

1. DEMO

Włóż dyskietkę na stronę B, włącz komputer / nie naciskając OPTION ! /. Program przedstawi ci zawartość tej strony dyskietki; podaj numer wybranej melodii i naciśnij RETURN. Ponieważ program pracuje w BASIC-u, możemy melodię dołączyć do własnych programów pisanych w tym języku.

2. EDITOR

W celu dostępu do edytora należy włożyć dyskietkę na stronę A, następnie włączyć komputer uprzednio naciskając OPTION. Zgłosi się edytor, przy pomocy którego będziesz mógł komponować własne melodie lub zmieniać już istniejące znajdujące się po przeciwnej stronie dyskietki. W celu załadowania jednej z melodii demonstracyjnych należy użyć opcji M lub L podając jako Filename tytuł melodii oraz extender. MUS /FILENAME.MUS/ i naciskając RETURN.

Podczas pracy z edytorem powinniśmy pamiętać o kilku właściwościach programu. Fizyczna długość pięciolinii wynosi 1458 znaków, każda pięciolinia to inny generator, linia pionowa oznacza takt, kursor pokazuje miejsce, w którym możemy postawić nutę lub znak /czerwone pole wskazuje aktualną pozycję kursora/. Kursorem można poruszać przy pomocy joystick'a lub używając strzałek kontrolnych /bez klawisza CONTROL/, przycisk FIRE pozwala na przesunięcie o 10 pozycji w lewo lub w prawo, podobnie użycie kombinacji SHIFT + strzałka kontrolna.

3. KLAWISZE FUNKCYJNE

>a - skok na pozycję A /gdzie a<1460 /

< - skok na pozycję 0

E - kasuje symbol w miejscu kursora

CTRL + INSERT - wstawia jedną szpalte

CTRL + DELETE - kasuje jedną szpalte

X - przejście do SHAPE MENUE

M - przejście do MOVE MENUE

I - odtwarzanie utworu

. - "wydłużenie" nuty x 1,5 /tylko dla 1/8, 1/4, 1/2nuty/

, - uruchomienie trybu rozkazów specjalnych

CTRL+ +/- - wstawienie +/- dla glissanda

SHIFT+ 0-9 - wstawienie liczby w miejscu kursora

FIRE/joystick'a/ - jeżeli krótko, to wstawianie symbolu,
jeżeli długo - kasowanie symbolu

P - POKE

F - FLAG /wstawienie na wyznaczonym miejscu/

J - skok do etykiety

: - wstawienie etykiety

C - wywoływanie sekwencji

R - wybrzmiewanie tonu

S - określanie obwiedni dźwięku /instrumentalizacja/

T - wyłączenie POKEY'a

L - skok normalny

U - warunkowe wywołanie sekwencji

B - określenie głośności

V - prędkość, tempo utworu

H - klucz liniowy

I - granie melodii

4. OPIS

NUTY /1 - 5/

Istnieją dwa typy nut : normalne i glissando, normalne nuty można zaopatrzyć w znaczniki typu F1a, B, . . , R

PAUZA /6 - 9, 0/

Gdzie zgodnie z: 0=1/1, 9=1/2, 8=1/4, 7=1/8, 6=1/16

LINIA TAKTU / K /

Gdzie dwie linie oznaczają koniec sekwencji lub utworu

POKE /PA,X/

Masz możliwość sterowania generatorami twego ATARI przy użyciu instrukcji POKE A,X np. :

P 9113,X oznacza

X=1 - przełącza generator z 64 kHz na 15 kHz, 4 oktawy niżej

X=2 - filtr w kanale #2 kontrolowany przez kanał #4

X=4 - filtr w kanale #1 kontrolowany przez kanał #3

X=32 - częstotliwość taktu kanału #3 1.79 MHz

X=64 - częstotliwość taktu kanału #1 1.79 MHz

X= suma zadanych połączeń

FLAG FA, X $\emptyset \leq A \leq 7$ $\emptyset \leq X \leq 255$

FLAG $\emptyset$ ma adres 7975 /\$ 1F27/

FLAG 1 ma adres 7976 /\$ 1F28/

Przy pomocy instrukcji FLAG budujemy skoki i rozkazy warunkowe.

LABEL :A $\emptyset \leq A \leq 99$

Czyli adresy dla skoków, jeden skok trwa 0.02 sekundy .

JUMP JA

Skok bezwarunkowy do etykiety : A

CALL CA

Wywołanie sekwencji o etykiecie A, działa jak GOSUB, jako RETURN działają linie pionowe || /takt/

RELEASE RA, B

Przedłużenie czasu trwania dźwięku, głośność spada do wartości $A \rightarrow \emptyset$ w czasie $B \times 1/50$ sek

TON. T, A

Czystość tonu, $A=4$ ton czysty, inne wartości z zakresu 0-16 zmieniają czystość tonu.

