

Cena instrukcji z dyskietką 3.5"

AMIGA 500/2000/3000

PROGRAM MUZYCZNY

PROTRACKER 1.1 B

BIURO INFORMATYCZNO - WYDAWNICZE
BOGUSŁAW RADZISZEWSKI I SYNOWIE

00-808 Warszawa, Płatynowa 4 lok.128

Opracowanie instrukcji polskiej

Andrzej "Andy Synthe" Mielcarek

Specjalne podziękowania dla Ani Michałowskiej !!!

(c) Andrzej Mielcarek

Opracowanie tekstu i skład komputerowy

Bogusław Radziszewski

Marek Radziszewski

Druk

Zakład Poligraficzny Braci Ostrowskich

Warszawa, ul. Szpacza 2

tel. 15-28-53

Wydanie

Fundacja Edukacji Technologicznej

ul. Burdzińskiego 5

03-480 Warszawa

tel/fax 18-01-76

(c) 1992 Fundacja Edukacji Technologicznej

Wszystkie prawa zastrzeżone

PROTRACKER 1.1 B**WSTĘP**

Amiga jest niewątpliwie jednym z najlepszych komputerów domowych, jeżeli chodzi o możliwości generowania dźwięku. Jednak aby możliwości te odpowiednio wykorzystać, należy zaopatrzyć się w odpowiednie oprogramowanie. Wybór programów muzycznych jest w obecnej chwili bardzo duży i każdy z pewnością znajdzie coś dla siebie. Całą gamę programów muzycznych można podzielić na dwie grupy:

- grupa pierwsza, w której znajdują się programy generujące dźwięk na zasadzie samplingu
- grupa druga używająca metody samplingu jak również prostej syntezy dźwięku

Do grupy pierwszej można zaliczyć takie programy jak: PROTRACKER, SOUNDTRACKER, NOISETRACKER, TFMX, OKTALYZER itp. Grupa druga to przede wszystkim: FUTURE COMPOSER, DELTA MUSIC, SIDMON, STARTREKKER, AEGIS SONIX, JAM CRACKER, SOUNDMONITOR, SYNTHIA, MED, OCTAMED itp. W związku z tym, że synteza używana przez programy z drugiej grupy jest bardzo prymitywna (nawet w porównaniu z np. prostymi synteзаторami FM) zajmijmy się pierwszą grupą programów, w skład której wchodzi m.in. PROTRACKER 1.1 B. Jest to niewątpliwie pierwszy tak rozbudowany program muzyczny od czasu OKTALYZERA. Jego najważniejsze zalety to przede wszystkim:

- doskonały sampler o szerokiach możliwościach
- znakomita edycja utworu poprzez klawisze funkcyjne
- możliwość współpracy z KICKSTARTEM 2.0
- praca w multitaskingu (nie ma potrzeby używać komendy RUN)
- rozbudowane funkcje dyskowe
- wbudowany potężny SETUP (zmiana konfiguracji programu)
- nowe komendy sterujące efektami dźwiękowymi
- korzystanie z dodatkowej pamięci
- kompatybilność (w dół) z Soundtrackerem i jego niektórymi mutacjami
- szereg innych ułatwiających życie drobiazgów

Aby wykorzystać pełne możliwości PROTRACKERA konieczne jest zapoznanie się z jego wszystkimi opcjami, co ma za zadanie umożliwić poniższa instrukcja. Najlepszą metodą na poznanie tego programu jest praktyka, a więc równoczesne eksperymentowanie przy włączonym komputerze i czytanie tego tekstu. A teraz już opis.

Dane:

Program	Protracker
Wersja	1.1B (styczeń 1991)
Autor	Lars Humre (Norwegia)
Typ	Sampler/sequencer muzyczny
Rozmiar tekstu źródłowego	340 kB/19500 linii
Całkowita długość programu	147 kB
Dane graficzne	50 kB (skompresowane)
Czas asemblacji	Okolo 2.35 m
Rozmiar wolnej pamięci	Ok.194 kB (wersja 0.5 MB, bez PLST, z użyciem komendy Add21k)

Pliki znajdujące się na oryginalnym dysku z PT 1.1 B :

PT1.1	główny program (nie skompresowany).
PT1.1.info	ikona głównego programu ((c) Quantarc).
PROP	odtwarzacz modułów wykonanych na PT.
TempoCalc.txt	opis obliczania tempa itp.
PT-PLay.s	procedura odtwarzająca (przeznaczona dla assemblera typu Seka lub Devpac).
PT-CIAPlay.s	j.w. (działa na przerwaniach).
PTFileFormat.txt	opis formatu zapisu danych jako Module (moduł) i jako Song (dane).
PTEffects.txt	ściągałka-opis komend sterujących efektami specjalnymi.
PT.help	opis PT wywoływany z programu głównego (poprzez wciśnięcie HELP).
PT.help.txt	j.w. z tym że bez specjalnych kodów wewnątrz tekstu.
PT.help.txt.info	ikona dla PT.help.txt ((c) Quantarc).
PT.config-00	plik konfiguracyjny o numerze 0.
PT.ReadMe!	podstawowe wiadomości o historii PT (oraz o jego aktualnej wersji) uzupełnione o plany co do następnych wersji.
PT.ReadMe.info	ikona dla w.w. programu.

UWAGA: W przypadku pakowania PT należy używać programów kompresujących (cruncher'ów) typu IMPLoder albo POWERPACKER.

SPIS TREŚCI

1. Klawiatura
2. Struktura utworu
3. Ekran główny
4. Operacje dyskowe (Disk Op.)
5. Lista dźwięków (PLST)
6. Edytor listy dźwięków (Preset-ed)
7. Sampler
8. Parametry podstawowe (SETUP)
9. Midi (Musical Instrument Digital Interface)
10. Opcje edycji (Edit op.)
11. Komendy sterujące efektami
12. Klawisze funkcyjne
13. Efekty specjalne
14. Komunikaty systemowe

1. KLAWIATURA

Wpisywanie dźwięków odbywa się poprzez klawiaturę komputera ewentualnie poprzez klawiaturę muzyczną (np. syntezatora podłączonego przez MIDI). Wszelkie pytania i wątpliwości powinien rozwiązać diagram zamieszczony poniżej.

OKTAWA WYŻSZA										OKTAWA NIŻSZA									
2	3	5	6	7	9	0				S	D	G	H	J	L	;			
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	Z	X	C	V	B	N	M	,	.	/

Dla F1 (C-2) I (G-3) (C-1) (E-2)

Dla F2 (C-3) (B-3) (C-2) (E-3)

Przełączanie między oktawami:

F1 - dwie niższe oktawy (C-1 do G-3)

F2 - dwie wyższe oktawy (C-2 do B-3)

Protracker umożliwia granie w zakresie 2.5 oktaw. Klawiaturę można jednak podzielić na max cztery części, z których każda operować może inną notacją i innym dźwiękiem (patrz SPLIT w SETUP). Dźwięku B3 należy używać tylko w ostateczności ponieważ często występują kłopoty z jego poprawnym odtworzeniem bez zniekształceń.

2. STRUKTURA UTWORU

Utwór składa się z max 128 pozycji, na których występują dowolne frazy (PATERNy). Fraza to: najmniejszy obszar danych składający się z czterech ścieżek, z których każda przyporządkowana jest jednemu kanałowi. Maksymalna ilość fraz określona jest na 64. Odtwarzanie utworu odbywa się zawsze od pozycji 0 w górę. Każda ścieżka składa się z danych dla jednego kanału. Są to poszczególne linie uporządkowane kolejno, z których każda może zawierać jeden dźwięk np:

32 C-3 5481, gdzie kolejno:

32	pozycja
C - 3	dźwięk
5	numer dźwięku
4	numer efektu
81	parametry efektu

Maksymalny numer dźwięku określony jest na 31 (\$1F). Utwór zapisany w postaci modułu (MODULE) składa się z dźwięków i z danych nut, natomiast zapisanie w postaci samego utworu (SONG) powoduje opuszczenie dźwięków co daje istotną oszczędność pamięci. Dodatkowo utwór taki (SONG) może być skompresowany co jeszcze bardziej zmniejsza jego objętość.

