

Français

C1 ORDINATEUR MUSICAL

Manuel d'utilisation

Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition d'un ordinateur musical YAMAHA C1. Le C1 est un ordinateur personnel avec des interfaces incorporées pour la synchronisation de l'enregistrement et des messages MIDI.

Tout au long de ce manuel, "C1" se réfère au modèle avec disquettes C1 ainsi qu'au modèle avec disque dur C1/20.

La première partie du manuel donne les instructions de base pour l'utilisation du C1.

La seconde partie concerne le mode d'emploi du programme MIDI Monitor qui accompagne le C1. La troisième partie se réfère à l'utilisation du programme "BULK MANAGER" livré avec le C1.

Table des Matières

2	Précautions
3	Spécifications
5	ORDINATEUR MUSICAL C1
6	Instructions de base
7	Panneau avant/latéral/arrière
14	Première mise sous tension
15	MS-DOS
24	Modèles avec disque dur
28	Contenu de la disquette système
31	RAMDISQUE (Fichier de configuration)
33	Configuration des commutateurs DIP
35	MIDI MONITOR
36	Introduction
40	Monitor
44	Matrice de raccordement (Patchbay)
45	Filtre
46	Symboles (Sorties de données)
53	Fichier
56	Vidage de mémoire
58	Configuration du RS232C
59	Commandes des touches de fonction
61	BULK MANAGER
62	Introduction
64	Commandes
72	Fichiers de commandes
75	INDEX
77	CONTRAT DE LICENCE DU PROGRAMME YAMAHA

Précautions

- A. Débranchez toujours le cordon secteur en tenant la fiche. Si vous coupez le courant en tirant sur le cordon, vous pouvez endommager ce dernier et vous risquez de provoquer un court-circuit.
- B. Si nécessaire, nettoyez l'appareil à l'aide d'un chiffon légèrement humide puis séchez soigneusement. N'utilisez jamais de solvants (tels que l'essence ou le thinner) car ils peuvent décolorer ou faire fondre le fini du matériel.
- C. Les appareils musicaux numériques de Yamaha utilisent des circuits qui sont sensibles aux pointes de tension. Pour cette raison, les appareils doivent être éteints et débranchés en cas d'orage électrique. Cette précaution écartera la possibilité qu'une hausse de tension due à la foudre n'endommage l'appareil.
- D. Evitez les manipulations brutales, telles que appuyer avec une force excessive sur les commutateurs.

Ne pas laisser tomber les appareils. Ne pas mettre l'ordinateur en position verticale. Si l'appareil tombe, il peut être endommagé.

- E. Certains appareils musicaux numériques de Yamaha utilisent des cartouches ou des disquettes pour le stockage de données. Lors de l'insertion d'une cartouche ou d'une disquette dans le lecteur, faites bien attention qu'elle se trouve dans la bonne position et ne forcez jamais.
- F. Evitez d'exposer l'appareil directement aux rayons du soleil ou dans des endroits où les éléments pourraient être sujets à des vibrations, à une poussière excessive, au froid ou à l'humidité.
- G. Avant de raccorder les éléments, veillez à ce que le C1 et les appareils périphériques soient bien éteints.
- H. Avant de couper le courant, attendez que le voyant "disk in use" (disque en cours d'utilisation) s'éteigne et retirez la ou les disquettes. *Si vous coupez le courant lorsque le voyant "disk in use" est encore allumé, vous risquez d'endommager la disquette.*

Spécifications

Micro-processeur:	80286 (Commutateur 10/8 MHz)
RAM:	Principale, 640 Koctets Extension, 512 Koctets
ROM:	64 Koctets
Disque: 2DD	Modèle FDD: 2 disquettes 3,5 pouces Modèle HDD: 1 disquette 3,5 pouces 2DD 1 disque dur de 20M octets
Ecran:	Affichage à cristaux liquides 640 × 400 points, éclairé par l'arrière.
VRAM:	64 Koctets
Présentation externe	
Sortie:	Numérique RVB vidéo (Mode d'affichage monochrome)
Interface:	1 imprimante (Centronics) 2 × Série RS232C 2 × entrée MIDI 8 × sortie MIDI Entrée TIME CODE IN Sortie TIME CODE OUT Connecteur pour carte d'extension
Dimensions:	394 (L) × 382 (P) × 82 (H) mm
Poids:	Modèle FDD: 8,2 kg (18 lb 2 oz) Modèle HDD: 8,5 kg (18 lb 12 oz)
Alimentation:	220V/50 Hz 240V/50 Hz
Consommation:	220V/50W Max. 240V/50W Max.
Sortie CA:	220V/80W Max. 240V/80W Max.
Batterie de sauvegarde:	Ni-Cd
Accessoires:	Cordon secteur, deux disquettes 3,5 pouces (MS-DOS 3.3, MIDI MONITOR et programme BULK MANAGER), manuel d'utilisation.

COPYRIGHT

Le MS-DOS et le GW-BASIC (R) sont fabriqués par Microsoft Inc., et sont distribués par Yamaha en vertu d'un contrat de licence.

ORDINATEUR MUSICAL C1

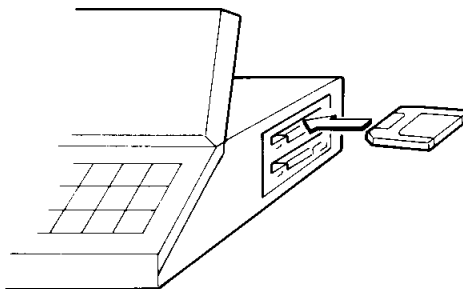
Instructions de base

Disquettes

Pour ouvrir le C1, appuyez sur le crochet à l'avant de l'ordinateur et l'écran va se soulever lentement. Laissez-le monter jusqu'à obtenir un angle de vision adéquat. Après vous être assuré que l'interrupteur du C1 est bien éteint, raccordez le cordon secteur livré avec l'appareil à l'entrée de courant alternatif et connectez la prise.

Le C1 utilise des disquettes de 3,5 pouces 2DD. Lorsque vous achetez des disquettes vierges, assurez-vous qu'elles correspondent bien à ce type-là. Les nouvelles disquettes doivent être formatées avant d'être utilisées. Vous trouverez les instructions pour les formater à la page 17 de ce manuel.

Pour insérer une disquette dans le lecteur, poussez-la doucement et à fond dans la fente d'insertion (avec l'étiquette au-dessus et le clapet métallique en premier). Le lecteur se trouve sur le côté droit du C1. Pour retirer la disquette, poussez sur le bouton d'éjection et elle sortira d'elle-même. Retirez-la entièrement avec précaution.



Protection contre l'écriture.

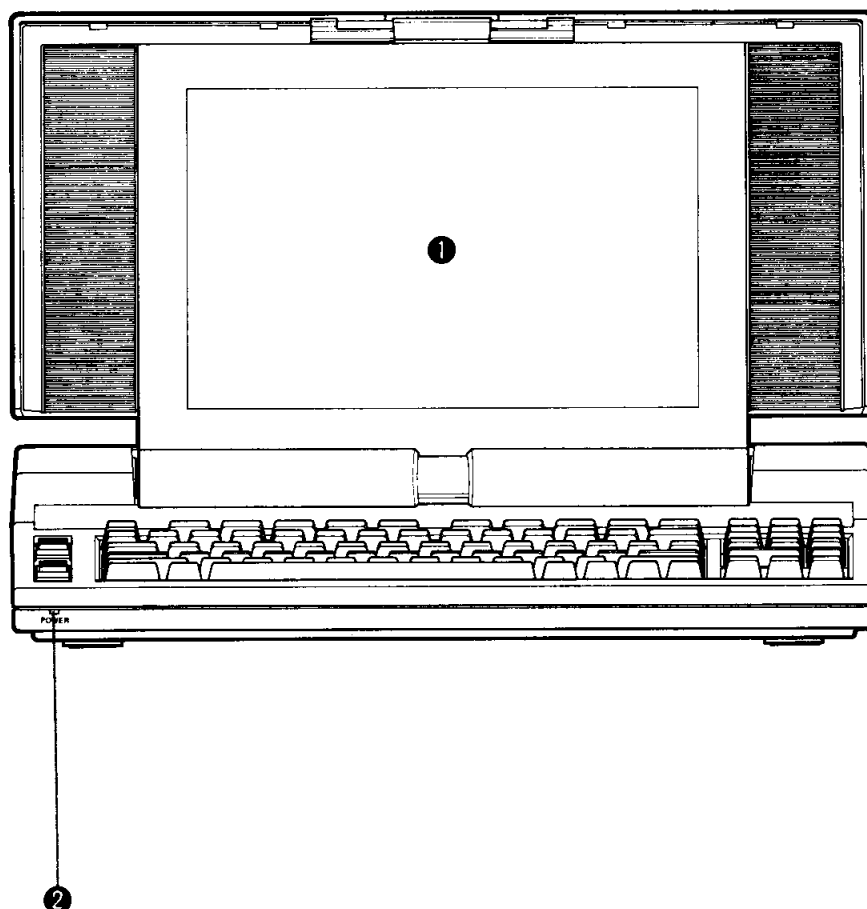
Dans le coin de chaque disquette de 3,5 pouces, il y a un loquet de protection contre l'écriture. Si le loquet coulisse et libère la fenêtre d'écriture, la disquette peut être protégée contre l'écriture de telle manière que l'ordinateur ne puisse pas altérer les données qui s'y trouvent. De cette façon, vous pouvez vous assurer que des informations importantes ne seront pas effacées accidentellement.

Batterie de sauvegarde

Le C1 possède une batterie Ni-Cd pour alimenter une horloge temps réel et sauver les configurations. Lors d'un usage normal, la batterie peut être complètement rechargée en 48 heures. Quand elle est tout-à-fait chargée, la batterie permet de conserver les configurations pendant environ 4 semaines à température ambiante. Si la batterie est déchargée lorsque vous mettez l'ordinateur sous tension, il vous sera demandé de démarrer le programme de configuration (voir page 14).

Panneau avant/latéral/ arrière

Panneau avant

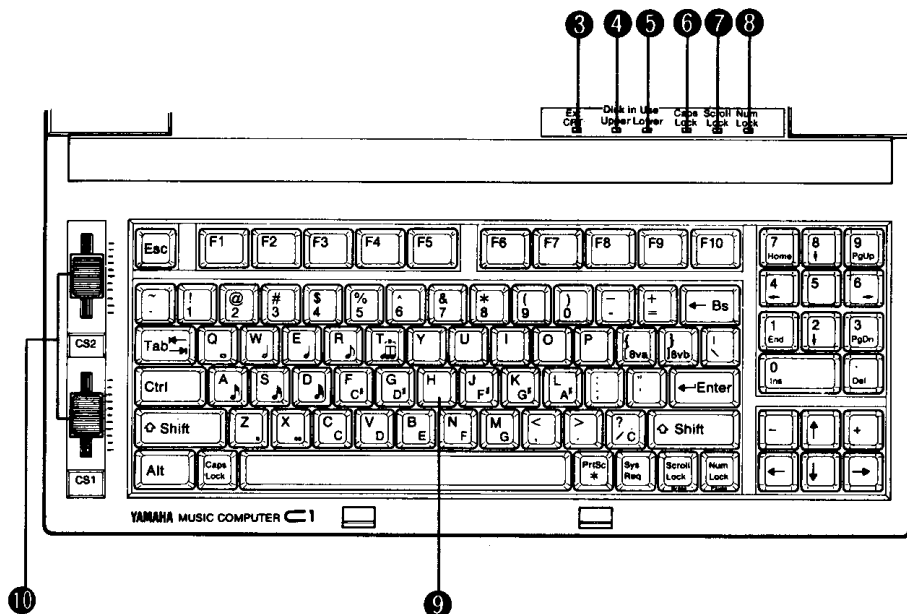


❶ Affichage à cristaux liquides

Affichage à cristaux liquides avec résolution de 640 × 400 points, éclairé par l'arrière. Quand on replie l'écran, la lampe à l'arrière s'éteint automatiquement. Sur le côté gauche, se trouvent les roulettes pour contrôler le contraste et la luminosité.

❷ Le voyant "POWER" (Marche)

Ce voyant s'allume lorsque le C1 est mis sous tension.



③ “Use External CRT” (Utilisation d’un écran externe)

Ce voyant indique que l’on a connecté un écran externe au lieu de l’écran à cristaux liquides du C1. (A la page 33, vous trouverez les explications pour l’utilisation d’un écran externe.)

④ “Disk in Use Upper Drive” (Disquette en cours dans le lecteur supérieur)

Ce voyant devient rouge pour indiquer que le lecteur A accède à la disquette. *Ne pas retirer la disquette ou éteindre l’ordinateur lorsque ce voyant est allumé.*

⑤ “Disk in Use Lower Drive” (Disquette en cours dans le lecteur inférieur)

Ce voyant devient rouge pour indiquer que le lecteur B accède à la disquette ou, le cas échéant, que le lecteur C accède au disque dur. Sur les modèles avec disque dur, le voyant devient vert pour indiquer que la tête de lecture/écriture ne se trouve pas dans l’aire de repos (la tête de lecture/écriture se positionne automatiquement dans l’aire de repos lorsque l’on n’accède pas au disque pendant 5 secondes). *Ne pas retirer la disquette ou éteindre l’appareil lorsque ce voyant est allumé.*

⑥ Voyant “Caps Lock” (verrouillage des majuscules)

Lorsque l'on frappe la touche “Caps Lock”, le voyant s'éteint ou s'allume. Quand il est allumé, et que la touche “Shift” n'est pas enfoncée, les touches de l'alphabet A-Z marqueront les lettres en majuscules. Quand la touche “Shift” est enfoncée en même temps que “Caps Lock”, les touches d'alphabet inscriront des minuscules.

⑦ Voyant “Scroll Lock” (Frein)

Lorsque vous frappez la touche “Scroll Lock”, le voyant s'éteint ou s'allume. L'effet sera déterminé suivant le programme d'application.

⑧ Voyant “Num Lock” (verrouillage du pavé numérique)

Le voyant s'allume ou s'éteint lorsque l'on frappe la touche. Quand il est allumé, le pavé numérique à droite des touches de l'alphabet peut être utilisé pour entrer des chiffres de 1 à 9. Lorsqu'il est éteint, les touches de fonctions de la rangée inférieure du pavé numérique seront utilisées, notamment celles qui servent à déplacer le curseur.

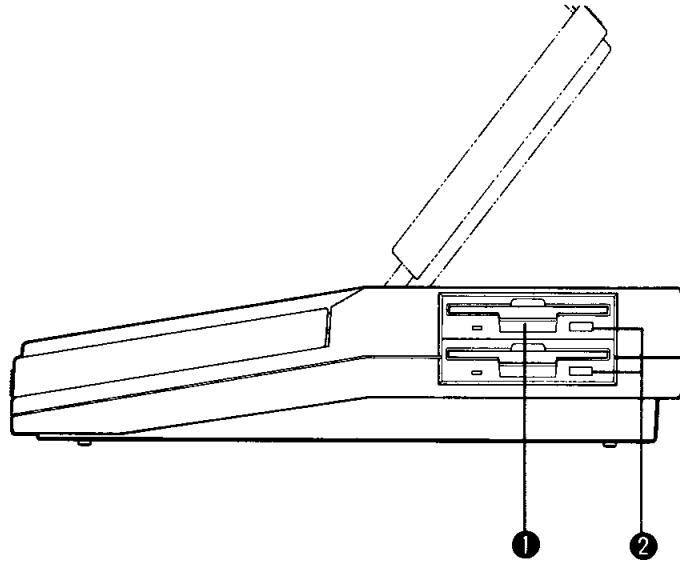
⑨ Clavier

C'est un clavier standard de 88 touches ASCII. L'effet des touches de fonction ou de contrôle sera déterminé par le programme d'application.

⑩ Commandes linéaires 1, 2:

Les commandes linéaires tous usages agissent en fonction du programme d'application (Programme MIDI Monitor etc.)

**Panneau latéral
droit**



❶ Lecteur de disquettes 3,5 pouces

Le C1 possède deux lecteurs de disquettes 3,5 pouces de 720 Koctets.

