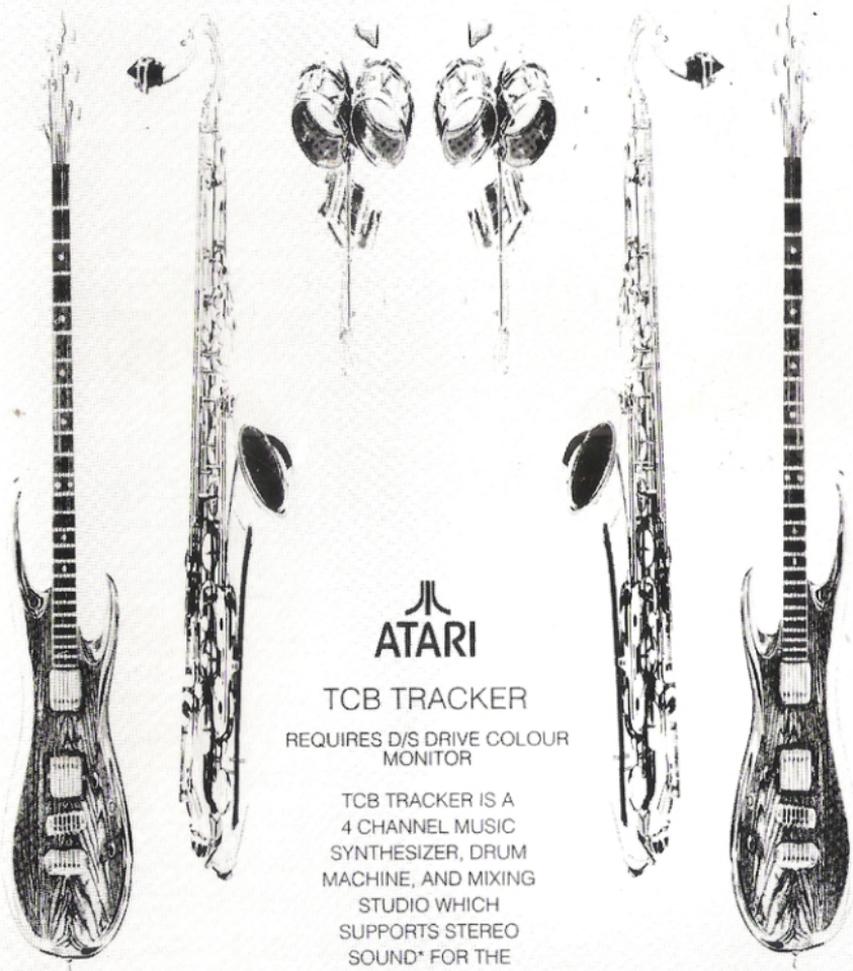


T C B

T R A C K E R



ATARI

TCB TRACKER

REQUIRES D/S DRIVE COLOUR
MONITOR

TCB TRACKER IS A
4 CHANNEL MUSIC
SYNTHESIZER, DRUM
MACHINE, AND MIXING
STUDIO WHICH
SUPPORTS STEREO
SOUND* FOR THE
ATARI

**-TCB TRACKER-
BY
ANDERS "AN COOL" NILSSON**

**TCB TRACKER VERSION 1.0,
SEPTEMBER 1990**

**DEVELOPED AT SEABEAR STUDIOS,
STOCKHOLM, SWEDEN**

PROGRAM COPYRIGHT 1990 MPH

MANUAL

BY LG NILSSON & PHILIP HARMAN
MANUAL COPYRIGHT 1990 MPH

MPH

10 CHANDLERS COURT, EATON,
NORWICH, NR4 6EY, ENGLAND

TEL: GREAT BRITAIN 0603 503382

PRINTED BY

CATTON PRINTING

54 ST. AUGUSTINES STREET, NORWICH, ENGLAND

Thanks to Geoff at Accent for coordinating the production of the boxes and all other for artwork for the -TCB TRACKER-.

-TCB TRACKER- is a trademark of SEABEAR STUDIOS and MPH.

ATARI and ST/STE are trademarks of ATARI CORP.

ST REPLAY is a trademark of MICRODEAL.

AMIGA is a trademark of COMMODORE.

DOLBY is a trademark of DOLBY LABORATORIES LICENSING CORP.

COPYRIGHT

Nous vous remercions de vous être rendu acquéreur de TCB TRACKER. Lisez attentivement cette note car elle contient des informations importantes concernant le Copyright de ce logiciel et notre support technique.

Ce logiciel, est protégé par la loi anglaise sur les contre façons. Il est par conséquent tout à fait illégal de prêter ou copier ce programme. Vous êtes cependant autorisé à faire une copie de sauvegarde de votre logiciel mais cela uniquement à des fins de sécurité.

Tous droits réservés dans le monde entier. Tout ou partie de cette documentation ne peut en aucun cas être reproduit ou transmis par quelque moyen que ce soit, y compris des photocopies ou enregistrement, sans l'accord préalable écrit des auteurs.

C'est une violation des lois sur le copyright que de copier tout ou partie du logiciel TCB TRACKER ou de sa documentation associée pour quelque raison que ce soit excepté pour une copie de sécurité.

SUPPORT TECHNIQUE

A MPH, nous faisons beaucoup d'efforts pour que nos logiciels puissent s'adapter à toutes les sortes d'ordinateur. Si cependant vous rencontrez des problèmes, contactez nous par la poste en nous donnant le maximum d'informations de manière à ce que nous puissions le plus vite possible essayer de vous aider à résoudre ces problèmes. Cependant, nous n'apportons notre aide qu'aux utilisateurs LICENCIES, aussi renvoyez nous votre fiche de licence.

UTILISATION DES FICHIERS TCB TRACKER DANS VOS PROGRAMMES

Vous pouvez utiliser les fichiers de TCB TRACKER dans vos propres programmes à condition de mentionner le copyright MPH.

Par exemple, vous pourriez annoter la phrase suivante :

"Sons créés par l'utilisation de TCB TRACKER de MPH"

TABLE DES MATIERES

I. INTRODUCTION	3
II. INSTALLATION	4
II.1. NOTE IMPORTANTE	4
II.2. LES FICHIERS DU DISQUE	5
II.3. EQUIPEMENT SON	5
II.4. SUPPORT	5
III. VOTRE PREMIERE LECON	6
III.1. UTILISER TCB TRACKER	6
III.2. COMPOSER VOTRE PROPRE MUSIQUE	6
IV. DETAIL DES FONCTIONS DE TCB TRACKER	9
IV.1. SECTION GAUCHE	9
IV.1.1 LES BOUTONS DE COMMANDE	9
IV.1.2 LA FENETRE DE SELECTION DES FICHIERS	10
IV.1.3 LE CHAMP D'INFORMATION	11
IV.1.4 LES BOUTONS DE SELECTION DES PISTES	12
IV.1.5 LE PAVE DE FERMETURE	12
IV.1.6 LES CONTROLEURS DE SON	12
IV.1.7 LE MENU D'ICONS	12
IV.1.8 LES MINI BOUTONS	15
IV.1.9 LES INDICATEURS DE MODE	15
IV.2 SECTION CENTRALE	16
IV.2.1 LA FENETRE DE PRESELECTION	16
IV.2.2 LA FENETRE D'EDITION DES PISTES	17
IV.3 SECTION DROITE	18
IV.3.1 LES MARQUEURS	18
IV.3.2 EN SAVOIR PLUS LES BOUCLES	19
IV.3.3 LES EFFETS SPECIAUX	19
V. LE CLAVIER	21
V.1 LE PAVE DU CURSEUR	21
V.2 LE PAVE NUMERIQUE	21
V.3 LES TOUCHES DE FONCTION (seules)	22
V.4 LES TOUCHES DE FONCTION (+SHIFT)	23
V.5 LES TOUCHES DE FONCTION (+ALTERNATE)	23
V.6 LE CLAVIER ALPHABETIQUE DU ST COMME CLAVIER DE PIANO	24
V.7 LE CLAVIER ET L'HORLOGE MIDI	24
V.8 SELECTION DES COULEURS	24
VI. LA SOURIS	25
VII. ELABORER VOS PROPRES ECHANTILLONS	26
VIII. TRUCS ET ASTUCES	27
ANNEXE A - TABLE HEX	28
ANNEXE B - ECRANS D'AIDE	29
ECRAN 1 - TOUCHES DE FONCTION	
ECRAN 2 - LES TOUCHES DE FONCTION (+SHIFT)	
ECRAN 3 - LES TOUCHES DE FONCTION (+ALTERNATE)	
ECRAN 4 - PAVE NUMERIQUE	
ECRAN 5 - PAVE ALPHABETIQUE	
ANNEXE C - CODES D'ERREUR	31
CODES D'ERREUR DE TCB TRACKER	
CODES D'ERREUR GEMDOS	
ANNEXE D - FORMAT DES FICHIERS	32
FICHIERS DES MODULES ET MUSIQUE DE TCB TRACKER	
BYTES UTILISES	
ANNEXE E - ROUTINES D'ECOUTE	33
LIVRES AVEC TCB TRACKER	34
VOS PROPRES PROGRAMMES	

I. INTRODUCTION

Félicitations d'avoir acheté **TCB TRACKER**, le plus avancé et convivial des logiciels de création de musiques sur ATARI ST.