3. EKRAN GŁÓWNY

Ekran główny podzielony jest na dwie części - dolną i górną. Część dolna to zapis nutowy części utworu a górną, opcje robocze. Oto opis dotyczący wspomnianych opcji:

PLAY (RALT) - Rozpoczęcie odtwarzania utworu od aktualnej pozycji (POS). Strzałka owinna zmienić kolor na żółty.

PATTERN (RAMIGA) - Odtwarzanie aktualnej frazy (numer w okienku obok STATUS). W przypadku trzymania dodatkowo wciśniętego prawego klawisza myszy możemy zacząć odtwarzanie frazy od jej aktualnej pozycji. Strzałka zmieni kolor na żółty.

Różnica między PLAY i PATTERN polega na tym, że po użyciu PATTERN nasza Amiga odtwarza w kółko tą samą aktualną frazę, natomiast po użyciu PLAY komputer odtwarza cały utwór wg kolejnych numerów fraz zapisanych na danych pozycjach.

EDIT (SPACJA) - Przejście do trybu edycji. Strzałka zmienia kolor na niebieski.

RECORD (RSHIFT) - Wejście w tryb edycji w czasie rzeczywistym, gdzie możliwe jest bezpośrednie wpisywanie nut (grając na klawiaturze) podczas słuchania muzyki. Dwie komendy, które umożliwiają nam wpisywanie nut do utworu. Dzięki EDIT możemy krok po kroku wprowadzić np. całą frazę i spokojnie jej wysłuchać. Opcja RECORD daje nam możliwość odtwarzania całej frazy i równocześnie wpisywania kolejnych dźwięków.

STOP (SPACJA) - Zatrzymanie odtwarzanej (PLAY/PATTERN) lub nagrywanej (RECORD) muzyki (również wyjście z EDIT).

CLEAR - Kasowanie samych nut (SONG), samych dźwięków (SAMPLES) albo wszystkiego (ALL). Opcja CANCEL odwołuje kasowanie. Po użyciu tego polecenia określone dane są kasowane bezpowrotnie!

EDIT OP. (ALT+E) - Wejście w tryb edycji parametrów dźwięków

DISK OP. (ALT+D) - Operacje dyskowe.

PLST (LSH+HELP) - Wyświetlenie listy dźwięków (możliwość wczytania do wolnego dźwięku z wybranego dysku bez potrzeby czytania katalogu).

PSET-ED - Edytor listy dźwięków.

SETUP - Ustawianie parametrów pracy programu głównego.

SAMPLER (ALT+S) - Przejście do opcji samplera.

1 2 3 4 - Włączanie, wyłączanie kanałów (ścieżek). Włączenia/wyłączenia kanałów możemy również dokonać za pomocą klawiatury klawiszami ALT+Y, X, C, V.

TEMPO

Ustawianie prędkości odtwarzania utworu. Opcja ta działa tylko jeżeli włączymy odtwarzanie utworu w CIA, nie będzie natomiast działać w VBLANK.

STATUS

Komunikaty systemowe.

POS

Aktualna pozycja w utworze (0-127).

PATTERN

Numer frazy odtwarzanej na w.w. pozycji (0-63).

LENGHT

Długość utworu (1-127).

I (INSERT)

Wstawienie frazy nr.0 na aktualną pozycję z jednoczesnym przesunięciem reszty fraz w górę.

D (DELETE)

Skasowanie danej frazy i przesunięcie reszty w dół tzn. o jedną pozycję niżej.

FINETUNE

Dokładne dostrojenie dźwięku (w zakresie kilkudziesięciu Hz.).

SAMPLE

Numer aktualnego dźwięku (\$0-\$1F).

VOLUME

Głośność danego dźwięku (\$0-\$40).

LENGHT

Długość dźwięku (\$0-\$FFE).

REPEAT

Punkt startu pętli w dźwięku.

REPLEN

Długość pętli w dźwięku.

SONGNAME

Nazwa utworu.

SAMPLENAME

Nazwa dźwięku.

LOAD

Ładowanie aktualnie wpisanego w SAMPLENAME dźwięku bez potrzeby ładowania katalogu czy wczytywania PLST

Uwagi:

- 1) W przypadku umieszczenia strzałki w dolnej części ekranu i naciśnięcia lewego klawisza myszki następuje oczekiwanie na wprowadzenie liczby oznaczającej numer frazy, która ma być wyświetlona (naciśnięcie prawego spowoduje zaniechanie operacji).
- 2) Długość utworu podana we wskaźniku LENGHT musi być zawsze o jeden większa od rzeczywistej jego długości.
- 3) Zmiana wyświetlacza charakterystyki dźwięku (SPECTRUM ANALYZER / QADRASCOPE) następuje po ustawieniu na nim strzałki i wciśnięciu lewego klawisza myszy.
- 4) Wyjście z PT uzyskuje się poprzez umieszczenie strzałki w lewym górnym rogu ekranu i wciśnięcie lewego klawisza myszy lub przez kombinację klawiszy ALT+Q.
- 5) Klawisz ESCape umożliwia powrót do ekranu głównego z większości różnych opcji.
- 6) Pętla umożliwia stworzenie dźwięku o ciągłym czasie trwania (z różnymi efektami).

4. DISK OP. - operacje dyskowe (ALT+D / DISK OP. na ekranie głównym)

DELETE

Kasowanie modułu /dźwięku/ utworu na dysku.

LOAD/SAVE MODULE

Ładowanie/nagranie modułu z dysku.

LOAD/SAVE SONG

Ładowanie/nagranie utworu z dysku.

LOAD/SAVE SAMPLE

Ładowanie/nagranie dźwięku (na aktualne miejsce) z dysku.

FORMAT DISK

Formatowanie dysku.

RENAME FILE

Zmiana nazwy pliku w aktualnym katalogu.

FREE

Wyświetlenie ilości wolnego miejsca na dysku bez ponownego wczytywania katalogu.

PATH

Ścieżka dostępu do modułu /utworu/ dźwięku składająca się z maksymalnie 31 znakowej nazwy katalogu.

PACK (SONG)	Sposób zapisu utworu (spakowany/normalny).
PACK (MODULE)	Sposób zapisu modułu j.w. (nie działa w wersji 1.1B).
RAW/IFF	Sposób zapisu dźwięku na dysku (format RAW / IFF).
PARENT	Wraca do nadrzędnego katalogu. Przełącznik ścieżki dostępu (obok PATH)
	Zmienia aktualną ścieżkę dostępu bez potrzeby wpisywania jej ręcznie.

UWAGI:

- 1) Podczas nagrywania utworu (SONG) konieczne jest wpisanie jego nazwy.
- 2) Moduły nagrywane są z rozszerzeniem "mod."
- 3) Wyjście do ekranu głównego - EXIT (z prawej strony) lub ESCape.
- 4) Wstrzymanie wczytywania katalogu - prawy klawisz myszy.

5. PLST - lista dźwięków (HELP / PLST na ekranie głównym)

PLST jest to aktualna lista znajdujących się na dyskach dźwięków. Po uaktywnieniu PLST (jeżeli jest ona w pamięci!) widzimy okno z wyświetloną listą wszystkich dostępnych sampli. Klawiszami kursorów góra/dół można przesuwać zawartość okna (góra/dół + SH - przyspieszone przewijanie okna). Na szczycie okna PLST znajduje się liczba dźwięków na danym dysku (jeżeli jest wyszczególniony) lub całej listy. W celu wczytania wybranego dźwięku ustawiamy na nim strzałkę i wciskamy lewy klawisz myszki (oczywiście odpowiedni dysk znajduje się w stacji!).

