



SWING LOGICIEL MUSICAL
ARRANGEUR en TEMPS REEL
pour ATARI 1040 STF-STE - TT - FALCON
Version 3.15

Développé par: Marc LEFEVRE

PREFACE

Actuellement, sur le marché de la Micro-Informatique Musicale, il est difficile de trouver un Logiciel d'Accompagnement en "VRAI" Temps Réel, qui soit à la fois simple, convivial et efficace.

Aussi avons nous décidé de développer un Logiciel d'Arrangement, similaire aux arrangeurs Hardware du marché (ROLAND, SOLTON, etc...) «SWING» a vu le jour en 1991, et a pris forme l'année suivante, après quelques balbutiements (Version 1.50).

Une première version fut diffusée (Version 2.10) en novembre 1993.

La version suivante (Version 2.30), diffusée en mai 1994, nous a permis d'améliorer le Logiciel, et d'ajouter de nombreuses fonctions.

La version actuelle (Version 3.15) comprend beaucoup de nouveautés et améliore encore plus les fonctions existantes.

Ces améliorations découlent en partie des remarques pertinentes des nombreux utilisateurs. Les possibilités musicales ont été étendues et l'interaction programme/utilisateur a été facilitée par l'utilisation de nombreuses boîtes de sélection qui donnent au Logiciel un aspect plus "professionnel". La gestion des timbres a été repensée de façon à simplifier la recherche et à accélérer la phase de mise au point d'un style, notamment par l'introduction de la notion de "Familles", ce qui rend le programme tout à fait compatible avec la norme GENERAL MIDI.

Développé dans un souci d'efficacité et de simplicité, sans pour cela nuire aux performances, par des musiciens utilisateurs, «SWING» est par conséquent au plus près de la réalité musicale actuelle.

Il se distingue par sa programmation structurée, par ses très nombreuses possibilités, par son ergonomie, et par sa simplicité d'utilisation.

La configuration générale et les drivers d'expandeurs sont organisés selon une architecture de type "P.C." multifichiers.

Nous vous laissons maintenant au plaisir de la découverte de cette nouvelle version, qui, nous en sommes sûrs, ne vous décevra pas et vous enthousiasmera.

Musicalement

1 - PRESENTATION DE «SWING»

TABLE DES MATIERES

2 - LES FONCTIONS DE «SWING»

- 2.1 - En Mode Arrangeur, en Temps Réel
- 2.2 - Style
- 2.3 - Visualisation
- 2.4 - Gestion des sons
- 2.5 - Utilisation du Logiciel
- 2.6 - Utilitaires

3 - LES COMMANDES

- 3.1 - La Barre de Menus
- 3.2 - Les Boîtes de Dialogue
- 3.3 - Les Boîtes de Sélection
- 3.4 - Les Boîtes de Saisie
- 3.5 - Le Potentiomètre
- 3.6 - La Souris
- 3.7 - Le Mode «ARRANGEUR EN TEMPS REEL»
 - 3.7.1 - Les Commandes Clavier en Temps Réel
 - 3.7.2 - Le Pavé Numérique
- 3.8 - Le Mode «EDITION DES PARAMETRES»
 - 3.8.1 - Les Raccourcis - Clavier
 - 3.8.2 - Les Touches de Fonction Spéciales
- 3.9 - Convention Typographique

5 - LANCEMENT DU PROGRAMME

- 5.1 - Démarrage et Utilisation d'un Style
- 5.2 - Le Fichier «SWING.INI»
- 5.3 - En Cas de Problème

6 - MODE «ARRANGEUR EN TEMPS REEL»

- 6.1 - Démarrage et Utilisation d'un Style
- 6.2 - Les Commandes en Temps Réel
 - 6.2.1 - «START / STOP» [F1]a
 - 6.2.2 - «SYNCHRO START» [F2]
 - 6.2.3 - «SYNCHRO STOP» [F3]
 - 6.2.4 - «VARIATION / ORIGINAL» [F4]
 - 6.2.5 - «INITIAL/EVOLUE» [F5]
 - 6.2.6 - «FILL TO ORIGINAL / INITIAL» [F6]
 - 6.2.7 - «FILL TO VARIATION / INITIAL» [F7]
 - 6.2.8 - «FILL TO ORIGINAL / EVOLUE» [F8]
 - 6.2.9 - «FILL TO VARIATION / EVOLUE» [F9]

- 6.2.10 - «INTRO / ENDING» [F10]
- 6.2.11 - Mute des Motifs
- 6.2.12 - Changement des Sons LOWER
- 6.2.13 - Changement des Sons UPPER
- 6.2.14 - Mute du Deuxième Instrument UPPER [(]
- 6.2.15 - «ENSEMBLE / SOLO» [.]
- 6.2.16 - «REVOLVING BASS» [)]
- 6.2.17 - «MEMORY» [/]
- 6.2.18 - «HARMONISATION» [*]
- 6.2.19 - TEMPO [+] [-]
- 6.2.20 - «RESET TEMPO», «TAP TEMPO» [Barre Espace]
- 6.2.21 - Sortie du Mode «ARRANGEUR» [0]

7 - MODE «EDITION DES PARAMETRES»

- 7.1 - Affectation des Motifs
- 7.2 - Canal MIDI et Expandeur
- 7.3 - Timbre
- 7.4 - Volume, Panoram., Modulation, Réverb., Chorus, Delay, Transposition.
- 7.5 - Fenêtre UPPER
- 7.6 - Tempo
- 7.7 - Nom du Style
- 7.8 - Initialisation d'une Partie d'Accompagnement
- 7.9 - Changement de Style
- 7.10 - Passage en mode "ARRANGEUR EN TEMPS REEL"

8 - MENUS DEROULANTS

- 8.1 - Menu SWING-****
 - 8.1.1 - Informations
- 8.2 - **Menu FICHER**
 - 8.2.1 - Chargement Configuration
 - 8.2.2 - Sauvegarde Configuration
 - 8.2.3 - Chargement Global (Control W)
 - 8.2.4 - Sauvegarde Global (Control A)
 - 8.2.5 - Sauvegarde Timbres
 - 8.2.6 - Sauvegarde Presets
 - 8.2.7 - Sauvegarde Index
 - 8.2.8 - Sauvegarde Tables_GM
 - 8.2.9 - Sauvegarde Infos
 - 8.2.10 - Effacer Fichier
 - 8.2.11 - Quitter (Control Q)
- 8.3 - **Menu STYLE**
 - 8.3.1 - Chargement Style (Control O)
 - 8.3.2 - Sauvegarde Style (Control S)
 - 8.3.3 - Déchargement Style (Control C)
 - 8.3.4 - Chargement Param. Drums
 - 8.3.5 - Sauvegarde Param. Drums
 - 8.3.6 - Chargement Param. U/L
 - 8.3.7 - Sauvegarde Param. U/L
 - 8.3.8 - Mode Arrangeur [Enter]
 - 8.3.9 - Initialisation Style (Control I)

- 8.3.10 - Volume des Parties d'Accompagnement
- 8.3.11 - Mode Editeur de Style [Tab]
- 8.3.12 - Conversion Fichier Source

8.4 - Menu **EDITER**

- 8.4.1 - Configuration (Control F)
- 8.4.2 - Paramètres Batterie (Control B)
- 8.4.3 - Transposition Globale
- 8.4.4 - Timbres et Presets (Control T)
- 8.4.5 - Tables Général MIDI (Control G)

8.5 - Menu **SEQUENCE**

- 8.5.1 - Enregistrer Séquence
- 8.5.2 - Lecture Séquence (Control L)
- 8.5.3 - Chargement Séquence
- 8.5.4 - Sauvegarde Séquence
- 8.5.5 - Sauvegarde Midi File

8.6 - Menu **IMPRIMER**

- 8.6.1 - Configuration
- 8.6.2 - Paramètres Style
- 8.6.3 - Paramètres Batterie
- 8.6.4 - Liste Timbres
- 8.6.5 - Liste Presets
- 8.6.6 - Tables G.M.

8.7 - Menu **OPTIONS**

- 8.7.1 - Réception MIDI (Control R)
- 8.7.2 - Moniteur MIDI (Control M)
- 8.7.3 - Emission MIDI (Control E)

9 - MODE «EDITEUR DE STYLES»

9.1 - Structure d'un Style

10 - CREATION DE STYLES RYTHMIQUES AVEC «CUBASE-2»

11 - ANNEXE

- 11.1 - Tableau des Accords
- 11.2 - Table GENERAL MIDI
- 11.3 - Tableau des Commandes en Temps Reel
- 11.4 - Tableau des Raccourcis Clavier

ENTER Séquence	ENTER Séquence	Inprimer	
Configuration	Configuration		^F
Paramètres batterie	Paramètres batterie		^B
Transposition globale	Transposition globale		

Timbres et presets	Timbres et presets		^T
Tables Général Midi	Tables Général Midi		^G

«SWING» est un Arrangeur en Temps Réel, dont les principales fonctions sont écrites en assembleur, fonctionnant sur ATARI 1040 STF/STE, MEGA STF, TT,

Séquence Imprimer Options

FALCON, Enregistrer séquence
config: Lecture séquence ^L 00), avec ou sans disque dur, et en

«SWING» Chargement séquence
d'expri: Sauvegarde séquence permettre aux musiciens de tous niveaux
disposi: Sauvegarde Midi File sans contrainte, tout en ayant à leur
e grande richesse et d'une grande variété.

L'ensemble d'un rythme et des différents motifs d'accompagnement s'appelle un style. Un style dispose de deux modes d'arrangement, l'un simple appelé «INITIAL», et l'autre plus complexe et plus riche appelé «EVOLUE».

Chaque mode est composé de deux variantes, «ORIGINAL» et «VARIATION», en plus des désormais classiques «INTRO», «FILL(s)» et «FIN».
Un style utilise en tout une partie de Basse, une ou deux parties de Batterie, et de une à huit parties d'accompagnement.

Toutes ces parties sont entièrement paramétrables, et disposent maintenant de six contrôleurs MIDI qui sont le volume, le panoramique, la modulation, la réverbération, le chorus et le délai, en plus du choix du canal MIDI, du timbre et de la transposition.

Pour que ces contrôleurs soient utilisables, il faut bien entendu qu'ils soient reconnus par les expandeurs utilisés. Toutes les parties d'accompagnement peuvent être mutées individuellement.

Quatre «FILLS» permettent en cours de jeu, de changer de mode et/ou de variante d'accompagnement par l'insertion d'une courte phrase musicale d'une mesure qui sert de transition entre les deux modes et/ou les deux variantes. «INTRO» et «FIN» seront joués dans le mode en cours au moment où ils ont été appelés.

«SWING» permet de reconnaître instantanément 33 types d'accord de 1 à 4 notes dans les 12 tonalités : Majeur, Quarte Suspendue, Quinte Diminuée, Augmentée, Mineur, Diminué, Mineur + Quinte, Diminuée, Quinte Diminuée + Septième, Quinte Diminuée + Neuvième, Sixte, Sixte + Septième, Sixte + Neuvième,

Septième, Septième + Neuvième, Majeur Septième, Majeur Septième + Sixte, Majeur Septième + Neuvième, Neuvième Diminuée, Neuvième, Neuvième Augmentée, Onzième, Douzième Augmentée, Augmentée + Neuvième, Quarte Suspendue + Sixte, Quarte Suspendue + Septième, Quarte Suspendue + Neuvième, Mineur + Sixte, Mineur + Septième, Mineur + Majeur Septième, Mineur + Neuvième Diminuée, Mineur + Neuvième.

La scission du clavier (split) sera réalisée en découpant le clavier musical en deux ou trois parties. Ces zones pourront avoir le même canal MIDI, ou au contraire un canal MIDI différent, mais ne devront avoir aucune note commune. La Partie «Main Droite» («UPPER») sert à jouer la mélodie, et peut être affectée à cinq groupes de deux sons, dont le deuxième peut être muté.

Une fonction d'harmonisation qui comprend sept modes permet d'enrichir le jeu, en lui ajoutant une à quatre notes qui dépendent de l'accord en cours. La Partie «Main Gauche» («LOWER») sert à la reconnaissance des accords, affichés à l'écran, et en quelque sorte au contrôle harmonique de l'arrangement généré. Elle peut être affectée à trois sons.

Par défaut, la variante «ORIGINAL» utilisera le son «LOWER 1», la variante «VARIATION» le son «LOWER 2», et la fonction «SOLO» le son «LOWER 3». La sauvegarde d'un style inclut tous les paramètres modifiés.

