

Istruzioni (IT)

Instructions (EN)

Istruzioni

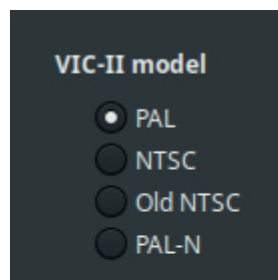
Introduzione

Questo programma per Commodore 64 permette di riprodurre, remixare e modulare la partitura base del brano "Space and Time" di Andrea Senatore.

Il programma è eseguibile direttamente su Commodore 64 o tramite un emulatore. A tal proposito è fortemente consigliato l'utilizzo di VICE come emulatore per permettere il corretto funzionamento dell'applicazione.

Si raccomanda di fare riferimento alla documentazione presente sul sito di VICE per informazioni dettagliate riguardo l'installazione e le impostazioni specifiche per il sistema operativo utilizzato (Windows, MacOS, Linux).

E' importante assicurarsi di avere impostato il sistema video di VICE per utilizzare la codifica video PAL.



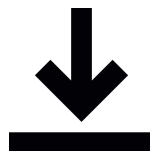
Come utilizzare il programma su emulatore

1. Scaricare l'emulatore VICE



Seguire la documentazione dal sito di VICE per impostare l'emulatore in maniera ottimale per il proprio sistema operativo

2. Scaricare il programma (file .prg)



3. Avviare VICE e caricare tramite drag and drop il file spaceandtime.prg scaricato

Funzionamento

Il programma mette in riproduzione in loop una battuta di 4/4 del brano "Space and Time".

Gli strumenti sono suddivisi in quattro gruppi:

- Drums

- Bass

- Lead

- Arp

Per ciascuno di questi gruppi sono proposte quattro variazioni della partitura che sono mutualmente attivabili con opportuni comandi da tastiera.

Per gli strumenti Lead ed Arp è possibile eseguire una trasposizione d'ottava di +/- 12 semitoni e la possibilità di ritornare all'impostazione di default.

La sezione filtro consente l'attivazione delle tipologie di filtro, la frequenza di taglio, e la risonanza.

L'effetto è attivabile sulle tre voci del SID (componente di generazione audio del Commodore 64) costruite nel seguente modo