Poszczególne opcje służą do:

CLEAR	Kasuje okno i wyświetla listę wszystkich sampli.
MOUNT	Przeszukuje napędy dysków w poszukiwaniu dysków o nazwie ST-xx (xx = \$01-\$FF) i w razie znalezienia takiego dysku wyświetla jego zawartość (jeżeli spis jego instrumentów zawiera się w aktualnie dostępnej liście PLST).
ST-	Gadżet, w który wpisujemy numer dysku, którego listę dźwięków chcemy obejrzeć.
PRESETS	Liczba wszystkich dźwięków lub dźwięków na danym dysku.
EXIT	Wyjście do ekranu głównego.

Uwagi:

- 1) Obok nazwy dźwięku wyświetlona jest jego długość.
- 2) Wyjście - ESCape lub HELP.
- 3) W razie wpisania numerów dysków w dwa/trzy gadżety ST-__ PT wyświetli wszystkie dźwięki z tych dysków posortowane alfabetycznie.

6. PRESET-ED - edytor listy dźwięków

Jest to moduł służący do edycji i katalogowania listy dźwięków (PLST). Przy jego pomocy możemy też stworzyć własną listę dźwięków. Oto opis jego opcji:

ADD PATH	Wczytuje dane wszystkich dźwięków (nazwa, długość, start pętli, długość pętli, dostrojenie) z aktualnego dysku i dodaje je do istniejącej lub nowo powstającej listy.
INSERT PRESET	Ręczne wprowadzenie danych dowolnego dźwięku i dodanie go do listy.
DELETE PRESET	Skasowanie (poprzez wskazanie strzałką) danego dźwięku z listy PLST.

DELETE DISK

Kasuje z PLST dane dotyczące wszystkich dźwięków z dysku wskazanego w DISK:.

PATH

ścieżka dostępu do wczytywanych danych o dźwiękach.

DISK

Nazwa dysku, z którego dane o dźwiękach zostaną dodane do aktualnej listy sampli.

PRESETS

Liczba dźwięków w liście.

CLEAR PLST

Kasuje listę dźwięków z pamięci.

LOAD PLST

Ładuje PLST z dysku.

SAVE PLST

Nagrywa aktualną PLST na dysk.

PRINT PLST

Powoduje wydrukowanie PLST na drukarce.

PLST

Przechodzi do PLST.

Uwagi:

- 1) Maksymalna długość nazwy dźwięku wynosi 15 znaków.
- 2) Liczba znaków określająca ścieżkę dostępu do danych o dźwiękach może mieć długość maksimum 31 znaków.
- 3) Wyjście - EXIT (z prawej strony) lub ESCape.
- 4) Maksymalna liczba dysków z dźwiękami została rozszerzona w stosunku do starszych wersji programu do \$FF(255) - poprzednio było 99.

7. SAMPLER - edytor dźwięków (ALT+S / SAMPLER na ekranie głównym)

Protracker 1.1B ma możliwość obróbki dźwięków poprzez wbudowany moduł SAMPLER'a oraz poprzez SAMPLE EDITOR. Moduł samplera umożliwia dokładną i szybką edycję brzmienia dźwięku, poprzez następujące funkcje:

WAVEFORM	Odtwarza cały dźwięk wraz z pętlą niezależnie od tego czy na ekranie mamy zobrazowany pełny obraz tego dźwięku czy też jego fragment.
DISPLAY	Odtwarza część dźwięku zobrazowaną na ekranie.
RANGE	Odtwarza zaznaczony blok dźwięku.
STOP	Wstrzymuje odtwarzanie wszystkich dźwięków.
SHOW RANGE	Powiększa wskazany fragment (blok) dźwięku.
SHOW ALL	Pokazuje wykres całego dźwięku.
BEG	Przesuwa linię kursora na początek dźwięku.
END	Przesuwa linię kursora na koniec dźwięku.
SWAP BUFFER	Zamienia miejscami bufor danych i dane aktualnego dźwięku zobrazowane na ekranie.
ZOOM OUT	Podwaja aktualnie wyświetlany zakres dźwięku (oddalenie).
RANGE ALL	Zaznacza jako cały blok aktualnie wyświetlaną część sampla.
CUT	Kasuje wskazaną część dźwięku.
COPY	Kopiuje wskazaną część dźwięku do bufora danych.
PASTE	Wstawia dane z bufora do dźwięku od miejsca umieszczenia linii kursora.
TUNETONE	Generuje sinusoidalny dźwięk, który można stosować jako stroik (jego parametry można zmieniać w SETUP'ie).
SAMPLE	Próbkowanie dźwięku (wpierw pojawia się podgląd, później po naciśnięciu prawego klawisza myszy następuje sampling).
NOTE (SAMPLE)	Wartość próbkowanego dźwięku (C-1 do B-3).
NOTE (RESAMPLE)	Wartość zmienianego dźwięku.

DISPLAY	Długość części dźwięku wyświetlanego na ekranie.
LOOP ON / OFF	Włączanie i wyłączanie pętli w danym dźwięku.
RESAMPLE	Operacja zmiany wysokości dźwięku bez zmiany jego wartości. Aby to zrobić należy: 1) Włączyć funkcję TUNETONE 2) Wyszukać na klawiaturze dźwięk identyczny z generowanym przez TUNETONE. 3) Wprowadzić wartość tego dźwięku do gadżetu NOTE(RESAMPLE) 4) Użyć funkcji RESAMPLE.
VOLUME	Umożliwia korygowanie głośności całego dźwięku lub jego określonej części.
FROM	Określana procentowo głośność początku zmienianego obszaru dźwięku.
TO	Głośność końca wskazanego obszaru dźwięku.
NORMALIZE	Znajduje największą możliwą głośność dźwięku (bez obcinania górnych części wykresu).
CANCEL	Wyjście z opcji VOLUME.
\	Ustawia spadek głośności 100% - 0%.
/	Ustawia podbicie głośności 0% - 100%.
-	Ustawia wyrównanie głośności 100% - 100%.
RAMP	Uaktywnia proces obliczania i zmiany głośności.

Uwagi:

1) Zaznaczenie bloku odbywa się następująco:

wciskając (i trzymając) lewy klawisz myszy powodujemy wprowadzenie punktu zaczepienia bloku.
przesuwając mysz w prawo lub w lewo zaznaczamy wielkość bloku.
puśnięcie klawisza myszy potwierdza zaznaczenie wskazanego bloku.

2) W przypadku nie zaznaczenia bloku PT potraktuje domyślnie cały dźwięk jako jeden blok.

8. SETUP - parametry programu

Zaraz po uruchomieniu PT poszukuje on w głównym katalogu pliku PT.config-00 i jeżeli znajdzie go ładuje go do pamięci wczytując tym samym konfigurację programu głównego.

Również my sami możemy stworzyć sobie taką konfigurację, wystarczy tylko według własnego upodobania parametry w SETUP'ie i nagrać jako konfigurację nr. 00 (jeżeli chcemy aby wgrywała się automatycznie tuż po wczytaniu się programu).

Przełączanie pomiędzy poszczególnymi stronami w SETUP dokonujemy za pomocą umieszczonego w prawym górnym rogu gadżetu "1" lub "2".

a) Strona pierwsza:

LOAD CONFIG	Wczytuje z dysku wskazaną w "CONFIG:" konfigurację programu (\$0 - \$FF).
SAVE CONFIG	Zapisuje na dysk aktualną konfigurację programu (w "CONFIG" numer konfiguracji.)
RESET ALL	Kasuje wszystkie zmiany w SETUP i wprowadza standardową konfigurację PT (również kolory).
MULTI	Tryb wielobrzmienny, w którym każdy następujący po sobie dźwięk odtwarzany jest na kolejnym, ustawionym w ramce kanale.

