

ATARI
MUSEUM.NL

TM

DRUM-EDITOR

The Missing Link



ATARI

ang



software

XL/XE

© "A New Generation" Software

DRUM-EDITOR

The Missing Link

HANDLEIDING
INSTRUCTIONS
ANLEITUNG

ATARI



XL/XE

T.M.L. Drum-Editor

Door: *The Missing Link*

© 1992 A.N.G. Software

U hebt de TML-Drum-Editor gekocht. Een juiste keus! Deze editor is niet alleen de meest uitgebreide voor de Atari 8-bit computer, u heeft tevens de mogelijkheid om 'updates' van dit programma tegen een zeer lage prijs bij A.N.G. Software te kopen.

Op het programma en de handleiding berust copyright ©. Elke vorm van verspreiding op welke wijze dan ook, is bij de wet verboden. Bij overtreding loopt u het risico vervolgd te worden. Als schadevergoeding zal minimaal een bedrag van f 2500,00 geeist worden.

De TML-Drum-Editor heeft o.a. de volgende mogelijkheden en eigenschappen:

- 32 'Patterns' van 32 slagen met keus uit 8 samples.
- 255 'Songlines' waarin het pattern (deel), herhalingen, kleureffect en richting van afspelen is aan te geven.
- De tijd is per slag instelbaar.
- Het afspeelkanaal is per slag instelbaar.
- Eigen instelling van afspeelkanalen. Het afspelen van TML-drumfiles op elke willekeurige 'stereo uitgebreide' Atari 8-bit computer is dus mogelijk.
- Tijdens het gebruik van taal (Nederlands, Engels of Duits) wisselen.
- Menu-gestuurde patterns, songs, samples laden of saven.
- Binair saven. Uw drumsong wordt een 'runable' DOS-file.
- Binair laden. DOS-files binnen halen en weer splitsen in pattern-, song-, en sample-data.
- Een 'DOS-Shell' met de meest noodzakelijke opties.
- Instelmenu voor standaard instellingen.

Start-instructies

Zet uw computer en uw diskdrive uit. Plaats de disquette met de A-zijde naar boven in uw diskdrive en zet uw drive aan. Start de computer terwijl u de Option-toets ingedrukt houdt. Het programma wordt automatisch in het geheugen geladen.

Na enige tijd krijgt u het volgende scherm te zien:



Het woord 'Nederlands' staat diapositief op uw scherm. Dit menukader dat u op uw scherm ziet, noem ik verder in deze handleiding een "window". Zo'n window wordt gebruikt om uit diverse opties te selecteren. U kunt selecteren m.b.v. de cursortoetsen (zonder de 'CONTROL'-toets). Indien u RETURN indrukt, heeft u uw keuze gemaakt. De gehele menu-besturing van de TML-Drum-editor functioneert d.m.v. 'window-besturing'.

Selecteer de taal waarin u wilt gaan werken. Deze is tussentijds te veranderen.

Druk voor alle edit-functies op de 'H'. In uw eigen taal verschijnt er een helpscherm waar alle toetsen worden beschreven.

"Patroon" geeft aan welk patroon u aan het 'editen' bent. In de TML-Drum-editor wordt gebruik gemaakt van het hexadecimale getallenstelsel. Voor diegene die onbekend zijn met dit stelsel het volgende diagram:

<i>Hex = Decimaal</i>			
00 = 0	08 = 8	10 = 16	18 = 24
01 = 1	09 = 9	11 = 17	19 = 25
02 = 2	0A = 10	12 = 18	1A = 26
03 = 3	0B = 11	13 = 19	1B = 27
04 = 4	0C = 12	14 = 20	1C = 28
05 = 5	0D = 13	15 = 21	1D = 29
06 = 6	0E = 14	16 = 22	1E = 30
07 = 7	0F = 15	17 = 23	1F = 31

"Sample" geeft aan welke sample-file u heeft geladen.

De Song-editor

Edit-toetsen:	Cursor links, rechts, op, neer.
Return :	Hetzelfde als cursor rechts.
Esc :	Terug naar het hoofdmenu.
NMB =	Nummer (Number)
PATT =	Pattern
REPE =	Herhaling (Repetition)
PART =	Patterndeel (Pattern part)
DIRE =	Richting (Direction)
COLO =	Kleurregister (Color)
JMP =	Sprongadres (Jump address)

Wanneer de song wordt afgespeeld gebeurt dit in een logische volgorde, d.w.z. het programma begint te spelen bij nummer 0, speelt dat deel en speelt dan nummer 1, etc. "Number" is dus niet instelbaar.

Bij "Pattern" geven we aan welk pattern we willen laten horen.

De "Repetition" geeft aan hoe vaak we het pattern willen laten horen. Zorg ervoor dat u hier geen 0 invoert. Het programma denkt dan namelijk dat het aan het einde van de song is.

