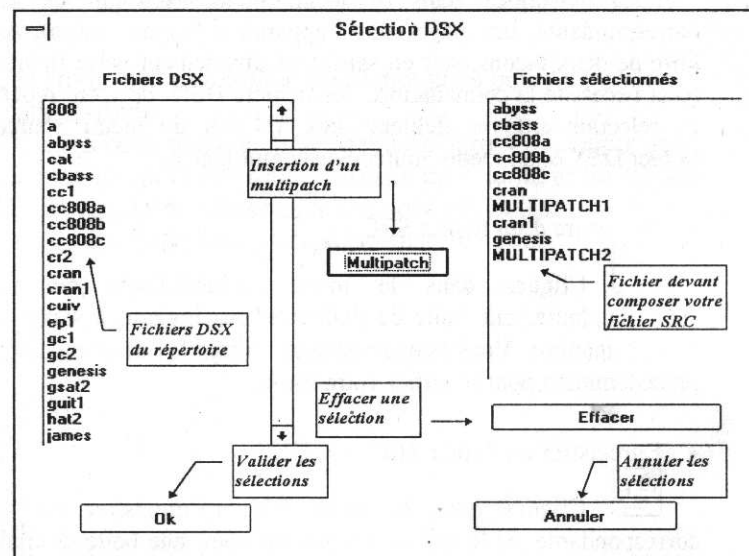


8.4. Saisie des fichiers DSX



Cliquez dans le menu Source\Sélection fichier DSX, ceci permet d'afficher la fenêtre suivante :



Cette boîte de dialogue se compose de deux listes, une liste contenant tous les fichiers DSX du répertoire en cours, une liste contenant les fichiers DSX de votre fichier source.

Pour ajouter un fichier dans la liste des fichiers sélectionnés, il suffit de cliquer sur celui-ci dans la première liste, il s'insérera automatiquement en fin de liste.

Pour ajouter un multipatch, vous devez cliquer sur le bouton « Multipatch » se situant entre les deux listes. Une ligne « MULTIPATCH », suivie d'un numéro pouvant aller de 1 à 4 s'insère dans votre liste, elle vous permet de définir un multipatch dans la boîte de dialogue « Saisie et modification de multipatch ».

Pour supprimer un fichier DSX ou un MULTIPATCH de votre sélection, vous devez le sélectionner à l'aide de la souris puis cliquer sur le bouton EFFACER.

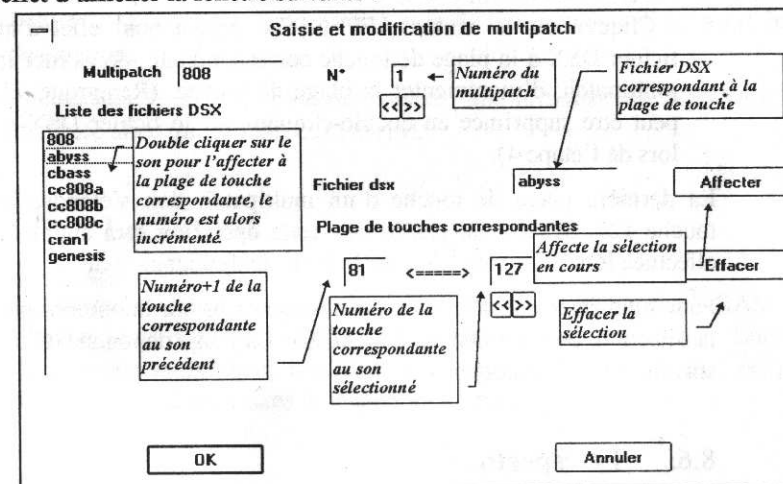
Cliquez sur le bouton OK pour valider les informations sélectionnées, elles s'afficheront dans l'ordre de vos sélections, sinon cliquez sur ANNULER.

Remarque : si un multipatch n'est pas défini, il est remplacé dans votre fenêtre texte par une ligne contenant uniquement « : ».

8.5. Saisie de multipatches



Cliquez dans le menu Source\Saisie multipatch, ceci a pour effet d'afficher la fenêtre suivante :



Cette boîte de dialogue se compose d'une liste de fichiers DSX triés dans l'ordre alphabétique, d'une boîte d'édition pour le nom du multipatch (master sound) qui doit être obligatoirement un fichier DSX, d'un numéro de multipatch lui correspondant et d'une autre boîte d'édition pour le nom du fichier DSX devant correspondre à une plage de touches.