THE DOT (kropka)

Wykonanie jednego z dostępnych poleceń DOS'a (można wpisać własną komendę). Zmiana (wybór) polecenia następuje poprzez ustawienie kursora myszki na punkcie z lewej strony ekranu i naciśnięciu lewego klawisza, naciśnięcie wprawdzie prawego a potem lewego klawisza spowoduje wykonanie danej komendy (na dysku muszą znajdować się komendy RUN i ENDCL).

THE COLOR PALETTE Paleta kolorów - ustawianie kolorów ekranu.

UNDO Cofa ostatnie polecenie.

CANCEL Ustawia kolory konfiguracyjne.

DEFAULT Powoduje zmianę kolorów na standardowe.

SPLIT Umożliwia podział klawiatury na cztery strefy, z których każda może mieć różną transpozycję i numer odtwarzanego dźwięku (ustawiane obok).

KEYREPEAT Ustawienie opóźnienia (pierwszy parametr) i szybkości przesuwania kursora edycji (drugi parametr).

PRINT Drukuje utwór poprzez ścieżkę dostępu ustawioną w PATH.

SPLIT ON / OFF Włączenie / wyłączenie podziału klawiatury.

FILTER ON / OFF Włączenie / wyłączenie filtrów.

TRANSDEL Włączenie tej opcji spowoduje, że dźwięki transponowane, wychodzące poza przedział C-1 - B-3 będą kasowane.

ACCIDENTAL Opcja czysto kosmetyczna - powoduje wyświetlanie półtonów z krzyżykami lub tych samych nut z bemolami (o odpowiednio innych wartościach).

SHOW DECIMAL Wyświetlanie dostępnej pamięci, długości utworu i długości plików szesnastkowo lub dziesiętnie.

AUTODIR ON / OFF Po uaktywnieniu tej opcji PT po prześciu do DISK OP. automatycznie wczyta katalog aktualnego dysku.

AUTOEXIT ON / OFF Jeżeli opcja ta jest aktywna wtedy PT po wczytaniu utworu lub modułu automatycznie wyjdzie z DISK OP. do ekranu głównego.

MOD.ONLY ON / OFF Umożliwia pokazywanie w katalogu wszystkich zbiorów lub też tylko tych z rozszerzeniem "mod."

MIDI ON / OFF Uaktywnia wejście MIDI.

b) Strona druga:

TEMPO Ustawia standardowe tempo (32-255) podczas pracy w trybie CIA.

SPEED Ustawia standardowe tempo odtwarzania utworu dla VBLANK (\$01 - \$FF).

COPPER EDITOR Ustawienie kolorów dla V-me'ów i Spectrum analyzer'a.

MODS Ustawia ścieżkę dostępu dla nagrywania/wczytywania modułów.

SONGS j.w. dla utworów.

SAMPLES j.w. dla dźwięków.

PTDIR ścieżka dostępu dla pliku PT.help (ściągawka) i configfiles (konfiguracja).

MAX PLST Ustalenie maksymalnej liczby dźwięków w PLST.

DMA WAIT Parametr umożliwiający spowolnienie pracy w przypadku korzystania z AMI-GI wyposażonej w szybszy procesor lub kartę przyspieszającą (normalnie 300, A3000 - 900).

TUNING TONE Wysokość dźwięku odtwarzanego poprzez opcję TUNETONE w samplerze.

SALVAGE Opcja niezaimplementowana w obecnej wersji PT.

DEFAULT Powoduje ustalenie standardowych parametrów.

OVERRIDE Po włączeniu tej opcji PT akceptuje katalogi podczas wczytywania dźwięków, natomiast w razie wczytywania modułów lub utworów ignoruje nazwę dysku i ścieżkę dostępu.

NOSAMPLES	Opcja ta powoduje (jeżeli jest włączona) wczytanie dźwięków razem z modulem lub z utworem i odwrotnie.
BLANKZERO	Uaktywnienie wyświetlania pierwszych zer w numerze dźwięku.
SHOWS DIR	Powoduje wyświetlanie katalogów podczas operacji z DISK OP.
SHOWS PUBLIC	Włączenie wyświetlania liczby całej dostępnej pamięci.
CUT TO BUFFER	Po włączeniu wszystkie fragmenty dźwięków skasowane za pomocą CUT w samplerze zostaną przeniesione do bufora danych.
LOAD LOOP	Uaktywnienie tej funkcji spowoduje, że PT będzie wczytywał każdy dźwięk z parametrami jego pętli (jeżeli istnieje).
SLOW MODE	Używany na szybszych AMIGACH (patrz DMA WAIT).
Uwaga:	
Nie należy zmieniać DMA WAIT i SLOW MODE podczas pracy na AMIGACH wyposażonych w procesor 68000 (np. A 500).	

9. MIDI - interfejs muzyczny

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) jest to uniwersalny interfejs stosowany w elektronicznych instrumentach muzycznych w celu wymiany danych. System taki umożliwia kontrolowanie i sterowanie określonej grupy (max. 16) instrumentów. W naszym przypadku komputer może być wykorzystywany w celu sterowania jednego lub kilku urządzeń.

Procedury obsługi MIDI są w PT 1.1 B nieco ograniczone (można je uaktywnić poprzez ustawienie MIDI w SETUP 1 na ON). Podczas wykorzystywania syntezatora należy grać na trzech górnych oktawach ponieważ niektóre z klawiszy niższych oktafów mają specjalne funkcje takie jak np. PLAY/RECORD/STOP itd.

10. EDIT OP. - opcje edycji (ALT+E / EDIT OP. na ekranie głównym)

1) TRANSPOSING	Transpozycja czyli zmiana tonacji:
Opcje w ramce tytułowej (TITLE BAR):	
S	Transponowany będzie tylko aktualny dźwięk.
A	Wszystkie dźwięki będą transponowane.
Opcje te zmieniamy poprzez najechanie na ramkę strzałką i wciśnięcie lewego klawisza myszki.	
Pozostałe:	
NOTE DOWN	Przesunięcie o jedną nutę w dół.
NOTE UP	Przesunięcie o jedną nutę w górę.
OCTAVE DOWN	Przesunięcie o jedną oktafę w dół.
OCTAVE UP	Przesunięcie o jedną oktafę w górę.
PATTERN	Dla całej frazy.
TRACK	Tylko dla aktualnej ścieżki.
2) RECORD	Nagrywanie (wpisywanie w czasie rzeczywistym):
PATT	Nagrywanie tylko jednej frazy.
SONG	Po nagraniu całej frazy PT zmieni go na następny i.d.
QUANTIZE	Kwantyzacja czyli wyrównywanie wprowadzonych nut. Dla wartości 00 opcja jest wyłączona, dla wartości np. 04 kolejne nuty będą wprowadzane co 4 miejsca we frazie.
METRONOME	Metronom (pierwsza liczba to jego szybkość a druga numer ścieżki, na której będzie on odtwarzany. Metronom korzysta z dźwięku nr. \$1F o wysokości C-3). Wyłączenie - wyzerowanie szybkości
MULTI	Kiedy opcja ta jest włączona PT skacze do następnej ścieżki po zagranii/ wpisanii dźwięku na poprzedniej ustawionej w SETUP'ie w okienku MULTI.

