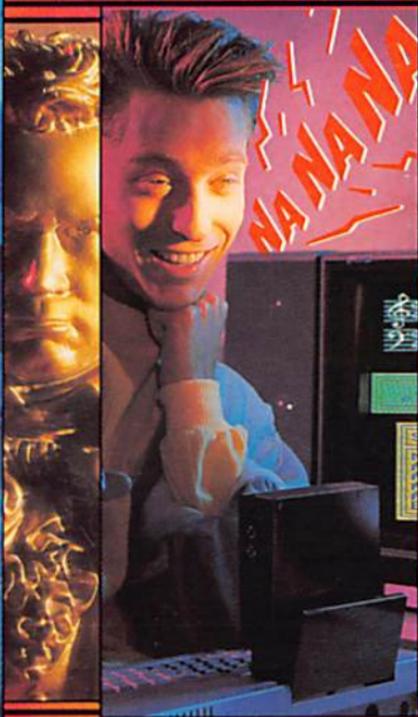


PHILIPS

PHILIPS

MSX



User's Guide

GEBRAUCHSANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
GEBRUIKSAANWIJZING
ISTRUZIONI PER L'USO
MODO DE EMPLEO

Philips New Media Systems

FM SOUND SYNTHESIZER • SOUND SAMPLER • MIDI INTERFACE

MUSIC-MODULE

Français

Section 1

INTRODUCTION

Philips MUSIC MODULE offre des possibilités fascinantes et est très facile à utiliser. Il ne nécessite ni expérience ni connaissance de la musique MUSIC MODULE vous permet de créer de la musique de styles variés du pop jusqu'à la musique classique. MUSIC MODULE, c'est trois produits dans un seul module: un synthétiseur FM sophistiqué, un échantillonneur («SOUND SAMPLER») que vous pouvez utiliser pour modifier tous les sons que vous désirez (voix, bris de verre, instrument, chien aboyant etc.) et pour les intégrer dans votre création musicale, et, enfin, un interface MIDI* qui permet à votre ordinateur de communiquer avec d'autres instruments électroniques de musique également équipés de MIDI. Si vous branchez le clavier extérieur (optionnel, voir section 13, CONNEXIONS) vous pouvez créer de la musique avec 9 voix, ce qui normalement n'est possible qu'avec des synthétiseurs polyphoniques de haut-de-gamme. MUSIC MODULE offre un grand choix de sons préréglés de haute qualité et, en même temps, vous pouvez, à l'aide du SOUND SAMPLER, ajouter tous les sons dont vous avez besoin.

*MIDI = Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instruments de musique)

Section 2

INSTALLATION

Branchez votre ordinateur MSX sur le secteur électrique et à votre téléviseur ou moniteur comme décrit dans le mode d'emploi de l'ordinateur.

ATTENTION

VEILLEZ ABSOLUMENT A CE QUE VOTRE ORDINATEUR SOIT ETEINT AVANT D'ENFICHER OU DE RETIRER VOTRE MODULE.

Allumez votre téléviseur ou moniteur et

augmentez le volume. Maintenant, mettez votre ordinateur en marche et après un petit moment vous verrez l'écran-titre MUSIC MODULE accompagné d'un RIFF. Le bord de l'écran et tous les caractères dans le menu clignotent au rythme de la basse continue. Chaque fois que vous mettez votre MUSIC MODULE en marche, un des vingt RIFFs préprogrammés est joué aléatoirement. Pour arrêter la musique, appuyez simplement sur la touche [STOP]. Pour mieux apprécier la qualité de son de votre MUSIC MODULE vous pouvez le brancher sur un amplificateur extérieur (p.ex. votre chaîne HIFI). Vous trouverez des explications sur ce sujet dans la section 13, CONNEXIONS.

Section 3

UTILISATION

MUSIC MODULE a été conçu pour un maniement très facile. Dans la partie supérieure de l'écran vous voyez une portée. Dans la partie inférieure de l'écran, vous voyez à gauche le menu MELODY et à droite un cadre renfermant huit pictogrammes.

COMMANDES

Dans le menu MELODY, se trouve un curseur qui pointe normalement sur RIFF lorsque vous amorcez le logiciel. Toutes les sélections et commandes de MUSIC MODULE sont accessibles par le curseur. Le curseur peut être déplacé sur l'écran de trois manières différentes: par les touches de commande du curseur, par une MANETTE DE JEUX ou par une SOURIS.

TOUCHES DE COMMANDE DU CURSEUR

Par ces touches, le curseur peut être déplacé à gauche, à droite, en haut, en bas et en diagonale en appuyant sur la touche ou la combinaison de touches correspondantes.

MANETTE DE JEUX

Branchez votre manette de jeux sur PORT 2 et vous pouvez déplacer le curseur à gauche, à droite, en haut, en bas et en diagonale.

SOURIS

Branchez la souris sur PORT 1 et vous pouvez déplacer le curseur librement sur l'écran dans toutes les directions.

