

# Chip

## INTER MUSIC



# INTER MUSIC

## Module PG:

### Option 1

Entrer la note ayant la plus faible durée dans la partition. Ce n'est **en aucun cas** un triolet.

Différentes durées des notes et manière de les rentrer:

Quadruple croche .....	: QC
Triple croche .....	: TC
Double croche .....	: DC
Croche .....	: C
Noire .....	: N
Blanche .....	: B
Ronde .....	: R

Si la note est pointée rajouter P.

Ex: Noire pointée → NP.

On choisit ensuite le tempo qui doit être un nombre compris entre 1 et 127. Plus le tempo est petit, plus la vitesse d'interprétation est rapide.

Ex: Note ayant la plus faible durée dans la partition ?

DC + ENTER

Tempo ? 8 + ENTER

La double croche aura une durée de 8/100 seconde, la croche 16/100 seconde, la croche pointée 24/100 seconde, la noire 32/100 seconde, etc.

Si la partition comprend des triplets, le tempo doit **OBLIGATOIREMENT** être un multiple de 3:

Un tempo assez lent est de l'ordre de 30/100 seconde pour une croche, un tempo rapide est de 12/100 seconde pour une croche.

Option Modification: Entrer le nouveau tempo.

La durée maximale des notes est limitée à 255 et le programme détectera l'erreur si la durée d'une note est supérieure à 255 dans la nouvelle transformation.

## Option 2

Descend ou augmente toutes les périodes de la voie.

Ex: Spécial voie 1 ? 100 périodes voie 1 = périodes voie 1 + 100 enregistrer le morceau. Passer au module ENV.

Changer le morceau. Définir Ent.

1, 1,-25, 2, 1,-25, 2, 1,-25, 2, 1, 0, 1

Permet des effets "étranges". Ex: Blues 1.

Transformer l'intégralité du morceau.

Avant de rentrer une partition sur INTERMUSIC, il faut d'abord définir le tempo.

## Option 3

Ecriture d'une partition: l'entrée d'une note est définie par 4 paramètres séparés par des virgules Voie, Hauteur, Octave, Durée. Appuyer ensuite sur Enter.

Ex:



1, LA, 0, N

1, MI, 1, DC

Les bémols et les dièses sont à entrer en ajoutant respectueusement b et #.

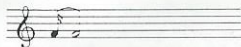
Ex:



1, DO #, 1, C

1, SOL B, O, C

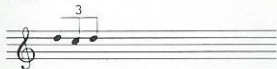
La liaison est traduite par +



1, FA, O, DC + B

On peut entrer les triolets sous la forme TROC, TRTC, TRDC, TRC, TRN, TRB.

Ex:



1, RE, 1, TRC

1, DO, 1, TRC

1, RE, 1, TRC

Le silence est reproduit en remplaçant la hauteur de la note par S.



1, FA, O, N

1, SOL, O, N

1, DO, 1, N





2, MI, O, N  
4, SOL, -2, N  
1, SOL, O, N  
2, RE, O, N  
4, S, O, N

2, DO, 1, C  
1, RE, 1, N  
2, SI, O, N  
4, MI, -2, N  
1, MI, O, C  
2, SI, -1, C  
4, SOL #, -2, N  
1, RE, O, C  
2, SI, -1, C

En cas d'erreur il est possible de corriger en appuyant sur C. Appuyer sur space pour passer à la note suivante. Le retour au menu s'effectue en appuyant sur Enter.

#### Option 4

Taper le nom de la mélodie mais ne pas rajouter le suffixe MUS.

#### Option 5

Idem que l'option 4.

#### Option 6

Indiquer le numéro à partir duquel vous voulez écouter la mélodie (O pour écouter la tonalité).

Utile si on est en train de retranscrire une mélodie, qu'on a rentré 300 notes et qu'on désire écouter les 20 dernières par exemple. La mélodie reboucle INDEFINIMENT.

#### Option 7

Appuyez sur space (après avoir indiqué le N° de note à partir duquel on veut dumper).

Les voies 9, 10, 12 correspondent à des bruits rentrer et non à des notes.

Appuyer sur C pour corriger, Space pour passer à la page suivante ou F pour terminer.

### Option 8

Indiquer de quel numéro à quel numéro de note doit avoir lieu cette transformation. ... pour transformer l'intégralité ou 20,100 transformation de la note 20 à la note 100 incluse.

Transformation irréversible.

### Option 9

Permet de faire jouer une ou plusieurs voies, plus grave ou plus aigu sur une partie ou sur l'ensemble de la mélodie:

Ex: Altération voie 1 ? 0

Altération voie 2 ? 0

Altération voie 3 ? 0

De quel numéro à quel numéro ? Idem 8)

ne modifie pas la voie 1 et la voie 4 mais altère la voie 2 de + 12 demi-tons.

### Option 10

Positionne le pointeur sur le numéro de la note désignée.

### Option 11

Efface toutes les données du morceau mais garde les enveloppes du morceau!

## Option 12

Création de table.

Permet un gain de place très important en mémoire.

Ex:

Appuyer sur N pour créer une nouvelle table

Phrase 1 000,220 + ENTER

Phrase 2 000,200 + ENTER

Phrase 3 221,240 + ENTER

Phrase 4 241,500 + ENTER

Phrase 5 241,500 + ENTER

Le retour au menu s'effectue en tapant FIN,000 + ENTER. Appuyer sur A pour continuer une ancienne table puis sur SPACE. On peut corriger les numéros en appuyant sur C, passage à la page suivante en appuyant sur SPACE, appuyer sur F pour terminer.

## MODULE RELOC

Fusionne l'interpréteur et les données de la mélodie et permet de sauvegarder ce bloc sous la forme d'un fichier .REL. Les adresses où on peut reloger la mélodie sont indiquées et varient pour chaque morceau.

On peut décider dans ce module de faire jouer le morceau une fois ou indéfiniment.

## MODULE ENV

Options 1 et 3 identiques au module PG

Option 2)

5 + ENTER passe à l'enveloppe suivante.

C + ENTER indiquer le numéro de l'enveloppe préprogrammée puis appuyer sur ENTER.

M + ENTER modification des paramètres de l'enveloppe. Déplacer le curseur avec les flèches.

Appuyer sur la touche + pour augmenter et - pour diminuer.

Appuyer sur F lorsque les modifications sont terminées. Lorsqu'on est dans la partie enveloppe ton, la touche COPY change le numéro de l'enveloppe ton en son opposé.