3) SAMPLES	Edytor dźwięków:
Opcje w ramce tytułowej (TITLE BAR):	
T	Komendy działają dla aktualnej ścieżki.
P	j.w. dla całej frazy.
S	j.w. dla rzeczywistych dźwięków w pamięci.
Pozostałe:	
DELETE	Kasuje wszystkie nuty zagrane aktualnym dźwiękiem w całej frazie lub w danej ścieżce.
KILL	Skasowanie dźwięku z pamięci.
EXCHGE	Zamiana dźwięków, których numery umieszczamy w "FROM" i "TO" (numer dźwięku można wprowadzić za pomocą strzałek obok "FROM" i "TO" - strzałka w dół zmniejsza wartość a w górę zwiększa). Możliwe jest to również poprzez ustawienie danego dźwięku w ramce SAMPLE na ekranie głównym i po ustawieniu strzałki na jednej z ramek obok "FROM" i "TO" naciśnięciu lewego klawisza myszy - numer dźwięku aktualnego zostanie skopiowany do ramki.
MOVE	Przemieszcza dźwięk o numerze umieszczonym w "FROM" do miejsca wskazanego w "TO".
4) SAMPLE EDITOR	Edytor brzmienia dźwięków:
Opcje w ramce tytułowej (TITLE BAR):	
H	Zmniejsza głośność przy mikсовaniu i tworzeniu echa dla uniknięcia przesterowania.
C	Głośność pozostaje taka sama.
Pozostałe:	
MIX	Mieszanie dwu dźwięków (XX + YY to ZZ - dodanie dźwięku XX do YY i umieszczenie go w ZZ). W razie trzymania prawego klawisza myszy można otrzymujemy dodanie aktualnego dźwięku do niego samego (od pozycji ustalonej (POS). W przypadku mikсовania tego samego dźwięku z nim samym można otrzymać bardzo ciekawe efekty jeżeli ustawimy małą wartość POS (od kilku do kilkuset bajtów). Opcja ta jest jednocześnie jedną z najbardziej niebezpiecznych ponieważ w Amigach z 0.5 Mb przy małej ilości dostępnej pamięci można czasami doprowadzić do zawieszenia się systemu. W praktyce należy zawsze pamiętać aby podczas używania MIX mieć do dyspozycji około 30 Kb + 2 * długość dźwięku, co oczywiście nie jest zasadą!
ECHO	Tworzy echo. W POS podajemy czas opóźnienia. Komenda ta również umożliwia otrzymywanie ciekawych efektów w przypadku ustawienia małej wartości w POS.
BOOST	Zwiększa sopran w aktualnym dźwięku (odwrotność FILTER). Jest to idealna opcja dla dźwięków perkusyjnych typu: hi-hat, snare itp.
FILTER	Filtrowanie dźwięku.
X-FADE	Wyrównywanie dźwięku (poprzez zmiksowanie dwóch tych samych sampli z tym, że drugi z nich jest odwrócony od tyłu). W niektórych przypadkach komenda ta jest przydatna kiedy chcemy otrzymać ciągły dźwięk i zapętlić go.
BACKWD	Odwrócenie dźwięku od tyłu.
UPSAMPLE	Przetworzenie dźwięku o oktafę w górę.
DOWNSAMPLE	Przetworzenie o oktafę w dół.
POS	Pozycja kursora używana w wielu opcjach
MOD	Modulacja aktualnego dźwięku z głębokością podaną obok MOD. Modulacji można użyć jako osobnej komendy, należy jednak pamiętać, że jeżeli wartość MOD będzie różna od zera to w przypadku użycia innych poleceń jak np. ECHO wypadkowy dźwięk zostanie również zmodyfikowany!
CUTBEGINNING	Wycięcie określonej (podanej w POS) liczby początkowych bajtów w aktualnym dźwięku. Jest to bardzo przydatna opcja w przypadku gdy chcemy wyciąć określoną liczbę bajtów dźwięku i kiedy mamy zbyt mało pamięci aby wykonać CUT.

FU (FADE DOWN) Powoduje łagodne opadanie głośności od miejsca podanego w POS do końca dźwięku.
 FD (FADE UP) j.w. ale odwrotnie (narastanie głośności).
 VOLUME Zmiana rzeczywistej głośności dźwięku na podaną obok w %.

Uwagi:

- 1) Ustalenia POS można dokonać ręcznie jak również w samplerze za pomocą linii kursora graficznego (patrz Uwagi w 6.).
- 2) W celu dodania określonej liczby wolnych bajtów do dźwięku (na jego koniec) należy odpowiednio zwiększyć parametr w LENGTH dla dźwięku na ekranie głównym.
- 3) W opcji TRANSPOSING, w celu dokonania transpozycji danego dźwięku należy ustawić jego numer w ramce SAMPLE (po prawej stronie) na ekranie głównym.

11. EFFECT COMMANDS - komendy sterowania efektami

7 - Sample zero function funkcja pozwalająca na granie kolejnych nut dźwiękiem ostatnio zdefiniowanym. Używamy jej po uprzednim wstawieniu w frazę nuty o określonym dźwięku. W celu uaktualnienia tej funkcji należy wcisnąć 0 na klawiaturze numerycznej lub przesunąć kursor na wskaźnik aktualnego dźwięku i nacisnąć obydwie klawisze myszki, uzyskamy w ten sposób dźwięk o numerze 0, który możemy wpisać w frazę.

0 - ARPEGGIO

Przedział \$00 - \$FE.

Pierwszy bajt reprezentuje liczbę \$0 - \$F i jest to podana w półtonach wartość pierwszej nuty dodanej do podstawowego dźwięku, drugi bajt oznacza to samo dla drugiej dodanej nuty.

Przykład:
 C-3 5037 akord C-moll (C+E+G - C+4+7)
 C-3 5047 akord C-dur (C+D+G - C+4+7)

1 - PORTAMENTO UP sposób gry polegający na płynnym przejściu między kolejnymi granymi dźwiękami (tu płynne zwiększanie częstotliwości).

Przedział \$00 - \$FF.

Parametr podany po numerze efektu jest prędkością z jaką zwiększy się częstotliwość granego dźwięku.

Przykład:
 C-3 513F dźwięk C-3 zostanie płynnie przetransponowany w górę z prędkością \$3F.

2 - PORTAMENTO DOWN

j.w. dla opadania dźwięku.

3 - TONE

PORTAMENTO

Przedział \$00 - \$FF.

Przykład:
 C-3 5000 gramy dźwięk C-3 o numerze dźwięku \$5
 F-3 5305 płynne przejście do dźwięku F-3 z prędkością \$05

4 - VIBRATO

Przedział \$00 - \$FF.

Pierwszy z parametrów określa prędkość efektu a drugi głębokość wibrowania.

Przykład:
 C-3 5481 efekt vibrato dla dźwięku C-3, prędkość \$8, głębokość efektu \$1.
 Uwaga: Dla podtrzymania efektu wystarczy samo C-3 5400.

5 - TONEPORTAMENTO kontynuowanie efektu PORTAMENTO wraz ze zmianą głośności (równocześnie).

+VOLUMESLIDE

Przedział \$00 - \$FF.

Pierwszy z parametrów określa prędkość narastania dźwięku, drugi prędkość jego opadania.

Przykład:

C-3 5504 \$4 - prędkość opadania głośności
 C-3 5540 \$4 - prędkość narastania głośności

6 - VIBRATO

+ VOLUMESLIDE

Przedział \$00 - \$FF.

Parametry j.w.

7 - TREMOLO

Przedział \$00 - \$FF.

Pierwszy parametr odpowiada za prędkość a drugi za głębokość efektu.

Przykład:
 3 5794 \$7 - numer efektu, \$9 - szybkość vibracji, \$4 głębokość vibracji.

Uwaga: Dla podtrzymania efektu należy wpisać parametry \$00 np. C-3 5700.

8

Nie używane.

9 - SAMPLEOFFSET

Przedział \$00 - \$FF.

Parametry określają pozycję, od której ma być odtworzony

dany dźwięk.

Przykład:
 C-3 5923 \$23 oznacza, że dźwięk będzie odtworzony od jego rzeczywistej komórki \$2300 (pierwsze \$2300 bajtów zostanie pominięte).

A - VOLUMESLIDE

Przedział \$00 - \$FF.

Parametry: pierwszy oznacza szybkość narastania dźwięku, drugi szybkość jego opadania.