LA SELECTION D'UN MENU

La sélection d'un menu peut être effectuée de deux manières: en appuyant sur la touche de fonction correspondante [F1], [F2], [F3] etc. comme décrit en bas) ou en dirigeant le curseur sur le symbole correspondant et en appuyant sur la BARRE D'ESPACEMENT (ou bouton action de la manette de jeux ou de la souris). Chaque fois que vous verrez dans ce manuel l'instruction «CLIC!» cela veut dire que vous devez appuyer sur la barre d'espacement, le bouton de tir de votre manette de jeux ou la touche de votre souris. Chaque fois qu'une tasse à thé apparaît sur l'écran, cela veut dire que l'ordinateur est occupé. Pendant ce temps, l'ordinateur n'accepte aucune entrée de données. L'illustration ci-dessous explique quel symbole appartient à quel menu.

F1 Melody	F2 Sounds
F3 Drums	F4 Volume Control
F6 Sound Sampler	F7 Special Effects
F8 External	F9 Disk/Tape Operations

MODIFICATION D'UNE VALEUR OU D'UNE SELECTION DANS UN MENU

Vous avez trois possibilités: les touches de commande du curseur, la manette de jeux ou la souris. Utilisez les touches de commande du curseur pour diriger celui-ci sur l'option que vous désirez changer (p.ex. RIFF). Maintenant tenez la barre d'espacement appuyée et utilisez en même temps les touches pour déplacer le curseur à gauche ou à droite pour faire apparaître, l'une après l'autre, les sélections, possibles. Si vous avez branché votre manette de jeux sur PORT 2, utilisez celle-ci pour positionner le curseur sur l'option désirée, appuyez et maintenez le bouton action et basculez la manette à gauche ou à droite pour voir les sélections possibles. Si vous avez une souris branchée sur PORT 1, utilisez celle-ci pour positionner le curseur sur l'option désirée et appuyez sur la touche gauche ou droite de la souris pour faire apparaître les sélections possibles.

Section 4

MELODY MENU

Lorsque vous amorcez le logiciel, le menu MELODY apparaît sur l'écran et un RIFF sélectionné aléatoirement est joué. Pour arrêter le RIFF appuyez sur la touche [STOP]. La fonction RIFF offre vingt arrangements préprogrammés. Vous pouvez simplement écouter ces arrangements ou utiliser les fonctions GLING ou MELODY INPUT pour ajouter votre propre mélodie à l'arrangement sélectionné. Une qualité aussi intéressante que unique du MUSIC MODULE est qu'il ne vous laissera pas jouer de notes qui ne s'harmonisent pas avec le RIFF (si toutefois vous avez sélectionné. PRO MODE, voir ci-dessous). Votre mélodie sera donc toujours en harmonie avec l'accompagnement. Pour écouter un RIFF différent, faites défiler le choix des vingt RIFFS, de la manière décrite en section 3 COMMANDES, jusqu'à ce que vous ayez trouvé le RIFF que vous désirez écouter. Pour le sélectionner appuyez sur la touche [SELECT].

Le menu MELODY comprend les options suivantes:

PRO MODE (mode expert)
START GLING
PLAYBACK (reproduction)
RIFF (accompagnement)
TEMPO
MELODY VOLUME (volume de la mélodie)

PRO MODE

Si PRO MODE a été sélectionné (ON) vous pourrez jouer une plus large gamme de notes que si vous utilisiez le mode INPUT MELODY mais il est également possible de jouer des notes qui ne s'harmonisent pas avec l'accompagnement. Vous devez maintenant employer votre propre connaissance de la musique pour décider quelle note s'harmonisera avec l'accompagnement.

GLING

GLING vous permet d'ajouter une mélodie à votre RIFF celle-ci est enregistrée exactement comme vous la jouez et pourra être reproduite plus tard. Avant de commencer à jouer votre mélodie en utilisant la fonction GLING, choisissez d'abord votre RIFF. Pour sélectionner GLING dirigez le curseur sur START GLING et — CLIC! Dès que START GLING a été sélectionné le RIFF est joué. Vous pouvez maintenant pianoter avec l'accompagnement en appuyant sur les touches dans le deuxième rang du haut sur le clavier de votre ordinateur. Peu importe ce que vous faites, le résultat sera excellent puisque le logiciel vous permet uniquement de jouer des notes qui s'harmonisent avec le RIFF sélectionné. Si vous avez terminé votre mélodie appuyez sur la touche [STOP]. Si la reproduction du RIFF s'arrête pendant l'entrée en mode GLING, cela signifie que vous avez entré le nombre maximum admissible de notes et que la mémoire est pleine.

PLAYBACK (reproduction)

Pour réécouter votre mélodie, dirigez le curseur sur PLAYBACK et — CLIC! Pendant que la musique est reproduite, les notes correspondantes défilent sur la portée. Chacune de vos compositions peut être sauvegardée sur disquette ou cassette et rechargée plus tard. Vous trouverez dans la section 12, OPERATIONS DISQUETTE/CASSETTE, des instructions d'étaillées pour sauvegarder sur disquette ou cassette. Pour effacer une mélodie de la mémoire appuyez simultanément sur les touches [SHIFT] et [CLS/HOME].

TEMPO

Le RIFF sélectionné peut être reproduit plus rapidement ou plus lentement en modifiant la valeur du TEMPO. Dirigez le curseur sur TEMPO et faites défiler les valeurs possibles comme décrit dans la section 3 COMMANDES. Une valeur élevée accélère la cadence du RIFF et une valeur faible la ralentit. La valeur préprogrammée du tempo dépend du RIFF sélectionné et est variable dans une gamme de 62 à 200.