Jusqu'à maintenant, la meilleure musique sur ATARI était comme celle utilisée sur l'écran d'introduction de **TCB TRACKER** ou ressemblait aux musiques qui 'mangent' beaucoup de mémoire et d'espace disque. Aujourd'hui, avec **TCB TRACKER**, vous avez en main un instrument pour créer des morceaux de musique d'excellente qualité.

Ce manuel est fait pour vous aider à tirer le meilleur parti du logiciel et nous vous conseillons vivement de le lire avant de vous lancer dans **TCB TRACKER**.

Le **TCB TRACKER** est d'utilisation aisée et cependant c'est une puissante machine à percussions, un séquenceur, un synthétiseur et un mixeur. Les capacités de génération de sons de **TCB TRACKER** incluent 16 voix (échantillons) indépendantes, chacune d'elle pouvant être assignée à n'importe laquelle des 4 voies ou piste (**TRACK**). Chacun de ces échantillons a ses propres contrôles de ton et de volume pour conférer le maximum de flexibilité à la musique finale.

Vous vous apercevrez bientôt que **TCB TRACKER** fonctionne comme un véritable studio. A l'inverse des magnétophones, qui enregistrent les sons actuellement émis par les instruments, **TCB TRACKER** enregistre l'information digitale. Aussi chaque fois que vous écouteriez une séquence ce sera une nouvelle performance.

La programmation des musiques peut être effectuée soit en temps réel soit par la méthode dite de "programmation à pas". Celle-ci découpe chaque battement en une série de "pas" qui peuvent être arrangés de manière à convenir au rythme désiré. La même méthode est utilisée pour les batteries professionnelles.

Les sons sont créés en jouant sur le pavé alphabétique du ST ou sur un clavier MIDI de piano. Chaque échantillon est stocké dans un "échantillonneur". Le **TCB TRACKER** peut rejouer les 4 pistes simultanément à la manière d'un magnétophone digital à 4 voies. Il peut y avoir jusqu'à 128 échantillons dans la mémoire du **TCB TRACKER** chacun pouvant contenir jusqu'à 256 notes (64 par piste).

Avec le **TCB TRACKER**, il est très facile d'élaborer des musiques en enregistrant une strophe dans un échantillon (ou autant que vous voulez), un chœur dans un autre et une mélodie dans un troisième puis d'arranger ces échantillons pour en faire une musique avec autant de strophes, choeurs... que vous désirez.

Le **TCB TRACKER** a beaucoup d'éditeurs qui permettent à l'utilisateur de modifier des données après les avoir enregistrées. Des notes peuvent être transposées, copiées ou effacées et des tempo peuvent être corrigés. L'ensemble des échantillons et pistes peuvent également être copiés ou modifiés. Même avec toute cette flexibilité, le **TCB TRACKER** est d'une utilisation facile puisque toutes ces opérations ne nécessitent pas de connaissances particulières.

II. INSTALLATION

La première chose à faire est de réaliser une copie de sauvegarde de votre disquette originale. Ceci peut être fait sur une autre disquette 3,5" ou sur un disque dur. Le programme est livré sur une disquette double face et, pour votre agrément, non protégée contre la copie.

II.1 NOTE IMPORTANTE

La disquette n'est pas protégée contre la copie pour vous ETRE AGREABLE. Il est totalement illégal de faire une copie qui ne soit pas pour votre usage personnel et vous encourez des poursuites si vous violez cette loi.

II.2 LES FICHIERS DU DISQUE

Votre copie de sauvegarde devrait contenir les fichiers suivants :

TRACKER.PRG fichier programme
SAMPLES.SPL dossier
 * **SPL** échantillons séparés d'instruments
SONGS.SPL dossier
 * **SNG** fichiers contenant les musiques sans échantillons mais avec toute information sur les échantillons utilisés
MODULES.MOD dossier
 * **MOD** Modules. Un ensemble complet d'échantillons et de musiques
DESKTOP.INF Vous devriez savoir ce que c'est
READ_ME Ce fichier contient les dernières modifications de ce manuel par rapport à la version du logiciel
TRACKER.GFA Une routine en Basic GFA pour vous permettre d'inclure les modules de **TCB TRACKER** dans vos propres programmes (ATARI STF)
TRACKERE.GFA Une routine en Basic GFA pour vous permettre d'inclure les modules de **TCB TRACKER** dans vos propres programmes (ATARI STE)
TRACKER.S Une routine en Assembleur pour vous permettre d'inclure les modules de **TCB TRACKER** dans vos propres programmes (ATARI STF)
TRACKERE.S Une routine en Assembleur pour vous permettre d'inclure les modules de **TCB TRACKER** dans vos propres programmes (ATARI STE)
TRACKER.ROT La routine d'appel à partir de vos propres programmes (ATARI STF)
TRACKERE.ROT La routine d'appel à partir de vos propres programmes (ATARI STE)

TCB TRACKER fonctionne aussi bien sur ATARI STF que sur ATARI STE muni d'au moins 512K de RAM. Il nécessite un moniteur couleur ou TV basse résolution. Cette version de **TCB TRACKER** ne fonctionne pas sur les moniteurs monochromes. Si vous n'utilisez pas de disque dur, nous vous recommandons de sauvegarder vos travaux sur une disquette séparée et non sur la disquette programme.

Vous ne pouvez utiliser **TCB TRACKER** avec aucun programme accessible car il désactive toutes les fonctions GEM. MPH décline toute responsabilité si **TCB TRACKER** est utilisé en conjonction avec d'autres programmes.

II.3 EQUIPEMENT SON

La manière la plus aisée d'utiliser TCB TRACKER est de se servir du haut-parleur interne du moniteur ST ou d'un moniteur TV. Ce n'est cependant pas le moyen idéal d'écouter la musique. Utilisez plutôt une chaîne HIFI pour avoir des sons de meilleure qualité. La plupart des TV modernes possèdent des sorties audio séparées. Connectez-les à l'entrée AUX de votre chaîne HIFI. Si vous possédez un ATARI STE, connectez la sortie audio phono stereo du panneau arrière directement sur l'entrée AUX stereo de votre chaîne HIFI.

II.4 SUPPORT

Ici, à MPH, nous nous efforçons continuellement de rendre ce produit plus performant. Toutes suggestions de votre part seront les bienvenues (mentionnez votre numéro de licence). Nous envisageons également de créer un "fan club" des utilisateurs de TCB TRACKER.

III. VOTRE PREMIERE LECON

III.1 UTILISER TCB TRACKER

La meilleure façon de se familiariser avec TCB TRACKER est de charger un module en mémoire. Cliquez sur **MODULES** à gauche de l'écran, (s'il n'est pas déjà en surbrillance) et cliquez sur **LOAD** (ou pressez 9 du pavé numérique). La fenêtre de sélection des fichiers est apparue montrant une liste des modules disponibles sur le disque. Sélectionnez un module et cliquez **YES** (ou pressez **RETURN**). Quand le module est chargé, cliquez sur **EXIT** sur le côté droit de la fenêtre de sélection. Maintenant, cliquez sur **PLAY** (ou pressez **ENTER** du pavé numérique) et vous entendrez la musique. Cliquez sur **STOP** (ou pressez 0 du pavé numérique) pour l'arrêter. Le chargement et l'écoute des autres modules se font de la même manière.

Cliquez sur **STOP** et activez le moniteur (**MON**) en pressant sur **ALT+F1**. Le mode **MONITOR ON** est affiché en bas et à droite de l'écran. Utilisez les touches du clavier pour jouer. Changez d'instrument, échantillons, en cliquant sur les flèches à gauche du marqueur **SAM#** ou cliquez le bouton droit de la souris. Ecoutez les différents sons produits en pressant diverses touches du clavier.

Pressez **ENTER** à nouveau et écoutez. Cliquez sur les boutons **1,2,3,4** de sélection des pistes en haut à gauche. Vous sélectionnez ainsi les pistes que vous voulez entendre.

Activez à nouveau toutes les pistes et déplacez vous vers la droite. Nous pouvons maintenant changer le tempo en cliquant sur les flèches à côté du marqueur tempo **TEMP**. Cliquez sur la flèche haut pour augmenter le tempo, sur la flèche bas pour le diminuer. Notez que les marqueurs **PATT** et **POS** changent quand la musique joue. Pressez **ALT+F2** pour activer le mode **CYCLE**. **CYCLE ON** s'affiche en bas à droite de l'écran. L'échantillon choisit joue et rejoue sans discontinuer; Jouez et analysez-le. Regardez comment il a été construit. Déplacez-vous sur l'échantillon suivant et analysez-le de même. Cliquez sur **STOP**. Maintenant, il est temps d'examiner attentivement un échantillon. Pressez une fois la touche flèche bas du clavier. Puis une autre fois. Chaque fois que vous pressez cette touche, TCB TRACKER avance d'un "pas". Ecoutez les différents instruments. Presser sur la touche flèche haut fait reculer d'un "pas". Presser sur les flèches droite et gauche déplace le curseur sur la piste suivante ou précédente. C'est cette technique que vous utiliserez quand vous composerez vos propres morceaux. Elle est dite de la "programmation à pas". C'est aussi cette méthode que vous utilisez quand vous examinez un échantillon au ralenti.