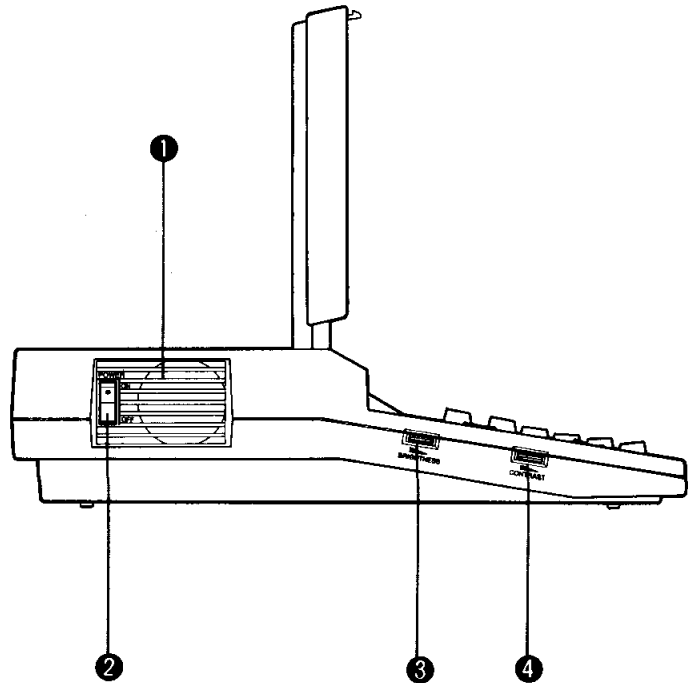
❷ Bouton d'éjection de la disquette

Appuyez sur ce bouton pour éjecter la disquette

❸ Lecteur de disque dur de 3,5 pouces (pour les modèles HDD)

Sur le modèle disque dur du C1, le lecteur de disquettes inférieur est remplacé par un disque dur.

Panneau lateral gauche



❶ Ventilateur

Pour éviter la surchauffe, laissez toujours le ventilateur de refroidissement à découvert.

❷ Interrupteur secteur

Poussez cet interrupteur vers le haut pour allumer l'appareil, vers le bas pour l'éteindre.

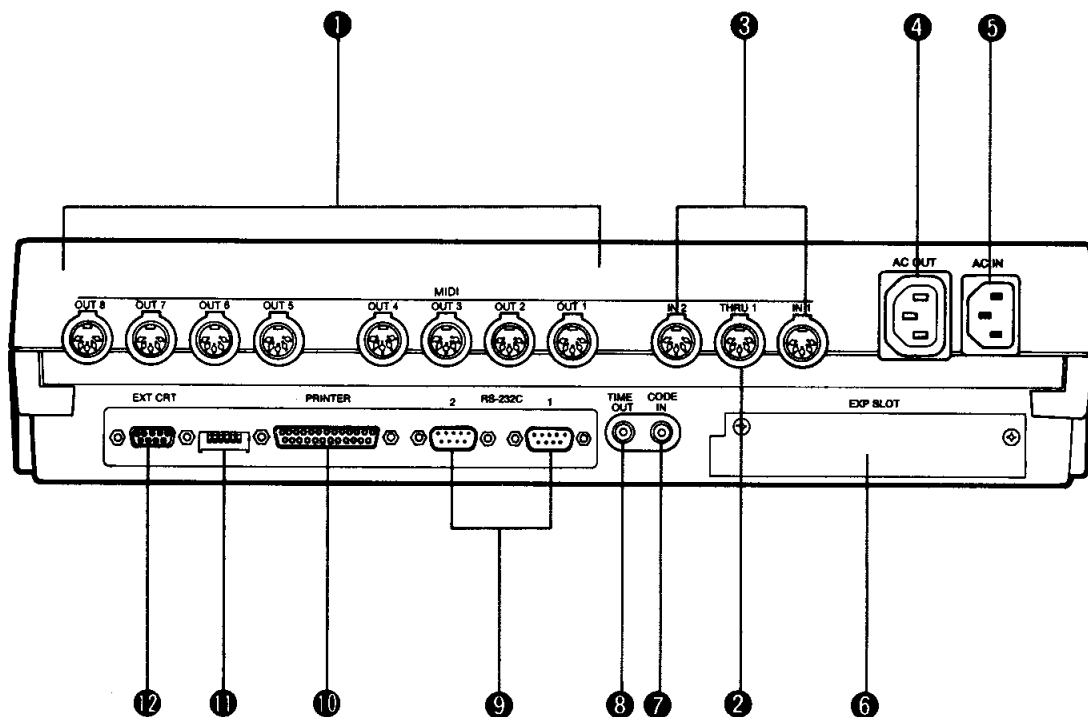
❸ Roulette de luminosité de l'arrière-plan

Tournez ce bouton vers vous pour assombrir le fond.

❹ Roulette de contraste de l'affichage

Tournez le bouton vers vous pour diminuer le contraste de l'écran. Ajustez-le à vos yeux. *Dans les positions extrêmes de cette roulette, l'écran apparaîtra comme vide.*

Panneau arrière



❶ MIDI OUT

Le C1 peut transmettre des messages MIDI par ces terminaux de sorties.

❷ MIDI THRU

Les messages MIDI reçus dans le MIDI IN 1 sont retransmis tels quels par ce terminal.

❸ MIDI IN

Le C1 peut recevoir des messages MIDI par ces terminaux d'entrées.

❹ Sortie CA

Cette sortie CA est sous tension (220 V) lorsque le C1 est allumé. Quand on utilise un écran externe (un écran IBM à affichage monochrome), le cordon secteur doit être connecté à cette sortie. Certains écrans risquent d'être endommagés s'ils sont mis sous tension sans signal vidéo. Quand cette sortie CA est utilisée pour l'écran, ce dernier ne peut pas être allumé sans que le C1 ne le soit.

⑤ Entrée CA

Connectez ce terminal à une prise de courant en utilisant le cordon secteur livré avec l'appareil.

⑥ Connecteurs d'extension

Des cartes en option telles que l'extension de mémoire peuvent être introduites dans ce connecteur.

⑦ TIME CODE IN (Entrée de Code de Temps)

Le C1 peut recevoir un code de temps d'une sortie d'enregistreur quand il est connecté à ce terminal (utiliser un câble avec une prise CINCH)

⑧ TIME CODE OUT (Sortie de Code de Temps)

Par ce terminal, le C1 peut transmettre un code de temps à un enregistreur (utiliser un câble avec une prise CINCH)

⑨ RS232C

Il s'agit de connecteurs standards pour relier par ligne série une souris ou un modem.

⑩ Imprimante

Ce terminal permet de relier une imprimante de type Centronics à l'ordinateur.

⑪ Commutateurs DIP

Ces 6 commutateurs déterminent les configurations du système et les modes d'affichage tels qu'ils sont décrits à la page 33.

⑫ Ecran à tube cathodique (voir commutateur DIP No 2, page 33)

Un écran couleurs graphique IBM PC (CGA) ou un écran monochrome IBM PC (compatible carte graphique Hercule) peut être connecté à ce terminal.

Première mise sous tension

Quand vous branchez le C1 pour la première fois (ou quand il n'a pas été utilisé pendant une longue période), vous obtiendrez le message suivant:

```
Invalid configuration information - please run SETUP  
program Strike the F2 key to continue
```

Quand vous appuyez sur la touche F2, le programme de configuration démarre et vous verrez apparaître sur l'écran des données semblables à celles qui suivent. Utilisez les touches ↑ ↓ pour choisir les entrées et les touches ← → pour les changer afin qu'elles correspondent à celles inscrites ci-dessous. Etablissez les configurations pour la mémoire de base et l'extension de mémoire en tapant la valeur adéquate à l'aide des touches numériques 1-0. Pour obtenir l'explication d'une donnée marquée par le curseur, appuyez sur la touche F1. (Remarque: le disque dur demande des configurations différentes pour les lecteurs B: et C:).

```
Phoenix Technologies Ltd.  
System Configuration Setup V4.0
```

```
Time: 15:54:39
```

```
Date: Wed May 18, 1988
```

```
Diskette A:           3.5 Inch, 720 KB  
Diskette B:           3.5 Inch, 720 KB (Not Installed)*  
Hard Disk C:          Not Installed (Type 2)*  
Hard Disk D:          Not Installed  
Base Memory:          640 KB  
Extended Memory:     512 KB  
Display:              CGA80  
  
Coprocessor:          Not Installed
```

Quand vous avez terminé la configuration des entrées, appuyez sur la touche "ESC".

* Pour le disque dur, tapez les configurations entre parenthèses ().

MS-DOS

Le "Microsoft Disk Operating System" (Système d'exploitation à disques de Microsoft ou MS-DOS) fourni sur la disquette qui accompagne le C1 est un "Master Program" ou un programme général qui contrôle tout l'ordinateur.

Des programmes d'application tels que le MIDI Monitor, les traitements de texte, les séquenceurs, les jeux, etc. fonctionnent sous le contrôle du MS-DOS. Considérez le DOS comme à un élément à part entière de l'ordinateur.

Normalement, vous commencerez toujours par l'utiliser quand vous vous servirez de l'ordinateur. Pour lancer le DOS, introduisez la disquette système dans le lecteur A (veillez à bien l'enfoncer jusqu'à entendre le "clic") et mettez l'ordinateur sous tension. (vous pouvez également réinitialiser le programme et commencer avec le DOS en appuyant simultanément sur les touches CTRL + ALT + DEL). Si vous utilisez le C1 pour la première fois (ou s'il est resté éteint pendant plus de 4 semaines), il vous sera demandé de démarrer le programme de configuration, en suivant les instructions de la page 14. Normalement, quand vous lancez le programme DOS, de nombreux messages de copyright apparaissent à l'écran et l'ordinateur vous demande d'inscrire la date et l'heure.

Si ces données sont déjà reprises de manière correcte, il suffit d'appuyer sur la touche ENTER. Si elles ne correspondent pas aux données réelles, alors inscrivez la date et l'heure adéquates. Lorsque vous tapez la date, séparez le mois, le jour et l'année par un trait d'union "-". Par exemple, si la date est le 26 mai 1988, tapez

5-26-88

et appuyez sur ENTER. Lorsque vous tapez une nouvelle heure, séparez les heures, les minutes et les secondes par le signe deux points ":" (les secondes sont en option). Par exemple, s'il est alors 4:43 de l'après-midi, tapez

16:43

et appuyez sur ENTER.

Commande DOS

Créer une disquette de sauvegarde

Lorsque vous avez inscrit la date et l'heure, le MS-DOS affiche l'indicatif du système qui consiste en un seul caractère suivi du symbole "plus grand que" ">". Il marque par exemple "A>". Ce signe indique que le MS-DOS est prêt pour recevoir vos commandes. Le caractère "A" indique le lecteur de disque par défaut, c'est-à-dire le lecteur que le MS-DOS utilisera à moins que vous n'en spécifiez un autre.

Quand vous apercevez l'indicatif du système, vous pouvez donner une commande au MS-DOS en tapant un mot et en appuyant ensuite sur la touche ENTER. Le MS-DOS ne fait pas de distinction entre les majuscules et les minuscules lorsqu'il s'agit de commandes.

Avant d'entreprendre quoi que ce soit, vous devriez effectuer une copie de la disquette MS-DOS qui est livrée avec le C1. Pour ce faire, procédez comme indiqué ci-dessous.

Remarque concernant le modèle avec disque dur:

Le modèle avec disque dur possède un lecteur de disquettes (A) et un disque dur (C). Néanmoins, vous pouvez taper les commandes MS-DOS comme s'il y avait un autre lecteur de disquettes B connecté au système. Au lieu d'avoir A et B qui représentent des lecteurs, ces lettres représenteront des disquettes.

*Le MS-DOS se souviendra des données des disquettes et affichera
Insert diskette for drive B: and strike any key
when ready"*

(insérez une disquette dans le lecteur B et frappez n'importe quelle touche quand vous êtes prêt) etc. autant de fois que nécessaire (Au début, le lecteur de disquettes sera appelé "A"). De cette manière, vous pouvez facilement copier des données d'une disquette sur une autre, même s'il n'y a qu'un lecteur de disquettes.

Formatage

Les nouvelles disquettes vierges que vous achetez pour le stockage de données doivent être "formatées" avant de pouvoir être utilisées sur le C1. Le formatage consiste à effacer toutes les informations qui se trouvent sur le disque. Assurez-vous que le loquet de protection contre l'écriture de la disquette contenant le programme original est bien dans la position de protection, c'est-à-dire avec la fenêtre dégagée; introduisez la disquette dans le lecteur A puis tapez:

```
format b:/s
```

et appuyez sur ENTER. L'ordinateur vous demandera d'insérer une autre disquette dans le lecteur B. Assurez-vous au préalable que le loquet de protection contre l'écriture soit bien dans la position permettant l'écriture, c'est-à-dire qu'il doit couvrir la fenêtre, et insérez la disquette qui doit être formatée dans le lecteur B. Appuyez sur ENTER et le formatage va commencer.

Si vous voulez formater une deuxième disquette, appuyez sur "Y" et introduisez une autre disquette vierge dans le lecteur B. Sinon, tapez "N".

Copie

Ensuite, nous allons copier le programme de la disquette originale sur la disquette qui vient d'être formatée. Pour ce faire, tapez

```
copy *.* b:
```

et appuyez sur ENTER. Tous les fichiers seront copiés sur le disque B.

A partir de ce moment, utilisez toujours la copie que vous venez de créer et gardez l'original du programme dans un endroit sûr.

Fichiers

Les données d'un disque sont organisées en fichiers. Une des premières tâches du MS-DOS consiste à organiser les fichiers. Pour obtenir une liste des fichiers existant sur un disque, tapez:

```
dir
```

(directory ou répertoire) et appuyez sur ENTER. L'écran affichera un tableau similaire au suivant:

```
Volume in drive A has no label
Directory of A:\

COMMAND      COM      25308    2-02-88   12:00a
FORMAT       COM      11703    12-26-87   1:21p
DISKCOPY     COM       6264    2-09-88   12:00a
DEBUG        COM      15866    2-09-88   12:00a
THATFILE     DOC      18325    10-10-87   2:56p
THISFILE     DAT       2943    6-08-88   11:51p
              7 File(s)      582788 bytes free
```

Chaque fichier a un nom de 8 caractères et une extension de 3 caractères (l'extension est optionnelle mais elle est pratique pour indiquer le type de données que contient le fichier). La dimension du fichier en octets, ainsi que la date et l'heure de sa création sont également affichées. La dernière ligne vers le bas de l'écran vous donne le nombre de fichiers existants et l'espace de données disponible.

Lecteur par défaut

L'indicatif du système (par exemple "A >") indique le lecteur de disque que le MS-DOS utilisera à moins que vous ne lui donniez d'autres instructions à ce sujet. Si l'indicatif du système marque "A" et que vous tapez

```
dir
```

vous obtiendrez le répertoire du disque se trouvant dans le lecteur A.

Vous pouvez également spécifier le lecteur de disque que vous voulez utiliser, par exemple en tapant:

```
dir b:
```

afin d'obtenir l'affichage du répertoire du disque se trouvant dans le lecteur B (Faites toujours suivre la lettre correspondant au lecteur du signe deux points ":").

Pour changer de lecteur, tapez la lettre souhaitée suivie du signe deux points “:”, par exemple:

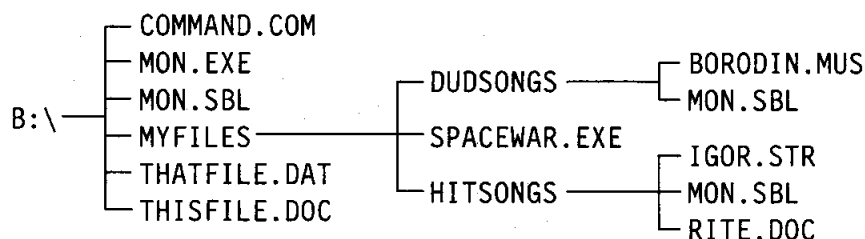
b:

L’indicatif du système affichera le nouveau lecteur de disquettes actif.

Répertoires

Un simple disque (surtout un disque dur) peut contenir des centaines de fichiers et la recherche du fichier dont vous avez besoin peut prendre du temps. Le MS-DOS vous permet de créer des “*directories*” (répertoires) supplémentaires au sein du répertoire principal ou “racine”. Si un disque doit contenir un grand nombre de fichiers, c’est souvent une bonne idée de créer des répertoires supplémentaires pour une meilleure gestion des données.

