

SampleE

Rainer Müller

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SampleE		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Rainer Müller	October 9, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SampleE	1
1.1	Documentation de SampleE - Sommaire	1
1.2	SampleE - Introduction	1
1.3	SampleE - Nécessités	2
1.4	Sample - Installation	2
1.5	SampleE - Bogues	3
1.6	SampleE - Internes	3
1.7	SampleE - Plans futurs	4
1.8	SampleE - Remerciements	4
1.9	SampleE - Décharge	5
1.10	SampleE - Droit de copie	5
1.11	SampleE - Auteur	5
1.12	SampleE - Utilisation	6
1.13	Sauver réglages	7
1.14	Utiliser réglages	7
1.15	Zoom-Marques	7
1.16	Zoom	8
1.17	Marquer	8
1.18	Affichage échantillon	8
1.19	Fenêtre d'édition	8
1.20	Fonctions du tampon de copie	9
1.21	Tampon mono/stéréo ?	9
1.22	Editer	9
1.23	Renverser	10
1.24	Inverser	10
1.25	Fenêtre d'infos	10
1.26	Type de mémoire	11
1.27	Echantillon mono/stéréo ?	11
1.28	Zones - Changer le Début/Fin/Taille	11
1.29	Zones - Début/fin/taille	11

1.30 Fenêtre échantillon	12
1.31 Fenêtre projet	12
1.32 Ajouter échantillon	13
1.33 Copier échantillon	13
1.34 Enlever	13
1.35 Nouveau nom	13
1.36 Charger	13
1.37 Mono / Stéréo	14
1.38 Signé / Non signé	15
1.39 8Bits / 16Bits - Motorola / Intel	15
1.40 Passer	15
1.41 Chargement multi E/S	16
1.42 Annuler	16
1.43 Sauver	16
1.44 Format de sauvegarde	16
1.45 Sauver	17
1.46 Annuler	17
1.47 Fenêtre volume	17
1.48 Paramètres de volume	18
1.49 Volume : Fondu +/Fondu -	18
1.50 Changer volume	18
1.51 Fenêtre décaler	18
1.52 Valeur de décalage	19
1.53 Valeurs de décalage utiles	19
1.54 Décaler	19
1.55 Fenêtre mixage	20
1.56 Taux de mixage	20
1.57 Mixer	20
1.58 Fenêtre echo	20
1.59 Paramètres d'echo	21
1.60 Calculer l'echo	21
1.61 Fenêtre de fréquence	22
1.62 Paramètres de fréquence	22
1.63 Monter/descendre octave	23
1.64 Calculer la fréquence	23
1.65 about window	23
1.66 Mémoire fragmentée	23
1.67 Fenêtre audio	24
1.68 Jouer	24

1.69 Régler la fréquence	25
1.70 Fréquence	25
1.71 Régler le volume	25
1.72 Volume	25
1.73 Fenêtre Stéréo	25
1.74 Taux de mixage	26
1.75 Convertir	26
1.76 Vers mono - Options	26
1.77 Vers stéréo - Options	27
1.78 Editer	27
1.79 Intervertir voies	27
1.80 Fenêtre préférences	27
1.81 Options d'écran	28
1.82 Options mémoire	29
1.83 Utiliser AHI	29
1.84 57600Hz avec une carte graphique	29
1.85 Sauver	29
1.86 Utiliser	29
1.87 Annuler	30
1.88 Dernière	30
1.89 Modes écrans recommandés	30
1.90 AHI	30
1.91 Paula	31
1.92 Fractions	31

Chapter 1

SampleE

1.1 Documentation de SampleE - Sommaire

SampleE 3.20 14.03.1999

Un éditeur d'échantillons écrit en Amiga-E
Copyright © 1996-1999 par Rainer Müller
Tous droits réservés

Introduction

Nécessités

Installation

Utilisation

Configuration

Bogues

Internes

Plans futurs

Remerciements

Décharge

Droits de copie

Auteur

1.2 SampleE - Introduction

Introduction

SampleE est un editeur d'échantillons. Il offre la plupart des fonctions standard comme par exemple copier, insérer, coller et effet d'écho. Les échantillons sont edités avec une résolution de 16 bits et en mono/stéréo, ce qui veut dire, bien sur, une plus grande qualité.

En fonction des

modes graphiques

il est possible de jouer des échantillons

jusqu'à 57.6KHz. La reproduction se fait en utilisant le

circuit audio

de

l'Amiga en 8 bits. SampleE supporte AHI. Donc, il est possible de jouer

les sons sur une carte sonore. En fonction des cartes sonores, les échan-

-tillons pourront etre rejoués à 16 bits et 48KHz. Pour les détails, lisez

la documentation de

AHI

.

Lors du chargement ou sauvegarde, SampleE supporte pour le moment les formats 8SVX, 16SV, AIFF et WAVE. Avec la fonction

multi E/S

, SampleE

devrait être capable de charger d'autres formats.

