la distorsion de 0 à 100%.

Lecture / enregistrement des paramètres de calcul.

A chaque étape de calcul, les paramètres s'inscrivent dans la partie SYNTH du menu texte. Vous pouvez les modifier dans cette partie ou les enregistrer en choisissant le fichier type TEXTE dans le menu DISK et en cliquant sur SAVE. Vous pouvez définir n'importe quelle extension. Par exemple, vous pouvez enregistrer un orgue avec comme nom de fichier « orgue.TXT ».

De même, vous pouvez lire un fichier texte dans la partie SYNTH. Pour plus de faciliter, enregistrez vos fichiers de paramètres de synthèses dans un même dossier.

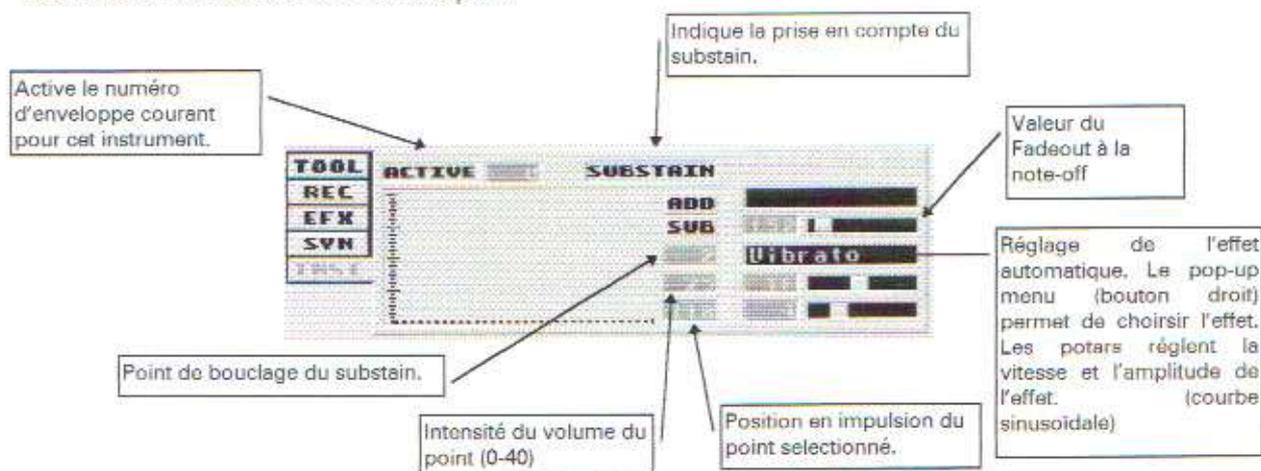
REDO

Recalcule le scénario présent dans la partie SYNTH du menu texte.

Cette commande vous permet donc de recalculer un son que vous venez de charger ou pour lequel vous avez modifié quelques paramètres.

Menu Sampler INST(rument)

Ce menu est dédié à la gestion des enveloppes de volume temps réel ainsi qu'à la gestion des note off et des effets automatiques.



Les enveloppes de volumes

Vous pouvez définir pour chaque sample une enveloppe de volume. La graduation verticale définit l'intensité du volume. La graduation horizontale définit la position en impulsion. A chaque impulsion, D.H.S. calcule le volume du sample suivant son enveloppe (si elle est active). Lorsque le sample est maintenu (pas de note off), l'enveloppe boucle sur le point substain. Le niveau reste donc constant jusqu'au relâchement.

Vous pouvez définir de nouvelles enveloppes en sélectionnant un numéro d'enveloppe et en créant sa courbe soit à l'aide de la souris. Soit lorsqu'un point est sélectionné en changeant l'abscisse et l'ordonnée du point.

Chaque enveloppe possède un nombre de point variable. Pour en rajouter ou en enlever utiliser les commandes ADD et SUB.

ACTIVE

Active l'enveloppe courante pour le sample courant.

SUBSTAIN

Indique si D.H.S prend en compte le point de bouclage.

ADD

Ajoute un point à l'enveloppe (jusqu'à 16 points)

SUB

Enleve un point (au minimum 2 points).

Le fadeout

Le Fadeout permet de définir à quelle vitesse l'intensité sonore décroîtra lors de la phase de relâchement du son (note-off). Cette commande est duale à l'enveloppe de volume mais elle permet de définir plus rapidement le relâchement du son.

Les effets automatiques

Les effets automatiques sont des effets simples (vibrato, volume) ou Midi (breath) qui sont gérés par D.H.S en temps réel.

Pop-up menu Effet Automatique.

⇒ Vibrato.

Effet automatique vibrato (Midi et Audio).

⇒ Modulation.

Modulation pour instrument Midi.

⇒ Breath.

Breath control pour instrument Midi.

⇒ Volume.

Effet de volume ou trémolo (Midi ou Audio).

La modulation.

La modulation permet de moduler la fréquence de l'onde sonore. Cette modulation s'effectue à une certaine fréquence et amplitude suivant une courbe sinusoïdale. Par exemple : une fréquence de 1000Hz avec une modulation de 200Hz d'amplitude 100Hz fera varier la fréquence de 900 à 1100Hz tous les 200Hz.

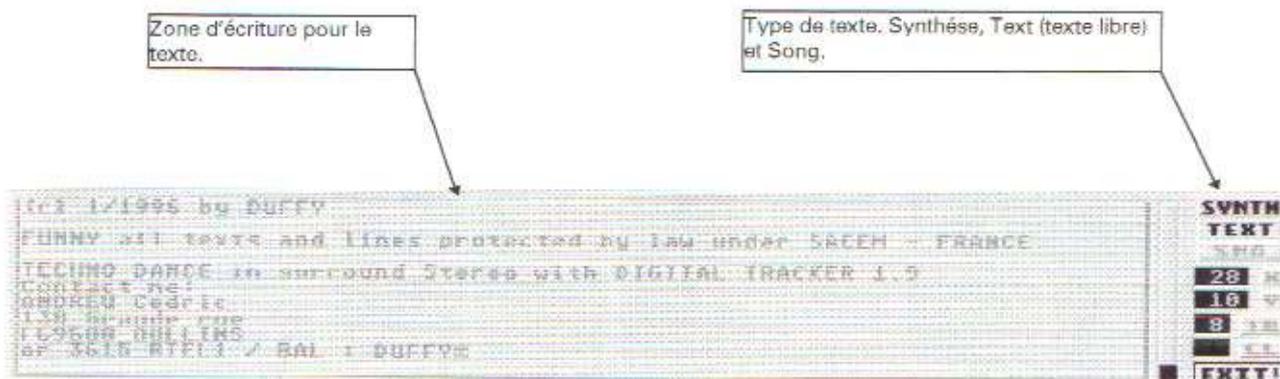
MOD

Définit la fréquence de modulation (en Hz).

AMP

Définit l'amplitude de la modulation (en Hz).

L'ÉDITEUR DE TEXTE



L'éditeur de texte n'a pas pour but d'écrire des textes très volumineux (même s'il en est capable) mais plutôt des petits commentaires qui pourront être intégrés à votre musique. Ces commentaires pourront être par exemple attribués au style de musique où à la forme de la composition aussi bien qu'à des messages personnels !

L'éditeur de texte peut-être automatiquement activé avec l'option AUTOTXT (Voir «Options» page 93) où à l'aide du pop-up menu pattern en choisissant le menu VIEW puis TEXTE où enfin par le raccourci clavier CTRL + C.

Type de texte.

L'éditeur de texte gère trois catégories de texte. Vous pouvez choisir la catégorie désirée en cliquant sur les icônes suivantes :

SYNTH(ése)

Paramètre en texte du menu SYN.

Vous trouverez dans cette partie toutes les paramètres de chaque étape de calcul du menu SYN. Vous pouvez donc charger ou sauvegarder vos paramètres sous forme de fichier texte à l'aide de cette partie.

TEXT

Commentaire de type Texte.

Ce type de texte permet de simuler la fonction d'un éditeur de texte normal. Le texte de cette catégorie n'est pas sauvegardé dans votre musique.

SONG

Commentaire de type Song.

Cette catégorie permet d'attribuer un commentaire à votre musique. Ce texte est sauvegardé pour chaque musique.

Pendant le chargement d'une musique les textes courant PATT et SONG sont effacés et remplacés par les textes qui sont contenus dans la musique chargée.

Placer le curseur texte.

Les icônes X et Y vous indiquent respectivement la colonne et la ligne actuelle de votre curseur. Vous pouvez à l'aide de la souris positionner le curseur où bon vous semble. Utilisez les touches fléchées pour déplacer votre curseur.

