

StoneTracker

Emmanuel MARTY LAVAIRE

Copyright © CopyrightÂ©1995 E.MARTY & M.LAVAIRE

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> StoneTracker		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Emmanuel MARTY LAVAIRE	February 12, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	StoneTracker	1
1.1	StoneTracker V1.25	1
1.2	Introduction	2
1.3	Nouveautés	4
1.4	Gestion des compresseurs XPK	6
1.5	Gestion de la library de décompression XFD	7
1.6	Installation	7
1.7	Mentions légales	8
1.8	Configuration matérielle	9
1.9	Auteurs & Editeur	10
1.10	Remerciements	11
1.11	A propos de D-Stroy...	12
1.12	Présentation de D-Stroy ...	12
1.13	Principes de base	13
1.14	Lexique	16
1.15	Notation Américaine	17
1.16	Notation Hexadécimale	17
1.17	Notation Binaire	18
1.18	AREXX	19
1.19	GET	20
1.20	SET	21
1.21	Paramètres contrôlables par AREXX	21
1.22	ACTIVATE	22
1.23	ACTIVE	22
1.24	APPEAR	23
1.25	CLEAR	23
1.26	CONTINUE	23
1.27	DISK OPTIONS	23
1.28	EDIT	23
1.29	EXPORT MODULE	24

1.30	FILE REQUEST	24
1.31	FLUSH SAMPLES	24
1.32	HIDE	25
1.33	INACTIVE	25
1.34	INFO	25
1.35	JOIN MODULE	25
1.36	LOAD MODULE	26
1.37	LOAD SAMPLE	26
1.38	LOCK INTERFACE	26
1.39	MAIN	26
1.40	NULL	27
1.41	PLAY	27
1.42	PRINT SONG	27
1.43	QUIT	27
1.44	RECORD	27
1.45	REMAP PATTERNS	28
1.46	REQUEST	28
1.47	SAVE BANK	28
1.48	SAVE CONFIG	29
1.49	SAVE EXEC	29
1.50	SAVE FX	29
1.51	SAVE MODULE	30
1.52	SAVE SAMPLE	30
1.53	SHOW	30
1.54	STOP	30
1.55	TIME SONG	31
1.56	UNLOCK INTERFACE	31
1.57	UPDATE	31
1.58	Utilisation du StoneTracker	31
1.59	Play Song	33
1.60	Play Pos	34
1.61	Stop	34
1.62	Record	34
1.63	Continue	34
1.64	Clear Position	34
1.65	Edit Pattern	35
1.66	Clear Pattern	35
1.67	AREXX	35
1.68	Désactiv	35

1.69	Hide	35
1.70	Help	35
1.71	Information	36
1.72	Quitte le StoneTracker.	36
1.73	Fréquence de restitution	36
1.74	Mixage de la position courante	36
1.75	Flush Samples	37
1.76	Pick Sample	37
1.77	Efface le sample courant	37
1.78	Efface la totalité des samples	37
1.79	Change le numéro de la song	37
1.80	Numéro de la song courante	38
1.81	Point de bouclage d'un sample	38
1.82	Volume du sample	38
1.83	Changement des modes de visions	38
1.84	Sélectionne une song parmi une liste	39
1.85	Numéro du sample courant	39
1.86	Nom du sample	39
1.87	Longueur du sample	39
1.88	Longueur de répétition du sample	40
1.89	Réglage de l'accord du sample.	40
1.90	Volume général de la musique	40
1.91	Permet d'accéder à l'effet suivant	40
1.92	Efface toute les songs	40
1.93	Nom de la la song courante	41
1.94	Edition des effets	41
1.95	Calcule le temps d'une song	41
1.96	Nom du module	41
1.97	Efface le contenu de la song courante	41
1.98	Réorganisation des patterns	42
1.99	Beat Per Minute	42
1.100	Nombre de voix	42
1.101	Longueur des patterns	42
1.102	Voix Fx	42
1.103	Informations diverses	42
1.104	Permet de changer de position	43
1.105	Led d'état	43
1.106	Charge un module	44
1.107	Sauve le module	44

1.108Chargement de samples	44
1.109Charge un module comme song(s) supplémentaire(s)	45
1.110Informations sur la musique	45
1.111Lance une commande DOS	45
1.112Effacement de fichier(s)	46
1.113Actualise la sauvegarde du module	46
1.114Exporte le module	46
1.115Sauvegarde de la banque de sample	46
1.116Formats importés	46
1.117Programmes externes	50
1.118DeliStone	50
1.119EagleStone	51
1.120PlayStone	51
1.121Notes communes	53
1.122Annexe	54
1.123Les effets	54
1.124Arpeggio	56
1.125Portamento Up	57
1.126Portamento Down	57
1.127Tone Portamento	58
1.128Vibrato	58
1.129Tone + Vol Slide	59
1.130Vib + Vol Slide	60
1.131Tremolo	60
1.132Sample Offset	61
1.133Vol Slide	62
1.134Position Jump	62
1.135Set Volume	62
1.136Break Position	63
1.137Set Note	63
1.138Set Speed	63
1.139Set Filter	64
1.140Fine Slide Up	64
1.141Fine Slide Down	65
1.142Glissando CTRL	65
1.143Vib WaveForm	66
1.144SetFineTune	66
1.145Loop CTRL	67
1.146Tre WaveForm	67

1.147Retrig Note	68
1.148FineVolUp	68
1.149FineVolDown	69
1.150Note Cut	69
1.151Note Delay	70
1.152Position Delay	70
1.153Set Dest Voice	70
1.154On Dest Voice	71
1.155Off Dest Voice	71
1.156Set Abs Volume	72
1.157Add Abs Volume	72
1.158Sub Abs Volume	72
1.159Fine Add Abs Volume	73
1.160Fine Sub Abs Volume	73
1.161ID	74
1.162Jump Abs Song	74
1.163Jump Rel Song	74
1.164Set Jump Song Position	74
1.165Set Jump Song Line	75
1.166Next note	75
1.167Previous note	75
1.168Next note Porta	76
1.169Previous note Porta	76
1.170Généralités sur les effets	77
1.171Particularités du Stone	79
1.1728 voix et mixage des voix	80
1.173Multi-song et une pattern par voix	80
1.174Multi-effets	81
1.175Voix de contrôle	82
1.176Numéro de la position courante	83
1.177Numéro de la pattern	83
1.178Numéro de la pattern de contrôle	83
1.179Utilisation du StoneTracker	83
1.180"	85
1.181Crée un executable	86
1.182Développeurs	86
1.183Editeur de positions	86
1.184Selection de voix	87
1.185"	87

1.186"	87
1.187"	87
1.188"	87
1.189"	88
1.190"	88
1.191"	88
1.192"	88
1.193Editeur de patterns	88
1.194"	89
1.195"	89
1.196"	89
1.197"	89
1.198"	89
1.199"	90
1.200"	90
1.201"	90
1.202"	90
1.203"	90
1.204"	90
1.205"	91
1.206Editeur de Songs	91
1.207"	91
1.208"	91
1.209"	92
1.210"	92
1.211"	92
1.212"	92
1.213"	92
1.214"	92
1.215"	93
1.216Configuration du StoneTracker	93
1.217"	93
1.218"	94
1.219"	94
1.220"	94
1.221"	95
1.222"	95
1.223"	95
1.224"	95

1.225"	96
1.226"	96
1.227"	96
1.228"	97
1.229"	97
1.230"	97
1.231"	97
1.232"	97
1.233"	98
1.234"	98
1.235"	98
1.236"	98
1.237"	99
1.238"	99
1.239"	99
1.240"	99
1.241"	99
1.242"	100
1.243"	100
1.244"	100
1.245"	100
1.246"	100
1.247"	101
1.248"	101
1.249"	101
1.250"	101
1.251"	101
1.252"	102
1.253"	102
1.254 Fenêtre de configuration de répertoires par défaut	102
1.255"	102
1.256"	103
1.257"	103
1.258"	103
1.259"	103
1.260"	103
1.261"	104
1.262"	104
1.263"	104

1.264"	104
1.265"	104
1.266Ouvre la fenêtre d'installation de macros AREXX	104
1.267"	105
1.268"	105
1.269"	105
1.270"	105
1.271Ouvre la fenêtre de configuration de paramètre divers.	106
1.272"	106
1.273"	106
1.274"	106
1.275"	106
1.276"	107
1.277"	107
1.278"	107
1.279"	107
1.280Raccourcis clavier	108

Chapter 1

StoneTracker

1.1 StoneTracker V1.25

StoneTracker V1.25

Copyright © 1995
Emmanuel MARTY & Michael LAVAIRE

Introduction
 Introduction au StoneTracker

Nouveautés
 Pour les utilisateurs de la 1.22

Installation
 Installation sur votre disque dur

Mentions légales
 Notes légales importantes

Configuration matérielle
 Configuration nécessaire

Auteurs & Editeur
 A propos des auteurs et de l'éditeur

A propos de D-Stroy...
 Pour faire baisser votre productivité

Remerciements
 A ceux qui nous ont aidé

Principes de base
 Principes de base des trackers

Particularités du Stone
 Ce qui rend StoneTracker différent

- Utilisation du Stone
 - Utilisation pratique du StoneTracker
- AREXX
 - Le port AREXX de StoneTracker
- Développeurs
 - Documentations pour les développeurs
- Programmes externes
 - Programmes fournis avec StoneTracker
- Annexe
 - Accès rapide aux parties importantes

1.2 Introduction

StoneTracker V1.25

Bienvenue à bord de la distribution électronique de la version de démonstration de StoneTracker.

StoneTracker est un utilitaire permettant de créer des musiques, pour votre plaisir personnel ou pour une utilisation dans une application. Supposant une connaissance de l'utilisation de l'Amiga et de la musique en général, cette documentation couvre les concepts de base de la composition sur tracker, l'utilisation pratique du programme et l'intégration de musique dans les applications personnelles.

Pour obtenir la qualité désirée, il faut savoir que les auteurs ont travaillé pendant un an et demi sur ce logiciel.

StoneTracker représente :

- 1 an et demi de travail parsemé d'exams
- 1210 Ko de source entièrement en assembleur
- Un A1200 et un A4030 grillés
- 600 litres de Coca-Cola
- Une dizaine de désaccords

Ses principales caractéristiques sont :

- "System friendly" (respecte les règles de programmation sous système) : look système 2.0 (avec notre touche personnelle, bien entendu), pas de hit enforcer, s'installe en tant que commodité, AppIcon, AppMenuItem... Alloue les canaux audio, possibilité de les désallouer sans quitter le programme. Compatible avec les écrans VGA/Multisync, etc. Tire le meilleur parti des ressources de l'Amiga et vous place dans un environnement sécurisé.
 - Support Locale, en Anglais et Français pour l'instant; Allemand prévu. Tout traducteur est le bienvenu!
-

- Interface utilisateur ergonomique, de type "tout à l'écran", étudiée avec un musicien sur tracker. Sécurisée contre les opérations involontaires...
 - Port AREXX complet
 - Extrêmement configurable.
 - Emulation des raccourcis clavier Noise/ProTracker.
 - Format de module propre, permet la compression des banques d'instruments avec trois méthodes différentes et dédiées à ce type de données.
 - Import de 13 formats existants (par exemple, ProTracker, FastTracker, OctaMed, Oktalyzer, ThePlayer, Art of Noise...)
 - Export du format ProTracker et FastTracker, en plus de son propre format (indisponible sur cette version de démonstration).
 - Gestion des compresseurs XPK. Mots de passe gérés.
 - Gestion des compresseurs XFD, permettant la décompression de plus de 100 compresseurs, dont CrunchMania, StoneCracker...
 - Décompresseurs intégrés pour PowerPacker et CrunchMania (si XFD n'est pas disponible).
 - Multi-song (65.535 sont possibles) ! Commandes de synchronisation de songs disponibles, pour créer des musiques interactives.
 - Jusqu'à 65.535 patterns!, partagées entre les songs.
 - Patterns séparées pour chaque voix, permettant par exemple de réutiliser un rythme de batterie ou une ligne de basse d'une position à une autre !
Commande pour "éliminer" les patterns en double provenant des formats qui n'ont pas cette possibilité (ex. ProTracker), ce qui gagne beaucoup de mémoire !
 - Jusqu'à 255 samples! Peuvent être chargés en mémoire FAST : pas de limitation de taille si ce n'est la taille de votre mémoire fast.
 - 4 canaux ("d'origine") ou 5,6,7,8 voix, chaque mode ayant une qualité de mixage réglable, de 4 à 50 Khz (28 Khz sur les écrans PAL/NTSC "de base"). Tous les effets peuvent être utilisés dans tous les modes, pas de restrictions! La technique du mixage tient plus de TFMX que d'OctaMed ou ArtOfNoise par exemple, ce qui conduit à une grande qualité sonore. Chaque song peut avoir son propre nombre de voix, et vous pouvez sauter, par exemple, d'une song en 4 voix à une en 7 sans entendre le moindre craquement !
 - Chaque voix possède son propre volume. La musique possède un volume général. Par-dessus ces deux volumes réglables par le musicien, il existe un volume "maître" contrôlé par le
-

- programmeur.
- Jusqu'à SEPT effets par note par voix !
 - Voix "FX" spéciale avec jusqu'à HUIT effets par ligne, dédiée au commandes de changement de vitesse et de contrôle général de la musique.
 - Effets étendus!
 - Effet utilisé pour synchroniser votre programme sur la musique (appelle une fonction utilisateur lorsqu'il est rencontré). Idéal pour les intros de jeu, les démos, etc.
 - Commande pour MIXER une position sous forme de sample ! Pour faire vos arpèges, vos batteries sur une seule voix, etc.
 - Commande pour calculer le temps pris pour jouer une song; il n'est désormais plus nécessaire de jouer la song en entier pour connaître le temps qu'elle prend.
 - Routines de replay et de mixage extrêmement optimisées.
 - Le player est une library partagée, utilisée même par l'éditeur !
 - Documentation AmigaGuide en Anglais et Français (Allemand prévu).
 - Sympathiques musiques d'exemple de 4 à 8 voix, composées par Jérôme Angelot, qui nous a également aidés à concevoir le tracker.
 - Script Installer pour l'installation sur disque dur fourni.
 - Documentation développeur complète sur le player et le format de fichier, avec des exemples en Assembleur et en C, bibliothèque linkable pour le SAS; vous pouvez utiliser la library ou inclure le player dans vos programmes (versions "sous système" et "pas de système d'exploitation" (pour jeux et démos) fournies (indisponible sur cette version de démonstration).
 - Players pour DeliTracker et EaglePlayer, et player indépendant (indisponible sur cette version de démonstration).
 - Editeur, player et compresseurs entièrement programmés en Assembleur.
 - Support constant. La plupart des demandes des utilisateurs ont été satisfaites jusqu'à présent, et nous continuerons ainsi.

1.3 Nouveautés

StoneTracker V1.25

Editeur :

- [] Utilisation de
 XPK
 pour décompresser les modules, lors du chargement et de la jonction. Mots de passe gérés. Il est donc enfin possible de charger des modules 'squashés' !
 - [] Utilisation de
 XFD
 pour décompresser les modules, lors du chargement et de la jonction. Mots de passe gérés. Les fichiers compressés avec par exemple StoneCracker ou Imploder peuvent donc être chargés.
 - [] Ajouté chargeur ThePlayer 4.1A.
 - [] Ajouté chargeur Art Of Noise 4 et 8 voix.
 - [] Routine d'affichage des patterns réécrites, plus propres et plus rapides.
 - [] Amélioré compatibilité future avec la library StonePlayer.
 - [] Bugs corrigés :
 - désactivé bouton "Mix" lorsque le sample 0 est actif :)
 - lors d'une insertion de song la position courante est ramenée à la première position
 - réparé chargeur ThePlayer 6.x (les samples compressés en Fibonacci n'étaient plus décompressés)
 - désormais, les soulignés (indiquant la présence d'effets avant ou après l'effet actuel) sur la voix FX marchent !
 - évité plantage possible après un 'Réorg'
 - gadget 'BPM' rafraîchi seulement lorsque c'est nécessaire (il ne l'est plus lorsqu'une commande
 OFxx
 qui change la temporisation
 mais pas le BPM est exécutée)
 - ajouté gestion des paramètres de l'AppMenuItem : il est maintenant possible de sélectionner une ou des icône(s) de module(s) et de sélectionner "StoneTracker" dans les menus du Workbench pour obtenir les mêmes actions qu'en lâchant ces icônes sur l'AppIcon. Merci Brice!
 - lorsque l'écran du tracker est caché et que l'on lâche un ou des modules sur l'AppIcon où qu'on les sélectionne et qu'on sélectionne "StoneTracker" dans les menus, ça ne bloque plus le système...
 Merci Brice ;)
 - le tracker plantait en chargeant certains modules ThePlayer 6.1A sans identificateur, les prenant pour des modules 5.0A ou 6.0A, quasiment identiques mais avec un système de compression totalement différent : amélioré routine de différenciation qui conduit à un chargement correct de ces modules. ajouté également sécurité qui en cas de détection incorrecte du format chargerait un module incohérent mais sans planter.
 - lorsqu'on clique à la souris dans les patterns et que le curseur change de ligne, le slider de droite est maintenant déplacé.
 - lorsqu'on désactive le tracker (
 Désactiv
) et qu'on essaie de lancer
 une deuxième fois le programme, ça ne plante plus.
 - lorsqu'on est dans l'éditeur de
-

```
config
    et qu'on essaie de lancer une
deuxième fois le programme, ça ne plante plus.
```

StonePacker library :

Créée avec la version 1.25. Cette library contient les routines de compression et de décompression de banque de samples StoneTracker. Jusqu'à présent, ces routines étaient présentes à la fois dans l'éditeur, dans PlayStone, dans DeliStone et dans EagleStone, ce qui était idiot. Mieux vaut partager ce qui peut l'être ! D'autant plus que cette library élimine certains problèmes de décompression qui subsistaient inexplicablement dans ces players externes.

PlayStone, DeliStone, EagleStone :

Utilisent la nouvelle library 'stonepacker.library' : plus de problèmes de décompression. Mémoire nécessaire moins importante.

Player (StonePlayer library et players binaires) :

- [] La gestion de l'interruption Soft utilisée par le player binaire "hard" (sans système d'exploitation) est maintenant transparente.
- [] La fin de la song n'était pas détectée dans les players binaires lorsque la fin de la dernière position était atteinte. Réparé.
- [] La commande
 09xx
 (Sample Offset) joue désormais la boucle du
sample quand offset>longueur du sample, pour la compatibilité avec
certains modules ProTracker tordus (Merci Loïc)
- [] Les commandes
 0Dxx
 (Break Position) et
 0Bxx
 (Position jump) ont
été débuggées et fonctionnent notamment maintenant avec des
modules ProTracker dinguessimes (Merci Loïc)

1.4 Gestion des compresseurs XPK

StoneTracker V1.25

XPK est un standard de compression de fichiers mis au point par Urban Dominik Mueller et reconnu aujourd'hui par la majorité des programmes. En gros, ce standard permet aux programmes le reconnaissant qui auraient des données à compresser, de ne pas s'occuper directement de la compression mais de déléguer cette tâche à une entité externe, un compresseur XPK. L'avantage pour le programmeur est qu'il est allégé du travail d'écriture d'un compresseur, et pour l'utilisateur qu'il peut utiliser de nouveaux compresseurs XPK qui apparaissent avec le programme qui le reconnaît, sans mise à jour de celui-ci.

Actuellement, de nombreux musiciens semblent compresser leurs modules ProTracker à l'aide de ce système et il nous a été régulièrement demandé de l'intégrer à StoneTracker pour ainsi pouvoir les charger; c'est chose faite. Lors du chargement ou de la jonction d'un module, si XPK est installé dans votre système, il sera automatiquement utilisé pour charger et décompresser le module, à condition que celui-ci utilise le format standard de fichiers XPK (utilisé par exemple par XFH, mais pas par DiskExpander). Un indicateur de progression du chargement a été installé pour les compresseurs particulièrement lents à la détente (ex. xpkSHRI). Si un mot de passe est nécessaire, il vous le sera demandé.