Par exemple, un simple disque pourrait contenir des répertoires multiples, comme le montre l’exemple suivant:



MKDIR

Pour créer un nouveau répertoire au sein du répertoire en cours, tapez par exemple:

```
mkdir myfiles
```

Cette opération va créer un nouveau répertoire appelé “MYFILES”. Si maintenant vous tapez DIR pour voir le répertoire, vous remarquerez qu’une nouvelle entrée MYFILES <DIR> a été ajoutée, comme le montre le tableau ci-dessous.

```
Volume in drive B has no label
Directory of B:\
```

COMMAND	COM	25303	2-02-88	12:00a
MON	EXE	142944	1-01-88	12:00a
MON	SBL	375	1-01-88	12:00a
MYFILES	<DIR>		5-18-88	2:25p
THATFILE	DAT	9822	1-14-88	4:23p
THISFILE	DOC	14398	4-29-88	12:00a

```
4 File(s) 454656 bytes free
```

CHDIR

Pour changer de répertoire, tapez par exemple:

```
chdir myfiles
```

Lorsque vous allez taper **DIR**, l'écran affichera un tableau semblable au suivant:

```
Volume in drive B has no label
Directory of B:\MYFILES

.                <DIR>          5-18-88    2:25p
..               <DIR>          5-18-88    2:25p
DUDSONGS        <DIR>          5-18-88    2:26p
SPACEWAR        EXE    91423    4-01-85    13:13a
HITSONGS        <DIR>          5-18-88    2:26p
                5 File(s)      454656 bytes free
```

Le répertoire "parent" ou d'origine est indiqué par deux points qui se suivent ".." (l'entrée avec un seul point n'a pas de signification directe pour l'utilisateur). Vous pourriez donc taper

```
chdir..
```

pour revenir au répertoire principal par rapport au répertoire dans lequel vous vous trouvez.

Pour différencier les sous-répertoires du répertoire principal, ceux-ci seront indiqués par le signe "\". A partir du répertoire principal, vous pourriez donc taper

```
chdir \myfiles\hitsongs
```

pour accéder au répertoire **HITSONGS** dans le répertoire **MYFILES**.

Si vous tapiez **DIR** à partir du répertoire **HITSONGS** (ou si vous tapiez **DIR\MYFILES\HITSONGS** à partir du répertoire racine), vous obtiendriez des données semblables aux suivantes:

```
Volume in drive B has no label
Directory of B:\MYFILES\HITSONGS

.                <DIR>          5-18-88    2:26p
..               <DIR>          5-18-88    2:26p
IGOR             STR    9123    5-18-88    7:29p
MON              SBL    8390    4-15-88    1:25p
RITE            DOC    54018   2-09-88    4:47p
                5 File(s)      454656 bytes free
```

RMDIR

Après avoir effacé tous les fichiers d'un répertoire dont vous n'avez plus besoin (voir la commande DEL expliquée par la suite), vous pouvez le supprimer en tapant par exemple:

```
rmdir dudsongs
```

En effet, un répertoire qui contient encore des fichiers ne peut pas être effacé.

Commandes DOS*Les commandes
internes:*

Les commandes MS-DOS peuvent être réparties entre les commandes internes et les commandes externes.

Les commandes internes font partie intégrante du système et peuvent être utilisées à n'importe quel moment. Les commandes internes MKDIR, CHDIR et RMDIR ont déjà été expliquées. Nous allons maintenant passer en revue d'autres commandes internes de base.

COPY (Copie):

Vous pouvez copier un fichier sur un autre fichier. Si vous le désirez, vous pouvez donner un nom différent à la copie et vous pouvez même préciser le lecteur de la source et celui de la destination. Par exemple, lorsque vous tapez

```
copy b:thisfile.abc a:thatfile.xyz
```

un nouveau fichier dénommé "thatfile.xyz" va être créé sur le disque du lecteur A et il contiendra les mêmes données que "thisfile.abc" sur la disquette qui se trouve dans le lecteur B. Si vous ne mentionnez pas le nom de fichier pour le disque de destination, il lui sera donné le même nom que celui de la source (dans cet exemple précis, si le disque dans le lecteur B avait déjà contenu un fichier appelé "thatfile.xyz", ses données seraient perdues).

DEL (Effacement)

Pour effacer un fichier dont on n'a plus besoin, il faut taper, par exemple

```
del trash.dat
```

dans cet exemple précis, le fichier appelé "trash.dat" sera effacé du disque.

*Les commandes
externes:*

REN (Renommer)

Pour renommer un fichier, il faut taper par exemple

```
ren oldname.doc newname.dat
```

dans ce cas, le fichier appelé "oldname.doc" sera renommé "newname.dat".

Les fichiers avec une extension .EXE ou .COM sont des commandes externes. Lorsque vous tapez une commande externe, le fichier doit être transposé du disque en mémoire avant que la commande ne puisse être exécutée. Dans l'affichage du répertoire mentionné à la page 20, vous remarquerez que la commande "FORMAT" est une commande externe. Le programme MIDI Monitor MON.EXE en est une autre. Avant de demander l'exécution d'une commande externe, assurez-vous bien que la disquette dans le lecteur en cours contienne le fichier avec cette commande.

Vous n'avez pas besoin d'écrire l'extension du fichier quand vous demandez un fichier de commande. Par exemple, si le disque dans le lecteur en cours contient un fichier avec un programme appelé SPACEWAR.EXE, vous pouvez simplement taper

```
spacewar
```

et appuyer sur ENTER pour lancer le programme.

Certaines des commandes externes qui se trouvent sur la disquette système sont les suivantes:

FORMAT (formatage)

Vous avez déjà utilisé cette commande pour formater des disquettes vierges. En effet, si vous voulez uniquement formater une nouvelle disquette pour qu'elle puisse contenir des données, inscrivez

```
format b:
```

Par contre, si vous voulez formater une disquette vierge pour qu'elle devienne un nouveau disque système MS-DOS, tapez

```
format b:/s
```

Cette opération permet de créer un nouveau disque système que vous pourrez utiliser pour démarrer le MS-DOS. Avant qu'une disquette ne puisse être formatée, le loquet coulissant de protection contre l'écriture doit être placé dans la position obturant la fenêtre afin de pouvoir transcrire des informations sur la disquette. N'oubliez pas que lorsque vous formatez un disque, vous effacez toutes les données qu'il contient.

DISKCOPY (Copie de disque)

Cette commande est utilisée pour copier tout un disque sur un autre (si vous désirez uniquement copier certains fichiers, il est plus rapide d'utiliser la commande COPY (Copie) pour copier les fichiers individuellement). Par exemple, pour copier un disque du lecteur A au lecteur B, vous devez taper

diskcopy A: B:

Remarque: le disque de destination ne doit pas être formaté.

*Fonctions
complémentaires:*

Certaines commandes du MS-DOS, telles que la commande DIR, peuvent afficher plus de données que n'en montre un écran. Ces données défilent alors vers le haut ou vers le bas de la page pour laisser de la place aux autres entrées. Si le défilement est trop rapide et que vous ne parvenez pas à lire vous pouvez introduire une pause au défilement en appuyant simultanément sur les touches CTRL et NUM LOCK (pause ou interruption); appuyez ensuite sur n'importe quelle touche pour reprendre le défilement.

Vous pouvez aussi stopper une commande MS-DOS qui n'a été que partiellement exécutée en maintenant la touche CTRL enfoncée et en appuyant sur la touche SCROLL LOCK (frein).

Le programme MS-DOS 3.3 qui est livré avec le C1 possède de nombreuses autres commandes et d'autres possibilités qui ne sont pas reprises dans ce manuel. Nous vous suggérons de vous procurer un des nombreux ouvrages disponibles sur le marché concernant le MS-DOS (version 3.0 ou supérieure) afin d'apprendre à en connaître toutes les possibilités.

Arrêt du système

Lorsque vous avez terminé d'utiliser le C1, sortez du programme pour revenir à l'indicatif du système DOS (">"). Attendez que tous les voyants d'accès au disque s'éteignent, retirez la ou les disquettes et coupez le courant.

Modèles avec disque dur

Dans les modèles avec disque dur, le lecteur de disquette inférieur est remplacé par un disque dur. Avant de pouvoir utiliser un disque dur avec le MS-DOS, celui-ci doit être *formaté et divisé*. Les paragraphes suivants vous diront comment formater et diviser votre disque dur en utilisant les commandes FDISK et FORMAT.

Remarque

Lorsque vous diviserez votre disque dur au moyen de la commande FDISK, vous détruirez toutes les données qui s'y trouvent. Normalement vous utiliserez tout le disque dur pour le MS-DOS et vous ne chargerez qu'une seule fois le programme FDISK et ce juste après avoir fait l'acquisition de votre CI.

FDISK

Insérez la disquette système dans le lecteur supérieur et mettez l'ordinateur sous tension pour lancer le programme MS-DOS en suivant les explications données à la page 15. Lorsque vous obtenez l'indicatif "A >", écrivez

fdisk

et appuyez sur ENTER. Vous obtiendrez ainsi le menu des options suivant:

FDISK Options

Current Fixed Disk Drive: 1

Choose one of the following:

1. Create DOS Partition
2. Change Active Partition
3. Delete DOS Partition
4. Display Partition Data

Enter choice [1]

Press ESC to return to DOS

Appuyez sur ENTER pour choisir la première possibilité. Ensuite l'ordinateur vous demandera quelle partition DOS vous voulez créer:

1. Create Primary DOS Partition
2. Create Extended DOS Partition

Enter choice: [1]

Appuyez à nouveau sur ENTER pour choisir la première possibilité. Ensuite l'ordinateur vous demandera si vous désirez utiliser tout le disque dur pour le programme DOS

Do you wish to use the maximum size
for a DOS partition and make the DOS
partition active (Y/N)

et vous répondrez que oui en appuyant sur ENTER. L'ordinateur vous signalera alors que le système va redémarrer, que vous devez insérer la disquette DOS dans le lecteur A et que vous devez ensuite appuyer sur n'importe quelle touche quand vous êtes prêt

System will now restart

Insert DOS diskette in drive A:
Press any key when ready . . .

Veillez à ce que la disquette système soit bien dans le lecteur A (lecteur supérieur) et appuyez sur une touche quelconque. le MS-DOS va redémarrer normalement. Tout le disque dur a été utilisé pour le MS-DOS, mais vous devez maintenant le formater selon les instructions suivantes.

FORMAT (formatage)

Vous devez formater le disque dur afin qu'il accepte les fichiers MS-DOS. Mettez la disquette système dans le lecteur A (lecteur supérieur) et tapez

```
format c:/s
```

L'ordinateur vous avertira que toutes les données du disque dur dans le lecteur C seront perdues et il vous demandera s'il doit procéder au formatage.

```
WARNING, ALL DATA ON NON-REMOVABLE DISK  
DRIVE C: WILL BE LOST!  
Proceed with Format (Y/N)?
```

Tapez "Y" pour oui et appuyez sur ENTER afin de commencer le formatage. La tête et le cylindre en train de se formater seront affichés de la manière suivante

```
Head:    0    Cylinder:    0
```

Cette opération prendra plusieurs minutes. Lorsque le formatage est terminé, l'ordinateur vous donne l'espace mémoire disponible sur le disque.

Etant donné que vous avez précisé "/s" lorsque vous avez formaté le disque dur, celui-ci contiendra les fichiers cachés du système MS-DOS ainsi que les commandes COMMAND.COM.

Lancement du disque dur

Maintenant que le disque dur a été formaté et qu'il contient toutes les informations du système MS-DOS, vous pouvez lancer le MS-DOS à partir du disque dur (lecteur C) au lieu de la disquette (lecteur A). Comme un disque dur est beaucoup plus rapide qu'une disquette, le lancement sera plus rapide (Attention: si le lecteur de disquette contient une disquette lorsque l'ordinateur est mis sous tension, le MS-DOS s'initialisera à partir de la disquette et non à partir du disque dur).

Répertoires du disque dur

Outre le fait de lire et écrire les données beaucoup plus rapidement que les disquettes, les disques durs ont une capacité beaucoup plus étendue. Afin d'éviter de devoir visualiser des centaines de fichiers pour trouver celui que vous désirez, nous vous recommandons de créer plusieurs répertoires pour organiser votre disque dur (voir les explications concernant les répertoires à la page 19). Par exemple, vous pouvez créer un répertoire différent pour chaque application: séquenceurs, traitements de texte, etc.

C'est une bonne idée que de créer un répertoire pour les fichiers du système et de copier la disquette système sur ce répertoire (les noms traditionnels pour les répertoires de fichiers du système sont "*bin*" (abréviation de binaire) ou "*system*"). Si vous créez un répertoire pour vos fichiers du système, cela évitera de les confondre avec vos fichiers de données. Par exemple, si vous créez un répertoire "*\system*" sur votre disque dur, vous pourrez insérer la disquette système dans le lecteur A et écrire

```
copy A:*. * C:\system
```

Tous les fichiers de la disquette système seront copiés sur le répertoire "*\system*" du disque dur.

Sauvegarde de données

Les disques durs sont généralement assez fiables. Néanmoins, il est bon d'effectuer régulièrement des copies sur disquette des données importantes contenues sur le disque dur. Utilisez la commande COPY ou consultez un manuel MS-DOS pour de plus amples informations sur les commandes BACKUP et XCOPY.

Précautions pour le disque dur

Comme nous l'avons expliqué lors du détail des panneaux avant / arrière, le voyant "lower disk in use" devient rouge pour marquer un accès au disque dur. La tête de lecture / écriture reste en position pendant 5 secondes (le voyant devient vert) et puis automatiquement elle se retire sur une aire de repos (le voyant s'éteint). Etant donné que le disque dur tourne à une très grande vitesse, il est sensible aux chocs et aux fortes vibrations. Faites tout particulièrement attention de ne pas heurter le C1 lorsque le voyant d'accès est allumé. Attendez également que le voyant s'éteigne pour débrancher l'ordinateur. Si vous devez transporter le C1, protégez-le bien contre les manipulations brutales.

Contenu de la disquette système

Les fichiers suivants se trouvent sur la disquette MS-DOS 3.3 livrée avec le C1.

Pour plus de détails quant à leur utilisation, consultez un des guides disponibles sur le marché concernant le MS-DOS 3.3.

COMMAND	COM	Ce programme interprète les commandes que vous entrez
4201	CP1	Paramètres d'imprimante pour les langues étrangères
5202	CP1	Paramètres d'imprimante pour les langues étrangères
ANSI	SYS	Programme étendu des périphériques standard d'entrée et de sortie
APPEND	EXE	Configuration de recherche pour un fichier de données
ASSIGN	COM	Assigne une autre lettre comme nom de lecteur de disque
ATTRIB	EXE	Modifie ou affiche les attributs d'un fichier
BACK UP	COM	Fichiers de sauvegarde à partir d'un disque dur
CHKDSK	COM	Vérifie le répertoire d'un disque
COMP	COM	Compare les contenus de deux séries de fichiers
COUNTRY	SYS	Programme de commande automatiquement chargé avec le MS-DOS
DEBUG	COM	Edition et contrôle des fichiers programmes
DISKCOMP	COM	Compare les disques
DISKCOPY	COM	Effectue une copie de tout un disque
DISPLAY	SYS	Périphérique gérant la commutation des codes variables pour chaque pays
DRIVER	SYS	Périphérique pour des lecteurs de disques externes
EDLIN	COM	Editeur de lignes pour fichiers de texte
EXE2BIN	EXE	Convertit les fichiers en format binaire

FASTOPEN	EXE	Accélère l'accès aux fichiers et aux répertoires qui sont utilisés fréquemment
FC	EXE	Compare deux fichiers et affiche la différence
FDISK	COM	Divise le disque dur en partitions
FIND	EXE	Cherche parmi les fichiers une chaîne de caractères bien précise
FORMAT	COM	Prépare un disque pour utilisation avec le MS DOS.
GRAFTABL	COM	Charge une table graphique
GRAPHICS	COM	Prépare pour l'impression d'une image écran sur l'imprimante
GWBASIC	EXE	Interpréteur pour le langage BASIC
JOIN	EXE	Associe un lecteur aux chemins d'accès
KEYB	COM	Charge un programme gérant le clavier
KEYBOARD	SYS	Périphérique (chargé automatiquement par le MS-DOS)
LABEL	COM	Change ou efface le label de volume d'un disque
LCD	CP1	Paramètres de l'écran pour les langues étrangères
LINK	EXE	Crée un programme exécutable à partir d'un ou de plusieurs fichiers objets
MODE	COM	Définit les paramètres pour l'écran, l'imprimante, les portes de communication, etc
MORE	COM	Lit et affiche le texte d'un fichier par page d'écran
MLSFUNC	EXE	Charge les données spécifiques d'un pays à partir du COUNTRY.SYS
PRINT	COM	Envoie un ou plusieurs fichiers à l'imprimante (tout en exécutant d'autres commandes)
PRINTER	SYS	Périphérique pour gérer les codes envoyés aux sorties PRN/LPT1, LPT2, LPT3
RECOVER	COM	Récupération d'un disque ou d'un fichier endommagé

RAMDRIVE	SYS	Périphérique pour créer un ou plusieurs lecteurs virtuels
REPLACE	EXE	Remplace les anciennes versions des fichiers
RESTORE	COM	Restaure les fichiers sauvegardés en utilisant la commande BACKUP
SELECT	COM	Installe la disposition du clavier ainsi que le code du pays
SHARE	EXE	Installe le partage et le verrouillage des fichiers dans l'utilisation d'un réseau
SORT	EXE	Trie les fichiers
SUBST	EXE	Substitue une chaîne de caractères à un chemin d'accès
SYS	COM	Copie les fichiers systèmes sur un disque
TREE	COM	Affiche les structures arborescentes d'un répertoire
XCOPY	EXE	Copie les fichiers et les répertoires
SETUP	COM	Installe le système de batterie de sauvegarde pour l'ordinateur

RAMDISQUE (Fichier de configuration)

Lorsque vous démarrez le MS-DOS, il recherche un fichier appelé CONFIG.SYS. S'il ne le trouve pas, le MS-DOS se lance normalement. Néanmoins, vous pouvez aussi créer un tel fichier pour donner des instructions spécifiques à l'ordinateur.