Mode opératoire :

1. - Choisissez le numéro du multipatch que vous souhaitez traiter, ce numéro peut être modifié uniquement à l'aide des deux boutons « << » >> » situés en dessous, il ne peut excéder le nombre maximal de multipatches défini dans la « sélection des fichiers DSX ».
2. - Saisissez le nom du multipatch, ce doit être un fichier DSX de votre répertoire (mais pas obligatoirement un fichier DSX de votre sélection).
3. - Lorsque votre multipatch est vide, la plage de touche est alors : « 0 <-----> 0 », vous n'avez accès qu'au numéro supérieur de la sélection en cours (maximum 127), vous pouvez le modifier soit en le saisissant directement au clavier, soit en l'incrémentant ou en le décrémentant par pas de un à l'aide des deux boutons « <<, >> », situés en dessous. Le numéro inférieur de la touche est alors automatiquement affecté en fonction du numéro+1 de la sélection précédente.

4. - Vous pouvez maintenant saisir le fichier DSX devant correspondre à cette plage de touche, soit en le sélectionnant dans la liste, soit en le saisissant directement au clavier (Remarque : le fichier doit obligatoirement appartenir à la liste des sélections).
5. - Cliquez sur le bouton AFFECTER, ceci a pour effet d'affecter le fichier DSX à la plage de touche correspondante, de valider le nom du multipatch, d'incrémenter la plage de touche. (Remarque : L'étape 5 peut être supprimée en double-cliquant sur le fichier DSX de la liste lors de l'étape 4).

La dernière plage de touche d'un multipatch doit s'étendre jusqu'à la touche 127. Si ce n'est pas le cas, cette opération sera automatiquement effectuée lors de la validation de la boîte de dialogue.

Pour supprimer une sélection, positionnez-vous sur le numéro maximal de la sélection, puis cliquez sur EFFACER. La plage de touche de la sélection suivante est alors augmentée.

8.6. Le répertoire

Le répertoire par défaut est le répertoire d'installation du logiciel, mais il peut être modifié de deux façons, soit par la lecture d'un fichier, soit par le menu Option\Path.

8.7. Création d'une banque de sons (.DDX)



Pour pouvoir créer un fichier DDX, il est nécessaire d'avoir un fichier SRC valide dans votre fenêtre d'édition, les fichiers DSX et les données échantillonnées dans le même répertoire que votre fichier SRC. Ensuite, cliquez dans le menu 'Source\Créer DDX', ou sur l'icône correspondante, ce qui permet de lancer la création du fichier DDX et du fichier MAP à partir du fichier SRC en cours. Si une erreur survient lors de sa création, il est conseillé de visualiser le fichier MAP afin d'identifier le ou les fichiers responsables de l'erreur.

Remarque : Le fichier DDX ainsi que le fichier MAP ont le même nom que le fichier SRC. Si votre fichier SRC n'a pas de nom, les fichiers créés seront TEMP.DDX et TEMP.MAP.

8.8. Transfert vers la carte son MAXI SOUND 32



Cliquez dans le menu 'Outil\Charger DDX', ou sur l'icône correspondante, une boîte de dialogue vous invitant à saisir un nom de fichier DDX apparaît. Entrez votre nom de fichier puis validez votre boîte de dialogue.

Remarque : A chaque nouveau transfert, une initialisation de la carte est effectuée ainsi qu'un reset des DRAM.

8.9. Les DRAM

Reset des RAM

A chaque nouveau transfert de fichier DDX, un reset des DRAM est effectué, mais il est parfois nécessaire d'effectuer un simple reset. Lorsque vous voulez notamment lancer une nouvelle application (jeux,...etc.), il suffit alors de cliquer dans le menu Outil\Reset RAM.

RAMSIZE

Cliquez dans le menu Option\Ramsize, si vous voulez changer la valeur du RAMSIZE dans votre fichier SRC. Les valeurs acceptables sont 1 ou 2 en fonction de la capacité de votre carte.

8.10. Les raccourcis



Nouveau Fichier



Ouvrir



Enregistrer



Saisie fichiers DSX



Saisie multipatch



Créer DDX



Charger DDX



Quitter

9. ANNEXE A : RESUME ET DEFINITION DES TERMES UTILISES.

Fichier WAV : Fichier binaire contenant le son échantillonné.