«SWING» dispose de 3 modes:

Mode «EDITION DES PARAMETRES»
Mode «ARRANGEUR EN TEMPS REEL»
Mode «EDITEUR DE STYLES»

Pour les possesseurs de synthétiseurs, possibilité d'envoyer les codes «Local ON» et «Local OFF» automatiquement, de façon à séparer le clavier du générateur de sons. Création possible de styles à l'aide d'un séquenceur (CUBASE 2). Configuration et personnalisation de l'environnement matériel en fonction des expandeurs connectés, avec la création de modules (drivers) individuels (D110, U220, SC55, PROTEUS, M1, etc....) Accès et gestion de 32 canaux MIDI, en utilisant l'interface «MIDI 16 Plus».

«SWING» permet la configuration des instruments de batterie, de façon à utiliser toutes les boîtes à rythmes, ainsi que la modification des noms des timbres. Tous ces paramètres sont éditables sur l'imprimante, sous forme de tableaux. Pendant l'exécution d'un style, il est possible d'enregistrer tous les événements MIDI dans une séquence, que l'on pourra ensuite sauvegarder, écouter et exporter au format Midifile, afin de la retravailler dans un séquenceur.

2 - LES FONCTIONS DE «SWING»

2.1 - En Mode Arrangeur, en Temps Réel

Reconnaissance de 33 types d'accords dans 283 renversements, en temps réel,
Changement des sons UPPER (2 x 5) et LOWER (3) instantanément,
Mute individuel de chaque partie d'accompagnement,
Modification du tempo,
Reset du tempo,
Tap tempo,
Revolving Basse,
Synchro Start,
Synchro Stop,
Mode Mémoire,
Mode Ensemble/Solo,
Harmonisation(7).



2.2 – Style

Possibilité de charger en mémoire jusque 9 styles,
Sauvegarde possible d'un ensemble de 9 styles (Global),
2 Modes d'arrangements différents (INITIAL, EVOLUE), contenant chacun 1 intro,
1 motif original, 1 motif variation, 2 fill-in, 1 fin,
Chaque motif d'accompagnement peut contenir de 1 à 16 mesures, mais
éventuellement plus,

Liste des différentes parties (34):

une partie de basse, 8 parties de motif d'accompagnement, 2 parties de
batterie, 3 présélections de sons, en temps réel, pour la main gauche (LOWER),
ainsi que des 5 présélections de sons, en temps réel, pour la main droite
(UPPER), Chaque présélection comprend 2 sons UPPER possibles, ainsi que la
commande de 2 boîtes d'effets, et le mode d'harmonisation,

Edition des paramètres de chaque partie du style, avec la possibilité
de régler le canal MIDI, l'expandeur, l'instrument ou timbre, le volume,
le panoramique, la modulation, la réverbération, le chorus, le delay, et la
transposition, à condition que l'expandeur relié reconnaisse ces contrôleurs,

Modification globale du volume des parties d'accompagnement,
Chargement et sauvegarde d'un style,
Initialisation des paramètres des parties d'accompagnement du style,
éventuellement en mode G.M.,

Création possible d'un style sous CUBASE-2, avec conversion en fichier
style du fichier arrangement.

2.3 – Visualisation

Visualisation dans la fenêtre principale des paramètres des parties,
Visualisation de l'ensemble des paramètres d'un style,
Affichage du tempo, du nom du style, de la mesure, de la cadence,
de l'accord, du mode en cours et du type d'harmonisation à la main droite.

2.4 – Gestion des sons

Choix des expandeurs utilisés (Max. 16),
Fichiers de certains expandeurs, livrés avec le logiciel, mais possibilité d'en
créer d'autres.
Accès à la totalité des sons de chaque expandeur, par un fichier approprié (Ex:
les 678 Sons du SC88 ROLAND),
Possibilité d'utiliser 32 canaux, avec l'interface MIDI 16 PLUS,
Affectation de ces canaux aux expandeurs,
Création d'une table G.M., pour tout expandeur,
Création de fichiers timbres, préset, index pour chaque expandeur,
Chargement et sauvegarde des paramètres de batterie,
Affectation des instruments de batterie à chaque expandeur (Drum Map).

2.5 – Utilisation du Logiciel

L'utilisation du logiciel est rendue agréable par un ensemble de fenêtres et de boîtes de dialogue graphiques, Aide en ligne pour les points délicats, Nombreux raccourcis clavier, Utilisation possible de différentes configurations, Création d'un fichier d'assistance, pour envoyer aux développeurs, Utilisation d'un fichier d'initialisation, lancé au démarrage, Chargement et sauvegarde indépendante des paramètres, concernant les parties UPPER/LOWER/EFFETS.

2.6 – Utilitaires

Emission du code Local Off, pour les utilisateurs d'un synthétiseur, Possibilité de spliter le clavier musical, Télécommande paramétrable grâce au clavier musical, des fonctions de l'arrangeur, Possibilité d'utiliser un pédalier, soit en télécommande, soit en génération de notes dans un mode direct, Réglage du nombre de notes pour les accords (1 à 4), Mode d'apparition des Fill automatique, ou manuel, Possibilité de transposer globalement par demi-ton, afin de s'accorder avec un autre instrument, Edition de la table d'assignation de la batterie (Drum Map), édition et modification des fichiers des timbres et des présets, Classement des sons par famille, en mode G.M., selon ses propres critères, Création d'une table G.M., utilisée pour l'initialisation d'un style, Ecoute des timbres, Enregistrement, sauvegarde et lecture de ce qui est joué au clavier musical, y compris toutes les fonctions, et les paramètres du style, dans une séquence, Exportation au format Midifile de cette séquence, Impression de tous les principaux fichiers, Contrôle de l'installation MIDI. En réception, affichage de tous les événements. En émission, génération de différents test.

3 – LES COMMANDES

3.1 – La Barre de Menus

En déplaçant la souris sur la barre de menus, en haut de l'écran, on en visualise le contenu. La sélection se fait en cliquant à l'aide du bouton gauche de la souris sur un sous-menu. Certaines fonctions disposent d'un raccourci-clavier (voir la liste en fin de paragraphe et le tableau en annexe)

3.2 – Les Boîtes de Dialogue

Certaines fonctions dans les menus font apparaître une boîte de dialogue, qui ressemble à une fenêtre, si ce n'est qu'on ne peut ni la déplacer, ni changer sa taille. Pour sortir de la boîte de dialogue, cliquer sur le bouton marqué «SORTIE», ou appuyer sur la touche [Return] ou [Enter]. Dans le cas où il y a plusieurs pages, les boutons «SUITE», «PRECEDE», «i», «d», ou les touches [Flèche Gauche], [Flèche Droite] permettent de feuilleter les pages en avant ou en arrière. Quand l'annulation est permise, cliquer sur «ANNULER», ou la touche [Esc]. Pour certaines boîtes, une aide apparaît au bas de l'écran.

3.3 – Les Boîtes de Sélection

Ce sont des boîtes qui peuvent apparaître à n'importe quel endroit dans une fenêtre ou une boîte de dialogue. Elles sont du type pop-up, avec à l'intérieur une liste.

Si cette liste est plus grande que le contenu de la boîte, on dispose de flèches en haut et en bas de cette boîte, afin de se déplacer, ainsi que les indications «DEBUT» et «FIN». Pour faire défiler le contenu de la boîte, amener la souris sur le symbole représentant 3 flèches, en haut ou en bas.

Pour les très longues listes, l'appui simultané sur la touche [Shift] gauche permet un défilement plus rapide. L'objet situé sous le curseur de la souris passe en inverse vidéo. Pour effectuer une sélection, cliquer sur l'objet de votre choix.

Le fait de sélectionner un objet fait sortir de la boîte, et valide la sélection. Pour ne pas faire de sélection, déplacer le curseur de la souris à l'extérieur de la boîte, et cliquer sur un bouton de la souris.

3.4 - Les Boîtes de Saisie

A l'aide de ces boîtes, il est possible de saisir des valeurs numériques ou du texte. Les commandes suivantes sont utilisées dans ces boîtes.

[Undo]	Permet de retrouver la valeur initiale
[Return] et [Enter]	Pour valider, et / ou pour sortir des boîtes de saisie.
[Backspace]	Pour effacer un caractère avant le curseur
[Delete]	Pour effacer un caractère après le curseur
[Flèche Gauche]	Pour déplacer le curseur vers la gauche
[Flèche Droite]	Pour déplacer le curseur vers la droite
[Esc]	Effacer la totalité du champ.

3.5 - Le Potentiomètre

Pour modifier certaines valeurs dans la fenêtre principale, le dessin d'un potentiomètre virtuel s'affiche lors du clic sur ces valeurs. A l'aide du bouton gauche de la souris, et en déplaçant celle-ci vers le haut ou vers le bas, on change la valeur du paramètre. Le clic sur le bouton gauche permet de valider la dernière valeur affichée.

3.6 - La Souris

La souris est gérée comme dans les autres programmes ATARI. Les clics droit et gauche sont utilisés dans les différentes fonctions.

Le bouton de droite de la souris incrémente les valeurs, et celui de gauche les décrémente. Dans certaines circonstances, en maintenant la touche [Shift] gauche enfoncée, la vitesse de défilement est augmentée.

Un bouton activé (ON) est représenté en texte blanc sur fond noir, et un bouton désactivé (OFF) est représenté en noir sur fond blanc.

Il est à signaler que pendant le mode «ARRANGEUR», la souris n'est plus active, afin d'optimiser la reconnaissance des accords en temps réel.

3.7 - Le Mode «ARRANGEUR EN TEMPS REEL»

3.7.1 - Les Commandes Clavier en Temps Réel

[F1]	«START / STOP»	Démarrage et arrêt du style
[F2]	«SYNCHRO START»	Démarrage du style dès la réception sur la partie «LOWER» du nombre minimum de notes
[F3]	«SYNCHRO STOP»	Arrêt du style dès que le nombre de notes jouées sur la partie «LOWER» est inférieur au nombre de notes minimum.
[F4]	Commutation «ORIGINAL/ VARIATION»	
[F5]	Commutation «INITIAL / EVOLUE»	
[F6]	«FILL TO ORIGINAL / INITIAL»	
[F7]	«FILL TO VARIATION / INITIAL»	
[F8]	«FILL TO ORIGINAL / EVOLUE»	
[F9]	«FILL TO VARIATION / EVOLUE»	
[F10]	«INTRO / ENDING»	
[Esc]	Mute du motif «BASSE»	(bascule)
[1/&]	Mute du «MOTIF 1»	(bascule)
[2/é]	Mute du «MOTIF 2»	(bascule)
[3/»]	Mute du «MOTIF 3»	(bascule)
[4/']	Mute du «MOTIF 4»	(bascule)
[5/(]	Mute du «MOTIF 5»	(bascule)
[6/]	Mute du «MOTIF 6»	(bascule)
[7/è]	Mute du «MOTIF 7»	(bascule)
[8/!]	Mute du «MOTIF 8»	(bascule)
[9/ç]	Mute du motif «DRUMS 1»	(bascule)
[0/à]	Mute du motif «DRUMS 2»	(bascule)

3.7.2 - Le Pavé Numérique

[Enter]	Passage en mode «ARRANGEUR EN TEMPS REEL»	
[0]	Arrêt du mode «ARRANGEUR» et sortie vers le Mode «EDITION DES PARAMETRES»	
[(]	Mute du deuxième son «UPPER»	(bascule)
[)]	«REVOLVING BASS»	(bascule)
[/]	«MEMORY»	(bascule)
[*]	«HARMONISATION UPPER»	(bascule)
[-]	Ralentissement du Tempo de 5 B.P.M.	
[+]	Accélération du Tempo de 5 B.P.M.	
[7]	Appel du son «LOWER 1»	
[8]	Appel du son «LOWER 2»	
[9]	Appel du son «LOWER 3»	
[4]	Appel du son «UPPER 1»	
[5]	Appel du son «UPPER 2»	

[6] Appel du son «UPPER 3»
 [1] Appel du son «UPPER 4»
 [2] Appel du son «UPPER 5»
 [Barre Espace] «RESET TEMPO» et «TAP TEMPO»
 [.] Commutation «ENSEMBLE / SOLO»

TOUTES CES FONCTIONS AGISSENT EN TEMPS REEL PENDANT L'EXECUTION DU STYLE.