1.3 SampleE - Nécessités

Nécessités

Pour utiliser SampleE, vous avez besoin d'un Amiga avec 512Ko et au moins le Kickstart 3.0. Mais, avec 512Ko vous ne pouvez éditer que de très petits échantillons, de la mémoire Fast est hautement recommandée. Si seule de la mémoire Chip est disponible, le taux de reproduction maximum peut être limité à de petites valeurs.

AHI

est recommandé même sans carte sonore car le pilote

Paula

de AHI

permet une sortie en 14 bits !

1.4 Sample - Installation

Installation

La meilleure et la plus facile façon, c'est le script d'installation.

Desinstallation :

Est il vraiment nécessaire d'effacer ce superbe programme ?
Bien, ce n'est pas difficile : Effacez le répertoire SampleE et,
s'il existe, effacez ENVARC:SampleE.prefs

Petite note :

Maintenant, SampleE a plusieurs fichiers externes qui sont tous placés dans le répertoire SampleE car les catalogues de langues sont aussi placés dans ce répertoire. Si dans une précédente installation, les catalogues ont été placés dans le répertoire système LOCALE: alors vous devriez effacer ceux la.

1.5 SampleE - Bogues

Bogues

Je ne connais aucun bogue, sauf ceux que j'ai trouvé moi même. Mais il est possible, qu'il y aie des bogues dans le programme, que je n'ai pas encore trouvé.

Si une erreur survient, veuillez me le dire, de manière à l'enlever. Veuillez décrire les circonstances lors de l'erreur. S'il y a eu un GURU, alors précisez moi le numéro.

Mon adresse

Auteur

Sur mon ordinateur SampleE ne cause pas de hits Enforcer !

1.6 SampleE - Internes

Internes

Le programme est écrit 100% en Amiga-E.
(Amiga-E Copyright © par Wouter van Oortmerssen)

Les échantillons peuvent être chargés en mémoire Fast. Bien sur, SampleE joue les échantillons depuis la mémoire Fast.

La taille maximum d'un échantillon est seulement limitée par la mémoire.

Les échantillons sont édités en 16 bits. Le matériel audio de l'Amiga ne travaille qu'en 8 bits. Cela veut dire meilleure qualité, mais également, que les échantillons doivent être convertis en 8 bits pour pouvoir les rejouer. Cela prends du temps donc de la mémoire FAST est une bonne chose. Le mieux c'est utiliser

AHI

. AHI travaille plus vite et supporte les cartes sonores.

Avec l'OCS (Old Chip Set), le taux maximum de reproduction était 28800Hz. Depuis l'ECS (Enhanced Chip Set) et AGA (Advanced Graphics Architecture), le taux maximum est de 57600Hz.

Le taux maximum dépend du mode graphique, ce qui veut parler des taux de rafraichissement. Mais ces taux ne sont pas "clairs", car ils changent si vous utilisez «~VGAOnly~» ou si les fichiers moniteur ont été modifiés, donc il est difficile de dire quel sera le taux maximum.

Vous pouvez trouver des informations sous :

Modes écran recommandés

Les valeurs données sont un compromis entre les valeurs « ← normales~» et les valeurs avec «~VGAOnly » actif.

Avec AHI les choses vont différemment.

1.7 SampleE - Plans futurs

Plans futurs

- Edition sur disque dur
- Support XPK
- Support du Bloc notes
- Fonction « Peinture »
- Boucles d'échantillons
- Aide en ligne sensible au contexte (Comment puis-je connecter un programme avec AmigaGuide ???)
- Sauver plusieurs zones marquées
- datatypes ?? (Comment puis-je utiliser les datatypes ???)
- Arexx ??? (Comment puis-je créer un port dans un programme ???)
- ...
- ...

Je suis reconnaissant pour toute suggestion.

Je suis aussi reconnaissant aussi pour toute documentation/informations a propos d'autres formats d'échantillons come ex: VOC, HSN, AIFF, (8SVX, WAVE)... et j'essayerais d'écrire des fonctions de chargement et sauvegarde (quelques echantillons de démo pour verifier serait une bonne idée)

1.8 SampleE - Remerciements

Remerciements

J'aimerais remercier les personnes suivantes (ordre au hasard)

Wouter van Oortmerssen - Pour l'excellent langage Amiga-E

Nico Francois & Magnus Holmgren - Pour la ReqTools.library

Martin 'Leviticus' Blom - Pour AHI

Robert Müller - Pour les suggestions communes et pour
l'aide à l'écriture du script
d'installation

Daniel 'ThunderPig' Rädcl - Pour le programme « WatchMem~»

Georges 'Melkor' Goncalves - Pour la motivation a continuer l'écriture
du programme et pour la traduction
française

Javier de las Rivas - Pour la traduction Espagnole

Commodore & Amiga Technologies - Pour le meilleur de tous les ordinateurs

Tous les gens qui ont développé l'Amiga ceux qui développent un successeur
PowerPC, qui est le bien venu pour l'Amiga.

1.9 SampleE - Décharge

Décharge

SampleE, excepté la ReqTools.library, a été complètement écrit et copyright
par Rainer Müller. SampleE est LIBRE. La ReqTools.library a été écrite par
Nico Francois et Magnus Holmgren.

Les fichiers appartenant à SampleE ne sont pas pour être modifiés,
complémentés, raccourcis, etc..
Les fichiers peuvent être archivés.