Fichier DSX : Fichier binaire de définition d'un son contenant toute l'information nécessaire lors de la synthèse MIDI du son.

Fichier SRC : Fichier texte qui contient la définition de tous les sons (fichiers DSX) de votre banque ainsi que la définition des multipatches.

Fichier DDX : Fichier binaire contenant une succession de commandes MIDI prêtes à être chargées sur la carte son.

Fichier MAP : Fichier texte décrivant l'adresse mémoire du son ainsi que le changement de programme à effectuer pour sélectionner votre son dans un séquenceur MIDI.

Multipatch : Suite de sons associés à des numéros de touches MIDI. Il permet d'accéder à différents sons sur un même clavier. Exemple : kit de batterie où chaque touche du clavier correspond à un son différent de percussion.

10. ANNEXE B : DESCRIPTIF DES APPLICATIFS DOS

93ADLLD.EXE : Chargement d'une banque de sons sous DOS (Fichier DDX).

MPUPLAY.EXE : Lecture d'un fichier MIDI sous DOS.

DDXPLAY.EXE : Chargement d'une banque de son et lecture du fichier MIDI associé à cette banque. Le fichier MIDI et le fichier DDX doivent avoir le même nom.

11. ANNEXE C : FORMAT DES FICHIERS DE TRANSFERT *.DDX.

Le fichier DDX contient les instruments et les multipatches qui seront téléchargés en RAM.

Index	data
0	F0H 00H 20H 00H 00H 00H 00H
7	00H pc 20H 20H 20H x0 x1 x2 ;changement de programme, extension du fichier
15	7FH 7FH 0CH 00H 10H
20	fn1 fn2 fn3 fn4 fn5 fn6 fn7 fn8 ;Nom du fichier échantillon
28	01H 70H 00H 4EH 00H 00H 00H 52H 00H 61H 00H 00H
41	18H l11 l12 l13 ; PCM page & loop_wave
45	18H ww1 ww2 ww3 ; PCM end_wave & start_wave
49	08H ft1 ft2 ; fine_tune
52	ct1 ct2 ; coarse tune
54	ff 00H 00H pl ; fix freq, pitch_LFO amount
58	00H 00H of1 of2 ; start offset
62	51H pa 00H 00H 00H 00H 00H ; pcm_amp
69	38H 15H fc 40H fl ; cut_off,filter_LFO amount
74	00H fva fka ; f_vel_amount, f_key_amount
77	50H q 00H 00H 00H 00H 00H ; resonance
84	38H 16H vol 41H 00H ; volume
89	00H vva vka ; v_vel_amount, v_key_amount
92	20H mix 01H 00H ; left_mix, right_mix
96	7FH lfw lfa lfs lfd ; LFO
	shape,attack,speed,delay
101	00H 00H il1 ; EG1 init_lev_1
104	pl1 a11 a12 a13 ; EG1 peak_lev_1,attack_1
108	s1 d11 d12 d13 ; EG1 sustain_1, decay_1
112	00H r11 r12 r13 ; EG1 release_1
116	00H 00H il2 ; EG2 init_lev_2
119	pl2 a21 a22 a23 ; EG2 peak_lev_2,attack_2
123	s2 d21 d22 d23 ; EG2 sustain_2, decay_2
127	00H r21 r22 r23 ; EG2 release_2
131-178	48 valeurs ; Tracking table
179	00H 00H F7H

TAILLE TOTALE : 182

Formats :

pc : de 00H à 7EH, indique la valeur du changement de programme associée au son. 127 sons peuvent être téléchargés. Les sons téléchargés seront sélectionnés en envoyant la valeur 64 au contrôleur #0, puis un changement de programme de 1 à 127.

x0 x1 x2 : Sans effet pour la carte Maxi Sound 32, indique le type de données d'échantillons en ASCII. Les types supportés sont 'WAV' et '16'.

fn1-fn8 : Sans effet pour la carte Maxi Sound 32, indique le nom du fichier de données d'échantillons en ASCII.