U A, B, C

Skok warunkowy $\rightarrow$ skocz do C gdy FLAG A ma wartość B i po wykonaniu sekwencji o etykiecie C powrót

L A, B, C

Skok warunkowy tak jak U A, B, C ale bez powrotu

H - wysoka liniowość dźwięku

BAZA BA $\emptyset \leq A \leq 15$

Określa natężenie dźwięku /głośność/, dodatnia do wartości

SHAPS - obwiedni

VELOCITY VA $\emptyset \leq A \leq 15$ tempo gry

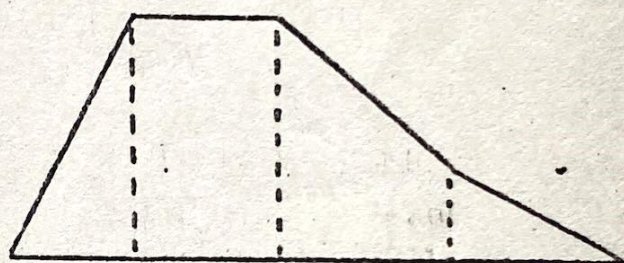
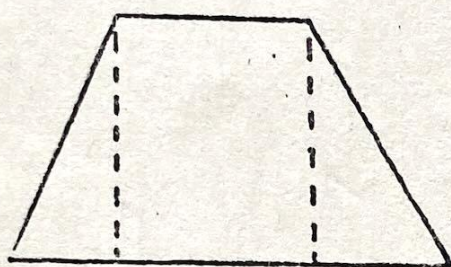
B	1/1	1/2	1/4
	cała nuta	półnuta	ćwierćnuta
V $\emptyset$	32	16	8
V1	64	32	16
V2	96	48	24
V3	128	64	32
V4	192	96	48
V5	255	128	64

Absolutna długość trwania dźwięku $B \times 1/50$ sek.

SHAPES SA $\emptyset \leq A \leq 10$

Obwiednia dźwięku - dwa rodzaje, typu HOLD i AFD /Attack, Hold, Decay/

Mamy różne możliwości kształtowania dźwięku: miękkie, twarde, staccato, minisekwencje o czasie trwania 0.75 sek., vibrato częstotliwości, vibrato amplitudy. Pamiętaj, że syntezer może zapamiętać jednocześnie 10 obwiedni.



Attack Hold Decay

Attack Hold Decay Release

Po naciśnięciu **[X]** przechodzimy do SHAPE MENU.

Jedna obwiednia może zawierać do 50 stopni.

Odległość pomiędzy stopniami 0.02 sek.

[M] - powrót do głównego MENU

[X] - kasuje wszystkie obwiednie

[C] A - kasuje obwiednie o numerze A

[E] A - edycja obwiedni A

5. EDYCJA OBWIEDNI

X - pokazane są wszystkie obwiednie HOLD, AHD, nieokreślone

[E] A - edycja obwiedni, po obwiedni można poruszać się przy użyciu strzałek kontrolnych /bez klawisza CONTROL ! /

POS	FREQ	VOL	COM
00	+000		
01	+001		
02	+000		
...	...		
48	+000		
49	+000		

HOLD SHAPES - zawiera tylko Attack i Hold

AHD - zawiera Attack, Hold i Decay

Klawisze 0-9 to wprowadzenie Freq i Vol

DELETE - kasuje błędnie wprowadzone wartości

CONTROL: +/ - - wstawia znak + lub - w kolumnie Freq

SHIFT: + - - ustawia znacznik HOLD w kolumnie COM

SHIFT - - ustawia znacznik EXIT w kolumnie COM, tylko dla AHD

E - stawia znacznik końca

Częstotliwość możemy ustawiać od -127 do +127, głośność od 0 do 15

SHIFT + * + RETURN - powrót do SHAPE MENU

Błąd w SHAPES twój komputer pokaże jako ***DEF.-ERROR***, najczęściej spowodowane jest to niewłaściwym ustawieniem znaku EXIT lub END

6. MOVE MENU (M)

I - INDEX - pokazuje zawartość dysku

S - SAVE - zapisuje File na dysku dodając extender .MUS

L - LOAD - ładowanie zbioru z dysku :

A - APPEND - łączenie programów

N - NEW - kasowanie zawartości pamięci

C - CREATE - kompiluje melodie na język maszynowy

Przy pomocy programu AUTOMATE.BAS możemy programy w języku maszynowym bez problemu dołączyć do własnego programu napisanego w BASIC'u.

Dyskietka przygotowana do zapisu musi być sformatowana w pojedynczej gęstości przy użyciu DOS'a 2.08 lub 2.5 i zawierać zbiory DOS'a.