L'auteur n'est pas responsable pour aucun dommage ou perte de données, qui
pourrait être causé par l'utilisation de ce programme.

1.10 SampleE - Droit de copie

Droit de copie

SampleE peut être librement copié aussi longtemps que ses fichiers sont
copiés dans leur condition originale. SampleE est LIBRE.

!! L'USAGE COMMERCIAL et la DISTRIBUTION COMMERCIALE n'est pas autorisé !!

Il n'est pas autorisé de distribuer le programme sur disques qui sont
vendus pour plus de cinq (5) Deutsch Marks ou équivalent dans une autre
monnaie.

1.11 SampleE - Auteur

Auteur

SampleE a été développé et écrit par Rainer Müller

Mon adresse:

Rainer Müller
Lichtenbergstraße 21
88677 Markdorf
Deutschland (Allemagne)

E-Mail : Rainer.m.Mueller@uni-konstanz.de

L'ordinateur :

Amiga 1200, 68030 50 MHz, 16 MB-Fast, 2 MB-Chip, 850 MB-HD, OS3.1 (Kick 40.68, ↔
WB 40.42)

Le langage :

Amiga-E © Wouter van Oortmerssen

Veillez noter que l'Anglais n'est pas ma langue natale.

Donc, s'il y a une erreur (Okay, il y a beaucoup d'erreurs), dites moi ce qui ne va pas et ce qui devrait être bon.

1.12 SampleE - Utilisation

Utilisation

Le gestionnaire de fenêtres

Info-Sons

Info-Temps

Echantillon

Zoom-Marque

Stéréo

Audio

Editer

Volume

Décaler

Mixer

Echo

Fréquence

Projet

A propos

Utiliser

Sauver

Avec le gestionnaire de fenêtres vous pouvez ouvrir toutes les autres fenêtres. ←

Un clic sur la cellule de la fenêtre voulue ouvre la fenêtre. Si la fenêtre est déjà ouverte, elle passe en avant plan. Si la fenêtre est seulement une barre titre, elle repasse an taille maximum.

La cellule de fermeture de la fenêtre quitte SampleE. Avant ca, il y a une requête de sécurité.

PS: Je ne suis pas bon pour écrire les documentations, mais j'espère que tout est plus ou moins facile a comprendre. Si nécessaire, la bonne vieille méthode de "l'apprentissage par l'essai" aidera a comprendre les fonctions et les paramètres.

Amusez vous avec SampleE !!

1.13 Sauver réglages

Sauver réglages

La configuration est sauvée dans ENVARC:SampleE.prefs.

1.14 Utiliser réglages

Utiliser réglages

La configuration est sauvée dans ENV:SampleE.prefs -> Apres une réinitialisation, la configuration est perdue.

1.15 Zoom-Marques

Zoom-Marques

Zoom Marquer

1:1

Tout

Augmenter

Vue

Diminuer

Marque

Démarquer

Tout

@ | 1

1.16 Zoom

Zoom

- « 1:1 » Affiche l'échantillon en «~1:1 » = Zoom maximal
- «Augmenter» Montre une plus petite partie de l'échantillon
- «Diminuer » Montre une plus grande partie de l'échantillon
- « Marque » Montre la zone marquée
- « Tout » Montre l'échantillon complet

1.17 Marquer

Marquer

- « Tout » Tout l'échantillon est marqué
- « Vue » La partie visible de l'échantillon est marquée
- «Démarquer» La marque est effacée

1.18 Affichage échantillon

Affichage échantillon

L'échantillon est affiché en :

- 'l' - Lignes
- 'p' - Points
- 's' - Solide

1.19 Fenêtre d'édition

Fenêtre d'édition

Tampon Editer

Ech. ->

Couper

-> Ech.

Copier

Vider

Coller

M

Effacer

Vider

Renverser

Inverser

1.20 Fonctions du tampon de copie

Fonctions du tampon de copie

- « Ech. -> » L'échantillon est copié dans le tampon
- « -> Ech. » Le tampon est copié dans l'échantillon
- « Vider » Le tampon est effacé

1.21 Tampon mono/stéréo ?

Tampon mono/stereo ?

- Un 'M' veut dire que le tampon de copie contient des données mono.
- Un 'S' veut dire que le tampon de copie contient des données stéréo.

1.22 Editer

Editer

- « Couper » La zone marquée est copiée dans le tampon et effacée de l'échantillon
 - « Copier » La zone marquée est copiée dans le tampon
-

- « Coller » Le contenu du tampon est inséré au début du marquage
- « Effacer » La zone marquée sera effacé de l'échantillon
- « Vider » La zone marquée sera mise à la valeur 0.

1.23 Renverser

Renverser

La zone marquée sera renversée.

1.24 Inverser

Inverser

L'échantillon sera retourné de haut en bas.