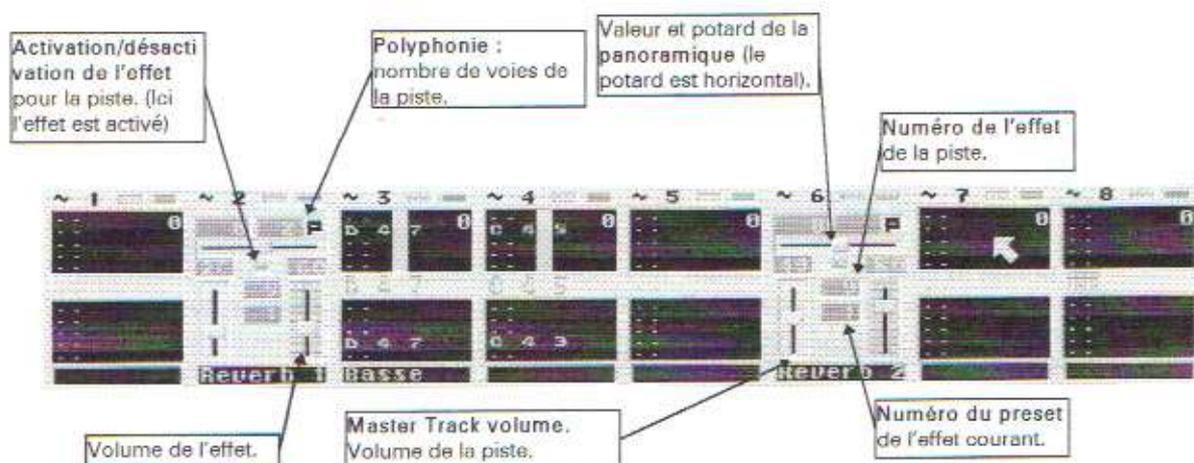
↓	: Déplace le curseur vers le bas.
Shift + ↓	: Page vers le bas.
CTRL + ↓	: Déplacement de la fenêtre vers le bas.
⇒	: Curseur vers la droite.
Shift + ⇒	: Curseur en fin de ligne.
CTRL + ⇒	: Curseur au début du prochain mot.
ALT + ⇒	: Curseur au prochain caractère physique.
⇐	: Curseur vers la gauche.
Shift + ⇐	: Curseur en début de ligne.
CTRL + ⇐	: Curseur au début du mot précédent.
ALT + ⇐	: Curseur au caractère physique précédent.
SHIFT + CTRL + 1..9	: Mémorise la position du curseur.
CTRL + 1..9	: Rappelle la position mémorisée.
ALT + 0..9 + 0..9 + 0..5	: Permet d'afficher le code ascii correspondant au chiffre tapé pendant que ALT est maintenu appuyé.
ALT + T	: Positionne le curseur sur la première ligne.
ALT + B	: Positionne le curseur sur la dernière ligne.
CTRL + Y ou CTRL + DEL	: Efface une ligne.

L'insertion du texte est automatique, BACKSPACE et DELETE permettent d'effacer un caractère.

L'appui sur Return permet d'insérer une ligne, l'indentation est automatique.

TAB insère une tabulation.

La table de Mixage.



Les panneaux de mixages permettent de régler les volumes de piste (master track volume), les volumes d'effets, les panoramiques, la polyphonie, etc...

La polyphonie.

Polyphonie signifie « plusieurs voies ». Dans notre cas, nous parlons de canaux sonores. D.H.S. possède 64 voies de polyphonies. Pour chaque piste, nous pouvons régler le nombre voie. Ce réglage est important et résulte sur la sonorité des différentes notes de la piste. Dans le cas d'une piste monophonique (par exemple dans D.H.S. ou si vous mettez une seule voie), la succession des notes DO, MI et SOL d'une piste ne formera pas d'accord, tout simplement car le MI coupera le DO et le SOL coupera le MI (il y a une seule voie). Dans une piste à trois voies, cette succession sonnera comme un accord et notamment le DO majeur.

Les panoramiques

La panoramique d'une piste est prise en compte seulement si une piste sort à la fois sur le haut-parleur gauche et droit. La panoramique règle donc la répartition du son sur les deux sorties.

Le potard panoramique ainsi que sa valeur reflète toujours l'état de la panoramique sur la piste, l'effet 8 écrit dans le pattern change donc cette valeur et ce potard.

Il est plus efficace de modifier à la souris la panoramique lorsque le séquenceur est en marche. Faites glisser le bouton ou cliquez dans la zone de déplacement de celui-ci pour fixer une nouvelle valeur qui s'affichera et s'écouterà immédiatement.

Le Master Track Volume

Vous pouvez régler le volume général d'une piste grâce au master track. Réglage grossier par le potard et fin en cliquant sur la valeur du volume (au dessus du

potard). Attention au résultat du réglage dans le cas où un effet est activé. Le master volume peut être commandé par l'effet pattern M, le panneau de mixage reflète en permanence l'état du volume général de la piste même dans le cas d'une piste Midi.

Activation d'un effet sur la piste et réglage du preset.

Vous pouvez activer un effet sur une piste en actionnant le bouton d'activation. L'effet mis en place est indiqué par le numéro d'effet. En cliquant sur la valeur du numéro d'effet, vous changez celui-ci. L'effet pattern X change aussi le numéro d'effet de la piste sur laquelle il se trouve.

Le preset d'effet est par défaut mis sur 1. Toutefois vous pouvez construire d'autres presets (autre réglage) d'un effet et l'utiliser dans la séquence au moment où cela vous chante. La commande d'effet pattern est Zxx ou xx est le numéro du preset.

Il ne peut y avoir qu'un seul effet et un seul preset à la fois dans la séquence mais vous pouvez changer autant de fois d'effet et de preset d'effet au cours de la séquence.

Le potard d'effet.

Le potard d'effet à plusieurs fonctions, nous l'appellerons toutefois « volume d'effet ».

Le volume d'effet permet de régler le niveau sonore de l'effet pour la piste. Chaque piste peut avoir un volume d'effet différent. Ceci est valable pour les effets 8,9 et B.

Toutefois pour les effets 1 à 7 et l'effet A, le potard d'effet n'a pas une fonction de volume.

Pour les effets 1 et 2 le potard d'effet règle la fréquence de coupure.

Dans le cas des effets 3 et 4, le potard d'effet règle le milieu de la fréquence de la bande de fréquence, vous pouvez donc placer la bande où bon vous semble. Cela permet donc d'émuler un filtre évolutif.

Pour les effets 5,6 et 7, le potard d'effet règle le pourcentage de bande de fréquence.

Pour l'effet A le potard d'effet n'a aucune fonction.

Le panneau des menus

Le panneau des menus est composé de la ligne des menus et du menu lui-même. La ligne des menus est composée des menus suivants : DISK, TOOLS, MIDI, GENERAL, OPTION et KBD décrit dans la suite de cette documentation.

Ligne des menus.

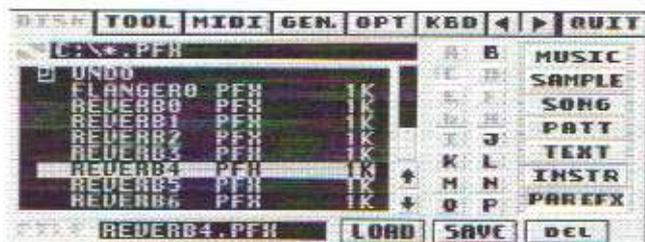


Cette ligne regroupe les menus principalement utilisés dans D.H.S. Les menus sont accessibles aussi par pop-up menu en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la barre des menus ou avec la touche ALT + 1. Les touches ALT + 2...7 actionnent dans l'ordre le menu DISK, TOOL, MIDI, GEN, OPT et KBD.

Quitter Digital.

L'onglet Quitter vous permet de revenir au bureau du Falcon. Lors de la sortie du logiciel, des fichiers de configurations peuvent être sauvegardés. (voir «Erreur! Source du renvoi introuvable.» page Erreur! Signet non défini.)

Menu Disk



Vous pilotez depuis ce menu toutes les opérations de sauvegardes ou de lectures ainsi que les opérations d'écritures en Direct to Disk.

Le sélecteur de fichier.

FILE : Nom du fichier sélectionné.

Celui-ci apparaît en bas de la liste des fichiers. Le fichier sélectionné est éditable. Il est conseillé d'attribuer une extension à chaque fichier (pour un meilleur repérage du type de fichier). Toutefois, si vous omettez l'extension, D.H.S. tentera d'attribuer l'extension adéquate pour le type de fichier sélectionné.

Chemin du répertoire courant.