3.8 - Le Mode «EDITION DES PARAMETRES»

3.8.1 - Les Raccourcis - Clavier

—
 [Enter] Passage en mode «ARRANGEUR EN TEMPS REEL»
 [Tab] Passage dans le mode «EDITEUR DE STYLE»
 [F1]à[F9] Appel d'un style en mémoire interne
 [Ctrl O] Chargement d'un style
 [Ctrl C] Déchargement d'un style
 [Ctrl S] Sauvegarde d'un style
 [Ctrl W] Chargement d'un ensemble de styles
 [Ctrl A] Sauvegarde d'un ensemble de styles
 [Ctrl P] Edition des paramètres d'un style
 [Ctrl I] Initialisation d'un style
 [Ctrl F] Edition de la configuration
 [Ctrl B] Edition des paramètres de batterie
 [Ctrl T] Edition des timbres et présets
 [Ctrl G] Edition des tables GENERAL MIDI
 [Ctrl L] Lecture d'une séquence
 [Ctrl R] Contrôle de la réception MIDI
 [Ctrl M] Moniteur MIDI
 [Ctrl E] Test d'émission MIDI
 [Ctrl Q] Quitter

3.8.2 - Les Touches de Fonction Spéciales

[Ctrl Alt T] Définition des timbres préconisés en GENERAL MIDI ,et changement du mode d'arrangement («INITIAL /EVOLUE»)pour chaque partie.

[Ctrl Alt P] Saisie et modification des «PRESETS» (menu «EDITER /Timbres et Presets»).

CES 2 FONCTIONS SONT A UTILISER AVEC LA PLUS GRANDE PRUDENCE !!!!!!!

3.9 - Convention Typographique

[Xx] Représente l'appui sur une touche du clavier de l'ordinateur.
 «XXXX» Se rapporte à un terme utilisé dans le Logiciel.
 «SWING.PRG» Fichier programme, (Ne pas renommer)
 «SWING.CFG» Fichier de configuration, ou «*****.CFG»
 «SWING.CFB» Fichier de "Backup" de la configuration,ou «*****.CFB»
 «*****.DRM» Fichier de sauvegarde de la configuration de Batterie
 «*****.UPL» Fichier de sauvegarde de la configuration des timbres
 «UPPER», «LOWER», «EFFETS» et «HARMONISATION»
 «*****.MLE» Fichier de style

«*****.MLB» Fichier de "Backup" d'un style
«SWING.MLG» Fichier de sauvegarde d'un ensemble de styles, («GLOBAL»), se chargeant automatiquement au lancement du programme

«*****.MLG» Fichier de sauvegarde d'un ensemble de styles, («GLOBAL»)
«*****.MLS» Fichier de sauvegarde d'une séquence
«*****.MID» Fichier de sauvegarde d'une séquence, au format MIDIFILE
«SWING.INI» Fichier d'initialisation de l'installation, (non indispensable) (Ne pas renommer)

«SWING.INF» Fichier "Texte" de sauvegarde à envoyer aux développeurs en cas de problèmes
«SWING.TXT» Fichier texte de mise à jour,
«INDEX» Dossier contenant les fichiers index de tri des synthétiseurs, expandeurs et boîtes d'effets disponibles. Les fichiers ont une extension *****.IDX».

«PRESETS» Dossier contenant les fichiers de commande MIDI des synthétiseurs, expandeurs et boîtes d'effets disponibles. Les fichiers ont une extension «*****.PRS».

«TIMBRES» Dossier contenant les fichiers de nom des sons des synthétiseurs, expandeurs et boîtes d'effets disponibles. Les fichiers ont une extension «*****.TBR».

«TABLE_GM» Dossier contenant les fichiers de correspondance GENERAL MIDI des synthétiseurs, expandeurs et boîtes d'effets disponibles. Les fichiers ont une extension «*****.TGM»

«DESKTOP.INF» Fichier de sauvegarde du bureau ATARI.

4.5 - Liste des Drivers à Jour

FB01 (YAMAHA) (à jour)
TX81Z (YAMAHA) (à jour)
CLP 300 (YAMAHA) (à jour)
PROTEUS 1 + Carte PROTOLOGIC (EMU) (en cours)
DYNAMIC 12/24 (2/4 Bank de 100 Presets) (BÖHM) ou DSE 12/24 (2/4 Bank de 100 Presets) (ORLA) (à jour)
MT 32 (ROLAND) (à jour)
D110 (ROLAND) (à jour)
U220 (ROLAND) (à jour)
SC 55 (ROLAND) (à jour)
SC 88 (ROLAND) (à jour)
JV 880 (ROLAND) (à jour)
JV 1080 (ROLAND) (à jour)
T3 EX (KORG) (à jour)
MIDIVERB (Effet ALESIS) (à jour)
RSP 550 (ROLAND) (à jour)

5 - LANCEMENT DU PROGRAMME

5.1 - Démarrage et Utilisation d'un Style

Brancher les connexions audio et MIDI, allumer les instruments et vérifier si possible leur bon fonctionnement. Déterminer sur chaque instrument, un canal MIDI particulier. En cas d'instruments multi-timbraux, déterminer un canal MIDI par instrument (ou par timbre, par part, par program, par patch, par combi) Vérifier les connexions de l'imprimante (si elle existe).

Placer la disquette programme dans le lecteur, et allumer l'ordinateur. L'écran doit s'allumer, et afficher le bureau du ST\STE\TT\FALCON .

Double cliquer sur «SWING.PRG». Le programme se charge et affiche un écran de présentation, pendant que se chargent les différents fichiers.

Si un fichier portant le nom de «SWING.MLG» est présent sur la disquette, un ensemble de 1 à 9 styles seront chargés automatiquement, sinon le sélecteur d'objet apparaît sur l'écran, et permet de charger un style, qui porte l'extension «.MLE». Après le chargement de ce style, l'intégralité de la fenêtre principale apparaît.

En changeant de disquette dans le lecteur, il est possible, bien entendu, d'utiliser d'autres styles.... Dans le cas où le fichier «SWING.MLS» ou un fichier «*****.MLS» sont présents sur la disquette, il est possible de le charger pour écouter une Séquence, au format «SWING».

5.2 - Le Fichier «SWING.INI»

Grâce à ce fichier, qui se chargera automatiquement au lancement du programme «SWING», il est possible d'envoyer n'importe quelle suite de codes MIDI, de façon à paramétrer tous les appareils raccordés (envoi de Patch, de Combi, ou de messages sur l'afficheur, à l'aide de SYSTEM EXCLUSIF).

En effet, le fichier «SWING.CFG» ne configure que le Logiciel «SWING». Le fichier «SWING.INI» fourni, envoie un message de bienvenue sur l'afficheur du SC55, ou SC88. Pour créer ce fichier ASCII, il suffit d'un éditeur de texte. Le format du fichier est constitué de quatre commandes, écrites en majuscule, sans séparateur: MIDI pour envoyer les codes MIDI sur la sortie MIDI de l'ATARI, avec sur la ligne suivante, une seule ligne de codes MIDI en Hexadécimal, sans séparateur.

RS232 pour envoyer les codes MIDI sur la sortie Série de l'ATARI pour l'interface MIDI 16 PLUS, avec sur la ligne suivante, une seule ligne de codes MIDI en Hexadécimal, sans séparateur.

PAUSE pour introduire une pause dans l'envoi des messages, avec sur la ligne suivante, un nombre supérieur à zéro, représentant la durée de la pause en 1/50 ème de seconde.

REM pour insérer un commentaire dans le fichier ASCII, avec sur la ligne suivante, le texte du commentaire, sur une seule ligne.

FIN dernière ligne du texte. Il ne faut pas que le fichier contienne de lignes vides.

Exemple:

```
REM
_ ENVOI DE MESSAGES SUR L'AFFICHEUR DU SC88 _
REM
    Affichage message dans l'aire instrument
MIDI
F0 41 10 45 12 10 00 00 53 57 49 4E 47 20 76 6F 75 73 20 73 6F 75 68 61
69 74 65 20 6C 61 20 62 69 65 6E 76 65 6E 75 65 2B F7
PAUSE
5
REM
```

Donnees d'écran de la page 1

MIDI

```
F0 41 10 45 12 10 01 00 1F 10 10 10 10 10 10 10 10 13 13 13 13 10 1F
1F 00 01 1E 10 10 10 10 10 10 10 10 00 00 1F 1F 00 1C 04 04 04 04 04 04 1C 1C
1C 18 00 00 1F 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 7A F7
```

PAUSE

5

REM

Temps d'affichage d'une page

MIDI

```
F0 41 10 45 12 10 20 01 10 3F F7
```

PAUSE

5

REM

Affichage de la page 1

MIDI

```
F0 41 10 45 12 10 20 00 01 4F F7
```

FIN

Nota: Il faut tout de même avoir de sérieuses connaissances sur les commandes MIDI, en SYSTEM EXCLUSIF, des expandeurs utilisés

5.3 - En Cas de Problème

En cas de difficultés d'installation ou de problème de fonctionnement, des utilitaires (menus «OPTIONS / Réception MIDI», «OPTIONS / Moniteur MIDI», «OPTIONS / Emission MIDI» seront d'une très grande efficacité. Si les difficultés persistent, il est possible de créer un fichier «INFOS» sur disquette, et de la faire parvenir aux développeurs. Celui-ci contient les informations principales sur la configuration, et le type d'ordinateur utilisé. Le fichier qui aura pour nom «SWING.INF» est un fichier ASCII. Il peut donc être imprimé, avec les commandes GEM du bureau ATARI, une fois sorti de «SWING». Pour cela double cliquer sur le fichier «SWING.INF», et choisir l'option voulue dans la boîte d'alerte. Dans ce cas, la copie "Papier" sera suffisante aux développeurs.

6 - MODE «ARRANGEUR EN TEMPS REEL»

6.1 - Démarrage et Utilisation d'un Style

Le passage en mode «ARRANGEUR EN TEMPS REEL» peut s'effectuer de trois façons différentes.

1. Ouvrir le menu «STYLE» et cliquer sur «EXECUTION STYLE».
2. Appuyer sur la touche [Enter].
3. Cliquer sur la case «MODE ARRANG.».

Pour passer en mode «ARRANGEUR EN TEMPS REEL», il est impératif que le premier instrument de la sélection «UPPER 1» existe. Si ce n'est pas le cas une boîte d'alerte le signalera.

A partir de maintenant, la souris est dévalidée. Le bas de la fenêtre se modifie, et permet de visualiser la fonction et l'état des touches [F1] à [F10].

Un accord s'inscrit dans la case «ACCORD». Le démarrage du style s'effectue soit en pressant la touche [F1], soit en plaquant un accord sur la partie gauche du clavier musical à condition que l'option «SYNCHRO START» soit validée.

A droite du nom des timbres apparaissent des indicateurs d'activité pour chaque motif, ainsi que pour les «LOWER» et «UPPER» lors de l'appui sur les touches du clavier musical.

Si cela n'était pas le cas, voir le chapitre «CONFIGURATION» (Paramètres de réception MIDI).

En bas à gauche de l'écran, sous l'indication de la mesure, s'affiche le défilement des temps.

A partir de cet instant, le style doit être audible. Si les timbres et les divers paramètres ne correspondent pas à ce que l'on souhaite, il faut retourner en mode «EDITION DES PARAMETRES», par la touche [0] du pavé numérique, et modifier les timbres ou les paramètres qui le demandent, ou vérifier la configuration.

6.2 - Les Commandes en Temps Réel

6.2.1 - «START / STOP» [F1]

La touche [F1] permet le démarrage et l'arrêt du style par l'intermédiaire du clavier de l'ordinateur.

6.2.2 - «SYNCHRO START» [F2]

En pressant la touche [F2], on active, ou on désactive cette fonction. Celle-ci permet le démarrage synchronisé avec le plaquage d'un accord.

6.2.3 - «SYNCHRO STOP» [F3]

La touche [F3] permet, si elle est active, d'arrêter l'exécution du style lorsque l'accord est relâché. L'exécution du style reprendra dans les mêmes conditions que ci-dessus. Cette touche fonctionne comme une bascule.

6.2.4 - «VARIATION / ORIGINAL» [F4]

La touche [F4] permet de passer du motif rythmique de base «ORIGINAL» au motif rythmique modifié «VARIATION». Si le style est arrêté, le passage s'effectue immédiatement, par contre si le style est en fonction, le changement se fait sur le premier temps de la mesure suivante. Le passage entre «ORIGINAL» et «VARIATION» provoque un changement d'instrument sur la partie «LOWER». En «ORIGINAL» ce sera le son «LOWER 1» et en «VARIATION», le son «LOWER 2».