III.2 COMPOSER VOTRE PROPRE MUSIQUE

Tout d'abord, formatez un disque. Chargez le fichier **TRACKER.PR**. Vérifiez que les indicateurs **PATTERN** et **POSITION** (en haut à gauche de l'écran) sont à 00.

La première chose à faire est de charger des instruments ou échantillons en mémoire. Pour cela, pressez 8 du pavé numérique ou cliquez **SAMPLE** à gauche de l'écran, suivi de **LOAD**. La fenêtre de sélection de fichiers apparaît montrant une liste des échantillons contenus sur le disque. Sélectionnez-en un et confirmez votre choix en cliquant sur **YES** ou en pressant **RETURN**. Démarrez avec votre morceau favori en échantillon 0. Ne quittez pas encore la fenêtre de sélection mais cliquez sur la flèche haut du marqueur **"SAM#"** ou cliquez le bouton droit de la souris une fois de manière à ce que le marqueur passe à 1. Chargez maintenant un "Son grave" dans l'échantillon 1. Continuez en chargeant un "Son médium" en 2, une basse en 3 et une mélodie (trompette, saxo, synthétiseur) en 4.

Pour l'instant, nous allons simplement utiliser ces cinq instruments, aussi quittez la fenêtre de sélection et activez le mode **CYCLE** en pressant **ALT+F2**.

Le meilleur moyen de commencer l'enregistrement est d'utiliser le "Son aigu" comme un métronome. Placez le curseur sur la piste 1 en utilisant les flèches de direction. Soyez sûr que le compteur de pas **STEP COUNTER** est sur 00 (la première note de l'échantillon). Sélectionnez l'échantillon 0. Activez le moniteur (**MONITOR**) en pressant **ALT+F1** (Vous devez écouter ce que vous jouez). Maintenant, allumez le volume de votre moniteur **HIFI/TV** et pressez n'importe quelle touche... Par exemple **M**. Le Son aigu est-il correct? Est-il trop haut? Pressez **N, B, V, C, X** ou **Z**. Est-il trop bas? Pressez **Q, W, R, T** ou **Y...**etc... Jouez et familiarisez-vous avec le clavier. Quand vous avez trouvé la note qui vous intéresse, activez le bouton d'enregistrement (**RECORD**) et jouez une nouvelle fois cette note. Félicitations! Vous venez d'enregistrer votre première note dans le **TCB TRACKER**.

Certaines lettres et nombres sont apparus dans la zone de la piste 1 pour confirmer que vous avez bien écrit une note. Ne faites pas attention à cela pour l'instant car ce sera expliqué en détail plus loin. Pressez **ESPACE** pour insérer une pause. Pressez à nouveau une touche et continuez à alterner **TOUCHE/ESPACE/TOUCHE...** jusqu'à ce que vous ayez enregistré l'échantillon complet (c'est à dire au retour des premières notes après le pas 3F). Cliquez sur **PLAY** ou pressez **ENTER** du pavé numérique et vous entendrez le morceau. Changez le tempo à votre convenance en cliquant sur les flèches à côté du marqueur **TEMP** à droite de l'écran.

Arrêtez la musique et mettez le bouton **RECORD** sur **OFF**. Sélectionnez l'échantillon 1, le "Son grave", et choisissez le meilleur son comme précédemment. Cette fois-ci, utilisez la piste 2 et mettez le bouton **RECORD** sur **ON**. Entrez un "Son grave" au pas 00 de la piste 2. Pressez 3 fois **ESPACE**, un "Son grave", 3 fois **ESPACE**, un "Son grave", 3 fois **ESPACE**... jusqu'à ce que vous reveniez au pas 00. Une fois encore, arrêtez l'enregistrement et écoutez.

Ok. Stoppez la musique et sélectionnez l'échantillon 2, le "Son médium", et calibrez le son comme précédemment. Enregistrez mais restez sur la piste 2. Avancez avec le curseur jusqu'au pas 04. Si tout s'est bien passé, vous devriez avoir un "Son grave" à cet endroit là. Pressez une touche et changez le "Son grave" en un "Son médium". Agissez de même pour les pas suivants jusqu'au retour au pas 00. A nouveau, arrêtez l'enregistrement et écoutez.

Si vous avez agi correctement jusqu'à maintenant, vous devriez entendre une batterie rock 4/4. Prenez votre disque nouvellement formaté et sauvez le module. Pour cela, mettez en surbrillance le mot **MODULE** et pressez **SAVE**. La touche 6 du pavé numérique a le même effet. Si tout est bon, cliquez sur **YES** et inscrivez **TEST** dans la fenêtre de sélection puis pressez **RETURN**. La première partie de votre chef d'oeuvre est créée et sauvee sur disque. Arrêtez votre ordinateur et prenez un repos bien mérité.

Déjà de retour? Alors rallumez votre ordinateur, chargez le **TCB TRACKER**, chargez votre module **TEST** et...continuuons.

La première chose à faire est de rendre le rythme un peu plus excitant. Nous continuerons à utiliser la programmation à pas en ajoutant un échantillon à la fois. Démarrons avec le "son grave" (BD). En piste 2, ajoutons un BD aux pas 07, 16, 17, 27, 37 et 3E. N'oubliez pas d'initier l'enregistrement! Cliquez sur **PLAY** et écoutez. Mieux...n'est-ce pas? Sur la même piste, ajoutez un "Son médium" (SD) aux pas 3A et 3D. Ecoutez cela!

Le "Son aigu" (HH) est trop fort. Changeons le volume. Sélectionnez l'échantillon 0. Cliquez sur la flèche bas à gauche du marqueur **VOL** à droite de l'écran. Baissez le volume à 60. Confirmez en cliquant sur le bouton **VOL** dans la région centrale. Encore

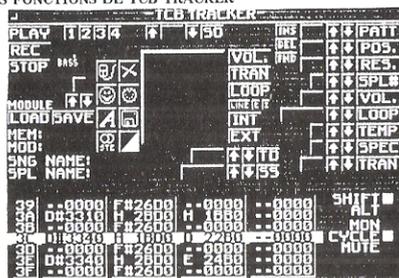
trop fort? réglez sur 50. Là, c'est mieux. Cette fois, nous allons sauver le morceau. Pour cela, mettez en surbrillance le mot **SONG** à gauche de l'écran puis **SAVE** (ou touche 4 du pavé numérique). Cliquez sur **YES** et inscrivez **TEST2** dans la fenêtre de sélection puis **RETURN**. La seconde partie de votre chef d'oeuvre est créée et sauvee sur disque. Un petit café, maintenant?

Ajoutons les basses en piste 4. Jouez un C2 (.) aux pas 00, 03 et 06; un A1 (N) en 10, 13 et 16; un F1 (V) en 20, 23 et 26; et un G1 (B) en 30, 33 et 36. Ecoutez. Je pense que vous avez déjà entendu cela quelque part.

Maintenant, ce qui vous reste à faire est d'ajouter la mélodie en piste 3. Changez les basses, ajoutez une note par ci par là et soudain...un vrai chef d'oeuvre! Sauvez en **TEST3**. Appelez vos amis et faites leur écouter. Pour composer la musique de vos rêves, le **TCB TRACKER** est votre instrument.

Nous avons délibérément laissé de côté la piste 3 pour ne pas vous "bourrer le crâne". Si vous avez rencontré des difficultés pour créer cet exemple test, nous vous suggérons de recommencer depuis le début et d'essayer encore pour bien vous familiariser avec l'éditeur de **TCB TRACKER** (surtout si vous ne disposez pas de clavier MIDI) car c'est la seule façon de créer vos morceaux de musique. Même si vous possédez un clavier MIDI, nous vous conseillons de vous entrainer à la méthode de programmation à pas. Quand vous estimerez que vous en savez assez sur ce chapitre, vous pourrez vous lancer dans le **TCB TRACKER** pour composer vos propres musiques.

IV. DETAIL DES FONCTIONS DE TCB TRACKER



IV.1 SECTION GAUCHE

IV.1.1 LES BOUTONS DE COMMANDE



PLAY C'est l'équivalent du bouton PLAY d'un magnétophone. Cliquez dessus et la musique démarre.

REC C'est l'équivalent du bouton RECORD d'un magnétophone. En mode enregistrement, vous pouvez entrer des notes dans n'importe quel échantillon. Chaque fois que vous pressez une touche de note, le compteur de pas avance d'un pas et la note est enregistrée dans l'affichage de piste. Vous pouvez changer la valeur (par défaut 01) du pas en utilisant l'utilitaire SET OFFSET de la fenêtre de présélection. Si vous donnez la valeur 02 au pas, l'échantillon ne sera enregistré que tous les deux pas. Avec la valeur 04, tous les quatre pas...etc.. Grâce à cela, le "timing" sera toujours parfait. Voir la section SET OFFSET (SO). Faites très attention en manipulant ce bouton car vous pouvez détruire votre travail par erreur si vous oubliez d'arrêter l'enregistrement après que celui-ci soit achevé. Malgré ce que la méthode de programmation à pas soit la plus usitée, vous pouvez également enregistrer en temps réel. Cliquez sur RECORD puis PLAY. Quelques fois, il est utile d'employer cette méthode surtout quand le rythme est lent, la synchronisation étant alors aisée à réaliser.