Ce chemin affiché au-dessus de la liste des fichiers est entièrement éditable. Il peut être édité par un simple clic, vous pouvez définir un autre chemin ou une nouvelle extension. Les règles sont les mêmes que pour le GEM concernant l'extension. Une * remplace un ensemble de caractères tandis que ? remplace un caractère. Vous pouvez donc mettre une extension du genre "*.T??" pour trouver les extensions commençant par la lettre "T". De plus, vous avez accès pour le type de fichier SMP à un pop-up menu en cliquant sur le bouton droit de la souris. Le pop-up menu présente la liste des répertoires où vous avez chargé les derniers sons.

Répertoire précédent et suivant.

Vous pouvez changer de répertoire en cliquant sur les icônes de changement de valeur à gauche du chemin courant. Pour retrouver le répertoire précédent, cliquez sur l'icône de décrémentation. Dans le cas où vous avez utilisé l'icône décrémentation, vous pouvez revenir sur vos pas en utilisant l'icône incrémenter.

 le chemin courant est C:\modules\boris*.*

Si vous cliquez deux fois sur  vous obtenez le chemin

C:\

Si vous cliquez deux fois sur  vous obtenez le chemin initial.

Déplacement dans la liste des fichiers.

Vous pouvez utiliser soit les icônes fléchées, soit l'ascenseur. Un clic avec le bouton droit sur les flèches provoque un défilement par "page" tandis que le bouton gauche fait défiler la liste fichier par fichier. Un clic simultané avec le bouton droit et gauche de la souris permet de revenir en tête de liste avec l'icône fléchée haut, et en fin de liste avec l'icône fléchée bas.

☞ Lorsque vous chargez des sons, D.H.S. recule ou avance automatiquement la liste des fichiers suivant la distance du fichier son précédemment sélectionné.

Sélection d'une unité.

Elle se fait en cliquant sur le panneau des unités. Le répertoire courant de l'unité sélectionnée apparaît donc avec tous ses fichiers dans la liste des fichiers. Un problème sur l'unité (par exemple pour les disquettes) provoque l'apparition d'une fenêtre indiquant une erreur. Le répertoire courant est alors mis sur l'unité dite de "boot" (unité C dans la plupart des cas). Chaque unité possède un chemin par défaut qui est le chemin courant de l'unité lorsque vous avez changé d'unité.

Sélection d'un fichier.

Au début d'un sous-répertoire se trouve une ligne avec une flèche orientée vers la gauche. Cette ligne indique que vous êtes dans un sous-répertoire. La sélection de cette ligne permet aussi de revenir au répertoire précédent.

Lorsque vous promenez la souris dans la fenêtre des fichiers, un curseur apparaît. La sélection d'un fichier se fait par un SIMPLE clic (attention à la longueur du clic). Le fichier sélectionné apparaît dans l'emplacement réservé à cet effet en bas de la liste des fichiers. La sélection d'un fichier le met en inverse vidéo dans la liste. Vous pouvez faire subir toutes sortes d'opération aux fichiers une fois ceux-ci sélectionnés. Vous pouvez aussi sélectionner un fichier ou un répertoire à l'aide du bouton droit de la souris.

Sélection d'un répertoire.

Vous pouvez sélectionner un répertoire en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris.

Les types de fichiers.

Les icônes « type de fichier ».

Les types de fichiers utilisés par D.H.S. sont au nombre de six:

- MUSIC ⇔ Modules (Partition + Séquence + Instruments)
- SAMPLE ⇔ Samples
- SONG ⇔ Song (Partition + Séquence + Info instruments)
- PATT ⇔ Pattern
- TEXT ⇔ Texte
- INSTR ⇔ Instruments (Au moins un sample + Info instrument)
- PAR EFX ⇔ Instruments (Au moins un sample + Info instrument)

Dans le cas où l'on sélectionne le type de fichier par un clic souris gauche, le chemin correspondant au type de fichier devient le chemin courant. Si l'on clique avec le bouton droit de la souris, le chemin courant reste intact, seule l'extension est changée.

MUSIC

D.H.S. charge beaucoup de module différent. Voici la liste des différents formats de musiques soundtracks reconnus :

Nom	Extension	Ordinateur d'origine
Digital Tracker	DTM	F030
Scream Tracker	S3M	PC
Fastracker	MOD	PC
Fastracker II	XM	PC
669 Tracker	669	PC
Multi Tracker	MTM	PC
Protracker	MOD	Amiga
Noisetracker	MOD	Amiga
OKTALYSER	MOD	Amiga
OCTALYSER	MOD	STE

D.H.S. peut sauvegarder trois formats de musiques soundtracks des plus répandus : Digital Home Studio (DTM), Scream Tracker et Protracker 4 voies.

SAMPLE

Le type d'instrument le plus utilisé est AVR. Ce type de format est le plus complet en raison de ses informations (Fréquences, note, etc...) et convient tout à fait à Digital qui exploite toutes les informations d'un instrument donné.

D.H.S. reconnaît aussi les formats bruts de type SPL ou SAM ainsi que divers formats venant d'autre plate-forme comme le WAV, SMP, etc...

☞ Dans le cas d'une sauvegarde, si l'extension n'est pas notifiée, D.H.S. sauve sous le format AVR. Dans le cas d'une extension non reconnu, D.H.S. sauve toujours sous le format AVR. Cela permet d'avoir plus d'informations sur le son, surtout au niveau du vidage des CD SAMPLING et au classement des sons.

SONG

Ce nom est donné aux fichiers qui ne contiennent que la partition, la séquence et le chemin disque des instruments d'une musique. Ceci est très pratique et idéal pour travailler vos musiques. Dans un module, les informations constituant un instrument ainsi que l'instrument lui-même sont sauvegardées. Dans une song, seul les CHEMINS Disques des instruments sont sauvegardés. Cela permet un énorme gain de place (les songs occupant quelques dizaines de kilos contre des mégas) mais la restriction est que les instruments doivent se trouver sur le disque dur ou la disquette. Lorsque vous échangez votre musique avec une personne, vous devez la sauvegarder sous forme de MUSIC car votre voisin n'a pas forcément les mêmes sons que vous dans le même répertoire et sous le même nom ! Ce type de fichier contient l'extension .SNG.

PATTERN

Permet de charger ou sauvegarder un pattern.

INST(rument)

A la différence des fichiers SMP, les fichiers INST peuvent contenir plusieurs samples. De plus ces fichiers prennent en compte les informations du menu SAMPLER INST. C'est à dire l'enveloppe de volume, le fadeout, les effets automatiques, etc...

Si un instrument à charger contient une enveloppe, D.H.S va procéder à une recherche préalable de cette enveloppe parmi la liste présente. Si elle s'y trouve, D.H.S ne la chargera pas.

PAR EFX

Ce type de fichier permet de charger ou sauvegarder les paramètres d'effets. Au chargement, D.H.S reconnaît le numéro d'effet (inscrit dans le fichier) et charge les paramètres dans l'effet correspondant.

A la sauvegarde, D.H.S enregistre les paramètres pour l'effet actif dans le menu EFX. Les fichiers PFX ne contiennent que les paramètres d'effets d'un seul preset à la fois.

Les fonctions disques.

Load

BG : Charge le fichier sélectionné.

BD : Fait apparaître les fichiers acceptés en lecture par D.H.S.

Cette fonction est aussi accessible en cliquant longuement sur le fichier à charger avec le bouton gauche de la souris dans la liste des fichiers. Sinon, cette icône permet de charger le fichier sélectionné.

Vous faite apparaître avec le bouton droit de la souris la liste des fichiers acceptés suivant le type de fichier choisi. On peut alors sélectionner une extension spécifique en cliquant sur celle-ci. Le répertoire est alors réactualiser suivant l'extension.

Save

BG : Sauvegarde le fichier sélectionné.

BD : Fait apparaître les fichiers acceptés en écriture par D.H.S.

Même fonctionnement que pour Load

Del

BG : Efface le fichier sélectionné.

BD : Fait apparaître le menu des fonctions disques.

Une confirmation vous est demandée dans le cas où vous désirez effacer un fichier. L'apparition du pop up menu des fonctions disques vous permet d'accéder aux fonctions suivantes :

↪Rename « Nom de fichier »

Renomme le fichier mentionné.

Lorsque vous activez cette fonction, D.H.S. vous demande d'entrer le nouveau nom du fichier, après cette opération il renomme le fichier sélectionné.

↪Delete

Supprime le fichier.

↳Mkdir

Créer un répertoire.