6.2.5 - «INITIAL/EVOLUE» [F5]

La touche [F5] permet de passer du mode d'arrangement «INITIAL» au mode d'arrangement «EVOLUE» . Ce passage provoque un mute de certains motifs, en fonction de la constitution du style. Si le style est arrêté, le passage s'effectue immédiatement, par contre si le style est en fonction, le changement se fait sur le premier temps de la mesure suivante.

6.2.6 - «FILL TO ORIGINAL / INITIAL» [F6]

Cette touche permet d'appeler le «FILL TO ORIGINAL / INITIAL» qui enchaînera sur le motif rythmique de base grâce à une courte phrase musicale. Le Fill'in est une mesure entière de jeu. Toutefois, selon le moment où la touche [F6] est pressée, cette mesure sera jouée différemment

- Si le mode «POSITIONNEMENT DES FILL'IN» est réglé sur manuel (voir chapitre Configuration), le Fill'in apparaîtra immédiatement, quel que soit le moment où la touche [F6] est appuyée, dans la mesure.

- Si le mode «POSITIONNEMENT DES FILL'IN» est réglé sur automatique, et que l'appui sur la touche [F6] se produit entre le premier et l'avant dernier temps de la mesure, le Fill apparaîtra immédiatement, et durera jusque la fin de la mesure. Si par contre l'appui a lieu à partir du dernier temps de la mesure, le Fill apparaîtra au début de la mesure suivante, et durera une mesure entière.

De même que pour la touche [F4], le passage en «ORIGINAL» ou en «VARIATION», provoque un changement d'instrument sur la partie «LOWER». Les actions sur les touches [F7], [F8] et [F9] ont le même principe de fonctionnement.

6.2.7 - «FILL TO VARIATION / INITIAL» [F7]

Cette touche permet d'appeler le «FILL TO VARIATION / INITIAL» qui enchaînera sur le motif rythmique modifié grâce à une courte phrase musicale.

6.2.8 - «FILL TO ORIGINAL / EVOLUE» [F8]

Cette touche permet d'appeler le deuxième «FILL TO ORIGINAL / EVOLUE» qui enchaînera sur le motif rythmique de base.

6.2.9 - «FILL TO VARIATION / EVOLUE» [F9]

Cette touche permet d'appeler le deuxième «FILL TO VARIATION / EVOLUE» qui enchaînera sur le motif rythmique modifié.

6.2.10 - «INTRO / ENDING» [F10]

Si cette touche est appuyée avant le démarrage du style, celui-ci commencera une phrase musicale d'introduction d'une longueur variable, selon les styles. Par contre si cette touche est appuyée pendant

l'exécution du style, le programme terminera le style par un motif de fin, qui débutera sur le premier temps de la mesure suivante, dans tous les cas.

6.2.11 - Mute des Motifs

Lors du passage en mode «ARRANGEUR EN TEMPS REEL», tous les motifs utilisés dans le style, et non mutés, passent en inverse vidéo (fond noir). Chaque motif peut être désactivé ou réactivé individuellement, en appuyant sur une des 11 touches, en dessous des touches de fonctions du clavier de l'ordinateur. Le fond de la case du motif muté devient blanc. La sauvegarde du style prend en compte les motifs mutés. Le mute des motifs n'est possible que dans le mode «ARRANGEUR».

[Esc]	Mute du motif «BASSE»	(bascule)
[1/&]	Mute du «MOTIF 1»	(bascule)
[2/é]	Mute du «MOTIF 2»	(bascule)
[3/"]	Mute du «MOTIF 3»	(bascule)
[4/']	Mute du «MOTIF 4»	(bascule)
[5/(]	Mute du «MOTIF 5»	(bascule)
[6/]	Mute du «MOTIF 6»	(bascule)
[7/è]	Mute du «MOTIF 7»	(bascule)
[8/!]	Mute du «MOTIF 8»	(bascule)
[9/ç]	Mute du motif «DRUMS 1»	(bascule)
[0/à]	Mute du motif «DRUMS 2»	(bascule)

6.2.12 - Changement des Sons LOWER

L'instrument «LOWER » sélectionné reproduit l'accord tenu joué à la main gauche. Il ne fait pas partie des motifs contenus dans le style. Pendant le jeu, il est possible de changer d'instrument sur la partie «LOWER», indépendamment des changements provoqués par le passage entre «ORIGINAL» et «VARIATION», grâce aux touches [7] à [9] du pavé numérique.

[7]	Appel de l'instrument «LOWER 1»
[8]	Appel de l'instrument «LOWER 2»
[9]	Appel de l'instrument «LOWER 3»

6.2.13 - Changement des Sons UPPER

Les instruments «UPPER » sélectionnés reproduisent le jeu de la main droite. Chaque sélection «UPPER » comprend un ou deux instruments, ainsi que un ou deux effets et un mode d'harmonisation. Au passage en mode «ARRANGEUR», c'est la sélection «UPPER 1» qui est active. Le deuxième instrument de la sélection peut être muté (touche [() du pavé numérique), mais sera réactivé par un changement de sélection.

[4]	Appel de la sélection «UPPER 1»
[5]	Appel de la sélection «UPPER 2»
[6]	Appel de la sélection «UPPER 3»
[1]	Appel de la sélection «UPPER 4»
[2]	Appel de la sélection «UPPER 5»

Une sélection ne peut être appelée que si le premier instrument de

cette sélection existe. De même, il est impératif que le premier instrument de la sélection «UPPER 1» existe pour pouvoir passer en mode «ARRANGEUR EN TEMPS REEL».

6.2.14 - Mute du Deuxième Instrument UPPER [(]

Cette touche du pavé numérique permet de muter le deuxième instrument de la sélection «UPPER» en cours. Le changement de sélection réactive le deuxième instrument de la nouvelle sélection, même si celui-ci était auparavant muté.

6.2.15 - «ENSEMBLE / SOLO» [.]

La touche [.] , du pavé numérique, permet quant à elle de passer du mode «ENSEMBLE», qui est un mode dans lequel la totalité des motifs sont reproduits, au mode «SOLO», qui ne permet la reproduction que des parties «BASSE», «DRUMS 1» et «DRUMS 2», tout en appelant le timbre «LOWER 3», et en augmentant de 25 le volume de cette partie. Il est toutefois possible de changer de timbre («LOWER 1», «LOWER 2», «LOWER 3»), avec les touches du pavé numérique, tout en gardant l'augmentation de volume.

6.2.16 - «REVOLVING BASS» [)]

Si cette fonction est activée, les notes de basse contenues dans le motif «BASSE» et qui correspondent à la tonique de l'accord joué sur la partie «LOWER», seront remplacées par la note la plus grave de cet accord. Cette note sera affichée sous le nom de l'accord, en bas à droite de l'écran.

6.2.17 - «MEMORY» [/]

Cette touche sert à mettre en/hors fonction la mise en mémoire de l'accord joué sur la partie «LOWER». La fonction «MEMORY» est active par défaut, elle permet aux motifs d'accompagnement (de «BASSE» à «MOTIF 8») d'être reproduits, même lorsque l'accord est relâché. Dans le cas inverse, seuls les motifs «DRUMS 1» et «DRUMS 2» sont reproduits lorsque l'accord est relâché. Cette fonction est visualisée par le noircissement de la case correspondante en bas de l'écran.

6.2.18 - «HARMONISATION» [*]

Cette fonction, lorsque elle est active, rend plus riche le jeu de la main droite par l'adjonction de 1 à 4 nouvelles notes qui dépendent de l'accord et du type d'harmonisation en cours. Le jeu devient alors monophonique. Il existe actuellement 7 types d'harmonisation («ACCORD 1», «ACCORD 2», «DUO 1», «DUO 2», «OCTAVE 1», «OCTAVE 2» et «HARD ROCK») que l'on peut choisir dans le mode «EDITION DES PARAMETRES»), et qui peuvent être indépendants pour chaque sélection «UPPER». Le type d'harmonisation en cours s'affiche en haut à gauche, dans la case «HARMONIE», quand la fonction est activée. L'harmonisation s'applique au deuxième instrument de la sélection «UPPER», quand celui-ci existe. Dans le cas contraire, ou si le deuxième instrument est muté, l'harmonisation est reportée sur le premier instrument.

6.2.19 - TEMPO [+] [-]

Ces deux touches permettent de modifier, en plus ou en moins, pendant le jeu, la vitesse du tempo par pas de 5 B.P.M. La visualisation du tempo se fait en haut à gauche de l'écran. La nouvelle valeur du tempo sera sauvegardée si l'on enregistre le style.

6.2.20 - «RESET TEMPO», «TAP TEMPO» [Barre Espace]

Cette touche permet:

- Lorsque le style est arrêté, de programmer la vitesse du tempo, en battant la cadence, à la noire, (quelques coups suffisent), sur la [Barre Espace]. La valeur obtenue s'affichera dans la case «TEMPO», et permettra de démarrer le style à cette vitesse. Cette fonction s'appelle «TAP TEMPO».
- Lorsque le style est démarré, de faire une remise à zéro de la mesure en cours. Cette opération équivaut à faire un «STOP» et un «START» simultanément, afin de se recalibrer, et de reprendre au premier temps de la mesure. Cette fonction s'appelle «RESET TEMPO».

6.2.21 - Sortie du Mode «ARRANGEUR» [0]

Cette touche permet de quitter le mode «ARRANGEUR EN TEMPS REEL», et de retourner dans le mode «EDITION DES PARAMETRES» pour retrouver l'utilisation des menus, et pour pouvoir utiliser les changements de paramètres.

7 - MODE «EDITION DES PARAMETRES»

Ce mode permet la visualisation et l'édition de tous les paramètres du style actif. Toutes les modifications se font grâce à la souris. La fenêtre d'édition comporte 19 lignes qui correspondent aux 19 parties utilisables dans l'arrangeur. Sur chaque ligne sont affichés le canal MIDI, l'expandeur, le nom de l'instrument, le volume, le panoramique, la modulation, la réverbération, le chorus, le delay et la transposition. Les lignes en grisé représentent les motifs inutilisés dans le style, et ne sont pas éditables. L'ensemble de ces modifications sera sauvegardé avec le style.

7.1 - Affectation des Motifs

Les motifs de 1 à 8 peuvent être affectés indépendamment aux deux modes d'arrangement («INITIAL», «EVOLUE»).

La visualisation se fait à l'aide de deux rectangles par motif.

Le noircissement d'un rectangle indique la validité de l'affectation.

Le rectangle supérieur indique que le motif est attribué au mode d'arrangement «INITIAL».

Le rectangle inférieur est attribué au mode d'arrangement «EVOLUE».

Les deux rectangles noircis affectent le motif aux deux modes d'arrangement.

Ce choix dépend étroitement de la constitution du style et est normalement figé.

Dans le cas où un ancien style est chargé, les deux rectangles doivent être noirs, car l'ancien style ne contient qu'un mode d'arrangement.

Le commutateur «INITIAL / EVOLUE»([F5]) est sans effet.

Nota: Pour modifier l'attribution du mode, appuyer d'abord sur les touches [Ctrl +Alt+T], et cliquer ensuite à l'aide du bouton droit de la souris sur la case «CANAL» du motif concerné.

Une boîte de sélection s'ouvre et permet de choisir la nouvelle affectation

7.2 - Canal MIDI et Expandeur

A chaque expandeur sont associés un ou plusieurs canaux MIDI, tel que cela a été défini dans la configuration. Ces deux éléments sont indissociables. Pour modifier le canal MIDI d'un motif, cliquer brièvement sur la case «CANAL» du motif avec le bouton gauche. Une boîte de sélection apparaît et permet de choisir le nouveau canal MIDI et par conséquent, l'expandeur associé. Il est possible de ne pas affecter de canal MIDI au motif, en choisissant la valeur «OFF». Les canaux MIDI de l'ensemble des parties («BASSE», «MOTIF 1» à «MOTIF 8», «DRUMS 1» et «DRUMS 2», «LOWER(s)», «UPPER(s)», «TIMBRE 1» et «TIMBRE 2» et «EFFETS») doivent être différents. Par contre dans les groupes «LOWER», «UPPER TIMBRE 1», «UPPER TIMBRE 2», «UPPER EFFET 1» et «UPPER EFFET 2», ils peuvent être identiques, puisque chacune de ces parties est utilisée séparément. Une boîte d'alerte signalera l'existence de deux canaux analogues.