STOP C'est l'équivalent du bouton STOP d'un magnétophone. Cliquer dessus arrête la musique en train de jouer ou arrête l'enregistrement en temps réel.

LOAD SONG Charge une musique à partir du disque. Cliquez sur SONG puis LOAD. Les fichiers SONG contiennent des morceaux complets et non certains échantillons. C'est dû

au fait que vous pouvez utiliser les mêmes échantillons pour divers morceaux et que sauver une musique complète utilise beaucoup moins d'espace disque que les modules.

LOAD SAMPLE Charge un échantillon à partir du disque. Cliquez sur SAMPLE puis sur LOAD. Un échantillon est un instrument, une voix ou un son que vous utiliserez dans vos compositions.

LOAD MODULE Charge un module à partir du disque. Cliquez sur MODULE puis sur LOAD. Un module est un ensemble complet d'échantillons et de musique.

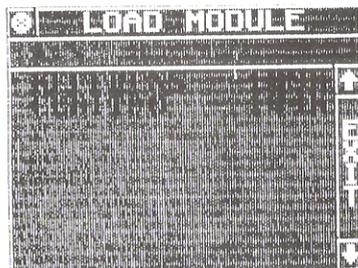
SAVE SONG Sauve une musique sur disque. Cliquez sur SONG puis SAVE.

SAVE SAMPLE Sauve un échantillon sur disque. Cliquez sur SAMPLE puis SAVE.

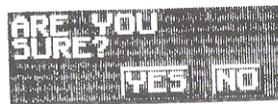
SAVE MODULE Sauve un module sur disque. Cliquez sur MODULE puis SAVE.

DISKDRIVE A droite des signes SONG, SAMPLE et MODULE se trouvent 3 petits boutons. L'un est UP ARROW (flèche haut), l'autre DOWN ARROW (flèche bas) et le troisième LETTER BOX (fenêtre d'écriture). Cette fenêtre montre le lecteur courant. Si vous utilisez un disque dur ou un autre lecteur externe, vous pouvez les sélectionner ainsi que les répertoires à l'aide de ces flèches. Bien sûr, vous n'avez pas à quitter la fenêtre de sélection des fichiers pour effectuer ce changement.

IV.1.2 LA FENÊTRE DE SÉLECTION DES FICHIERS



TCB TRACKER a sa propre version de sélection de fichiers GEM. Ici, vous pouvez choisir de charger (LOAD), sauver (SAVE) une musique (SONG), un échantillon (SAMPLE) ou un module (MODULE). La commande qui fait apparaître la fenêtre est située au sommet de l'écran. Cliquer sur un nom de fichier fera apparaître une "boîte de confirmation YES/NO".



La principale différence entre le système de gestion de fichiers TCB TRACKER et GEM est qu'avec TCB TRACKER, vous pouvez altérer n'importe quelle valeur ou activer n'importe quel bouton de l'écran principal pendant l'affichage de la fenêtre. Cette méthode présente plusieurs avantages notamment lorsque vous voulez charger ou sauvegarder plusieurs échantillons en même temps. Par exemple, vous pouvez charger un "Son aigu" en échantillon 1, cliquer le bouton droit de la souris, charger l'échantillon suivant, et ainsi de suite. Vous pouvez même écouter le nouvel échantillon sans quitter la fenêtre. La seule façon de quitter la fenêtre est de cliquer sur EXIT à droite. Un nom de fichier peut comporter un maximum de 8 caractères pour le nom et 3 caractères pour l'extension. Ne vous inquiétez pas de l'extension, TCB TRACKER la met pour vous (ex: SNG pour SONG, SPL pour SAMPLE...). Vous ne voyez pas les extensions de fichiers avec TCB TRACKER mais vous pouvez les voir avec le bureau GEM. TCB TRACKER identifie seulement des fichiers avec une extension correcte (SNG,SPL,MOD...). Tout autre style de fichier ne sera pas affiché dans la fenêtre. Si vous essayez de charger un fichier avec extension correcte mais mauvais format (ex vieux TCB TRACKER ou fichier Amiga), l'écran deviendra rouge et un message d'erreur apparaîtra. Pressez ESPACE pour le faire disparaître.



Quand vous voulez inscrire un nouveau nom, cliquez sur la première ligne de la fenêtre et un curseur apparaîtra. Vous pouvez alors taper le nom du fichier que vous voulez charger/sauver.

Le TCB TRACKER ne reconnaît uniquement que les dossiers avec les extensions SNG, SPL et MOD qui se trouvent dans le répertoire principal. Pour sortir d'un dossier, vous devez cliquer sur le petit carré en haut à gauche de la fenêtre.

IV.1.3 LE CHAMP D'INFORMATION



MEM Le champ Mémoire vous indique la RAM libre à cet instant

MOD Ce champ indique la place mémoire occupée par le module courant. Les fichiers en mémoires et sur disque peuvent avoir une différence d'environ 1K à cause de l'arrangement spécial des données de TCB TRACKER.

SNG NAME ce champ contient le nom de la musique ou du module actuel.

SPL NAME Ce cahmp contient le nom de l'échantillon présent.

IV.1.4 LES BOUTONS DE SELECTION DES PISTES



1234 Ces boutons sur la gauche, sous le logo MPH, contrôlent quelles pistes (TRACK) sont actives. Par défaut, elles le sont toutes les 4. Cliquez sur la piste que vous voulez déconnecter. Cliquez à nouveau la reconnecte. En mode stéréo, les pistes 1 et 4 sont assignées au canal gauche et les pistes 2 et 3 au canal droit.

IV.1.5 LE PAVE DE FERMETURE



EXIT Cliquez ici pour abandonner TCB TRACKER et revenir au GEM. Une "boîte de confirmation" apparaît pour le cas où vous auriez cliqué EXIT par erreur.

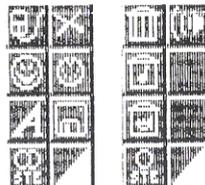
IV.1.6 LES CONTROLEURS DE SON



BASS Cliquez sur BASS et déplacez le curseur pour régler le volume des basses. Valable uniquement sur STE.

TREBLE Cliquez sur TREBLE et déplacez le curseur pour régler le volume des aigus. Valable uniquement sur STE.

IV.1.7 LE MENU D'ICONES



MOUSE EDIT Vous déplacez normalement le curseur de la fenêtre d'affichage des pistes à l'aide des flèches. Quand vous aurez acquis plus d'expérience ou si vous voulez accélérer le mouvement, cliquez sur cette icône et vous passerez à la vitesse turbo.



HELP Si vous êtes embarrassé par une commande ou un raccourci clavier, cliquez ici ou pressez **HELP**.



AMIGA Le TCB TRACKER utilise une résolution d'échantillon de 10KHz. Celle de l'Amiga est seulement de 8,3 KHz. Si vous utilisez une conversion de module Amiga, vous aurez une distorsion et vos sons ressembleront à la voix de Donald Duck. Le remède à cela est d'activer cette icône qui amènera le TCB TRACKER au niveau de l'Amiga. L'effet est le même que de presser le bouton **DOLBY** d'un magnétophone.



STE MODE Utilisez cette icône si vous possédez un Atari STE. Cela mettra le TCB TRACKER en mode stéréo. Notez que le volume baisse quand vous utilisez cette icône. Faites attention lorsque vous rebasculez en mode mono. Il est facile de claquer les haut-parleurs de cette façon. Si vous n'avez pas de STE, cette icône n'a aucun effet.



DRUM EDIT En mode DRUM EDIT, le TCB TRACKER se transforme en une véritable batterie. Il est alors possible d'accéder aux 16 échantillons du clavier. Dans ce mode, chaque échantillon est assigné à une touche spéciale.

N° échantillon	Touche	Note
0	Z	C1
1	X	D1
2	C	E1
3	V	F1
4	B	G1
5	N	A1
6	M	H1
7	.	C2
8	.	D2
9	/	E2
A	Q	F2
B	W	G2
C	E	A2
D	R	H2
E	T	C3
F	Y	D3

De cette manière, vous pouvez par exemple jouer un "Son grave" avec Z, un "Son médium" avec X et un "Son aigu" avec C en même temps. La note par défaut de tous les échantillons est C2. Bien entendu, cela ne convient pas à tous les sons. Pour changer

cette note, utilisez **TUNE DRUM (TD)** dans la fenêtre de présélection. Après avoir utilisé **DRUM EDIT**, vous pouvez continuer à travailler normalement.



MIDI Si vous avez un clavier MIDI, utilisez cette icône pour l'activer. Connectez la sortie MIDI du clavier à l'entrée MIDI de l'ordinateur. C2 sur le clavier MIDI correspond à C1 pour TCB TRACKER.

Il est possible d'utiliser TCB TRACKER comme un séquenceur annexe car il est capable de lire une horloge MIDI. Connectez votre clavier (ou tout autre instrument capable d'envoyer un signal MIDI) au TCB TRACKER et laissez-le jouer en synchro. Voir aussi les sections **CLAVIER MIDI** et **HORLOGE MIDI**.



DISK INFO Cette icône donne des informations sur la place restante sur disque (en Kb).



TOGGLE ICONS Cliquez ici pour découvrir 7 nouvelles icônes. Cliquez à nouveau pour revenir aux icônes originales.



NEW Efface la mémoire et initialise toutes les variables du TCB TRACKER. Cette commande efface toute musique, échantillon et module de la mémoire.