↳Info

Précise la taille et la date du fichier sélectionné

Ecouter une musique

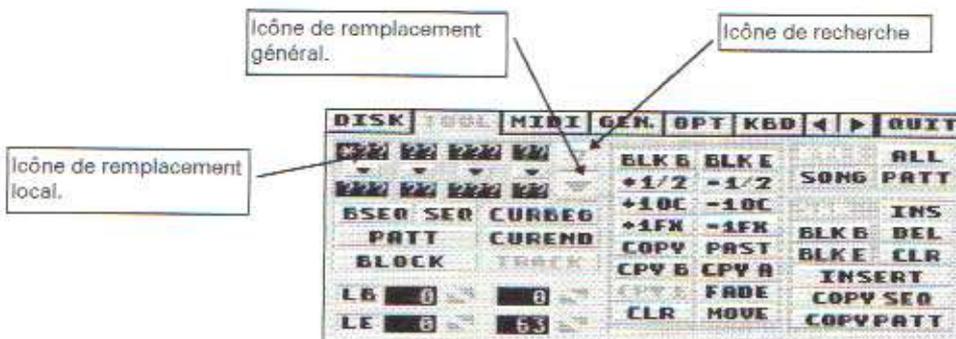
Par exemple, pour écouter une musique, vous devez faire les opérations suivantes :

- Ouvrir le menu DISK en cliquant sur l'icône DISK de la barre des menus.
- Sélectionner le type de fichier « MUSIC ».
- Sélectionner le fichier à être chargé.
- Cliquer le bouton « LOAD »

A ce moment là, D.H.S charge la musique, il suffit ensuite de cliquer sur le bouton « PLAY » du séquenceur et vous écoutez votre musique !

Menu Tool

Vous allez pouvoir avec ce menu effectuer des opérations sur les patterns, sur la séquence ainsi que sur la musique entière. Notez bien les raccourcis clavier qui vous feront gagner un temps énorme.



La zone de travail.

La notion de zone de travail est utilisée par D.H.S. pour définir les parties de la partition qui sont modifiable par certaine commande.

Cur END

Défini la zone de travail comme allant du curseur vers la fin de la piste.

Cur BEG

Défini la zone de travail comme allant du début vers le curseur.

Patt

Défini la zone de travail sur tout le pattern.

Track

Défini la zone de travail sur toute la piste courante.

Block

Défini la zone de travail sur un bloc.

Il existe deux types de blocs. Le bloc piste défini seulement une partie de la piste. Le bloc pattern défini seulement une partie du pattern.

Seq

Etend la zone de travail sur la séquence entière.

Cette commande étend les zones de travaux des patterns à toute la séquence. Ainsi, on peut par exemple retravailler la piste 2 de chaque pattern de la séquence.

Bseq

Etend la zone de travail sur le bloc séquence.

De la même manière que Seq mais sur le bloc séquence, cette commande permet de travailler sur une partie de la séquence.

Le masque de note.

Le masque permet de sélectionner seulement certaines informations de la note pour certaines opérations. Le masque de note est divisé en quatre champs correspondant à la hauteur de la note, numéro d'instruments, effet et volume. Selon les informations que l'on rentre dans ces champs, chaque note de la zone de travail sera soit non affecté, soit affecté par une opération.

De manière générale, le caractère :

- * = Désigne une valeur non nulle
- = Désigne une valeur nulle
- ? = Désigne n'importe quelle valeur (nulle ou pas)

Champ note

Par défaut le champ note est fixé à «*??». Ce qui signifie que la note nulle n'est pas acceptée. Les notes sont entrées en notation Anglaise (A,B,C,etc...).

 *Le masque étant fixé à «X?3» seule les notes non nulle (X), quelque soit leur demi-ton (?) d'octave 3 (3) sont prises en comptes.*

Champ instrument

Par défaut le champ instrument est fixé à «??». Ce qui signifie que n'importe quel instrument est accepté. Les numéros sont entrés en notations hexadécimales. Etant donné que 128 instruments (0-7F) sont autorisés dans D.H.S, le premier chiffre du masque ne peut varier que de 0 à 7.

 *Le masque étant fixé à «-3» seul les instruments No 3 sont acceptés.*

Champ effet

Par défaut le champ effet est fixé à «???». Ce qui signifie que n'importe quel effet est accepté.

 *Le masque étant fixé à «8??» seul les effets 8 sont acceptés.*

Champ volume

Par défaut le champ volume est fixé à «??». Ce qui signifie que n'importe quel volume est accepté. Les numéros sont entrés en notations hexadécimales.

 *Le volume étant fixé à «*F» seul les volumes dont le chiffre terminant par «F» sauf «0F» sont acceptés.*

-  «*?? ?? ??? ??» signifie «Les hauteurs non nulles»
- «*?3 12 ??? ??» signifie «Les hauteurs non nulles d'octave 3 et de numéro d'instrument égal à 12»
- «-?? ?? ??? ??» signifie «Toutes les hauteurs nulles»

En cliquant avec le bouton droit sur le masque de note. Vous obtenez un menu contextuel :

⇒ Clear Mask note

Positionne le masque de note à « *?? ?? ??? ?? » .

⇒ All

Ne masque aucune donnée (« ??? ?? ??? ?? »).

⇒ Null note

Ne traite que les notes nulles (« --- ?? ??? ?? »).

Le masque de remplacement.

Ce masque permet de définir la valeur de remplacement d'une note. On peut remplacer un ou plusieurs champs ou partie du champ d'une note grâce au masque de remplacement. Celui-ci se remplit de la même manière que le masque de note. Les icônes de remplacement (flèche vers le bas entre chaque champ) permettent de remplacer un seul champ. Dans ce cas le masque de note est entièrement pris en compte mais seul le champ sélectionné est remplacé. Le remplacement s'effectue toujours dans la zone de travail. Chaque partie d'un champ du masque de remplacement contenant «?» n'est pas remplacé.

 *?? ?? ??? ??



G#3 12 ??? ??

Remplace toutes les notes de hauteurs non nulles par le Sol dièse d'octave 3 (mais de change pas les numéros d'instruments).

*?? ?? ??? ??



G#3 12 ??? ??

Remplace tous les instruments des notes de hauteurs non nulles par l'instrument No 12.

*?? ?? ??? ??



G#3 12 ??? ??

Remplace toutes les notes de hauteurs non nulle par la note SOL dièse d'octave 3 et de numéro d'instrument égal à 12.

Remplacement de notes

Pour remplacer des notes, il suffit de remplir les champs masque de note et masque de remplacement. Vous pouvez remplacer une partie ou toute une note. Pour ne remplacer qu'une partie de note, utilisez les icônes de remplacement locaux. Ceux-ci remplaceront seulement la note, le numéro d'instrument, l'effet ou le volume.

Toutefois, lors du remplacement local, D.H.S prend en compte toutes les informations du masque de note.

 G#4 ?? A0F ??



G#3 12 C00 ??

Remplace l'effet des notes de la zone de travail ayant comme hauteur G#4 et comme effet A0F par C00. (Notez bien que le remplacement local ne touche pas ici à la hauteur au numéro d'instrument ou au volume).

Recherche de notes

L'icône de recherche permet de rechercher des notes correspondant au masque de note. Cette fonction ne prend pas en compte la zone de travail. La recherche s'effectue à partir de la position actuelle du curseur. Le curseur est positionné sur la note trouvée ou ne change pas de place si rien n'est trouvé.

Les outils patterns.

Les fonctions d'éditations permettent de définir la zone de travail, d'effacer, copier, transposer, etc. un ensemble de note contenu dans la zone de travail.

BLK B (F1)

Marque le début d'un bloc piste.

ALT + F1 défini un bloc pattern.

Un bloc est visible sur le pattern par les notes qui sont en vidéo inverse.

BLK E (F2)

Marque la fin d'un bloc pattern.

ALT + F2 défini un bloc pattern.

Fonctions s'opérant sur la zone de travail et utilisant le masque de note.

Clr (F5)

Efface un bloc de notes.

ALT + F5 Efface un pattern

SHIFT + F5 = Efface une piste

+1/2 (Shift et +)

Augmente la hauteur des notes d'un demi-ton

-1/2 (Shift et -)**Décrémente la hauteur des notes d'un demi-ton**

 Lorsque le curseur se trouve sur la hauteur d'une note, les combinaisons de touches SHIFT et « + » ou SHIFT et « - » incrémentent ou décrémentent par demi-ton la hauteur de la note.

+1 Oc**Augmente la hauteur des notes d'un octave.**-1 Oc**Décrémente la hauteur des notes d'un octave**

 Lorsque le curseur se trouve sur l'octave d'une note, les combinaisons de touches SHIFT et « + » ou SHIFT et « - » incrémentent ou décrémentent par octave la hauteur de la note.

+1 Fx**BG : Augmente d'une unité la valeur de l'effet.****BD : Augmente d'une unité la valeur du volume interne.**

Le masque de note détermine quel effet doit être pris en compte. Dans le cas ou aucun effet n'est mentionné, c'est l'effet C qui est pris en compte.