Il n'est pas possible de distribuer entièrement XPK avec StoneTracker pour une question de place et de droits, et pour respecter les vœux des auteurs nous nous refusons à le distribuer partiellement. Si vous ne l'avez déjà à votre disposition, ce standard est relativement facile à trouver, comme par exemple sur le site Aminet, dans le répertoire util/pack.

1.5 Gestion de la library de décompression XFD

StoneTracker V1.25

XFD est un standard de décompression de fichiers mis au point par Georg Hörmann. Il s'agit d'un ensemble de libraries permettant la décompression de plus d'une centaine de compresseurs (ex. CrunchMania, StoneCracker...). XFD est appelé par StoneTracker lors du chargement de la jonction de module, dans le but de charger des modules, notamment au format ProTracker, compressés des manières les plus diverses. Si un mot de passe est nécessaire, il vous le sera demandé. Si XFD est indisponible, StoneTracker est cependant capable de décompresser les fichiers PowerPacker et CrunchMania par lui-même.

Si vous ne possédez pas déjà le système XFD, il est relativement facile à se procurer, notamment sur le site Aminet, dans le répertoire util/pack.

1.6 Installation

StoneTracker V1.25

StoneTracker est fourni avec un script d'installation pour le désormais incontournable utilitaire Installer de Commodore, ce qui facilite grandement son installation sur votre disque dur. Il vous suffit, sous Workbench, de double-cliquer sur l'icône du script d'installation (disponible en Anglais et Français, je suppose que vous opterez pour la seconde solution) et de suivre les instructions à l'écran. A moins que vous ne soyez un réel débutant, je vous conseille de choisir le mode 'expert', où le script ne fera pratiquement rien sans vous demander la permission avant.

Si vous désirez installer vous-même StoneTracker sur votre disque dur (pour ceux qui cherchent la complication), vous devez :

- . copier le programme StoneTracker et sa présentation StoneIntro se trouvant sur la disquette 1 où vous désirez les mettre, le mieux étant dans un répertoire séparé.
- . copier le fichier de préférences StoneTracker.Prefs se trouvant sur la disquette 1 dans le répertoire ENVARC: de votre disque dur.
- . copier les bibliothèques StonePlayer.Library et StonePacker.Library se trouvant sur la disquette 1 dans le répertoire LIBS: du disque dur (vous pouvez aussi les copier dans le répertoire du StoneTracker mais DeliStone et EagleStone ne les trouveront pas et refuseront de se lancer)
- . copier la bibliothèque de requête reqtools.library (© Nico François) se trouvant sur la disquette 1 dans le répertoire LIBS: du disque dur.
- . copier le catalogue français StoneTrackerDemo.catalog dans le répertoire locale:catalogs/français de votre disque dur.
- . copier les musiques d'exemple se trouvant dans le répertoire modules/ de la disquette 2 où vous désirez les mettre, le mieux étant dans un répertoire séparé.
- . copier la ou les documentations StoneTrackerDemo.Guide (Française) et StoneTrackerDemo_E.Guide (Anglaise) se trouvant sur la disquette 2 où vous désirez les mettre et modifier la ligne "Multiview=..." du fichier StoneTracker.prefs pour indiquer le directory où la documentation se trouve.
- . la version complète comprend une disquette supplémentaire. Cette version contient également des programmes d'exemple, includes et bibliothèques linkables pour le développement en C, des includes, autodocs et programmes d'exemple pour le développement en Assembleur, des players à inclure dans vos applications, des players pour DeliTracker et EaglePlayer, un player autonome et deux mires, également intégrables dans vos applications.

1.7 Mentions légales

StoneTracker V1.25

StoneTracker vous est fourni "tel quel" sans aucune garantie d'aucune sorte. Les auteurs et les autres parties engagées dans la distribution de ce logiciel se dégagent de toute responsabilité quant aux dommages que le programme pourrait causer quelle que soit leur nature. Vous utilisez ce programme à vos risques et périls.

StoneTracker, les routines sonores (stoneplayer.library et binaires), la library de compression/décompression (stonepacker.library), la bibliothèque linkée pour le C (stoneplayer.lib), les fichiers include, les players externes (PlayStone, DeliStone, EagleStone) et toute la documentation sont copyright 1995 Emmanuel MARTY & Michael LAVAIRE. Toute modification quelle qu'elle soit par une personne autre que nous ou toute autre opération non explicitement autorisée ici sur les fichiers précités est illégale. Copier la version de démonstration (qui affiche explicitement 'démon' dans une requête au démarrage du programme et qui réaffiche cette requête à toute

tentative de sauvegarde) est autorisé (à condition que soit distribué la totalité des fichiers composant cette version de démonstration et ceux-ci sous leur forme originale, et que la personne ou l'entité distributrice ne demande pas un prix supérieur à celui du support sur lequel le programme est distribué) et même encouragé. Copier et/ou distribuer la version commerciale (complète, qui permet la sauvegarde) est formellement interdit à l'exception de détenteurs de contrats signés des auteurs.

La totalité des musiques d'exemple est copyright 1995 Jérôme ANGELOT. Toutes modifications ou réutilisations de ces musiques sans l'accord écrit de leur auteur sont interdites, que ce soit partiellement ou entièrement, à des fins commerciales ou non.

L'image de présentation de StoneTracker est copyright 1995 Nicolas RIVIERE. Toute modification ou réutilisation entière ou partielle de cette image sous quelque forme que ce soit, à des fins commerciales ou non (à l'exception d'un article ou d'une publicité décrivant explicitement le StoneTracker) sans l'accord écrit de son auteur est interdite.

Toute personne enfreignant les règles précitées est passible de poursuites judiciaires de la part du ou des détenteurs du copyright qui a été violé.

Nous autorisons Peter Kunath et Frank Riffel (auteurs de DeliTracker) à inclure le programme "DeliStone" dans la distribution des versions présentes et futures de leur player DeliTracker. Les conditions légales s'appliquant à DeliTracker et à ses players s'appliqueront alors au "DeliStone" distribué avec ce programme.

Nous autorisons Henryk Richter et Jan Blumenthal (auteurs d'EaglePlayer) à distribuer le programme "EagleStone" dans la distribution des versions présentes et futures de leur player EaglePlayer. Les conditions légales s'appliquant à EaglePlayer et à ses players s'appliqueront alors au "EagleStone" distribué avec ce programme.

Avoir acquis la version complète du programme vous donne le droit d'utiliser les "binaires" (les routines sonores du StoneTracker intégrables dans vos applications), des musiques composées sur StoneTracker et/ou la stoneplayer library dans vos applications, même commerciales.

1.8 Configuration matérielle

StoneTracker V1.25

La puissance se paie... StoneTracker a été écrit dès le départ pour les nouvelles générations (plus très nouvelles maintenant) d'Amiga.

Par conséquent, faire tourner StoneTracker et les players externes nécessite un processeur 68020 ou supérieur, et le système 2.04 (v37) ou plus récent (le programme tire cependant parti des fonctions du système 3.0 si il est présent)

Le programme ne demande pas les circuits AGA (ce serait idiot) ce qui veut dire que outre les Amiga 1200 et 4000, StoneTracker peut par exemple tourner sur un Amiga 2000 avec le système 2.04 et une carte accélératrice. Notez

Tél/Fax/Rép : (+33) 50.53.82.62
(reconnaissance automatique)

Si vous désirez acquérir la version complète du programme, envoyez 190 Francs Français (TTC) à l'adresse ci-dessus. Vous pouvez également les contacter pour recevoir le catalogue des autres programmes qu'ils distribuent ou pour faire distribuer vos programmes si vous êtes développeur.

Les distributeurs étrangers désireux de distribuer StoneTracker dans le ou les pays où ils sont implantés sont invités à contacter les auteurs pour obtenir un accord écrit.

1.10 Remerciements

StoneTracker V1.25

Emmanuel :

- [] Nicolas Rivière pour l'image de la mire StoneTracker, pour chanter des chansons débiles et me faire mourir de rire à longueur de journée.
 - [] Nicolas Daire pour avoir colorisé l'interface utilisateur du tracker et provoqué l'apparition de bugs incroyables.
 - [] Jérôme Angelot pour les idées et les musiques d'exemple.
 - [] Brice Fromentin pour l'extension StoneTracker pour AMOS.
 - [] Benoit Saint-Moulin pour l'icône 8 couleurs de StoneTracker, pour la réparation du 4000, pour le hardware supplémentaire, pour le sympathique séjour en Belgique et pour le job de rêve !
 - [] Nico François pour reqtools.library.
 - [] Cyprien Benezet pour me faire mourir de rire depuis de longues années et pour les boîtes à con qui encombrent mon étagère.
 - [] Patrick et Alban pour avoir pallié à l'absence de mon 4000 par un 1200 et une carte accélératrice.
 - [] Zest00n pour se coiffer avec une éponge et MIPS pour vivre sous tranxène, et pour les deux utiliser leur talent d'infographistes pour égayer les productions Christophe Clark.
 - [] Fanny pour avoir été ma coiffeuse et mon photographe personnel à la GASP et pour avoir gagné le premier prix du concours d'originalité rubrique enveloppes.
 - [] R.J. Mical, concepteur du système, Jay Miner, concepteur du hardware, et tous les autres concepteurs de l'Amiga pour avoir inventé l'utilisation de l'informatique par plaisir plus que par contrainte.
 - [] Tous les utilisateurs qui nous ont envoyé des suggestions pour StoneTracker. Qu'ils en soient remerciés.
-

[] Tous ceux que j'ai rencontré à la GASP mais que je n'ai pas cités.

Michael :

[] Nicolas DAIRE pour son soutien et sa facheuse tendance à trouver les bugs où il n'y en a pas.

[] Jérôme ANGELOT pour les essais du StoneTracker et sa connaissance de la musique.

[] Bruno MILLION pour avoir soutenu Jérôme.

[] A Chapter 8 pour les idées de projets ...

[] Ma soeur pour me frapper quand je fais des fautes d'orthographe.

[] Et à tous ceux que j'ai oublié mais qui m'ont soutenu pendant cette dure année de travail.

1.11 A propos de D-Stroy...

StoneTracker V1.25

A propos de D-Stroy...

Un jeu Shareware utilisant des musiques composées par Jérôme ANGELOT (auteur des musiques d'exemple) sur StoneTracker sera terminé en Octobre, à la fois sur PC et sur Amiga (AGA)... Il reprend le principe de jeu de Bomber Man (DynaBlaster) mais avec beaucoup de nouvelles idées, des monstres utilisant des algorithmes d'intelligence artificielle, des graphismes en 256 couleurs assez délirants (exemples de monstres : vampires, nains de jardin, fleurs..), des musiques StoneTracker, beaucoup de niveaux, d'options, de configurabilité et de codes secrets débiles, jusqu'à 4 joueurs sur une machine ou en null-modem (possible entre PCs, Amigas ou PC/Amiga). Programmé entièrement en assembleur sur PC (code 386 32 bits protégé, nécessite aussi carte SVGA au standard VESA) ainsi que sur Amiga (code 68020, AGA nécessaire).

Code PC : André RIEUSSEC (jeu)
David GALLO (éditeur de niveaux, compression, routines sonores)
Adam Seychell (DOS32 DosExtender)

Code Amiga : Emmanuel MARTY (jeu & éditeur StoneTracker)
Michael LAVAIRE (routines sonores & compression)

Graphismes : Nicolas RIVIERE

Musiques : Jérôme ANGELOT

Avec le StoneTracker est distribué un texte d'information écrit par l'instigateur du jeu, Nicolas RIVIERE.

1.12 Présentation de D-Stroy ...

FULLY BUGGED SOFTWARE

D. STROY

* PRESENTATION *

Salut...!

Fully Bugged Software est fier de vous présenter son Premier Jeu: D-STROY. Sans grande prétention, ce jeu a surtout été réalisé pour que le, ou plutôt les joueurs s'amuse un bon moment devant un p'tit jeu sympa.

Disponible durant l'été sur P.C., ce jeu va être adapté sur Amiga 1200 par Emmanuel Marty, co-programmeur du STONE TRACKER !

La version P.C. comprend d'ailleurs l'adaptation des routines sonores du STONE TRACKER, et ses musiques seront composées par Jerome Angelot, dont vous pouvez écouter les Musiques proposées en exemple sur le STONE !

D-STROY P.C. et AMIGA seront "compatibles" et vous pourrez Linker les 2 machines pour y jouer à plusieurs, (1 à 4 Joueurs)

D-stroy sera bientôt disponible en version SHAREWARE un peu partout, NE LE RATEZ PAS !

Pour Tout Renseignement, Ecrivez à :

Version P.C.

F.B.S.
Nicolas Riviere
8 Rue Des Hospices
34090 Montpellier

Version Amiga.

Emmanuel MARTY
10 Impasse du Romarin
34920 Le Crès
(marty@crit2.univ-montp2.fr)

J'espère que les 2 versions vous plairont,
Et vous remercie, Ami(e) du Bout des Ondes,
De votre Attention !

BAT.

1.13 Principes de base

StoneTracker V1.25

Qu'est-ce qu'un
tracker
?

Un tracker est un programme dédié à la gestion du son de votre machine, dans le but d'agencer des sons, de les traiter, et de les mettre en forme afin d'obtenir l'effet désiré, qui est le plus souvent une musique.

L'édition de la partition de musique se fait le plus souvent note à note, c'est-à-dire que vous entrez les unes après les autres les notes constituant votre future symphonie.

Cette partition est divisée en mesures, qui sont appelées patterns dans la terminologie des trackers, qui sont en fait des "tableaux" ← de taille égale à deux dimensions, composés de lignes (autant qu'il y a de voix (pistes) sonores possibles, si vous préférez de sons pouvant être ← joués simultanément), et de colonnes qui peuvent être remplies des notes à jouer sur chaque voix. Le tracker joue les notes séquentiellement, les unes à la suite des autres, à une vitesse que le musicien peut choisir, et qui est représentée par le BPM (Beats per minute). L'ordre dans lequel les patterns sont joués peut bien entendu être choisi par le musicien, ce qui permet par exemple de répéter le refrain.

Les notes composant la musique ne sont bien évidemment pas suffisantes pour reproduire un son. Il faut également leur associer un instrument, ou

sample . Les trackers utilisent la méthode naturelle de reproduction de ← sons sur l'Amiga, à savoir les instruments "échantillonnés", c'est à dire des instruments dont une note a été jouée par un instrument réel puis convertie en nombres compréhensibles par l'Amiga par l'intermédiaire d'un échantillonneur sonore (sampler). Le tracker demande alors de reproduire le son et peut décliner toute la gamme à partir d'une seule note. Tous les sons naturels peuvent être ainsi "échantillonnés" et utilisés dans une musique composée sur un tracker, que ce soit des instruments, des bruits divers, ou même des voix, ce qui peut conférer à cette méthode un grand réalisme. Au niveau, disons, professionnel, cette technique est utilisée pour composer les morceaux de dance music d'aujourd'hui...

A notre niveau plus modeste, nous disposons donc d'un véritable petit magnéto numérique multipiste avec, sur la plupart des déclinaisons ou clones du premier des trackers sur Amiga (SoundTracker de Karsten Obarski, que l'on a parfois tendance à oublier), 4 voix sonores disponibles (ce qui veut dire que 4 sons échantillonnés peuvent être simultanément reproduits, limitation imposée, si on ne se creuse pas un peu la tête, par l'Amiga... Il faudra donc parfois ruser un peu avec un nombre d'instruments plus important), et un

effet associable à chaque note, qui est en fait une commande pouvant ← influencer sur les propriétés du son (vitesse, volume sonore, etc. mais aussi vibrato, tremolo, crescendo, decrescendo...)

Afin de vous faciliter le travail, le clavier de votre machine

préférée est transformé en véritable clavier de synthé s'entendant sur 3 octaves :

Ainsi, par exemple, pour le premier octave:

	dol#	rel#		fal#	soll#	lal#
dol	rel	mil	fal	soll	lal	sil

Se traduit sur votre clavier par :

	S	D		G	H	J
W	X	C	V	B	N	,

Qui se traduira finalement sur l'editeur par:

	C1#	D1#		F1#	G1#	A1#
C1	D1	E1	F1	G1	A1	B1

En effet, aujourd'hui, pratiquement tous les trackers utilisent cette

notation Américaine

textuelle, qui bien qu'arbitraire est beaucoup plus concise donc adaptée à la représentation des notes sur un écran où la place n'est pas infinie, et le nombre de "voix" affichées côte à côte sans cesse croissant. Seuls quelques irréductibles continuent à proposer la notation sur portée qui bien que plus naturelle pour un musicien n'est pas forcément pratique pour un tracker, dont l'approche de la gestion des sons diffère totalement de celle de ses grands frères, les logiciels MIDI. Mais les deux groupes de logiciels ne servent pas le même but. Les trackers sont plutôt orientés vers la production ludique, tandis que les logiciels MIDI visent plutôt le public des "musiciens professionnels".

Comme décrit précédemment, une pattern de tracker se traduira ainsi :

	Voix 1	Voix 2	Voix 3	Voix 4	...
00	C-1 010000	--- 000000	--- 000000	--- 000000	
01	--- 000000	--- 000000	--- 000000	--- 000000	
02	--- 000000	--- 000000	--- 000000	--- 000000	
03	--- 000000	G#2 0F0482	--- 000000	--- 000000	
:	:	:	:		
.	.	.	.		
.	.	.	.		

et ceci sur autant de lignes que la mesure en comporte, chacune pouvant contenir une note et un effet

. On peut aussi remarquer que les lignes sont numérotées à partir de 0. A droite de la note C1, en ligne 00 de la voix gauche, figure le chiffre 01. Il s'agit de l'affectation de l'échantillon sonore, c'est à dire que la note C1 sera jouée avec l'échantillon de numéro 01, ce qui correspondra à l'échantillon que vous aurez

décidé de placer en position 01 dans la liste des échantillons. Les divers effets que l'on peut appliquer sur chaque note sont eux aussi entrés sous forme de nombres lors de l'édition. Ainsi, à la ligne 03, voix droite, la note sol # de l'octave 2 ou G2# en notation Américaine sera jouée par l'instrument 0F soit en

notation hexadécimale

l'instrument 15 de la banque de sons. A cette note sera appliqué un effet: il s'agit de l'effet 04xx permettant d'appliquer un vibrato au son. Le x82 est le paramètre de l'effet, ici du vibrato, qui dans ce cas précis représente sa puissance... Mais nous verrons cela dans la

partie concernant les effets

.

1.14 Lexique

StoneTracker V1.25

tracker programme de création musicale basé sur la restitution séquentielle de sons échantillonnés, sur plusieurs voix (pistes) sonores simultanément.

track voix, piste, canal, etc. de restitution d'un seul son échantillonné à un instant donné.

pattern mesure. "grille" qui contient un certain nombre de notes (le même pour toutes les patterns) destinées à être rejouées séquentiellement. sur les trackers traditionnels, une pattern contient les notes pour toutes les voix. sur le StoneTracker, une pattern ne contient les notes que d'une voix.

position la liste des positions indique pour chaque mesure, quelle pattern sera jouée (sur les trackers traditionnel) ou quelle pattern sera jouée sur quelle voix (sur le StoneTracker).

song littéralement "chanson". sur StoneTracker (cette notion n'existant pas sur les trackers traditionnels) représente la définition de la liste de positions, du nombre de voix et du BPM (voir ci-dessous). Les patterns étant partagées sur StoneTracker par toutes les songs, vous pouvez donc créer des listes de positions différentes et donc composer plusieurs chansons en utilisant les mêmes instruments et mêmes en réutilisant certaines patterns (celles-ci ne contenant les notes que pour une seule voix, vous pouvez par exemple réutiliser un rythme de batterie ou une ligne de basse).

sample échantillon. représentation informatique (numérique) de la variation de tension électrique caractéristique d'un son réel, permettant à l'ordinateur et au tracker de recréer cette variation de tension et donc

le son avec un certain réalisme.

sampling échantillonnage. action consistant à créer un sample à partir d'un son réel.

module "entité suprême", votre musique complète. regroupe toutes les songs (donc toutes les positions), toutes les patterns et tous les instruments. tout ce que vous pouvez créer sur StoneTracker se retrouve dans le module.

temporisation Deux facteurs entrent en jeu dans la vitesse de reproduction de la musique : la temporisation entre les lignes et le BPM (voir ci-dessous). La temporisation entre les lignes est le temps qu'attend StoneTracker avant de jouer la ligne suivante de la pattern. Plus ce chiffre est grand, moins la musique va vite. La vitesse normale est de 6. Il peut varier entre 1 (vitesse maximale) et 31 (vitesse minimale). Vous pouvez vous reporter à l'effet Set Speed.