1.25 Fenêtre d'infos

Fenêtre d'infos

Info-Sons :

Zone	Début	Fin	Taille
Visible			

>
12345

>
12345

>
12345

Marqué

>
12345

>
12345

>
12345

Echantillon

M

C

>
12345

Info-Temps :

Zone	Début	Fin	Taille
Visible			

123:45:67

123:45:67

123:45:67

Marqué

```
123:45:67
123:45:67
123:45:67
  Echantillon
123:45:67
```

1.26 Type de mémoire

Type de mémoire

Affichage ici du type de mémoire, ou l'échantillon est placé.

```
C = Chip
F = Fast
```

1.27 Echantillon mono/stéréo ?

Echantillon mono/stéréo ?

```
Un 'M' veut dire que l'échantillon est mono.
Un 'S' veut dire que l'échantillon est stéréo.
```

1.28 Zones - Changer le Début/Fin/Taille

Zones - Changer le Début/Fin/Taille

```
Ici vous pouvez entrer le début/fin/taille de la zone visible/marquée,
changer la taille de l'échantillon. (en
  fractions
)
```

1.29 Zones - Début/fin/taille

Zones - Début/fin/taille en octets/ en 1/100 secondes

```
Ici vous pouvez entrer le début/fin/taille de la zone visible/marquée,
changer la taille de l'échantillon affiché en
  fractions
.
```

La deuxième fenêtre affiche le point de début/fin/taille de la zone visible/marquée et la durée de l'échantillon dans le format xxx:yy:zz avec xxx: minutes, yy: secondes et zz 1/100 secondes.

1.30 Fenêtre échantillon

Fenêtre d'échantillon

Dans la fenêtre d'échantillon, l'échantillon (ou une partie) est affiché graphiquement.

Avec les fonctions

Zoom

dans le menu principal vous pouvez rendre la partie visible plus grande/petite. Avec la cellule de défilement au bas de la fenêtre échantillon. L'échantillon est affiché « pair~ », ce qui veut dire tous les 2., 3., ... octet et pas tous les 2.1, 3.6 octets sont affichés -> Il peut arriver que la partie droite de la fenêtre soit vide.

La taille de la fenêtre d'échantillon est variable. La largeur peut être ajustée. Si vous ajustez la fenêtre pour une hauteur interne de ex: 180 pixels, le programme rendra la fenêtre plus petite comme cela la fenêtre aura une hauteur interne de 128 pixels. Si vous ajustez la fenêtre pour une hauteur interne de 127 pixels, la fenêtre sera redimensionnée à 64 pixels.

Marquer une zone:

Pressez le bouton gauche de la souris a l'intérieur de la fenêtre et maintenez le bouton pressé et marquez la zone de gauche a droite en déplaçant la souris. La zone marquée est rendue visible en inversant l'affichage de l'échantillon. L'information a propos de la position et taille sont affichés dans la

Fenêtre d'informations

.

Vous pouvez changer la zone marquée avec les fonctions à

Marquer

dans le menu principal.

La méthode d'affichage (lignes, points, solide) peut être réglée dans la fenêtre

Zoom-Marques

1.31 Fenêtre projet

Fenêtre projet

```
+-----+
|          |||
|          |||
|          |||
|          |^|
|          |v|
+-----+
```

Ajouter

Copier
Effacer

Charger
Sauver
Nouv. nom

1.32 Ajouter échantillon

Ajouter échantillon

Au départ, une requête de texte apparait. La, vous tapez le nom du nouvel échantillon. Ensuite, il y a une seconde requête. La, vous tapez la taille du nouvel échantillon et choisissez s'il doit être mono ou stéréo.

1.33 Copier échantillon

Copier échantillon

L'échantillon est copié. Il reçoit le nom Copy_of_XXX

1.34 Enlever

Enlever échantillon

L'échantillon est effacé.

1.35 Nouveau nom

Nouveau nom

Une requête, où vous tapez le nouveau nom, apparait.

1.36 Charger

Charger

Une requête de fichier apparait. La, vous sélectionnez l'échantillon à charger. Si l'échantillon n'est pas un fichier 8SVX, 16SV, AIFF ou WAVE, il y aura la fenêtre suivante.

Format inconnu
Options de chargement

Mono

8Bits

Stéréo

16Bits

Signé

Motorola

NonSigné

Intel

Passer
1234

Charger

Annuler

Avec ces parametres, il devrait être possible, de charger chaque ↵
fichier

son inconnu.

Notes:

Si vous voulez charger un fichier en Stéréo OU 16bits, la taille du fichier doit être divisible par deux.

Si vous voulez charger un fichier en Stéréo ET 16bits, la taille du fichier doit être divisible par quatre.

Si vous voulez charger un fichier et vous êtes sûr a 100% que c'est un fichier 8SVX, 16SV, AIFF ou WAVE mais SampleE dit "Format inconnu", alors envoyez moi ce fichier. J'aurais un oeil sur mes routines de chargement et sur le fichier pour trouver l'erreur. (Je connais un programme, qui ecrit des fichiers WAVE d'une mauvaise maniere)

1.37 Mono / Stéréo

Mono / Stéréo

Avec ces commutateurs, vous pouvez sélectionner la façon dont les données doivent être interprétées, échantillon mono ou stéréo.