-1 Fx**BG : Décrémte d'une unité la valeur de l'effet.****BD : Décrémte d'une unité la valeur du volume interne.**Cpy E**Mode de copie par écrasement.**

Dans ce mode, la source est toujours copié sur la destination.

Cpy B**Mode de copie en transparence avec destination prioritaire.**

Dans ce mode, les notes nulles ne sont pas copiées, de plus, lorsqu'un conflit apparaît entre la source et la destination, la destination est prioritaire.

Cpy A**Mode de copie en transparence avec source prioritaire.**

Ici la source est prioritaire à la destination lorsqu'il y a conflit.

Past (F3)**Défini un bloc de notes comme étant une seule note.****SHIFT+F3 copie la piste courante vers le buffer.****ALT+F3 copie le pattern courant vers le buffer.**Copy (F4)**Copie un bloc de notes.**

SHIFT + F4 copie le buffer vers la piste courante.

ALT + F4 copie le buffer vers le pattern courant.

Dans la copie de bloc de notes, on ne copie que les notes correspondant au masque de note. La copie est très puissante grâce au masque de note (choix des notes que l'on veut copier) et au sélecteur (choix des pistes que l'on veut copier).

Fade

BG : Effectue un dégradé sonore sur l'effet C.

BD : Effectue un dégradé sonore sur le volume interne. (CTRL + TAB)

Au début de chaque piste de la zone de travail doit se trouver une indication de volume de départ (Avec l'effet C ou le volume interne). De même, à la fin de chaque piste de la zdt doit se trouver un volume de fin. Le calcul intermédiaire de chaque volume s'effectue sur ces deux volumes de bases.

Move (CTRL + F4)

Déplace un bloc de notes.

Destruction.

Les fonctions KILL permettent d'effacer un pattern, une séquence ou tout à la fois.

SONG

Efface la séquence et les patterns. (les sons sont conservés).

ALL

Efface toutes la musique (séquence + pattern + sons).

PATT

Efface le pattern courant.

Outils séquence.

Ceux qui connaissent Digital Tracker retrouveront ici les fonctions du menu séquence.

Ins (CTRL + INS)

Insère une position.

Del (CTRL + DEL)

Supprime une position

Bik B (F1)

Défini le début du bloc séquence.

Bik E(F2)

Défini la fin du bloc séquence.

Insert

Activation de l'insertion lors de la copie de bloc.

Cette option permet de faire une copie avec insertion.

Copy

Copie le bloc séquence à la position courante.

Copy Patt

Copie le contenu des patterns du bloc séquence sur de nouveaux patterns à partir de la position courante.

Copy Patt permet de recopier très rapidement un ensemble de pattern tout en créant une séquence de position. La copie de pattern prend en compte les sélecteurs. Le processus est le suivant : D.T. prend le numéro de pattern de chaque position du bloc séquence puis il copie ce pattern dans un pattern de libre. Il construit ensuite la séquence des positions constituée de ces nouveaux pattern et l'insère à l'endroit indiqué.

Menu Midi

Ce menu est dédié à l'utilisation d'instruments Midi avec D.H.S. Par exemple, votre synthétiseur peut être connecté à Digital Home Studio afin d'utiliser son clavier Midi.

Fonctions Midi

Réglage du canal midi.

Permet de déterminer les canaux autorisés en entrée et en sortie.

Vous devez régler les canaux MIDI pour lesquels votre ordinateur reçoit ou envoie des informations. Lorsqu'un voyant est vert, cela signifie que l'information passe par ce canal. Les voyants du champ IN concernent les canaux en entrées de D.H.S. (donc les informations que l'on reçoit). Les voyants du champ OUT concernent les canaux en sorties.

Veloce

Prend en compte les volumes de chaque note Midi.

L'utilisation d'un clavier Midi sensible permet de fixer un volume sur une note selon la force avec laquelle vous appuyez sur cette note.

Midi Test

Teste la connexion Midi en entrée.

Midi Kbd

Prend en compte les informations Midi en entrée.

Les informations prises en compte sont : les notes on et off, la vitesse ainsi que les commandes générales (Start, Stop).

Thru

Renvoi sur les canaux en sortie toutes données provenant des canaux en entrée.

MASTER

Définit le Falcon comme instrument maître.

Dans ce mode, le Falcon fixe le tempo pour les autres appareils MIDI. De plus il commande les instruments MIDI par les commandes Start, Stop, etc...
En employant MASTER et MIDIKBD vous pouvez piloter deux Falcons dotés de Digital Tracker pour atteindre les 64 pistes et même plus !

Message spéciaux.

Les messages spéciaux envoyés par votre clavier Midi vous permettent de piloter D.H.S. depuis votre clavier.

Spécial Message

Active/désactive la réception des messages spéciaux.

Com**Choix des commandes de D.H.S**

Vous pouvez attribuer une commande à une combinaison de note Midi. Cette combinaison est composée de la note de contrôle et de la note de commande.

La note de contrôle doit être pressée pendant l'appui d'une note de commande. Pendant que l'option Spécial Message est activée, D.H.S. prend comme note toutes notes du clavier Midi sauf la note de contrôle qui lui indique l'arrivée prochaine d'une commande. Vous pouvez changer la valeur de la note de contrôle par un clic gauche ou droit de la souris.

La note de commande doit être différente pour chaque commande. Vous pouvez changer sa valeur par un clic gauche ou droit de la souris.

-  Par défaut, la note de contrôle est DO 8, la commande pour déplacer le curseur vers la gauche est Sol 7. Depuis votre clavier Midi, appuyez sur Do 8 et tout en maintenant appuyé sur la touche Do 8 pressez la touche Sol 7 : le curseur se déplace vers la gauche.

Menu General

Ce menu concerne la gestion de Digital Home Studio en général ainsi que la qualité sonore de sortie. C'est aussi dans ce menu que vous pouvez gérer les pistes de sorties du DSP.



Volumes d'entrée et de sortie

Le volume droit et gauche d'entrée et de sortie du Falcon sont réglable par vumètre. Il est conseillé de mettre le volume d'entrée au minimum pour ne pas abîmer le système sonore du Falcon. Pour une meilleure qualité de sortie et d'entrée vous avez la possibilité de positionner à l'arrière de votre Falcon des prises Cinch tout en coupant le système Boost du système sonore.

Pour fixer les volumes, cliquez sur les vumètres avec le bouton gauche de la souris.

Pour fixer les deux potard gauche et droite au même niveau, vous pouvez utiliser le bouton droit de la souris.

Réglage des couleurs

Vous pouvez régler les couleurs de l'interface à votre guise. Les réglages effectués sont sauvegardés dans le fichier INFormations (si toutefois l'option auto save est activé ou si vous sauvegardez vous-même le fichier dans le menu option !). Pour augmenter ou descendre le numéro de couleur, cliquez dans la zone verte contenant ce numéro. Les trois potards réglent les couleurs Rouge, Verte et Bleu.

OUT Port de sortie

Vous pouvez choisir le port de sortie de votre son. Le bouton AUDIO indique la sortie Casque. Le bouton DSP indique une sortie par la prise DSP. Vous pouvez fixer le nombre de sortie de la prise DSP (de 2 à 8) en indiquant la valeur adéquate. Par exemple, pour utiliser que 4 sorties de la JAM 8, positionnez la valeur sur 4. Négligez pas ce paramètre qui optimise votre configuration. En bref, mentionnez le nombre exacts de sorties que vous utilisez.

RESET

Effectue une reinitialisation du DSP.

Il peut arriver que le système sonore du DSP se désynchronise lors d'un dépassement de puissance par exemple. Utiliser ce bouton pour le synchroniser à nouveau.

MODE Qualité d'écoute.

Vous pouvez fixer la qualité de votre sortie sonore comme bon vous semble. Toutefois, la puissance d'un Falcon normal ne permet pas d'atteindre 32 pistes en 50khz 16 Bits...

Le mode DSP2.

Le mode DSP2 met en pratique des méthodes de calcul simple assurant une bonne qualité de sortie surtout en mode Interpolation (bouton INTER). Ce qui connaissent Digital Tracker remarqueront l'absence du mode DSP1. Ce mode n'a plus de raison d'être après l'optimisation du mode 2. Ce bouton est fait pour leur rappeler aux anciens utilisateurs qu'ils sont en mode 2.

Le mode interpolation et le réglage des fréquences (externe).

Le mode Interpolation permet une bien meilleure qualité d'écoute. Toutefois, préférez l'utilisation du mode interpolation par instruments ou par piste. Car premièrement, tous les instruments n'ont pas besoin d'être interpolé. Surtout les kit de batteries et percussions.