Ci-dessous, vous trouverez un exemple pour créer un fichier CONFIG.SYS afin de pouvoir utiliser le programme RAMDRIVE.SYS (le Ramdisque) qui se trouve sur la disquette système.

Le programme RAMDRIVE.SYS permet à une partie de la mémoire du C1 d'être utilisée en tant que lecteur de disque "virtuel", ce qui est beaucoup plus rapide que lorsqu'on utilise une disquette réelle.

Attention

Etant donné que les données du RAMDISQUE se trouvent dans la mémoire, elles seront perdues si vous coupez le courant. Afin de sauvegarder les fichiers du RAMDISQUE, copiez-les sur une disquette avant d'éteindre l'ordinateur.

Assurez-vous que le loquet coulissant de protection contre l'écriture couvre bien la fenêtre de protection de votre copie de la disquette système et insérez-la dans le lecteur A. Après l'affichage de l'indicatif du système "A >", tapez

```
copy con config.sys
```

et appuyez sur ENTER. "Con" est un nom de fichier spécial (nom de périphérique) pour indiquer la console, c'est-à-dire le clavier et l'écran du C1. Ce que vous venez de faire commande au MS-DOS de copier vos entrées de la console sur un fichier appelé CONFIG.SYS. Ensuite, inscrivez la ligne marquée ci-dessous et, à la fin de celle-ci, maintenez la touche CTRL enfoncée en frappant Z et appuyez sur la touche ENTER. "Z" dit au MS-DOS qu'il s'agit de la fin du fichier:

```
device=ramdrive.sys 512 128 64 /E
```

Le MS-DOS va répondre qu'un fichier a été copié ("one file has been copied").

Dans la commande précédente, le premier nombre signifie la dimension de la mémoire (en Koctets) occupée par le RAMDISQUE. Le C1 possède 512 Koctets d'extension de mémoire et, dans cet exemple, nous utiliserons la mémoire en entier. Le second nombre se réfère à la dimension du secteur (vous avez le choix entre 128, 256 et 512 Koctets, mais ces détails concernent uniquement les techniciens). Le troisième nombre donne le nombre d'entrées de répertoires (chacun de 2 à 512 fichiers) permis sur le Ramdisque. Le "/E" final signifie qu'il faut utiliser une extension de mémoire avec ce programme.

Lorsque vous visualisez à nouveau le répertoire du disque, vous apercevez un nouveau fichier appelé "config.sys". Il contient la ligne que vous venez d'écrire. La prochaine fois que vous lancerez le MS-DOS en utilisant ce disque, il lira le fichier CONFIG.SYS et exécutera le programme RAMDISQUE de sorte que vous disposerez d'un lecteur de disque supplémentaire et invisible: le lecteur C (pour les modèles avec disque dur, le Ramdisque sera le lecteur D). Vous pouvez copier des fichiers sur et à partir de ce disque comme s'il s'agissait d'un disque normal. Mais un Ramdisque n'a pas besoin d'être formaté (il ne peut pas l'être).

Lorsque vous utilisez un programme qui doit souvent lire et écrire des fichiers, pour gagner du temps, vous pouvez copier tous les fichiers que vous consultez sur le Ramdisque et vous pouvez ainsi travailler avec le Ramdisque plutôt qu'avec une disquette. Mais n'oubliez pas de recopier les fichiers du Ram-disque sur une vraie disquette avant d'éteindre l'ordinateur.

Un fichier CONFIG.SYS peut contenir d'autres configurations et d'autres instructions concernant le MS-DOS. Pour plus de détails, consultez un des nombreux ouvrages disponibles sur le marché et ayant trait au MS-DOS.

Configuration des Commutateurs DIP

Le panneau arrière du C1 est pourvu de 6 commutateurs DIP. Lorsque les appareils sont livrés, tous les commutateurs DIP sont mis en position OFF. Quand vous utilisez le C1 seul, il n'est pas nécessaire de changer ces configurations mais, selon l'équipement périphérique que vous allez y connecter, vous aurez peut-être besoin d'en ouvrir certains. Pour tous les six, HAUT signifie OFF (arrêt) et BAS signifie ON (marche).

Commutateur 1 (SW1): Affichage interne / externe

Ce commutateur détermine si le C1 va utiliser son propre écran avec affichage à cristaux liquides ou bien s'il va faire appel à un écran externe à tube cathodique branché sur le connecteur de l'afficheur, sur le panneau arrière. Si vous optez pour l'écran externe, l'écran incorporé ne sera pas employé.

OFF: écran interne

ON: écran externe (voir ci-dessous).

Commutateur 2 (SW2): Mode d'affichage externe

Lorsque vous utilisez un écran externe à tube cathodique, allumez ou non le commutateur selon le type d'écran:

OFF: écran graphique couleurs (compatible IBM CGA)

ON: écran monochrome (compatible avec la carte graphique Hercules)

Attention : si vous utilisez un écran externe monochrome, veillez à bien sélectionner le mode d'affichage monochrome. Si vous oubliez de le faire, vous risquez d'endommager votre écran monochrome IBM.

Commutateur 3 (SW3): Invalide les E/S musique

Le C1 utilise des portes 300 h - 31 Fh d'E/S pour ses interfaces musicales (MIDI, TIME CODE, etc.). Si des interfaces spéciales reliées au C1 utilisent ces mêmes portes d'E/S, il faut invalider les E/S Musique du C1.

OFF: E/S Musique valide

ON: E/S Musique invalide

Commutateur 4 (SW4): Invalide le RS232-2

Ce commutateur invalide la seconde interface RS232C du C1

OFF: RS232C 2 valide

ON: RS232C 2 invalide

Commutateur 5 (SW5): Invalide l'extension de mémoire

Le C1 possède 512 Koctets d'extension de mémoire prévus. Ce commutateur invalide ces 512 Koctets d'extension de mémoire.

OFF: Extension de mémoire valide

ON: Extension de mémoire invalide

Commutateur 6 (SW6): Horloge du micro-processeur

Normalement le micro-processeur du C1 travaille à 10 MHz. Ce commutateur ralentit la fréquence de l'horloge du micro-processeur à 8 MHz.

OFF: horloge 10 MHz

ON: horloge 8 MHz.

**MIDI
MONITOR
(Moniteur
MIDI)**

INTRO- DUCTION

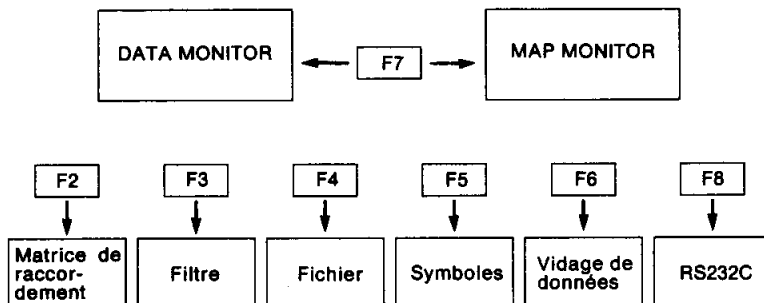
Monitor (Affichage principal)

Fenêtres

Le MIDI Monitor fait partie du logiciel livré avec l'ordinateur musical C1 de Yamaha. Vous en découvrirez toute l'utilité lorsque vous aurez à localiser une panne de votre configuration MIDI. Dans ce manuel, nous partons du principe que vous connaissez les fondements du MIDI. Si ce n'est pas le cas, consultez certains des ouvrages d'introduction disponibles dans le commerce ou chez les fabricants d'appareils musicaux. (L'utilisation du MIDI Monitor peut également être une bonne approche du MIDI.) Le MIDI Monitor peut gérer des données d'entrée, transférer des données issues du clavier et des commandes linéaires et acheminer des données par le biais des deux bornes MIDI IN et des huit bornes MIDI OUT.

L'entrée des messages MIDI peut être visualisée sous la forme d'un défilement de données ou d'un indicateur clignotant sur une grille. Appuyez sur la touche F7 pour passer d'un mode monitor à l'autre.

Dès que vous êtes dans le monitor (affichage principal), appuyez sur les touches F2 à F8 pour ouvrir les fenêtres donnant accès aux différentes fonctions. Pour retourner au monitor, tapez ESC.



F2 PATCHBAY (Matrice de raccordement)

Les messages provenant des entrées (MIDI IN 1, MIDI IN 2 et RS232C) et du clavier du C1 peuvent être transférées à partir des sorties (MIDI OUT 1 à 8 et RS232C) dans n'importe quelle combinaison. (voir page 44)

F3 FILTER (Filtre)

L'écran et les entrées MIDI IN 1, MIDI IN 2 et RS232C disposent de leur propre filtre pour effacer les messages non souhaités. (voir page 45)

F4 FILE (Fichier)

Il permet de sauvegarder et de charger des symboles de données MIDI dans un fichier contenu sur disque. (voir page 53)

F5 SYMBOL (Symboles)

Il s'agit de l'édition des symboles que vous avez définis. (voir page 46)

F6 DUMP (Vidage de données)

Elle permet d'examiner les 16 derniers octets de données affichées précédemment. (voir page 56)

F8 RS232C

Cette fonction permet de configurer l'interface RS232C - 1 située sur le panneau arrière. (voir page 58)

Aide

A tout moment, peu importe le mode ou la fenêtre où vous vous trouvez, vous pouvez appuyer sur la touche F1 ou taper
 help
 pour obtenir une explication sur écran. Tapez ESC pour quitter l'écran d'aide.

Ligne de Commande

Lorsque la faculté d'avoir une ligne de commande vous est offerte (curseur clignotant indiquant l'endroit où taper), vous pouvez écrire dans l'espace indiqué par ...

COMMANDE

Elle a les mêmes effets que l'utilisation de l'une des touches de fonction. Les bonnes dactylos trouveront peut-être plus rapide d'écrire la commande que de chercher et d'appuyer sur la touche de fonction. Les commandes peuvent être abrégées, par exemple en tapant

he
 plutôt que
 help

pour autant qu'on ne puisse les confondre avec un nombre hexadécimal ou une autre commande. La page 59 reprend une liste des commandes et de leurs abréviations.

DONNEES MIDI

Les nombres tapés en notation hexadécimale ou décimale seront immédiatement transférés à partir de MIDI OUT sous forme d'octets de données MIDI. (voir page 46)

DEFINITION DE SYMBOLES

Vous pouvez définir un mot (symbole) en remplacement d'une chaîne de données MIDI. (voir page 48)

Symbole:

Lorsque vous tapez un symbole que vous avez défini, les données MIDI qu'il remplace sont immédiatement transférées à partir de MIDI OUT. (voir page 48)

Lorsque vous appuyez sur la touche ENTER, l'ordinateur lit ce que vous avez tapé. Si ce que vous avez tapé ne correspond ni à une commande ni à des données MIDI ni à un symbole ni à une définition de symbole, vous recevrez un message d'erreur.

Le MIDI Monitor convertit toute entrée sur clavier en caractères minuscules.

Lancement du MIDI Monitor

Assurez-vous que le disque contenant le programme MON.EXE, le fichier de messages MON.MSG et le fichier de symboles MON.SBL est bien introduit dans le lecteur actif et tapez

`MON`

dès que le MS-DOS a été chargé et que l'indicatif "A >" est apparu. Lorsque vous appuyez sur la touche ENTER, le programme est chargé dans la mémoire et vous vous trouvez alors dans l'écran Data Monitor (voir page 40)

Sortie du MIDI Monitor

Pour retourner au MS-DOS, revenez au monitor et tapez

`exit`

ou appuyez sur la touche ESC.

Si vous avez modifié le fichier de symboles sans le sauvegarder (voir page 52), l'ordinateur vous demande si vous souhaitez le sauvegarder avant de quitter le programme. Si vous tapez "Y", vous arriverez dans la fenêtre "File **F4** Save" (Sauvegarde F4 de Fichier)(voir page 53). Après avoir sauvegardé le fichier de symboles, vous pouvez quitter le programme en suivant la procédure décrite ci-dessous.

Si vous n'avez pas modifié le fichier de symboles ou que vous ne souhaitez pas le sauvegarder, l'ordinateur va vous demander "Exit Monitor Are you sure?" (êtes-vous sûr de vouloir quitter le programme Monitor?). Tapez alors "Y" pour retourner au MS-DOS.

Fichiers de Configurations

Lorsque vous sortez du programme MIDI Monitor, un fichier appelé MON.STU contenant les configurations en cours (chemin du fichier, configuration du RS232C, matrice de raccordement (Patchbay), filtres, définitions de la commande linéaire) est alors sauvé. Si le fichier de symboles (MON.SBL) a été modifié, l'ordinateur vous demande si vous voulez le sauvegarder ou pas. Lorsque vous lancez le programme MIDI Monitor, ces fichiers de configurations sont automatiquement chargés et vous donnent les configurations de votre précédente séance de travail.

Ainsi que nous l'avons dit précédemment, le disque doit contenir au moins les deux fichiers MON.EXE (programme lui-même) et MON.MSG (messages d'aide) de façon à ce que vous puissiez utiliser le programme MIDI Monitor.

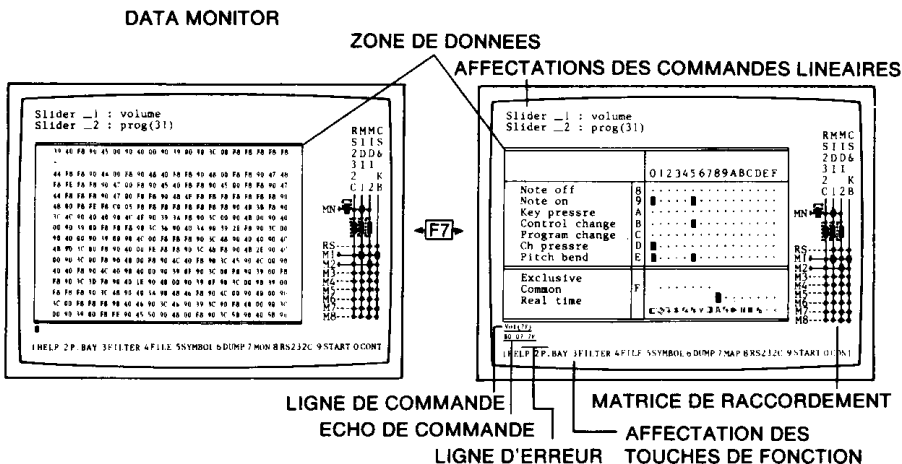
MONITOR

Data Monitor / Map Monitor

Il s'agit de l'affichage principal où vous pouvez voir les données d'entrée s'afficher sur l'écran. C'est là que vous vous trouvez lorsque vous lancez le programme MIDI Monitor.

L'entrée des messages MIDI peut être visualisée sous la forme d'un défilement d'informations ou d'un indicateur clignotant sur une grille. Appuyez sur la touche F7 pour passer d'un mode monitor à l'autre.

Le Data Monitor affiche chaque octet MIDI d'entrée sous la forme d'un nombre hexadécimal. Le MAP MONITOR affiche, un court instant, un "o" pour indiquer le type de données reçues. (La ligne inférieure du MAP MONITOR affiche les symboles graphiques des données que nous expliquons dans le chapitre intitulé Format, à la page 42)



ZONE DE DONNEES

C'est là que s'affiche l'entrée des données. (Voyez les paragraphes Format et "Line Feed" ci-dessous)

LIGNE DE COMMANDE

Vous pouvez taper des commandes, affecter des symboles à des données MIDI ou entrer directement des données MIDI (ou symboles) à transférer immédiatement.