CLEAR SONG Efface une musique de la mémoire. Les échantillons ne sont pas affectés.



CLEAR SAMPLE Efface de la mémoire l'échantillon courant (affiché dans le champ d'information). Les autres ne sont pas affectés.



STEREO MONO Bascule le mode stéréo ON/OFF. Si vous n'avez pas un STE, cette icône n'a aucun effet.



LOUDNESS Fonctionne sur n'importe quel Atari ST. Quand elle est activée, cette icône rend le son plus fort, plus clair, mais aussi plus bruyant.



RESERVED Non utilisé dans cette version.



IV.1.8 LES MINI BOUTONS

INS Cliquez ici pour insérer un échantillon à cette position.



DEL Cliquez ici pour effacer un échantillon à cette position.



FND Cliquez ici pour trouver le prochain échantillon vide.



IV.1.9 LES INDICATEURS DE MODE



SHIFT Basculez **SHIFT** en mode **ON/OFF** avec la touche **SHIFT**

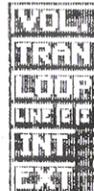
ALT Basculez **ALT** en mode **ON/OFF** avec la touche **ALT**. Si les deux modes **SHIFT** et **ALT** sont actifs, **SHIFT** a la priorité.

MON Active le moniteur quand vous voulez écouter les échantillons au pas actuel. Déplacez le curseur en haut et en bas pour avancer ou reculer dans le morceau. Basculez le mode **MONITOR ON/OFF** par **ALT+F1**.

CYCLE Ce bouton bloque l'échantillon choisi dans un cycle. L'échantillon joue sans arrêt. Les marqueurs de position et début sont désactivés. Basculez le mode **CYCLE ON/OFF** par **ALT+F2**. Le mode cycle est parfait quand vous composez un morceau et tout spécialement si vous utilisez l'enregistrement en temps réel.

MUTE Activez cette option si vous voulez muter les effets spéciaux dans l'échantillon ou la musique entière. En mode activé, cette option désactive toutes les valeurs émises en utilisant la commande **SPECIAL**. Elles ne disparaissent pas totalement, mais sont cachées tant que **MUTE** est actif. "D" **SPECIAL** n'est pas muté car il n'a pas d'effet. Basculez le mode **MUTE ON/OFF** par **ALT+F3**. Voir aussi **SPEC** dans la section Marqueurs.

IV.2 SECTION CENTRALE



VOL Cliquez ici pour confirmer tout changement de volume effectué dans la section Marqueurs.

TRAN Cliquez ici pour confirmer tout changement de transposition effectué dans la section Marqueurs.

LOOP Cliquez ici pour confirmer tout changement de boucle effectué dans la section Marqueurs.

LINE E I Cliquez ici pour basculer **LINE ON/OFF**. Mettez-vous en mode **LINE ON** si vous voulez vérifier le niveau de son ou impressionner votre entourage. Les micro boutons "E" et "I" signifient respectivement Externe et Interne. Positionner **LINE** sur **I** est utile si vous voulez que **TCB TRACKER** déclenche intérieurement. Utilisez **E** si la source de déclenchement est extérieure. Utilisez la cartouche **ST REPLAY** pour déclencher la source extérieure.

INT L'affichage central est déclenché par une source interne. C'est une façon de "voir" les sons du **TCB TRACKER**. Si l'affichage bouge et que vous n'entendez rien, vous avez un problème de son. La position par défaut est **ON**.

EXT L'affichage central est déclenché par une source externe. Pour récupérer un son externe au **TCB TRACKER** vous DEVEZ utiliser la cartouche **ST REPLAY**.

IV.2.1 LA FENETRE DE PRESELECTION



TD (TUNE DRUM) Cette "boîte à outils" s'ouvre quand vous êtes en mode **DRUM EDIT**. Cela accorde toutes les batteries sur la note choisie par vous. Premièrement, sélectionnez l'échantillon que vous voulez accorder, puis cliquez sur les flèches **TD** pour obtenir le bon son. Vérifiez les changements en pressant sur la touche correspondante (voir la liste dans la section **DRUM EDIT**). Quand vous êtes satisfait, déplacez vous sur l'échantillon suivant et agissez de même. Quand vous aurez accordé tous les échantillons, vous aurez un ensemble complet de batterie à votre convenance. Cliquez sur **TD** pour normaliser les données (C2).

SS (SET SPECIAL) Utilisez cet utilitaire si vous voulez changer les valeurs par défaut du marqueur **SPECIAL**. Il est possible de changer la vitesse et la direction de l'effet **PITCH BEND**.

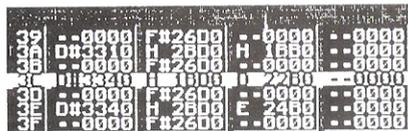
lent 0000 - 7FFF rapide

lent FFFF - 8000 rapide

Vous pouvez aussi utiliser l'effet spécial "B" en changeant la valeur en 02. Cliquez sur **SS** pour réinitialiser les valeurs par défaut. Voir aussi **SPEC** dans la section Marqueurs.

SO (SET OFFSET) Il fonctionne avec la commande **COPY TRACK WITH OFFSET** ("ALT+F4") en conjonction avec **RECORD**. Si vous changez la valeur en 02, vous n'enregistrez que tous les deux pas; En 3, vous enregistrez tous les 3 pas... Cliquez sur **SO** réinitialise les valeurs à celles par défaut.

IV.2.2 LA FENETRE D'EDITION DES PISTES



C'est votre bureau de travail. C'est là que vous visualisez toutes les données entrées. L'affichage contient la plupart des informations qui seront sauveées sur disque. Vous pouvez y déplacer le curseur en utilisant les flèches. *Vous ne pouvez pas utiliser la souris dans cette fenêtre.*

À l'extrême gauche se trouve le compteur de pas (**STEP COUNTER**). L'espace restant est occupé par les informations sur les pistes. Pour chaque pas les informations sont arrangées de la manière suivante : **NOTE** (#) **OCTAVE**-**CLE**-**ECHANTILLON**-**SPECIAL**.

La première lettre est la note : C,D,E,F,G,A,H

Le 2ème caractère est un "n" (dièse une demi note au-dessus)

Le 3ème caractère est l'octave (1,2,3)

Le 4ème caractère est la clé (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B)

Le 5ème est l'échantillon (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F)

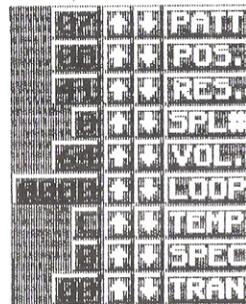
Le 5ème est l'effet spécial (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F)

Exemples :

- 1) F-1580 Note F, 1er octave, échantillon 8, sans effet spécial
- 2) C#21AD note C#, 2ème octave, échantillon A, effet spécial D

Dans l'affichage, le pas courant est au milieu en vidéo inverse. Vous pouvez voir 3 pas avant et 3 pas après.

IV.3 SECTION DROITE



IV.3.1 LES MARQUEURS

PATT Choisissez l'échantillon que vous voulez jouer ou enregistrer. Il est possible d'écrire 128 échantillons différents dans un morceau (HEX 00-7F). La valeur par défaut de la longueur d'un échantillon vide est 64. Vous pouvez changer cette valeur en utilisant le marqueur **SPECIAL** (voir section **SPEC** plus loin). Les flèches haut et bas sont utilisées pour sélectionner un échantillon. L'effet du changement est immédiat. Cliquer sur **PATT** réinitialise la valeur à 00.

POS Choisissez la position dans laquelle vous voulez mettre l'échantillon. Il est possible d'entrer 128 positions différentes dans le même morceau. La valeur par défaut est 00 qui correspond au début d'un morceau. Cette valeur augmente d'un pas avec chaque nouvel échantillon. Avec le marqueur **POS**, vous décidez dans quel ordre seront joués les échantillons. D'abord déterminez la position voulue, puis sélectionnez le numéro d'échantillon. Après cela, déplacez la position d'un pas en avant et choisissez le prochain échantillon que vous voulez. Pour voir le résultat, mettez le marqueur à 00 (début) et cliquez sur la flèche haut de **POS**. Vous verrez défiler les différents numéros d'échantillon au fur et à mesure que la position avance.

Les flèches sont utilisées pour sélectionner une nouvelle position. Là aussi, l'effet est immédiat. Cliquez sur **POS** pour réinitialiser la valeur par défaut.

RES Recommencer (**RESTART**). Supposons que le dernier échantillon joué soit en position 12 et que vous vouliez faire boucler le morceau. Mettez la valeur de **RES** à 13. Si vous voulez une vraie fin, mettez un échantillon vide en 13 et **RES** à 14. Après la position **RESTART**, le morceau continue à la position 00. Les flèches sont utilisées pour déterminer une nouvelle position **RESTART**. L'effet est immédiat. Cliquez sur **RES** pour initialiser la valeur par défaut 00.

SPL# Choisissez l'échantillon que vous voulez jouer ou enregistrer. Vous pouvez changer jusqu'à 16 échantillons différents dans un module (HEX 0-F). Les flèches sont

utilisées pour déterminer un nouvel échantillon. L'effet est immédiat. Cliquez sur **SPL#** pour initialiser la valeur par défaut 00.