MELODY VOLUME (volume de la mélodie)

Pour régler le volume de la mélodie, dirigez le curseur sur MELODY VOLUME. Procédez comme décrit dans la section 3 COMMANDES pour déplacer le curseur du réglage de volume vers le volume désiré.

Section 5

INPUT MELODY (entrée d'une mélodie)

Il y a deux méthodes différentes pour ajouter une mélodie au RIFF que vous avez sélectionné: en utilisant la fonction GLING décrite dans la section 4, MELODY, ou en entrant les notes l'une après l'autre.

Dans ce dernier mode vous pouvez entrer les notes aussi rapidement ou lentement que vous le désirez sans altérer la cadence de la composition.

Dans la partie supérieure de l'écran, vous voyez la portée. Au-dessus et en dessous de la portée, au centre de l'écran, se trouvent les indicateurs d'entrée. Lorsque le curseur est positionné entre ces indicateurs l'appareil est prêt à accepter l'entrée d'une note. En dessous de la portée se trouve une ligne avec les valeurs des notes possibles allant de la ronde à la quadruple croche. Sur l'extrême droite de cette ligne se trouve un symbole de pause. Si vous sélectionnez ce dernier, les notes sur la ligne sont changées en pauses équivalentes et vice versa.

Pour entrer une mélodie appuyez d'abord simultanément sur les touches [SHIFT] et [CLS/HOME] pour effacer toute mélodie encore présente en mémoire, puis choisissez la valeur de la note en dirigeant le curseur sur le symbole correspondant et — CLIC! Si vous ne savez pas encore quelle valeur de note il vous faudra, sélectionnez d'abord la noire, donc la quatrième à partir de la gauche.

Positionnez maintenant le curseur sur la portée entre les indicateurs, à la position désirée et — CLIC! La note se déplace alors d'une position vers la gauche et vous pouvez en entrer la prochaine. Il n'est pas nécessaire de sélectionner la valeur de la note chaque fois, si vous ne voulez pas la changer en plus longue ou plus courte. Parfois une note ne reste pas exactement dans la position où vous l'avez mise, c'est parce qu'elle ne s'harmonisait pas avec le RIFF sélectionné. Dans ce cas, le logiciel met la note dans la position la plus proche. Continuez l'entrée jusqu'à ce que vous desiriez écouter votre composition.

Pour écouter votre création, appuyez sur la touche [SELECT] ou sélectionnez le menu MELODY, dirigez le curseur sur PLAYBACK et — CLIC! Votre composition est reproduite avec l'accompagnement sélectionné; en même temps que les notes défilent à travers l'écran sur la portée. Pour arrêter la reproduction appuyez simplement sur la touche [STOP].

Vous pouvez facilement modifier votre mélodie. Dans le centre de l'écran, juste en dessous de la portée, se trouvent les flèches de défilement. Pour faire défiler la musique, dirigez le curseur sur le pictogramme et procédez comme décrit en section 3, COMMANDES jusqu'à ce que la note que vous désirez changer soit positionnée entre les indicateurs.

Pour substituer la note entre les indicateurs, entrez simplement une autre note comme expliqué ci-dessus.

Pour effacer la note entre les indicateurs, appuyez sur la touche [DEL] sur le clavier de votre ordinateur. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, la note entre les indicateurs sera effacée et la note à droite des indicateurs se délacera d'une position vers la gauche.

Pour insérer une note, appuyez sur la touche [INS]. Les indicateurs virent maintenant au rouge pour signaler que le mode d'insertion est sélectionné. Entrez une note comme décrit ci-dessus et cette dernière sera insérée juste à gauche des indicateurs et les notes qui étaient auparavant à gauche des indicateurs se déplaceront d'une position vers la gauche.

La note entre les indicateurs n'est pas affectée par toute opération en mode d'insertion.

Pour arrêter le mode d'insertion, appuyez de nouveau sur la touche [INS].

Pour retourner au début de votre mélodie, appuyez sur la touche [CLS/HOME]. Pour effacer la mélodie entière de la mémoire, appuyez simultanément sur les touches [SHIFT] et [CLS/HOME].

Lorsque vous désirez écouter votre composition et retourner immédiatement après au début, appuyez sur la touche [SELECT].

Section 6

SOUNDS (sons)

Appuyez sur la touche de fonction [F2] ou utilisez le curseur pour sélectionner le menu SOUNDS. Vous obtenez sur l'écran une liste des options avec un instrument ou un son déjà attribué à chaque option:

MELODY
ACCOM 1
ACCOM 2
ACCOM 3
ACCOM 4
BASS

Vous pouvez altérer le son attribué à la mélodie, l'accompagnement ou la basse PENDANT QUE VOUS ECOUTEZ VOTRE COMPOSITION (OU LE RIFF). Pour changer le son attribué à une piste, dirigez le curseur sur la piste que vous désirez modifier et faites défiler le choix des soixante sons disponibles de la manière décrite dans la section 3 COMMANDES, jusqu'à ce que vous ayez trouvé le son qui vous convient. Lorsque vous êtes satisfait de votre arrangement des sons, vous pouvez régler le niveau de chaque piste en utilisant le menu VOLUME CONTROL de la même manière que vous le feriez dans un studio d'enregistrement multipistes.