Przykład:
 C-3 5A01 opadania dźwięku z prędkością \$1
 C-3 5A10 narastanie dźwięku z prędkością \$1

B - POSITION-JUMP

Przedział \$00 - \$FF.

Parametry są odpowiednikiem pozycji, do której należy skoczyć po osiągnięciu efektu B.

Przykład:
 C-3 5B34 skok do frazy \$34

C - SET VOLUME

Przedział \$00 - \$40.

Parametry określają chwilową (lokalną) głośność danego dźwięku.

Przykład:
 C-3 5C14 ustalenie chwilowej głośności dźwięku nr. \$5 na \$14

D - PATTERN-BREAK

Przedział \$00 - \$63.

Przykład:
 C-3 5D00 przerwanie aktualnie granej frazy i przejście do początku następnej.
 C-3 5D32 j.w. ale przejście do pozycji 32.

E

Dodatkowe efekty (patrz niżej).

F - SET SPEED

Przedział \$00 - \$FF.

Parametry:

\$01 - \$1F standardowe ustalenie prędkości
 \$20 - \$FF ustalenie prędkości podczas odtwarzania utworu z wykorzystaniem CIA

\$00 - zatrzymanie odtwarzania
 C-3 5F06 ustalenie standardowej szybkości odtwarzania \$6

Efekty dodatkowe (Ex - x numer efektu dodatkowego):

0 - SET FILTER

Przedział \$00 - \$01.

ustawienie filtra.

Parametr określa stan filtra: 1 oznacza włączony a 0 wyłączony.

Przykład: C-3 5E00 wyłączenie filtra
C-3 5E01 włączenie filtra

1 - FINESLIDE UP Działa tak jak PORTAMENTO UP (z większą dokładnością).

Przedział \$0 - \$F.

Parametr oznacza wartość zwiększenia częstotliwości.

Przykład: C-3 5E11 minimalne odstrojenie wysokości dźwięku C-3 w górę

2 - FINESLIDE DOWN Działa jak PORTAMENTO DOWN.

Przedział \$0 - \$F.

Parametr oznacza wartość zmniejszenia częstotliwości danego dźwięku.

Przykład: C-3 5E21 minimalne odstrojenie wysokości dźwięku C-3 w dół

3 - GLISSANDO CONTROL Polega na płynnym przejściu przez kolejne dźwięki. Używane z TONE PORTAMENTO!

Przedział \$0 - \$F.

Parametry to: 1 - glisando włączone i 0 - glisando wyłączone.

Przykład: C-3 5E31 włączenie efektu
C-3 5E30 wyłączenie efektu

4 - SET VIBRATO WAVEFORM ustawienie kształtu obwiedni dla efektu vibrato.

Przedział \$0 - \$7.

Parametry:

0	obwiednia sinusoidalna (standardowa)	/ 4 - kontynuacja
1	obwiednia prosta opadająca	/ 5 - kontynuacja
2	obwiednia prostokątna	/ 6 - kontynuacja
3	obwiednia losowa	/ 7 - kontynuacja

Przykład: C-3 5E42 - ustawienie obwiedni prostokątnej
C-3 5E46 - kontynuowanie efektu

5 - SET FINETUNE ustawienie dokładnej wysokości dźwięku (działa jak FINETUNE na ekranie głównym z tym, że jest to instrukcja lokalna i działa tylko dla jednego uderzenia dźwięku).

Przedział \$0 - \$F.

Parametry:

Wartość

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1

Odstrojenie

6 - PATTERNLOOP pętla wewnątrz frazy.

Przedział \$0 - \$F.

Parametry oznaczają:

0 - start pętli, pozostałe liczby liczbę powtórzeń i jednocześnie koniec pętli.

Przykład: 23 C-3 5E60 start pętli

24

25

26

C-3 5E63 po osiągnięciu tego punktu PT trzy razy wróci do linii nr. 23

7 - SET TREMOLO WAVEFORM

- ustalenie kształtu obwiedni dla efektu tremolo. Reszta jak SET VIBRATO WAVE FORM.

8

Nie używane.

9 - RETRIG NOTE

kilkukrotne odtworzenie tego samego dźwięku przed zagranie następnego.

Przedział \$0 - \$F.

Parametr oznacza liczbę powtórzeń.

Przykład: C-3 5E93

A - FINEVOLUME SLIDE UP

Dokładne ustalenie wartości narastania dźwięku.

Przedział \$0 - \$F.

Parametr - dokładna szybkość narastania dźwięku.

Przykład: C-3 5EA1 minimalne narastanie dźwięku

B - FINEVOLUME SLIDE DOWN

Dokładne ustalenie wartości opadania dźwięku. Reszta j.w.

C - CUT NOTE

obcięcie (wyciszenie dźwięku).

Przedział \$0 - \$F.

Parametr oznacza punkt obcięcia dźwięku.

Przykład: C-3 5EC2 obcięcie dźwięku od punktu 'początek+\$2000'

D - NOTE DELAY

opóźnienie generacji danego dźwięku.

Przedział \$0 - \$F.

Parametr oznacza czas do rozpoczęcia generacji dźwięku.

Przykład: C-3 5ED4 generacja nastąpi po 4 jednostkach czasu.

E - PATTERN DELAY

opóźnienie grania frazy (wszystkie funkcje nadal aktywne).

Przedział \$0 - \$F.

Parametr j.w. a.e dla całej frazy.

Przykład: C-3 5EE5 przejście do następnego dźwięku nastąpi po 5 jednostkach czasu.

F - INVERT SPEED

odwrócenie pętli (potrzeba kilkudziesięciu bajtów).

Przedział \$0 - \$F.

Parametrem jest tu szybkość inwersji.

Przykład: C-3 5EF2 ustalenie szybkości na 2

12. Klawisze funkcyjne

Przyjęto następujące oznaczenia:

SH	SHIFT
CTRL	CONTROL
ALT	ALTERNATE
F1	Włączenie niższej oktawy (C-1 - G-3)
F2	Włączenie wyższej oktawy (C-2 - B-3)
SH+F3	Skasowanie ścieżki, w której znajduje się kursor
SH+F4	Skopiowanie (do bufora) ścieżki, w której znajduje się kursor
SH+F5	Wstawienie skopiowanej ścieżki do aktualnej, wskazanej przez kursor
ALT+F3	Skasowanie frazy
ALT+F4	Skopiowanie frazy do bufora
ALT+F5	Wstawienie skopiowanego bufora do aktualnej frazy
CTRL+F3	Skasowanie komend we frazie
CTRL+F4	Skopiowanie komend frazy do bufora
CTRL+F5	Wstawienie komend z bufora do aktualnej frazy
F6	Skok do pozycji 0
F7	Skok do pozycji 16
F8	Skok do pozycji 32
F9	Skok do pozycji 48
F10	Skok do pozycji 63
SH+F6-F10	Zmienia pozycję skoku na aktualną wskazywaną przez kursor, np. ustawienie kursora na pozycji 10 i naciśnięcie SH+F6 spowoduje, że po naciśnięciu F6 nastąpi skok do pozycji 10
ALT+F6-F10	Odtworzenie frazy od pozycji wskazywanej przez F6 - F10
CTRL+F6-F10	Włączenie zapisu frazy od wskazanej pozycji (w opcji RECORD)
ESC	Wyjście z DISK OP/EDIT OP/PLST/PSET-ED /SETUP/HELP/MIDI
SH+RETURN	Wstawienie pustego miejsca na pozycji wskazywanej przez kursor z jednoczesnym przesunięciem pozostałych nut w ścieżce w dół (nuty poza pozycją 63 będą skasowane!)
SH+BACKSPACE	Skasowanie wskazywanej przez kursor nuty i przesunięcie pozostałych w ścieżce w górę (niewykonalne w pozycji 0)
ALT+RETURN	Jak SH+RETURN, z tym że dla wszystkich ścieżek (cała fraza)
ALT+BACKSPACE	Jak SH+BACKSPACE dla całej frazy
CTRL+RETURN	Przesunięcie komend sterujących efektami w dół
CTRL+BACKSPACE	j.w. w górę
CTRL+0-9	Ustawienie kwantyzacji (liczba pozycji we frazie o jaką przeskoczy kursor po wstawieniu dźwięku)
ALT+PRAWO	Zmiana numeru frazy (w górę)
ALT+LEWO	j.w. (w dół)
SH+PRAWO	Zmiana pozycji (w górę)
SH+LEWO	j.w. (w dół)
~	Przejdzie do CLI

