

ATARI[®]

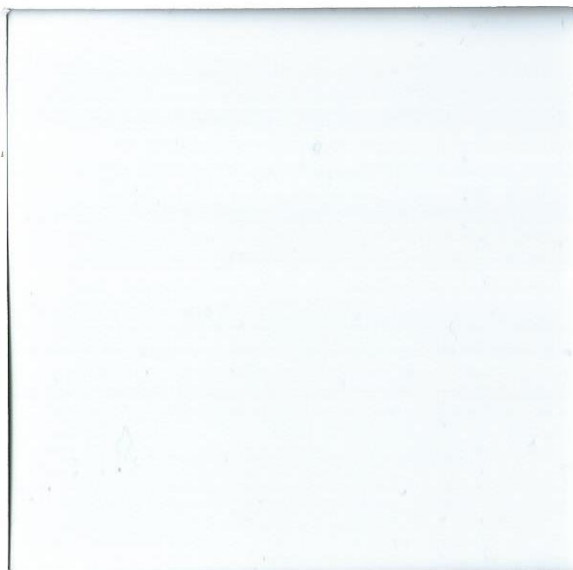


LA BOITE A MUSIQUE

Wes Horlacher

Un produit de la gamme APX
(Atari Program Exchange)
© 1982 Wes Horlacher

ATARINSIDE



LA BOITE A MUSIQUE

Wes Horlacher

Un produit de la gamme APX
(Atari Program Exchange)
© 1982 Wes Horlacher

Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de le reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite d'Atari Inc.

ATARI INSIDE

GARANTIE

Conformément à la loi, la présente vente est soumise à la garantie légale des défauts et vices cachés.

Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI® est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement, et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-incluses en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée, afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécaniques (pliures, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support, etc.) ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigts sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc.). La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI ou s'il a été modifié par quiconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI en le retournant pour son remplacement, dans les meilleurs délais.

MARQUES DEPOSEES D'ATARI

Les Marques et noms suivants sont des marques déposées d'ATARI, INC.

ATARI (R)	
ATARI 600XLtm	Ordinateur-Maison
ATARI 800XLtm	Ordinateur-Maison
ATARI 1010tm	Magnétocassette
ATARI 1050tm	Unité de disquette
ATARI 1020tm	Imprimante graphique 4 couleurs/40 colonnes
ATARI 1027tm	Imprimante 80 colonnes
ATARI 1064tm	Extension mémoire à 64ko MEV pour 600XL
ATARI 1060tm	Module CP/M

ATARI 400tm	Ordinateur-Maison
ATARI 800tm	Ordinateur-Maison
ATARI 410tm	Magnétocassette
ATARI 810tm	Unité de disquette
ATARI 822tm	Imprimante thermique
ATARI 850tm	Module d'interface

Distribué par

The ATARI Program Exchange
P.O. Box 427
155 Moffett Park Drive, B-1
Sunnyvale, CALIFORNIA 94086

Pour obtenir un catalogue de tous les produits APX, contactez votre revendeur ou le représentant d'ATARI dans votre pays.

ATARI INSIDE

INTRODUCTION

GENERALITES

"LA BOITE A MUSIQUE" est une méthode rapide, facile et gaie pour initier les jeunes et les moins jeunes à la composition musicale. Pour créer une harmonie à quatre voies, deux étapes seulement sont nécessaires. Premièrement, vous sélectionnez l'un des douze rythme prédéfinis avec votre commande à levier. Dès que la "boite magique" apparaît, tracez une ligne avec votre commande à levier. Vous entendez alors l'ordinateur harmoniser votre rythme et votre mélodie en un son agréable. Si vous passez environ 15 secondes pour composer, l'ordinateur peut, lui, jouer pendant 60 secondes une musique harmonieuse à partir du dessin que vous avez effectué. Lorsque la mélodie est terminée, vous pouvez la rejouer ou en composer une nouvelle. Vous serez surpris à quel point votre musique "sonne" bien et à quelle vitesse votre habileté à composer grandit.

Le programme n'utilise pas les notations musicales traditionnelles (mesures, notes, portées...). Il s'appuie sur des concepts abstraits plus simples (graphiques, balances et thèmes) identiques à ceux que les compositeurs et mixeurs utilisent dans le milieu professionnel. Les enfants jouant avec cette BOITE A MUSIQUE n'apprendront pas à lire ou jouer de la musique mais ils apprendront à CREER de la musique. Les utilisateurs de ce programme ne sont pas des musiciens mais des pionniers de l'apprentissage de la musique d'ordinateur.

MATERIEL NECESSAIRE

- .Une cartouche de langage BASIC ATARI (pour les ordinateurs ATARI 400 ou ATARI 800)
- .Une commande à levier ATARI

Pour la version cassette :

- .16 ko de mémoire vive minimum
- .Un magnétocassette ATARI 1010 ou ATARI 410

Pour la version disquette :

- .24 ko de mémoire vive minimum
- .Une unité de disquette ATARI 1050 ou ATARI 810

MISE EN ROUTE

CHARGEMENT DU PROGRAMME

1.Si vous possédez un ordinateur ATARI 400 ou ATARI 800, insérez la cartouche BASIC ATARI dans le logement de l'ordinateur.

2.Si vous possédez la version cassette

a.Mettez sous tension votre téléviseur.

b.Mettez sous tension l'ordinateur ainsi que le magnétocassette qui doit être connecté à l'ordinateur.

c.Insérez la cassette dans le magnétocassette et appuyez sur la touche REWIND jusqu'à ce que la bande soit complètement rembobinée. Appuyez alors sur la touche PLAY du magnétocassette.

d.Tapez CLOAD sur le clavier de l'ordinateur et appuyez deux fois sur la touche RETURN. Le programme se charge maintenant dans la mémoire de l'ordinateur.

e.Lorsque le mot READY apparaît à l'écran, tapez RUN et appuyez sur RETURN. Le programme commence.