Section 7

DRUMS MENU (batterie)

SELECT
MANUAL PLAY

SELECT

Pendant que vous écoutez un RIFF, vous pouvez changer le style et l'instrumentation de la batterie. Vous avez le choix entre dix arrangements. Pour changer de batterie, dirigez le curseur sur SELECT et faites défiler les possibilités différentes comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

MANUAL PLAY (commande manuelle)

Chaque batterie est composée de cinq sons différents. Si vous sélectionnez MANUAL PLAY vous pouvez jouer ces sons sur le clavier MSX. Les cinq sons sont attribués aux cinq touches suivantes: [TAB], [A], [Z], [E] et [R]. Les sons changent automatiquement lors de

la sélection d'une autre batterie. Pour arrêter MANUAL PLAY, appuyez sur la touche [STOP] (Vous verrez le rappel [STOP] sur l'écran pendant que MANUAL PLAY est en progrès).

Section 8

VOLUME CONTROL (réglage de volume)

Vous pouvez changer le volume attribué à la mélodie, l'accompagnement ou la basse PENDANT QUE VOUS ECOUTEZ VOTRE COMPOSITION (OU LE RIFF). Appuyez sur la touche de fonction [F4] ou utilisez le curseur pour sélectionner le menu VOLUME CONTROL. Les options sur l'écran sont similaires à celles du menu SOUNDS, sauf que chaque piste est dotée d'un réglage de volume et que la commande du volume de la mélodie a été remplacée par celle de la batterie (DRUMS). Le volume de la mélodie peut être réglé dans le menu MELODY. Pour régler le volume, dirigez le curseur sur la piste correspondante et procédez comme décrit dans la section 3 COMMANDES pour déplacer les curseurs de réglage jusqu'à ce que vous ayez obtenu le volume désiré pour chaque piste.

Section 9

SOUND SAMPLER (échantillonnage)

Pour sélectionner le menu SOUND SAMPLER, appuyez sur la touche de fonction [F6] ou utilisez le curseur et — CLIC!

Votre MUSIC MODULE est muni d'un microphone intégré (en haut et à gauche du module monté) pour enregistrer tous les sons que vous souhaitez enregistrer (voix, instrument, bris de verre etc). Tous les sons peuvent être reproduits tels qu'ils sont, transposés plus hauts ou plus bas et en boucle sans fin (cette dernière fonction est sélectionnée comme valeur par défaut). Vous pouvez les utiliser également dans vos arrangements de mélodie et d'accompagnement. Le menu SOUND SAMPLER comprend quatre options:

SELECT
RECORD (enregistrement)
PLAYBACK (reproduction)
TRIGGER (déclenchement)

SELECT

Vous avez le choix d'enregistrer un «échantillon» long (4,6 secondes) ou quatre sons plus courts (1,15 secondes chacun). Chacun des sons courts peut être différent. Pour sélectionner la durée de l'enregistrement dirigez le curseur sur **SELECT**, faites apparaître les options comme décrit dans la section 3 **COMMANDES** et sélectionnez entre **SHORT SAMPLE 1, 2, 3** ou **4 (court)** ou **LONG SAMPLE (long)**.

TRIGGER LEVEL (niveau de déclenchement)

L'enregistrement peut être déclenché en appuyant sur la barre d'espacement ou en dépassant un certain niveau de déclenchement (**TRIGGER LEVEL**). Cela fonctionne comme un «noise gate» et assure que l'enregistrement soit déclenché uniquement par un son dépassant un niveau préréglé. Pour régler ce niveau, dirigez le curseur sur la marque **TRIGGER** sur l'indicateur de niveau (représentée par un «T») et positionnez cette marque comme décrit dans la section 3 **COMMANDES**. Le déclenchement automatique **TRIGGER LEVEL** fonctionne si la fonction **TRIGGER AUTO** est sélectionnée (voir **TRIGGER** ci-dessous).

RECORD (enregistrement)

Pour enregistrer un son, dirigez le curseur sur **RECORD** et — **CLIC!** Le bord de l'écran vire au bleu pour indiquer que l'appareil est prêt à accepter un enregistrement. Si vous travaillez en mode **TRIGGER AUTO** (déclenchement automatique, le réglage standard), l'enregistrement commence dès que le niveau du son dépasse le niveau de déclenchement et le bord de l'écran devient **ROUGE** pendant que l'enregistrement continue. En mode **TRIGGER MANUAL** (déclenchement manuel, voir **TRIGGER** ci-dessous) vous devez appuyer une deuxième fois sur la barre d'espacement pour commencer l'enregistrement et le bord de l'écran devient rouge. La sensibilité du microphone peut être réglée sur la gauche du **MUSIC MODULE**.

PLAYBACK (reproduction)

Pour écouter le son que vous venez d'enregistrer dirigez le curseur sur **PLAYBACK** et — **CLIC!** Votre échantillon sera reproduit une fois et après cela vous pouvez jouer ce son en notes plus hautes ou plus basses sur les deux rangées supérieures du clavier de votre ordinateur.