VOL Modificateur de volume de chaque échantillon. Il y a 128 volumes différents. La valeur par défaut est 7F (très fort). Les flèches sont utilisées pour déterminer un nouveau volume. Cependant, ici l'effet n'est pas immédiat. Vous devez confirmer en cliquant sur le bouton **VOL** de la section centrale. C'est pour économiser des calculs inutiles au processeur. Utiliser ce marqueur pour obtenir un mixage satisfaisant. Cliquez sur **VOL** pour initialiser la valeur par défaut.

LOOP La fonction **LOOP** déclenche l'échantillon pour jouer indéfiniment. Utilisez ce marqueur pour prolonger un échantillon au-delà de la normale. Vous avez 65536 valeurs de boucle possibles (HEX FFFF). Les flèches sont utilisées pour déterminer une nouvelle boucle. Cependant, ici non plus l'effet n'est pas immédiat. Vous devez confirmer en cliquant sur le bouton **LOOP** de la section centrale. Cliquez sur **LOOP** pour initialiser la valeur par défaut 0000.

IV.3.2 EN SAVOIR PLUS LES BOUCLES

Après avoir créé un échantillon, il est souvent nécessaire d'en faire boucler une partie quand la touche est maintenue enfoncée. Déterminer une bonne boucle est la partie la plus difficile de l'échantillonnage. Un des problèmes fondamentaux d'échantillonnage est d'utiliser rationnellement la mémoire de l'ordinateur. Vous ne pouvez pas tout simplement échantillonner la totalité d'un événement. De plus, vous voudrez fréquemment voir un son se répéter sans tenir compte de sa longueur originale. C'est à cause de cela qu'il faut utiliser les boucles.

Quand on boucle une portion de musique, ce que nous faisons est en fait de jouer cette portion jusqu'à sa fin puis de la faire redémarrer au début instantanément. C'est similaire à un ruban magnétique dont les deux extrémités auraient été collées ensemble. Supposons qu'une note basse de piano dure 30s à partir du moment où la touche est pressée jusqu'au moment où l'on ne l'entend plus. Échantillonner cet événement n'a aucun sens car cette seule note "mangerait" toute la mémoire ne laissant aucune place pour d'autres échantillons. Ce n'est pas seulement un problème pour **TCB TRACKER** ou un ordinateur **ATARI**, mais pour tout échantillonneur professionnel coûtant plus de 3000\$.

Quand vous bouclez un échantillon, il est important qu'il y ait continuité parfaite entre la fin et le début. Sinon la boucle aura des "ratés" chaque fois qu'elle atteindra le point de jonction. Pour cette raison, les meilleures boucles sont celles qui ont lieu quand l'onde coupe la ligne zéro et quand sa direction au début coïncide parfaitement avec sa direction à la fin de la boucle.

Le meilleur moyen pour savoir si une boucle est bonne, c'est de l'essayer. Certains sons sont faciles à boucler. Pour d'autres, cela semble être du domaine de l'impossible. Spécialement ceux qui changent radicalement de timbre et de volume. En fait, le meilleur moyen d'obtenir une boucle parfaite est de l'expérimenter en la déplaçant et en l'écouter.

TEMP Cliquez ici pour changer le tempo. Les flèches sont utilisées pour déterminer un nouveau tempo. L'effet est immédiat. Cliquez sur **TEMP** pour initialiser la valeur par défaut A.

SPEC C'est le marqueur d'effets spéciaux. Vous pouvez entrer 16 nombres (HEX 0-F). La valeur par défaut est 0.

IV.3.3 LES EFFETS SPECIAUX

0	normal/off
1-A	effet PitchBend (10 valeurs par défaut)
B	interruption de l'échantillon
C	reprise après interruption
D	fin d'échantillon
E	Réserve
F	Réserve

Quand la valeur est 0, aucun effet spécial n'est écrit au pas actuel de la piste courante. C'est le même effet que **MUTE ON**, dans la section des indicateurs de mode. L'effet est **OFF**.

Si la valeur est 1, un effet PitchBend est activé, qui dépend des valeurs entrées en présélection dans le marqueur **SS (SET SPECIAL)**. Vous pouvez utiliser la valeur par défaut ou définir vous-même 16 autres valeurs (HEX 1-A). Un PitchBend agira gentiment sur la note vers le haut ou le bas, lentement ou vite. C'est à vous de décider de sa direction et de sa vitesse.

Choisissez la valeur **B** si vous voulez interrompre l'échantillon sur le pas courant, et stocker le reste en mémoire: seule la première section de l'échantillon sera jouée. Si vous utilisez cette valeur en conjonction avec un **SS** de 02, l'échantillon ne sera pas interrompu, il se jouera normalement, mais le reste sera stocké en mémoire.

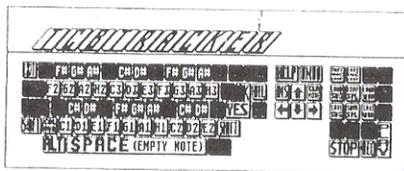
Pour continuer l'échantillon, sélectionnez la valeur **C**. Cette méthode créera un écho ou un silence en fonction du nombre de pas d'interruption.

La valeur **D** n'a pas d'effet particulier sinon finir l'échantillon actuel au pas de votre choix. C'est génial pour une intro, une conclusion, ou tout autre chose qui n'engage pas les 64 pas de l'échantillon. C'est aussi l'outil majeur si vous composez des rythmes autres que 4/4. Composez une valse en 3/4, une samba ou un jazz en 7/8 ou 13/4, chaque fois l'utilisation de **SPECIAL D** est possible. Comptez simplement les pas.

Après que **SPECIAL D** soit exécuté, l'échantillon cycle ou continue avec le suivant. Les flèches sont utilisées pour sélectionner un nombre **SPECIAL**. L'effet des effets spéciaux est immédiat si vous êtes positionné en mode **MUTE OFF**. Cliquez sur **SPEC** pour initialiser les valeurs par défaut. Voir aussi les sections **MUTE** et **SS**.

TRAN Trans-pose l'échantillon actuel d'un octave vers le haut ou le bas par demi note. C'est comme cela que vous pouvez changer la clé quand vous avez mixé des échantillons qui n'ont pas été élaborés avec la même clé. Les flèches servent à sélectionner une nouvelle clé. Cependant, ici non plus l'effet n'est pas immédiat. Vous devez confirmer en cliquant sur le bouton **TRAN** de la section centrale. Cliquez sur **TRAN** pour initialiser la valeur par défaut.

V. LE CLAVIER



Raccourcis clavier - Plusieurs commandes qui apparaissent dans les sections écran et clavier sont décrites en détail dans la section écran

V.1 LE PAVE DU CURSEUR



HELP Aide

INSERT Utilisez cette touche pour insérer un espace (note vide) au pas actuel. Cette commande décale toutes les notes de la piste d'un pas en avant. Notez cependant que la dernière note de la piste, elle, sera perdue.

DELETE Utilisez cette touche pour effacer une note au pas actuel. Cette commande décale toutes les notes de la piste d'un pas en arrière.

CLRHOME Positionne au début de la musique (position 00).

UNDO Annule l'effet de la dernière action ou fonction que vous avez utilisé.

ESC Sortie de TCB TRACKER et retour au GEM à condition de répondre par l'affirmative à la "boite de confirmation" qui apparaît.

V.2 LE PAVE NUMERIQUE



ENTER Equivalent à **PLAY** d'un magnétophone.

/RECORD Equivalent **RECORD** d'un magnétophone.

0/STOP Equivalent à **STOP** d'un magnétophone.

4/SAVE SONG sauver une musique sur disque.

5/SAVE SAMPLE sauver un échantillon sur disque.

6/SAVE MODULE sauver un module sur disque.

7/LOAD SONG charger une musique du disque.

8/LOAD SAMPLE charger un échantillon du disque.

9/LOAD MODULE charger un module du disque.

(**+**) **+** incrément rapide de boucle.

) **-** décrément rapide de boucle.

V.3 LES TOUCHES DE FONCTION (seules)

F1 Coupe une piste de l'échantillon actif dans le buffer de TCB TRACKER. Si vous voulez le coller, pressez **F2**.

F2 Colle une piste dans un échantillon. Il est possible de coller une piste dans un autre module ou musique. Avant de coller une piste, il faut la couper (**F1**).

F3 Identique à **F1** mais pour un échantillon.

F4 Identique à **F2** mais pour un échantillon.

F5 **TRACK OVERLAY**. C'est la même chose que mixer deux pistes ensemble. C'est aussi une autre manière de coller. D'abord, coupez la piste avec **F1**. Puis pressez **F5**. Un collage normal élimine toutes les notes d'une piste alors que **OVERLAY TRACK** mixe la piste du buffer avec la piste actuelle. La piste actuelle aura priorité s'il y a un conflit de notes sur le pas courant.

F6 **TRACK UNDERLAY**. Similaire à **F5**. Coupez la piste avec **F1**. Puis pressez **F6**. La différence avec ce qui précède est qu'en cas de conflit de notes, c'est le buffer "coupé" qui a priorité.

F7 Ramène le compteur de pas de l'échantillon à 00.

F8 Positionne le compteur de pas de l'échantillon à 10.

F9 Positionne le compteur de pas de l'échantillon à 20.

F10 Positionne le compteur de pas de l'échantillon à 30.