BPM Beats per minute (battements par minute). Le deuxième facteur déterminant la vitesse de reproduction de la musique. Il s'agit ici du "tempo" de la musique. Sa valeur normale est de 125 (7D en hexadécimal. Il peut varier entre 32, soit 20 hexa (le plus lent) et 255, soit FF hexa (le plus rapide). Vous pouvez vous reporter à l'effet Set Speed.

1.15 Notation Américaine

StoneTracker V1.25

Notation américaine :

C Do
D Ré
E Mi
F Fa
G Sol
A La
B Si

1.16 Notation Hexadécimale

StoneTracker V1.25

La notation hexadécimale, très utilisée en informatique, est une base

numérique différente de la base décimale. Dans cette base, il n'y a pas dix chiffres comme en système décimal mais seize, symbolisés par les chiffres de 0 à 9, et les lettres de A à F pour représenter les chiffres restants. Les opérations entières traditionnelles fonctionnent également dans cette base et possèdent les mêmes propriétés. Ainsi, de la même manière que $20-1=19$ en décimal, $20-1=1F$ en hexadécimal. On peut à priori se demander les avantages d'une telle notation ; ils sont multiples. Outre son intimité avec le fonctionnement de la machine, elle permet d'écrire les nombres avec souvent moins de chiffres qu'en notation décimale. Ainsi, on peut avec deux chiffres écrire les nombres 00 à FF soit à décimal 000 à 255 (qui nécessite trois chiffres). Vous verrez avec de l'expérience que les nombres hexadécimaux sont bien plus faciles à retenir de par leur nombre de chiffres réduit, ce qui pourra se révéler bien pratique si vous utilisez beaucoup d'instruments et ne voulez pas perdre votre temps à rechercher leur numéro ou si vous désirez éviter d'être sans cesse plongés dans la liste des effets pour rechercher également leur numéro. De plus, certains nombres, entrant en jeu dans la composition de la musique, tombent "rond". Par exemple, les ingénieurs qui ont conçu le circuit sonore Paula de l'Amiga ont prévu des niveaux de volume sonore variant de 0 (silence) à 64 (volume plein). En hexadécimal, ça devient 00 à 40. Augmenter le volume "à la main" pourrait donc se traduire de la manière suivante en décimal et en hexadécimal :

décimal	hexadécimal
0	0
8	8
16	10
24	18
32	20
40	28
48	30
56	38
64	40

L'hexadécimal semble plus simple, cette fois-ci... terminons avec quelques opérations d'exemple en hexadécimal :

opération	résultat
5 + 5	A
10 - 1	F
28 + 28	50
2C + 2A	56
55 * 2	AA
40 / 2	20
50 / 2	28

1.17 Notation Binaire

StoneTracker V1.25

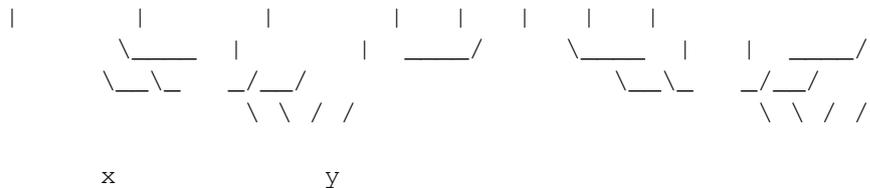
La notation binaire, comme la notation hexadécimale, est très proche du fonctionnement de la machine. Toutes les opérations internes du processeur se font en binaire.

Comme son nom l'indique, le 'bi' de binaire signifie 2. Contrairement à

l'hexadécimal, cette notation possède seulement deux chiffres, 0 ou 1, appelés 'bits'.

Chaque paramètre lié à un effet, est composé de deux chiffres en hexadécimal. Ces deux chiffres forment un octet qui est composé de huit bits. Donc pour chaque chiffre hexadécimal, il y a quatre bits.

Bit 7 Bit 6 Bit 5 Bit 4 Bit 3 Bit 2 Bit 1 Bit 0

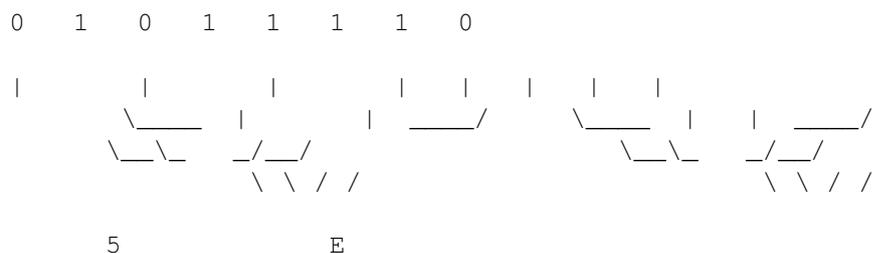


La table suivante vous donne la conversion de quatre bits au format binaire vers la notation hexadécimale et vice-versa.

Binaire		Héxa		Binaire		Héxa	
0000	0	1000	8				
0001	1	1001	9				
0010	2	1010	A				
0011	3	1011	B				
0100	4	1100	C				
0101	5	1101	D				
0110	6	1110	E				
0111	7	1111	F				

Exemple :

Bit 7 Bit 6 Bit 5 Bit 4 Bit 3 Bit 2 Bit 1 Bit 0



1.18 AREXX

StoneTracker V1.25

AREXX est le portage Amiga du langage REXX. Il ne serait qu'une sorte de BASIC assez primitif s'il ne possédait pas une faculté qui est plus ou moins sa raison d'être, celle de contrôler d'autres applications prévues pour et qui tournent en même temps que le programme AREXX. Ces applications

offrent au programmeur un certain nombre de commandes spécifiques par l'intermédiaire d'un port AREXX. On peut ainsi automatiser par programmation les opérations répétitives. Nous ne rentrerons pas plus dans les détails, le but n'étant pas ici de faire un cours complet sur ce puissant langage. Si vous n'y êtes pas déjà familier, vous êtes invités à lire l'abondante littérature qui existe à ce sujet.

StoneTracker possède un port AREXX nommé 'StoneREXX'. Celui-ci gère toutes les commandes nécessaires à sa "commande à distance" :

GET	Lit la valeur d'un paramètre
SET	Change la valeur d'un paramètre
ACTIVATE	Fait passer l'écran au premier plan
ACTIVE	Réactive le programme
APPEAR	Fait apparaître l'écran
CLEAR	Efface pos,songs,patterns ou samples
CONTINUE	Joue la musique à partir de l'endroit actuel
DISK OPTIONS	Fait apparaître les options disque
EDIT	Active/désactive le mode d'édition
EXPORT MODULE	Exporte le module actuel
FILEREQUEST	Affiche une requête de fichier
FLUSH SAMPLES	Réorganise les samples
HIDE	Cache l'écran
INACTIVE	Rend le programme inactif
INFO	Affiche la requête d'information
JOIN MODULE	Fusionne un module avec l'actuel
LOAD MODULE	Charge un module
LOAD SAMPLE	Charge un sample/une banque
LOCK INTERFACE	Verrouille l'interface utilisateur
MAIN	Fait apparaître le menu principal
NULL	Efface la pattern sous la voix courante
PLAY	Démarre la musique
PRINT SONG	Imprime une song/toutes les songs
QUIT	Quitte le programme sans confirmation
RECORD	Démarre l'enregistrement de notes
REMAP PATTERNS	Réorganise les patterns
REQUEST	Affiche une requête
SAVE BANK	Sauve la banque actuelle
SAVE CONFIG	Sauve la configuration
SAVE EXEC	Sauve un module exécutable
SAVE FX	Sauve des effets sonores
SAVE MODULE	Sauve le module actuel
SAVE SAMPLE	Sauve le sample courant
SHOW	Fait apparaître/passé au premier plan l'éditeur
STOP	Arrête la musique
TIME SONG	Chronomètre la song actuelle
UNLOCK INTERFACE	Dévérrouille l'interface utilisateur
UPDATE	Sauve les modifications

1.19 GET

StoneTracker V1.25

GET <paramètre>

Transfère le paramètre demandé dans result.

1.20 SET

StoneTracker V1.25

SET <paramètre> <valeur>

Positionne le paramètre demandé à la valeur donnée.

1.21 Paramètres contrôlables par AREXX

StoneTracker V1.25

Paramètres contrôlables par AREXX :

CURRENT SONG Song en cours d'édition (décimal, 1-n)
CURRENT POSITION Position en cours d'édition (hexa, 0000-nnnn)
CURRENT LINE Ligne en cours d'édition (hexa, 000-nnn)
CURRENT TRACK Voix en cours d'édition (décimal, 1-8)
CURRENT NOTE Note sous le curseur (décimal, 0-35 pour --- à B-3)
CURRENT SAMPLE NUMBER Sample sélectionné (hexa, 00-FF)
CURRENT SAMPLE Sample sous le curseur (hexa, 00-FF)
CURRENT COMMAND NUMBER Commande affichée par la voix en cours (décimal, 0-7)
CURRENT COMMAND Commande sous le curseur (hexa, 0000-59FF)
CURRENT PATTERN NUMBER Pattern reliée à la voix en cours (décimal, 0-65535)
MODULE NAME Nom du module (ascii)
SONG NAME Nom de la song en cours d'édition (ascii)
SAMPLE NAME Nom du sample sélectionné (ascii)
SAMPLE LENGTH Longueur du sample sélectionné (décimal)
SAMPLE REPEAT POINT Point de répétition du sample sélectionné (décimal)
SAMPLE REPEAT LENGTH Longueur de répétition du sample sélectionné (décimal)
SAMPLE VOLUME Volume du sample sélectionné (hexa, 00-40)
SAMPLE FINETUNE Finetune du sample sélectionné (décimal, -16 à +15)
MODULE CHANGED Module modifié ou non (décimal, 0=non ou 1=oui)
SAMPLES CHANGED Banque modifiée ou non (décimal, 0=non ou 1=oui)
FX ACTIVE Voix FX active ou non (décimal, 0=non ou 1=oui)
BPM BPM de la song en cours d'édition (décimal, 32-255)
TRACKS Nb de voix de la song en cours (décimal, 1-8)
MAXTRACKS (1) Nb de voix max de la song en cours (décimal, 1-8)
SONGS (1) Nb de songs dans le module en cours (décimal, 1-x)
PATTERNS (1) Nb de patterns dans le module (décimal, 0-65535)
FX PATTERNS (1) Nb de patterns FX dans le module (décimal, 0-65535)
PATTLEN PatternLength de la song en cours (hexa, 000-nnn)

MAXPATTLEN (1) PatternLength MAX de la song (hexa, 000-nnn)
 FREQUENCY Fréquence 5-8 voix du module en KHz (décimal, 4-50)
 STATUS Contenu de la barre de titre (ascii)
 AUTHOR Nom de l'auteur dans "Ego Area" (ascii)
 LEGAL Mentions légales du module dans "Ego Area" (ascii)
 COMMENT Commentaire sur le module dans "Ego Area" (ascii)
 MODULE PACKER (2) Compresseur de la banque quand sauvegarde module (3)
 BANK PACKER (2) Compresseur de la banque quand sauvegarde banque (3)
 BREAK NULL (2) Arrête player si vitesse nulle (décimal, 0=non/1=oui)
 KEY REPEAT (2) Répétition touches hors édition (décimal, 0=non/1=oui)
 IFF SAMPLES (2) Sauvegarde de samples IFF (décimal, 0=non/1=oui)
 FULL LOCK (2) Verrouillage éditeur si inactif (décimal, 0=non/1=oui)
 PRINTER PATH (2) Chemin imprimante, ex. "PRT:" (ascii)
 PAGE HEIGHT (2) Hauteur de page imprimante (décimal, 1-n)
 FAST MODE (2) Mode chargement samples en fast (4)
 FAST SIZE (2) Taille KB chargement samples en fast (décimal, 1-n)

(1) : Lecture seulement.

(2) : modifie la configuration si écrit (si on change un de ces paramètres et que la config est resauvée par SAVE CONFIG les modifications seront sauvegardées). ne peut pas être écrit pendant que l'éditeur de configuration est actif.

(3) : décimal, 0 : pas de compresseur
 1 : compresseur DeltaHuffman
 2 : compresseur CrunchMania/LZH+Delta
 3 : compresseur StoneCruncher/Mickey

(4) : décimal, 0 : jamais
 1 : si taille de samples >= FAST SIZE
 2 : si mémoire chip libre <= FAST SIZE

1.22 ACTIVATE

StoneTracker V1.25

ACTIVATE

Fait passer l'écran de l'éditeur au premier plan si il est ouvert.

1.23 ACTIVE

StoneTracker V1.25

ACTIVE

Réalloue les canaux sonores et, si l'allocation réussit, réactive le programme.

1.24 APPEAR

StoneTracker V1.25

APPEAR

Réouvre l'écran de l'éditeur (si possible).

1.25 CLEAR

StoneTracker V1.25

CLEAR [POSITIONS|SONGS|PATTERNS|SAMPLES|SAMPLE]

POSITIONS : Efface toutes les positions
SONGS : Efface toutes les songs
PATTERNS : Efface toutes les patterns (et donc les songs)
SAMPLES : Efface tous les samples
SAMPLE : Efface le sample du slot courant

1.26 CONTINUE

StoneTracker V1.25

CONTINUE

Identique à PLAY SONG CURRENT.

1.27 DISK OPTIONS

StoneTracker V1.25

DISK OPTIONS (ou DISK OPT.)

Affiche la page des options disk.

1.28 EDIT

StoneTracker V1.25

EDIT [ON|OFF]

ON: Active le mode d'édition
OFF: Désactive le mode d'édition
sans paramètre, bascule entre les deux

1.29 EXPORT MODULE

StoneTracker V1.25

EXPORT MODULE <nom>

Exporte le module actuel, soit en ProTracker (4 voix), soit en FastTracker 6 canaux (5/6 voix), soit en FastTracker 8 canaux (7/8 voix).

nom: nom du fichier (ascii)

Code de retour: RC=0 si ok, 1 si erreur

1.30 FILE REQUEST

StoneTracker V1.25

FILEREQUEST <MODULE|SAMPLE|DEFAULT> [SAVE]

Affiche un requête de fichiers.

MODULE : utilise le chemin et le nom courant pour les modules.
SAMPLE : utilise le chemin et le nom courant pour les samples.
DEFAULT : utilise le chemin et le nom courant "par défaut".
SAVE : passe le requester en mode "sauvegarde" :
double-clic désactivé et création de directories
possibles (voir doc de ReqTools).

Place le nom complet dans result si tout s'est bien passé.

Code de retour: RC=0 si ok, 1 si erreur (cancel).

1.31 FLUSH SAMPLES

StoneTracker V1.25

FLUSH SAMPLES [UNUSED] [REMAP]

Réorganise les samples

UNUSED : Efface les samples inutilisés dans la musique
Efface les données après les boucles

REMAP : Efface les slots vides entre les slots non vides

1.32 HIDE

StoneTracker V1.25

HIDE

Ferme l'écran de l'éditeur tout en laissant le programme actif.

1.33 INACTIVE

StoneTracker V1.25

INACTIVE

Libère les canaux sonores et rend le programme inactif.

1.34 INFO

StoneTracker V1.25

INFO

Affiche la requête d'information.

1.35 JOIN MODULE

StoneTracker V1.25

JOIN MODULE <nom>

Fusionne un nouveau module avec le module actuellement en mémoire, en ajoutant ses songs et ses patterns à la suite de celles en mémoire, et en chargeant les samples en mode "MAP" (élimination des doubles). S'il s'agit d'un module à convertir le nom est quelconque. Si c'est un module StoneTracker, le nom après le path débute par "SPM.", comme pour LOAD MODULE.

nom: nom du fichier (ascii)

Code de retour: RC=0 si ok, 1 si erreur

1.36 LOAD MODULE

StoneTracker V1.25

LOAD MODULE <nom>

Charge un nouveau module dans l'éditeur.

S'il s'agit d'un module à convertir le nom est quelconque.

Si c'est un module StoneTracker, le nom après le path débute par "SPM."

nom: nom du fichier (ascii)

Code de retour: RC=0 si ok, 1 si erreur

1.37 LOAD SAMPLE

StoneTracker V1.25

LOAD SAMPLE <nom>

Charge un sample dans le slot actuel/une banque de samples.

nom: nom du fichier (ascii)

Code de retour: RC=0 si ok, 1 si erreur

1.38 LOCK INTERFACE

StoneTracker V1.25

LOCK INTERFACE

Verrouille l'interface utilisateur et met un pointeur busy (si l'écran de l'éditeur est ouvert).

L'éditeur continue à répondre aux messages AREXX et Commodity.

1.39 MAIN

StoneTracker V1.25

MAIN

Affiche la page des options principales.

1.40 NULL

StoneTracker V1.25

NULL

Vide la pattern sous la voix courante.

1.41 PLAY

StoneTracker V1.25

PLAY [SONG|PATTERN] [TOP|CURRENT] [RESTART]

Démarre la musique.

SONG : joue toute la song (comportement par défaut)
PATTERN : boucle sur la position courante
TOP : démarre en haut des patterns (défaut)
CURRENT : démarre à la ligne courante
RESTART : démarre au début de la song

1.42 PRINT SONG

StoneTracker V1.25

PRINT SONG [ALL]

Imprime la song courante ou toute les songs si "ALL" est précisé.

1.43 QUIT

StoneTracker V1.25

QUIT

Quitte le programme sans requête.

1.44 RECORD

StoneTracker V1.25

RECORD [SONG|PATTERN] [TOP|CURRENT] [RESTART]

Enregistre des notes tout en jouant la musique
Options identiques à PLAY.

1.45 REMAP PATTERNS

StoneTracker V1.25

REMAP PATTERNS

Réorganise les patterns en éliminant les doubles.

Code de retour: RC=0 si ok, 1 si erreur

1.46 REQUEST

StoneTracker V1.25

REQUEST <titre> <corps> <gadgets>

Affiche une requête.

titre: titre du requester
corps: texte dans le requester (caractère 10 pour nouvelle ligne)
gadgets: gadgets sélectionnables séparés par '|' style EasyRequest().
exemple: "Ok|Cancel", "Resume"...

Code de retour:

result = "0" si gadget le plus à droite (en principe gadget
d'annulation) (ou gadget unique) sélectionné, sinon "1", "2" , etc.
pour les autres gadgets.
exemple: "Oui|Peut-être|Non". Retour: 1,2 ou 0 respectivement.

Note:

Les trois arguments doivent être entourés par des apostrophes plus
des guillemets intérieurs, vu la manière dont AREXX gère les
commandes. Exemple: '"Téléphone maison"'.

1.47 SAVE BANK

StoneTracker V1.25

SAVE BANK <start> <stop> <nom>

Sauve la banque de samples actuelle.