Le réglage des fréquences s'effectuent par un pop-up menu en cliquant sur la valeur de la fréquence. Pour choisir une fréquence externe de la Bclock par exemple, sélectionnez simplement la fréquence désirée. Si l'horloge est mal connecté ou absente, D.H.S. basculera automatiquement à la fréquence inférieure (33Khz).

Problème de puissance.

Le Falcon est une machine formidable pour le traitement du son, malheureusement elle manque un peu de puissance. Vous pouvez gagner de la puissance de plusieurs façons. Tout d'abord l'affichage RVB permet de gagner en puissance par rapport à un écran VGA (utilisez aussi l'option No screen du pop-up menu pattern).

De plus, vous pouvez accélérer votre Falcon avec diverses cartes du commerce. Toutefois l'auteur faute de moyens n'assure pas le fonctionnement du logiciel avec toutes les cartes du marché. Mais D.H.S. sera adapté à toutes cartes permettant un réel gain de temps machine ou à toutes cartes incluant un nouveau DSP ou tout autre processeur à traitement du signal ultra rapide.

Enfin, les adaptations futures de D.H.S. sur de nouvelle plate-forme vous assurerons de nouvelles fonctions et un gain de puissance très appréciable.

Le mode LOCAL.

A l'instar des synthétiseurs, D.H.S possède un mode LOCAL. Ce mode signifie lorsqu'il est actionné que le clavier du Falcon est connecté au générateur de son. (en clair, lorsque vous appuyez une touche, cela joue un son). Dans le cas contraire, le clavier ne jouera pas les notes actionnées mais peut-être joueront-elles des notes sur un synthétiseur branché par prise Midi.

Réglage écran, clavier et souris.

Vous pouvez régler la vitesse de répétition d'un clic souris ou le délai entre le premier clic et sa répétition en réglant les paramètres souris.

De même, pour le clavier vous pouvez régler le temps minimum séparant l'appui de deux touches.

Vous pouvez aussi régler la hauteur de l'écran. En mode RVB, l'écran fait 260 lignes de haut. En VGA 240 lignes.

Réglage des Effets en PRE ou POST

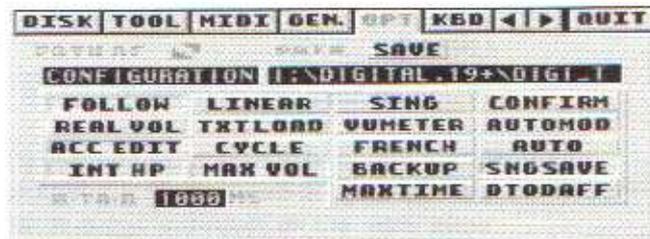
L'activation des Effets en PRE ou POST change le comportement des potards d'effets. Cette option permet d'imiter l'option des tables de mixages haut de gammes.

Dans le cas des Effets PRE, le potard master track volume règle le volume de la piste et de l'effet (ce qui est plus logique car c'est le master volume de piste). Si vous coupez le **master track**, vous n'entendrez **aucun son**. Le master track volume règle donc aussi l'injection de l'effet dans la boîte à effet.

Pour les Effets en POST. Le master track volume ne règle que le volume du son original dans la piste. En **coupant le master track**, vous pourrez encore **entendre le son avec effet**. Dans ce mode, on peut régler l'injection du son original dans la boîte à effet (le générateur d'effet) avec l'option VOL à côté du bouton EFX POST.

Menu Option

Ce menu permet de configurer quelques fonctionnalités de D.H.S. Notamment en ce qui concerne le Direct To Disk.



Fichier de configuration

Le fichier de configuration vous permet de retrouver en état les options fixées. Il contient aussi certaines autres informations comme les couleurs utilisées ou les valeurs des commandes EXT et VOL.

Répertoire

Vous pouvez à l'aide de l'icône PATH OF lister et éditer différents chemins :

- Chemin du fichier de configuration.
Chemin où est sauvé le fichier de configuration. Attention car D.H.S. recherche le fichier de configuration dans le même répertoire que le programme. De préférence, copier ce fichier au même endroit que le programme.
- Répertoire courant des fichiers types.
- Chemin du module chargé.
- Chemin de la song chargé.
- Chemin du fichier texte chargé.
- Chemin des 127 samples en mémoire.
Cette option permet de voir les chemins des différents samples en mémoire. Très pratique pour situer les samples d'une SONG. Attention car seul le chemin du sample courant est affiché, pour voir les autres, modifier le numéro du sample courant.
- Chemin pour le traitement des sons D2D et Undo.

Ce chemin est nécessaire aux traitements des sons en Direct To Disk !

Options

SAVE

Sauvegarde le fichier de configuration.

FOLLOW

Déplace les pistes en suivant le curseur.

Dans le mode d'édition « soundtrack », vous voyez seulement 8 pistes à la fois. Cette option permet de visualiser les autres pistes en déplaçant simplement le curseur.

LINEAR

Vision linéaire des patterns.

Cette option affiche toutes les patterns les unes à la suite des autres. Elle permet de plus de se déplacer dans la séquence à l'aide du curseur. Ainsi, si vous êtes sur la dernière ligne et que vous vous déplacez vers le bas, la position s'incrémentera et vous passerez à la pattern suivante.

SING

Mixe la source sonore et le générateur de son de D.H.S..

Cette option est très intéressante pour chanter sur votre musique car elle mixe le son venant de la prise micro à ce que joue D.H.S.

CONFIRM

Confirmation pour les lectures et les sauvegardes.

Ce système vous demande une confirmation à chaque lecture ou sauvegarde.

REAL VOLUME

Prend en compte toutes les informations volumes de la zone de travail.

Lors de l'utilisation de la fonction FADE, cette option prendra en compte tous les volumes rencontrés dans la zone de travail. Dans le cas contraire, D.H.S. ne prendra en compte que le volume de début et de fin.

TXLOAD

Mode « Editeur de texte » au chargement d'une musique.

Si la musique chargée contient un texte, D.H.S. affichera le menu texte..

VUMETER

Affiche les vumètres sur les pistes du pattern.

AUTOMOD

Charge la musique présente lors de la dernière sauvegarde du fichier de configuration.

En utilisant cette option avec l'option AUTO, D.H.S. chargera la dernière musique sur laquelle vous avez travaillé.

ACC EDIT

Joue une piste ou toutes les pistes à l'édition.

ACC EDIT activée et quelque soit EDIT : L'entrée d'une note provoque l'écoute de cette note mais aussi de la ligne entière, cela permet notamment d'accorder directement les notes.

ACC EDIT désactivée EDIT désactivé : L'appui sur une note provoque l'écoute de celle-ci seulement.

ACC EDIT désactivée EDIT activé : L'entrée d'une note provoque l'écoute de la ligne entière.

CYCLE

Cyclage des données pour Ins et Del.

Cette option concerne les touches DEL et INSERT. Grâce à cette option, les informations qui étaient perdus lors d'une insertion par exemple (la dernière ligne disparaît...) sont remises sur la première ligne.

FRENCH

Notation Française / Anglaise.

AUTO

Sauvegarde automatique du fichier de configuration.

INT HP

Active le haut-parleur interne du Falcon.

MAX VOL

Mixe à un même niveau sonore.

Quelque soit le nombre de piste, cette option permettra de mixer à un même volume sonore. Dans le cas contraire, plus vous utiliserez de pistes, plus le son de chaque piste sera faible.

BACKUP

Backup du fichier musique sauvegardé.

Cette option permet de garder l'ancien fichier.

SNGSAVE

Sauvegarde les informations instruments dans le fichier .SNG.

Normalement les fichiers .SNG ne contiennent que la séquence de la musique. Avec cette option, D.H.S. enregistre aussi les informations de volumes, nom, ... de l'instrument.

MAXTIME

Maximum de temps pour le traitement en Direct To Disk.

D2DAFF

Affiche la courbe du son Direct To Disk.

D-TO-D

Défini la longueur du buffer Direct To Disk.

Plus ce temps est important et moins votre disque dur sera sollicité (à utiliser pour disque dur à temps d'accès très long). Au contraire, plus ce temps est faible et plus vous avez de mémoire disponible mais le disque dur est très sollicité. Dans le cas où celui-ci n'arrive plus à suivre la cadence, D.H.S. vous affiche le message suivant : « D2D Power Down ».

Menu KBD

Ce menu est consacré à la définition des touches du clavier du Falcon ainsi qu'au Finetune par note d'instrument.