V.1 LES TOUCHES DE FONCTION (+SHIFT)

SHIFT+F1 Marque le début du bloc de la piste courante.

SHIFT+F2 Marque la fin du bloc de la piste courante. Egalement coupe le bloc et le met dans le buffer.

SHIFT+F3 Colle un bloc dans une piste ou dans une autre musique ou module. Il faut au préalable l'avoir défini par **SHIFT+F1** et **SHIFT+F2**.

SHIFT+F4 Remplace l'échantillon au pas courant par l'échantillon déterminé par le marqueur **SAM4**. On peut ainsi par exemple remplacer l'échantillon 5 par l'échantillon 6 sans être obligé de passer en revue toutes les notes du nouvel échantillon.

SHIFT+F5 Coupe un échantillon du pas actuel et le met dans le buffer. Pour le coller, utilisez **F2**. Ceci est utile si vous voulez copier un instrument d'une piste sans toucher aux autres.

SHIFT+F6 Transpose l'échantillon du pas courant. D'abord, cliquez sur les flèches à gauche du marqueur **TRAN**. Puis pressez **SHIFT+F6** pour transposer l'échantillon. Les autres échantillons de la piste ne seront pas touchés.

SHIFT+F7 Supprime l'échantillon de la piste au pas courant.

SHIFT+F8 Cette commande est utile si vous voulez plus d'espace entre les notes. Par exemple, si vous utilisez 16 notes et que vous en voulez 32, pressez cette touche. La piste sera deux fois plus grosse. N'oubliez pas de changer le tempo si vous voulez garder le même rythme qu'avant.

SHIFT+F9 Quand vous avez élargi une piste par **SHIFT+F8**, les pas supplémentaires sont coupés et mis en buffer. Collez ces pas où vous voulez par **SHIFT+F9**. Ceci se fait généralement dans la même piste de l'échantillon suivant.

SHIFT+F10 Inverse la piste.

V.2 LES TOUCHES DE FONCTION (+ALTERNATE)

ALT+F1 **MONITOR ON/OFF**. Activez cette option pour écouter les sons que vous avez enregistré au pas actuel. C'est utile quand vous voulez enregistrer et jouer en synchro.

ALT+F2 **CYCLE ON/OFF**. Cette option bloque l'échantillon choisi dans un cycle pour qu'il joue sans arrêt. Les marqueurs **POSITION** et **RESTART** sont désactivés.

ALT+F3 **MUTE ON/OFF**. Cette option transfère les effets spéciaux dans l'échantillon ou le morceau entier. Si cet option est activée, toutes les valeurs déclarées par **SPECIAL** sont sans effet. Voir aussi les sections Indicateurs de Mode et Marqueurs (**SPEC**).

ALT+F4 **COPY TRACK WITH OFFSET**. Copie toutes les premières, secondes, troisièmes ... notes dans le buffer. Cette commande est déterminée par les valeurs que vous avez déclarées avec le marqueur **SO** de la fenêtre de présélection. Si le marqueur est à 01, toutes les notes seront copiées. S'il est à 02, la copie s'effectuera toutes les deux notes...etc... Pressez **F2** pour le coller. Voir aussi **SET OFFSET (SO)**.

V.6 LE CLAVIER ALPHANUMERIQUE DU ST COMME CLAVIER DE PIANO



Vous pouvez jouer trois octaves sur votre clavier.

A, F, K, ^, 1, 5, 8, =,] et ^ ne sont pas utilisés.

V.7 LE CLAVIER ET L'HORLOGE MIDI

Au lieu d'utiliser le clavier alpha de l'Atari comme un piano vous pouvez utiliser un clavier MIDI pour taper vos notes. Cliquez sur le bouton MIDI pour activer le mode MIDI. Connectez la sortie MIDI de votre clavier à l'entrée MIDI de l'Atari. Utilisez des connecteurs DIN 5 broches 180°. Si vous n'arrivez à les trouver chez votre revendeur, vous pouvez les acheter chez nous, à MPH.

Le **TCB TRACKER** reçoit le signal MIDI en mode OMNI, c'est à dire que vous pouvez jouer sur n'importe quel canal MIDI. Si possible, mettez votre clavier en mode mono, étant donné qu'il n'est pas possible de jouer plus d'une note à la fois. Si vous jouez en mode POLY, et que vous pressez plus d'une touche à la fois, seule la première sera jouée ou enregistrée. Pour les musiciens professionnels, il est possible d'utiliser le **TCB TRACKER** comme un séquenceur / échantillonneur ou batterie car il peut lire l'horloge MIDI. Connectez simplement votre séquenceur, batterie ou autre, qui est capable d'envoyer un signal MIDI au **TCB TRACKER** et il jouera vos autres instruments en synchronisation parfaite. Vous trouverez bientôt un nouveau potentiel de votre système musical avec les effets spéciaux de votre **TCB TRACKER**.

La sortie MIDI de l'Atari ST n'est pas utilisée dans le **TCB TRACKER**.

V.8 SELECTION DES COULEURS

Il est possible de changer les couleurs de l'affichage écran, des boutons activés, du curseur de piste, et du **LINE**. Pressez simplement "V" (la touche entre **SHIFT GAUCHE** et **Z** pour un clavier **QWERTY**, ou la touche entre **RETURN** et **M** pour un clavier **AZERTY**). Vous aurez ainsi le choix entre 20 couleurs différentes. Après ceci, activez **SHIFT** et pressez "V" à nouveau. Vous pouvez maintenant utiliser l'une des 20 couleurs du curseur piste et du **LINE**. Désactivez **SHIFT**, activez **ALT** et vous pouvez maintenant choisir l'une des 20 couleurs pour les boutons activés. Vous avez au total 8000 combinaisons différentes. Choisissez la couleur qui vous convient le mieux.

VI. LA SOURIS

L'utilisation de la souris dans TCB TRACKER se fait de manière usuelle : pointez, cliquez. Sélectionnez et désélectionnez n'importe quoi avec le bouton gauche. Il y a cependant quelques exceptions :

- 1) Vous ne pouvez pas double-cliquer
- 2) En cliquant avec le bouton droit, vous incrémentez le marqueur échantillon de 1. En cliquant sur les 2 boutons à la fois, vous descendez sur l'échantillon suivant. Regardez bien le champ d'informations pour voir le changement de nom de l'échantillon. Voir aussi **MOUSE EDIT**.

VII. ELABORER VOS PROPRES ECHANTILLONS

Pour l'instant, le TCB TRACKER ne possède pas de hardware spécial pour créer des échantillons. Mais il est possible d'utiliser le ST REPLAY de MICRODEAL pour fabriquer des échantillons qui fonctionneront très bien avec le TCB TRACKER.

VIII. TRUCS ET ASTUCES

Sur le STE en mode STEREO, vous avez 2 pistes à gauche (1 et 4) et 2 pistes à droite (1 et 3). Le problème est de créer un son entre les deux. Si par exemple, vous désirez un "Son grave" au milieu, vous devez utiliser deux pistes en même temps : 1 sur le canal gauche, l'autre sur le canal droit, au même pas.

Pour économiser de l'espace disque et accélérer la routine de chargement ou de sauvetage la meilleure manière avec TCB TRACKER est de construire un module avec vos échantillons favoris. Vous n'avez plus ensuite qu'à charger une fois ce module. Après cela, vous pouvez sauver et charger vos différents morceaux et non les modules.

ANNEXE A - TABLE HEX

0=0	10=16
1=1	11=17
2=2	12=18
3=3	13=19
4=4	14=20
5=5	15=21
6=6	16=22
7=7	17=23
8=8	18=24
9=9	19=25
A=10	1A=26
B=11	1B=27
C=12	1C=28
D=13	1D=29
E=14	1E=30
F=15	1F=31

ANNEXE B - ECRAN D'AIDE

ECRANS 1 - TOUCHES DE FONCTIONS

F1	Coupage d'une piste
F2	Collage d'une piste
F3	Coupage d'un échantillon
F4	Collage d'un échantillon
F5	TRACK OVERLAY
F6	TRACK UNDERLAY
F7	Aller au pas 00
F8	Aller au pas 10
F9	Aller au pas 20
F10	Aller au pas 30

ECRANS 2 - TOUCHES DE FONCTIONS + SHIFT

F1	Positionner début de bloc
F2	Positionner fin de bloc
F3	Collage de bloc
F4	Remplacement d'échantillon spécial
F5	Copie d'échantillon spécial
F6	Transposition d'échantillon spécial
F7	Suppression d'échantillon spécial
F8	Elargissement de piste
F9	Collage des pas supplémentaires
F10	Coupage de piste inversée

ECRANS 3 - TOUCHES DE FONCTION + ALTERNATE

F1	MONITOR ON/OFF
F2	CYCLE ON/OFF
F3	MUTE ON/OFF
F4	COPY TRACK WITH OFFSET
F5	Réservé
F6	Réservé
F7	Réservé
F8	Réservé
F9	Réservé
F10	Réservé

ECRAN 4 - PAVE NUMERIQUE

0	STOP
	RECORD (REC)
4	SAVE SONG (SNG)
5	SAVE SAMPLE (SPL)
6	SAVE MODULE (MOD)
7	LOAD SONG (SNG)

8	LOAD SAMPLE (SPL)
9	LOAD MODULE (MOD)
(FAST INCREASE LOOP (incrément rapide de boucle)
)	FAST DECREASE LOOP (décrément rapide de boucle)