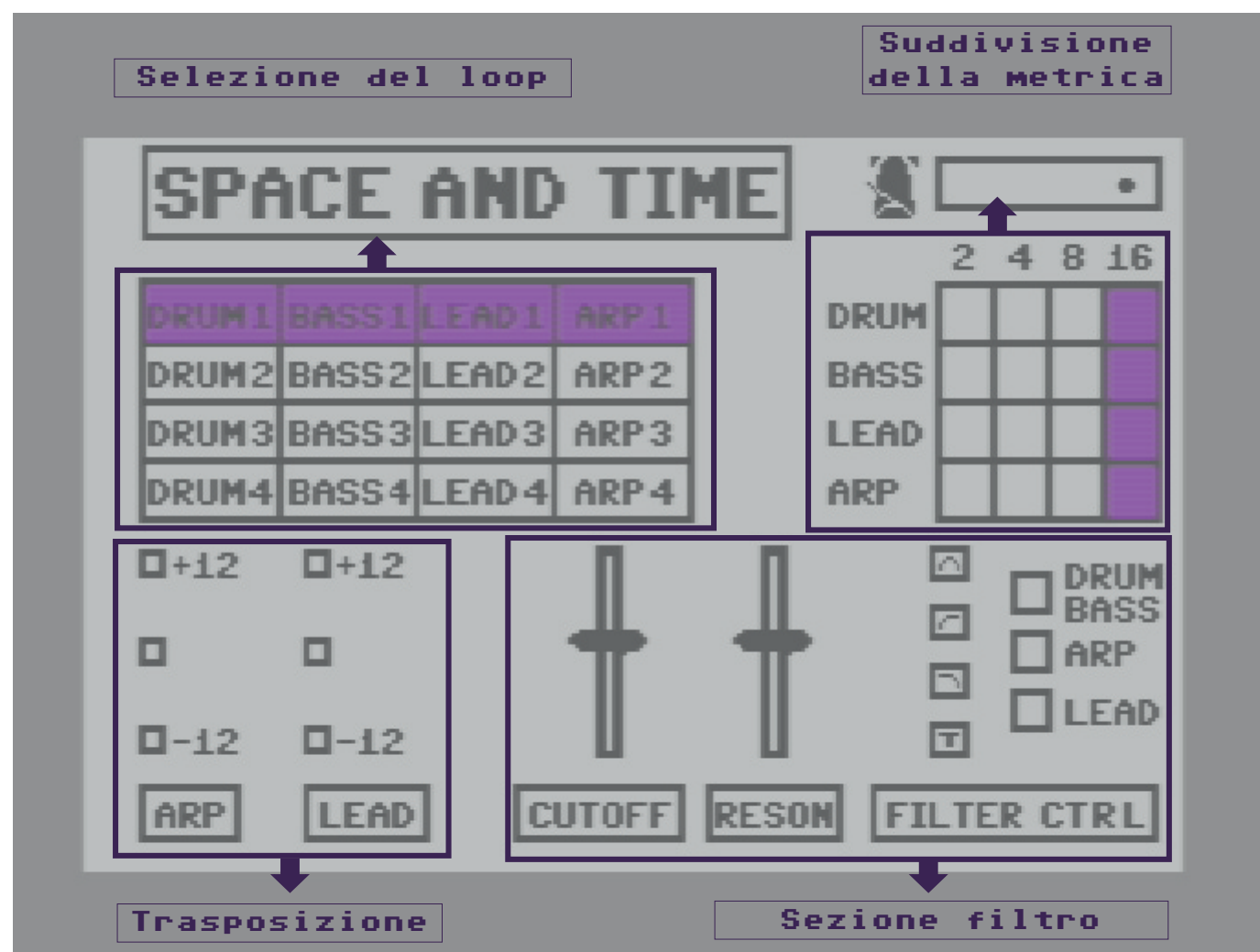
- voce 1: Drum e Bass

- voce 2: Arp

- voce 3: Lead

La sezione di suddivisione loop consente di diminuire la metrica in riproduzione. Il metronomo nella parte superiore dell'interfaccia consente di effettuare le modifiche mantenendo la sincronizzazione con il BPM del brano.

L' interfaccia



Selezione Loop

DRUM1	BASS1	LEAD1	ARP1
DRUM2	BASS2	LEAD2	ARP2
DRUM3	BASS3	LEAD3	ARP3
DRUM4	BASS4	LEAD4	ARP4

Questa sezione permette di selezionare una delle quattro variazioni disponibili per ciascun strumento.

La modifica del loop avviene in tempo reale. Per ottenere una sincronizzazione con il BPM del brano fare riferimento al metronomo in alto a destra.

Combinazioni - Selezione Loop

D 1 Selezione drum1
D 2 Selezione drum2
D 3 Selezione drum3
D 4 Selezione drum4

B 1 Selezione bass1
B 2 Selezione bass2
B 3 Selezione bass3
B 4 Selezione bass4

L 1 Selezione lead1
L 2 Selezione lead2
L 3 Selezione lead3
L 4 Selezione lead4

A 1 Selezione arp1
A 2 Selezione arp2
A 3 Selezione arp3
A 4 Selezione arp4

Trasposizione d'ottava



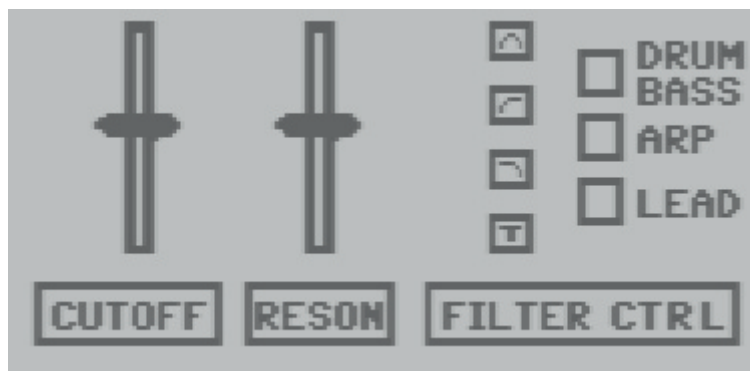
Questa sezione permette di trasporre la partitura delle voci Arp e Lead un'ottava sopra o un'ottava sotto.