Il est conseillé de faire débiter le nom après le path par "SPS."

start : no. de slot du sample de départ (hexa)

stop : no. de slot du sample de fin (hexa)

nom : nom de la banque de samples à créer

Code de retour: RC=0 si ok, 1 si erreur

1.48 SAVE CONFIG

StoneTracker V1.25

SAVE CONFIG

Sauvegarde la configuration de l'éditeur (dont certains paramètres peuvent être changés par AREXX - voir fonctions GET et SET).

Code de retour : RC=0 si ok, 1 si appelée alors que l'éditeur de configuration est actif (donc pas à partir du menu AREXX de StoneTracker...)

1.49 SAVE EXEC

StoneTracker V1.25

SAVE EXEC <nom>

Sauvegarde le module sous forme de programme exécutable.

nom: nom du fichier (ascii)

Code de retour: RC=0 si ok, 1 si erreur

1.50 SAVE FX

StoneTracker V1.25

SAVE FX <nom>

Sauve les patterns dans un module sans song (pour utilisation en temps qu'effets sonores - voir documentation du player).

Le nom après le path débute par "SPM."

nom: nom du fichier (ascii)

Code de retour: RC=0 si ok, 1 si erreur

1.51 SAVE MODULE

StoneTracker V1.25

SAVE MODULE <nom>

Sauve le module actuel.
Le nom après le path débute par "SPM."

nom: nom du fichier (ascii)

Code de retour: RC=0 si ok, 1 si erreur

1.52 SAVE SAMPLE

StoneTracker V1.25

SAVE SAMPLE <nom>

Sauve le sample du slot courant dans un fichier.

nom: nom du fichier (ascii)

Code de retour: RC=0 si ok, 1 si erreur

1.53 SHOW

StoneTracker V1.25

SHOW

Réouvre l'écran de l'éditeur (si possible).
Le fait passer au premier plan si il est déjà ouvert.

1.54 STOP

StoneTracker V1.25

STOP

Arrête la musique

1.55 TIME SONG

StoneTracker V1.25

TIME SONG

Chronomètre la song et renvoie son temps en secondes dans result.
NOTE: arrête le player s'il était en train de jouer.

1.56 UNLOCK INTERFACE

StoneTracker V1.25

UNLOCK INTERFACE

Déverrouille l'interface utilisateur (si l'écran de l'éditeur est ouvert).

1.57 UPDATE

StoneTracker V1.25

UPDATE

Resauve le module sous son nom.
Ne remet à jour que ce qui a été modifié, soit le module (SPM),
soit la banque de samples (SPS), soit les deux.

Code de retour: RC=0 si ok, 1 si erreur

1.58 Utilisation du StoneTracker

StoneTracker V1.25

StoneTracker 1.25

```
|Position|
          JueSong
          JuePatt
          Stopper
           Enreg.
          Continue
          |Fréquence | MonoScope |
|
          Nouveau
|
```

```

    Edit
    Efface
    AREXX
    Désactiv
    Cache
    |           |           |
|
    Editer
    |
    Aide
    Disk Op.
    Config
    Info
    Quitte
    | 24 Khz |           |
-----|
    #
    |           |           |
| Song | Samples |
    Mix
    Réorg
    Choix
    Efface
    Nouv
    |-----|
|
    <
    1
    >
    | < >  Nome      Lng <> Rep <
    0
    > Vol <
    40
    >|
    ChannelMeters
    | Cmd |
|
    Choisir
    |
    01

    Bass 01

    41200
    Lng <
    0
    > FTU <
    0
    >|" Link InterMasterVolume}| |@{|
|
    Nouveau
    |-----| |
    Préc
    |
|
    Editer
    | Nom Song      :

```

```

    From the future ...
    | |           |
    Edit
    |
|
    Temps
    | Nom Module :
    Cool baby II
    | Patt :
    Nouv
    Edit
    Réorg
    |
-----
| BPM <
    125
    > Pistes <
    4
    > LongPat <
    40
    >
    FX
    |
    Patt:... Banq:... Temps:...
    |
-----
|
    12
    |
    5
    |
    2
    |
    13
    |
    1
    |
    5
    |
    ^v
    |
-----
|POS|   Piste 1   |   Piste 2   |   Piste 3   |   Piste 4   | FX | " ↔
    Link InterLedState} |
-----

```

1.59 Play Song

StoneTracker V1.25

Play Song permet de jouer la song depuis la position courante.

1.60 Play Pos

StoneTracker V1.25

Play Pos permet de jouer en boucle la position courante.

1.61 Stop

StoneTracker V1.25

Stoppe le player et coupe les sorties sonores.

1.62 Record

StoneTracker V1.25

Passe en mode enregistrement. L'enregistrement peut être en continu sur toute la song ou sur la position courante seulement.

Le mode dépend de la dernière fois que vous avez fait jouer le tracker :

- . s'il jouait en mode position, l'enregistrement se fera sur la position courante.
- . s'il jouait en mode song totale, l'enregistrement se fera à partir de la position courante sur toute la song.

1.63 Continue

StoneTracker V1.25

Continue la song a partir de la position et de la ligne courante.

1.64 Clear Position

StoneTracker V1.25

Retire toutes les positions de la song courante (après confirmation) et en recrée une avec les numéros de pattern de chaque voie à 0.

1.65 Edit Pattern

StoneTracker V1.25

Passe en mode édition de pattern.

1.66 Clear Pattern

StoneTracker V1.25

Efface la pattern courante.

1.67 AREXX

StoneTracker V1.25

Affiche le menu d'appel de macro AREXX.

1.68 Désactiv

StoneTracker V1.25

Désactive le tracker et désalloue les canaux sonores.

1.69 Hide

StoneTracker V1.25

Ferme l'écran du tracker. Pour l'ouvrir à nouveau, vous pouvez utiliser la Hot Key (touche d'appel du tracker), les commodities ou un double clic sur l'icone du StoneTracker sur le WorkBench.

1.70 Help

StoneTracker V1.25

Permet de lancer cette aide à partir du StoneTracker.

1.71 Information

StoneTracker V1.25

Informations concernant les auteurs et le distributeur.

1.72 Quitte le StoneTracker.

StoneTracker V1.25

Quitte le StoneTracker après confirmation.

1.73 Fréquence de restitution

StoneTracker V1.25

Choisissez ici la fréquence de mixage des voix pour un mode différent de 4 voix. Si le processeur est surchargé par la demande, la fréquence redescendra automatiquement.

Si vous possédez un écran multisync, la fréquence de mixage sera au maximum de 50Khz sinon de 28Khz.

1.74 Mixage de la position courante

StoneTracker V1.25

Cette fonction permet de créer un sample à partir de la position courante. Elle peut servir à générer des accords ou des rythmes de batterie.

Pour ce faire, positionnez vous dans un mode ou vous aurez le nombre de voix suffisant pour votre rythme (par exemple). Ensuite positionnez les notes et effets. Vous pouvez écouter le resultat que vous obtiendrez en faisant un

PlayPos

.

Une fois le rythme (par exemple) fini, choisissez le numéro du sample qui contiendra le mixage. Puis enfoncez le bouton Mix. Une requête vous demandera alors sur quelle note vous voulez effectuer ce mixage et à quel volume. Le volume permet de régler la saturation. Pour un volume de 64 le sample sera de même volume que la position lorsque vous la jouez.

1.75 Flush Samples

StoneTracker V1.25

Après quelque heures de création intensive, vous avez chargé plein de samples dans la mémoire de votre ordinateur. En utilisant cette fonction, vous effacerez les samples non utilisés et découperez la fin des samples ne servant pas. Après un dur travail, le StoneTracker vous demandera si vous voulez regrouper les samples entre eux.

Par exemple les samples numéro 1 et 3 sont utilisés mais le sample 2 non. Après que le StoneTracker soit passé par là, le sample 2 est effacé de la mémoire. Maintenant, si vous répondez oui pour regrouper les samples entre eux, le sample 3 prendra la place du sample 2, à la fois dans la liste des samples et dans les patterns.

1.76 Pick Sample

StoneTracker V1.25

Ouvre une fenêtre avec la liste des samples, cela permet de choisir un sample très vite parmit la totalité des samples disponibles.

1.77 Efface le sample courant

StoneTracker V1.25

Efface, après confirmation, le sample courant.

1.78 Efface la totalité des samples

StoneTracker V1.25

Efface, après confirmation, la totalité des samples.

1.79 Change le numéro de la song

StoneTracker V1.25

Ce bouton change le numéro de la song courante. Si le Tracker n'est pas en train de jouer, le changement est immédiat.

En revanche, si le tracker est en train de jouer, le changement ne se fera qu'en fin de position. Cela est très utile pour faire des essais de synchronisation entre les songs. Lors de l'attente de la fin de la position, si vous réappuyez sur le bouton, le changement se fera alors immédiatement.

1.80 Numéro de la song courante

StoneTracker V1.25

Indique le numéro de la song courante, ou le numéro de la song à laquelle le tracker sautera à la fin de la position.

De même que lorsque vous appuyez sur
<
>
vous pouvez
faire des synchronisations de songs.

1.81 Point de bouclage d'un sample

StoneTracker V1.25

Indique le point de bouclage du sample. Si ce chiffre est petit, le point se situe près du début du sample. Si ce chiffre est proche de la longueur du sample, le point de répétition est proche de la fin du sample.

1.82 Volume du sample

StoneTracker V1.25

Ce chiffre indique le volume du sample en
hexadécimal
. Cette
notation a été utilisée car lorsque vous placez l'effet
Set Volume
la notation est en
hexadécimal
.

1.83 Changement des modes de visions

StoneTracker V1.25

Bien qu'il n'y aie en apparence pas de gadget, vous pouvez utiliser la souris pour plusieurs actions.

Bouton gauche: Change le mode de visualisation des samples.

- Le mode réel
- Le mode simulation (Fake utilisé sur protracker)
- Le mode volume, vous montre l'état des volumes
- Le mode fréquence, vous montre la hauteur des notes

Bouton droit: Réactive toutes les voix qui auraient été coupées

1.84 Sélectionne une song parmi une liste

StoneTracker V1.25

Ouvre une fenêtre et affiche les songs disponibles. De la même façon qu'en changeant de song à l'aide des flèches, vous pouvez enchaîner des songs.

1.85 Numéro du sample courant

StoneTracker V1.25

Ce chiffre indique le numéro du sample courant en hexadécimal

. Cette notation a été utilisée pour faciliter le positionnement de numéro de sample sur les patterns.

1.86 Nom du sample

StoneTracker V1.25

Nom du sample.

1.87 Longueur du sample

StoneTracker V1.25

Longueur du sample.

1.88 Longueur de répétition du sample

StoneTracker V1.25

Longueur de répétition du sample. Si ce champ est à 0, le sample une fois joué s'arrêtera. Sinon il recommencera à partir de

Rep
avec la longueur indiquée dans ce champ.

1.89 Réglage de l'accord du sample.

StoneTracker V1.25

Permet d'accorder le sample. La valeur peut aller de -16 à +15. Les valeurs de -8 à +7 sont compatibles avec Protracker.

Voir l'effet

SetFineTune
.

1.90 Volume général de la musique

StoneTracker V1.25

Permet de régler le volume général de la musique.

1.91 Permet d'accéder à l'effet suivant

StoneTracker V1.25

Sur chaque piste, on peut insérer 7 effets. Pourtant un seul est affiché sur l'écran. Le bouton 'Next' et 'Prev' permettent de faire défiler les effets sur la piste où le curseur est positionné.

1.92 Efface toute les songs

StoneTracker V1.25

Efface toutes les songs.

1.93 Nom de la la song courante

StoneTracker V1.25

Ceci est le nom de la song courante (31 caractères maximum).

1.94 Edition des effets

StoneTracker V1.25

Ouvre une fenêtre pour éditer les effets sur la piste courante.

1.95 Calcule le temps d'une song

StoneTracker V1.25

Stoppe toute activité du tracker et calcule la durée de la song courante.

La fin est marquée par :

- la fin de la dernière position
- une instruction de saut à une position antérieure
- une vitesse nulle :
- une instruction de changement de song

1.96 Nom du module

StoneTracker V1.25

Ceci est le nom du module courant (31 caractères maximum).

1.97 Efface le contenu de la song courante

StoneTracker V1.25

Retire toutes les patterns et donc les positions de toutes les songs, puis recrée une pattern vide.

1.98 Réorganisation des patterns

StoneTracker V1.25

Réorganise les patterns: ne garde qu'un exemplaire des patterns identiques puis remet à jour les numéros de pattern dans les positions. Cette fonction est très efficace lors de l'importation de modules aux formats ne disposant pas de patterns séparées pour chaque voix.

1.99 Beat Per Minute

StoneTracker V1.25

Indique/Change le
BPM
de la song courante.

1.100 Nombre de voix

StoneTracker V1.25

Indique/Change le nombre de voix de la song courante.

1.101 Longueur des patterns

StoneTracker V1.25

Indique/Change le nombre de lignes des patterns, pour le module entier.

1.102 Voix Fx

StoneTracker V1.25

Active/Désactive la voix de contrôle pour la song courante.

1.103 Informations diverses

StoneTracker V1.25

Affiche alternativement en cliquant dessus,

soit :

Patt: Taille DECOMPRESSEE des patterns en mémoire.

Cette n'est pas indicative de la taille des patterns une fois le module sauvegardé.

Bank: Taille décompressée de la banque de samples en mémoire.

Time: Temps écoulé depuis le lancement de la musique.

Patt/Pos: Nombre de patterns(
 en Hexadecimal
)/Nombre de positions de la
song courante.

Si le curseur est positionné sur une des voix musicales, ce chiffre indique le nombre de patterns musicales dans le module.

Si le curseur est positionné sur la voix de contrôle, ce chiffre indique le nombre de patterns de contrôle.

soit :

Fast: Indique la taille de mémoire Fast libre.

Chip: Indique la taille de mémoire Chip libre.

Time: Indique l'heure système.

Date: Indique la date système.

1.104 Permet de changer de position

StoneTracker V1.25

Permet de changer de position, dans la song courante

1.105 Led d'état

StoneTracker V1.25

La couleur de la led vous informe de l'état actuel du tracker.

La couleur dépend de votre .

Les couleurs indiquent les états suivants :

- En attente
 - En train de jouer toute la musique en boucle
 - En train de jouer la position courante en boucle
 - En train d'éditer la position courant ou en enregistrement
 - En mode pas à pas
-

1.106 Charge un module

StoneTracker V1.25

Charge un module, soit au format StoneTracker, soit dans un des formats

importés

. Si il est possible de charger le module, les songs, les patterns et les samples qui se trouvaient en mémoire seront effacés pour être remplacés par ceux contenus dans le module.

Si le standard de compression

XPK

est installé dans votre système, celui-ci sera automatiquement utilisé pour charger les modules compressés avec une de ses méthodes.

Si le standard de décompression

XFD

est installé dans votre système, celui-ci sera également appelé pour décompresser par exemple les modules ProTracker compressés avec Imploder ou StoneCracker.

Si ces deux standards ne sont pas disponibles, StoneTracker peut décompresser les modules compressés par PowerPacker et CrunchMania; c'est le cas par exemple d'un nombre non négligeable de modules ProTracker.

1.107 Sauve le module

StoneTracker V1.25

Sauve le module en cours d'édition. Sauve deux fichiers, à savoir le fichier partition (SPM.) qui contient la description des songs, des positions et des patterns, et la banque de samples (SPS.).

1.108 Chargement de samples

StoneTracker V1.25

Charge un sample ou une banque de samples.

StoneTracker peut lire des samples au format RAW (brut), IFF/8SVX, RIFF/WAVE (les samples 16 bits ou stéréo sont réduits respectivement en 8 bits et en mono), ou un format reconnu par les DataTypes (à partir du système 3.0).

Si une banque de samples au format StoneTracker est sélectionnée, il est possible de :

- Remplacer la banque de samples courante.
-

- L'insérer à la suite de celle-ci.
- Ne charger que les samples qui ne sont pas déjà présents dans la banque courante.

1.109 Charge un module comme song(s) supplémentaire(s)

StoneTracker V1.25

Charge un module en tant que song(s) supplémentaire(s). Les nouvelles patterns seront insérées à la suite de celle déjà présentes en mémoire. Seuls les samples qui n'existent pas déjà seront chargés (si un sample du module joint est le même au niveau de ses données qu'un sample déjà existant dans la banque de samples actuelle, il ne sera pas chargé et son numéro sera remplacé par l'original dans les patterns). Les songs supplémentaires sont insérées à la suite des songs actuelles.

Si le standard de compression

XPK

est installé dans votre système, celui-ci sera automatiquement utilisé pour charger les modules compressés avec une de ses méthodes.

Si le standard de décompression

XFD

est installé dans votre système, celui-ci sera également appelé pour décompresser par exemple les modules ProTracker compressés avec Imploder ou StoneCracker.

Si ces deux standards ne sont pas disponibles, StoneTracker peut décompresser les modules compressés par PowerPacker et CrunchMania; c'est le cas par exemple d'un nombre non négligeable de modules ProTracker.

1.110 Informations sur la musique

StoneTracker V1.25

Indique/Permet d'éditer des informations sur la musique, à savoir le nom de son auteur, des informations légales (copyright, freeware, etc.), et un commentaire. Chaque texte peut faire jusqu'à 26 caractères.

1.111 Lance une commande DOS

StoneTracker V1.25

Permet de lancer une commande DOS. Cette fonction est identique à la fonction "exécuter" du Workbench mais elle évite, justement, de retourner sous Workbench.

1.112 Effacement de fichier(s)

StoneTracker V1.25

Permet d'effacer un ou plusieurs fichiers. Pour effacer plusieurs fichiers, il faut sélectionner plusieurs noms dans la requête de fichiers en maintenant la touche 'shift' enfoncée pendant que vous sélectionnez un nom.

1.113 Actualise la sauvegarde du module

StoneTracker V1.25

Permet de ne sauver que se qui à charger depuis la dernière sauvegarde.

1.114 Exporte le module

StoneTracker V1.25

Exporte la song courante dans un format différent de celui du StoneTracker.

Si la song courante possède 4 voix, le format sera du protracker.

Si la song courante possède 5 ou 6 voix, le format sera du FastTracker 6 voix.

Si la song courante possède 7 ou 8 voix, le format sera du FastTracker 8 voix.

1.115 Sauvegarde de la banque de sample

StoneTracker V1.25

Sauvegarde la banque de sample courante.

1.116 Formats importés

StoneTracker est capable d'importer les formats suivants :

Sound/Noise/Star/ProTracker Le format "module" standard sur Amiga et très répandu sur PC également.

4 voix, 31 instruments, pas de multisong,
jusqu'à 128 positions, pas de patterns
séparées pour chaque voix, jusqu'à 64
patterns globales (128 ou 256 sur certains
trackers, StoneTracker les reconnaît),
longueur fixe de 64 lignes par pattern.

Le format original (15 instruments) provient de SoundTracker de Karsten Obarski (et n'est pas chargé par StoneTracker, car il pose beaucoup trop de problèmes), a été modifié par Mahoney et Kaktus sur NoiseTracker pour gérer 31 instruments, et a été repris tel quel (à part l'effet "Vibrato" qui a été modifié) par Amiga Freelancers puis Cryptoburners sur leurs ProTracker respectifs.

FastTracker Le format d'un tracker 6/8 voix sur PC.

6 ou 8 voix, 31 instruments, pas de multisong, jusqu'à 128 positions, pas de patterns séparées pour chaque voix, jusqu'à 64 patterns globales, longueur fixe de 64 lignes par pattern.

Créé par le groupe Triton sur PC. La version 1 du format ne s'agit en fait que de la bête adaptation du format ProTracker en 6/8 voix, il était donc facile de l'importer sous StoneTracker, d'autant plus qu'il existe un bon nombre de modules sympa dans ce format. Il existe maintenant une version 2 du format (eXtended Module) mais il n'est pas encore reconnu par StoneTracker, dans la mesure où la majorité des (au demeurant fabuleux et pour la plupart signés Lizardking) modules dans ce format utilisent 16 voix.