SampleE s'attend à recevoir un ordre d'octets stéréo comme suit :

8Bits : 12121212... 1 = 1 octet gauche; 2 = 1 octet droit
16Bits : 11221122... 1 = 2 octets gauches; 2 = 2 octets droits

1.38 Signé / Non signé

Signé / Non signé

Ici vous sélectionner si les données sont signées ou pas.

Exemple :

Les fichiers 8SVX et bruts Amiga ont des valeurs de -128 à 122
-> Signé

Le format WAVE 8bits a des valeurs de 0 à 255 -> Non signé

1.39 8Bits / 16Bits - Motorola / Intel

8Bits / 16Bits - Motorola / Intel

Ici vous sélectionner la façon d'interpréter les données, en 8bits ou 16bits.

Si vous choisissez 16bits, Motorola/Intel a la signification suivante.

Pour avoir 16bits, vous devez combiner 2 octets. Cela peut être fait de 2 manières différentes.

Motorola : L'octet haut est à gauche, l'octet bas est à droite

Intel : L'octet haut est à droite, l'octet bas est à gauche

Si vous avez un fichier inconnu, seul l'essai aidera, mais si vous savez de quel ordinateur vient le fichier, vous pouvez régler l'ordre des octets avec certitude.

1.40 Passer

Passer

Ici vous pouvez régler le nombre d'octets que vous voulez passer.

C'est pratique si par exemple vous connaissez la taille de l'entête du fichier ou si vous voulez un fichier en 16bits stéréo, la taille du fichier doit être divisible par 4. Vous pouvez y arriver en passant 1, 2 ou 3 octets (cela dépend de la taille du fichier)

1.41 Chargement multi E/S

Chargement multi E/S

Le fichier est chargé avec ces paramètres et avec un peu de chance, le résultat est celui attendu.

1.42 Annuler

Annuler

Le chargement est annulé.

1.43 Sauver

Sauver

La fenêtre suivant apparait

Format

8SVX

16SV

AIFF

WAVE

RAW

Options

Sauver

Annuler

1.44 Format de sauvegarde

Format de sauvegarde

8SVX : Est le format le plus commun sur Amiga. Mais les échantillons ne sont sauvés qu'en 8bits et non en 16bits !!! Les échantillons stéréo sont

convertis en mono !!! Si "Compresser" est activé, l'échantillon sera compressé en utilisant la méthode Fibonacci-Delta. La compression est toujours de 50% mais cette méthode a dans la plupart des cas une (grande) perte de qualité !

16SV: Est grosso-modo le même que le 8SVX. Les données, a l'opposé du 8SVX, sont écrites en 16bits. La lecture et l'écriture de fichiers compressés n'est pas possible pour le moment.

AIFF: Est utilisé sur Apple Macintosh et aussi sur Amiga et pas très souvent sur Windows. Vous pouvez choisir de sauver en 8/16 bits et mono/stéréo.

WAVE : Le plus utilisé sous Windows. Il y a quelques options :
Vous pouvez le sauver en 8Bits/16Bits et Mono/Stéréo

RAW : Un format flexible, avec un désavantage : Ca n'est pas sauvé dans le format où l'échantillon à été sauvé ! Vous pouvez sélectionner entre 8 bits/16 bits; Mono/Stéréo; Signé/Non signé et Motorola/Intel. Vous pouvez trouver une description des paramètres sous
Charger

Si vous sélectionnez RAW, les valeurs par défaut sont 8 bits, mono, signé, Motorola sera utilisé. Ces valeurs sont égales au format RAW Amiga.

1.45 Sauver

Sauver

Une requête de fichier apparait avec laquelle vous pouvez sauver l'échantillon.

1.46 Annuler

Annuler

La sauvegarde est annulée.

1.47 Fenêtre volume

Fenêtre volume

Début

|
>
100
%

Fin

|

```
>
100
%
```

Fondu +
Fondu -
Maximum

Volume
Avec la fonction de changement de volume, vous pouvez changer la hauteur
de volume de l'échantillon.

** Cette fonction modifie une zone marquée **

1.48 Paramètres de volume

Paramètres de volume

- Vous pouvez modifier le volume de début/fin avec les glisseurs
- Avec '>' vous pouvez entrer la valeur dans une requête

A droite, les valeurs courantes sont affichées

1.49 Volume : Fondu +/Fondu -

Volume : Fondu +/Fondu -

Le volume de début/fin est réglé pour
«~Fondu + » : Fait un fondu entrant sur la zone marquée
« Fondu -~ » : Fait un fondu sortant sur la zone marquée

Pour « Maximum », une zone marquée est nécessaire. «~Max » calcule la valeur nécessaire pour rendre l'échantillon le plus fort en volume possible

1.50 Changer volume

Changer volume

Pour une zone marquée, le nouveau volume sera calculé

1.51 Fenêtre décaler

Fenêtre décaler

> |

0

Haut

Bas

Centrer

Zéro

Décaler

Avec la fonction décaler, vous pouvez décaler l'échantillon de ↔
haut en

bas. Cela peut être utile si les valeurs d'un échantillon son seulement
au dessus/dessous de la ligne zéro. Cela n'est pas tres favorable pour
certaines fonctions comme par exemple : Changer volume, Mixer, etc...