KBD

Cette partie permet d'associer à des touches du Falcon une note ou un accord de notes. A gauche se trouve la liste des douze tons d'une gamme. Pour chaque ton qui correspond en fait à une touche du Falcon on peut rajouter des tons supplémentaires qui seront donc jouer en même temps. Un ensemble d'accord prédéfini est disponible. Pour accéder aux accords prédéfinis, vous devez cliquer sur la valeur du N° d'accord. Ainsi, si vous activez l'accord N° 1 et que vous appuyez sur la touche DO, D.H.S. va jouer un accord majeur DO, MI et SOL (dans le cas où vous avez défini une piste avec 3 voies de polyphonies....)

Finetune

Le Finetune vous permet de modifier la hauteur d'une note ceci pour chaque instrument et pour chaque demi-tons de la gamme. Une valeur égale à 0 indique que la hauteur n'est pas altérée. En activant Finetune, vous appliquez le finetune de notes pour l'instrument dont le numéro est indiqué à côté de Finetune. Cette fonction permet d'atteindre certaine tonalité que nous avons perdus en adoptant la gamme tempérée. En effet, la gamme naturelle n'est pas la gamme utilisée par un piano par exemple. De plus, la gamme tempérée n'est pas très utilisée pour toutes les musiques d'origines orientales ou indiennes.

LES EFFETS PATTERNS

Les Effets Patterns sont des commandes destinées au séquenceur. Grâce à ces effets, vous programmez en temps réel différente fonction destinée à modifier le son (toujours en temps réel).

Utilisation des Effets

Par rapport à D.T., les effets ne fonctionnent pas de la même façon. Les effets que nous appellerons « directs » comme l'effet C (qui positionne un volume) marche de la même façon. Mais les effets « continus » sont différents par rapport à D.T. . Les effets continus sont des effets qui font varier un paramètre pendant et après la rencontre de la commande. Les effets directs positionnent le paramètre une seule fois.

Voici la liste des effets direct et continus :

Effet direct : 8,9,B,C,D,F,G,M,P,X,Y,Z.
Effet continu : 0,1,2,3,4,5,6,7,A,E.

Voici comment fonctionne les effets continus :

A la rencontre de la commande D.H.S note l'effet. L'effet sera fonctionnel à partir de la commande jusqu'à la prochaine information. Pour rappel, dans le pattern, une absence d'information se dénote par 2 points, une note nulle par 2 tirets.

..	
--	
G#410A01	Ici D.H.S dénote l'effet A avec comme paramètre 01.
..	Ici, l'effet A01 continu car il n'y a pas d'informations.
--	Ici, l'effet A01 s'arrête car il y a information (note nulle).

G#410A01	Ici, D.H.S prend en compte l'effet A avec paramètre 01.
-- A02	L'effet A01 a continué jusqu'à la rencontre de l'effet A02.
..	L'effet A02 continu car il n'y a pas d'informations.
G#310	L'effet s'arrête car D.H.S rencontre une note.
--	

Descriptions des effets.

0xy Arpeggio. (continu)

Cette commande tente de simuler un arpège. L'action se passe en trois temps. Dans le premier temps le paramètre y est utilisé le deuxième temps c'est le paramètre x. Dans le troisième temps aucun paramètre n'est utilisé. Les paramètres x et y servent de variation de la note. (note de base + la note x)

1xx Portamento up. (continu)

Glissement de la note vers les aigus. Le paramètre xx fixe la vitesse du glissement

- 2xx Portamento down. (continu)**
Glissement de la note vers les graves. Le paramètre xx fixe la vitesse du glissement
- 3xx Tone portamento. (continu)**
Cette commande permet de passer de la note précédente vers la note où se trouve cette commande. Le paramètre xx fixe la vitesse.
- 4xy Vibrato. (continu)**
Variation de la note autour de la note centrale. Le paramètre x fixe la vitesse, le paramètre y fixe le déplacement. Plusieurs types de courbes sont possibles : sinus, carré
- 5xy Tone Portamento + Volume Slide. (continu)**
Cette commande reprend la commande 3 (donc elle lui fait suite !) et effectue en même temps la commande A (volume slide)
- 6xy Vibrato + Volume Slide. (continu)**
Cette commande reprend la commande 4 et effectue en même temps commande A (volume slide)
- 7xy Trémolo. (continu)**
Produit une variation de forme sinusoïdale sur le volume. Le paramètre x fixe la vitesse, le paramètre y fixe l'amplitude.
- 8xx Panoramique. (direct)**
Si la piste est stéréophonique, le paramètre fixe la panoramique du son de 0 à FF (255) sinon aucun effet.
- 9xx SampleOffset. (direct)**
Accompagné d'un instrument, cette commande fixe l'offset du début du sample. Le paramètre xx est multiplié par 256 et fixe le début de l'instrument.
- Axy VolumeSlide. (continu)**
x nul, y fixe la vitesse du glissement du volume vers le bas. y nul, x fixe la vitesse du glissement vers le haut.
- Bxx Position Jump. (direct)**
Fixe la nouvelle position. Le pattern est interrompu et la musique reprend à la position xx - 1 en début de pattern.
- Cxx Set Volume. (direct)**
Positionne le volume. La valeur de cet effet varie entre 0 et FF, toutefois, le volume sonore normal est 40. Dès lors, si par exemple on applique un volume de valeur 80, le volume sonore sera doublé.
- Dxx Pattern Break. (direct)**
Le pattern est interrompu et reprend au pattern suivant à la ligne donnée par le paramètre xx.
- Fxx Set Ticks or Tempo. (direct)**
Pour une valeur variant de 1 à 31 la commande F fixe le nombre d'impulsions à la ligne. Cette commande ne sert plus que pour la sauvegarde des musiques au format MOD, car elle n'a aucun effet pour D.H.S.

Pour une valeur allant de 32 à 255 cette commande fixe le tempo.

La valeur 0 a pour effet de stopper le séquenceur.

*Ec*x : Commande étendue, "c" est le numéro de commande, x le paramètre.

- 0x x = 0 MAXVOL eteind
 x = 1 MAXVOL actif
 x = 2 Les commandes Cxx fixe le volume général.
 x = 3 Les commandes Cxx ne fixe plus le volume général.

- 1x FineSlide Up. (continu)
 Portamento up plus précis.

- 2x FineSlide Down. (continu)
 Portamento down plus précis.

- 3x Glissando Control. (*direct*)
 Fixe le mode de glissement pour la commande 3.

- 4x Set Vibrato Waveform. (*direct*)
 Fixe la forme de la courbe du vibrato x = 0 sinus, x = 1 carrée x = 2
 dent de scie

- 5x Set Finetune. (*direct*)
 Fixe le finetune pour l'instrument courant.

- 6x Jump to Loop. (*direct*)
 x = 0 fixe le début de la boucle, x = n fixe le nombre de répétition.

- 7x Set Trémolo Waveform. (*direct*)
 Fixe la forme de la courbe du vibrato x = 0 sinus, x = 1 carrée x = 2
 dent de scie

- 8x Set Général Volume. (*direct*)
 Fixe le volume général du Falcon.

- 9x Retrig Note. (*direct*)

- Ax Fine VolumeSlide Up. (continu)
 Incrémentation précise du volume

- Bx Fine VolumeSlide Down. (continu)
 Décrémentation précise du volume.

- Cx NoteCut. (*direct*)
 Coupe la note dans x impulsions.

- Dx NoteDelay. (*direct*)
 Attend x impulsions pour jouer la note

 Dans D.H.S cette commande ne sert plus à rien. En effet, vous pouvez positionner une note où bon vous semble (à chaque impulsion). La commande Edx servait à cela avant car on ne pouvait pas placer une note à chaque impulsion. Utilisez cette commande pour la compatibilité MOD et S3M.

- Ex** **PatternDelay.** (*direct*)
Le paramètre x permet d'attendre un certain temps avant de jouer le pattern.
- Fx** inutilisé.
- Gxx** **Global Volume.** (*direct*)
La valeur xx fixe le niveau du volume général.
- Mxx** **Master Track Volume.** (*direct*)
La valeur xx fixe le niveau du volume de la piste sur lequel il se trouve.
- P00** **Pause.** (*direct*)
Première rencontre : Le son courant est stoppé en mode PAUSE (c'est à dire en attente d'une reprise).
Deuxième rencontre: Le son reprend là où il s'était arrêté.
- Xxx** **Effet EFX xx.** (*direct*)
Déclenche l'effet EFX xx pour la piste sur lequel il se trouve.
- Yxx** **Volume d'effet.** (*direct*)
Fixe la valeur du potard d'effet.
- Zxx** **Preset d'effet EFX xx.** (*direct*)
xx devient le preset courant pour l'effet utilisé.

Définitions

Locator

Un locator est un curseur qui permet de localiser une zone. Par exemple, les locators séquences indiquent le début et la fin du bloc séquence.