HELP	Wczytanie ściągawki lub PLST
SH+HELP	Przełączanie między ściągawką a PLST
SPACJA	Przełączanie EDIT/STOP
	Ustawienie kanałów DMA i ustalenie głośności na 0
R AMIGA	Odtworzenie frazy (jak PATTERN na ekranie głównym)
R ALT	Odtworzenie utworu (jak PLAY na ekranie głównym)
R SH	Włączenie zapisu (jak RECORD na ekranie głównym)
CAPS LOCK	Włączenie autorepetycji klawiszy
DEL	Skasowanie nuty na pozycji kursora
ALT+DEL	Skasowanie samego efektu na pozycji kursora
SH+DEL	Skasowanie nuty i efektu na pozycji kursora

Klawiatura numeryczna:

Pierwszy rząd ([-])	Wybór dźwięku od \$1 do \$4
Drugi rząd (7—)	j.w. od \$5 do \$8
Trzeci rząd (4+)	j.w. od \$9 do \$C
Czwarty rząd (1-3)	j.w. od \$D do \$F
0	Dźwięk nr. 0
Enter	Dźwięk nr. \$10
Enter+w.w klawisze	Dźwięki od \$11 do \$1F

Skasowanie dźwięku

L AMIGA + klawisz Transpozycji (jak w EDIT OP.)

Wybrany dźwięk w ścieżce	Wybrany dźwięk w całej frazie
1 - Nuta w górę	2 - Nuta w górę
Q - Nuta w dół	W - Nuta w dół
A - Oktawa w górę	S - Oktawa w górę
Z - Oktawa w dół	X - Oktawa w dół
Wszystkie dźwięki w ścieżce	Wszystkie dźwięki we frazie
3 - Nuta w górę	4 - Nuta w górę
E - Nuta w dół	R - Nuta w dół
D - Oktawa w górę	F - Oktawa w górę
C - Oktawa w dół	V - Oktawa w dół

TAB	Przesunięcie kursora do następnej ścieżki
SH+TAB	Przesunięcie kursora do poprzedniej ścieżki
CTRL+A	Włączenie/wyłączenie ścieżki, w której znajduje się kursor
CTRL+B	Zaznaczenie początku bloku (koniec na pozycji kursora)
CTRL+C	Skopiowanie zaznaczonego bloku do bufora
CTRL+D	Skasowanie zaznaczonego bloku
CTRL+E	Rozszerzenie ścieżki poprzez wstawienie wolnych miejsc co każdą pozycję we frazie

CTRL+F	Włączenie/wyłączenie filtra
CTRL+G	BOOST (patrz EDIT OP.-sample editor) dla wszystkich dźwięków w pamięci
CTRL+H	Transpozycja zaznaczonego bloku w górę o jedną nutę
CTRL+I	Wstawienie bloku z bufora w ścieżkę od pozycji kursora, reszta nut przesunięta w dół
CTRL+J	Połączenie bloku
CTRL+K	Skasowanie ścieżki od pozycji kursora do jej końca
CTRL+L	Transpozycja bloku w dół o jedną nutę
CTRL+M	Włączenie/wyłączenie trybu MULTI (patrz SETUP)
CTRL+N	Ponowne zaznaczenie pozycji ostatnio zaznaczonego bloku
CTRL+O	odwrotnie jak CTRL+E
CTRL+P	Wstawienie bloku w ścieżkę od pozycji kursora
CTRL+Q	Włączenie wszystkich kanałów
CTRL+R	Odtworzenie standardowych pozycji skoku dla F6-F10
CTRL+S	Włączenie/wyłączenie trybu SPLIT (patrz SETUP)
CTRL+T	Zamiana danych w ścieżkach
CTRL+U	Odtworzenie stanu sprzed ostatniego polecenia
CTRL+V	Filtrowanie wszystkich dźwięków (tych znajdujących się w pamięci)
CTRL+W	Polifonizacja bloku (rozłożenie zawartości jednej ścieżki na inne)
CTRL+X	Skasowanie zaznaczonego bloku
CTRL+Y	Odwroćenie zawartości bloku od tyłu
CTRL+Z	Wyłączenie efektów
SH + 0-9	Skopiowanie efektu na pozycji kursora pod wskazany klawisz
ALT+ 0-9	Wstawienie danego efektu na pozycję kursora
ALT+"\"	Skopiowanie efektu z nad kursora na jego pozycję i zmiana pozycji o jedną w dół
ALT+"="	j.w., z tym że następuje zwiększenie wartości parametru efektu
ALT+"\"	j.w. (zmniejszenie wartości)
ALT+A	Przejdź do monitora a po wciśnięciu prawego klawisza myszy sampling
ALT+B	BOOST dla danego dźwięku
ALT+C	Włączenie/wyłączenie kanału 3
ALT+D	Przejdź do DISK OP.
ALT+E	Przejdź do EDIT OP.
ALT+F	Filtrowanie danego dźwięku
ALT+I	Automatyczne wstawianie wartości głośności podanej w VOLUME danego dźwięku
ALT+K	Skasowanie wszystkich nut używających aktualnego dźwięku w danej ścieżce
ALT+Q	Wyjście z PT
ALT+R	RESAMPLE (patrz SAMPLER)
ALT+S	Przejdź do SAMPLERA
ALT+T	Włączenie/wyłączenie opcji TUNETONE
ALT+V	Włączenie/wyłączenie kanału 4
ALT+X	Włączenie/wyłączenie kanału 2
ALT+Z	Włączenie/wyłączenie kanału 1

F3	Skasowanie dźwięku
F4	Skopiowanie dźwięku
F5	Wstawienie skopiowanego dźwięku
\	Zmiana trybu działania klawiatury numerycznej:
bez kropki	normalny tryb
jedna kropka	po wciśnięciu dowolnego klawisza numerycznego nastąpi odtworzenie (i przełączenie) danego dźwięku
dwie kropki	j.w. ale z możliwością wpisania tego dźwięku w frazę
RETURN	Odtworzenie nut na pozycji wskazanej przez kursor i przesunięcie kursora jedną pozycję niżej
BACKSPACE	j.w i przesunięcie kursora wyżej
ALT+dowolny klawisz	Dostrojenie danego dźwięku na klawiaturze numerycznej
CTRL+LEWO/PRAWO	Zmiana aktualnego dźwięku
Kolory strzałki w zależności od stanu w jakim znajduje się PT:	
Szary	Wszystko o.k
Żółty	Odtwarzanie utworu/frazy
Zielony	Operacja dyskowa
Niebieski	Edycja/edycja w czasie rzeczywistym (RECORD)
Fioletowy	Stan oczekiwania na tekst albo liczbę
Błękitny	Wybieranie / kasowanie
Czerwony	Błąd

13. EFEKTY SPECJALNE

Dzięki niekonwencjonalnemu użyciu efektów możliwe jest symulowanie innych różnych efektów dźwiękowych, oto kilka z nich:

CHORUS Efekt powstały przez nałożenie się dwóch dźwięków, z których jeden ma nieznacznie zwiększoną ewentualnie zmniejszoną częstotliwość w stosunku do drugiego. Efekt ten korzysta z dwóch kanałów.