E' sempre possibile tornare alla condizione di partenza

Combinazioni - Trasposizione d'ottava

T A P	Trasposizione di +12 semitoni di Arp
T A M	Trasposizione di -12 semitoni di Arp
T A X	Ritorno alla condizione di default
T L P	Trasposizione di +12 semitoni di Lead
T L M	Trasposizione di -12 semitoni di Lead
T L X	Ritorno alla condizione di default

Sezione del filtro



Il Commodore 64 dispone di un filtro per il segnale audio. Questo filtro è unico e condiviso da tutte le risorse audio. Si può scegliere quali risorse assegnare al filtro e quali invece lasciare inalterate.

Ad esempio, si può attivare un filtro passa banda con una determinata risonanza e frequenza di cutoff e assegnarlo ad entrambi gli strumenti Arp e Lead, ed in un secondo momento decidere di deselzionare Lead al filtro e attivarlo su Drum e Bass; o attivarlo/disattivarlo su tutti gli strumenti.

Il controllo di risonanza va impostato PRIMA di assegnare qualsiasi risorsa al filtro. Quindi, per controllare il filtro, va innanzitutto impostata la risonanza. Una volta impostata la risonanza si può stabilire quali sono gli strumenti ai quali si desidera assegnare l'effetto, tipologia di filtro e frequenza di taglio (cutoff).

Risonanza



R P Incremento della risonanza
R M Decremento della risonanza

Frequenza di taglio



- C P Incremento della frequenza di taglio
- C M Decremento della frequenza di taglio

Tipologia di filtro



- F B Attivazione del filtro Passa Banda
- F H Attivazione del filtro Passa Alto
- F L Attivazione del filtro Passa Basso
- F T Attivazione del filtro a tacca (notch)
- F X Disattivazione del filtro

Assegnazione dei gruppi al filtro



- V 1 Attivazione/Disattivazione del filtro su Drum e Bass
- V 2 Attivazione/Disattivazione del filtro su Arp
- V 3 Attivazione/Disattivazione del filtro su Lead
- V X Reset dell'attivazione del filtro

Suddivisione della metrica

	2	4	8	16
DRUM				
BASS				
LEAD				
ARP				

Combinazioni - Suddivisione della metrica

D 5 Riproduzione dei soli primi 2/16 del loop di batteria
D 6 Riproduzione dei soli primi 4/16 del loop di batteria
D 7 Riproduzione dei soli primi 8/16 del loop di batteria
D 8 Riproduzione dell'intera battuta

B 5 Riproduzione dei soli primi 2/16 del loop di basso
B 6 Riproduzione dei soli primi 4/16 del loop di basso
B 7 Riproduzione dei soli primi 8/16 del loop di basso
B 8 Riproduzione dell'intera battuta

L 5 Riproduzione dei soli primi 2/16 del loop di lead
L 6 Riproduzione dei soli primi 4/16 del loop di lead
L 7 Riproduzione dei soli primi 8/16 del loop di lead
L 8 Riproduzione dell'intera battuta

A 5 Riproduzione dei soli primi 2/16 del loop di arpeggio
A 6 Riproduzione dei soli primi 4/16 del loop di arpeggio
A 7 Riproduzione dei soli primi 8/16 del loop di arpeggio
A 8 Riproduzione dell'intera battuta

Instructions

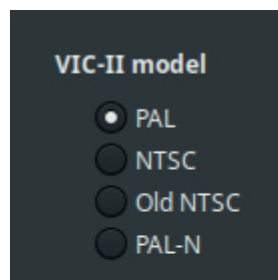
Introduction

This Commodore 64 program allows the reproduction, remix and modulation of the base score of "Space and Time" track by Andrea Senatore.

The program can be run on a Commodore 64 or on an emulator. For the optimal functioning of the application the VICE emulator is strongly recommended.

Please refer to the emulator documentation in order to install it and set it up properly according to the OS in use (Windows, Mac OS or Linux).

It's important to set the emulator video system to use the PAL codec.



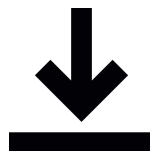
How to run the program on the emulator

1. Download VICE emulator



Follow the documentation on the VICE site to set it up properly.

2. Download the program (file .prg)



3. Start VICE and load the program by dragging and dropping the prg file on the VICE interface.

Mode of operation

The program plays a 4/4 measure of the track "Space and Time" in loop.