** Cette fonction modifie une zone marquée **

1.52 Valeur de décalage

Valeur de décalage

Avec la barre de défilement vous pouvez régler la valeur avec laquelle
l'échantillon est décalé. Du coté droit, la valeur est affichée.

Une valeur négative/positive veut dire que l'échantillon est décalé vers
le haut/bas.

1.53 Valeurs de décalage utiles

Valeurs de décalage utiles

« Haut » - La valeur permet de décaler au maximum vers le haut
« Bas » - La valeur permet de décaler au maximum vers le bas
« Centrer » - La valeur permet de centrer l'échantillon
« Zéro » - La valeur est réglée à la valeur qui déplace le premier
octet marqué à zéro.

1.54 Décaler

Décaler

L'échantillon est décalé.

1.55 Fenêtre mixage

Fenêtre de mixage

Courant Tampon

50

|

50

Mixer

Cette fonction mixe l'échantillon courant avec le contenu du ←
tampon de copie.

Note:

Si l'échantillon courant est mono, le tampon de copie doit aussi être mono.

Si l'échantillon courant est stéréo, alors il y a deux cas :

- a) Le tampon de copie est stéréo et dans la fenêtre Stéréo, le mode d'édition est réglé sur « Les deux ».
- b) Dans la fenêtre Stéréo est réglé sur « Droite » ou « Gauche~», dans ce cas, le tampon de copie doit contenir des données mono.

** Cette fonction change une zone marquée **

1.56 Taux de mixage

Taux de mixage

Avec les barres de défilement vous pouvez modifier le taux de mixage.

A droite et a gauche sont respectivement affichés les taux de l'échantillon et du tampon de copie.

1.57 Mixer

Mixer

La zone marquée de l'échantillon courant est mixée avec le tampon de copie, avec le taux de mixage réglé.

1.58 Fenêtre echo

```

Fenêtre echo

Délai          |
               |
               | 50
               | %
Nombre         |
               | 1
               | *
Déclin         |
               | 50
               | %

```

echo
Avec cette fonction vous pouvez ajouter un ou plusieurs echos à un échantillon.

** Cette fonction change une zone marquée **

1.59 Paramètres d'écho

Paramètres d'écho

Avec les barres de défilement, vous pouvez régler les paramètres pour la fonction d'écho. Derrière la barre la valeur est affichée.

Délai : Cette valeur définit après combien de pourcents de la zone marquée le premier/second/troisième... echo partira

ex: 25% = après 1/4 de la zone marquée, le premier echo partira

Nombre : Cette valeur définit le nombre d'echos

e.g. 3 * = Trois echos seront calculés

Déclin : Cette valeur définit le déclin du volume des echos.

e.g. 25% = Le premier echo aura 75%, le second aura 50%,... du volume de l'échantillon original

1.60 Calculer l'écho

Calculer l'écho

Pour une zone marquée, l'écho sera calculé avec les paramètres réglés.

1.61 Fenêtre de fréquence

Fenêtre de fréquence

De

|
>
17000
Hz

à

|
>
17000
Hz

Monter octave

Descendre octave

Suréchantillonnage

Sans suréchantill.

Avec cette fonction vous pouvez modifier la fréquence d'un ←
échantillon sans
changer le taux pour la reproduction (voir
Fenêtre infos

.
Cette fonction change la taille de l'échantillon.

** Cette fonction modifie une zone marquée **

1.62 Paramètres de fréquence

Paramètres de fréquence

Avec les barres de défilement vous pouvez régler la fréquence De/à. Avec « > » une requête apparait et vous y entrez la valeur. A droite la valeur est affichée.

Ce sera mieux si j'explique la signification de la fréquence De/à avec un exemple.

Un échantillon est joué avec 20KHz. Le taux de reproduction reste à 20KHz mais l'échantillon devrait s'écouter comme s'il était joué à 10KHz. Donc, vous réglez la valeur de la fréquence "De" à 20000Hz et la valeur de la fréquence "à" à 10000Hz et calculez la nouvelle fréquence. Maintenant le son s'écoute à 20KHz comme l'original se serait écouté à 10KHz.

1.63 Monter/descendre octave

Monter/descendre octave

La fréquence De/à est réglée a des valeurs qui mettent l'échantillon à une octave supérieure/inférieure.

1.64 Calculer la fréquence

Calculer la fréquence

« Suréchantillonnage » : Le calcul se fera en suréchantillonnant, ce qui veut dire que des valeurs intermédiaires/moyennes seront calculées. -> Meilleure qualité, calcul plus long

« Sans suréchantill. » : Le calcul se fera sans suréchantillonnage, ce qui veut dire qu'aucun calcul d'intermediaires/moyennes ne sera fait -> Moins bonne qualite, calcul plus court

Si le taux entre fréquence De/à est supérieur a 1:3 ou 3:1, il peut arriver que le calcul avec suréchantillonnage donne de plus mauvais résultats que le calcul sans suréchantillonnage.

1.65 about window

Fenêtre à propos

Dans la fenêtre à propos vous trouvez le numéro de version, l'adresse de l'

auteur
et des infos à propos de la mémoire
comme la disponible, l'utilisée, et le plus grand
bloc continu

Il y est différencié la mémoire FAST et CHIP.