ACCORD FIN. Pour accorder votre son à celui du synthétiseur FM utilisez la touche **[GRAPH]** et les touches **[X]** et **[C]** sur le clavier de votre ordinateur. Pour baisser l'accord, appuyez sur les touches **[GRAPH]** et **[X]** et pour l'élever sur les touches **[GRAPH]** et **[C]**.

TRIGGER (déclenchement)

Ici vous pouvez sélectionner entre **TRIGGER AUTO** (déclenchement automatique, la valeur par défaut) ou **MANUAL** (déclenchement manuel). **TRIGGER AUTO** fonctionne avec la marque **TRIGGER** comme décrit dans le paragraphe **TRIGGER LEVEL**. Le déclenchement manuel est destiné aux situations où vous souhaitez enregistrer un son continu ou un extrait de disque. Pour sélectionner dirigez le curseur sur **TRIGGER** et effectuez la commutation entre **AUTO** et **MANUAL** comme décrit dans la section 3 **COMMANDES**.

Les sons enregistrés peuvent être attribués à n'importe quelle piste dans le menu **SOUNDS** de la même manière que les sons préréglés, mais seulement une piste à la fois.

Section 10

SPECIAL EFFECTS (effets spéciaux)

Pour sélectionner le menu **SPECIAL EFFECTS** appuyez sur **[F7]** ou utilisez le curseur et — **CLIC!** Les options suivantes sont disponibles:

CONVERTER (transposition)
ECHO TIME (délai de l'écho)
START CONVERTER
START ECHO

CONVERTER (transposition)

CONVERTER est un effet qui transpose le registre de votre voix (ou de tout autre son) en haut ou en bas, en temps réel et

pendant que vous parlez dans le microphone. Vous avez le choix entre dix effets différents, numérotés de 1 à 10. Les numéros 1 à 5 baissent le registre (effet plus prononcé aux numéros plus bas) alors que les numéros de 6 à 10 l'augmentent (effet plus prononcé aux numéros plus hauts). Pour sélectionner l'effet désiré dirigez le curseur sur CONVERTER et faites apparaître les options comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

START CONVERTER

Pour actionner le CONVERTER lorsque vous avez sélectionné le numéro de l'effet désiré dirigez simplement le curseur sur START CONVERTER et — CLIC! Pour écouter l'effet, parlez ou chantez dans le microphone intégré (ou extérieur si vous avez connecté un microphone à votre module). Des que START CONVERTER est sélectionné, l'écran s'immobilise et toutes les commandes sont hors fonction. Pour arrêter le CONVERTER, appuyez sur la touche [STOP]. Pendant que le CONVERTER est activé, vous verrez sur l'écran le message [STOP].

ECHO

Cet effet de MUSIC MODULE permet de simuler l'acoustique d'une grande salle ou un écho dans la montagne. La réponse de l'écho est variable entre 25 ms pour un délai très court et 1,25 s (sauf ordinateurs 16K user RAM) pour un délai très long dans le pas suivantes: 25 ms, 50 ms, 75 ms, 100 ms, 125 ms, 250 ms (ordinateurs 16 K user RAM), 500 ms, 750 ms, 100 ms, 1,25 s (ordinateurs de 32 K user RAM et plus).

ECHO TIME

Pour sélectionner la réponse de l'écho, dirigez le curseur sur ECHO TIME et faites-vous montrer les options comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

START ECHO

Pour déclencher l'écho dirigez le curseur sur START ECHO et — CLIC! Pour écouter l'effet, parlez ou chantez dans le microphone intégré (ou extérieur, si branché). Dès que START ECHO est sélectionné, l'écran s'immobilise et toutes les commandes sont hors fonction. Pour

arrêter l'écho, appuyez sur la touche [STOP]. Pendant que la fonction est activée, vous verrez sur l'écran le message [STOP].

Section 11

EXTERNAL (équipement extérieur)

Si vous avez branché le clavier extérieur (en option, voir section 13, CONNEXIONS), MUSIC MODULE peut être utilisé comme un synthétiseur avec soixante sons prééglés et tous les «échantillons» que vous avez pu créer avec le SOUND SAMPLER.

Pour sélectionner le menu EXTERNAL, appuyez sur la touche de fonction [F8] ou utilisez le curseur et — CLIC! Les options suivantes sont disponibles:

KEYBOARD (clavier)

MIDI

MIDI MODE

KEYBOARD

Si vous avez branché le clavier extérieur, dirigez le curseur sur KEYBOARD et sélectionnez l'option «ON» comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface = interface numérique pour instruments de musique)

Cette option est employée si MUSIC MODULE est utilisé simultanément avec un instrument équipé de MIDI comme p.ex. un synthétiseur. MIDI est un moyen de communication entre des instruments électroniques de musique permettant p.ex. de jouer avec plusieurs synthétiseurs depuis un seul clavier. MIDI vous permet également de commander un instrument depuis votre ordinateur à l'aide de son interface MIDI intégré. Au lieu d'employer ses propres sources sonores, votre ordinateur peut jouer la même musique par les sources sonores de l'instrument MIDI auquel il est relié. Vous trouverez des instructions sur le branchement de MIDI dans la section 13, CONNEXIONS. Pour activer MIDI dirigez le curseur sur MIDI et sélectionnez l'option «ON» comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

MIDI MODE

Avec MUSIC MODULE deux modes MIDI différents sont disponibles, à savoir MONO et POLY. Tous les instruments MIDI peuvent fonctionner en mode POLY mais quelques uns sont munis du mode MONO. En mode POLY, toutes les notes transmises vers l'instrument MIDI sont jouées avec le même son sélectionné sur l'instrument MIDI. En mode MONO, des canaux différents peuvent être attribué à des sons différents (le nombre de sons disponibles dépend de la complexité de l'instrument MIDI). Pour choisir le mode MIDI souhaité, dirigez le curseur sur MINI MODE et sélectionnez POLY ou MONO comme décrit dans la section 3, COMMANDES.