Si vous possédez la version disquette

a.Mettez hors tension l'ordinateur.

b.Mettez sous tension l'unité de disquettes.

c.Lorsque la lampe "BUSY" est éteinte, ouvrez la porte de l'unité et insérez la disquette LA BOITE A MUSIQUE, l'étiquette étant dirigée vers le haut et vers vous. Fermez la porte de l'unité (Utilisez l'unité de disquettes n°1 si vous en possédez plus d'une).

d.Mettez sous tension l'ordinateur. Le programme se charge dans la mémoire de l'ordinateur puis commence.

3.Vérifiez que le volume de votre téléviseur est ajusté de façon à entendre la musique.

ATARI INSIDE

LA BOITE A MUSIQUE

ENTREZ VOTRE NOM

Dès que le programme commence, il vous invite à taper votre nom. Vous entendez une petite musique en même temps que le contrôleur de rythme apparaît à l'écran.

LE CONTROLE DU RYTHME

Voici comment apparaît l'écran :

CONTROLE DU RYTHME
LENT.....RAPIDE

UTILISEZ LE JOYSTICK
APPUYEZ SUR LE BOUTON

Choisissez un rythme en déplaçant le levier sur la droite ou sur la gauche. Appuyez sur le bouton rouge de la commande pour passer à l'étape suivante. Si vous appuyez sur le bouton rouge sans bouger la commande à levier, vous obtiendrez le rythme médiant.

LA BOITE MAGIQUE

Il apparaît ensuite à l'écran une boîte magique vide, avec les instructions suivantes :

DESSINEZ UNE JOLIE LIGNE MELODIQUE

Le but est de tracer une ligne commençant sur la gauche de l'écran et se finissant sur la droite, pendant que vous montez ou descendez pour obtenir la note désirée. Utilisez les six positions du levier de la commande pour tracer la ligne qui vous convient.

monte

(efface) avance

descend

La meilleure façon pour apprendre à créer de la musique est de jouer en traçant différentes lignes mélodiques. Vous maîtriserez très vite les rapports existant entre les mouvements du levier de la manette, et la musique que vous entendez.

Plus vous serez familiarisé avec la boîte à musique, plus vous trouverez agréable de dessiner des figures originales. L'expérience est amusante et étonnamment éducatrice.

Dès que votre ligne mélodique atteint le bord droit de la boîte magique, la commande à levier reste inopérante pendant que l'ordinateur compose votre mélodie (le programme affiche les mots JE FAIS L'ARRANGEMENT lorsque l'ordinateur travaille). Dès que ceci est terminé, vous voyez s'afficher :

UTILISEZ LE JOYSTICK OU APPUYEZ SUR
LE BOUTON POUR JOUER

Ceci indique que vous pouvez écouter votre mélodie en bougeant la manette dans n'importe quelle direction ou en appuyant sur le bouton rouge. Vous pouvez passer ainsi des centaines d'heures avec ce programme. Après avoir joué, le programme affiche ce qui suit :

BOUTON --- NOUVELLE MELODIE
JOYSTICK -- POUR RE-ECOUTER

En bougeant le levier de la commande dans n'importe quelle direction, l'ordinateur joue une seconde fois ce qu'il vient de jouer. Lorsque vous avez suffisamment écouté la mélodie, appuyez sur le bouton rouge pour composer un nouveau morceau. Le contrôle du rythme s'affiche à nouveau.

La pratique de LA BOITE A MUSIQUE démontre que toute ligne mélodique peut produire un air harmonieux. Même les lignes les plus folles produisent une musique amusante.

Laissez-vous aller et amusez-vous bien!

ATARINSIDE

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Le logiciel que vous venez d'acquérir, se présente sous l'une des trois formes suivantes : cartouche, cassette ou disquette.

Si le programme est en cartouche, ne l'exposez pas à une chaleur excessive ni à une atmosphère corrosive ou des conditions atmosphériques extrêmes qui pourraient endommager les contacts.

Si le programme est en cassette ou en disquette, respectez bien les conseils ci-après :

- Ne l'exposez pas à la chaleur : évitez de poser une disquette sur l'ordinateur ou sur l'unité de disquette.
- Ne touchez jamais avec les doigts la bande magnétique elle-même ou la disquette magnétique
- Ne fumez pas ! En effet, les poussières très fines composant la fumée se déposent sur les parties magnétiques et il s'ensuit une usure prématurée du support.
- Veillez à tenir ces supports suffisamment éloignés de tout champ magnétique. Ne posez pas de disquette sur votre téléviseur ou à proximité de l'écran.
- N'éteignez jamais votre unité de disquette alors que la lampe « BUSY » est allumée. Vous risquez de magnétiser les têtes.
- Toute opération d'allumage ou d'extinction de l'unité de disquette doit se faire sans disquette à l'intérieur.
- N'écrivez jamais directement sur la disquette.
- N'utilisez jamais d'épingle ou de trombone sur une disquette.
- Stockez de préférence vos disquettes et vos cassettes à la verticale.
- Evitez toute contrainte mécanique sur ces supports ; ne posez pas de livre par-dessus, ne les faites pas tomber par terre, etc.
- Ne faites pas d'encoche, de perforation ou de découpe dans la pochette de la disquette.

En pratique, il est facile de respecter toutes ces conditions, mais n'oubliez pas que 98 % des défauts constatés proviennent en fait d'une mauvaise manipulation.

ATARINSIDE



A Warner Communications Company



ATARI INSIDE