ECHO DE COMMANDE

Lorsque vous appuyez sur la touche ENTER après avoir tapé la ligne de commande, votre commande ou votre donnée s'affiche à cet endroit.

LIGNE D'ERREUR

C'est l'endroit où s'affichent les messages d'erreur.

MATRICE DE RACCORDEMENT (PATCH BAY)

Cette zone montre comment les entrées sont reliées aux sorties. Pour en modifier la configuration (voir page 44), appuyez sur la touche F2 ou tapez
patch

AFFECTATIONS DES COMMANDES LINEAIRES

Il s'agit de l'affectation en cours des deux commandes linéaires sur le clavier du C1. (voir page 49)

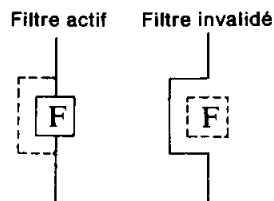
AFFECTATION DES TOUCHES DE FONCTION

Il s'agit des commandes affectées aux touches de fonction F1 à F10. (Celles-ci diffèrent selon la fenêtre dans laquelle vous vous trouvez. La page 55 présente un tableau complet des affectations des touches de fonction)

**Source Monitor et
Filtres**

Les configurations "Patchbay" (voir page 44) déterminent l'entrée (MIDI IN 1, MIDI IN 2 ou RS232C) que vous contrôlez. Vous disposez de quatre filtres pour faire disparaître les informations que vous ne souhaitez pas voir apparaître sur l'écran. Il y en a un pour l'écran et un pour chacune des trois entrées MIDI IN 1, MIDI IN 2 et RS232C. Ces filtres peuvent être désactivés lors de la configuration du patchbay (voir page 44) ou à partir du monitor en appuyant sur les touches F1 à F4 tout en maintenant la touche CTRL enfoncée. (La fenêtre d'état du filtre située à droite de l'affichage principal fait alors apparaître un symbole témoignant de l'invalidation du filtre.)

CTRL + F1 Filtre de l'écran
CTRL + F2 Filtre du RS232C
CTRL + F3 Filtre du MIDI IN 1
CTRL + F4 Filtre du MIDI IN 2
























**Commandes du
Data Monitor**

En mode Data Monitor (affichage successif des octets MIDI d'entrée), vous pouvez utiliser les commandes suivantes pour déterminer le type d'affichage des données.

FORMAT

Les données d'entrée sont normalement affichées sous forme de nombres hexadécimaux à deux chiffres accompagnés des octets de statut inversés. En appuyant sur la touche CTRL + F (appuyez sur F en maintenant la touche CTRL enfoncée), vous pouvez passer à un affichage symbolique spécial où chaque octet de statut MIDI apparaît sous forme de caractère graphique. (Ces caractères graphiques peuvent également s'afficher lorsque vous vous trouvez en mode MAP MONITOR). Le numéro du canal ne s'affiche pas et les octets de données apparaissent à l'écran sous la forme du caractère ASCII correspondant. Ceci peut être particulièrement utile pour examiner des données de voix en bloc, le nom de la voix étant indiqué en ASCII.

Les caractères graphiques correspondant à chaque octet de statut sont les suivants :

Données	Messages	Données	Messages
 8n	Note off	 F5	Undefined
 9n	Note on	 F6	Tune request
 An	Individual aftertouch	 F7	End of exclusive
 Bn	Control change	 F8	MIDI clock
 Cn	Program change	 F9	Undefined
 Dn	Channel aftertouch	 FA	Start
 En	Pitch bend	 FB	Continue
 F0	System exclusive	 FC	Stop
 F1	MIDI time code	 FD	Undefined
 F2	Song position	 FE	Active sensing
 F3	Song select	 FF	Reset
 F4	F4		Undefined

Ces symboles ont pour but de vous aider à vous souvenir du message MIDI qu'ils représentent. Note off; note inversée, Note on; note, Individual aftertouch; plusieurs flèches vers le bas (détection indépendante), Control change; commande linéaire de contrôle, Program change; drapeau, Channel aftertouch; une seule flèche vers le bas, Pitchbend; roue, System Exclusive (début et fin; crochets), MIDI Time Code; morceau de film, Song position; pointer, Song select; marque de paragraphe, Tune request; diapason, MIDI clock; pulsation de l'horloge, Start/Continue/Stop; symboles conventionnels utilisés sur les platines à cassette.

LINE FEED

Les données sont normalement affichées sur une ligne complète mais, en appuyant sur la touche CTRL + L, vous pouvez également spécifier que chaque message (octet de statut) soit affiché à la ligne (Line Feed). Ceci facilite la lecture de l'affichage. (Les octets de statut F7 à FF n'entraînent pas le passage à une nouvelle ligne.)

PAUSE

Lorsque de nouvelles données sont entrées, elles effacent les anciennes informations sur l'écran. En appuyant sur la touche CTRL + S, vous pouvez stopper le défilement sur l'écran. (Les nouvelles informations continuent à être stockées dans la mémoire mais n'apparaissent plus sur l'écran.) Le mot PAUSE s'inscrit dans le coin supérieur gauche de l'écran et le curseur prend la forme d'un losange (◆).

Tapez une touche quelconque pour continuer. Les informations reçues pendant la pause vont alors rapidement apparaître sur l'écran.

Lorsque vous vous trouvez dans le monitor, vous pouvez transférer des données en entrant des nombres ou des symboles ainsi que nous l'expliquons dans le chapitre intitulé "Symboles", page 46.

Lorsque vous vous trouvez dans le monitor, vous pouvez transmettre un message de départ MIDI (FAh) en appuyant sur la touche F9 et, alternativement, un message d'arrêt MIDI (FCh) et un message de poursuite MIDI (FBh) en appuyant sur la touche F10. Cette procédure est utile lors du contrôle des boîtes à rythmes ou des séquenceurs externes à partir du C1. (La commande linéaire du C1 peut être utilisée pour contrôler le tempo MIDI, voir page 49.)

Sortie de données

Départ / Arrêt / Reprise MIDI

MATRICE DE RACCOR- DEMENT (PATCHBAY)

Le "patchbay" vous permet de déterminer la façon dont les données d'entrée (reçues sur MIDI IN 1, MIDI IN 2 et RS232C) et les données issues du clavier et des commandes linéaires du C1 seront transmises à partir des sorties (MIDI OUT 1 à 8, RS232C). A partir de l'affichage principal, appuyez sur la touche F2 ou tapez

patch
pour ouvrir la fenêtre de patchbay.

Utilisez les touches marquées de flèches pour déplacer le curseur. Appuyez sur la touche "+" pour établir la liaison et sur la touche "-" pour l'interrompre. Toute entrée peut permettre la transmission vers n'importe quelle combinaison de sorties. Lorsqu'une sortie reçoit des informations provenant de plus d'une entrée, les données entrantes sont mixées. (Les messages System Exclusive entrants ont la priorité. Lorsqu'un message exclusif entre, les autres informations sont mises en attente jusqu'à ce que le message exclusif soit terminé.) La borne RS232C peut être utilisée indifféremment comme entrée ou comme sortie, mais pas les deux à la fois.

Invalidation du Filtre

Les entrées MIDI IN 1/2, RS232C et l'écran disposent chacun de leur propre filtre. Déplacez le curseur vers le commutateur et appuyez sur la touche "+" pour invalider le filtre, sur la touche "-" pour le valider. (Vous pouvez également utiliser la touche CTRL + F1 à F4 pour valider ou invalider les filtres.)

Edition du Filtre

Vous pouvez ouvrir la fenêtre d'édition du filtre (voir page 45) en déplaçant le curseur vers le signe "F" correspondant à l'un des filtres et en appuyant ensuite sur la touche ENTER.

Initialisation

Appuyez sur la touche F2 pour replacer le "patchbay" dans les conditions dans lesquelles il se trouvait lors de la première ouverture de la fenêtre "Patchbay".

FILTRE

L'entrée des informations sur MIDI IN 1/2 et RS232C peut être filtrée de façon à supprimer l'affichage ou la sortie des données qui ne vous intéressent pas. A partir du monitor, appuyez sur la touche F3 ou tapez

filter

pour ouvrir la fenêtre d'édition du filtre.

Il existe un filtre indépendant pour l'écran et pour chacune des entrées. Appuyez sur F3 pour sélectionner le filtre à éditer (écran, MIDI IN 1, MIDI IN 2 et RS232C). Dans le coin supérieur gauche de la fenêtre s'affiche le filtre édité.

La matrice du filtre indique les types d'informations filtrées. La ligne supérieure indique le canal O — F (1 — 16). Utilisez les touches marquées de flèches pour déplacer le curseur et utilisez les touches -/+ pour filtrer (signe "x") ou supprimer le filtrage (signe ".") des données. La touche F6 commande la suppression du filtrage ou le filtrage d'une ligne complète (message sélectionné pour tous les canaux). La touche F7 commande la suppression du filtrage ou le filtrage d'une colonne complète (tous les messages pour le canal sélectionné).

Conversion de canal

Le canal d'entrée peut être converti en un canal de sortie différent. Déplacez le curseur vers la ligne "conversion de canal" et utilisez les touches -/+ (ou O à 9 et A à F) pour établir le canal de sortie. (Appuyez sur la touche SPACE pour introduire un espace blanc désignant un canal de sortie inchangé).

Initialisation

Appuyez sur la touche F2 pour replacer le filtre dans les conditions où il se trouvait lors de la première ouverture de la fenêtre Filtre.

Invalidation du Filtre

Enfoncez la touche CTRL + F1 à F4 pour valider ou invalider les quatre filtres (écran, MIDI IN 1, MIDI IN 2 et RS232C). Vous pouvez également le faire à partir de la fenêtre Patchbay en déplaçant le curseur et en utilisant les touches -/+.

SYMBOLE (SORTIE DE DONNEES)

Lorsque la faculté vous est offerte d'avoir une ligne de commande (dans le monitor, la fenêtre Dump ou la fenêtre Symbols), vous pouvez entrer les données MIDI à partir du clavier (ou en déplaçant les deux commandes linéaires). Les données sont immédiatement transférées à partir de la sortie spécifiée par la configuration du patchbay.

La sortie de données et la sortie de symboles peuvent se faire à partir du monitor et de la fenêtre Dump de même qu'à partir de la fenêtre d'édition de symboles. Nous expliquerons ces fonctions dans le cadre de la fenêtre Edition de Symboles (F5).

REMARQUE:

Afin de voir ce qui se passe réellement lorsque vous entrez des données et des symboles à partir du clavier du C1, nous vous suggérons de brancher le MIDI OUT 1 du panneau arrière sur le MIDI IN 1 et d'établir le patchbay (voir page 44), ce qui a pour effet de placer le MIDI IN 1 sous contrôle et faire transmettre CS & KB à partir de MIDI OUT 1. Assurez-vous que toutes les autres liaisons patchbay sont interrompues. Les données que vous entrez sont alors reçues à nouveau et affichées sur l'écran.

Sortie de données

Sortie numérique

Vous pouvez entrer des données MIDI "brutes" à partir du clavier du C1 en système hexadécimal ou décimal (le signe "." indique une décimale). Séparez les octets de données par un espace ou une virgule. Ainsi, les deux entrées suivantes traduiraient la même information:

B0 0A 7F (octets de données en système hexadécimal)
B0 10. 127 (octets de données en système décimal)

Gabarit

La touche SHIFT + TAB renvoie la dernière donnée entrée dans la ligne de commande. Vous pouvez l'éditer en utilisant les touches DEL, INS, BS et la touche ←→ ou la retransférer telle quelle. Ce système s'avère pratique pour entrer des données répétitives.

Sortie de symboles

Plutôt que de taper chaque octet de données quand vous devez transmettre un message, vous pouvez spécifier un mot (de 12 caractères maximum) représentant une chaîne de données MIDI. Ceci vous permet de sortir un ou des messages MIDI longs et complexes en tapant un symbole court. Les symboles sont sauvegardés de même que les autres configurations lorsque vous quittez le programme MIDI Monitor.

*Spécification d'un
Symbole*

Un symbole est un mot d'une longueur maximum de 12 caractères comprenant des lettres allant de A à Z, de a à z, des chiffres allant de 0 à 9 et le caractère de soulignement "_". (Les lettres majuscules sont néanmoins converties en minuscules.) Un symbole ne peut être un nombre hexadécimal ou une commande. Voici des exemples de symboles incorrects:

aa, f1, 1d, 321 → Nombres
he (help), pa (patchbay) → Commandes

Pour spécifier un symbole, tapez le nom du symbole et ensuite le signe "égal" et l'information qu'il est censé représenter. Les symboles peuvent être spécifiés en utilisant d'autres symboles. Par exemple:

```
keyon=90 40 40
keyoff=90 40 00
note=keyon keyoff (l'ordinateur transmet 90 40 40 90 40 00)
```

Si vous effacez à présent le symbole

keyon

et utilisez le symbole

note,

vous recevrez un message d'erreur. Vous pouvez combiner autant de symboles que vous le souhaitez pour en spécifier de plus longs. Lorsque vous redéfinissez un symbole déjà spécifié, l'ancienne spécification est abandonnée. (Pour effacer un symbole, voyez F9 Delete, page 52.)

*Utilisation d'un
symbole*

Vous pouvez taper des symboles et des données dans n'importe quelle combinaison. Par exemple, si vous avez spécifié

vo1=b0 07

et tapé

vo1 127

“B0 07 7F” sera la donnée MIDI transmise.

*Variables dans un
symbole*

Une spécification de symbole peut contenir jusqu'à 7 variables, indiquées entre parenthèses “0”. Lorsque vous utilisez un symbole qui contient des variables, mettez les valeurs des données entre parenthèses et séparez les différentes variables par un espace ou une virgule. (Tout caractère alphabétique unique et indéfini peut être utilisé comme variable mais n'oubliez pas que les caractères allant de a à f seront considérés comme des nombres hexadécimaux.)

Ainsi, si vous avez spécifié

on (x)=90 x 40

et tapé

on (3C)

“90 3C 40” est la donnée MIDI qui sera transmise. Si vous oubliez une variable, la valeur zéro lui sera attribuée de sorte que si vous tapez simplement

on

“90 00 40” est la donnée MIDI qui sera transmise.

*Opérations
arithmétiques dans
un symbole (+, -)*

Une spécification de symbole peut utiliser l'addition “+” et la soustraction “-”. Si vous spécifiez par exemple,

on (x,y) = 90 + x y 40

et tapez

on (2, 3C),

“92 3C 40” sera la donnée MIDI transmise.

*Fonctions dans un
symbole (DHL,
DLH)*

Pour transmettre des valeurs de données supérieures à 127 (par exemple, l'effet de hauteur en position 0 — 8192), le MIDI utilise 2 octets de données de 7 bits. Selon le type de données et le dispositif récepteur, les 2 octets de données sont transmis dans l'ordre High/Low (poids fort/poids faible) ou dans l'ordre Low/High (poids faible/poids fort). Le MIDI Monitor est pourvu de deux fonctions qui divisent les données en 2 octets MIDI. dhl transmet les données sous forme d' octets High/low et dlh sous forme d' octets Low/High.

Par exemple, taper

dh1 (160.)

transmettrait les données MIDI "01 20" et taper

d1h (160.)

transmettrait les données MIDI "20 01". Les parenthèses peuvent renfermer plus d'un nombre. Chaque nombre est alors divisé et transmis séparément. Ainsi, taper

dh1 (239.7015.f9)

transmettrait 6 octets de données MIDI.

Vous pourriez par exemple utiliser cette fonction pour transmettre des données relatives à l'effet de hauteur (Low/High). D'autres données telles que des modifications du paramètre exclusif du Système pourraient être envoyées dans l'ordre High/Low. Consultez le format MIDI du dispositif récepteur.

Vous pouvez faire transmettre tout type de données aux deux commandes linéaires du panneau avant du C1. Comme lors de la spécification de tout autre symbole, tapez

slider1=

ou, en abrégé,

s11=

et entrez alors les données à transmettre. Pour la sortie de données issues de la commande linéaire, vous devez utiliser des crochets "[]" pour déterminer les données minimum et maximum à transmettre et la résolution (gradations) de la transmission. Par exemple, la spécification

slider1=B0 07 [0 127. 2]

aura pour résultat la transmission par la commande linéaire 1 d'une modification de contrôle 7 (volume) avec uniquement des données déjà chiffrées: 0,2,4,6 ... (Ceci peut être souhaitable pour réduire la quantité de données transmises.) En inversant les valeurs Minimum et Maximum, vous pouvez faire en sorte que la commande linéaire transmette des données de poids faible dans la mesure où il est déplacé vers l'avant. Par exemple,

slider1=B0 07 [127. 0 1]

entraînerait un contrôle de volume "inversé" qui transmettrait les données 127, 126, 125 ... 0.