ATTENTION:

Si vous sélectionnez MIDI ON les sources sonores de MUSIC MODULE ne sont pas utilisées.

Section 12

OPERATIONS

DISQUETTE/CASSETTE

Pour sélectionner les OPERATIONS DISQUETTE/CASSETTE, appuyez sur la touche de fonction [F9] ou utilisez le curseur et — CLIC! MUSIC MODULE détecte automatiquement si votre ordinateur est muni d'un lecteur de disquettes intégré ou si vous en avez branché un externe. Si aucun lecteur de disquettes n'est branché, le menu TAPE OPERATIONS apparaîtra automatiquement (voir TAPE OPERATIONS ci-dessous); sinon les options suivantes sont affichées sur l'écran:

DISK OPERATIONS

MODE

LOAD FILE (recharger)
SAVE FILE (sauvegarder)
DELETE FILE (effacer)

MODE

Cette option vous permet de sauvegarder ou recharger un «SAMPLE», MELODY (une mélodie) ou DUAL (les deux); dans ce dernier cas, l'échantillon et votre mélodie seront sauvegardés ou rechargés ensemble. Dirigez le curseur sur MODE et sélectionnez le mode désiré comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

LOAD

Pour recharger un fichier sauvegardé auparavant sur la disquette, dirigez le curseur sur LOAD et — CLIC! Au bout d'un petit moment vous verrez sur l'écran une liste des fichiers sur la disquette et un curseur. Dirigez ce curseur sur le fichier que vous souhaitez recharger et — CLIC! Le fichier sera rechargé en quelques instants.

SAVE

Pour sauvegarder un fichier sur la disquette, positionnez le curseur sur SAVE et — CLIC! Si vous avez préalablement rechargé un fichier depuis la disquette, le nom de ce fichier réapparaîtra sur l'écran. Si vous désirez sauvegarder votre fichier avec le même nom appuyez sur la touche [RETURN] ou [ENTER]. Pour effacer le nom du fichier, appuyez sur la touche, [BACKSPACE] jusqu'à ce qui soit effacé.

Entrez le nom du fichier que vous désirez sauvegarder et appuyez sur la touche [RETURN] ou [ENTER]. Le menu DISK OPERATIONS apparaît pour vous signaler que votre fichier a été sauvegardé, quelques instants plus tard.

DELETE

Pour effacer un fichier de la disquette dirigez le curseur sur DELETE et — CLIC! Vous verrez sur l'écran une liste des fichiers sur la disquette et un curseur. Pour effacer un fichier mettez simplement le curseur sur le nom du fichier à effacer et — CLIC! Le logiciel vous demandera [YES — NO] pour s'assurer que c'est réellement le fichier que vous désirez effacer. Encore CLIC! et en quelques instants votre fichier sera effacé.

Pour revenir au menu disk operations appuyez simultanément sur les touches [CTRL] et [STOP].

TAPE OPERATIONS (opérations sur cassette)

Pour sélectionner le menu TAPE OPERATIONS, appuyez sur la touche de fonction [F9] ou utilisez le curseur et — CLIC! (TAPE OPERATIONS n'est pas accessible si vous avez branché un lecteur à disquettes.) Les options suivantes sont affichées à l'écran:

MODE
LOAD (recharger)
SAVE (sauvegarder)

MODE

Cette option vous permet de sauvegarder ou recharger un «SAMPLE», MELODY (une mélodie) ou DUAL (les deux); dans ce dernier cas, l'échantillon et votre mélodie seront sauvegardés ou rechargés ensemble. Dirigez le curseur sur MODE et sélectionnez le mode désiré comme décrit dans la section 3 COMMANDES.

LOAD

Pour charger un fichier sauvegardé auparavant sur la cassette vérifiez d'abord que la cassette soit positionnée correctement au début des données à recharger (nous recommandons de commencer la lecture de la bande quelque peu avant le début de l'enregistrement). Dirigez le curseur sur LOAD et — CLIC! Suivez les instructions sur l'écran:

1. START RECORDER (démarrez l'enregistreur)
2. CLICK WHEN READY (CLIC si vous êtes prêt)

Le chargement prendra quelques minutes en fonction du type et de la longueur du fichier à recharger. Ce chargement est relativement long.

SAVE

Pour sauvegarder un fichier sur la cassette vérifiez d'abord que la cassette soit positionnée correctement. Dirigez le curseur sur SAVE et — CLIC! Suivez les instructions sur l'écran:

1. START RECORDER (démarrez l'enregistreur)
2. CLICK WHEN READY (CLIC si vous êtes prêt)

La sauvegarde prendra quelques minutes en fonction du type et de la longueur du fichier à sauvegarder.