1.66 Mémoire fragmentée

Mémoire fragmentée

Si plusieurs programmes sont lancés/quittés, des données sont chargées/effacées, etc... il peut arriver que votre mémoire soit découpée en plusieurs petits blocs. Les échantillons doivent être chargés dans des blocs contigus de mémoire ex: Un échantillon de 100Ko ne peut pas être chargé si le plus grand bloc de mémoire est plus petit que 100Ko.

Que pouvez vous faire contre la mémoire fragmentée ?

- Quitter tous les programmes, effacez tous les fichiers dans les disques de RAM et exécutez la commande « Avail~» avec l'option « FLUSH » (n'aide pas toujours)
- Redémarrez votre ordinateur (aide toujours)

1.67 Fenêtre audio

Fenêtre audio

Jouer

Tout
Vue

Marquer
Fréquence

>
17000

|
Volume
64

|
Si vous utilisez la sortie son intégré Paula vous DEVEZ avoir de ↔
la mémoire

de type FAST ! A cause du grand usage du bus CHIP quand vous rejouez des échantillons à taux élevés, stéréo sur des écrans en haute résolution utilisant beaucoup de couleurs, il y a souvent des distorsions pendant la reproduction. Utiliser de la mémoire FAST resoud le problème.

Si AHI a été activé dans SampleE_Prefs, les échantillons seront rejoués en utilisant AHI.

1.68 Jouer

Jouer

- « Tout » Tout l'échantillon est joué
- « Vue » La zone visible est jouée
- « Marquer » La zone marquée est jouée

Pendant la reproduction une fenêtre apparait. Dans cette fenêtre, une cellule avec le texte "Stopper". Si vous cliquez dessus, la reproduction est stoppée.

Il y aura également une barre de défilement dans la
fenêtre échantillon
qui affichera la position en lecture.

Avec AHI, la barre est rafraichie 4 fois par seconde. En utilisant la sortie

Paula, la barre n'est rafraichie que 2 fois par seconde pour des raisons de vitesse.

1.69 Régler la fréquence

Régler la fréquence

Avec « > » une requête apparait où vous pouvez régler la fréquence.
Avec la cellule proportionnelle vous pouvez aussi la régler.

Fréquence veut dire la fréquence avec laquelle le matériel audio joue l'échantillon.

1.70 Fréquence

Fréquence

Ici est affiché la fréquence courante.

1.71 Régler le volume

Régler le volume

Avec la cellule proportionnelle vous pouvez régler le volume.

Volume veut dire le volume avec lequel le matériel audio jouera l'échantillon.

1.72 Volume

Volume

Ici est affiché le volume courant.

1.73 Fenêtre Stéréo

Fenêtre Stéréo

Convertir

 Mono
@ | Mix

50

```

|
50

Stéréo
@| Normal
   Editer destination

@|      les deux

   Intervertir voies

```

1.74 Taux de mixage

Taux de mixage

Cette option n'est nécessaire que si dans « Convertir en mono~» le mode « Mix » est sélectionné.

Avec le glisseur vous pouvez modifier le taux de mixage.
Le taux de mixage par voie est affiché de part et d'autre du glisseur.

1.75 Convertir

Convertir

« Mono » - Converti l'échantillon en mono
«Stéréo» - Converti l'échantillon en stéréo

avec les options sélectionnées.

1.76 Vers mono - Options

Vers mono - Options

« Mixer » - Les voies gauche et droite sont mixées ensemble avec le

taux
sélectionné en dessous

«Gauche > Tampon» - La voie gauche est copiée dans le tampon, la voie droite reste sur l'échantillon

«Droite > Tampon» - La voie droite est copiée dans le tampon, la voie gauche reste sur l'échantillon

« Alternner » - Les deux cotés sont "collés ensemble", ce qui veut dire une donnée de gauche, une donnée de droite, une donnée de gauche et ainsi de suite -> Le nouvel échantillon est deux fois plus long que l'ancien.

1.77 Vers stéréo - Options

Vers stéréo - Options

« Normal » - L'échantillon original est utilisé pour les voies gauche et droite.

«Tampon > Gauche» - Le tampon est copié dans la voie gauche, l'échantillon original devient la voie droite.

«Tampon > Droite» - Le tampon est copié dans la voie droite, l'échantillon original devient la voie gauche

« Alternner » - L'échantillon original est divisé. Ce qui veut dire que la donnée 1 est placée à gauche, la valeur 2 à droite, la valeur 3 à gauche et ainsi de suite.

«Tampon > Droite» et «Tampon > Droite » nécessitent d'avoir un tampon de copie ayant la même taille que l'échantillon courant.

1.78 Editer

Editer

«Les deux» - Les deux voies sont éditées

« Gauche » - Seule la voie gauche est éditée

« Droite » - Seule la voie droite est éditée

Cette option affecte :

Renverser

Inverser

Vider

Volume

Décaler

Mixer

Echo

1.79 Intervertir voies

Intervertir voies

Les voies droite et gauche sont interverties.

