

NOTICE DE L'ÉDITEUR

L'éditeur vous permet de placer vos notes sur la portée de quatre octaves et de gérer automatiquement les temps que vous aurez définis auparavant. Il vous transcrira, en Basic, le morceau que vous aurez composé afin de pouvoir le récupérer dans vos programmes écrits en Basic 512 ou 128.

Les différents menus:

Si vous choisissez l'option clavier déplacer le curseur avec les flèches et valider avec la barre d'espace. Avec le stylo optique, pointez l'un des pictogrammes.

Le pictogramme 1 (note) permet de créer une partition.

Le pictogramme 2 (haut-parleur) permet d'écouter la partition.

Le pictogramme 3 (poubelle) permet d'annuler tout ce qui est en mémoire.

Le pictogramme 4 (disquette) permet de sauvegarder ou de charger une partition sur disquette.

Le pictogramme 5 (cassette) permet de sauvegarder ou de charger une partition sur cassette.

Le menu éditeur : (1)

Vous devez définir le nombre de "#" ou de "b", pour cela il vous suffit de pointer le chiffre correspondant au nombre de "#" ou "b" que vous voulez obtenir, puis de valider. Pour passer directement à la suite pointer 'OK'. Vous allez maintenant définir le temps, pour cela pointer la flèche vers le haut ou vers le bas selon le temps de la mesure souhaitée (marche en boucle infinie).

Nous entrons maintenant dans la partie création. Vous allez pouvoir placer des notes sur la portée, en supprimer, en insérer...

Placer une note ou une pause sur la portée :

Tout d'abord vous devez sélectionner la voix que vous désirez pour travailler, pour cela pointer le chiffre de la voix correspondante.

Maintenant choisissez la note ou le silence de votre choix avec son attribut si vous le désirez ("b", "#", ".", "3", "bécarre").

Si une mesure dépasse le temps approprié, un bip sonore vous préviendra ainsi que le clignotement du contour de l'écran. Cela peut se produire aussi s'il n'y a plus assez de place à l'écran pour faire afficher les notes. Appuyer sur 'ENT'.

Supprimer une note sur la portée :

Pointer la corbeille, si elle est bien sélectionnée elle se mettra en inversion vidéo. Puis pointer la note à supprimer. (La note doit correspondre à la voix sélectionnée).

Insérer une note sur la portée :

Il vous suffit de positionner votre note juste à l'endroit voulu.

Insérer une mesure :

Pointer la corbeille puis pointer 'D'.

Vous déplacer dans la partition :

Pour se positionner en début de partition, pointer 'AJ'.

Pour se positionner en fin de partition, pointer 'DA'.

Pour avancer d'une mesure, pointer 'D'.

Pour reculer d'une mesure, pointer 'J'.

Revenir au menu principal :

Pointer la flèche HOME.

Le menu jouer : (2)

Vous devez définir le tempo, qui varie de 1 à 11. Pour cela pointer '+' (=) ou '-' (-), puis 'OK' (ENT).

Il vous permet d'écouter votre partition. Pour cela sélectionner la voix et le son correspondant. Vous disposez de 10 sons différents (0-9), mais vous pouvez aussi supprimer le son en pointant le haut-parleur Off à droite. Pour écouter votre morceau pointer le haut-parleur On à gauche.

Pour revenir au menu principal : la flèche HOME.

Le menu poubelle : (3)

En pointant 'OK', vous effacerez le morceau en mémoire. Si jamais vous vous êtes trompés, pointez 'RAZ'.

Le menu entrées/sorties
disquettes: (4)
cassettes: (5)

Trois choix sont possibles :

- 1) Vous pouvez sauvegarder votre morceau en ".M3V", cette sauvegarde vous permettra de récupérer votre morceau pour une utilisation ultérieure.
- 2) Vous pouvez sauvegarder votre morceau en ".BAS", elle vous permettra d'insérer le morceau dans un programme Basic. (Voir plus loin)
- 3) Vous pouvez charger un morceau en mémoire qui a été sauvegardé en ".M3V", pour pouvoir modifier ou continuer le morceau.

Pour ces 3 choix, vous devez entrer le nom du fichier: Pointer les pictogrammes de votre choix. Lorsque le curseur apparaît dans le rectangle rouge, vous devez indiquer le nom. Si vous vous êtes trompés, vous pouvez revenir au menu en frappant 'RAZ'. Si une erreur est détectée, elle s'affichera en haut de l'écran. Pour en sortir appuyer sur 'ENT' ou sur le stylo optique.

Récupération du programme Basic :

Charger MUSIC 3V et répondre 'N' à la question "voulez-vous utiliser l'éditeur".
 Taper 'LOAD "Nom du fichier"'.
 Insérer la disquette MUSIC 3V, puis frapper 'B' ou 'D' selon la machine. Puis répondez 'N' à la question (toujours la même) !
 Taper 'RUN "xxx.Bas"'. (xxx étant le nom de votre fichier bien sûr)

Si vous avez décidé de ne pas utiliser l'éditeur en répondant 'N' à la question, vous serez placé sous Basic avec l'extension en mémoire.

MUSIC 3V est une extension du Basic 512/128 qui permet de programmer le synthétiseur incorporé dans le contrôleur de manette sur quatre octaves, dix sons, et trois voix complètement indépendantes (programmer les sons voix par voix, écoutez-les une par une ou deux par deux ou encore simultanément).

Pour cela cinq instructions ont été rajoutées au Basic traditionnel :

RAZ : permet de remettre le buffer à zéro.

RANGE "[phrase voix 1]", "[phrase voix 2]", "[phrase voix 3]" : permet de ranger les phrases musicales dans la zone buffer.

Les phrases sont composées de notes :

DO RE MI FA SO LA SI: P # B (=bémol)

octave : O (de 1 à 4); durée : V (de 1 à 96).

Attention: Si le buffer n'a pas été vidé auparavant les phrases se rangeront à la suite des phrases déjà rangées.

Les phrases sont complétées par des pauses afin d'avoir le même temps sur les 3 voix.

Le message "TABLE SATURÉ" s'affichera et l'erreur "Illégal function call" se produira à la saturation de la zone buffer.

JOUE : permet de jouer les phrases contenues dans la zone buffer.

SON [son voix 1], [son voix 2], [son voix 3] : permet de définir les sons de chaque voix indépendamment. Les sons peuvent varier de 1 à 10 et le son 0 pour couper la voix.

TEMPO [paramètre de 1 à 11] : modifie la vitesse d'exécution du morceau joué. À utiliser lors du rangement. Peut être modifié en cours.

Remarque: Pour ces nouveaux mots, tous les paramètres sont obligatoires et il ne faut pas laisser de blancs entre deux notes pour RANGE.