The instruments are divided in four groups:

- Drums

- Bass

- Lead

- Arp

For any of these groups there are four score variations that can be mutually turned on via appropriate keyboard combinations.

The Arp and Lead instruments can be transposed to an upper or lower octave. It's always possible to reset the instrument to the default.

In the filter section the user can choose the type of the filter, the cutoff frequency and the resonance.

The effect can be turned on on the three voices of the SID (the sound generator of the Commodore 64). This is how the voices are set up:

- voice 1: Drum e Bass

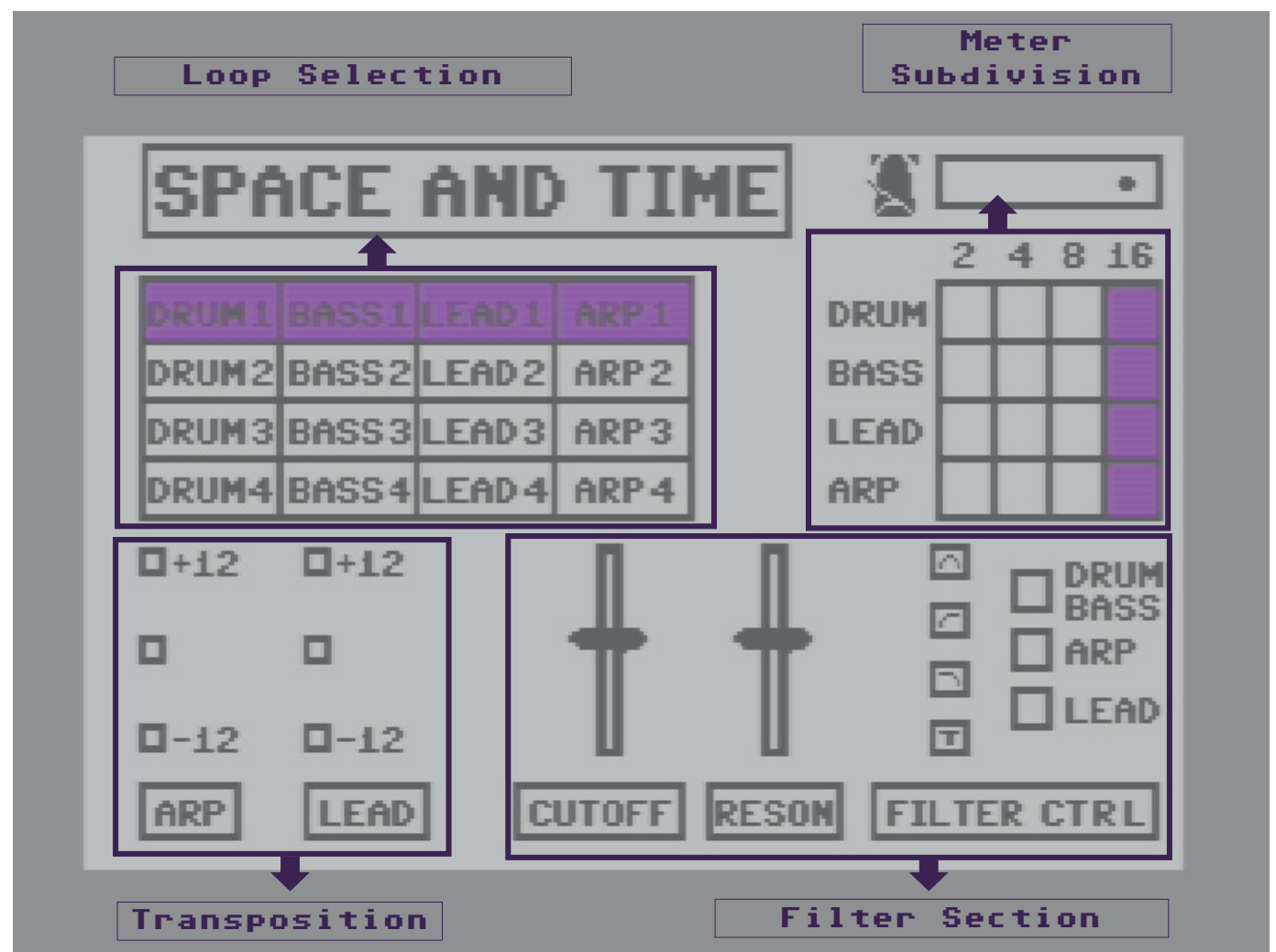
- voice 2: Arp

- voice 3: Lead

The loop subdivision section allows a change in the meter.