Programy skompilowane powinny zawierać w nazwie extender .OBJ, FILENAME.OBJ

AUTOMATE.BAS - znajduje się na stronie B, aby uruchomić ten zbiór należy wprowadzić instrukcję RUN 'D:AUTOMATE.BAS'

Musimy podać nazwę skompilowanego zbioru

Nazwa zbioru w BASIC'u TEST.BAS

TEST.BAS

100 MUSCTL=7966:MSTART=7945

110 MUSPLA=9862:MFLAGS=7975

120 POKE MUSCTL,0

130 GOSUB 300

140 POKE MUSCTL,1

150 FOR I=0 TO 3

160 SOUND 1,0,0,0

170 NEXT I

180 GOSUB 300

200

ACTION!		Fortress	115	Raid over Moscow	
Action Biker	93	Fort Apocalypse	84	RAMbrandt	14
Agent USA	31	Fun with Art	125	Red Max	10
Amaurote	118	Gauntlet	54	Rennzirkus	10
Archon 2	61	Gemstone Warrior	104	Road Race	15
Archon	25	Getaway	71	Robin Hood	15
Arkanoid	185	Ghostbusters	157	Rubber Stamp	18
Astrology	56	Globtrotter	44	S.A.M.	18
Atadia 1.7 monitor	113	Golf (Leader Board)	87	Sargon II	16
AtariWriter+	120	Goonies	85	Scooter	9
AtariWriter	114	Graphics Generator	110	Sea Dragon	17
Atari BASIC-komendy	128	GT Base	42	Sector	17
Atari 800XL/256K	99	Gyruss	179	Seven Cities of Gold	7
Atari 800XL/65XE		Hacker	63	Sherlock 1050	17
- obsługa i wsparcie		Hacker King	152	Silent Butler	18
do programowania		Happy Mon-Monitor	131	Silent Service	18
Atkins Chess 7.0	88	Home Card	156	Smurf Hunting	14
Austrotekst	181	Home Filing Manager	164	Soft Synth	9
Ballblazer	16	Imperium Galactum	177	Solo Flight	16
BASIC XL		Infiltrator	76	Solo Flight 2	2
BASIC XE		International Karate	66	Soundmachine	17
Battalion Commander	147	Jet Set Willy	3	Sparta DOS	9
Beach Head	28	Jump Jet	132	Space Base	17
Behind Jaggi Lines	1	Jumbo Jet Pilot	52	Space Lobsters	5
Blazing Paddles	183	Kariera	139	Space Shuttle	18
Blue Max	41	Karateka	129	Spelunker	2
Blue Team Bridge	165	Kennedy Approach	48	Spellbound	13
Bounty Bob Str. B.	168	Koronia Rift	74	SpeedCalc	11
Boulder Dash Const.	80	Kyan Pascal	57	SpeedScript 3.0	100
Boulder Dash	25	Last Starfighter	102	Spitfire 40	6
Breath of Dragon	32	Last VS	15	Spitfire Ace	15
Bristles	1	Lode Runner	67	Spy vs Spy 1	12
Broadzides	133	Lone Raider	111	Spy vs Spy 2	9
Capture the Flag	10	M.U.L.E.	123	StarTexter	16
Cavelord	59	Magic Painter	24	Starquake	62
Chimera	119	Math Blaster	50	Star Trek	13
Chop Suey	37	Mediator	166	Storm	8
Chuckie Egg	73	MegaFont 2+	89	Submission	158
Colossus 3.0	65	Mercenary	70	Submarine Commander	83
Colossus 4.0	188	Mig Alley Ace	58	SuperDOS	
Colony	137	Mini Office 2	82	Super Huey	
Computer War	39	MMG Basic Compiler	134	SynStat	
Congo Bongo	6	Montezuma's Revenge	153	SynGraph	
Countdown	154	Movie Maker	45	SynFile +	81
Crusade in Europe	150	Mr Robot	86	SynCalc	159
Data Pro	173	Music Constr. Set	29	Tapper	189
Deadline	178	Music Maker	160	Technicolor Dream	140
Deep Blue C	117	Music Studio	80	Text Pro	172
Defender	49	NATO Commander	55	Theatre Europe	77
Design Master	109	Necromancer	29	Tigers in the Snow	79
Digi Drum	101	Ninja	144	Tomahawk	72
Dimension X	47	One Man & His Droid	145	TOP DOS	
Diskover	98	Page Designer	39	Turbo Basic XL	124
Disk Scanner	186	Pascal (podręcznik)	145	Typesetter	163
DOS 2.5	151	Pharaoh's Curse	60	Ultima 3: Exodus	136
Drive 1050-schemat	155	Phantasia	55	Universal Hero	121
Eastern Front	40	Pirates of Barbary C.	138	VisiCalc	92
Eidolon	26	Pitfall II	29	War Games	142
F-15 Strike Eagle	19	Pit Stop	75	Wargame Constr. Set	191
Feud	192	Polskie LOGO	112	Whistler Brothers	174
Field of Fire	148	Pole Position II	126	Winter Olympics	122
Fighter Pilot	69	Pop Eye	106	XC-12	33
First XLEnt Wordpr.	169	Preliminary Monty	146	Zaxxon	108
Fire Chief	17	Print Shop Companion		Zenji	105
Fixup	96	Print Shop		Zeppelin	19
Flight Simulator 2	171	Projekt. obwodow		Zorro	
		Quasimodo			
		Racing Destruction S.			