7.3 - Timbre

Pour modifier le timbre d'une partie, cliquer brièvement sur la case «TIMBRE» de la partie. Une boîte de sélection s'ouvre et affiche les 17 familles GENERAL MIDI. Positionner le curseur de la souris sur la famille désirée, sans cliquer. Une deuxième boîte de sélection contenant les instruments de la famille s'affiche.

Pour choisir un instrument, déplacer le curseur de la souris horizontalement dans cette seconde boîte, et cliquer sur l'instrument désiré.

Le contenu des familles peut être modifié dans le menu «EDITER / Timbres et Presets».

Nota: Pour connaître le timbre prédéfini d'une partie, cliquer à l'aide du bouton droit de la souris sur le nom du timbre. Ce nom n'est qu'une information, mais sera utilisé pour l'initialisation.

Pour changer le nom du timbre prédéfini d'une partie, la combinaison des touches [Ctrl +Alt +T], avant de cliquer sur le nom du timbre, affichera la liste des 128 sons GENERAL MIDI. Sélectionner le son désiré.

Pour dévalider ce mode, refaire la même combinaison de touches.

Attention cette modification peut créer certains déséquilibres.

7.4 - Volume, Panoram., Modulation, Réverb., Chorus, Delay, Transposition.

Ces sept paramètres se règlent de la même façon. Il suffit de cliquer brièvement avec le bouton gauche de la souris sur la case concernée.

Un potentiomètre virtuel apparaît et permet par un déplacement vertical de la souris, la modification de ces paramètres. Quand la valeur voulue est atteinte, cliquer de nouveau.

Nota: Ces paramètres ne sont utilisables qu'à condition d'être reconnus par l'expandeur utilisé.

7.5 - Fenêtre UPPER

Cette partie correspond au jeu de la main droite. Il est possible

d'avoir deux instruments simultanément («UPPER TIMBRE 1», «UPPER TIMBRE 2»), de commander deux boîtes d'effets et de choisir le mode d'harmonisation. Il n'a pas été possible d'afficher sur l'écran la totalité des paramètres. Pour accéder à ceux-ci, cliquer sur une des cases «UPPER 1» à «UPPER 5». Une fenêtre spécifique s'ouvre et permet les modifications de la même façon que ci-dessus. Toutefois, le changement du canal MIDI ou de l'instrument peut aussi se faire dans la fenêtre principale. Pour les boîtes d'effets, («UPPER EFFET 1», «UPPER EFFET 2»), il faut affecter également un canal MIDI, sans oublier de régler cette boîte sur le même canal en réception.

Le logiciel enverra la commande de changement de programme. Cette commande ne fait qu'appeler un programme existant dans la boîte d'effets, mais ne permet en aucun cas de modifier le programme lui-même. Comme tout expandeur, il faudra que la boîte d'effets soit déclarée dans la configuration, et que les fichiers timbres et presets correspondants existent. Le choix du mode d'harmonisation se fait également dans cette fenêtre. Il en existe 7 types. Ce choix se fait à l'aide d'une boîte de sélection. Le mode d'harmonisation est affecté à «UPPER TIMBRE 2». Si aucun instrument n'est affecté à «UPPER TIMBRE 2», c'est «UPPER TIMBRE 1» qui sera utilisé. En mode «ARRANGEUR EN TEMPS REEL», le type d'harmonisation s'affichera en haut à gauche de l'écran, si elle est utilisée. Pour passer à un autre «UPPER», utiliser les flèches droite et gauche.

7.6 – Tempo

En cliquant sur «TEMPO» en haut à droite, une boîte de saisie permet la modification de la valeur du tempo.

7.7 - Nom du Style

En cliquant sur «STYLE» en haut à droite, une boîte de saisie permet la modification du nom du style, sur 8 caractères alphanumériques.

7.8 - Initialisation d'une Partie d'Accompagnement

Les parties «BASSE» à «MOTIF 8» peuvent être initialisées individuellement à la suite d'un changement d'expandeur, par exemple.

Ceci se fait en cliquant sur le nom de la partie concernée. Le clic gauche initialise après une demande de confirmation, le timbre de la partie (voir menu «STYLE / Initialisation Style»). Le clic droit initialise tous les paramètres de la partie à des valeurs par défaut.

7.9 - Changement de Style

Si plusieurs styles sont chargés en mémoire, les touches [F1] à [F9], ou un clic gauche sur le nom du style en bas à gauche, permettent d'appeler le style correspondant, qui devient le style actif.

7.10 - Passage en mode "ARRANGEUR EN TEMPS REEL"

L'appui sur la touche [Enter], ou le clic gauche sur la case «ENTER

MODE ARRANG», permet le passage en mode Arrangeur.

8 - MENUS DEROULANTS

L'utilisation des menus déroulants est classique, comme toutes les applications sous "GEM" d'ATARI, en utilisant la souris. Pour plus d'informations, voir la documentation fournie avec l'ordinateur "ATARI".

8.1 - Menu *SWING*-****

Ce menu comprend une fenêtre d'informations, ainsi qu'éventuellement les différents accessoires du bureau, chargés lors du lancement.

8.1.1 - Informations

Cette fenêtre permet de connaître la version du Logiciel, le numéro d'identification, la date de mise à jour ainsi que la quantité de mémoire libre dans la zone réservée par «SWING», qui est de 192 Kilo-octets, lors du lancement. Elle indique également le nom des auteurs, et le numéro de téléphone afin de les joindre.

Pour quitter ce menu, cliquer dans la fenêtre, ou appuyer sur «[Return]» ou «[Enter]».

8.2 - Menu *FICHER*

Ce menu regroupe les opérations d'ordre général sur les fichiers.

8.2.1 - Chargement Configuration

A l'aide de ce sous-menu, il est possible de charger grâce au sélecteur de fichiers, une configuration différente de celle chargée par défaut lors du lancement du Logiciel. L'extension de ces fichiers est «.CFG» .

Pour charger un fichier «BACKUP» qui porte l'extension «.CFB», (voir chapitre suivant), il suffit dans le sélecteur de fichier de changer l'extension «.CFG» en «.CFB».

Après le chargement de la configuration, le programme charge les fichiers «TIMBRES», «PRESETS», «INDEX» et «TABLE_GM» correspondants à cette configuration.

Une boîte le signale. Si un ou plusieurs de ces fichiers sont introuvables, ou erronés, une boîte d'alerte l'indique. Le programme crée des fichiers de remplacement, qu'il faudra modifier ultérieurement et sauvegarder. Une configuration comprend l'ensemble des paramètres d'installation des expandeurs, des synthétiseurs, des boîtes d'effets, ainsi que le paramétrage du clavier musical utilisé (voir menu «EDITER / Configuration»).

Important: Pour qu'une configuration soit chargée automatiquement (par défaut), au lancement du programme, il faut que le fichier se nomme «SWING.CFG».

8.2.2 - Sauvegarde Configuration

Ce sous-menu permet de sauvegarder une configuration, sous le nom que l'on désire. Si ce nom existe déjà, une boîte d'alerte apparaît, et propose trois possibilités: «REPLACER», qui permet de remplacer l'ancien fichier par le nouveau, «ANNULER», qui permet d'annuler la sauvegarde, «BACKUP», qui permet de renommer l'ancien fichier sous le même nom, mais avec l'extension «.CFB», et de sauvegarder le nouveau avec l'extension «.CFG». Attention: Le nom proposé pour la sauvegarde est toujours «SWING.CFG». Si on veut plusieurs configurations, il faut nommer les suivantes par un nom différent.

8.2.3 - Chargement Global (Control W)

Un «GLOBAL» est l'ensemble des styles chargés dans «SWING» à un moment donné. Le nombre de styles peut varier de 1 à 9 . Ce sous-menu rend possible le chargement d'un «GLOBAL». Le «GLOBAL» précédent se trouve effacé de la mémoire. Pendant le chargement, les styles s'affichent successivement dans leur emplacement respectif.

Si la mémoire est insuffisante, «SWING» chargera le maximum de styles possibles. Une boîte d'alerte signalera le manque de mémoire.

Important: Pour qu'un «GLOBAL» soit chargé automatiquement (par défaut), au lancement du programme, il faut que le fichier se nomme «SWING.MLG».

8.2.4 - Sauvegarde Global (Control A)

Ce sous-menu permet de sauvegarder un «GLOBAL», sous le nom que l'on désire. Si ce nom existe déjà, une boîte d'alerte apparaît, et propose deux possibilités: «REPLACER», qui permet de remplacer l'ancien fichier par le nouveau, «ANNULER», qui permet d'annuler la sauvegarde.

8.2.5 - Sauvegarde Timbres

Le fichier «TIMBRES» contient l'ensemble des noms des instruments d'un expandeur, d'un synthétiseur ou d'une boîte d'effets. Il est propre à chaque appareil, et peut être modifié dans le menu «EDITER /Timbres et Presets». Après avoir cliqué sur le menu «FICHIER / Sauvegarde Timbres», choisir dans la boîte de sélection le nom de l'appareil à sauvegarder. Si ce fichier existe déjà, une boîte d'alerte apparaît, et propose deux possibilités: «REPLACER», qui permet de remplacer l'ancien fichier par le nouveau, «ANNULER», qui permet d'annuler la sauvegarde.

8.2.6 - Sauvegarde Presets

Le fichier «PRESETS» contient l'ensemble des codes MIDI de chaque instrument d'un expandeur, d'un synthétiseur ou d'une boîte d'effets. Il est propre à chaque appareil, et peut être modifié dans le menu «EDITER /Timbres et Presets». Après avoir cliqué sur le menu «FICHIER / Sauvegarde Presets», choisir dans la boîte de sélection le nom de l'appareil à sauvegarder. Si ce fichier existe déjà, une boîte d'alerte apparaît, et propose deux possibilités: «REPLACER», qui permet de remplacer l'ancien fichier par le nouveau, «ANNULER», qui permet d'annuler la sauvegarde.

8.2.7 - Sauvegarde Index

Il est possible dans les fichiers «TIMBRES» de modifier l'ordre des instruments, soit pour convenance personnelle, soit pour les changer de famille. L'ordre du fichier «TIMBRES» d'origine n'est pas modifié. Le fichier «INDEX» contient le nouvel ordre des instruments d'un expandeur, d'un synthétiseur ou d'une boîte d'effets. Il est propre à chaque appareil. Après avoir cliqué sur le menu «FICHER / Sauvegarde Index», choisir dans la boîte de sélection le nom de l'appareil à sauvegarder. Si ce fichier existe déjà, une boîte d'alerte apparaît, et propose deux possibilités:

«REPLACER», qui permet de remplacer l'ancien fichier par le nouveau,
«ANNULER», qui permet d'annuler la sauvegarde.

8.2.8 - Sauvegarde Tables GM

Il est possible pour tout appareil de créer une table G.M.. Celle-ci contient une table de correspondance entre les instruments de la norme GENERAL MIDI et ceux de l'expandeur, du synthétiseur ou de la boîte d'effets auquel elle est destinée. Elle est propre à chaque appareil, et peut être modifiée dans le menu «EDITER /Tables Général MIDI».

Après avoir cliqué sur le menu «FICHER / Sauvegarde Tables GM», choisir dans la boîte de sélection le nom de l'appareil à sauvegarder. Si ce fichier existe déjà, une boîte d'alerte apparaît, et propose deux possibilités:

«REPLACER», qui permet de remplacer l'ancien fichier par le nouveau,
«ANNULER», qui permet d'annuler la sauvegarde.

8.2.9 - Sauvegarde Infos

En cas de difficultés d'installation ou de problème de fonctionnement, il est possible de créer un fichier «INFOS» sur disquette, et de la faire parvenir aux développeurs. Celui-ci contient les informations principales sur la configuration, et le type d'ordinateur utilisé. Le fichier aura pour nom «SWING.INF».

Si ce fichier existe déjà, une boîte d'alerte apparaît, et propose deux possibilités:

«REPLACER», qui permet de remplacer l'ancien fichier par le nouveau,
«ANNULER», qui permet d'annuler la sauvegarde.

8.2.10 - Effacer Fichier

Ce sous-menu permet d'effacer tout fichier existant sur la disquette ou le disque dur. Le sélecteur de fichier permet de choisir le fichier, qui sera effacé après une demande de confirmation.