The metronome in the upper right part of the interface is useful to play changes in sync with the BPM of the song.

The Interface



Loop Selection

DRUM1	BASS1	LEAD1	ARP1
DRUM2	BASS2	LEAD2	ARP2
DRUM3	BASS3	LEAD3	ARP3
DRUM4	BASS4	LEAD4	ARP4

In this section you can select one of the four variations available per instrument. The loop is changed in real time. To sync it properly with the song BPM, please refer to the metronome in the upper right corner of the interface.

Combinations - Loop Selection

- D 1 Select drum1
- D 2 Select drum2
- D 3 Select drum3
- D 4 Select drum4

- B 1 Select bass1
- B 2 Select bass2
- B 3 Select bass3
- B 4 Select bass4

- L 1 Select lead1
- L 2 Select lead2
- L 3 Select lead3
- L 4 Select lead4

- A 1 Select arp1
- A 2 Select arp2
- A 3 Select arp3
- A 4 Select arp4

Octave Transposition

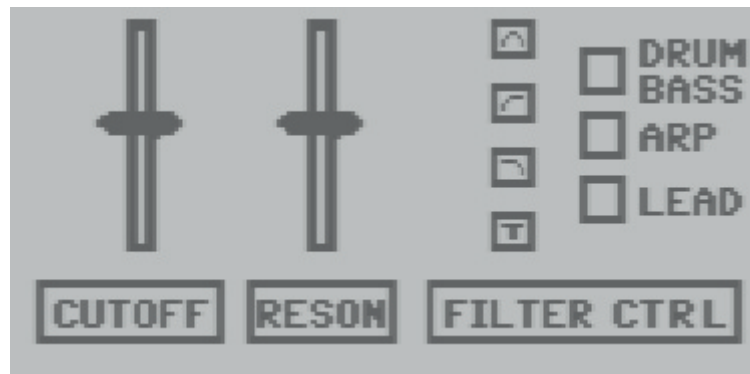


This section lets you transpose Arp and Lead one octave up or down. It's always possible to reset to default.

Combinations – Octave Transposition

T A P	+12 semitones transposition on Arp
T A M	-12 semitones transposition on Arp
T A X	Reset to default
T L P	+12 semitones transposition on Lead
T L M	-12 semitones transposition on Lead
T L X	Reset to default

Filter Section



The audio filter in the Commodore 64 system is unique and shared among the audio resources. You can choose which resource to assign to the filter and which one is left unaffected.

For example, you can turn on a band pass filter with a certain cutoff and resonance and let it effect Arp and Lead. Then you can turn off the effect on Lead and turn it on on Drum and Bass, or you can turn it on or off on all instruments.

The resonance must be set BEFORE any other control.

To set up the filter, then, first set the resonance. Secondly, you can set cutoff, filter type and instruments in any order.

Resonance



R P Increase the resonance
R M Decrease the resonance

Cutoff Frequency



- C P Increase cutoff
- C M Decrease cutoff

Filter Type



- F B Pass Band Filter
- F H High Pass Filter
- F L Low Pass Filter
- F T Notch Filter
- F X Turn off filter

Filter assignment to instruments



- V 1 Turn on/off filter on Drum and Bass
- V 2 Turn on/off filter on Arp
- V 3 Turn on/off filter on Lead
- V X Reset filter assignment

Meter Subdivision

	2	4	8	16
DRUM				
BASS				
LEAD				
ARP				

Combinations - Meter Subdivision

D 5 Loop of 2/16 of Drums
D 6 Loop of 4/16 of Drums
D 7 Loop of 8/16 of Drums
D 8 Loop of the whole measure

B 5 Loop of 2/16 of Bass
B 6 Loop of 4/16 of Bass
B 7 Loop of 8/16 of Bass
B 8 Loop of the whole measure

L 5 Loop of 2/16 of Lead
L 6 Loop of 4/16 of Lead
L 7 Loop of 8/16 of Lead
L 8 Loop of the whole measure

A 5 Loop of 2/16 of Arp
A 6 Loop of 4/16 of Arp
A 7 Loop of 8/16 of Arp
A 8 Loop of the whole measure