OctaMED MMD0/MMD1 Le format d'un tracker 4-8 voix bien connu.

4 à 8 voix, 63 instruments, multisong (mais seule la première song est chargée sur StonTracker pour l'instant... ce n'est pas de la mauvaise volonté mais la débilité de ce format... ce sera fait ultérieurement), jusqu'à 99 songs, jusqu'à 1000 positions, pas de patterns séparées pour chaque voix, jusqu'à 1000 patterns globales, patterns de longueur variable, jusqu'à 3200 lignes par pattern.

Créé par Teijo Kinnunen. OctaMED peut sauver trois formats différents : MMD0, MMD1 et MMD2. StoneTracker peut importer les deux premiers formats, ce qui devrait être suffisant. Le MMD2 n'est pas chargé dans la mesure où je ne possède aucune documentation à son sujet et que je vois pas de différence notable dans les fichiers par rapport au MMD1. A l'heure actuelle, StoneTracker n'importe que la première song dans le cas d'un module

multisong (cela sera étendu à toutes les songs ultérieurement) et ne charge aucun instrument synthétique ou hybride, dans la mesure où ils ne sont pas, pour l'instant du moins, implémentés.

Oktalyzer 1.1 Le format du premier tracker 8 voix pour Amiga.

4, 6 ou 8 voix, 36 instruments, pas de multisong, jusqu'à 128 positions, pas de patterns séparées, jusqu'à 65535 patterns globales, patterns de longueur variable, jusqu'à 65535 lignes par pattern.

Créé par Armin Sander et précurseur de toutes les routines de mixage 8 voix.

Art Of Noise Le format d'un tracker 8 voix pour Amiga.

4 ou 8 voix, 61 instruments, pas de multisong, jusqu'à 256 positions, pas de patterns séparées, jusqu'à 128 patterns globales, longueur fixe de 64 lignes par pattern.

Créé par Bastian Spiegel (Twice/Lego) et assez récent donc pas encore utilisé dans quoi que ce soit. Cela pourrait venir, d'où ce chargeur.

SoundFX 1.3 Le format d'un "concurrent" de SoundTracker.

4 voix, 15 instruments, pas de multisong, jusqu'à 128 positions, patterns séparées pour chaque voix, jusqu'à 64 patterns, longueur fixe de 64 lignes par pattern.

ThePlayer 4.1A-6.1A Un dérivé de format Protracker avec les patterns compressées

4 voix, 31 instruments, pas de multisong, jusqu'à 128 positions, pas de patterns séparées pour chaque voix, jusqu'à 64 patterns globales, longueur fixe de 64 lignes par pattern.

Créé par Jarno Panaanen (Guru/Sahara Surfers) et utilisé dans la plupart des démos et des jeux actuels. Surement le meilleur dérivé de format ProTracker que je connaisse. StoneTracker charge les versions de 4.1A à 6.1A (la plus

récente à l'heure où j'écris ceci) de ce format. Les instruments compressés "avec pertes" avec la méthode Fibonacci Delta (option de la version 6.x) sont bien entendu reconnus et décompressés.

ProRunner 1.0/2.0 Un dérivé du format ProTracker avec les patterns compressées, créé par Cosmos/Sanity et logiquement utilisé dans la plupart des démos de son groupe. Il existe deux versions de ce format totalement différentes, les deux sont importées.

NoisePacker 2.0/3.0 Un dérivé de format ProTracker avec les patterns compressées.

4 voix, 31 instruments, pas de multisong, jusqu'à 128 positions, patterns séparées pour chaque voix, jusqu'à 256 patterns, longueur fixe de 64 lignes par pattern.

Créé par Twins/Phenomena, le premier, je crois, format ProTracker compressé et certainement un des plus répandus dans les jeux et les démos jusqu'il y a deux ans.

UnicTracker 1.0/2.0 Un dérivé de format ProTracker avec les patterns compressées.

4 voix, 31 instruments, pas de multisong, jusqu'à 128 positions, pas de patterns séparées pour chaque voix, jusqu'à 64 patterns globales, longueur fixe de 64 lignes par pattern.

Créé par Laxity/Kefrens et utilisé dans les démos de son groupe. Il existe deux versions de ce format, les deux sont importées.

ChannelPlayer Un dérivé de format ProTracker avec les patterns compressées.

4 voix, 31 instruments, pas de multisong, jusqu'à 128 positions, patterns séparées pour chaque voix, jusqu'à 64 KO de patterns, longueur fixe de 64 lignes par pattern.

Créé par Alain Guyet, à ma connaissance, il n'a été utilisé que pour les excellentes musiques du jeu "Fury of the Furies" de Frederic Motte (Moby). Ce format est un des "compresseurs de modules ProTracker" les

plus intelligemment écrits qu'il m'ait été donné d'étudier.

KrisTracker Un dérivé de format ProTracker avec les patterns compressées.

4 voix, 31 instruments, pas de multisong, jusqu'à 128 positions, patterns séparées pour chaque voix, jusqu'à 256 patterns, longueur fixe de 64 lignes par pattern.

Créé par un illustre inconnu, je n'ai rencontré ce format que pour les modules de 4-Mat/Anarchy (ou Matthew Simmonds de Core Design, ce qui est la même personne). Les musiques de Chuck Rock, Car V-Up ou de Madness II par exemple sont dans ce format.

SkyTracker Le format d'un clone de ProTracker.

4 voix, 31 instruments, pas de multisong, jusqu'à 256 positions, patterns séparées pour chaque voix, jusqu'à 256 patterns, longueur fixe de 64 lignes par pattern.

Créé par Mr.Bluesky/Drifters et utilisé dans les démos de son groupe.

1.117 Programmes externes

StoneTracker V1.25

Trois programmes destinés à jouer des musiques StoneTracker "en dehors" de celui-ci vous sont fournis. Ils ont été écrits dans un souci d'ouverture du programme.

DeliStone	Player pour DeliTracker
EagleStone	Player pour EaglePlayer
PlayStone	Player indépendant
Notes	Notes communes

1.118 DeliStone

StoneTracker V1.25

Comme son nom l'indique, DeliStone permet à l'excellent player de musiques "DeliTracker" de Peter Kunath & Frank Riffel (dont la version 2.14 est actuellement disponible sur Aminet) de jouer les musiques au format

StoneTracker. DeliTracker est en effet très ouvert et permet à qui le veut bien de lui faire connaître d'autres formats de musique, c'est ce que fait DeliStone pour le format StoneTracker. Il suffit de le placer dans le sous-répertoire "DeliPlayers" de DeliTracker pour que tout module au format StoneTracker soit reconnu la prochaine fois que vous lancerez DeliTracker. Si vous avez installé StoneTracker sur votre disque dur avec notre script d'installation, celui-ci vous aura de toute manière déjà proposé d'installer DeliStone.

NOTE : DeliStone nécessite la version 2.0 minimum de DeliTracker.

1.119 EagleStone

StoneTracker V1.25

Ce programme est au non moins sympathique player "EaglePlayer" d'Henryk Richter et Jan Blumenthal (également disponible sur Aminet) ce que DeliStone est à DeliTracker. Il permet en effet à EaglePlayer de reconnaître les musiques au format StoneTracker. Il vous suffit de le placer dans le répertoire "EaglePlayers" d'EaglePlayer et le tour sera joué, si cela n'a pas déjà été fait par le script d'installation du StoneTracker sur votre disque dur.

NOTE : Si vous utilisez l'option "EP-Batch" des dernières versions d'EaglePlayer (reconnaissance des types de modules par leur nom pour ne pas garder tous les players en mémoire), soit mettez à jour le fichier de reconnaissance des formats, en rajoutant une ligne du type "SPM.* = EaglePlayers/EagleStone" dans le fichier EaglePlayers.Batch qui doit se trouver dans le répertoire ENVARC:, soit désactivez l'option.

1.120 PlayStone

StoneTracker V1.25

Pour ceux qui ne possèdent ni DeliTracker ni EaglePlayer (si vous écoutez souvent des modules, peut-être devriez vous penser à vous en procurer un des deux), PlayStone est un petit programme tout à fait indépendant qui permet de rejouer des musiques au format StoneTracker. Il dispose d'une interface graphique GadTools simple mais complète. Pour un maximum de convivialité, il est déclaré au système en tant que commodité, peut donc être contrôlé par le programme "Exchange" du WorkBench et possède sa propre séquence de touches d'appel (HotKey).

Sa syntaxe d'appel par le Shell est la suivante :

```
PlayStone FILE,PUBSCREEN/K,QUIT/S,CX_POPUP/K,CX_PRIORITY/N/K,CX_POPKEY/K
```

[FILE]=fichier

vous pouvez passer le nom d'un module (avec le chemin complet) à PlayStone, celui-ci tentera de le charger et de le jouer dès le démarrage. si aucun nom de module n'est précisé, PlayStone ne jouera aucun module à son démarrage et attendra simplement que vous en sélectionnez un. Cette option est prévue surtout pour les utilisateurs de programmes type DirectoryOpus où vous pourrez détecter un module StoneTracker et lancer PlayStone avec son nom lorsque vous double-cliquez dessus, par exemple. Le mot-clé "FILE" devant le nom n'est pas obligatoire.

NOTE: si PlayStone est déjà lancé et en train de jouer un module, le nouveau nom de module lui sera communiqué et il tentera de le charger et de le jouer.

PUBSCREEN=nom_écran_public

par défaut, PlayStone s'ouvre sur l'écran du WorkBench. Si vous désirez l'ouvrir sur un autre écran public (exemple tout à fait au hasard, DOPUS.1), il suffit de donner son nom à PlayStone.

QUIT

si ce mot est présent dans la ligne de commande, il "suicidera" une autre tâche PlayStone en train de jouer un module (même effet que de sélectionner l'option "Quitter" du menu).

CX_POPUP=[YES|NO]

indique à PlayStone s'il doit ouvrir sa fenêtre au démarrage ou non. par défaut ou si "CX_POPUP=YES" est précisé, il le fera. si "CX_POPUP=NO" est présent dans la ligne de commande, la fenêtre ne sera pas ouverte dès le démarrage.

CX_PRIORITY=priorité

permet de définir la priorité d'installation de la séquence de touches d'appel du programme ("HotKey") (voir ci dessous). si deux programmes utilisent la même séquence, le système la transmet au programme qui a la plus haute priorité. cette option permet donc de choisir si ce sera PlayStone où un autre programme utilisant la même séquence qui sera appelé. La priorité varie entre -128 (la plus basse) et +127 (la plus haute).

CX_POPKEY=touche

par défaut, PlayStone fait alternativement apparaitre et disparaître sa fenêtre lorsque les touches control, alt et p sont pressées simultanément. une autre combinaison de touches peut être choisie en la précisant sous forme de texte au format standard des commodités (exemples: "control alt p", "help", "shift x", "shift alt z", etc.)

Pour l'appel par le WorkBench, PlayStone gère les ToolTypes PUBSCREEN, CX_POPUP, CX_PRIORITY et CX_POPKEY qui fonctionnent comme les paramètres de la ligne de commande décrits ci-dessus.

Une fois PlayStone lancé, l'interface se présente ainsi :

```

Fichier [xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx] [*]
Module [xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx]
Song [xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx]

[ < ][<<][ Play ][>>][ > ][ || ][Stop][Eject]

```

Fichier : indique et permet de choisir le fichier contenant le module à jouer. Vous pouvez soit entrer son nom directement dans la case à droite de Fichier, soit cliquer sur le 'getfile' à droite de cette case pour le sélectionner à l'aide d'une requête. Vous devez comme sous StoneTracker sélectionner le fichier "SPM" du module.

Module : lorsqu'un module est chargé, indique son nom véritable (le même que sous StoneTracker).

Song : lorsqu'un module est chargé et qu'une song est jouée, indique son nom (le même que sous StoneTracker).

Boutons type platine CD :

```

< saute à la song précédente
<< saute d'une position en arrière
Play démarre la musique
>> saute d'une position en avant
> saute à la song suivante
|| Pause
Stop stoppe la musique
Eject éjecte la musique de la mémoire.

```

Notez que les mêmes commandes vous sont proposées dans un menu déroulant, pour ceux qui préfèrent. A ce propos, comme toute commodité, le fait de fermer la fenêtre ne quitte pas la programme, la fenêtre disparaît et un module éventuellement chargé continue d'être joué. Pour quitter réellement le programme, il faut sélectionner l'option "Quitter" du menu (si un module était joué, il sera éjecté automatiquement avant que le programme ne quitte).

Notez également que, comme le StoneTracker, la bibliothèque de requêtes reqtools.library de Nico François doit se trouver dans LIBS: ou dans le même répertoire que PlayStone pour que le programme fonctionne.

Notez pour finir que la fenêtre de PlayStone est déclarée comme une "AppWindow" et que, par conséquent, si vous travaillez sous WorkBench, vous pouvez "lâcher" une icône de module StoneTracker sur la fenêtre, PlayStone le chargera et le jouera automatiquement.

1.121 Notes communes

StoneTracker V1.25

- . Les players utilisent tout comme le StoneTracker les bibliothèques `stoneplayer.library` et `stonepacker.library` qui contient respectivement les routines sonores du StoneTracker et les routines de compression et décompression de banques d'instruments. Elle doit donc se trouver impérativement dans LIBS: ou dans le même répertoire que le programme concerné (DeliTracker, EaglePlayer ou PlayStone). Rappelez-vous également qu'elles nécessitent un processeur 68020 au minimum.
- . Comme sur StoneTracker, les deux fichiers (partition et banque d'instruments) doivent commencer respectivement par "SPM." et "SPS." et se terminer par le même nom. Les trois programmes chargent les musiques de cette manière.
- . Les banques d'instruments compressées sont bien entendu gérées par les trois programmes. Notez que cela ne nécessite pas de mémoire supplémentaire.

1.122 Annexe

StoneTracker V1.25

Ce chapitre vous permet d'accéder directement aux notions importantes à connaître pour utiliser pleinement le StoneTracker, en particulier si vous n'êtes pas familier de ce type de programme.

Lexique	Terminologie du StoneTracker
Raccourcis clavier	Raccourcis clavier utilisés sous l'éditeur
Notation Américaine	Tableau des notes en notation Américaine
Notation hexadécimale	Explication de la base hexadécimale
Notation binaire	Explication de la base binaire
Généralités	Généralités sur les effets
Effets	Explication des effets du StoneTracker

1.123 Les effets

StoneTracker V1.25

Le StoneTracker connaît une cinquantaine de commandes. Elles sont numérotées (en

hexadécimal

) de 00 à 33. La zone de 00 à 1F est compatible avec celle de ProTracker, cependant, les effets de type 'Exy' ont été convertis en '1x0y'. Pour l'utilisation du multi-effet, reporter vous à la généralités sur les effets.

Commande	Effet
----------	-------

00

Arpeggio
01
Portamento Up
02
Portamento Down
03
Tone Portamento
04
Vibrato
05
Tone + Vol Slide
06
Vib + Vol Slide
07
Tremolo
08

09

Sample Offset
0A
Vol Slide
0B
Position Jump
0C
Set Volume
0D
Break Position
0E
Set Note
0F
Set Speed
10
Set Filter
11
Fine Slide Up
12
Fine Slide Down
13
Glissando CTRL
14
Vib WaveForm
15
SetFineTune
16
Loop CTRL
17
Tre WaveForm
18

19

Retrig Note
1A
FineVolUp
1B
FineVolDown
1C
Note Cut
1D
Note Delay

```

                1E
                Position Delay
                1F
20             Set Dest Voice
                21
                On Dest Voice
                22
                Off Dest Voice
                23
                Set Abs Volume
                24
                Add Abs Volume
                25
                Sub Abs Volume
                26
                Fine Add Abs Volume
                27
                Fine Sub Abs Volume
                28
                ID
                29
                Jump Abs Song
                2A
                Jump Rel Song
                2B
                Set Jump Song Position
                2C
                Set Jump Song Line
                2D
2E
2F
30             Next note
                31
                Previous note
                32
                Next note Porta
                33
                Previous note Porta

```

1.124 Arpeggio

StoneTracker V1.25

Arpeggio Effet : 00xy

"Arpeggio" crée une modulation de la fréquence du sample, il fait vibrer la note. Le fonctionnement est basé sur 3 temps:

- Note normale
 - Note normale + x demi-ton(s)
 - Note normale + y demi-ton(s)
-

Cet effet est fonction du nombre de
BPM
(Battements Par Minute). L'effet
doit être répété à chaque ligne pour être maintenu.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix
sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
20          Set Dest Voice
           21
           On Dest Voice
           22
           Off Dest Voice
```

1.125 Portamento Up

StoneTracker V1.25

Portamento Up Effet : 01xx

"Portamento Up" permet d'augmenter la fréquence de la note.

- Fréquence du sample + xx

xx est une valeur hexadécimale comprise entre 0 (inutile) et FF (255)

Cette effet est fonction du nombre de
BPM
(Battements Par Minute). L'effet
doit être répété à chaque ligne pour être maintenu.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix
sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
20          Set Dest Voice
           21
           On Dest Voice
           22
           Off Dest Voice
```

1.126 Portamento Down

StoneTracker V1.25

Portamento Down Effet : 02xy

"Portamento Down" permet de diminuer la fréquence de la note.

- Fréquence du sample - xx

xx est une valeur hexadécimale comprise entre 0 (inutile) et FF (255)

Cette effet est fonction du nombre de
BPM
(Battements Par Minute). L'effet
doit être répété à chaque ligne pour être maintenu.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix
sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
20      Set Dest Voice
        21
        On Dest Voice
        22
        Off Dest Voice
```

1.127 Tone Portamento

StoneTracker V1.25

Tone Portamento Effet : 03xx

"Tone Portamento" permet de monter progressivement à la note éditée sur la
ligne courante. Celle-ci n'est donc pas considérée comme une note à jouer mais
comme note de destination. La vitesse de transition est définie par xx. Si xx
est petit, la vitesse sera lente, et inversement si xx est grand, la vitesse
sera rapide. Si xx = 00, l'ancienne vitesse est conservée.

Pour une transition immédiate, utilisez

```
Set Note
.
```

Cette effet est fonction du nombre de
BPM
(Battements Par Minute). L'effet
doit être répété à chaque ligne pour être maintenu.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix
sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
20      Set Dest Voice
        21
        On Dest Voice
        22
        Off Dest Voice
```

1.128 Vibrato

StoneTracker V1.25

Vibrato Effet : 04xy

"Vibrato" crée une modulation de la fréquence du sample, il fait vibrer la note.

x définit la vitesse de la modulation. 1 pour une vitesse lente jusqu'à F pour une vitesse maximale.

y définit le taux de modulation. 1 pour une légère modification jusqu'à F pour une modification maximale.

Les deux paramètres sont indépendants l'un de l'autre. Si l'un des paramètres est à zéro, l'ancienne valeur est conservée pour ce paramètre.

La modulation peut se faire selon trois formes :

- Sinusoïdale
- Triangulaire
- Carrée

Le choix de la forme de modulation est effectué par l'effet
Vib WaveForm
.

Cette commande est fonction du nombre de
BPM
(Battements Par Minute). L'effet
doit être répété à chaque ligne pour être maintenu.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

20 Set Dest Voice
21
22 On Dest Voice
23 Off Dest Voice

1.129 Tone + Vol Slide

StoneTracker V1.25

Tone + Vol Slide Effet : 05xy

"Tone + Vol Slide" combine un
Tone Portamento
et un
Vol Slide
.