ECRAN 5 - CLAVIER ALPHANUMERIQUE

\	Déterminer la couleur de l'écran
SHIFT+A	Déterminer les couleurs du curseur et de LINE
ALT+A	Activer les couleurs des boutons
RETURN	YES / OK
UNDO	Annuler la dernière commande
HELP	Accéder aux écrans d'aide
INS	Insérer un espace dans une piste
DEL	Supprimer une note ou un espace
CLR HOME	Aller au début du morceau (position 00)
ESC	Sortie de TCB TRACKER

ANNEXE C - CODES D'ERREUR

LES ERREURS DE TCB TRACKER

Dans la plupart des cas le TCB TRACKER fait une vérification automatique pour voir si tout va bien. Si des erreurs se glissent pendant ces vérifications, l'écran devient tout rouge et un message d'erreur apparaît. Dans un tel cas, écrivez à MPH en signalant le numéro de l'erreur et ce que vous étiez exactement en train de faire à ce moment là. Cela nous aidera à éliminer des "bugs" et à les corriger aussi vite que possible. Il y a bien sûr certaines erreurs "normales". Ces erreurs incluent le fait de sauver un fichier de taille supérieur à l'espace disque, ou sur un disque protégé en écriture. De toute façon, ces erreurs "normales", apparaissent quand vous accédez au lecteur. Vous trouverez ci-dessous une liste des erreurs reconnues par TCB TRACKER. Vous ne rencontrerez jamais la plupart d'entre elles. Pressez ESPACE pour annuler le message.

LES ERREURS GEMDOS

- 01 **GENERAL ERROR** : ce code apparaît quand vous essayez de sauver un fichier sur un disque protégé en écriture ou de sauver / charger un fichier sur un disque non formaté...ou si vous oubliez de mettre un disque dans le lecteur.
- 21 **FILE NOT FOUND** : vous essayez de charger un fichier qui n'existe pas.
- 22 **PATHNAME NOT FOUND** : Vous essayez d'accéder à un dossier qui n'existe pas.
- 23 **TOO MANY FILES OPEN** : trop de fichiers ouverts
- 24 **ACCESS NOT POSSIBLE** : Accès impossible
- 25 **INVALID HANDLE NUMBER** : numéro invalide
- 27 **NOT ENOUGH MEMORY** : Mémoire insuffisante, ceci arrive quand vous essayez de charger en mémoire un fichier plus grand que la RAM libre.
- 28 **INVALID MEMORY BLOCK ADDRESS** : adresse de bloc mémoire invalide
- 2E **INVALID DRIVE SPECIFICATION** : unité de drive invalide
- 31 **NO MORE FILES** : plus de fichier.

ANNEXE D - FORMAT DE FICHIER

LES FICHIERS MODULE ET SONG DE TCB TRACKER

BYTE

- 0-7 AN COOL-Tête
- 8-11 nombre d'échantillons
- 12 Tempo
- 13 Vide
- 14-141 Pointeurs d'échantillons (128 bytes)
- 142-143 Valeur RESTART
- 144-145 Bouton AMIGA (1=ON ; 0=OFF)
- 146-273 Nom des échantillons (8*16 bytes)
- 274-305 Valeurs SPECIAL (16x2 bytes)
- 306+ Les échantillons (512 bytes chacun)

BYTES UTILISES APRES LES ECHANTILLONS DANS LES MODULES

BYTE

0-3 La largeur de l'ensemble des échantillons. Le volume des échantillons se trouve dans le premier byte ; puis on trouve un byte vide ; puis un mot contenant la valeur de la boucle.

68-195 Le premier mot long contient la valeur OFFSET de l'adresse où se termine l'échantillon. L'autre mot long contient la largeur de l'échantillon.

195+ Début des données de l'échantillon

ANNEXE E - ROUTINES D'ECOUTE

Comment inclure les fichiers TCB TRACKER dans vos propres programmes ?

C'est très simple. Des routines en BASIC et en ASSEMBLEUR sont incluses sur le disque. Une routine en langage C est prévue pour un futur proche, la routine en ASSEMBLEUR est recommandée exclusivement pour les programmeurs avertis.

Il y a une différence essentielle entre la routine BASIC et la routine ASSEMBLEUR : en ASSEMBLEUR vous pouvez utiliser d'autres routines simultanément pendant que la musique joue. En BASIC, vous pouvez juste jouer le module, n'oubliez pas que la routine d'écoute utilise les registres D6-D7/A2-A6. La routine ASSEMBLEUR utilise uniquement le TIMER B mais vous devez faire un CALL du séquenceur VBI. Cela se comprendra mieux quand vous étudierez le code source sur le disque. Il est également possible de voir ce que la routine est en train de jouer en examinant REPLAY ROUT+\$514 sur le STE et REPLAY ROUT+\$562 sur le STF. A partir de ces variables et sur les 4 mots suivants vous verrez les notes et échantillons des pistes 1, 2, 3 et 4. Le format est le même que celui décrit dans la section Affichage des pistes.

Quand vous jouez les modules de TCB TRACKER dans vos propres programmes, vous utilisez seulement 37 % de la capacité du CPU, 31 % si le bouton AMIGA est sur ON. Ceci pour le STF. Dans le cas d'un STE les valeurs deviennent respectivement 29 % et 25 %.

LES CODES DU TCB TRACKER

TCB CODE No 6 - LOGON	TCB CODE No 32 - 100 MEG
TCB CODE No 7 - FLICKA	TCB CODE No 33 - MIDI CLOCK
TCB CODE No 8 - STEP ASIDE	TCB CODE No 34 - KOLLA HIT
TCB CODE No 9 - ADD A NOTE	TCB CODE No 35 - MOOG
TCB CODE No 10 - TCB	TCB CODE No 36 - CHIPS
TCB CODE No 11 - TRACKER	TCB CODE No 37 - PUMP IT UP
TCB CODE No 12 - LITTLE G	TCB CODE No 38 - BASSLINE
TCB CODE No 13 - VIRKE DRAG	TCB CODE No 39 - CUDDY
TCB CODE No 14 - BERWALD	TCB CODE No 40 - MPH
TCB CODE No 15 - MJLU	TCB CODE No 41 - CABLE TV
TCB CODE No 16 - SAM COOKE	TCB CODE No 42 - GETRYGGEN
TCB CODE No 17 - POWERPACK	TCB CODE No 43 - BEEFEATERS
TCB CODE No 18 - AN COOL	TCB CODE No 44 - PLAYLIST
TCB CODE No 19 - 120 BPM	TCB CODE No 45 - 0603503382
TCB CODE No 20 - YM 2149	TCB CODE No 46 - ELVIS
TCB CODE No 21 - JOSHUA	TCB CODE No 47 - NEW YEAR
TCB CODE No 22 - CHINA FOOD	TCB CODE No 48 - PATTERN 12
TCB CODE No 23 - DRUMEDITH	TCB CODE No 49 - STOCKHOLM
TCB CODE No 24 - SEABEAR	TCB CODE No 50 - SOWAT
TCB CODE No 25 - SIARJUST	TCB CODE No 51 - POSITION 9
TCB CODE No 26 - OH NOOH	TCB CODE No 52 - ANNKA
TCB CODE No 27 - NO VIRUS	TCB CODE No 53 - DRIFTY THIM
TCB CODE No 28 - MR PHILIP	TCB CODE No 54 - WATTAHECK
TCB CODE No 29 - BACH	TCB CODE No 55 - COLD CUT
TCB CODE No 30 - MEGA CRIBB	
TCB CODE No 31 - COKE	

Transformez votre ST en studio musical puissant avec le TCB TRACKER

Le TCB TRACKER est un synthétiseur, une machine à percussion et un studio de mixage à 4 voies qui vous permet de jouer en même temps 4 échantillons différents en stéréo (STE seulement) sans hardware spécial. Il fonctionne sur tout ST et utilise automatiquement toute extension mémoire, lecteur de disquettes et équipement MIDI que vous possédez. Le TCB TRACKER utilise des techniques spéciales pour jouer les 4 canaux simultanément à 10 KHz et vous donner un son clair et cristallin. Non seulement la musique est claire mais aussi forte, ce qui normalement n'arrive pas sans utiliser le CPU à son maximum. Le TCB TRACKER utilise seulement un maximum de 28 % du CPU laissant ainsi de la marge pour qu'il puisse accomplir d'autres tâches. Cela fait que le TCB TRACKER est parfait pour les débutants, les programmeurs professionnels et ceux qui veulent seulement un utilitaire pour programme musical.

La compatibilité MIDI

Si vous possédez un clavier MIDI il n'y a aucun problème pour utiliser TCB TRACKER. Sélectionnez simplement un canal, mettez vous en mode MIDI, pressez RECORD, et jouez. Le TCB TRACKER utilise l'horloge MIDI pour un timing parfait.

Support MPH

* MPH s'engage à aider les utilisateurs licenciés de toutes les façons possibles. Il existera des extra-disques de fichier MOD et SPL, une nouvelle donnant un maximum d'astuces pour utiliser toutes possibilités du programme et finalement un concours mensuel du plus beau morceau créé sur TCB TRACKER.