Section 13 CONNEXION

Trois connecteurs sur le côté gauche:

- External Microphone (entrée pour microphone extérieur pour SOUND SAMPLER, ECHO et PITCH

CONVERTER) RCA phono. (Débranche le micro intégré).

- Line Input (entrée ligne pour SOUND SAMPLER, ECHO et PITCH CONVERTER) RCA phono. (Débranche le micro intégré).
- Connecteur à 20 broches pour clavier extérieur

Cinq connecteurs sur le côté droit:

- Sorties BF) vers chaîne HiFi etc.)
- 2 connecteurs RCA phono (2 x signal mono).
- MIDI THRU Connecteurs DIN à 5 broches pour la connexion d'autres instruments
- MIDI IN
- MIDI OUT équipé d'un interface MIDI.

EXTERNAL MICROPHONE

Permet la connection d'un microphone équipé d'un connecteur RCA phono. Dans ce cas, le micro intégré est débranché automatiquement.

LINE INPUT

Une source extérieure comme un tourne-disque, un magnétophone, ou un synthétiseur peut être utilisée avec le SOUND SAMPLER ou les effets spéciaux. Pour cela il vous faudra un câble approprié avec un connecteur RCA phono d'un côté et de l'autre un connecteur correspondant à la sortie de la source. Branchez le connecteur RCA phono à la prise LINE INPUT du MUSIC MODULE, l'autre au connecteur de sortie de la source. Cela débranche automatiquement le micro intégré.

EXTERNAL KEYBOARD

Si vous possédez le clavier extérieur (en option) avec le connecteur à 20 broches, branchez-le au connecteur à 20 broches du MUSIC MODULE.

AUDIO OUTPUT (sortie BF)

Pour mieux apprécier la qualité de son du MUSIC MODULE, vous pouvez le brancher sur un amplificateur extérieur. Il vous faudra un câble avec deux connecteurs RCA phono et un connecteur correspondant à l'entrée de

l'amplificateur ou l'entrée AUX de votre chaîne HiFi. Branchez les deux connecteurs RCA phono aux prises de sortie du MUSIC MODULE et l'autre extrémité aux entrées de l'amplificateur ou aux entrées AUX de votre chaîne HiFi. Les prises du MUSIC MODULE délivrent un signal identique de sorte que le signal peut être écouté par les deux canaux d'un amplificateur stéréo. Pour la connexion à un amplificateur mono, vous devrez utiliser un câble avec un seul connecteur RCA phono d'un côté et un connecteur correspondant à l'entrée de l'amplificateur de l'autre. Branchez le connecteur RCA phono à une des prises de sortie du MUSIC MODULE et l'autre connecteur à l'entrée de l'amplificateur. Ces câbles ne sont pas livrés avec le MUSIC MODULE. Pour plus d'information consultez votre revendeur.

MIDI OUT

Pour écouter les RIFFs et mélodies de MUSIC MODULE sur un autre instrument MIDI (p.ex. synthétiseur), vous devez vous procurer un câble de raccordement

MIDI (DIN 5 pôles sur DIN 5 pôles). Branchez le câble MIDI à la prise MIDI OUT de MUSIC MODULE et à la prise MIDI IN de l'instrument. Suivez les instructions livrées avec l'instrument quant au réglage de celui-ci pour la réception des données MIDI.

MIDI IN et MIDI THRU

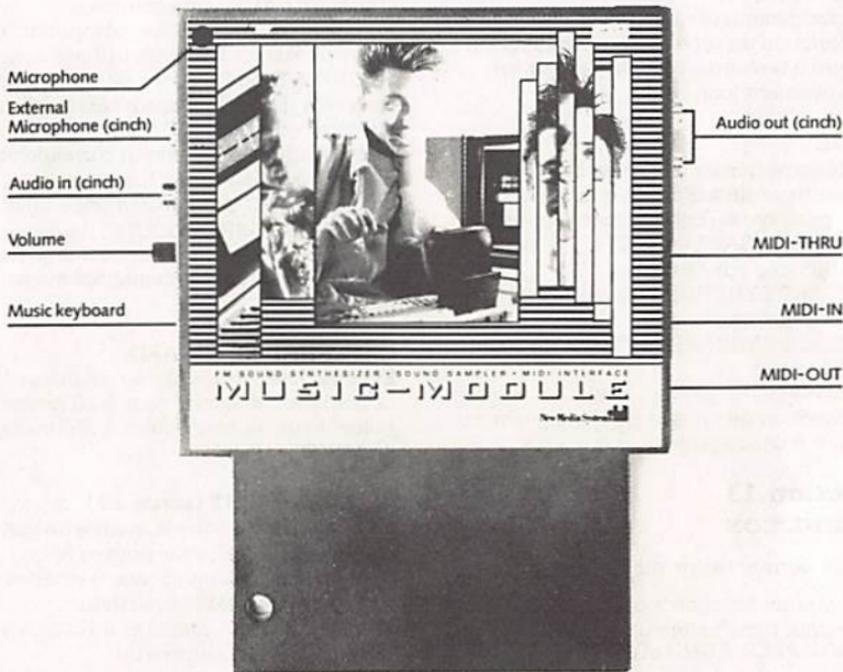
Ces prises ne sont pas exploitées par MUSIC MODULE.