8.2.11 - Quitter (Control Q)

Cette commande permet de quitter le Logiciel, après confirmation dans

la boîte de dialogue, et de retourner dans le Bureau ATARI.
Il est possible de répondre par [Return], [Enter] ou [Esc].

8.3 - Menu *STYLE*

Ce menu regroupe les diverses opérations se rapportant aux styles.

8.3.1 - Chargement *Style* (Control O)

Ce sous-menu permet le chargement d'un style, à l'aide du sélecteur de fichier. Le nouveau style chargé s'ajoute à la liste des styles disponibles en bas de l'écran, en passant en inverse vidéo, et ses paramètres s'affichent sur la fenêtre principale. Cette liste peut comporter au maximum 9 styles. Pour en charger un nouveau, il faudra veiller à ce qu'il y ait un emplacement de libre (voir menu «*STYLE / Déchargement Style*»).

Pour charger un fichier «*BACKUP*» qui porte l'extension «*.MLB*», (voir chapitre suivant), il suffit dans le sélecteur de fichier de changer l'extension «*.MLE*» en «*.MLB*».

8.3.2 - Sauvegarde *Style* (Control S)

Ce sous-menu permet de sauvegarder un style, avec tous ses paramètres, sous le nom que l'on désire. Si ce nom existe déjà, une boîte d'alerte apparaît, et propose trois possibilités:

«*REEMPLACER*», qui permet de remplacer l'ancien fichier par le nouveau,
«*ANNULER*», qui permet d'annuler la sauvegarde,
«*BACKUP*», qui permet de renommer l'ancien fichier sous le même nom, mais avec l'extension «*.MLB*», et de sauvegarder le nouveau avec l'extension «*.MLE*».

8.3.3 - Déchargement *Style* (Control C)

Grâce à ce sous-menu, il va être possible de supprimer de la liste des styles chargés, le style actuellement affiché à l'écran, à condition qu'il y en ait plus d'un dans la liste. Cette opération n'affecte pas le contenu de la disquette.

8.3.4 - Chargement *Param. Drums*

Ce sous-menu permet de charger de nouveaux paramètres de batterie, sauvegardés précédemment, et issus d'un autre style, ou correspondants à un autre type d'expandeur (boîte à rythmes). Les paramètres de batterie correspondent aux différents réglages des instruments de batterie effectués dans le menu «*EDITER / Paramètres Batterie*».

Ces réglages concernent le choix du motif, la note de sortie, et la correction de vélocité de chaque instrument.

8.3.5 - Sauvegarde *Param. Drums*

Ce sous-menu, permet à l'inverse du précédent, de sauvegarder, sur disquette, les paramètres des instruments de batterie.

8.3.6 - Chargement Param. U/L

Ce sous-menu permet de charger l'ensemble des réglages concernant les parties «LOWER 1» à «UPPER 5», sauvegardés précédemment, et issus d'un autre style.

8.3.7 - Sauvegarde Param. U/L

Grâce à ce sous-menu, il va être possible de sauvegarder sur disquette, l'ensemble des réglages concernant les parties «LOWER 1» à «UPPER 5».

8.3.8 - Mode Arrangeur [Enter]

Ce sous-menu permet d'accéder au mode «ARRANGEUR EN TEMPS REEL», qui est la partie la plus intéressante du Logiciel, puisqu'elle permet de jouer une mélodie, en étant accompagnée par le style choisi, dans la tonalité de l'accord joué par la main gauche.

8.3.9 - Initialisation Style (Control I)

Si les tables G.M. des différents expandeurs utilisés ont été mises à jour, dans le Logiciel, (menu «EDITER / Table_GM»), et correctement réalisées, ce sous-menu permet d'affecter les instruments prévus dans le style, aux motifs d'accompagnement («BASSE» à «MOTIF 8»), de la façon automatique, à la norme GENERAL MIDI.

Les autres paramètres prennent une valeur par défaut. Cette fonction est particulièrement utile après une conversion, ou après le chargement d'un style réglé sur une autre installation ne comprenant pas les mêmes expandeurs.

8.3.10 - Volume des Parties d'Accompagnement

Ce sous-menu permet de modifier globalement le volume des parties d'accompagnement, de «BASSE » à «DRUMS 2». Une boîte de dialogue s'ouvre et permet d'ajouter ou de retrancher un offset, soit en valeur absolue, soit en pourcentage.

Cliquer sur «SORTIE» pour valider la modification.

8.3.11 - Mode Editeur de Style [Tab]

Cette fonction n'est pas implémentée.

8.3.12 - Conversion Fichier Source

A l'aide de ce sous-menu, il est possible d'effectuer une conversion d'un fichier d'arrangement «*****.ARR» de CUBASE 2, en fichier style «.MLE».

Nota: Bien sûr cette création implique le respect de certaines règles qui sont décrites dans le chapitre "CREATION DE STYLES RYTHMIQUES AVEC «CUBASE-2»".

Il faudra veiller à ce qu'il y ait un emplacement de libre pour le style à convertir (voir menu «STYLE / Déchargement Style»). Après avoir sélectionné le fichier d'arrangement à convertir dans le sélecteur de fichier, une boîte s'affichera au milieu de l'écran.

La progression de la conversion sera matérialisée par le noircissement d'une série de carrés qui représentent chacun une partie du style.

Un carré qui reste grisé indique une erreur de conversion et entraîne l'annulation de la conversion.

Le nouveau style prend par défaut le nom de l'arrangement. L'attribution des canaux MIDI aux différentes parties, ainsi que l'initialisation du style se feront automatiquement.

8.4 - Menu *EDITER*

Lors de la première utilisation du logiciel, il faut passer par une phase de configuration du programme et de votre installation (synthétiseurs, expandeurs, boîtes à rythme).

8.4.1 - Configuration (Control F)

La fenêtre «CONFIGURATION» s'affiche en surimpression. Une aide en bas de l'écran va vous assister pendant les principales opérations. Pour l'utilisation des différentes boîtes, se reporter au chapitre «LES COMMANDES».

D'origine, il n'y a qu'un seul expandeur (SC55) déclaré, et sur la première ligne: «NOMBRE D'EXPANDEURS (1-16)», le chiffre «1».

Pour changer un expandeur, il suffit de cliquer sur son nom. Une boîte de sélection s'ouvre et permet de choisir un nouvel expandeur parmi ceux disponibles sur la disquette programme.

Dans le cas où le nom de l'expandeur n'apparaît pas dans la liste, cliquer sur «NOUVEAU». Une boîte de saisie invite à entrer le nom de l'expandeur (caractères alphanumériques). Valider par [Return].

La touche [Undo] permet de revenir au réglage initial. Le nombre de presets est initialisé à 128.

Pour le modifier, cliquer sur ce nombre, saisir la nouvelle valeur correspondant au nombre de presets sur votre appareil, en incluant les «DRUMS SET» et appuyer sur [Return], ou [Undo].

Exemple:

Le SC 88 possède 654 sons et 24 drums set. Il faut donc déclarer 678 dans la colonne «Nb.Presets». (voir documentation constructeur).

Pour rajouter un expandeur, cliquer sur une ligne vide «____» et procéder comme ci-dessus.

Pour supprimer un expandeur, cliquer sur son nom et choisir la ligne

« ____ » dans la boîte de sélection. Le nombre d'expandeurs s'actualise en fonction des différentes opérations.

Il n'est affiché que pour mémoire, mais n'est pas modifiable directement. Ensuite, il faut affecter à chaque canal MIDI utilisé l'expandeur correspondant.

Le cadre central («A1-A16») concerne les expandeurs reliés à la sortie MIDI de l'Atari, et celui de droite («B1-B16»), concerne les expandeurs reliés à l'interface «MIDI 16 Plus», elle-même raccordée sur la sortie série/modem de l'Atari.

Les lettres «A» et «B» ne servent qu'à faire la distinction entre les deux sorties.

L'utilisation de l'interface «MIDI 16 Plus» n'est pas indispensable, les 16 canaux d'origine suffisent dans la majorité des cas.

Pour affecter un expandeur à un canal, cliquer sur la ligne à modifier. A l'aide de la nouvelle boîte de sélection, choisir l'expandeur désiré. Le choix des expandeurs est fonction de ceux qui ont été définis précédemment dans le cadre de gauche.

Si le canal n'est pas utilisé, sélectionner « ____ »...

Il ne faut surtout pas oublier de muter sur les expandeurs eux-mêmes, les canaux qui ne leurs sont pas destinés. (Voir documentation constructeur).

Nota: Il est primordial que l'ensemble des fichiers drivers («TIMBRES», «PRESETS», «INDEX», «TABLE_GM») des expandeurs et boîtes d'effet se trouvent dans leurs dossiers respectifs, avant le lancement du Logiciel «SWING», y compris ceux non utilisés pour l'instant, ou les nouveaux dernièrement acquis.

Pour aller à la page suivante, cliquer sur «d», ou utiliser les touches [Flèche Gauche] et [Flèche Droite] du clavier de l'ordinateur.

Cette deuxième page concerne la télécommande des fonctions de l'Arrangeur à l'aide du clavier musical. Pour rendre active cette télécommande cliquer sur la case «OUI», et régler les fonctions que l'on veut télécommander.

Nota: Il est possible de photocopier ce tableau pour y inscrire les notes de télécommande.

Pour régler la note de télécommande d'une fonction, cliquer sur la ligne de la fonction concernée. Celle-ci passe en inverse vidéo. Jouer sur le clavier musical la note qui servira à télécommander la fonction sélectionnée.

Bien entendu, le clavier doit être raccordé MIDI, et sous tension. Veiller au canal utilisé, ainsi qu'à la transposition, qui devront être les mêmes que ceux utilisés lors du jeu avec «SWING».

La note et le canal s'affichent dans les cases correspondantes. Si une note est définie deux fois, une boîte d'alerte le signalera. Pour supprimer une télécommande, cliquer sur la ligne de la fonction concernée et appuyer sur la barre espace.

La télécommande ne sera active que pendant l'exécution du style. Passer à la page suivante en cliquant sur «d», ou utiliser les touches [Flèche Gauche] et [Flèche Droite] du clavier de l'ordinateur.

La dernière fenêtre apparaît. La case en haut à gauche permet de régler le Canal d'émission «LOCAL OFF».

Cette fonction est utile pour les personnes disposant d'un synthétiseur, afin de séparer la partie clavier du générateur de sons, bien entendu pour les appareils reconnaissant ce mode.

Pour envoyer le code «LOCAL OFF» automatiquement au lancement du programme, cliquer la case correspondante.

Une boîte s'ouvre et permet de sélectionner le Canal MIDI sur lequel le synthétiseur recevra ce code. Il faut bien sûr que le synthétiseur soit réglé en réception sur le même canal que celui émis.

Lorsque l'on quitte le programme, le synthétiseur se repositionnera en «LOCAL ON». Pour ne pas utiliser cette fonction, mettre le réglage sur «OFF».

La case suivante, «PARAMETRES DE RECEPTION MIDI» permet de spliter le clavier musical.

Il est possible de définir au maximum trois zones, respectivement appelées «PEDALIER», «LOWER» et «UPPER». La zone «LOWER» est utilisée par la main gauche et permet la reconnaissance des accords. La zone «UPPER» est utilisée par la main droite pour le jeu de la mélodie.

Ces deux zones sont indispensables pour un fonctionnement efficace du logiciel.

La zone «PEDALIER» qui n'est pas obligatoire, même dans le cas de l'utilisation de la télécommande, peut être soit un pédalier MIDI, soit une zone du clavier musical. Ce split peut servir à la télécommande quand le style est en fonction, ou à générer des notes sur le canal MIDI du motif de Basses lorsque le style est hors fonction.

A l'aide de cette dernière fonction, il est possible de jouer la mélodie à la main droite, les accords à la main gauche, ainsi que les basses au pédalier, de la même façon que sur un orgue. Pour paramétrer ces zones, il suffit de cliquer sur la ligne désirée.

La case «NOTE INF» s'inverse et le Logiciel attend qu'une note soit jouée sur la clavier musical. Une fois cette note saisie, celle-ci s'affiche, ainsi que le canal, et la case «NOTE SUP» s'inverse.

Refaire la même opération que précédemment. Procéder de la même façon pour les lignes «LOWER» et «UPPER». Il est à noter que les différentes zones de split ne doivent pas se chevaucher, et que les notes inférieures et supérieures d'un même split doivent être émises sur le même canal MIDI.