1.80 Fenêtre préférences

Fenêtre préférences

@| Ecran privé
 Mémoire

Mode
SUPER72:SuperHighRes

Mémoire

Couleurs

Police
topaz 8

Utiliser AHI

57600Hz avec carte graphique

Sauver

Utiliser

Annuler

Dernière

SampleE V3.20 a une nouveau format de fichier de configuration.
SampleE_Prefs est capable de charger l'ancien format et de le convertir
au nouveau.

1.81 Options d'écran

Options d'écran

Avec ces cellules vous pouvez :

« Ecran » - Utiliser un écran privé ou l'écran Workbench

« Mode » - Choisir un mode écran

Voir aussi :

 Modes écran recommandés

 «Couleurs» - Change les couleurs de l'écran

« Police » - Choisir une police

A droite les police et écran courants sont affichés.

1.82 Options mémoire

Options mémoire

Pour le moment, vous ne pouvez rien sélectionner. Les échantillons sont chargés dans la mémoire FAST si possible. S'il n'y a pas de mémoire FAST ou tout est utilisé, alors la mémoire CHIP est utilisée.

Dans une prochaine version il y aura quelques options.

1.83 Utiliser AHI

Utiliser AHI

Si c'est coché, SampleE utilise le périphérique AHI pour rejouer les échantillons. De cette manière, les échantillons 16 bits peuvent être rejoués sur des cartes sonores. Pour plus de détails lisez le manuel de AHI. Evidement,

AHI
doit avoir été installé !

1.84 57600Hz avec une carte graphique

57600Hz avec une carte graphique

En fonction des pilotes de carte graphique (Picasso96, CyberGraphX, ...), il devrait être possible de rejouer un échantillon à 57600Hz maximum. S'il est possible avec vos pilotes (lisez la documentation !) de rejouer a 57600Hz, cette option doit être activée pour permettre a SampleE d'utiliser ces hautres fréquences.

1.85 Sauver

Sauver

La configuration est sauvée dans ENVARC:SampleE.prefs.

1.86 Utiliser

Utiliser

La configuration est sauvée dans ENV:SampleE.prefs -> Après un redémarrage la configuration est perdue.

1.87 Annuler

Annuler

SampleE_Prefs quitte et rien n'est sauvé.

1.88 Dernière

Dernière

La dernière configuration sauvée est chargée.

1.89 Modes écrans recommandés

Modes écran recommandés

Vous devriez utiliser un écran d'au moins 640*400 ou 800*300 pixels. Sur un écran plus petit vous n'aurez que peu de place. You pouvez utiliser une police plus petite mais c'est souvent plus dur à lire.

Recommandé :

- Tous les modes DBL (DBLPAL, DBLNTSC) -> max 54000 Hz
- Euro 72 Hz -> max 57600 Hz
- Multiscan -> max 57600 Hz
- Super 72 -> max 46000 Hz

Ces modes sont capables d'afficher de haute résolutions sans scintillements. Dans ces modes, il est possible de jouer des échantillons jusqu'a 57.6KHz.

Non recommandé :

- PAL
- NTSC
- Euro 36 Hz

Ces modes scintillent plus ou moins fortement ou dans les versions sans scintillement, la résolution est trop faible. Les échantillons ne peuvent être joués que jusqu'a 28.8KHz.

Le program devrait tourner sur une carte graphique sans problemes.
Le taux de reproduction est limité à 28.8KHz.

1.90 AHI

AHI

AHI est un remplacement pour le audio.device. Il est basé sur des pilotes ce qui veut dire que la sortie s'effectue avec le circuit sonore de l'Amiga ou n'importe quelle carte sonore ayant un pilote pour AHI.

Pour plus d'informations :

AHI sur Aminet:
dev/misc/ahidev.lha Archive pour developpeur
mus/misc/ahiusr.lha Archive pour utilisateur
docs/misc/ahiman.lha Manuel

AHI est Copyright ©1994-1997 Martin Blom

1.91 Paula

Paula

Paula est le nom du circuit sonore Amiga. Il offre 4 canaux (deux à droite et deux à gauche), chacun ayant une résolution de 8 bits.

Il y a quelque temps une méthode a été développée qui joint les canaux d'une même voie autorisant une sortie en 14 bits.

1.92 Fractions

Fractions

Quelques définitions :

Echantillon : Une valeur (digitalisée) en 8 ou 16 bits

Fraction d'échantillon : Une fraction est construite d'un échantillon dans le cas du mono et de deux échantillons (un à gauche, un à droite) dans le cas du stéréo. Souvent, seul le mot fraction est utilisé.

Son : Un son est construit de plusieurs fractions d'échantillon. Très souvent, le mot échantillon est utilisé au lieu de son.

Exemple : Nous avons un son de 16 bits et stéréo, 44100 Hz et d'une durée de 5 secondes

-> Un échantillon est 16 bits = grand de 2 octets

-> Une fraction d'échantillon est construit de 2 échantillons et est grande de 4 octets.

-> Le son consiste en $44100 \text{ pour } 1\text{s} * 5\text{s} = 220500$ fractions d'échantillon.