Les paramètres x et y sont les paramètres du
Vol Slide
. Le
Tone Portamento

n'aura aucune valeur en entrée donc il gardera son ancienne ←
vitesse.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
20      Set Dest Voice
        21
        On Dest Voice
        22
        Off Dest Voice
```

1.130 Vib + Vol Slide

StoneTracker V1.25

Vib + Vol Slide Effet : 06xy

"Vib + Vol Slide" combine un
Vibrato
et un
Vol Slide
.

Les paramètres x et y sont les paramètres du
Vol Slide
. Le
Vibrato

n'aura aucune valeur en entrée donc il gardera son ancienne ←
vitesse et

amplitude.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
20      Set Dest Voice
        21
        On Dest Voice
        22
        Off Dest Voice
```

1.131 Tremolo

StoneTracker V1.25

Tremolo Effet : 07xy

"Tremolo" crée une modulation du volume du sample.

x définit la vitesse de la modulation. 1 pour une vitesse lente jusqu'à F

pour une vitesse maximale.

y définit le taux de modulation. 1 pour une légère modification jusqu'à F pour une modification maximale.

Les deux paramètres sont indépendants l'un de l'autre. Si l'un des paramètres est à zéro, l'ancienne valeur est conservée pour ce paramètre.

La modulation peut se faire selon trois formes :

- Sinusoïdale
- Triangulaire
- Carrée

Le choix de la forme de modulation est effectué par l'effet
Tre WaveForm
.

Cette commande est fonction du nombre de
BPM
(Battements Par Minute). L'effet
doit être répété à chaque ligne pour être maintenu.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
20          Set Dest Voice
           21
           On Dest Voice
           22
           Off Dest Voice
```

1.132 Sample Offset

StoneTracker V1.25

```
Sample Offset      Effet : 09xx
```

"Sample Offset" permet de sauter les premiers octets d'un sample. Le sample commencera à l'octet xx*256 (xx*100 en hexadécimal). Cette effet est instantané et peut être cumulé pour des samples longs.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
20          Set Dest Voice
           21
           On Dest Voice
           22
           Off Dest Voice
```

1.133 Vol Slide

StoneTracker V1.25

Vol Slide Effet : 0Axy

"Vol Slide" permet de faire varier le volume courant du sample. Le volume sera augmenté de x et diminué de y.

Cette effet est fonction du nombre de
BPM

(Battements Par Minute). L'effet
doit être répété à chaque ligne pour être maintenu.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix
sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

20

Set Dest Voice

21

On Dest Voice

22

Off Dest Voice

1.134 Position Jump

StoneTracker V1.25

Position Jump Effet : 0Bxx

"Position Jump" est une instruction de saut. Le StoneTracker sautera à la
position
xx, après que la ligne courante soit complètement jouée.

Si plusieurs saut sont insérés sur une même ligne, un seul sera exécuté.
La priorité sera pour la voix de contrôle, puis de la voix 1 à la voix 8.

1.135 Set Volume

StoneTracker V1.25

Set Volume Effet : 0Cxx

"Set Volume" charge instantanément le volume du sample courant avec la
valeur xx.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix
sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

20

```
Set Dest Voice
  21
On Dest Voice
  22
Off Dest Voice
```

1.136 Break Position

StoneTracker V1.25

```
Break Position      Effet : 0Dxx
```

"Break Position" est une instruction de saut. Le StoneTracker sautera à la position suivante, ligne xx, après que la ligne courante soit complètement jouée.

Si plusieurs saut sont insérés sur une même ligne, un seul sera exécuté. La priorité sera pour la voix de contrôle, puis de la voix 1 à la voix 8.

1.137 Set Note

StoneTracker V1.25

```
Set Note           Effet : 0Exx
```

"Set Note" permet de définir la note sans relancer le sample depuis le début. Cette commande remplace le fameux '03FF'.

Le changement de note se fera immédiatement si xx=0, sinon le passage instantané de la nouvelle note se fera dans un délai défini par xx. Ce délai doit être inférieur à la temporisation définie par

```
Set Speed
```

.

! ATTENTION ! Cette commande ne provient pas de ProTracker !

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
20
```

```
Set Dest Voice
  21
On Dest Voice
  22
Off Dest Voice
```

1.138 Set Speed

StoneTracker V1.25

Set Speed Effet : 0Fxx

"Set Speed" définit le nombre de
BPM
ou le temps de pause entre chaque ligne.

Si xx>31, "Set Speed" change le BPM (par défaut 125).

Si xx<32, "Set Speed" change le temps de pause entre chaque ligne (défaut 6).
Plus x est grand, plus le temps sera long.

Pour la valeur particulière xx=00, le Tracker s'arrête de jouer la musique.

Si cette commande est insérée plusieurs fois sur une même ligne, elles seront
toutes exécutées.

1.139 Set Filter

StoneTracker V1.25

Set Filter Effet : 100x
Correspondance ProTracker : E0x

"Set Filter" définit le fonctionnement du filtre passe-bas hardware.

Si x=0 le filtre est activé.
Si x est différent de 0 le filtre est désactivé.

Si cette commande est insérée plusieurs fois sur une même ligne, elles seront
toutes exécutées, donc seul la dernière aura un effet sur le filtre.

1.140 Fine Slide Up

StoneTracker V1.25

Fine Slide Up Effet : 110x
Correspondance ProTracker : E1x

"Fine Slide Up" a la même fonction que
Portamento Up
, mais la transition se
fait plus lentement.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix
sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
Set Dest Voice
  21
On Dest Voice
  22
Off Dest Voice
```

1.141 Fine Slide Down

StoneTracker V1.25

```
Fine Slide Down      Effet : 120x
Correspondance ProTracker : E2x
```

"Fine Slide Down" a la même fonction que
Portamento Down
, mais la
transition se fait plus lentement.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix
sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
20
Set Dest Voice
  21
On Dest Voice
  22
Off Dest Voice
```

1.142 Glissando CTRL

StoneTracker V1.25

```
Glissando CTRL      Effet : 130x
Correspondance ProTracker : E3x
```

"Glissando CTRL" permet de définir si un
Tone Portamento
, doit être aligné avec
des demi-tons. Cette fonction peut servir pour appliquer cette effet avec un
son de piano. On imagine très bien que le piano peut se trouver désaccordé si
cette fonction n'est pas activée.

Si x=0, la fonction est désactivée.
Si x est différent de 0, la fonction est activée.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix
sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
20
Set Dest Voice
  21
On Dest Voice
```

22
Off Dest Voice

1.143 Vib WaveForm

StoneTracker V1.25

Vib WaveForm Effet : 140x
Correspondance ProTracker : E4x

"Vib WaveForm" sert a configurer la forme de modulation du
Vibrato

.
Les voies peuvent être configurées individuellement.

La modulation peut se faire selon trois formes :

- x = 0 : Sinusoïdale (par défaut)
- x = 1 : Triangulaire
- x = 2 : Carrée

Les autres valeurs ont pour effet d'annuler toute demande de
Vibrato

.
Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix
sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

20
Set Dest Voice
21
On Dest Voice
22
Off Dest Voice

1.144 SetFineTune

StoneTracker V1.25

SetFineTune Effet : 15xx
Correspondance ProTracker : E5x

"SetFineTune" definit le "Fine Tune" (accord fin) du sample courant. Sur
ProTracker, x allait de 0 à F pour un FineTune de -8 à +7. Sur le StoneTracker
cette fonction à été étendue.

FineTune	Valeur de xx		FineTune	Valeur de xx
-16	F0		-15	F1
-14	F2		-13	F3
-12	F4		-11	F5

-10	F6		-09	F7
-08	F8		-07	F9
-06	FA		-05	FB
-04	FC		-03	FD
-02	FE		-01	FF
+00	00		+01	01
+02	02		+03	03
+04	04		+05	05
+06	06		+07	07
+08	08		+09	09
+10	0A		+11	0B
+12	0C		+13	0D
+14	0E		+15	0F

Toute autre valeur de xx sera ignorée.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```

20          Set Dest Voice
           21
           On Dest Voice
           22
           Off Dest Voice

```

1.145 Loop CTRL

StoneTracker V1.25

```

Loop CTRL      Effet : 16xx
                Correspondance ProTracker : E6x

```

"Loop CTRL" permet d'effectuer des boucles dans la position courante.

Si xx=0, la ligne courante est définie comme point de début de bouclage.

Si xx est différent de 0, le Tracker bouclera xx+1 fois entre la ligne courante et la ligne définie comme point de début de bouclage.

Sur une même voix, les "Loop CTRL" ne peuvent être emboîtés. S'il est nécessaire de faire plusieurs boucles, alors ils doivent être positionnés sur plusieurs voix (un par voix).

1.146 Tre WaveForm

StoneTracker V1.25

```

Tre WaveForm   Effet : 170x
                Correspondance ProTracker : E7x

```

"Tre WaveForm" sert a configurer la forme de modulation du Tremolo

.

Les voies peuvent être configurées individuellement.

La modulation peut se faire selon trois formes :

- x = 0 : Sinusoïdale (par défaut)
- x = 1 : Triangulaire
- x = 2 : Carrée

Les autres valeurs ont pour effet d'annuler toute demande de Tremolo

.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

20

Set Dest Voice

21

On Dest Voice

22

Off Dest Voice

1.147 Retrig Note

StoneTracker V1.25

Retrig Note Effet : 19xx

Correspondance ProTracker : E9x

"Retrig Note" permet de relancer la note plusieurs fois pendant le temps de pause à chaque ligne.

Si xx=0 l'effet est ignoré.

Si xx est différent de 0, le sample sera relancé suivant la temporisation définie par

Set Speed

divisée par xx.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

20

Set Dest Voice

21

On Dest Voice

22

Off Dest Voice

1.148 FineVolUp

StoneTracker V1.25

FineVolUp Effet : 1Axx
 Correspondance ProTracker : EAx

"FineVolUp" permet d'augmenter de xx le volume du sample.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

20
 Set Dest Voice
 21
 On Dest Voice
 22
 Off Dest Voice

1.149 FineVolDown

StoneTracker V1.25

FineVolDown Effet : 1Bxx
 Correspondance ProTracker : EBx

"FineVolDown" permet de diminuer de xx le volume du sample.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

20
 Set Dest Voice
 21
 On Dest Voice
 22
 Off Dest Voice

1.150 Note Cut

StoneTracker V1.25

Note Cut Effet : 1Cxx
 Correspondance ProTracker : ECx

"Note Cut" coupe le sample courant après un délai defini par xx. Ce délai est en rapport avec la temporisation definie par la fonction

Set Speed

En réalité, la fonction force le volume du sample à zéro.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix

sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
20
    Set Dest Voice
    21
    On Dest Voice
    22
    Off Dest Voice
```

1.151 Note Delay

StoneTracker V1.25

```
Note Delay      Effet : 1Dxx
Correspondance ProTracker : EDx
```

"Note Delay" permet de retarder le départ du sample. xx définit la temporisation avant de lancer le sample.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
20
    Set Dest Voice
    21
    On Dest Voice
    22
    Off Dest Voice
```

1.152 Position Delay

StoneTracker V1.25

```
Position Delay      Effet : 1Exx
Correspondance ProTracker : EEx
```

"Position Delay" permet de retarder la lecture de la ligne suivante. xx définit le nombre de temporisations (

```
    Set Speed
) avant de lancer le sample.
```

Si plusieurs délais sont insérés sur une même ligne, un seul sera exécuté. La priorité sera pour la voix de contrôle, puis de la voix 1 à la voix 8.

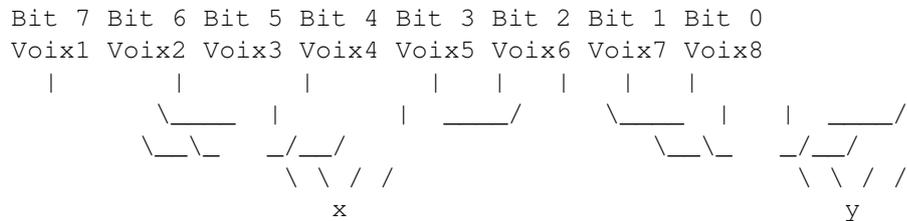
1.153 Set Dest Voice

StoneTracker V1.25

```
Set Dest Voice      Effet : 20xy
```

"Set Dest Voice" définit les voix qui seront pilotées par la voix de contrôle (voix FX).

xy est défini en
binaire
de la manière suivante :



Cette fonction n'est utilisable que dans la voix Fx.

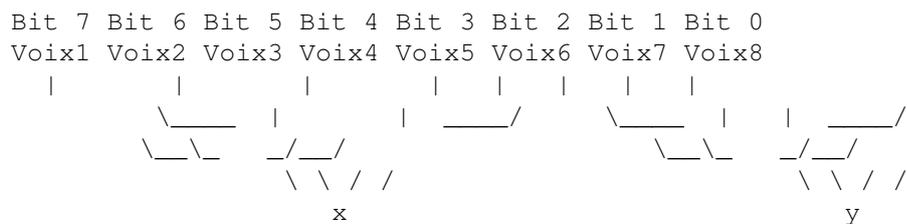
1.154 On Dest Voice

StoneTracker V1.25

On Dest Voice Effet : 2lxy

"On Dest Voice" permet d'ajouter les voix sélectionnées dans xy aux voix qui seront pilotées par la voix de contrôle (voix FX).

xy est défini en
binaire
de la manière suivante :



Cette fonction n'est utilisable que dans la voix Fx.

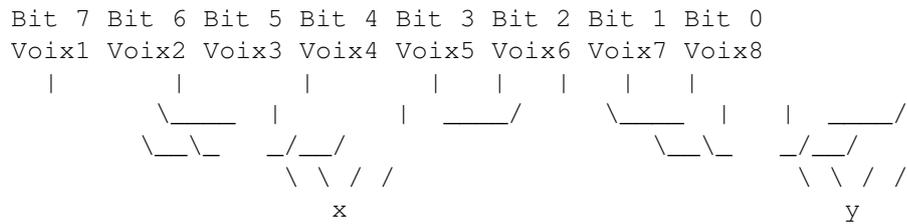
1.155 Off Dest Voice

StoneTracker V1.25

Off Dest Voice Effet : 22xx

"Off Dest Voice" permet de retirer les voix sélectionnées dans xy des voix qui seront pilotées par la voix de contrôle (voix FX).

xy est défini en binaire de la manière suivante :



StoneTracker V1.25

Sub Abs Volume Effet : 25xx

"Sub Abs Volume" diminue le volume absolu de la voix courante.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

20

Set Dest Voice

21

On Dest Voice

22

Off Dest Voice

1.159 Fine Add Abs Volume

StoneTracker V1.25

Fine Add Abs Volume Effet : 26xx

"Fine Add Abs Volume" augmente de xx le volume absolu de la voix courante.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

20

Set Dest Voice

21

On Dest Voice

22

Off Dest Voice

1.160 Fine Sub Abs Volume

StoneTracker V1.25

Fine Sub Abs Volume Effet : 27xx

"Fine Sub Abs Volume" diminue de xx le volume absolu de la voix courante.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

20

Set Dest Voice

21

On Dest Voice

22

Off Dest Voice

1.161 ID

StoneTracker V1.25

ID Effet : 28xx

Cette fonction n'est pas utile au musiciens. Elle permet de synchroniser la musique avec des évènements extérieurs. Lorsque le player rencontre cette fonction, il appelle un vecteur défini par le programmeur.

Voir la section
Développeurs

1.162 Jump Abs Song

StoneTracker V1.25

Jump Abs Song Effet : 29xx

"Jump Abs Song" crée un saut à la song xx. Par défaut, le player sautera à la ligne 0 et position 0.

Pour paramétrer cela, voir
Set Jump Song Position
et
Set Jump Song Line

1.163 Jump Rel Song

StoneTracker V1.25

Jump Rel Song Effet : 2Axx

"Jump Rel Song" crée un saut à la song (xx+numéro de song courante). Par exemple si vous êtes à la song 3 est que le player rencontre 2A01. Le player sautera donc à la song 3+1=4. Par défaut, le player sautera à la ligne 0 et position 0.

Pour paramétrer cela, voir
Set Jump Song Position
et
Set Jump Song Line

1.164 Set Jump Song Position

StoneTracker V1.25

Set Jump Song Position Effet : 2Bxx

Permet de définir quelle sera la position de départ pour le prochain changement de song.

Lors d'un changement de song, la valeur est réinitialisé a 0.

1.165 Set Jump Song Line

StoneTracker V1.25

Set Jump Song Line Effet : 2Cxx

Permet de définir quelle sera la ligne de départ pour le prochain changement de song.

Lors d'un changement de song, la valeur est réinitialisé a 0.

1.166 Next note

StoneTracker V1.25

Next note Effet : 30xx

Permet de jouer la note suivante de la gamme.

Le changement de note se fera immédiatement si xx=0, sinon le passage instantané à la nouvelle note se fera dans un délai definit par xx. Ce delai doit être inférieur à la temporisation définie par

Set Speed

.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

20

Set Dest Voice

21

On Dest Voice

22

Off Dest Voice

1.167 Previous note

StoneTracker V1.25

Previous note Effet : 31xx

Permet de jouer la note précédente de la gamme.

Le changement de note se fera immédiatement si xx=0, sinon le passage instantané à la nouvelle note se fera dans un délai défini par xx. Ce délai doit être inférieur à la temporisation définie par

Set Speed

.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

20

Set Dest Voice

21

On Dest Voice

22

Off Dest Voice

1.168 Next note Porta

StoneTracker V1.25

Next note Porta Effet : 32xx

Crée un

Tone Portamento

avec la note suivante de

la gamme.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

20

Set Dest Voice

21

On Dest Voice

22

Off Dest Voice

1.169 Previous note Porta

StoneTracker V1.25

Previous note Porta Effet : 33xx

Crée un

Tone Portamento

avec la note précédente de

la gamme.

Si cette commande est appliquée sur la voix de contrôle, toutes les voix sélectionnées par les commandes suivantes seront affectées.