ll1 ll2 ll3 : Indique PCM PAGE et LOOP_WAVE

ll1 = 0 l6 l5 l4 l3 l2 l1 l0

ll2 = 0 p4 p3 p2 p1 p0 l8 l7

ll3 = 0 0 0 0 0 0 0 p5

Avec p5-0 = page (pour l'accès DRAM p5=p4=p3=1)
l8-0 = loop wave

ww1 ww2 ww3 : indique START_WAVE et END_WAVE

ww1 = 0 s6 s5 s4 s3 s2 s1 s0

ww2 = 0 e4 e3 e2 e1 e0 s8 s7

ww3 = 0 0 0 1 e8 e7 e6 e5

avec s8-0 = START_WAVE
e8-0 = END_WAVE

ft1 ft2 : FINE_TUNE

ft1 = 0 f6 f5 f4 f3 f2 f1 f0

ft2 = 0 0 0 0 0 0 0 f7

avec f7-0 = accord sur la plage de valeurs -128 à 127 (-/+ demi-tons)(Fine_tune).

ct1 ct2 : COARSE_TUNE

ct1 = 0 c6 c5 c4 c3 c2 c1 c0

ct2 = 0 0 0 0 0 0 0 c7

avec c7-0 = accord sur la plage de valeurs -128 demi-tons à +127 demi-tons (Coarse_tune).

ff : Drapeau de changement de fréquence.

Si ff = 00H, alors le son sera modulé (pitch shifted) en fonction de la touche # MIDI, coarse_tune et fine_tune.

Si ff = 08H, alors la fréquence du son sera fixée seulement par l'accord des demi-tons et l'accord précis (coarse_tune et fine_tune), indépendamment de la touche #.

of1 of2 : StartWave OFFSET

of1 = 0 o2 o1 o0 0 0 0 0

of2 = 0 0 1 o7 o6 o5 o4 o3

avec o7-o0-offset en échantillons (de 0 à 255).

pl : PITCH_LFO 7 bits signés de -63 (41H) à +63(3FH)

pa : PCM_AMP de 0 à 7FH.

fc : CUT_OFF de 0 (filtre complètement fermé) à 7FH (pas de filtre).

fl : FILTER_LFO 7 bits signés de -63 (41H) à +63 (3FH).

fva, fka : F_VEL_AMOUNT, F_KEY_AMOUNT 7 bits signés de -63 (41H) à +63 (3FH).

q : RESONANCE de 0 (oscillation libre) à 7FH (pas de résonance).

vol : VOLUME de 0 à 7FH.

vva, vka : V_VEL_AMOUNT, V_KEY_AMOUNT 7 bits signés de -63(41H) à +63(3FH).

mix : LEFT_MIX, RIGHT_MIX

mix= 0 1 lm2 lm1 lm0 rm2 rm1 rm0

avec lm2-0 = LEF_MIX de 0 (pas de sortie) à 7 (0dB), par pas de 6dB
rm2-0 = RIGHT_MIX de 0 (pas de sortie) à 7 (0dB), par pas de 6dB

lfw : LFO_SHAPE

00H : sans LFO

40H : sinus

41H : dent de scie positive

42H : dent de scie négative

43H : carré

44H : aléatoire (bruit rose)

45H : sinus décalé

lfa, lfd : LFO_ATTACK, LFO_DELAY de 0 (infini) à 7FH (le plus court).

lfs : LFO_SPEED de 0 (inactif) à 7FH (le plus rapide).

il1, pl1, s1 : EG1 (resp. EG2) INIT_LEV, PEAK_LEV, maintien (SUSTAIN) de 0 à 7FH.

(resp. il2, pl2, s2)

a11, a12, a13

(resp. a21, a22, a23) : EG1 (resp. EG2) valeur de l'attaque (ATTACK rate).

a11 = 0 b3 b2 b1 b0 0 0 0
 a12 = 0 b10 b9 b8 b7 b6 b5 b4
 a13 = 0 0 0 0 0 0 b12 b11

avec b12-b0 = valeur de l'attaque de 0 (la plus lente) à 1FFFH (la plus rapide).

d11, d12, d13

(resp. d21, d22, d23) : EG1 (resp. EG2) valeur de l'affaiblissement (DECAY rate).

d11 = 0 b3 b2 b1 b0 0 1 0
 d12 = 0 b10 b9 b8 b7 b6 b5 b4
 d13 = 0 0 0 0 0 0 b12 b11

avec b12-b0 = valeur de l'affaiblissement de 0 (le plus lent) à 1FFFH (le plus rapide).

r11, r12, r13

(resp. r21, r22, r23) : EG1 (resp. EG2) valeur du relâchement (RELEASE rate).

d11 = 0 b3 b2 b1 b0 0 1 1
 d12 = 0 b10 b9 b8 b7 b6 b5 b4
 d13 = 0 0 0 0 0 0 b12 b11

avec b12-b0 = valeur du relâchement de 0 (le plus lent) à 1FFFH (le plus rapide).