Si tel n'est pas le cas, une boîte d'alerte appropriée le signalera. En cas de difficultés, pour annuler les réglages d'un split, appuyer sur la barre d'espacement. La case suivante, «RECONNAISSANCE DES ACCORDS» permet de définir le nombre de notes minimum et maximum utilisées pour la reconnaissance des accords joués à la main gauche (se reporter au tableau en annexe pour les accords reconnus en fonction du nombre de notes).

Pour régler le nombre de notes minimum, cliquer sur la case correspondante, et sélectionner le nombre de notes désirées dans la boîte affichée.

Procéder de la même manière pour le nombre de notes maximum.

La dernière case, «POSITIONNEMENT DES FILL'IN» permet de disposer de deux modes d'apparition des Fill. Le mode manuel active le départ du Fill dès l'appui sur une des touches réservées à cet effet ([F6] - [F7] - [F8] - [F9]), avec cependant un recalage au demi-temps près.

Le mode automatique fera apparaître le Fill sur le temps en cours si la touche est appuyée avant le dernier temps de la mesure, et au premier temps de la mesure suivante si la touche est appuyée après le dernier temps de la mesure. Pour sélectionner un des deux modes, cliquer dans la case correspondante. Cliquer sur «SORTIE», ou appuyer sur [Return] ou [Enter] pour quitter le mode configuration.

Utiliser la flèche gauche du clavier de l'ordinateur pour retourner aux pages précédentes.

Si un ou plusieurs paramètres ont été modifiés, le Logiciel propose de sauvegarder la nouvelle configuration.

A l'aide du sélecteur de fichier, il est possible de changer le nom du fichier de sauvegarde de la configuration. Le nom par défaut est «SWING.CFG».

Ce fichier sera chargé au lancement du programme.

Le fait de changer le nom du fichier permet de disposer de configurations différentes (Voir menu «FICHER / Chargement Configuration»).

Si le fichier sauvegardé a le même nom qu'un fichier existant, le programme permet la création d'un backup. Le Logiciel propose ensuite d'installer la nouvelle configuration, grâce à une boîte d'alerte. Il est possible de feuilleter les pages en avant ou en arrière, de sortir ou d'annuler dans n'importe quelle page.

Exemple de configuration:

Je dispose d'un Synthétiseur KORG T3, d'un Expandeur ROLAND SC55, d'un Expandeur ROLAND JV 880, et d'une Boîte d'Effets ALESIS QUADRAVERB (Heureux Veinard). Dans la première fenêtre, je déclare le T3 avec 200 sons, j'affecte les canaux MIDI A1, A2, A3, A4, et A5 (canal global).

Le SC55 avec 325 sons (315 sons + 10 Drums Set), sur les canaux MIDI A6, A7, A8, A9, et A10 pour la partie de batterie. Le JV 880 avec 195 sons (192 sons + 3 Drums Set), sur les canaux MIDI A11 pour la batterie, A12, A13, A14, A15, et A16. La QUADRAVERB avec 100 programmes, sur le canal B1.

Bien entendu, si je ne disposais pas de l'extension «MIDI 16 Plus», j'aurai installé la QUADRAVERB sur A16, par exemple. Dans la fenêtre suivante, je valide la télécommande, et je sélectionne «Original/Variation» sur la touche Si 5, canal MIDI 3, et «Memory» sur la touche Do 6 canal MIDI 3. Je sélectionne le canal MIDI A5 pour le Local OFF, pas de pédalier, lower Do1 - Si2, canal MIDI 2, upper en Do3 - Do6, canal MIDI 3.

Ensuite, le nombre mini de notes 3, le nombre maxi 4, et le positionnement des Fill'in sur manuel. Je sauvegarde et j'installe..... Ne pas oublier de configurer les appareils sur des canaux MIDI identiques.

8.4.2 - Paramètres Batterie (Control B)

Ce sous-menu, comportant deux pages, permet de modifier les paramètres de chaque instrument de batterie, du style actif, dont le nom est rappelé en haut à gauche de la nouvelle fenêtre.

Les colonnes «TIMBRE» et «IN» ne sont pas modifiables, et représentent l'instrument et la note, tels qu'ils sont inscrits dans le style. Le contenu de la colonne «MOTIF», peut prendre les valeurs «-----» (non affectée), «DRUMS 1» (dirigée vers le motif «DRUMS 1» du style dans la fenêtre principale), et «DRUMS 2» (vers le motif «DRUMS 2»).

Dans les colonnes «OUT», la modification des valeurs permet de faire correspondre un autre instrument de batterie. Dans les colonnes «VEL», on peut attribuer un offset, positif ou négatif, à la vélocité, pour modifier le volume de chaque instrument de batterie.

En cliquant sur le nom du timbre, on entend le son de l'instrument, avec ses modifications. La case «INIT» sert à initialiser tous les paramètres des instruments de batterie à leurs valeurs par défaut

8.4.3 - Transposition Globale

Cette fonction permet grâce à une boîte de sélection de transposer globalement la totalité du style, ainsi que le jeu au clavier, dans une tonalité différente, afin de s'accorder avec un autre instrument.

Cette transposition se fait par 1/2 tons (-5 à +6). Le nom de l'accord affiché sera celui des notes réellement jouées sur le clavier musical.

Nota: Cette modification de transposition n'est pas sauvegardée, pour que lors d'une nouvelle utilisation de «SWING», on retrouve la tonalité normale.

8.4.4 - Timbres et Presets (Control T)

Après le choix, dans la boîte de dialogue, de l'expandeur désiré, une fenêtre s'ouvre et affiche, sur plusieurs pages, si nécessaire, le nom des timbres, classés par famille. Dans une même famille, il est possible de modifier l'ordre des timbres.

Pour réaliser cette opération, cliquer sur le numéro du timbre à déplacer, et cliquer de nouveau sur l'emplacement désiré. Pour changer un timbre de famille, cliquer sur le numéro du timbre à déplacer, sélectionner une autre famille, en cliquant dans la case «FAMILLE», choisir la nouvelle famille, et cliquer de nouveau sur l'emplacement désiré.

Pour ces deux opérations consistant à déplacer des timbres, le fichier «INDEX (.IDX)» est modifié. Il faudra donc le sauvegarder si l'on veut conserver ces modifications. Cette sauvegarde est proposée au sortir de cette fenêtre.

Pour changer le nom d'un timbre, cliquer sur celui-ci à l'aide du bouton gauche de la souris, et saisir le nouveau nom dans la boîte de saisie. En cliquant sur le nom d'un timbre à l'aide du bouton droit de la souris, on visualise les codes MIDI du timbre («PRESET»).

A ce niveau, il n'est pas possible de modifier ces codes. Néanmoins, pour accéder à l'édition de ces codes, taper sur le clavier de l'ordinateur [Ctrl Alt P], avant l'ouverture de la boîte de saisie. Tous les presets d'un même expandeur, doivent avoir la même structure et la même longueur.

Attention: Cette manoeuvre est lourde de conséquence. Il est souhaitable de savoir ce que l'on fait, car des valeurs erronées peuvent induire un mauvais fonctionnement du Logiciel.

En cas de modifications, à la sortie de la fenêtre, après la confirmation de sauvegarde, une boîte de dialogue apparaît pour demander les positions des octets de statut à l'intérieur du preset de l'expandeur.

Pour tester le son d'un timbre, cliquer sur la petite note, à droite du nom, et jouer sur le clavier musical.

Pour changer le canal MIDI d'émission, cliquer sur la case «CANAL», et choisir dans la boîte de sélection le nouveau canal.

Les canaux utilisables sont ceux définis dans la configuration, pour un expandeur donné.

Suivant les modifications apportées, différentes sauvegardes sont proposées à la sortie de ce sous-menu.

Une aide en bas de l'écran, vous guide dans ces manipulations

8.4.5 - Tables Général MIDI (Control G)

Ce sous-menu permet de créer une table de correspondance entre les timbres définis par la norme GENERAL MIDI, et les timbres d'un expandeur, même s'il ne possède pas le mode G.M..

Un style contient en interne le nom des sons les mieux adaptés aux parties d'accompagnement.

Cette table sert donc à initialiser les timbres de la partie accompagnement d'un style, en fonction de ce nom, et ce quel que soit l'expandeur, G.M. ou pas.

Le mode GENERAL MIDI comporte 16 familles de 8 sons.

La norme G.M. ne tient compte qu'en partie des ensembles rythmiques.

Il faut choisir parmi la totalité des sons d'un expandeur, les sons les mieux adaptés, et créer cette table G.M..

Après le choix, dans la boîte de dialogue, de l'expandeur désiré, une fenêtre s'ouvre, affiche le nom des 8 timbres GENERAL MIDI d'une famille, et le nom des 8 timbres de l'expandeur correspondants à la même famille.

Pour changer un son, cliquer sur la ligne concernée.

Une boîte de sélection s'ouvre, et permet de choisir la famille par déplacement de la souris. La famille sélectionnée passe en inverse vidéo, et une deuxième boîte de sélection contenant les sons de la famille s'affiche.

La recherche du son se fait par déplacement de la souris, et la sélection par un clic sur ce nom.

Pour changer de famille, cliquer sur la case «FAMILLE», et continuer si nécessaire, la procédure précédente.

Pour tester le son d'un timbre, cliquer sur la petite note, à droite du nom, et jouer sur le clavier musical.

Pour changer le canal MIDI d'émission, cliquer sur la case «CANAL», et choisir dans la boîte de sélection le nouveau canal. Les canaux utilisables sont ceux définis dans la configuration, pour un expandeur donné.

Suivant les modifications apportées, une sauvegarde est proposée à la sortie de ce sous-menu.

8.5 - Menu SEQUENCE

Les options de ce menu permettent d'enregistrer et de reproduire sous forme d'une séquence tous les événements de jeu dans le mode arrangeur.

8.5.1 - Enregistrer Séquence

Cette fonction agit comme une bascule. Elle sert à activer ou désactiver l'enregistrement de la séquence. Cet état est signalé par la présence d'un crochet devant le sous-menu «Enregistrer Séquence».

Une fois cette fonction validée, il suffit de passer en mode «ARRANGEUR EN TEMPS REEL», comme lors d'un jeu normal.

L'enregistrement se distingue du jeu normal par l'affichage et l'incréméntation d'un compteur de position, qui se trouve au-dessus de la case accord.

Toutes les fonctions utilisées pendant le jeu («INTRO», «FILL», changements de sons, «MUTE», «HARMONISATION», etc...) seront prises en compte dans la séquence.

Si une séquence se trouve déjà en mémoire, une boîte d'alerte le signalera, pour permettre de sauvegarder, éventuellement, la séquence précédente

8.5.2 - Lecture Séquence (Control L)

En cliquant sur ce sous-menu, la reproduction de la séquence présente en mémoire est lancée. Pendant cette reproduction, l'écran devient grisé, le compteur de position et le compteur des temps de la mesure s'incrémentent, et les différents accords s'affichent.

Pour stopper la lecture avant la fin, appuyer sur la touche [0] du pavé numérique.

Nota: Il n'est pas possible de jouer pendant la lecture d'une séquence.

8.5.3 - Chargement Séquence

Ce sous-menu permet le chargement d'une séquence, à l'aide du sélecteur de fichier.

Le style inclut dans la séquence chargée s'ajoute à la liste des styles disponibles en bas de l'écran, en passant en inverse vidéo, et ses paramètres s'affichent sur la fenêtre principale.

Attention: Cette liste ne peut comporter au maximum que 9 styles.

Pour charger une nouvelle séquence, il faudra veiller à ce qu'il y ait un emplacement de libre (voir menu STYLE / Déchargement Style).

Les fichiers séquences portent l'extension «.MLS», et sont d'un format spécifique à «SWING».

8.5.4 - Sauvegarde Séquence

Ce sous-menu permet de sauvegarder une séquence, avec son style et tous ses paramètres, sous le nom que l'on désire. Si ce nom existe déjà, une boîte d'alerte apparaît, et propose deux possibilités: «REEMPLACER», qui permet de remplacer l'ancien fichier par le nouveau, «ANNULER», qui permet d'annuler la sauvegarde.

8.5.5 - Sauvegarde Midi File

Ce sous-menu permet de sauvegarder une séquence, avec tous ses paramètres, sous le nom que l'on désire au format STANDARD MIDIFILE (sur une piste - type 0).