Przykład:

pozycja	ścieżka 1	ścieżka 2
00	C-3 5E11	C-3 5000
01	.	.
02	.	.
03	.	.

Najlepsze efekty uzyskuje się w przypadku niewielkiej zmiany częstotliwości drugiego dźwięku.

FLANGE Efekt przesunięcia fazowego - "ślizganie się dźwięku". Tutaj również potrzebne są dwa kanały.

Przykład:

pozycja	ścieżka 1	ścieżka 2
00	C-3 54F1	C-3 5001
01	. 4F2	. 4F1
02	. 4F3	. 4F2
03	. 4F2	. 4F3

Wszystkie parametry efektów wykorzystanych w tym tricku czyli ARPEGGIO, VIBRATO SPEED, VIBRATO DEPTH mogą ulec zmianie w celu osiągnięcia zamierzonego rezultatu.

Uwaga! Dla uzyskania losowej zmiany szybkości wstawiamy w następnych (po pierwszej) liniach różną wartość VIBRATO DEPTH

DISTORTION Efekt przesterowania dźwięku spotykany często w przystawkach gitarowych. Polega on na silnym zwiększeniu głośności danego dźwięku tak aby uzyskać jego przesterowanie. Można to zrobić następująco:
 1 - ładujemy określony dźwięk na aktualną pozycję
 2 - przechodzimy do EDIT OP./SAMPLE EDITOR
 3 - ustawiamy głośność (VOL) na 999%
 4 - przesuwamy kursor na VOL i wciskamy lewy klawisz myszy (powtarzając tę czynność kilkakrotnie w zależności od wymaganego rezultatu)
 4 - używamy na koniec opcji FD

DELAY Pogłos. Efekt ten otrzymujemy poprzez dodanie do siebie dwóch tych samych dźwięków, z których jeden jest nieco przesunięty w czasie, np:

Przykład:

pozycja	ścieżka 1	ścieżka 2
00	C-3 5000	C-3 5ED1
01	. 000	. 000
02	. 000	. 000
03	. 000	. 000

CUTING - Efekt, którego można użyć tylko w przypadku niektórych sampli (wskazane eksperymentowanie!). Wywołanie jest bardzo proste i ogranicza się do odtwarzania tego samego dźwięku od różnego punktu startu (komenda nr. 9):

Przykład:

pozycja	ścieżka 1
00	C-3 5901
01	D-2 5902
02	E-2 5903
03	G-2 5904
	. . . itd.

14. KOMUNIKATY SYSTEMOWE

Komunikaty systemowe mają za zadanie informować użytkownika o stanie systemu po wykonaniu lub w razie niemożności wykonania określonego polecenia. Ukazują się one w linii z napisem "STATUS" na ekranie głównym. Ich znaczenie jest następujące:

ALL RIGHT	Operacja zakończona pomyślnie
PLST IS FULL!	Brak miejsca na dane o dodatkowych dźwiękach
CAN'T FIND DIR	Nie znaleziono katalogu dysku
NO DISK IN DF0!	Brak dysku w stacji DF0
WRITE PROTECTED	Dysk zabezpieczony przed nagraniem lub skasowaniem
PRINT ABORTED!	Operacja drukowania wstrzymana
DIR ABORTED!	Wstrzymanie wczytywania katalogu
UNABLE TO OPEN	
HELPPFILE PT.help	Brak możliwości wczytania pliku PT.help
ENTER DATA	Oczekiwanie na wprowadzenie danych
ADDING PATH	Wczytywanie danych o dźwiękach z aktualnego dysku i dodawanie ich do aktualnej listy instrumentów w pamięci
DISK ERROR	Błąd odczytu

LOADING...	Wczytywanie
(SONG)	utworu
(MODULE)	modułu
(SAMPLE)	dźwięku
SAVING...	Nagrywanie
(SONG)	utworu
(MODULE)	modułu
(SAMPLE)	dźwięku
LOADING PLST	Wczytywanie listy dźwięków
SAVING PLST	Nagrywanie listy dźwięków na dysk
DELETING	Kasowanie
(SONG)	utworu
(MODULE)	modułu
(SAMPLE)	dźwięku
RENAMING FILE	Zmiana nazwy pliku
DECRUNCHING	Dekompresja utworu (bez dźwięków)
CRUNCHING	Kompresja utworu (j.w.)
SELECT ENTRY	Wybranie danych
SELECT SONG	Wybranie utworu
SELECT MODULE	Wybranie modułu
SELECT SAMPLE	Wybranie dźwięku
SELECT FILE	Wybranie pliku
READING DIR	Czytanie katalogu
POSITION SET	Potwierdzenie ustawienia pozycji po SH+1-0
PRINTING SONG	Wydrukowanie utworu
PRINTING PLST	Wydrukowanie PLST
PLEASE SELECT	Oczekiwanie na wybór (np. modułu do wczytania)
ABORT LOADING	Wstrzymanie operacji ładowania
DISK FORMAT IN...	Formatowanie dysku
PLST NOT FOUND	Na aktualnym dysku (w danym katalogu) nie istnieje plik zawierający PLST
NO MEM FOR PLST	Zbyt mała pamięć dla wczytania listy dźwięków
CAN'T OPEN FILE	Kłopoty z wczytaniem pliku
CAN'T FIND FILE	Brak wskazanego pliku na dysku
CAN'T SAVE FILE	Kłopoty z nagraniem pliku
FILE IS EMPTY	Plik nie istnieje (pusty)
OUT OF MEMORY	Brak pamięci dla wykonania operacji
FILTERING	Filtrowanie
BOOSTING	Boost
COMMAND STORED	Zapamiętanie aktualnej komendy znajdującej się na pozycji kursora
NO RANGE SELECTED	Blok nie jest zaznaczony (SAMPLER)
SET LARGER RANGE	Zaznaczony blok jest zbyt mały
SET CURSOR POS	Nie zaznaczona pozycja kursora w samplerze
NO BLOCK MARKED	Nie jest zaznaczony żaden blok (EDIT)
EMPTY SAMPLES	Dźwięk o długości 0
BUFFER IS EMPTY	Bufor jest pusty

NOT IMPLEMENTED	Opcja nie umieszczona w wersji 1.1 B
MARK BLOCK	Zaznaczenie bloku
POWERPACKER MOD.!	Moduł skompresowany Powerpackerem (w wersji 1.1E odczyt takiego modułu nie jest możliwy)
NOT SAMPLE 0!	Próba wykonania operacji na nie istniejącym dźwięku nr.0
CONFIG NOT FOUND	Plik konfiguracyjny nie znaleziony
NOT A CONFIG FILE	Plik o nazwie PT.config-XX nie jest plikiem konfiguracyjnym
YES (TAK)	Y (klawiatura lub gadżet)
NO (NIE)	N(klawiatura lub gadżet), ESC
SAVE SONG?	Potwierdzenie nagrania utworu
SAVE MODULE?	.. nagrania modułu
SAVE SAMPLE?	.. nagrania dźwięku
DELETE SONG?	.. skasowania utworu
DELETE MODULE?	.. skasowania modułu
DELETE SAMPLE?	.. skasowania dźwięku
ARE YOU SURE?	.. operacji
PRINT PLST?	.. drukowania PLST
PRINT SONG?	.. drukowania utworu
REALLY QUIT?	.. opuszczenia programu
UPSAMPLE?	.. funkcji UPSAMPLE
DOWNSAMPLE?	.. funkcji DOWNSAMPLE
CLEAR SPLIT?	.. skasowania punktów dzielących klawiaturę
RESET CONFIG?	.. skasowania aktualnej konfiguracji
DELETE PRESET?	.. skasowania dźwięku
RESAMPLE?	.. funkcji RESAMPLE
KILL SAMPLE?	.. skasowania aktualnego dźwięku
ADD WORKSPACE?	.. zwiększenia długości dźwięku
SET DEFAULTS?	.. ustawienia standardowych parametrów