Table de suivi clavier (Tracking table) (48 octets)

Calcul d'index de table :

si la touche # midi < 12 alors la touche # midi = 12
 si la touche # midi > 108 alors la touche # midi = 108
 index = (touche # midi - 12) / 2

Contenu de la table : 48 octets de 0 (-64) à 7FH (+64)

TELECHARGEMENT DES MULTIPATCHS

Un multipatch est une collection d'un maximum de 18 sons utilisant les mêmes valeurs. Les exemples typiques de multipatches sont les kits de batterie ou les instruments spécifiques comme un piano utilisant plusieurs sons sur un même clavier.

4 multipatches peuvent être téléchargés dans les RAM de la carte Maxi Sound 32.

Un multipatch fait référence à un son maître « master sound » MS. Ce MS définira tous les paramètres partagés par tous les sons composant le multipatch.

Ces paramètres sont ff, pl, pa, fc, fl, fva, fka, q, vva, vka, lfw, lfa, lfs, lfd, tous les paramètres EG et la table de suivi clavier (tracking table). Un multipatch permet de définir des zones clavier (splits) avec des paramètres spécifiques :

l11, l12, l13, ww1, ww2, ww3 - définit quel échantillon est joué.
 ft1, ft2, ct1, ct2 - définit comment l'échantillon est accordé.
 vol - définit le niveau sonore de sortie.
 mix - définit la balance

Une fois téléchargé, le multipatch est sélectionné par l'envoi d'une valeur de sélection de banque de 65 à 68 (resp multipatch 1 à 4) au contrôleur #0 suivi par le changement de programme du son maître (MS).

Format système exclusif du multipatch :

```
F0H 00H 20H 00H 00H 00H 05H
mpn ; numéro de multipatch
<liste des zones clavier (split)>
; Paramètres du premier son
l11 l12 l13 ; PCM page/loop
ww1 ww2 ww3 ; end/loop
ft1 ft2 ct1 ct2 ; accord (tuning)
vol mix ; niveau (level)
; Paramètres du deuxième son
l11 l12 l13 ; PCM page/loop
ww1 ww2 ww3 ; end/loop
ft1 ft2 ct1 ct2 ; accord (tuning)
vol mix ; niveau (level)
....
; Paramètres du dernier son
l11 l12 l13 ; PCM page/loop
ww1 ww2 ww3 ; end/loop
ft1 ft2 ct1 ct2 ; accord (tuning)
vol mix ; niveau (level)
F7H
```

<liste des zones clavier (split)> définit les zones clavier. Cette liste est une liste d'octets classés par ordre croissant, terminée par F7H. Le nombre d'entrées dans cette liste doit être le même que le nombre de paramètres sonores.

exemple :

<Liste des zones clavier (split)> = 30H, 7FH.

MS sera joué avec les paramètres sound1 jusqu'à la touche # 30H (inclusive), avec les paramètres sound2 de la touche # 31H à la touche #127.

mpn : numéro de multipatch de 0 à 3

l11 l12 l13 : identique à la définition du son

ww1 ww2 ww3 : identique à la définition du son

ft1 ft2 ct1 ct2 : identique à la définition du son; si MS a une fréquence fixe, alors tous les sons du multipatch auront une fréquence fixe (kit de batteries).

vol mix : identique à la définition du son.

Le logiciel décrit dans ce manuel est protégé par les lois internationales du Copyright.

Vous n'avez pas le droit de faire des copies autres que la copie de sauvegarde de votre logiciel qui servira de protection en cas de perte.

Vous n'avez pas le droit d'utiliser le logiciel sur plus de deux machines à la fois.

AVIS

(1) Aucune partie de cette publication ne doit être reproduite ou transcrite sans autorisation.

(2) Nous nous réservons le droit de réviser ce document à tout moment sans préavis.

(3) Veuillez contacter votre représentant commercial pour toutes questions concernant ce document.

Maxi Sound 32 Wave et Maxi Sound 32 Wave FX sont des marques déposées de Guillemot International.

Maxi Memory est une marque déposée de Guillemot International.

Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.