Pendant la conversion de la séquence en MIDIFILE, une boîte s'affiche au centre de l'écran, et en indique la progression.

Ensuite, le sélecteur de fichier permet de sauvegarder le fichier MIDIFILE sous le nom que l'on désire. Si ce nom existe déjà, une boîte d'alerte apparaît, et propose deux possibilités:

«REEMPLACER», qui permet de remplacer l'ancien fichier par le nouveau, «ANNULER», qui permet d'annuler la sauvegarde.

Les fichiers séquences, dans ce cas, portent l'extension «.MID».

Nota: Par cette fonction, il est possible de récupérer cette séquence dans un séquenceur externe, pour la travailler. «SWING» n'inclut pas de séquenceur, car ce n'est pas sa vocation première, et la majorité des musiciens possèdent déjà un séquenceur.

8.6 - Menu IMPRIMER

Dans le cas où l'on dispose d'une imprimante raccordée sur le port parallèle (Centronic), les options de ce menu permettent l'impression sous forme de tableaux, des principaux paramètres, après une demande de confirmation.

8.6.1 - Configuration

Ce sous-menu permet d'imprimer tous les paramètres de la configuration.

8.6.2 - Paramètres Style

Ce sous-menu permet d'imprimer tous les paramètres de reproduction du style actif.

8.6.3 - Paramètres Batterie

Ce sous-menu permet d'imprimer tous les paramètres de batterie du

style actif.

8.6.4 - Liste Timbres

Après sélection de l'expandeur désiré dans la boîte de dialogue, ce sous-menu permet d'imprimer la liste des instruments de cet expandeur. Il est possible d'obtenir cette liste, soit classée par famille, soit dans l'ordre physique du fichier.

8.6.5 - Liste Presets

Après sélection de l'expandeur désiré dans la boîte de dialogue, ce sous-menu permet d'imprimer la liste des codes MIDI correspondants à chaque instrument de cet expandeur.

8.6.6 - Tables G.M.

Après sélection de l'expandeur désiré dans la boîte de dialogue, ce sous-menu permet d'imprimer la table de correspondance définie par l'utilisateur, des instruments de cet expandeur, par rapport à la norme GENERAL-MIDI.

8.7 - Menu OPTIONS

Les options de ce menu utilitaire permettent de tester une installation MIDI.

8.7.1 - Réception MIDI (Control R)

Grâce à ce sous-menu, il est possible de visualiser les canaux MIDI ainsi que les notes, émises par le ou les clavier(s) maître(s) ou synthétiseur(s) raccordé(s) correctement.

Lorsqu'une note MIDI est reçue, son canal MIDI est visualisé par l'inversion vidéo de la case correspondante, en haut de la fenêtre, dans la zone «CANAUX MIDI EN RECEPTION».

Si plusieurs canaux MIDI sont reçus simultanément, plusieurs cases s'inversent. La dernière note reçue est affichée au centre de l'écran.

La zone inférieure permet de choisir le ou les canaux MIDI sur lesquels seront redirigées les notes reçues. Pour choisir ces canaux MIDI, cliquer sur la ou les case(s) voulue(s), éventuellement sur la case «TOUS» (bouton gauche de la souris pour désactiver tous les canaux d'une ligne, bouton droit pour les activer).

Les 16 canaux MIDI de la ligne A correspondent à la prise MIDI OUT d'origine de l'ATARI, tandis que les 16 canaux MIDI de la ligne B correspondent à l'interface MIDI 16 PLUS, raccordée sur la prise RS 232 de l'ordinateur ATARI.

8.7.2 - Moniteur MIDI (Control M)

Ce sous-menu permet d'analyser la totalité des messages MIDI reçus, y

compris les messages exclusifs, et s'adresse plus particulièrement aux spécialistes.

Une première boîte de dialogue permet de sélectionner les événements MIDI que l'on veut afficher et /ou imprimer. La sélection se fait à la souris, en cliquant sur les lignes concernées.

La fenêtre suivante affiche les informations MIDI reçues. La colonne «MESS. MIDI» affiche les codes MIDI en hexadécimal, la colonne «STATUT» indique, en clair, la signification du code reçu,

les deux suivantes affichent les messages qui suivent l'octet de statut, la colonne «CANAL», le canal, et la dernière colonne affiche des informations supplémentaires quand cela est nécessaire.

En cas d'utilisation du RUNNING STATUS, un «R» s'affiche à la suite du «STATUT». Pour les systèmes exclusifs, ceux-ci sont affichés en intégralité, avec l'identification du constructeur.

Pour quitter ce sous-menu, appuyer sur une touche quelconque du clavier de l'ordinateur.

8.7.3 - Emission MIDI (Control E)

Grâce à ce sous-menu, il est possible d'envoyer des événements MIDI aux expandeurs raccordés, et de tester ainsi sur quel canal ils reçoivent ces informations.

Ces événements MIDI envoyés sont: «NOTE ON / NOTE OFF», «AFTERTOUCH POLY», «CONTROL CHANGE», «PROGRAM CHANGE», «AFTERTOUCH MONO» et «PITCH BEND».

Pour chaque événement à envoyer, on peut régler à l'aide des boutons droit et gauche de la souris, un certain nombre de paramètres, qui diffèrent selon le type d'événement.

Pour déclencher l'émission, cliquer sur la case «ENVOI» de la ligne concernée. Pour choisir les canaux MIDI d'émission, se reporter au chapitre «RECEPTION MIDI», ci-dessus.

9 - MODE «EDITEUR DE STYLES»

Ce mode, n'est pas disponible.

10 - CREATION DE STYLES RYTHMIQUES AVEC «CUBASE-2»

Un style doit être programmé dans 3 Modes: Majeur, Mineur et Septième, ce qui correspond dans l'Arrangement final de «CUBASE» à 3 pistes (Tracks). Chaque piste est découpée en 8 Parts qui sont dans l'ordre:

- «INTRO»
- Motif «ORIGINAL»
- Motif «VARIATION»
- FILL pour passer à «ORIGINAL / INITIAL»
- FILL pour passer à «VARIATION / INITIAL»
- FILL pour passer à «ORIGINAL / EVOLUE»

- FILL pour passer à «VARIATION / EVOLUE»
- «FIN»

Chaque part peut avoir une longueur variable de 1 à 16 mesures, sauf les fill qui ont une longueur d'une mesure.

La longueur des parts doit être identique dans les 3 modes (Majeur, mineur et septième).

Généralement, motifs «ORIGINAL» et «VARIATION» ont une longueur de 2 à 4 mesures, et les motifs «INTRO» et «FIN», une longueur de 1 à 4 mesures. La piste du mode Majeur doit être écrite en DO Majeur, celle du mode Mineur en DO mineur et celle du mode Septième en DO septième.

Chaque part contient l'ensemble des parties d'accompagnement du style sur différents canaux MIDI.

Il n'est pas obligatoire d'utiliser toutes les parties.

Un style peut très bien ne comporter qu'une Basse, un Piano et une Batterie. Pour créer une part, il est commode de créer autant de pistes que de parties utilisées dans cette part, chacune avec son canal MIDI respectif et de mixer l'ensemble sur une autre piste (avec la fonction Mixdown) lorsque la création est terminée.

Canaux à attribuer aux différents motifs:

- la «BASSE» sur le Canal 1
- le «MOTIF 1» sur le Canal 2
- le «MOTIF 2» sur le Canal 3
- le «MOTIF 3» sur le Canal 4
- le «MOTIF 4» sur le Canal 5
- le «MOTIF 5» sur le Canal 6
- le «MOTIF 6» sur le Canal 7
- le «MOTIF 7» sur le Canal 8
- le «MOTIF 8» sur le Canal 9
- la «BATTERIE» sur le Canal 10

Nota: L'ensemble de l'arrangement (24 «Parts») ne doit contenir que des notes à l'exclusion de tout autre message MIDI tel que Program Change, Control Change Aftertouch, Sysex, etc...

Les notes doivent être quantisées en position (Note On Quantize) et en longueur (Lenght Size) au triolet de quadruple croche (64T) de façon que leur position et leur longueur soit un multiple de 8.

Toutes les notes d'une part doivent s'arrêter au maximum 8 clics CUBASE avant la fin de celle-ci. Une noire a une longueur de 192 clics, donc si elle est placée sur l'avant dernier temps de la part, sa longueur devra être au maximum de 184 clics (192-8).

On peut facilement vérifier la fin des notes d'une part dans l'éditeur Grid-Edit. Chaque part doit avoir un nom spécifique pour être reconnue lors de la conversion d'un fichier source dans le programme «SWING»:

Ces 24 noms de part ne doivent pas être utilisés comme nom de piste ou d'arrangement, ni figurer dans aucun commentaire. Le bloc-note (Notepad)

sert à transmettre quelques paramètres lors de la conversion.

Il doit être vide à l'exception des trois premières lignes.
La première ligne contiendra par exemple le texte suivant:

PARAMETRES:04.04.064.36.095

- le mot «PARAMETRES» en majuscules
- le caractère double point «:»
- le numérateur de la mesure en 2 caractères (04 pour 4/4)
- le dénominateur de la mesure en 2 caractères (04 pour 4/4)
- le tempo en 3 caractères (064 pour 64)
- le nombre 36 qui représente la valeur de la note MIDI jouée à chaque changement d'accord et en DO majeur
- la valeur en 3 caractères de la vélocité moyenne des notes de basse du style (095 pour une Vélocité moyenne de 95).

La deuxième ligne contiendra neuf nombres de 3 chiffres séparés par un point «.». Chaque nombre représente le timbre préconisé pour les parties «BASSE» à «MOTIF 8», dans la liste des 128 timbres de la norme GENERAL MIDI.

Exemple:

034.002.001.098.053.050.000.000.000.

- 034 signifie que la partie «BASSE» devra utiliser le son «FINGERED BASS»
- 002 signifie que la partie «MOTIF 1» devra utiliser le son «PIANO 2»
- 001 signifie que la partie «MOTIF 2» devra utiliser le son «PIANO 1»
- 098 signifie que la partie «MOTIF 3» devra utiliser le son «SOUNDTRACK»
- 053 signifie que la partie «MOTIF 4» devra utiliser le son «CHOIR AAHS»
- 050 signifie que la partie «MOTIF 5» devra utiliser le son «SLOW STRINGS»
- 000 signifie que la partie «MOTIF 6» n'est pas utilisé dans le style
- 000 signifie que la partie «MOTIF 7» n'est pas utilisé dans le style
- 000 signifie que la partie «MOTIF 8» n'est pas utilisé dans le style

La troisième ligne contiendra aussi neuf nombres de 3 chiffres séparés par un point «.». Chaque nombre représente le mode dans lequel chaque partie sera utilisée.

Comme précédemment cela va des parties «BASSE» à «MOTIF 8». Le nombre 001 signifie que la partie sera utilisée par le mode «INITIAL», le nombre 002 pour le mode «EVOLUE», le nombre 003 si la partie est commune aux deux modes, et le nombre 000 si la partie n'est pas utilisée dans le style.

Exemple:

003.001.002.002.002.002.000.000.000

- 003 signifie que la partie «BASSE» sera commune aux deux modes
- 001 signifie que la partie «MOTIF 1» sera utilisée par le mode «INITIAL»
- 002 signifie que la partie «MOTIF 2» sera utilisée par le mode «EVOLUE»
- 002 signifie que la partie «MOTIF 3» sera utilisée par le mode «EVOLUE»
- 002 signifie que la partie «MOTIF 4» sera utilisée par le mode «EVOLUE»

- 002 signifie que la partie «MOTIF 5» sera utilisée par le mode «EVOLUE»
- 000 signifie que la partie «MOTIF 6» n'est pas utilisé dans le style
- 000 signifie que la partie «MOTIF 7» n'est pas utilisé dans le style
- 000 signifie que la partie «MOTIF 8» n'est pas utilisé dans le style

Pour effectuer la conversion dans le programme «SWING», se reporter au Menu «FICHIER / Conversion Fichier Source».

Nota: La cause d'erreur la plus fréquente provient d'un nom de «Part» qui ne respecte pas la syntaxe citée plus haut ou par la transmission d'un paramètre erroné dans le bloc-note (Notepad).

Voilà ce document touche à sa fin, nous espérons avoir été suffisamment clair et n'avoir rien oublié d'important dans cette description.
Nous vous souhaitons bon courage et beaucoup de plaisir lors de l'utilisation de «SWING»