Les spécifications en cours du Slider_1: et du Slider_2: sont affichées en haut de l'écran.

*Sortie de données
issues des
commandes linéaires*

*Symboles de
commandes linéaires
préétablis*

Il est fréquent que, pour vous faciliter la tâche, les symboles de la commande linéaire utilisée soient préétablis. Ainsi, vous pouvez affecter à la commande linéaire 1 le message de changement de commande 4 (commande au pied) en tapant

```
slider1=foot
```

Sauf indications contraires, ces symboles préétablis vous donnent une gamme de données allant de 0 à 127, avec une résolution de 1. Vous pouvez bien entendu redéfinir n'importe lequel de ces symboles ou en définir d'autres. Le symbole de commande préétabli fait transmettre à la commande linéaire les commandes MIDI que vous spécifiez. Par exemple,

```
slider 2=control (7)
```

ferait contrôler le volume MIDI à la commande linéaire.

Le symbole PARA préétabli permet à la commande linéaire de transmettre les changements de paramètre System Exclusive de Yamaha. Trois variables sont nécessaires: le groupe "g", le numéro de paramètre "p" et la gamme de données "n". Ces variables diffèrent d'un dispositif à l'autre. Par exemple, pour contrôler le paramètre "LFO Speed" sur un DX7, vous devriez donner l'affectation suivante à la commande linéaire:

```
slider1=para (0 9 99.)
```

Consultez le format de données System Exclusive du dispositif que vous désirez contrôler.

Il existe deux symboles de commande linéaire spéciaux: le tempo et le canal. Ils ne sont pas repris dans la fenêtre d'édition de symboles.

TEMPO

Lorsqu'une commande linéaire est définie, par exemple, comme

```
slider1 = tempo,
```

les messages de synchronisation MIDI (F8h) sont transmis à une cadence déterminée par la position de la commande linéaire.

CANAL

Lorsqu'une commande linéaire est définie, par exemple, comme

```
slider1=canal,
```

la commande linéaire détermine le canal MIDI 1 — 16 sur lequel l'entrée de données par le clavier et les commandes linéaires du C1 sera transmise.

Edition de Symboles

A partir de l'affichage principal, appuyez sur la touche F5 ou tapez
 symbol
 pour entrer la fenêtre Symboles. Vous pouvez y visualiser et y éditer
 les symboles que vous avez définis. (Plusieurs symboles de com-
 mande linéaire d'usage fréquent ont déjà été définis.) Pour éditer
 un symbole, utilisez la touche ↑↓ (et les touches PgUp et PgDn)
 pour sélectionner le symbole que vous voulez éditer et appuyez sur
 la touche F2 ou tapez
 edit.

Le symbole sélectionné est alors affiché dans la zone d'édition.
 Procédez à l'édition en utilisant les touches DEL, BS et la touche
 ←→. La touche INS permet de choisir alternativement entre le
 mode insertion (qui se traduit par un curseur sous forme de trait)
 et le mode non-insertion (curseur complet). La touche ENTER
 permet de valider les modifications que vous avez apportées. Si,
 tout compte fait, vous ne désirez pas modifier la définition d'un
 symbole, sélectionnez-en simplement un autre et appuyez sur la
 touche F2.

F3 Sort
 (Classement)

Vous pouvez classer la liste des symboles par ordre alphabétique
 en appuyant sur la touche F3 ou en tapant
 sort

F4 File (Fichier)

Vous pouvez ouvrir la fenêtre Fichier de Symboles (voir page 53)
 directement à partir de l'Édition de Symboles sans qu'il soit né-
 cessaire de retourner au monitor.

F6 **F7** Slider
 (Commande
 linéaire)

Pour plus de facilité lors de la définition des commandes linéaires,
 les touches F6 et F7 entreront
 slider1=
 ou
 slider2=
 sur la ligne de commande.

F9 **F10** *Delete*
(*Effacement*)

Vous pouvez effacer le symbole sélectionné en appuyant sur la touche F9 ou en tapant

`delete`

Si vous êtes certain de vouloir l'effacer, enfoncez la touche "Y" et le symbole sera effacé. Vous pouvez aussi enfoncer la touche F10 ou taper

`delete all`

pour effacer tous les symboles.

Fichiers de symboles

Lorsque vous sortez du programme MIDI Monitor, l'ordinateur vous demande si vous désirez sauvegarder les définitions de symboles (voir page 38). Vous pouvez aussi sauvegarder ou charger des fichiers de symboles comme expliqué sous "Fichier de Symboles", page 50.

Dans la mesure où ces fichiers de symboles correspondent au standard ASCII, vous pouvez utiliser un programme d'édition de texte pour les éditer. Assurez-vous cependant que l'éditeur de texte (traitement de textes, etc.) ne laisse aucun caractère invisible dans le fichier.

Si une imprimante est reliée à votre ordinateur musical C1, il serait judicieux d'imprimer votre fichier de symboles de façon à disposer d'une référence commode. Consultez le manuel d'utilisation de votre imprimante ou de votre traitement de textes.

FICHIER

Vous pouvez sauvegarder et charger des fichiers de données symboles (voir "Edition de Symboles", page 51). Au départ du monitor, appuyez sur la touche F4 ou tapez

file

pour ouvrir la fenêtre Fichier. Si il y'a plus de fichiers que l'écran ne peut en afficher immédiatement, tapez les touches PgUp et PgDn de façon à faire défiler l'écran.

F3 Load
(Chargement)

Pour charger un fichier de symboles à partir d'un disque, utilisez les touches marquées de flèches pour sélectionner un fichier et appuyez sur la touche F3. Si vous êtes décidé à charger, appuyez sur la touche "Y" et le fichier de symboles sera alors chargé. Cette opération aura pour résultat d'effacer tous les symboles stockés dans la mémoire en cours. (Lorsque le programme MIDI Monitor est lancé, le fichier de symboles appelé "MON.SBL" est automatiquement chargé.)

F4 Save;
(Sauvegarde)

Pour sauvegarder les symboles en cours sous forme de fichier, appuyez sur la touche F4. Il vous sera alors demandé d'attribuer un nom à ce fichier. Si vous désirez sauvegarder les symboles sous le nom du fichier que vous avez chargé initialement, appuyez simplement sur la touche ENTER. Dans le cas contraire, entrez un nom de fichier (de 8 caractères maximum) et appuyez sur ENTER. Si vous êtes décidé à sauver les symboles; appuyez sur "Y". (Lorsque vous sortirez du MIDI Monitor, tous les symboles en cours seront sauvés sous forme de fichier appelé MON.SBL.)

F5 Change Drive
(Changement de
lecteur)

Si vous voulez voir figurer les fichiers sur un autre disque, appuyez sur la touche F5 et précisez le nom du lecteur de disque souhaité (A ou B). Les deux lecteurs de disquettes du C1 sont appelés "A" et "B".

F6 Change
Directory
(Changement de
répertoire)

Pour vous déplacer vers un autre répertoire (voyez le paragraphe Répertoires en page 17), appuyez sur la touche F6. Une liste des répertoires inclus dans le répertoire en cours s'affiche. Déplacez alors le curseur vers le répertoire qui vous intéresse et appuyez sur ENTER. Si le répertoire en cours fait lui-même partie d'un autre répertoire, deux points .. indiquent le répertoire "parent". Le répertoire en cours s'affiche dans la partie inférieure de la fenêtre Fichier.

Par exemple,

current directory: A:\

indique le répertoire principal du lecteur A. Les répertoires affichés en dessous du répertoire source seront séparés par une barre inclinée inversée “\”. C’est ainsi que si le répertoire principal du disque se trouvant dans le lecteur B contenait un répertoire “MYFILES”, comportant lui-même un répertoire “HITSONGS”, ce dernier serait affiché comme suit:

B:\MYFILES\HITSONGS

F7 *Remove
Directory
(Suppression de
répertoire)*

Pour supprimer un répertoire qui ne vous intéresse pas (voyez le paragraphe Répertoires, page 19), appuyez sur la touche F7. La liste des répertoires figurant sur le disque s’affiche alors. Déplacez le curseur vers le répertoire que vous désirez supprimer et appuyez sur ENTER. Si vous êtes certain de vouloir le supprimer, appuyez sur “Y” et le répertoire sera supprimé. (Tous les fichiers doivent d’abord être effacés du répertoire pour que celui-ci puisse être supprimé.)

F8 *Make Directory
(Création de
répertoire)*

Un seul disque (et tout spécialement un disque dur) peut recevoir des centaines de fichiers, ce qui veut dire que la recherche d’un fichier peut prendre du temps. C’est pourquoi il s’avère souvent judicieux de créer des “répertoires” supplémentaires à l’intérieur d’un disque pour faciliter la gestion des fichiers. Un répertoire peut contenir n’importe quel nombre de fichiers ou, même, un autre répertoire. Appuyez sur la touche F8 et entrez un nouveau nom de répertoire d’un maximum de 8 caractères. Appuyez sur ENTER et, si vous êtes décidé à créer un nouveau répertoire, sur “Y”. Le nouveau répertoire sera créé à l’intérieur du répertoire en cours. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe Répertoires, page 19.

F9 *Delete File
(Effacement de
fichier)*

Pour effacer définitivement un fichier du disque, utilisez les touches marquées de flèches pour spécifier le fichier et appuyez sur la touche F9. Si vous êtes certain de vouloir l’effacer, appuyez sur “Y”.

F10 *Find Files*
(*Recherche de
fichier*)

La partie inférieure de la fenêtre indique le type de fichier qui va s'afficher. Les fichiers de symboles que vous avez sauvegardés vont recevoir une extension

.SBL

et, dans un premier temps, seuls ces fichiers seront affichés. Vous pouvez modifier cet état de choses en appuyant sur la touche F10 et en précisant un nouveau type de fichier. Le signe "?" représente un seul caractère et le signe "*" représente n'importe quelle chaîne de caractères. Ainsi, si vous voulez voir apparaître tous les fichiers de tous les types, vous devez spécifier

.

Si vous spécifiez

SONG?.*

vous verrez apparaître les noms de fichier SONG1, SONG2, SONGS SONGX, etc. avec toutes les extensions de fichier.

VIDAGE DE MEMOIRE

Format

F2 *Clear*
(*Effacement*)

F3 *Find*
(*Recherche*)

Pour passer en mode Vidage de Mémoire à partir du monitor, appuyez sur la touche F6 ou tapez

dump

Vous pouvez alors visualiser tout ce qui a été reçu (en passant à travers le filtre de l'écran, voir page 45) et ce, jusqu'à 16 koctets maximum. Les informations sont affichées dans l'ordre où elles ont été entrées, la dernière donnée entrée (avant de passer en mode Vidage) apparaissant dans le coin inférieur droit. Utilisez les touches ↑↓ pour un défilement ligne par ligne et PgUp et PgDn pour un défilement écran par écran.

Les chiffres de gauche indiquent l'adresse des informations situées dans la colonne d'extrême gauche.

La réception des informations s'arrête lorsque vous êtes en mode Révision. (Les informations entrantes vont être rejetées.) Lorsque vous quittez le mode Dump la réception des informations repart mais une chaîne de 16 octets de FFh va être insérée pour marquer votre position. Vous pouvez passer directement à la marque FFh de 16 octets suivante en appuyant sur les touches HOME (déplacement vers la mémoire supérieure) ou END (déplacement vers la mémoire inférieure).

Comme lorsque vous vous trouvez dans le monitor (voyez la page 40), vous pouvez passer de l'affichage en caractères hexadécimaux à l'affichage en caractères ASCII et vice-versa en appuyant sur CTRL + F.

Pour effacer la totalité de la mémoire de vidage et la ramener à "00h", appuyez sur F2 ou tapez

clear

Si vous êtes certain de vouloir vider la mémoire, appuyez sur "Y".

Vous pouvez rechercher une chaîne déterminée de données MIDI. Pour ce faire, appuyez sur la touche F3 ou tapez

find

et entrez les informations que vous voulez rechercher. Laissez un espace ou une virgule entre les octets de données. La touche ENTER fait apparaître l'information spécifiée sous forme clignotante. Appuyez sur F4 pour poursuivre la recherche et localiser l'apparition suivante de l'information en question.

F9 *Print*
(*Impression*)

Pour imprimer des données à partir de la mémoire de vidage, appuyez sur F9 (ou tapez `print ...` comme suit). La ligne de commande va indiquer, respectivement, `nn` et `mm` à l'endroit du début et de la fin des adresses qui seront imprimées. Dans un premier temps, `nn` et `mm` indiqueront le début et la fin de l'entièreté de la mémoire de vidage mais vous pouvez y apporter les modifications que vous souhaitez en utilisant les touches `DEL`, `INS`, `BS` et les touches `←→`. Appuyez sur `ENTER` et, si vous êtes certain de vouloir imprimer, sur "Y".

L'impression sera de 16 octets en système hexadécimal par ligne, les caractères ASCII correspondants s'inscrivant dans la colonne de droite. Pour stopper la procédure d'impression, appuyez sur `CTRL + C`.

Vous pouvez également imprimer les informations sur fichier (plutôt que sur imprimante). Après avoir spécifié le début et la fin des adresses des données, spécifiez le nom de chemin et le nom de fichier où vous voulez sauvegarder l'information. Un fichier est alors créé qui reprend les informations en leur donnant la même présentation que si elles avaient été imprimées normalement. Par exemple, taper

```
print 0,2000/a:\myfiles\dumplist.dat
```

créerait un nouveau fichier `dumplist.dat` dans le répertoire `myfiles` du lecteur A. (Voir explication des répertoires en pages 17, 18 et 19.)

**SORTIE DE
DONNEES**

Lorsque vous vous trouvez dans la fenêtre `Dump`, vous pouvez transférer des données en entrant des chiffres ou des symboles, comme expliqué sous "Symboles", page 46.

CONFIGURATION DU RS232C

C'est ici que vous procédez aux configurations du port RS232C. A partir du monitor, appuyez sur la touche F8 ou tapez RS232C

pour ouvrir la fenêtre RS232C.

RS232C est une interface standard que l'on trouve sur la plupart des ordinateurs personnels. En acheminant des informations MIDI de ou vers l'interface RS232C - 1 du panneau arrière du C1, vous pouvez établir une communication MIDI avec d'autres ordinateurs.

Utilisez les touches ↑↓ pour sélectionner les informations et les touches -/+ pour modifier les configurations.

DEBIT EN BAUD

Choisissez entre 150 / 300 / 600 / 1200 / 2400 / 4800 / 9600 / 19200.

LONGUEUR DE L'INFORMATION

Choisissez 7 ou 8 bits.

BIT D'ARRET

Choisissez 1 ou 2 bits.

CONTROLE DE PARITE

Choisissez un nombre impair, un nombre pair ou n'en choisissez aucun.

Ceci peut vous être utile pour entrer des informations MIDI dans un ordinateur qui ne dispose pas d'interface MIDI.

COMMANDES DES TOUCHES DE FONCTION

Voici les commandes des touches de fonction propres à chaque mode. Lorsque vous vous trouvez dans le monitor ou dans les fenêtres "Dump" et "Symbols", vous pouvez écrire les commandes au lieu d'utiliser les touches de fonction. Les commandes écrites peuvent être abrégées en reprenant la partie soulignée de la commande.

TABLEAU D'AFFECTATION DES TOUCHES DE FONCTION

	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10
Main	<u>H</u> elp	<u>P</u> .Bay	<u>F</u> ilter	<u>F</u> ile	<u>S</u> ymbol	<u>D</u> ump	<u>M</u> on	<u>RS232C</u>	<u>S</u> tart	<u>S</u> top
P.Bay	<u>H</u> elp	<u>R</u> estore	---	---	---	---	---	---	---	---
Dump	<u>H</u> elp	<u>C</u> lear	<u>F</u> ind	<u>N</u> ext	---	<u>J</u> ump	---	---	<u>P</u> rint	---
Filter	<u>H</u> elp	<u>R</u> estore	<u>S</u> elect	---	---	<u>M</u> essage	<u>C</u> hannel	---	---	---
File	<u>H</u> elp	---	<u>L</u> oad	<u>S</u> ave	<u>C</u> hgDrv	<u>C</u> hgDir	<u>R</u> mvDir	<u>M</u> akeDir	<u>D</u> eleteF	<u>F</u> indF
Symbol	<u>H</u> elp	<u>E</u> dit	<u>S</u> ort	<u>F</u> ile	---	<u>S</u> lider1	<u>S</u> lider2	---	<u>D</u> elete	<u>D</u> elAll
RS232C	<u>H</u> elp	---	---	---	---	---	---	---	---	---

BULK MANAGER

INTRO- DUCTION

Que sont les données en bloc?

