

HENS

# SAMPLER SAM III stereo

Instrukcja obsługi  
samplera i oprogramowania







## SAM III

Układ SAM III jest rozwiniętą wersją samplera SAM II (SAM IV), jest to sampler stereofoniczny pracujący do częstotliwości :

55 kHz - mono

27 kHz - stereo

Faktyczna szybkość przetwarzania wynosi ponad 100 kHz, lecz jest niemożliwa do osiągnięcia ze względu na konstrukcję AMIGI.

Passo przenoszenia wynosi liniowo 20-20000 Hz. Sygnał wejściowy może być wzmacniany lub tłumiony zależnie od potrzeb. Jego maksymalna amplituda po wzmacnieniu wynosi 3 V i jest jedynie ograniczona konstrukcją przedwzmacniacza znajdującego się w samplерze. Przedwzmacniacz wejściowy wraz z potencjometrem do regulacji wzmacnienia umożliwia odpowiednieysterowanie nawet ze źródła o małym napięciu wyjściowym. Sampler wkładamy do złącza CENTRONICS (PARALLEL PORT) , obok wtyczki zasilacza. WKŁADAC I WYJĄKOWAC TYLKO PRZY ODLĄCZONYM ZASILANIU.

Przewody dołączane do samplera umożliwiają łatwe połączenie go z urządzeniami wyposażonymi w wyjścia typu CLINCH (magnetofon, CD, tuner i.t.p), lub mały jack stereo (walkman). Przełącznik umocowany do obudowy przełączamy w zależności od tego z jakim programem pracujemy. Pozycja 1 umożliwia poprawną pracę z programem A.M.A.S II, pozycja 2 z Audio Masterem. Przy pracy monofonicznej nie ma to znaczenia (np. NOISE TRACKER)

Przy samplowaniu może wystąpić nieprzyjemny przydźwięk, który jest spowodowany przez urządzenia wytwarzające silne pole elektromagnetyczne (telewizor, monitor) Dlatego zaleca się podczas przetwarzania ważnych fragmentów dźwięku wyłączyć te urządzenia.

## A.M.A.S II

Obsługa programu znajdującego się na dołączonym dysku.

W środkowej części ekranu znajduje się okno menu głównego. W górnej jego części znajdują się 3 prostokąty symbolizujące pracę na lewym lub prawym kanale, a w środku pracę z dwoma kanałami-jednocześnie (stereo). W środkowej części okna z lewej strony masz przycisk podsłuchu taśmy, z prawej zapis dźwięku do pamięci (REC). W dolnym lewym rogu (FX) możesz wywołać okno efektów specjalnych, które umożliwiają szczególną obróbkę dźwięku. I tak: przyciskami od FX#0 do LISTEN, możesz wywołać różne efekty dźwiękowe (echo, pogłos, phaser i.t.p). Z lewej strony znajdują się przyciski:

TEST - obróbka materiału znajdującego się w pamięci.

PLAY - obróbka materiału z taśmy w czasie rzeczywistym.

PROG - zapis wybranych parametrów efektu w pozycji EMPTY.

Z prawej strony znajdują się przyciski:

EDIT - dołanie efektu do materiału w pamięci (na stałe).



EXIT -wyjście z okna.

W dolnej środkowej części centralnego okna masz przedstawioną częstotliwość samplowania (w kHz), którą możesz regulować strzałkami w lewo lub prawo. Nad opisanym oknem znajduje się listwa sterowania odtwarzaniem materiału z pamięci (jak w magnetofonie).

### OPIS DOLNEJ LISTWY

Od lewej strony, górny rząd, tylko pozycje ciekawsze.

- 2- włączanie filtra dolnoprzepustowego.
- 4- DECREASE VOLUME, procentowe zmniejszanie głośności materiału znajdującego się w pamięci.
- 7- trójwymiarowy wykres spektrum materiału.
- 9- INCREASE VOLUME, procentowe zwiększanie głośności materiału znajdującego się w pamięci.
- 10- SHRINK IN BY, procentowe skrócenie materiału z pamięci.
- 11- BOUNCE SAMPLE, umożliwia stworzenie płynnego przejścia z lewego kanału do prawego, lub odwrotnie.