"Pattern part" geeft aan welk deel van het pattern gespeeld moet worden. Deze optie is een van de krachtigste van de TML-Drum-editor.

00 = slagen	1 t/m 32
01 = slagen	1 t/m 16
02 = slagen	17 t/m 32
03 = slagen	9 t/m 24

"Direction" geeft aan in welke richting het pattern(deel) wordt afgespeeld. De samples op zich blijven gelijk klinken, dus alleen het pattern kan van achteren naar voren worden afgespeeld.

00 =	van rechts naar links
01 =	van links naar rechts

ATARI
MUSEUM.NL

"Color" geeft aan in welk kleurenregister de sample wordt afgespeeld. Tijdens het slaan krijg je aardige kleureffecten. Deze modus staat altijd aan, maar door de juiste waarde in te voeren kan het effect onzichtbaar worden gemaakt.

00 = register 1 - 709 / \$D017
01 = register 2 - 710 / \$D018
02 = register 3 - 711 / \$D019
03 = register 4 - 712 / \$D01A

In de meeste grafische schermen wordt register » 3 « niet gebruikt. Indien u geen kleureffecten wilt, moet u alle 'COLO'-waarden op 02 zetten. (Dit kan via de standaard-instellingen.)

"Jump address" is een aardige functie, om de afspelroutine in een lus te plaatsen. Speelt u in de song b.v. de nummers 1 t/m 4 af en geeft u bij nummer 5 aan, dat u naar 3 wilt springen, zal de afspelroutine de 'lus' 3 - 4 af blijven spelen. U geeft aan dat er gesprongen moet worden, door alle data (pattern, herhaling, deel, richting en kleur) op 0 te zetten. Het programma weet dan dat het moet springen. Naar welk nummer het moet springen geeft u in het hokje »JMP« aan. Uw cursor komt terecht in het JMP-hokje wanneer u de song-editor wilt vertalen en u staat op een nummer waar alle data op 0 staan.

Belangrijk: de hele regel is pas ingevoerd zodra u met de cursor naar de volgende regel springt, of zodra u de song-editor verlaat. Past u dus iets aan op de regel en gaat dan afspelen zonder dat u cursor op/naer hebt gebruikt, kan het zijn dat de verandering niet hoorbaar is.

Het afspelen doet u evenals in de pattern-editor met de 'P'. U onderbreekt het afspelen door de starttoets in te drukken.

Het Diskmenu

U gebruikt het diskmenu voor het laden en save van uw data. Dit werkt via de eerder besproken windows. Indien u direct terug wilt naar het hoofdmenu, drukt u op ESC(APE). U verlaat dan per direct het diskmenu.

Bij inhoudsopgave (directory) worden de volgende extensies gebruikt:

PAT - voor patternfiles
SNG - voor songfiles
SPL - voor samples
BIN - voor DOS of binaire files

Alle andere eventueel aanwezige files komen niet in de inhoudsopgave voor. Evenals in de windows selecteert u de te laden file met de cursortoetsen en de RETURN-toets. Indien de file die u eigenlijk had willen laden niet in de opgave voorkomt, heeft u de mogelijkheid om zelf een naam in te voeren. Breng daarvoor de cursor helemaal naar boven en druk op de RETURN-toets. Nu kunt u de naam invaeren. Bij het save moet u dan geen extensie gebruiken. Dat doet het programma voor u.

Het DOS-Menu

Met deze 'DOS-shell' kunt u diverse DOS-functies aanroepen. Dit menu is een zgn. 'command-processor'. U typt commando's met eventuele bestandsnamen. Het programma voert dan de bijbehorende opdracht uit.

Wat tussen haakjes staat hoeft niet noodzakelijkerwijs ingetypt te worden. Wildcards zijn toegestaan. Zie voor verdere informatie »Basic-DUP« of uw DOS-handleiding.

DIR ((D(1-8):)FILENAAM.EXT)	Geef de geselecteerde diskinhoud (directory).
LOC (D(1-8):)FILENAAM.EXT	Beveilig (lock) de geselecteerde file(s).
UNL (D(1-8):)FILENAAM.EXT	'Vrijzetten' (unlock) van de geselecteerde file(s).
REN (D(1-8):)FILENAAM.EXT, FILENAAM2.EXT	Herbenoemen (rename) van de geselecteerde files.
DEL (D(1-8):)FILENAAM.EXT	Wist (delete) geselecteerde files.
FMS	Formateert datadiskette Single Density.
FME	Formateert datadiskette Medium Density.
HEL	Geeft commando-overzicht.
EXIT	verlaat 'DOS-Shell'

Instellingen

Stel de standaard instellingen in. Alle voorkomende data is reeds besproken. Deze optie kunt u b.v. gebruiken als u de hele song op snelheid 3 wilt afspelen. Het is nu niet noodzakelijk om bij elk pattern 32x op de « 3 » te drukken. Deze standaard-instelling regelt dat voor u.