```
20          Set Dest Voice
           21
           On Dest Voice
           22
           Off Dest Voice
```

1.170 Généralités sur les effets

StoneTracker V1.25

Le multieffet du StoneTracker vous permet de façon très simple de composer des musiques avec beaucoup d'effets sonores. Seulement, il existe des subtilités qu'il est préférable de connaître pour éviter des mauvaises surprises sur le rendu final.

Commandes de modification générale

```
0D          Break Position
           0F
           Set Speed
           16
           Loop CTRL
           1E
           Position Delay
           20
           Set Dest Voice
           21
           On Dest Voice
           22
           Off Dest Voice
           23
           Set Abs Volume
           24
           Add Abs Volume
           25
           Sub Abs Volume
           26
           Fine Add Abs Volume
           27
           Fine Sub Abs Volume
           28
           ID
           29
           Jump Abs Song
           2A
           Jump Rel Song
           2B
           Set Jump Song Position
           2C
```

Set Jump Song Line

Ces commandes sont des commandes de configuration générale de la ←
musique.

Exceptées les commandes de 20 à 22, elles peuvent être positionnées ou l'on veut, dans la voix FX comme dans une voix musicale de 1 à 8. Cependant, il est préférable de les installer dans la voix FX dédiée à cette effet. Ainsi vos patterns seront propres, est pourront, par exemple, être réutilisables plus tard dans une autre song mais avec une temporisation différente. Ces commandes seront toujours exécutées quelles que soient les voix adressées par la voix FX. Pour de plus amples renseignements voir ici.

Commandes de saut

0B

Position Jump

0D

Break Position

16

Loop CTRL

29

Jump Abs Song

2A

Jump Rel Song

L'ordre de lecture de ces effets est le suivant :

Voix FX, Voix 1, Voix 2, Voix 3, Voix 4, Voix 5, Voix 6, Voix 7, Voix 8.

Lorsque le tracker rencontre sur une même ligne les commandes précédentes, seule la première commande rencontrée sera exécutée.

Commandes de portamento

03

Tone Portamento

05

Tone + Vol Slide

0E

Set Note

32

Next note Porta

33

Previous note Porta

Sur une même voix, une seule de ces commandes peut être insérée.

Attention! Si une de ces commandes est insérée sur la voix FX, toutes les voix sélectionnées par les commandes de 20 à 22 seront alors affectées par cette commande.

Commandes de contrôle du volume

23

Set Abs Volume

24

Add Abs Volume

25

Sub Abs Volume

26

Fine Add Abs Volume

27

Fine Sub Abs Volume

Ces commandes permettent de contrôler le volume de chaque voix.

Ce volume n'est pas à confondre avec le volume du sample appliqué sur la dite voix.

En résumé, vous avez à votre disposition deux volumes:

- celui du sample qui est contrôlé par les commandes habituelles à Protracker
- celui de la voix qui est contrôlé par les commandes indiquées précédemment

Si ces commandes sont appliquées sur une voix autre que FX, elles n'affecteront que la voix en question.

Si ces commandes sont appliquées sur la voix FX, alors elles affecteront toutes les voix sélectionnées par les commandes de 20 à 22.

Elles peuvent servir, par exemple, si elles sont appliquées sur la voix FX, à descendre le volume général de la musique tout en utilisant des patterns déjà utilisées précédemment mais avec un volume différent.

1.171 Particularités du Stone

StoneTracker V1.25

Beaucoup d'entre vous connaissent déjà le fameux Protracker, avec lequel beaucoup de musiciens ont trouvé leur inspiration.

Avec le StoneTracker, vous disposez, en plus des capacités de Protracker, de beaucoup d'autres avantages.

En premier lieu, ce qui est le plus visible est l'extension de 4 à 8 voix. Ainsi, il est possible de choisir pour une song le nombre de voix désirées entre 4, 5, 6, 7 ou 8. Pour plus de détails regarder ici.

Il est désormais possible de créer plusieurs musiques dans un même module ou d'utiliser une pattern par voix. Pour plus de détails regarder ici.

Sous Protracker, lorsque vous vouliez modifier le volume de départ d'un sample vous utilisiez la commande 'Cxx'. Mais si vous vouliez diminuer progressivement ce volume, vous deviez utiliser la ligne suivante.

Désormais, vous pouvez insérer jusqu'à 7 commandes par ligne par voix. Pour plus de détails regarder ici.

En plus des propriétés précédentes, il existe dans le StoneTracker une voix appelée voix Fx ou voix de contrôle. Elle permet d'appliquer des effets sur la totalité de la song. Pour plus de détails regarder ici.

La limitation du hardware de l'Amiga faisait qu'il était impossible, sans une gestion plus poussée, de jouer un sample de plus de 128Ko. StoneTracker vous donne la possibilité d'utiliser la taille de sample que vous désirez. La seule limitation est la taille de la mémoire de votre machine. De plus, suivant votre du StoneTracker, il est possible

d'utiliser la mémoire 'Fast' pour l'installation des samples.

1.172 8 voix et mixage des voix

StoneTracker V1.25

Sur Protracker, l'ordre des voix est le suivant: Gauche Droite Droite Gauche
Pour ne pas contredire cette règle, les voix supplémentaires sont dans le même ordre, ce qui donne :

Gauche Droite Droite Gauche Gauche Droite Droite Gauche

Il faut savoir que l'Amiga ne pouvant restituer que 4 sons simultanément, les voix supplémentaires sont mixées entre elles.

Ainsi pour un mode 8 voix, la configuration est la suivante :

- Les voix 1 et 2 sont restituées par l'Amiga.
- La voix 3 est mixée à partir de 6 voix avec la voix 6, et avec les voix 6 et 7 à partir de 7 voix.
- La voix 4 est mixée à partir de 5 voix avec la voix 5, et avec les voix 5 et 8 en mode 8 voix.

Les voix calculées peuvent avoir un rendu plus nasillard que les voix restituées par l'Amiga. Ceci est la conséquence de la perte d'harmoniques dues au mixage, plus ou moins importante selon sa fréquence.

Le mixage des voix est plus ou moins bon suivant la fréquence utilisée. A partir de 5 voix, vous pouvez modifier la fréquence de mixage grâce au slider "Fréquence" en haut à droite de l'écran du StoneTracker. Pour une bonne qualité, il est préférable de choisir une fréquence supérieure à 20 KHz.

La capacité de mixage est proportionnelle à la machine que vous utilisez. Si vous possédez un Amiga 1200 sans extension mémoire, la fréquence de restitution maximale sera à peu près de 20 KHz. Pour un Amiga 4000 ou un Amiga 1200 avec carte accélératrice, la fréquence de restitution pourra monter jusqu'à 50 KHz.

La fréquence maximale possible dépend aussi du moniteur que vous utilisez. Sur un moniteur 'classique' 50 Hz, la fréquence maximale est de 28 KHz. Sur un moniteur VGA, multisync, etc., la fréquence maximale est de 50 KHz. Pour ceux qui ne voient pas le rapport entre la vidéo et le son, sachez que l'Amiga ne peut lire une donnée sonore qu'en début de chaque ligne vidéo. Ainsi plus la vitesse d'affichage est grande, plus vous pouvez sortir de données sonores par seconde.

1.173 Multi-song et une pattern par voix ...

StoneTracker V1.25

Le StoneTracker possède une gestion de modules contenant plusieurs songs. Cela permet de créer des environnements sonores interactifs en utilisant l'enchaînement automatique des songs.

Une pattern pour le Protracker est un tableau contenant les notes à jouer pour toutes les voix. Ce tableau peut ainsi être appelé plusieurs fois dans une même song. A chaque position est attribuée une pattern.

Sur le StoneTracker, une pattern désigne un tableau contenant les notes pour une seule voix. Ainsi lorsque vous créez une song, il est nécessaire d'indiquer une pattern par voix, par position.

Cela vous permet, par exemple, de définir un rythme sur une pattern est de l'utiliser sur plusieurs positions ou de le changer de voix (gauche ou droite). Cela permet de gagner de la place en mémoire.

La taille, indiquée par le StoneTracker, que prennent les patterns en mémoire est une indication sur la taille décompressée des patterns en mémoire. Lorsque le module est sauvegardé, les patterns sont compressés mais utilisables directement par un player Stone externe.

De plus, il vous est possible de définir la taille, en nombre de lignes, des patterns. Ce changement s'applique à toutes les patterns en mémoire.

1.174 Multi-effets ...

StoneTracker V1.25

Le format d'une ligne d'une pattern est le suivant:

Note	Sample	Eff1	Eff2	Eff3	Eff4	Eff5	Eff6	Eff7
C#3	05	0C40	0A03	0434	090F	0000	0000	0000

Sur chaque ligne, il est possible d'insérer une note, un numéro de sample et jusqu'à 7 effets. Ces effets seront lus de gauche à droite.

Dans cet exemple, le sample 5 est joué avec un DO de l'octave 3, en utilisant les effets suivants:

- Positionne le volume de départ du sample à 40
- Descend le volume progressivement par pas de 3
- Applique un vibrato de vitesse 3 et d'amplitude 4
- Coupe le début du sample de \$F*\$100 = \$F00 ou 3840 octets

Sous l'interface du StoneTracker, vous ne verrez qu'un seul effet à la fois sur chaque voix. En choisissant la fonction 'Cmd Edit', vous pourrez éditer tous les effets d'une ligne de la voix courante où est positionné le curseur.

Bien qu'un seul effet ne soit visible à la fois, un souligné apparaît sur la ligne courante pour vous indiquer qu'un effet est appliqué sur la droite ou la gauche de l'effet courant. Vous pouvez aussi utiliser les commandes 'Cmd Suiv' et 'Cmd Prev' (ou leur équivalent au

```

        clavier
        ) pour faire défiler
tous les effets.

```

Pour l'exemple précédent, si la voix visualise l'effet 4, l'affichage sera le suivant :

```
| C#3 05 090F |
```

Pour plus de renseignements concernant le multieffet, reportez-vous aux généralités sur les effets.

1.175 Voix de contrôle

StoneTracker V1.25

La voix FX possède ses propres patterns, car contrairement aux autres voix, la voix FX ne joue aucun son. Elle ne peut contenir des notes ou des numéros de samples mais possède 8 emplacements pour des commandes qui seront appliquées sur les voix sélectionnées.

Ainsi, sans changer les patterns d'une musique, vous pouvez appliquer un vibrato ou changer le volume d'une voix.

Pour sélectionner sur quelles voix seront appliqués les effets, il existe trois commandes à votre disposition :

```

20          Set Dest Voice
           21
           On Dest Voice
           22
           Off Dest Voice
Exemple:

```

```

Eff1  Eff2  Eff3  Eff4  Eff5  Eff6  Eff7  Eff8
2003  0432  21F0  0A02  2203  0101  0F03  0000

```

- La commande 1 n'autorise la modification que sur les voix 7 et 8.
- Créé un

```
Vibrato
```

sur les voix 7 et 8 comme si la commande avait été appliquée sur ses voix.

- La commande 3 active l'adressage sur les voix de 1 à 4. Ainsi les voix concernées par la voix de contrôle sont 1,2,3,4,7 et 8.
- Diminue progressivement le volume des samples sur les 6 voix concernées.
- La commande 4 désactive l'adressage pour les voix 7 et 8. Seules les voix de 1 à 4 sont concernées par la voix de contrôle.
- Applique un

```
Portamento Up
```

sur les voix de 1 à 4.

- La commande 7 change la vitesse de lecture des patterns.

Cette dernière commande fait partie d'une liste de commandes qui seront toujours exécutées quelles que soient les voix adressées par la voix FX.

Pour plus d'informations voir [ici](#).

1.176 Numéro de la position courante

StoneTracker V1.25

Indique/Change le numéro de position dans la song courante.

En utilisant le bouton droit de la souris, une fenêtre s'ouvrira où vous pourriez choisir à quel position vous désirez aller.

1.177 Numéro de la pattern

StoneTracker V1.25

Numéro de la pattern affectée à la voix située en dessous pour la position courante.

En utilisant le bouton droit de la souris, une fenêtre s'ouvrira où vous pourriez choisir quelle pattern vous désirez affecter à la voix, pour la position courante.

1.178 Numéro de la pattern de contrôle

StoneTracker V1.25

Numéro de la pattern affectée à la voix de contrôle pour la position courante.

En utilisant le bouton droit de la souris, une fenêtre s'ouvrira où vous pourriez choisir quelle pattern FX vous désirez affecter à la voix de contrôle pour la position courante.

1.179 Utilisation du StoneTracker

StoneTracker V1.25

StoneTracker 1.25

|Position|

ChargMod

ChargSmp

Join Mod

```

Ego Area
|Fréquence | MonoScope |
|
Nouveau
|
SauveMod

SauveSmp
Cmd Dos
  Efface
  |          |          |
|
Editer
|
Resauver
  Export
SauvBank
SauveObj
  Retour
  | 24 Khz |          |
-----|
#
| Song | Samples |
  Mix
  Réorg
  Choix
  Efface
  Nouv
  |-----|
|
  <
    1
  >
  | < >  Nome    Lng <> Rep <
    0
  > Vol <
  40
  >|
  ChannelMeters
    | Cmd |
|
  Choisir
  |
  01

  Bass 01

  41200
  Lng <
    0
  > FTU <
    0
  >|" Link InterMasterVolume}| |@{|
|
  Nouveau
  |-----| |

```

```

    Préc
    |
    Editer
    | Nom Song      :
    From the future ...
    | |              |
    Edit
    |
    Temps
    | Nom Module   :
    Cool baby II
    | Patt :
    Nouv
    Edit
    Réorg
    |
-----
| BPM <
    125
    > Pistes <
    4
    > LongPat <
    40
    >
    FX
    |
    Patt:... Banq:... Temps:...
    |
-----
|
    12
    |
    5
    |
    2
    |
    13
    |
    1
    |
    5
    |
    ^v
    |
-----
|POS|   Piste 1   |   Piste 2   |   Piste 3   |   Piste 4   |   FX   | " ↔
    Link InterLedState} |
-----

```

1.180 "

1.181 Créé un exécutable

StoneTracker V1.25

Crée un exécutable utilisant la library StonePlayer.Library pour jouer le module contenu en mémoire.

En lançant le programme généré, le module se joue normalement.

Pour arrêter la musique il suffit de relancer le programme ou d'envoyer un CTRL-C à la task en mémoire.

1.182 Développeurs

StoneTracker V1.25

Cette section est réservée aux programmeurs désireux d'utiliser un module StoneTracker dans une application. Elle n'est disponible que dans la documentation de la
version commerciale
.

1.183 Editeur de positions

StoneTracker V1.25

Ouvre le menu d'édition de position.

Editeur position

1
2
3
4
5
6
7
8
FX

Ins
Sup
Copie
Rept

Ech
Etale
Mirr
Inv

1.184 Selection de voix

StoneTracker V1.25

Les chiffres permettent de sélectionner les voix qui seront affectées par les commandes situées en dessous.

1.185 "

StoneTracker V1.25

Insère une position entre la position courante et la position suivante. La position contient des numéros de patterns nuls.

1.186 "

StoneTracker V1.25

Supprime la position courante.

1.187 "

StoneTracker V1.25

Ouvre une fenêtre permettant de sélectionner la position de destination. La position courante sera copiée sur cette position.

1.188 "

StoneTracker V1.25

Après sélection de la position de départ et de fin, copie la position courante entre les deux positions sélectionnées.

1.189 "

StoneTracker V1.25

Permet d'échanger deux positions.

1.190 "

StoneTracker V1.25

Remplit les numéros de pattern de la position courante à la position sélectionnée avec des numéros de patterns compris entre les numéros de début et de fin spécifiés.

1.191 "

StoneTracker V1.25

En sélectionnant seulement deux voix, cette fonction permet de copier les numéros de patterns de la première voix sur la seconde, de la position courante à la position de fin.

1.192 "

StoneTracker V1.25

En sélectionnant seulement deux voix, cette fonction permet d'échanger les numéros de patterns de la première voix et de la seconde, de la position courante à la position de fin.

1.193 Editeur de patterns

StoneTracker V1.25

Ouvre le menu d'édition des patterns.

Editeur pattern

Coupe
Copie
Pose
Inver

Ech
Suppr
Ins
Eff

OctUp
OctDw
NotUp
NotDw

1.194 "

StoneTracker V1.25

Mémoire la pattern courante en effaçant son contenu.

1.195 "

StoneTracker V1.25

Mémoire la pattern courante.

1.196 "

StoneTracker V1.25

Copie la pattern mémorisée sur la pattern courante.

1.197 "

StoneTracker V1.25

Echange la pattern mémorisée avec la pattern courante.

1.198 "

StoneTracker V1.25

Echange la pattern courante avec la pattern de destination.

1.199 "

StoneTracker V1.25

Supprime les patterns de la pattern courante à la fin de la liste des patterns.

1.200 "

StoneTracker V1.25

Insère une ligne dans la pattern courante.

1.201 "

StoneTracker V1.25

Supprime une ligne dans la pattern courante.

1.202 "

StoneTracker V1.25

Augmente d'une octave les notes de la pattern courante.

1.203 "

StoneTracker V1.25

Diminue d'une octave les notes de la pattern courante.

1.204 "

StoneTracker V1.25

Augmente d'un demi-ton les notes de la pattern courante.

1.205 "

StoneTracker V1.25

Diminue d'un demi-ton les notes de la pattern courante.

1.206 Editeur de Songs

StoneTracker V1.25

Ouvre le menu d'édition des songs.

Editeur song

Insère
Suppr
Copie

Ech
Joint
Coupe

Isole
Imprime
ImpTout

1.207 "

StoneTracker V1.25

Crée une nouvelle song après avoir demandé certains paramètres par une requête et l'insère au numéro de song actuel, décalant toutes les suivantes d'un numéro de song.

1.208 "

StoneTracker V1.25

Supprime la song courante, décalant toutes les suivantes d'un numéro de song.

1.209 "

StoneTracker V1.25

Copie la song courante sur la song sélectionnée comme destination.

1.210 "

StoneTracker V1.25

Echange la song courante avec la song sélectionnée.

1.211 "

StoneTracker V1.25

Ajoute les positions de la song sélectionnée à la suite des positions de la song courante.

1.212 "

StoneTracker V1.25

Coupe en deux la song courante à partir de la position courante, et copie la deuxième partie des positions sur la song de destination.

1.213 "

StoneTracker V1.25

Après confirmation, efface toutes les songs, exceptée la song courante.

1.214 "

StoneTracker V1.25

Imprime la song courante.

1.215 "

StoneTracker V1.25

Imprime toutes les songs.

1.216 Configuration du StoneTracker

StoneTracker V1.25

StoneTracker 1.25