Le programme Bulk Manager fait partie du logiciel fourni avec l'ordinateur musical C1 de Yamaha sur le disque portant l'étiquette "MIDI Monitor". Il vous permet de stocker toutes sortes de blocs de données MIDI sur un disque du C1.

Ceci implique que vous pouvez centraliser le stockage de données de façon pratique. Ainsi, des données de voix, de types de rythmes, etc. pour un morceau peuvent être stockées sur un seul disque.

Lancement et sortie du programme

La plupart des appareils munis d'une mémoire programmable par l'utilisateur (générateurs de sons, synthétiseurs, instruments de rythmes, etc.) sont à même de transmettre des informations contenues dans leur mémoire interne sous la forme d'un message MIDI exclusif du Système à partir de leur borne MIDI OUT. Ces données en bloc peuvent être reçues sur la borne MIDI IN d'un autre appareil de même type. Ceci implique que vous pouvez facilement transférer des informations en mémoire d'un appareil à un autre ou envoyer et recevoir des informations vers et en provenance d'un appareil de stockage de données en bloc tel que le programme Bulk Manager du C1.

Assurez-vous que le disque contenant le programme BULK.EXE et le fichier de messages BULK.MSG est bien introduit dans le lecteur actif et tapez

```
bulk
```

dès l'apparition de l'indicatif "A >" (Système d'Exploitation MS-DOS). Lorsque vous appuyez sur la touche ENTER, le programme est chargé à partir du disque et l'écran fait apparaître le message

```
bulk>
```

indiquant que le programme Bulk Manager est sous contrôle. Pour sortir du programme, tapez

```
exit
```

et vous retournez alors au MS-DOS.

REMARQUE:

Lorsque le programme Bulk Manager est lancé, il recherche un fichier nommé BULK.SBL dans le répertoire du même nom. S'il le trouve, les informations de symbole reprises dans le BULK.SBL sont alors automatiquement chargées. Il est souvent utile, surtout lors de l'envoi de Demandes de Vidage (Dump Request), de définir des symboles (mots) en remplacement de messages MIDI fréquemment utilisés (demandes de vidage, etc.). Les symboles que vous définissez peuvent être sauvegardés en cas de besoin. Reportez-vous aux différentes commandes expliquées dans les paragraphes suivants: vous y trouverez des exemples d'utilisation des symboles.

Pour vous faire une idée des possibilités que peut vous offrir le programme Bulk Manager, nous vous suggérons de lire d'abord le chapitre consacré aux fichiers de commandes et de voir les exemples. Revenez alors en arrière et lisez le chapitre intitulé Commandes. Vous y trouverez une explication détaillée de chacune d'entre elles.

COMMANDES

Dans le programme Bulk Manager, vous pouvez utiliser les commandes détaillées ci-dessous. Ces commandes peuvent être abrégées. Vous pouvez, par exemple, taper

```
re
pour
receive
```

Nous avons indiqué les abréviations possibles des commandes en utilisant des lettres minuscules et majuscules dans la syntaxe de chacune d'entre elles. Par exemple, REceive

- Certaines commandes exigent que vous spécifiez un nom de fichier contenu sur disque. Pour ce faire, mettez-le entre "doubles" guillemets.
- D'autres commandes vous permettent de spécifier l'information MIDI à transférer. Tapez les données ou les symboles MIDI, comme expliqué sous "MIDI Monitor" (page 46).
- Le fait que vous tapiez les noms de fichiers ou les commandes en lettres minuscules n'a aucune importance.

BEEP (Bip)

Syntaxe: BEep

Cette commande fait entendre un court instant la sonnerie intérieure du C1. Placez-la dans un fichier de commandes afin qu'elle vous avertisse lorsqu'une tâche est terminée ou qu'elle vous incite à procéder à une configuration ou à une action. Voyez le chapitre suivant Fichiers de commandes pour avoir des exemples.

DEFINE (Définition)

Syntaxe: DEFINE symbol-name = midi list or symbol name
or symbol-name = midi list or symbol name

Comme dans le MIDI Monitor (page 47), vous pouvez définir un mot (de 12 caractères maximum) pour représenter une chaîne de données MIDI à utiliser. Par exemple,

```
DEFine dx7voice = f0 43 20 09 f7
```

désignerait le symbole DX7VOICE pour représenter un message de demande de vidage d'un bloc de données de voix DX7 32. Voyez la commande RECEIVE pour des applications de ceci.

Le mot DEFINE peut être omis. Ainsi, taper
 dx7voice = f0 43 20 09 f7
 aurait le même effet. Pour plus de détails, consultez le chapitre
 MIDI Monitor de ce manuel. Malgré l'existence de symboles de
 commandes linéaires, les opérations DHL et DLH sont
 inapplicables.

DELETE (Effacement)

Syntaxe: DElete symbol name or "filename"

Il s'agit de l'effacement d'un symbole (voyez DEFINE) ou d'un
 fichier contenu sur disque. Par exemple,

```
del dx7voice
```

effacerait le symbole que vous avez défini dans l'exemple précédent.

Vous pouvez effacer tous les symboles en mémoire en tapant del
 all. Pour effacer un fichier du disque, tapez le nom du fichier entre

"doubles" guillemets. Par exemple,

```
del "dxbrass2"
```

effacerait un fichier DXBRASS2 du disque.

EDIT (Edition)

Syntaxe: EDit symbol name

Il s'agit de l'édition d'un symbole que vous avez défini. Si vous
 voulez, par exemple, éditer le symbole DX7VOICE que vous avez
 défini dans un exemple précédent, tapez

```
ed dx7voice
```

La définition du symbole sera affichée de la façon suivante:

```
dx7voice = f0 20 09 f7
```

et vous pourrez l'éditer en utilisant les touches Ins, Del, Bs et les
 touches ← →. En fin d'édition, appuyez sur ENTER. (Si vous
 décidez que, tout compte fait, vous ne souhaitez pas éditer le
 symbole, appuyez sur CTRL + C.) Pour de plus amples infor-
 mations, voyez le chapitre MIIdi Monitor, sur l'édition de symboles
 (page 51).

EXIT (Sortie)

Syntaxe: EXit

Cette commande permet de sortir du programme Bulk Manager
 et de retourner au MS-DOS. Elle pourrait avantageusement
 constituer la dernière ligne d'un fichier de commandes. Vous en
 trouverez un exemple concret dans le chapitre suivant.

HELP (Aide)*Syntaxe:* HElp

Cette commande entraîne l'affichage d'un écran d'aide expliquant les commandes du programme Bulk Manager.

**LOAD
(Chargement)***Syntaxe:* LOad "filename"

Il s'agit du chargement d'un fichier de symboles (et non d'un fichier de données en bloc MIDI). Le programme Bulk Manager et le MIDI Monitor peuvent utiliser indifféremment les fichiers de symboles de l'un ou de l'autre. Par exemple,

```
load "mon.sbl"
```

chargerait le fichier de symboles utilisé par le MIDI Monitor. Voyez le chapitre MIDI Monitor, partie Fichiers (page 53).

PAUSE (Pause)*Syntaxe:* PAuse message

Cette commande n'est utile que dans les fichiers de commandes. Utilisez-la pour vous inciter à exécuter une tâche, telle que la commutation des entrées MIDI ou la préparation d'un appareil pour la transmission. La commande PAUSE affiche d'abord votre "message" (qui peut aller jusqu'à une ligne entière) et ensuite "Strike a key when ready..." (tapez une touche quelconque lorsque vous êtes prêt ...). Lorsque vous tapez une touche quelconque du C1, la commande suivante est alors exécutée. Le chapitre consacré aux fichiers de commandes vous en donne un exemple.

**RECEIVE
(Réception)**

Syntaxe: REceive "filename", Rx#(1-2)
ou REceive "filename", Rx#(1-2), transmit data,
Tx#(1-8)

Lorsque cette commande est entrée, le C1 attend l'arrivée d'un message exclusif du Système sur le MIDI IN que vous avez spécifié (Rx#1 ou 2). Beaucoup de vidages de données en bloc consistent en réalité en divers messages exclusifs du Système envoyés successivement. Lorsque 10 secondes ont passé sans recevoir d'autres données (ou si vous tapez CTRL + E), la réception s'interrompt et les données reçues sont automatiquement sauvegardées sur disque sous forme de fichier portant le nom que vous avez spécifié dans "nom de fichier".

Par exemple, lorsque vous tapez la commande
 receive "dxbrass2", 2

le C1 attend l'arrivée d'un message System Exclusive sur le MIDI IN 2 et le stocke sur disque sous forme de fichier appelé DXBRASS2. C'est à vous qu'il appartient de faire transmettre les données en bloc que vous désirez par votre appareil (générateur de sons, synthétiseur, etc.). (Consultez le manuel d'utilisation de votre appareil.)

Si, après avoir exécuté la commande RECEIVE, 10 secondes passent sans recevoir d'informations, un message d'erreur "temps écoulé" apparaît et la commande est annulée. Vous pouvez également annuler cette commande en tapant CTRL + C.

Certains appareils doivent recevoir un message de demande de vidage (Dump Request) pour pouvoir transmettre des données en bloc. (Voyez votre manuel pour plus de détails.) La commande RECEIVE peut aussi envoyer un message de demande de vidage si nécessaire. Entrez le message de demande de vidage approprié ainsi que le MIDI OUT (1 à 8) du C1 à partir duquel le transmettre. Par exemple,

receive "dxbrass2", 2, f0 43 20 09 f7, 7

va transmettre l'information MIDI "f0 43 20 09 f7" à partir du MIDI OUT 7 du C1, attendre l'arrivée d'un message exclusif du Système sur MIDI IN 2 et le stocker sur disque sous forme de fichier appelé DXBRASS2.

C'est ici que les symboles s'avèrent particulièrement pratiques. Si nous avons défini un symbole "dx7data" comme dans l'exemple illustrant la commande DEFINE, nous pourrions taper

receive "dxbrass2", 2, dx7data, 7

et obtenir le même résultat. Il est particulièrement indiqué de créer un fichier de symboles de demandes de vidage en cas d'usage fréquent. Si le fichier est nommé BULK.SBL, il sera automatiquement chargé lors du lancement du programme Bulk Manager.

REMARQUE:

La plupart des appareils sont munis d'un interrupteur de Protection de la Mémoire (ou d'un réglage interne) qui doit être sur la position "Off" pour pouvoir recevoir des données en bloc. La plupart des appareils de Yamaha sont également pourvus d'un réglage "Device Number" qui doit correspondre au "Device Number" de l'appareil par lequel transitent des blocs de données entrantes. Pour les détails, voyez le manuel relatif à votre appareil.

SAVE (Sauvegarde)

Syntaxe: SAve "filename"

Les symboles en cours de chargement dans la mémoire seront sauvegardés sous la forme d'un fichier portant le nom que vous aurez spécifié. Par exemple,

save "bulk.sbl"

sauvegarderait les symboles en cours sous forme de fichier BULK.SBL. (Un fichier ainsi nommé sera automatiquement chargé en mémoire lors du lancement du programme Bulk Manager.)

SORT (Classement)

Syntaxe: SOrt

Les symboles en cours de chargement dans la mémoire seront classés par ordre alphabétique. Peut-être voudrez-vous exécuter cette commande avant de sauvegarder les symboles dans un fichier. (Ceci vous permettra tout simplement une lecture plus aisée du fichier de symboles.)

**SYMBOL
(Symbole)**

Syntaxe: SYmbol

Il s'agit de l'affichage des symboles en cours de chargement dans la mémoire. Cette commande est pratique si vous avez oublié les symboles que vous avez définis. Si vous appuyez sur CTRL + S, le défilement marque une pause. (Tapez une touche quelconque pour relancer l'exécution de la commande.) La touche CTRL + C arrête le défilement.

**TRANSMIT
(Transmission)**

Syntaxe: TRansmit transmit-data, Tx#(1-8) ou TRansmit transmit-data, Tx#(1-8), time

Cette commande vous permet de transmettre les données (nom de fichier, symbole ou données MIDI) spécifiées dans "transmit-data" à partir du MIDI OUT du C1 défini dans "Tx#".

Par exemple,

transmit "dxbrass2", 8

va rechercher un fichier DXBRASS2 contenu sur le disque et le transmettre au départ du MIDI OUT 8 du C1.

Un fichier de données en bloc peut contenir plusieurs messages exclusifs du Système. (Voyez la commande RECEIVE.) Pour des raisons qui sont expliquées dans la commande WAIT, il peut être nécessaire d'insérer un temps d'attente entre chaque message exclusif du Système (par ex., entre chaque F7 et F0). Si le dispositif de réception exige un temps d'attente, vous pouvez le spécifier de la même façon qu'avec la commande WAIT.

Par exemple,

```
transmit "dxbrass2", 8, 10
```

insérerait un temps d'attente de 100 msec. entre chaque message exclusif du Système lors de la transmission du contenu du fichier DXBRASS2 à partir du MIDI OUT 8 du C1.

Vous pouvez également utiliser cette commande TRANSMIT pour envoyer différents messages MIDI destinés à contrôler d'autres dispositifs. Par exemple,

```
transmit f0 43 10 11 07 00 f7, 2
```

transmettrait les données MIDI "F0 43 10 11 07 00 F7" à partir du MIDI OUT 2 du C1. Simultanément, cette procédure aurait pour effet de faire désactiver la protection de mémoire à un module TF1 de Yamaha (dans un TX816 par exemple) relié au MIDI OUT 2 du C1.

Puisque la protection de mémoire doit être en position "Off" pour pouvoir recevoir des données en bloc, l'une des utilisations de la commande TRANSMIT pourrait être de préparer le dispositif à recevoir les données à venir.

(Comme nous l'expliquons dans la commande RECEIVE, ce serait le moment d'utiliser un symbole.) Une autre utilisation possible de la commande TRANSMIT est de la combiner avec un Sélecteur d'Entrée MIDI programmable. Supposons que vous deviez recevoir des données issues de plus de deux dispositifs MIDI. Le C1 n'est pourvu que de deux MIDI IN mais si vous disposez d'un sélecteur d'entrée MIDI qui accepte des messages de changement de programme, vous pouvez en transmettre un qui enjoint au sélecteur d'entrée de relier le MIDI OUT du dispositif désiré au MIDI IN du C1, qui est alors en mesure de recevoir des informations en provenance du dispositif désiré.

Consultez les manuels d'utilisation de votre matériel pour savoir quels messages ils peuvent recevoir.

WAIT (Attente)

Syntaxe: WAit time

Cette commande n'est utile que dans un fichier de commandes (voyez le chapitre suivant).

Elle impose au C1 une attente d'une durée égale à celle spécifiée dans "time" (qui peut aller de 1 à 65535 en unités de 10 msec.) avant de passer à la commande suivante du fichier de commandes.

Par exemple,

```
wait 50
```

imposera une attente de 500 msec. (1/2 seconde) avant de passer à la commande suivante.

De nombreux appareils peuvent recevoir différents types de données en bloc. Par exemple, le DX7II reçoit et transfère des données de voix et de performance sous forme de messages exclusifs du Système séparés. La plupart des appareils ont besoin d'un peu de temps pour traiter les informations reçues avant de pouvoir recevoir un autre message. S'ils reçoivent trop d'informations trop vite, les informations entrantes ne seront pas reçues correctement. C'est pourquoi, lorsque vous utilisez un fichier de commandes pour transmettre successivement plusieurs fichiers vers le même dispositif, il est judicieux d'introduire un bref temps d'attente entre les commandes de transmission.

Le manuel d'utilisation de votre appareil vous indiquera le temps d'attente nécessaire. Si vous voulez un exemple, voyez le chapitre suivant sur les fichiers de commandes.

REMARQUE:

Lorsque vous transmettez des fichiers à partir d'une disquette, le temps d'accès au disque sera généralement suffisant pour la plupart des appareils et les commandes WAIT ne seront sans doute pas nécessaires. Ce n'est cependant pas le cas pour la transmission des fichiers à partir d'un stockage à grande vitesse, tels que les disques RAM ou les disques durs.

**Commandes
MS-DOS**

Vous pouvez utiliser les commandes MS-DOS suivantes lorsque vous êtes dans le programme Bulk Manager.

CHDIR:

Change directories (changement de répertoires)

Par exemple,

```
CHDIR HITSONGS
```

se déplacerait vers un répertoire inclu dans le répertoire en cours appelé HITSONGS.

```
CHDIR \
```

(barre inclinée inversée) se déplacerait vers le répertoire principal du disque (répertoire situé dans la partie supérieure du disque).