Let op: Indien u voor deze optie kiest en u het menu NIET m.b.v. de ESC-toets verlaat, worden alle patterns en de songdata gewist!!!

Aan het einde van dit menu wordt u nog gevraagd om 'channels' in te stellen. Dit zijn de afspel-adressen. Normaliter staan deze beiden op \$D201. Afhankelijk van de eventuele uitbreiding, of de muziek waarbij u wilt gaan drummen, kunt u zelf deze adressen instellen. Op niet uitgebreide computers blijft u geluid houden op de volgende adressen: \$D201, \$D203, \$D205 en \$D207.

Heeft u de stereo uitbreiding van Chuck Steinman in uw computer kunt u een van de volgende waarden nemen voor het tweede kanaal: \$D211, \$D213, \$D215 en \$D217,

Voor de aardigheid: \$02C4 t/m \$02C8 zijn kleurregisters. Zet het tweede kanaal hier eens op. I.p.v. de sample te horen, ziet u kleuren veranderen...

STOP

Met deze optie verlaat u de TML-Drum-editor.

Geheugenindeling:

\$8000 - \$8FFF samples
\$9000 - \$93FF patterndata
\$9400 - \$95FF songdata
\$9600 - \$98FF afspeleroutine

Het geheel neemt 6.25 kilobyte van uw geheugen in beslag. De routine is niet 're-locatable' (verplaatsbaar). Ik heb gekozen om de routine midden in het geheugen te zetten, zodat er aan de onderkant plaats is voor uw basic of machinetaal programma, terwijl u aan de bovenkant nog plaats heeft voor de grafische schermen. Het is geen enkel probleem om een 'GRAPHICS 8' tekening te laten zien en daar bij uw drum te laten horen.

De 'inspring-adressen':

\$9600	- Startadres vanuit basic
\$9601	- Startadres vanuit machinetaal (Het programma gebruikt een eigen VBI-routine)
\$9619	- VBI subroutine
\$97CA	- Main-routine
\$9824	- Reset
\$984D	- Clear

Vanuit Turbobasic speelt u als volgt af:

```
10 BLOAD"D:NAAM.EXT"
20 Q=USR($9600)
```

Vanuit machinetaal zijn er diverse mogelijkheden de drumroutine aan te spreken. De eerste is de meest eenvoudige. De routine gebruikt zijn eigen VBI-routine en regelt alles verder zelf:

```
JSR $9601
```

De tweede mogelijkheid is om vanuit uw eigen VBI (onafhankelijk welke van de twee) een JSR te doen naar de afspeleroutine. De eigenlijke afspeleroutine is geen VBI, maar een main-routine. De VBI zorgt voor synchronisatie en het aanbieden en instellen van de juiste bytes. U moet vanuit uw programma 2 routines aanroepen. ('CLEAR' om het geheugen 'schoon' te maken en RESET om alle pointers juist te zetten.) Uw source kan er zo uit zien:

```
CLEAR = $984d
RESET = $9824
```

```
JSR CLEAR
JSR RESET
* INIT VBI
JSR MAIN
* Hier komt het programma terecht nadat op start gedrukt is tijdens het afspelen.
VBI
JSR $9616
Uw eigen routine...
* ENDVBI
```

Het kan besparend werken wanneer u de uiteindelijke binaire files door een 'O-cruncher' haalt. Veel winst brengt dit niet. De minimale file-lengte is (bij 8 volledige samples) 39 sectoren, terwijl de maximale 52 sectoren bedraagt. In deze file bevinden zich dan zowel samples, als pattern-data, songdata en de afspeleroutine.

Een patternfile kost slechts 9 sectoren terwijl een songfile 5 sectoren van uw diskette in beslag neemt. Het is aan te raden uitsluitend binair te save indien het nummer compleet is en u het wilt gebruiken in uw programma. Een binaire file kost ongeveer 40 extra sectoren in verhouding tot de 'losse' datafiles.

Ik ben aan het einde van deze toch nog lang geworden handleiding terecht gekomen. Indien u op de hoogte gehouden wilt worden van eventuele updates (de eerste is in de maak) kunt u zich registreren bij het bedrijf waar u uw Drum-editor heeft gekocht. Zij houden u op de hoogte van de updates.

And for now. Have a nice...

« BOING TSJIK BOING TSJIK BOING TSJIK TSJIK ! »

© 1992 A.N.G. Software



"a new generation" software keeps the 8 bit ATARIs alive!

To prove this we have celebrated summer 1992 with the release of our big summer catalogue.

Order this catalogue free of charge and find a complete list of our merchandise in the areas of cartridge and disk software and hardware offers.

You will not only find the well-known classics, but also new software will be introduced.

Dealers may also send for our dealer's price list.

So don't hesitate, write to us and find out where the 8 bit action is.



Ridderkerksestraat 60
3114 RK SCHIEDAM NL

This is an "A New Generation" advert!