Direct To Disk

Le Direct To Disk est un terme très employé dans le milieu musical. Cela signifie que le disque dur est continuellement mis à contribution pour lire des données. Pour lire un son très long, D.H.S. va charger un morceau du son, le jouer et lire le morceau suivant. C'est ainsi que vous pourrez voir des accès régulier au disque dur lorsque vous faites du D2D avec D.H.S.

Le Direct To Disk est très utilisé dans le domaine du son.

Sound To Disk

Système de sauvegarde en Direct To Disk.

Instrument Direct To Disk

D.H.S. utilise la notion d'instrument Direct To Disk pour rejouer des sons volumineux qui ne peuvent être contenu totalement en mémoire. Un instrument Direct To Disk réagit de la même manière qu'un instrument normal, la seule différence est l'accès Direct To Disk et l'impossibilité d'utiliser l'effet 9 ainsi que quelques fonctions du sampler.

Piste ou Track

C'est le nom que l'on donne à chaque colonne qui composent une PATTERN. Chaque piste est composée d'un certain nombre de lignes (64 par défaut).

Par défaut

Ce terme signifie "Hormis tout contre-ordre". C'est à dire qu'une chose par défaut est une chose qui a lieu si rien n'a été modifié.

Pattern

Et bien ma foi : C'est un tableau de pistes. Dans D.H.S. il y a au départ 8 pistes par PATTERN par défaut.

Song ou Séquence

C'est une liste qui indique l'ordre dans lequel les PATTERNS doivent être enchaînés.

Sample

Cela signifie "échantillon". Mais disons plus simplement que c'est un SON qui se trouve en mémoire dans votre ordinateur. Un sample est un son digitalisé (numérisé).

Menu Pop-up ou Menu contextuel

C'est un menu (liste de choix) qui apparaît à l'endroit où se trouve la souris lorsque vous cliquez sur le bouton droit de celle-ci.

Commande d'effet pattern

C'est un code de 3 chiffres qui permet de modifier un son en temps réel (au moment où il est exécuté). Par exemple un Vibrato sur un son.

Panoramique

C'est l'appellation (contrôlée?) qui dénomme toute la surface d'écoute. C'est à dire, pour la stéréo, de droite à gauche. Elle se mesure en degrés. Un son qui se trouve au centre (pile entre les enceintes) se trouve à zéro degré. Un son qui se trouve à l'extrême droite est à 90°. Un son qui se trouve à l'extrême gauche est à -90° (moins 90 degrés). Dans D.H.S., on peut régler au degré près la panoramique de chaque piste.

Memoire ou RAM

C'est la mémoire de votre ordinateur. Autrement dit, votre falcon possède une certaine capacité de stockage dans sa carcasse (4Mo par défaut). Plus vous mettez des instruments (par ex) en RAM, plus elle se remplit. Quand la mémoire est pleine, vous ne pouvez plus ajouter de sons ou des patterns à votre musique.

Charger ou load

Opération qui consiste à prendre un objet (ou fichier) à partir d'une disquette (ou d'un disque dur, CD ROM etc..), et le mettre dans la mémoire de l'ordinateur.

Sauver/Sauvegarder ou save

Opération qui consiste à prendre un objet (par exemple un son) dans la mémoire de l'ordinateur et à le mettre sur une disquette (ou un disque dur).

8 Bits / 16 Bits

C'est un terme informatique. Dans D.H.S., cela concerne la résolution de vos samples. Un sample d'une résolution de 16 bits est 2 fois plus "précis" qu'un sample en 8 bits. Un sample en 16 bits prend aussi 2 fois plus de place en mémoire. Il n'est pas toujours utile d'être en 16 Bits. Certains sons passent aussi bien en 8 qu'en 16. Donc, tachez d'économiser votre espace mémoire quand c'est possible !

Fréquence ou Freq

En ce qui nous concerne, nous parlerons de fréquence d'échantillonnage. La fréquence d'échantillonnage représente la qualité de vos samples. Elle se mesure en Kilo-Hertz (Khz). Plus cette fréquence est élevée, plus la qualité du son sera bonne. Certains sons ne nécessitent pas une fréquence élevée pour être de bonne qualité (c'est le cas des basses). En effet les basses portent bien leur nom car leur fréquence sonore (à ne pas confondre avec la fréquence d'échantillonnage) est peu élevée. C'est pour cette raison que la numérisation des basses peut s'effectuer en basse qualité. A l'inverse, une cymbale doit être échantillonnée en haute qualité pour être fidèle. Comme pour la résolution, un son à haute fréquence prend plus d'espace mémoire. Je vous conseille personnellement de ne pas descendre en dessous de 20Khz à moins que vous ayez vraiment besoin de place !... En règle générale, faites vos sons en 33Khz. C'est un bon compromis entre la qualité et la mémoire. De plus, très peu de sons exploitent la qualité 50Khz.

BPM (tempo)

Le tempo c'est le rythme auquel votre musique se joue. Il est calculé en BPM (Battements Par Minute) un peu comme votre rythme cardiaque. Plus ce nombre est élevé, plus la musique va vite.

Voie de polyphonie

Les voies de polyphonie correspondent au nombre de sons que l'on peut entendre simultanément. Un synthétiseur avec 8 voies de polyphonie pourra faire entendre 8 sons différents en même temps. De même, une piste à une voie de polyphonie produira un seul son en même temps alors qu'une piste à 3 voies de polyphonie permettra d'entendre trois sons en même temps (un accord de note par exemple).

CD-Sampling

Compact Disc contenant des sons à numériser.

Ecran Logique

L'écran physique est le moniteur. Sa surface d'affichage est celle du moniteur. Au contraire, l'écran logique peut avoir une surface beaucoup plus grande. Dans D.H.S. l'écran logique est deux fois plus grand que le physique. Pour accéder au reste de l'écran (logique) vous devez faire glisser la souris vers le bas ou vers le haut.

Index

B

Bloc	
définir	82
effacer	82
BPM	Voir Tempo

C

CD-Sampling	106
-------------------	-----

D

D.H.S.	
quitter	71
Définition	
Direct To Disk (DTD)	104
Fréquence	105
Instrument DTD	104
Panoramique	105
voie de polyphonie	106
Digital Home Studio	
commander (via Midi)	87

E

Ecouter	
musique	77
Editeur	
situation	23
EFX	
calculer	59
Charger, enregistrer	76
description	59
preset	59
sélectionner	59

F

Fichier	
charger	76
effacer	76
Information	77
renommer	76
sauvegarder	76
sélectionné	73
type	74

Fichiers	
sélectionner	74
Fonction	
Fade pattern	84

H

Heure	27
-------------	----

L

Locators	
affichage	33
définir (graphiquement)	33
utiliser	30

M

Masque	
définir	80
effacer	81
Menu	
choisir	71
Midi	
canal	87
clavier	87
fonction Thru	87
maître	87
test de la connectique	87
velocity	87
Module	
extension	74

N

Note	
rechercher	82
remplacer	82
Note-off	43
Numériser	
Avec un FFX	58
commande	57
fichier D2D	57
fréquence	58
précision	58
selon volume d'entrée	58
stéréophonie	58

P

Panneau des menus	
situation.....	23
Panneau principal	
situation.....	23
Pattern	
effacer.....	84
Patterns.....	9
Pistes.....	9
Play bouton.....	29
Pop-up menu	
BPM.....	36
Effet automatique.....	66
instrument.....	37
pattern.....	35
piste.....	34
Pitch.....	37
play.....	29
Pop-up menus.....	21
Position	
insérer.....	84
supprimer.....	84
Précision à la noire.....	10

R

Répertoire	
courant.....	73
créer.....	77
sélectionner.....	74

S

Sampler

situation.....	23
Samples.....	9
locators.....	50
note de base.....	52
précision.....	51
fixer.....	51
rééchantillonner.....	51
stéréo.....	51
tampon.....	49
Selecteurs	
activer.....	34
Sélecteurs.....	34
Séquence.....	28
bloc	
utiliser.....	30
effacer.....	84
Séquenceur	
démarrer.....	29

T

Tempo.....	10
------------	----

V

Voies.....	9
------------	---

Z

Zone de travail	
description.....	79

Remerciement

SOFTJEE tient à remercier toutes personnes ayant participé de près ou de loin à l'élaboration de ces logiciels et notamment :

ANDREU Cédric

BIGEYRE Eric

CHASSAING Clément

DEYSER Rodolphe

DERIVIERE Olivier

LEVIONNOIS Bruno

MOLDENHAUR Tim

TERRITEROITERAI Tom

Vous pouvez nous contacter pour des suggestions ou des implémentations spécifiques sur le logiciel.

Merci.