DIR:

Cette commande permet l'affichage des noms de fichiers repris dans le répertoire en cours. Par exemple,

```
DIR *.SBL
```

afficherait tous les fichiers comportant une extension .SBL

MKDIR:

Cette commande permet la création d'un nouveau répertoire à l'intérieur du répertoire en cours.

Par exemple,

```
MKDIR MYFILES
```

créerait un nouveau répertoire appelé MYFILES.

RMDIR:

Cette commande permet la suppression d'un répertoire repris dans le répertoire en cours.

Par exemple,

```
RMDIR MYSONGS
```

supprimerait le répertoire MYSONGS. (Un répertoire contenant des fichiers ne peut être supprimé à moins d'avoir effacé auparavant tous les fichiers qu'il contient.)

Pour plus de détails, voyez MS-DOS, pages 19 à 21.

FICHIERS DE COM- MANDES

Exemple de fichier de commandes

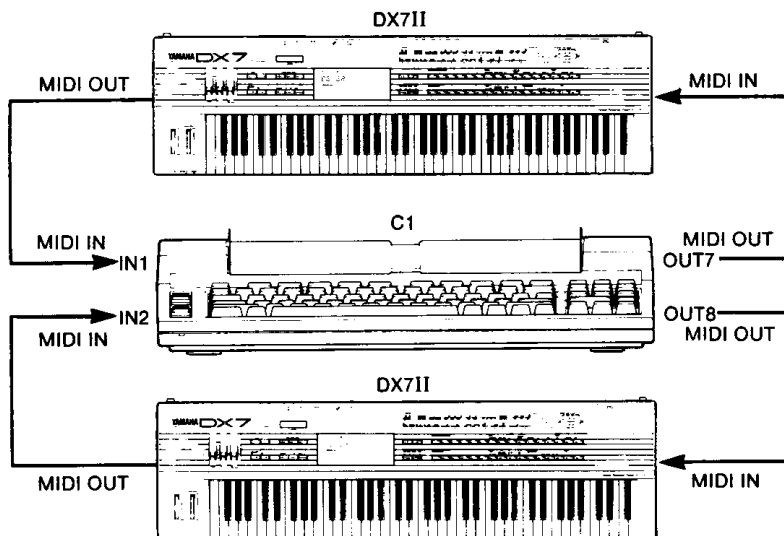
Si vous transmettez ou recevez fréquemment les mêmes données en bloc, vous pouvez accélérer les choses en constituant un fichier de commandes pour le programme Bulk Manager. (Vous pouvez constituer autant de fichiers que vous le souhaitez, par exemple, un par tâche fréquemment exécutée.)

Pour ce faire, utilisez n'importe quel traitement de textes ou éditeur de textes. Tapez une commande par ligne et assurez-vous que le traitement de textes ne laisse aucun caractère de contrôle invisible dans le fichier. Supposons que votre fichier s'appelle MYJOBS. Tapez alors

```
BULK < MYJOBS
```

Le symbole "<" (plus petit que) indique au programme Bulk Manager qu'il doit prendre ses commandes du fichier MYJOBS.

Voici un exemple des possibilités que vous offre un fichier de commandes avec le programme Bulk Manager. (Vous devrez bien entendu adapter cet exemple à votre propre situation.) Nous partons ici du principe que votre configuration MIDI se présente comme dans le croquis ci-dessous et que le réglage "Device Number" des deux DX7II a été mis sur 1.



L'exemple de fichier de commandes qui suit utilise certains des symboles prédéfinis dans le fichier BULK.SBL. (Voyez le paragraphe suivant intitulé Symboles en bloc prédéfinis.) Appelons ce fichier SAVEALL. Il contient les commandes suivantes:

```

pause Save voices and performances from DX7-2 Ok?
transmit dx7_2_vbank(0,1),7
receive "dxvoicea",1,dx7_vo_a(0),7
transmit dx7_2_vbank(0,2),7
receive "dxvoiceb",1,dx7_vo_a(0),7
receive "dxperfa",1,dx7_2_per_m(0),7
transmit dx7_2_vbank(0,1),8
receive "dxvoicec",1,dx7_vo_a(0),8
transmit dx7_2_vbank(0,2),8
receive "dxvoiced",1,dx7_vo_a(0),8
receive "dxperfb",1,dx7_2_per_m(0),8
beep
exit

```

Si vous tapez (à partir du MS-DOS)

```
BULK < SAVEALL
```

le programme Bulk Manager va exécuter toutes les commandes reprises ci-dessous.

Ligne 1 : le message suivant s'affiche "Save voices and performances DX7-2 Ok?" (Voulez-vous sauver les voix et les performances à partir du DX7-2?) Assurez-vous que tout est prêt et tapez une touche pour continuer.

Ligne 2 : un message met le DX7II (le 0 indique le "Device Number" 1) en position de transmission et le rang No 1 de voix (voix de 1 à 32) est envoyé. (Le DX7II reçoit et transmet les données en bloc de voix par groupes de 32 sons.)

Ligne 3 : les données de voix sont demandées et stockées sous forme de fichier sur disque appelé DXVOICEA.

Ligne 4 : le DX7II est connecté pour transmettre le rang No 2 de voix (voix de 33 à 64).

Ligne 5 : les données de voix sont demandées et stockées sous forme de fichier sur disque appelé DXVOICEB.

Ligne 6 : les données de performance sont demandées et stockées sous forme de fichier sur disque appelé DXPERF.

Lignes 7 à 11 : on répète la même procédure pour le DX7II relié au MIDI OUT 8 et au MIDI IN 2 du C1.

Ligne 12 : le C1 émet un bip pour vous signaler la fin de l'exécution de la commande.

Ligne 13 : le C1 retourne au DOS après avoir sauvegardé toutes vos données sur disque.

REMARQUE:

Il sera plus facile de garder une trace de vos données si vous créez un répertoire contenant tous les fichiers du programme Bulk Manager pour un morceau donné. Vous pourriez par exemple écrire la ligne suivante au début des fichiers de commandes:

```
CHDIR \MYSONG
```

Ceci aurait pour résultat le chargement et la sauvegarde par le programme Bulk Manager de ses fichiers sur disque à l'intérieur du répertoire MYSONG. Consultez les pages 19 à 21 pour de plus amples informations sur l'utilisation des répertoires.

Symboles en bloc prédéfinis

Pour votre facilité, le fichier BULK.SBL contient un certain nombre de symboles déjà définis à utiliser avec les appareils Yamaha. Le fichier BULKSYSM.HLP donne une explication de chacun des symboles en bloc prédéfinis. Pour lire le BULKSYSM.HLP, utilisez un programme d'édition de textes quelconque (traitement de textes) ou tapez

```
TYPE BULKSYSM.HLP
```

à partir du MS-DOS (indicatif ">").

Consultez votre manuel d'utilisation pour connaître les détails du format System Exclusive de votre appareil. Ainsi, à quelques détails près, le TX802 et le DX7II peuvent utiliser les mêmes données de voix. C'est également vrai pour le DX11 et le TX812.

En fonction de vos besoins et de vos appareils, vous pouvez modifier ou effacer les symboles prédéfinis dans le BULK.SBL ou en ajouter d'autres. Voyez à cet égard les commandes de symboles en bloc DEFINE, DELETE, EDIT, etc. Votre manuel d'utilisation vous donnera une explication des codes System Exclusive de votre instrument.

INDEX

A
Aide, monitor 37, bulk 66
Attente 70

B
Batterie de sauvegarde 6
Bulk Manager 61
BEEP (bip) 64

C
Chargement de fichiers de symboles 66
Classement des symboles (bulk) 68
Commande DOS 16
Commandes externes 22
Commandes internes 21
Commande linéaire 50
Commutateurs DIP 33
Configuration du RS232C 58
Contenu de la disquette système 28
Conversion de canal 45
Copie (disquette) 17
CHDIR (changer de répertoire) 20
CONFIG.SYS (fichier) 31
COPY (copier un fichier) 21

D
Départ/Arrêt/Reprise 43
Data high/low, low/high 48
Data, monitor 40, sortie de données 46
Demande de vidage (bulk) 66
Disquette de sauvegarde 16
Disques (voir disquettes)
Disquettes 6, Formatage 17, 22
Données en bloc 62
Données en bloc (voir RECEIVE, TRANSMIT)
DEF (définition) 64
DEL (effacement d'un fichier) 21

DISKCOPY (copie de disque) 23
DOS (voir MS-DOS)

E
Ecran externe, voyant 8, sortie AC 12,
configurations des commutateurs
Ecran, luminosité et contraste 11
Edition (EDIT) de symboles (monitor) 51,
de symboles (bulk) 65
Effacer un fichier ou un symbole (bulk) 65
Effacer un répertoire 21
Extension de mémoire 34

F
Fichiers de commande pour le programme
Bulk Manager 72
Fichiers, DOS 18, 28, symboles (monitor),
51-55, symboles (bulk), 63
Fichier de configurations (moniteur MIDI)
39
Fonctions dans un symbole (DHL, DLH) 48
Formater une disquette (FORMAT) 17, 22
Format, affichage hexadécimal ou ASCII 42,
vidage de mémoire 56

H
Horloge 34

I
Impression, mémoire de vidage 57
Indicatif (MS-DOS) 16
Invalidation du filtre 44, 45

L
Lecteur par défaut 18
Ligne de commande (moniteur MIDI) 37
Line feed (monitor) 43

M

Map monitor 40
 Matrice de raccordement (patchbay) 44
 Mode d'affichage, C1 33, Moniteur MIDI
 - 39
 Modifications de contrôle (commande
 linéaire) 49, 50
 Moniteur (MIDI) 35
 MIDI, Moniteur 35
 MKDIR (création de répertoire) 19
 MS-DOS 15

N

Nom de fichier, changer le 21
 Noms de fichiers, * et ? dans 55

O

Opérations arithmétiques (symboles) 48

P

Pause, DOS 23, Monitor 43, Fichier de
 commande (bulk) 66 Programme de
 configuration 6, 14 Protection contre
 l'écriture (disquette) 6

R

Répertoires 19
 Répertoire racine 19
 Ramdisque (programme) 31
 RECEIVE (réception de données en bloc)
 66
 REN (renommer un fichier) 22
 RMDIR (effacement de répertoire) 21

S

Sauvegarde de symboles, monitor 53, bulk
 68
 Sonnerie intérieure C1 64
 Sortie (EXIT) du Monitor 38, bulk 65
 Sorties de données issues des commandes
 linéaires 49

Sortir du système 23
 Spécification d'un symbole 47
 Stopper une commande DOS 23
 Symboles de commandes linéaires 50
 Symbole, bulk 68
 Symboles, caractères graphiques affichés 42,
 monitor 46-52, bulk
 Système d'exploitation (voir MS-DOS)
 System Exclusive (commande linéaire) 50

T

Tableau d'affectation des touches de fonction
 59
 Tableau d'affectation des touches de fonction
 59
 Tempo (commande linéaire) 50
 TRANSMIT (transmission de données en
 bloc) 68

V

Variables (dans un symbole) 48
 Vidage (monitor) 56
 Vidage de mémoire 56
 Voyants d'accès aux disques 8

Convention relative à l'autorisation d'usage des programmes YAMAHA

Veuillez lire attentivement les termes et les conditions de la présente convention avant d'ouvrir la pochette des disquettes. En ouvrant cette pochette, vous acceptez les termes et les conditions de la présente convention faisant partie intégrante du Music Computer YAMAHA C1. Si vous ne les acceptez pas, veuillez renvoyer dans les plus brefs délais le Music Computer Yamaha ainsi que la pochette scellée. Vous serez remboursé conformément au contrat d'achat.

YAMAHA fournit le présent programme et en autorise son usage en France. Vous assumez la responsabilité du choix du programme qui permettra d'obtenir les résultats escomptés de même que l'installation, l'utilisation et les résultats obtenus grâce à ce programme.

AUTORISATION

Vous êtes autorisé à:

- a. utiliser le programme sur une machine individuelle;
- b. copier le programme sous toute forme exploitable sur machine ou sous toute forme imprimée en vue de sauvegarde ou de modifications facilitant l'utilisation du programme sur une machine individuelle. (Certains programmes, cependant, peuvent contenir des mécanismes visant à limiter voire interdire le copiage. Ils portent une étiquette avec la mention "copy protected");
- c. modifier le programme ou le combiner avec un autre en vue d'une utilisation sur une machine individuelle. (Les termes et les conditions de la présente convention s'appliquent à toute partie de ce programme ou toute partie combinée avec un autre programme);
- d. transférer le programme à une autre partie et lui en autoriser l'utilisation si elle accepte les termes et les conditions de la présente convention. Si vous transférez le programme, vous devez transférer simultanément toutes les copies sous forme imprimée ou exploitable sur machine à la même partie ou détruire toute copie non transférée, y compris toute modification et toute partie de programme ou toute partie combinée à d'autres programmes.

Vous êtes tenu de reproduire et d'inclure une étiquette attestant la propriété en matière de droits de reproduction sur toute copie, modification ou partie combinée à un autre programme. Sauf mention expresse prévue dans la présente convention, vous n'êtes pas autorisé à utiliser, copier, modifier ou transférer le programme ou toute copie, modification ou partie combinée à un autre programme, en tout ou en partie.

Si vous transférez à autrui la possession d'une copie, d'une partie modifiée ou combinée à un autre programme, l'autorisation cesse automatiquement de prendre effet.

TERME

L'autorisation prend effet jusqu'à ce qu'il y soit mis fin. Vous pouvez y mettre fin à tout moment en détruisant le programme ainsi que toutes les copies, parties modifiées ou combinées sous toute forme. Il y sera également mis fin si des conditions sont prévues ailleurs dans la présente convention ou si les conditions de la présente convention ne sont pas observées. Vous marquez votre accord quant au terme en détruisant le programme ainsi que toutes les copies, modifications et parties combinées sous toute forme.

GARANTIE LIMITEE

Ce programme est normalement fourni sans aucune garantie, expresse ou implicite (notamment mais pas exclusivement la garantie implicite liée aux conditions normales de vente à usage privé). Vous assumez l'entière responsabilité en ce qui concerne la qualité et la performance du programme. Si celui-ci devait présenter certaines déficiences, c'est à vous et non à YAMAHA ou son distributeur autorisé qu'il incombera d'assumer la totalité des coûts de réparation et d'entretien et de vérification.

Yamaha ne garantit pas que toutes les fonctions contenues dans le programme rencontreront vos exigences ou que le programme fonctionnera sans interruption ou sans erreur.

Cependant, Yamaha garantit, en usage normal pendant une période de 90 jours qui prend cours à partir de la date de livraison attestée par la copie de votre reçu, que les disquettes sur lesquelles le programme est fourni, ne contiennent pas de vices de fabrication.

DEDOMMAGEMENTS LIMITES

Yamaha s'engage à:

1. remplacer toute disquette pour laquelle ne s'appliquerait pas la garantie limitée Yamaha à condition qu'elle soit retournée à Yamaha ou un vendeur autorisé Yamaha avec la copie du reçu;
2. Si Yamaha ou le vendeur n'est pas en mesure de fournir une disquette de remplacement sans défaut ou vice de fabrication, vous êtes en droit de mettre fin à la présente convention conformément au contrat d'achat.

En aucune circonstance, Yamaha ne sera tenu responsable des dommages y compris des pertes de profits, pertes de sauvegarde ou autres incidents résultant d'un mauvais usage même si Yamaha ou tout vendeur Yamaha autorisé a été avisé de la possibilité de l'existence de tels dommages, ni de toute plainte émanant d'une autre partie.

GENERALITES

Sauf mention expresse contenue dans la présente convention, vous ne pouvez céder cette autorisation à autrui, affecter ou transférer l'autorisation ou le programme. Est interdite toute tentative de cession d'autorisation à autrui, d'affectation ou de transfert de tout droit, service ou obligation mentionnées ci-dessous.

La présente convention est régie par les lois japonaises. Comme lieu de juridiction, vous acceptez le siège central de Yamaha au Japon.

Pour obtenir des informations concernant la présente convention, veuillez prendre contact avec Yamaha Musique France, Rue Ambroise Croizat, Parc d'activités de Paris Est, 77200 Torc France

Vous reconnaissez avoir lu et compris la présente convention et en être lié par les termes. Vous acceptez également que seule la présente convention conclue entre Yamaha et vous-même fera foi dans son intégralité et ce, par priorité sur tout accord verbal ou écrit ou toute communication au sujet de la présente convention.

YAMAHA

YAMAHA CORPORATION
P.O.Box 1, Hamamatsu, Japan