Section 14

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

MUSIC MODULE comprend du matériel et du logiciel dans un module MEM. Il est compatible avec MSX 1 et MSX 2. Les caractéristiques essentielles de ce produit sont:

- A. Synthétiseur FM
- B. Sound Sampler
- C. Interface MIDI



CARACTERISTIQUE TECHNIQUES:

- microphone intégré:
bande passante 20 Hz à 10 kHz
- entrée BF 1 (mic-in):
prise phono à commutation, impédance d'entrée < 50 kOhm, niveau d'entrée 2 mV à 800 mV crête à crête.
- entrée BF 2 (line-in):
prise phono à commutation, impédance d'entrée 50 kOhm, niveau d'entrée 400 mV crête à crête
- 2 connecteurs de sortie BF:
prises phono, niveau de sortie 200 mV crête à crête

clavier:
connecteur à 20 pôles pour clavier extérieur (en option)
- clavier
- 3 connecteurs MIDI:
MIDI THRU
MIDI IN
MIDI OUT
31,25 k Baud, communication asynchrone, boucle de courant 5 mA

SOUND SAMPLER:

- échantillonnage 8 bit ADPCM
durée de l'enregistrement max. 4,6 s
en une fois ou 4 sections de 1,15 secondes chaque
vitesse de l'échantillonnage max. 16 kHz
mémoire indépendante pour échantillonnage 256 K

ANNEXE 1

SONS:

SYNTH 1
SYNTH 2
SYNTH LEAD
SYNTH SWEEP
SYNTH BASS
MEATY JOB
SON ELOIGNE
SON AGREABLE
EXTRA-TERRESTRE
CLOCHE
CLOCHETTE A MAIN
BRUYANT
SPACEBELL
PLINKSTRING
CITHARE
GUITARE BLUES
GUITARE ESPAGNOLE
GUITARE FUZZ
BANJO
HARPE
MUNDORGEL
BASSE
BASSE SLAP
BASSE RONFLANTE
JEU DE CLOCHETTES
KOTO
MARIMBA
XYLOPHONE
VIBRAPHONE
TAMBOUR D'ACIER
CUIVRES
TROMPETTE
TROMBONE
COR
TUBA
CUIVRES WAH
BELL BRASS
CORDES
CORDES PINCEES
VIOLON
SAXOPHONE
CLARINETTE
FLUTE
PICCOLO
ENREGISTREUR
HAUTBOIS
FAGOT
HARMONICA
CORNEMUSE
PIANO
PIANO ELECTR. 1
PIANO ELECTR. 2

CLAVECIN
CELESTE
ACCORDEON
ORGUE A PIPES
ORGUE ELECTRON. 1
ORGUE ELECTRON. 2

ECHANTILLON COURT 1
ECHANTILLON COURT 2
ECHANTILLON COURT 3
ECHANTILLON COURT 4
ECHANTILON LONG

ANNEXE 2

RIFFS

CLASSICAL
FUNKY
SWING
ORIENTAL
MARCH
POP
EURODISCO
EURO-FUNK
COUNTRY
WALTZ
EURORAP
ROCK 'n' ROLL
REGGAE
SCOTTISH
ARABIAN
INDIAN
LATIN
DISCO
SPANISH
HUNGARIAN

ANNEXE 3

AUDIO SAMPLE TAPE

FACE 1

SONS NON-MUSICAUX:

KLAXON
CHIEN JAPPANT
CHIEN ABOUYANT
VACHE MEUGLANTE
VACHE MEUGLANT BRIEVEMENT
OIES
ELEPHANT BARRISSEMENT
TIGRE
JUNGLE
MITRAILLEUSE
DERAPAGE

BRUIT DE BOING
BOUCHON DE CHAMPAGNE
BASSE WOW/ONDE COSMIQUE
LITTLE BEN (CARILLON)
PLINK
PLANETE X
OISEAUX TROPICAUX
CRI

FACE 2

VIOLONCELLES
CORDES (VIOLONS) HAUTES
ENSEMBLE DE CORDES 1
GLISSE DE CUIVRES VES LE BAS
GLISSE DE CUIVRES VERS LE HAUT
GUITARE ACOUSTIQUE
GUITARE ROCK
GUITARE FUZZ
GUITARE ELECTRIQUE AVEC EFFET
CHORUS 1
GUITARE ELECTRIQUE AVEC EFFET
CHORUS 2
CONTREBASSE ACOUSTIQUE
CHOEUR
SYNTHÉ WOW
SITAR INDIEN + RIFFS DE TABLA
ORGUE MAJESTIC
GONG
TIMBALES D'ORCHESTRE
ELEMENT DE BATTERIE
TOM
CAISSE CLAIRE
GROSSE CAISSE
CYMBALE CRASH
CYMBALE CHARLESTOWN
SYNTHETISEUR DOW
XYLOPHONE
BASSE (ELECTRIQUE) SLAP HAUTE
BASSE (ELECTRIQUE) SLAP GRAVE
PIANO
PIANO 1 POUR LES GRAVES
PIANO 3 AVEC REVERB
PIANO DESACCORDE OU BASTRINGUE
SAXOPHONE GRONDANT
SAXOPHONE 1
SAXOPHONE 2
SAXOPHONE 3
ENSEMBLE DE CORDES 2



PHILIPS