```

-----
|  Comp Mod @| Non  |      Ouvre Pistes  8 |      Ouvre avec piste FX V |
|  Comp Banq @| Non  |  Ouvre max pistes  1 |  Nouv song avec piste FX V |
|-----| Pistes nouv. song  1 |  Stoppe sur vitesse nulle  |
|  Def KHz : 21  #  |  Pré-allocation 64 |  Valide répét. clavier V | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  LongPatt ouv $ 40 |  Action : @| ouvre |  Confirme recouvrement V |
|  LongPatt max $ 40 |      Ajout patt  8 |      Demande AREXX  |
|  Avertir patt 10 |  Ajout patt. FX  8 |  Garde position AppIcon |
|  Avertir pos  10 |      Alloue pos.  8 |  Auto fermeture Workbench |
|                                     | Bloq. complet si inactif V |
|-----|-----|
|1* |Bor      | | |Fond (4)      | |  R:  0 #      | |
|2  |Coul 1  | | |Foncé (5)     | |  V:  0 #      | |
|3  |Coul 2  | | ^|Brillant (6) | |  B:  0 #      | |
|4  |Coul 3  | | v|Eclairé (7) | |              | |
|-----|-----|
|1*  R:240  #  |  |", link CnfSlider3}| Réel @{| Chemins DOS ...  | ←
   Sauve  |
|2  V:240  #  |  | Vol  |  Macros AREXX ...  | Utilise  |
|3  B:240  #  |  | Fréq | Paramètres divers ... | Annule  |
|4                                     |CS| | Faux  |  |
-----

```

1.217 "

StoneTracker V1.25

StoneTracker propose la compression des banques d'instruments (SampleBanks) pour économiser de la place sur disquette/disque dur, au prix d'un temps de sauvegarde et de chargement un peu plus long. Pour la version 1.25, quatre options sont disponibles (chacune adaptée à la compression d'instruments) :

. Aucune

Les instruments sont sauvegardés tels quels sans être compressés. Utiliser cette option si le temps de compression/décompression vous paraît interminable ou si vous sauvegardez le module pour l'utiliser

dans une de vos applications personnelles (dans ce cas là, les instruments DOIVENT être décompressés !!).

(Notez que si vous utilisez la fonction 'update' pour sauvegarder les modifications, si vous n'avez pas changé les instruments la banque ne sera pas re-sauvegardée, vous économisant le temps de compression éventuel.)

. DeltaHuffman

La méthode la plus rapide à compresser/décompresser et la moins efficace.
Taux de compression : 20-25% en moyenne.
Auteur : Emmanuel Marty

. CrM / LZH-Delta

La méthode qui compresse le plus et qui est la plus lente.
Taux de compression : 35-40% en moyenne.
Auteur : Thomas Schwartz, auteur de CrunchMania.

(Notez que cette méthode nécessite la bibliothèque CrM.Library dans LIBS: pour la compression - la décompression se fait en interne. Nous ne sommes pas autorisés à distribuer ce fichier avec StoneTracker.)

. StoneCruncher / Mickey

Une méthode intermédiaire entre DeltaHuffman et CrM/LZH-Delta.
Taux de compression : 25-30% en moyenne.
Auteur : Michael Lavaire

1.218 "

StoneTracker V1.25

Nombre de voix par défaut que possèdera la song créée au démarrage du programme (entre 4 et 8).

1.219 "

StoneTracker V1.25

Indique si la song créée au démarrage du programme possèdera une voix de contrôle par défaut.

1.220 "

StoneTracker V1.25

Nombre de voix maximum que possèdera la song créée au démarrage du programme (entre 4 et 8).

1.221 "

StoneTracker V1.25

Indique si par défaut une nouvelle song possèdera une voix de contrôle (si ce paramètre n'est pas changé dans la requête de création d'une nouvelle song).

1.222 "

StoneTracker V1.25

Indique le nombre de voix par défaut que possèdera une nouvelle song (si ce paramètre n'est pas changé dans la requête de création d'une nouvelle song).

1.223 "

StoneTracker V1.25

Indique si le son doit être coupé lors de la rencontre d'une commande de vitesse nulle (
 0F00
), sinon le player s'arrête juste de jouer la
 musique et laisse les notes en cours se terminer.

1.224 "

StoneTracker V1.25

Fréquence de mixage par défaut des modes "voix virtuelles" (5-8 voix). Cette fréquence et celle à laquelle sont recalculés tous les instruments. Bien entendu, plus elle est élevée, plus la qualité de restitution est grande, et plus la machine est ralentie.

Sur un moniteur "normal" (PAL ou NTSC), c'est à dire qui affiche les images à une fréquence de balayage horizontal de 15.75 KHz, la fréquence peut être sélectionnée entre 4 et 28 KHz. Si vous possédez un moniteur type VGA,

Multisynchrone etc. qui affiche les modes "désentrelacés" de l'ECS et de l'AGA à une fréquence de balayage horizontal de 31.5 Khz, la fréquence peut être choisie entre 4 et 50 KHz (l'Amiga est ainsi fait...)

1.225 "

StoneTracker V1.25

StoneTracker possède un maximum de 65.536 patterns et, contrairement à ProTracker (qui n'en a que 64 possibles), il ne peut réserver la mémoire nécessaire à ce nombre maximum de patterns dès le démarrage du programme (pour 65.536 patterns, il faudrait 64 Mégaoctets de mémoire de travail [qui plus est n'est pas possible de mettre en mémoire virtuelle sur le disque dur] !!).. StoneTracker réserve donc la mémoire nécessaire au patterns en fonction de vos besoins. Pour éviter de fragmenter trop la mémoire, la mémoire des patterns n'est pas réservée séparément pour chaque pattern mais par groupe de patterns.

Ce chiffre fixe le nombre de patterns réservées en une seule fois. Plus il est grand, moins la mémoire est fragmentée et plus il y a de chances de gaspiller de la mémoire (exemple, si le programme alloue les patterns 100 par 100 et que vous avez 101 patterns en mémoire, il y aura de la mémoire réservée pour 200 patterns).

La plupart du temps vous n'aurez pas à vous soucier de ce paramètre, sa valeur par défaut de 64 semblant bien équilibrée (nous l'utilisons depuis le début du développement de StoneTracker).

1.226 "

StoneTracker V1.25

Indique si la répétition clavier est autorisée en mode "édition de patterns" ou en mode "enregistrement" (laisser la touche enfoncée répète la même note)

1.227 "

StoneTracker V1.25

Indique si StoneTracker doit sauvegarder les samples au format IFF lors de l'utilisation de la commande de sauvegarde d'instrument séparé. Sinon les samples sont sauvegardés au format RAW (sans en-tête).

1.228 "

StoneTracker V1.25

Nombre de lignes des patterns créées au démarrage du programme. Entre \$1 et \$FFF lignes.

1.229 "

StoneTracker V1.25

Précise à quelle action se rapportent les paramètres par défaut au dessous (nombre de

patterns
, de
patterns de contrôle
et de
positions
auto-crées) :

démarrage du programme (création de la song présente au démarrage) ou création d'une nouvelle song.

1.230 "

StoneTracker V1.25

Indique si StoneTracker doit demander de confirmer avant d'écrire par dessus un fichier déjà existant.

1.231 "

StoneTracker V1.25

Nombre de lignes que peut faire au maximum une pattern (entre \$1 et \$FFF). Réglez réellement ce chiffre en fonction de vos besoins! Plus ce chiffre est grand plus la mémoire nécessaire lors du travail sous l'éditeur sera grande.

1.232 "

StoneTracker V1.25

Nombre de patterns automatiquement créées soit au démarrage du programme, soit lors de la création d'une nouvelle song (voir

Action

) (dans ce

dernier cas il s'agit de la valeur par défaut, modifiable dans la requête de création d'une nouvelle song).

1.233 "

StoneTracker V1.25

Indique si StoneTracker doit vous avertir si lors de son démarrage il constate que REXXMaster n'est pas lancé et que donc aucune commande AREXX ne pourra être appelée.

1.234 "

StoneTracker V1.25

Lors de l'ajout de patterns en rentrant directement un numéro de pattern (non existant) dans les nos. de patterns au-dessus des voix, tout ajout d'un nombre de patterns dépassant le chiffre indiqué sera préalablement confirmé.

1.235 "

StoneTracker V1.25

Nombre de patterns de contrôle automatiquement créées soit au démarrage du programme, soit lors de la création d'une nouvelle song (voir

Action

)

(dans ce dernier cas il s'agit de la valeur par défaut, modifiable dans la requête de création d'une nouvelle song).

1.236 "

StoneTracker V1.25

Indique si StoneTracker doit utiliser la position sur l'écran du Workbench enregistrée dans le fichier d'icône utilisé comme AppIcon, sinon il sera rendu "flottant" (le Workbench le positionnera où il pourra)

1.237 "

StoneTracker V1.25

Lors de l'ajout de positions en rentrant directement un numéro de position (non existant) dans le nos. de position, tout ajout d'un nombre de positions dépassant le chiffre indiqué sera préalablement confirmé.

1.238 "

StoneTracker V1.25

Nombre de positions automatiquement créées soit au démarrage du programme, soit lors de la création d'une nouvelle song (voir

Action

) (dans ce

dernier cas il s'agit de la valeur par défaut, modifiable dans la requête de création d'une nouvelle song).

1.239 "

StoneTracker V1.25

Indique si StoneTracker doit essayer de fermer le Workbench lors de son démarrage, pour gagner de la mémoire chip.

1.240 "

StoneTracker V1.25

Indique si l'écran de StoneTracker doit être verrouillé (plus rien n'est retracé) lorsque celui-ci n'est pas affiché, et que donc vous travaillez en multitâche sur une autre application - cela permet de gagner beaucoup de temps machine. Si cette option est désactivée, StoneTracker se contentera de redescendre la priorité de sa tâche (la rendre moins demandeuse de temps processeur), au profit d'autres tâches en train de tourner.

1.241 "

StoneTracker V1.25

Numéro de palette. Vous pouvez définir jusqu'à quatre palettes différentes pour l'écran du StoneTracker et en changer instantanément, selon l'humeur du jour, à l'aide de ce bouton.

1.242 "

StoneTracker V1.25

Permet de faire défiler la liste des couleurs disponibles sur la gauche.

1.243 "

StoneTracker V1.25

Permet de faire défiler la liste des régions de l'écran du StoneTracker disponibles sur la gauche.

1.244 "

StoneTracker V1.25

Permet de choisir le niveau d'intensité de rouge, de vert et de bleu pour la couleur en cours d'édition

1.245 "

StoneTracker V1.25

Numéro de palette de vu-mètres. Vous pouvez définir jusqu'à quatre palettes différentes pour les vu-mètres (ChannelMeters) et en changer instantanément, selon l'humeur du jour, à l'aide de ce bouton.

1.246 "

StoneTracker V1.25

Permet de choisir le niveau d'intensité de rouge, de vert et de bleu pour la ligne de vu-mètre en cours d'édition.

1.247 "

StoneTracker V1.25

Permet de choisir la ligne de vu-mètre dont la couleur doit être éditée.

1.248 "

StoneTracker V1.25

Permet de sélectionner le type de vu-mètres utilisé au démarrage du tracker, c'est à dire soit "vrai" (volume sonore moyen de ce qui est en train d'être joué par la voix sonore correspondante - type ProTracker 3.xx), "volume" (volume du dernier instrument joué sur la voix), "fréquence" (hauteur de note du dernier instrument joué) et "simulé" (volume mis au maximum lors du démarrage d'un nouvel instrument, et qui redescend régulièrement ensuite - type premiers trackers)

1.249 "

StoneTracker V1.25

Sauvegarde la configuration pour que vous la retrouviez telle quelle lors du prochain lancement du programme. La configuration est sauvegardée dans "ENVARC:StoneTracker.prefs".

1.250 "

StoneTracker V1.25

Retourne dans le programme avec la configuration actuelle, mais ne la sauvegarde pas - au prochain lancement de StoneTracker la configuration sera telle qu'elle était avant d'avoir été modifiée.

1.251 "

StoneTracker V1.25

Annule les modifications faites à la configuration et retourne dans le programme avec la configuration telle quelle était avant de rentrer dans l'éditeur de configuration.

1.252 "

StoneTracker V1.25

Copie une couleur d'une ligne de vu-mètre à une autre. Mode d'utilisation : sélectionner la ligne à copier, appuyer sur ce bouton, sélectionner la ligne cible, et appuyer encore une fois sur ce bouton.

1.253 "

StoneTracker V1.25

"Spreade", produit un dégradé entre deux lignes de vu-mètre. Mode d'utilisation : sélectionner la ligne de départ, appuyer sur ce bouton, sélectionner la ligne d'arrivée, et appuyer encore une fois sur ce bouton.

1.254 Fenêtre de configuration de répertoires par défaut

StoneTracker V1.25

Ouvre la fenêtre de configuration de répertoires par défaut.

```

Chemins DOS...
-----
|  Chemin mod : ST-00:                G |
|  Chemin samp : RAM:                 G |
|  Chemin défaut: RAM:                G |
|-----|
|  Masque module: ~(SPS|SMPL)~(???) |
|  Masque sample: #?                  |
|-----|
|  Imprim. Dest.: PRT:                 |
|  Haut. Page  : 64      Lecture ...  |
-----

```

1.255 "

StoneTracker V1.25

Chemin par défaut dans lequel StoneTracker ira chercher les modules lors des commandes de chargement et de sauvegarde de module. Si vous travaillez avec un disque dur, mettre ici le chemin où se trouve vos modules vous évitera de le préciser à chaque démarrage du programme.

NOTE: si vous changez ce chemin, le nouveau chemin ne sera pris en compte que lors du redémarrage du programme.

1.256 "

StoneTracker V1.25

Permet de sélectionner le
chemin par défaut des modules
à l'aide d'une
requête de fichiers.

1.257 "

StoneTracker V1.25

Chemin par défaut dans lequel StoneTracker ira chercher les samples lors des commandes de chargement et de sauvegarde de samples et de banques de samples. Si vous travaillez avec un disque dur, mettre ici le chemin où se trouve vos samples vous évitera de le préciser à chaque démarrage du programme.

NOTE: si vous changez ce chemin, le nouveau chemin ne sera pris en compte que lors du redémarrage du programme.

1.258 "

StoneTracker V1.25

Permet de sélectionner le
chemin par défaut des samples
à l'aide d'une requête de fichiers.

1.259 "

StoneTracker V1.25

Chemin par défaut de toutes les commandes de fichier ne se rapportant pas à un type de données précis, notamment la commande d'effacement de fichiers.

1.260 "

StoneTracker V1.25

Permet de sélectionner le
chemin par défaut des fichiers non typés
à l'aide d'une requête de fichiers.

1.261 "

StoneTracker V1.25

"Masque" par défaut utilisé dans les requêtes de modules. Ce masque permet d'inclure et d'exclure des fichiers comportant certaines lettres ou certains mots dans leur nom. Son utilité principale ici est d'exclure les fichiers des banque de samples, commençant par "SPS."

1.262 "

StoneTracker V1.25

"Masque" par défaut utilisé dans les requêtes de samples et de banques de samples. Ce masque permet d'inclure et d'exclure des fichiers comportant certaines lettres ou certains mots dans leur nom.

1.263 "

StoneTracker V1.25

Chemin utilisé par l'AmigaDOS pour l'imprimante, normalement "PRT:".

1.264 "

StoneTracker V1.25

Nombre de lignes par page de votre imprimante.

1.265 "

StoneTracker V1.25

Permet d'aller lire dans vos fichiers de préférences le nombre de lignes par page de l'imprimante active.

1.266 Ouvre la fenêtre d'installation de macros AREXX

StoneTracker V1.25

Ouvre la fenêtre d'installation de macro AREXX.

```
Macros AREXX ...
-----
| A:                | | |
| B:                | | |
| C:                |^| |
| D:                |v| |
|-----|
|                      G|
|-----|
```

1.267 "

StoneTracker V1.25

Liste des macros AREXX. Il est possible d'installer 14 macros AREXX simultanément correspondant aux lettres de A à N (leur raccourci clavier étant CTRL + leur lettre).

1.268 "

StoneTracker V1.25

Permet de faire défiler la liste des macros AREXX.

1.269 "

StoneTracker V1.25

Permet d'éditer le nom du fichier contenant la macro AREXX à installer sur la lettre actuellement sélectionnée dans la liste au dessus.

1.270 "

StoneTracker V1.25

Permet de sélectionner à l'aide d'une requête de fichier le fichier contenant la macro AREXX à installer sur la lettre actuellement sélectionnée dans la liste au dessus.

1.271 Ouvrir la fenêtre de configuration de paramètres divers.

StoneTracker V1.25

Ouvrir la fenêtre de configuration de paramètres divers.

```
Paramètres divers ....
-----
| App Icon: StoneTracker.Info    G |
| AREXX I/O: CON:0/0//100/StoneREXX/ |
| Touche: control alt s          |
| Mode écran: PAL:High Res      G |
|-----|
| Smp fast : @| TailleSmp    KB 256 |
|-----|
```

1.272 "

StoneTracker V1.25

Nom du fichier icône contenant l'AppIcon à utiliser pour le StoneTracker.

1.273 "

StoneTracker V1.25

Permet de sélectionner à l'aide d'une requête de fichier le fichier icône contenant l'AppIcon à utiliser pour le StoneTracker.

1.274 "

StoneTracker V1.25

Définition de la fenêtre de console utilisée pour les entrées/sorties des commandes AREXX lancées à partir de StoneTracker.

1.275 "

StoneTracker V1.25

"Hot key" de StoneTracker. La combinaison de touches indiquée lorsqu'elle est effectuée fait soit passer l'écran de StoneTracker devant les autres soit s'ouvrir cette écran si il était caché.

1.276 "

StoneTracker V1.25

Indique le mode d'écran utilisé pour l'écran du StoneTracker (et l'écran de configuration).

1.277 "

StoneTracker V1.25

Permet de sélectionner le mode d'écran utilisé pour l'écran du StoneTracker (et l'écran de configuration) à l'aide d'une requête de sélection de mode d'écran. A noter que StoneTracker nécessite au minimum une taille d'écran de 672 par 200 pixels, et qu'il faut 256 pixels de hauteur au moins pour travailler confortablement.

1.278 "

StoneTracker V1.25

StoneTracker propose le chargement des instruments en mémoire fast si vous ne disposez pas de suffisamment de mémoire chip. Cette option ralentit légèrement le programme en mode 4 voix, et peut l'accélérer en mode voix virtuelles (5-8 voix).

Ce bouton règle la condition de chargement des instruments en mémoire fast. Trois possibilités :

- jamais
- si la taille des instruments dépasse une certaine taille
 - si la taille de mémoire chip libre descend en dessous d'une certaine taille
- .

1.279 "

StoneTracker V1.25

StoneTracker propose le chargement des instruments en mémoire fast si vous ne disposez pas de suffisamment de mémoire chip. Cette option ralentit légèrement le programme en mode 4 voix, et peut l'accélérer en mode

voix virtuelles (5-8 voix).

Indique en kilo-octets soit la taille d'instruments à partir de laquelle ils sont chargés en mémoire fast, soit la taille de mémoire chip libre en dessous de laquelle les instruments sont chargés en mémoire fast, selon le mode en cours.

1.280 Raccourcis clavier ...

StoneTracker V1.25

Raccourcis clavier

Touches générales :

F1	Sélectionne les octaves #1 et #2
F2	Sélectionne les octaves #2 et #3
F6 à F10	Bouge le curseur dans la pattern (pour la compatibilité avec les autres trackers)
ESPACE	Stoppe la musique, entre/sort du mode d'édition
DEL	Efface la note sous le curseur (mode d'édition seulement)
BACKSPACE	Efface la ligne sous le curseur (mode d'édition seulement)
SHIFT BACKSP.	Insère une nouvelle ligne sous le curseur (mode d'édition seulement)
SHIFT DROITE	Démarre l'enregistrement \ Avec la touche shift gauche
AMIGA DROITE	Joue la position courante / (ou le bouton droit de la souris)
ALT DROITE	Joue la song courante / Démarre à la ligne courante
LES DEUX ALT	Redémarre la song courante depuis le début
<	Coupe la sortie de la voix courante
`	Sélectionne une song par requête
RETURN	Entre en mode pas à pas, effectue un pas (avec shift sort du mode)
HAUT	Déplace le curseur d'une ligne vers le haut
SHIFT-HAUT	Déplace le curseur de 16 lignes vers le haut
ALT-HAUT	Place le curseur sur la première ligne
CTRL-HAUT	Saute à la position précédente
BAS	Déplace le curseur d'une ligne vers le bas
SHIFT-BAS	Déplace le curseur de 16 lignes vers le bas
ALT-BAS	Place le curseur sur la première ligne
CTRL-BAS	Saute à la position suivante
GAUCHE	Déplace le curseur d'un caractère sur la gauche
SHIFT-GAUCHE	Déplace le curseur d'une voix sur la gauche
ALT-GAUCHE	Place le curseur sur la première voix
CTRL-GAUCHE	Montre la commande précédente sur la voix courante (multi-effet)
DROITE	Déplace le curseur d'un caractère sur la droite
SHIFT-DROITE	Déplace le curseur d'une voix sur la droite
ALT-DROITE	Place le curseur sur la dernière voix
CTRL-DROITE	Montre la commande suivante sur la voix courante (multi-effet)
TAB	Déplace le curseur sur la voix suivante

Touches de note (comme les autres trackers) :

23 567 90 -	23 567 90 -
AZERTYUIOP^\$	QWERTYUIOP{}

```
SD GHJ LM      SD GHJ L;
WXCvBN, ; :=   ZXCvBNM, ./
```

Touches du pavé numérique :

Sans touche supplémentaire - Définissent le chiffre inférieur du sample

```
[]/* : x1,x2,x3,x4
789- : x5,x6,x7,x8
456+ : x9,xA,xB,xC
123 : xD,xE,xF
. : x0
0 : sélectionne le sample 0
ENTER : sélectionne par requête
```

Avec shift gauche - Définissent le chiffre supérieur du sample

```
[]/* : 1x,2x,3x,4x
789- : 5x,6x,7x,8x
456+ : 9x,Ax,Bx,Cx
123 : Dx,Ex,Fx
. : 0x
0 : sélectionne le sample 0
ENTER : sélectionne par requête
```

Touches de saut de ligne :

CTRL + 1-9 Définit le nouveau saut entre chaque entrée de note

Touches utilisées dans les requêtes :

```
ESC \
N Réponse négative
Amiga/B /
```

```
Y \ Réponse positive
Amiga/V /
```

```
RETURN Valide les requête simples (ex. Info)
Sélectionne un élément dans une liste (ex. Choisir Sample)
```

UP/DOWN keys Si la requête affiche une liste, monte et descend dans la liste (vitesse par 16 avec shift gauche, directement en haut et en bas avec alt gauche)

Appel de macros AREXX (avec ctrl) :

A-N Appelle les macros AREXX de A à N

Raccourcis clavier (avec shift gauche) :

```
O Charger Module
W Sauver Module
L Charger Sample
M Sauver Sample
B Sauver Bank
U Update
```

D Effacer Fichier(s)
DEL Effacer pattern courante
R Réorganiser patterns
C Effacer patterns
V Effacer positions
G Effacer songs
A Ajouter song
T Chronométrer song
X Mixer position dans un sample
F Réorganiser samples
E Editer commandes
' Choisir pattern par requête
\ Fermer/Ouvrir Workbench
N Désactiver éditeur
H Cacher
I Information
Q Quit