Od lewej strony, dolny rząd.

- 1- SAVE, zapis sampla.
- 2- SWAP SAMPLE, zamiana miejscami kanałów.
- 3- CLEAR SAMPLE, kasowanie sampla.
- 4- FADE IN SAMPLE, umożliwia stworzenie płynnego wejścia dźwięku w obu kanałach.
- 8- COPY CHANNEL, umożliwia wzajemne kopiowanie kanałów.
- 9- FADE OUT SAMPLE, umożliwia stworzenie płynnego wyciszania samplingu w obu kanałach.
- 10- FILTER SAMPLE, włączenie jednego z trzech filtrów dolnoprzepustowych.
- 11- REVERSE SAMPLE, puszczenie samplingu od tyłu.
- 12- LOAD, ładowanie samplingu.

### OPIS OKIEN

#### FILE-

- LOAD -odczyt z dysku.
- SAVE -zapis na dysku.
- DELETE -skasowanie samplingu na dysku.
- ABOUT -informacja o autorze programu.
- QUIT -wyjście z programu.

#### SETTINGS-

- MEMORY USAGE -ustalenie rozmiaru pamięci dla samplingu.
- MONO MODE -ustawienie trybu pracy na tylko monofoniczny. Dostępna dwa razy większa pamięć, ale zapisywany będzie do pamięci tylko jeden kanał.

Pozostałe opcje są możliwe do uzyskania z dolnego lub centralnego menu.



## UWAGI OGOLNE

Wszystkie wykonywane operacje odnoszą się do aktualnie aktywnego kanału. Jeśli są aktywne dwa, to będą obrabiane jednocześnie. Aktywny kanał wyznaczają dwie niebieskie pionowe linie na początku i na końcu danego kanału. Po wgraniu do pamięci samplingu można w nim zmieniać głośność, dodawać echo, i.t.p.

## AUDIO MASTER III

### OPIS OKIEN (tylko ważniejsze opcje)

#### PROJECT -

- ABOUT -informacja o autorze i wersji programu
- LOAD
- SAVE -standartowe komendy komunikacji z dyskiem.
- SAMPLER -okno obsługi samplera.
  - SAMPLE SIZE -ustalenie rozmiaru bufora dla sampla.
  - SAMPLE RATE -ustalenie częstotliwości przetwarzania.
  - SAMPLE -Uruchomienie przetwarzania. Jeśli VOX jest na ON to przetwarzanie uruchamia się automatycznie, jeśli na OFF to po drugim naciśnięciu przycisku myszy.
- MODE -Przestawienie rodzaju pracy mono-stereo
- PRINT -Wydruk przebiegu (NIE UŻYWAJ TEJ OPCJI JESLI SAMPLER JEST WŁOŻONY DO KOMPUTERA).
- QUIT -Wyjście z programu.

#### EDIT 1

- CUT
- COPY
- PASTE -Operacje na RANGE (patrz opis do DELUXE SOUND).
- CLEAR BUFFER -Kasowanie bufora pomocniczego.
- ZERO -Wynazanie bufora lub RANGE (wyciszenie do zera).
- EDIT FREEHAND -Ręczna zmiana przebiegu (dorysowywanie).
- CLEAR ALL DATA -Kasowanie całości.

#### EDIT 2

- CURSOR TO START -Kursor na linię START.
- CURSOR TO END -Kursor na linię END.
- ADD WORKSPACE -Wyciszenie do zera fragmentu sampla (od kursora do linii END).
- S/FX
  - ECHO -Dodanie echa do sampla.
  - BACKWARDS -Wpisanie części sampla od tyłu.
  - CHANGE VOLUME -Zmiana głośności lub płynne narastanie (wyciszanie) dźwięku. opcja tylko dla RANGE.
  - LOW PASS FILTER -Nałożenie filtra dolnoprzepustowego (opcja tylko dla RANGE).
  - REAL TIME ECHO -Dodanie echa lub pogłosu do dźwięku przechodzącego przez komputer.
  - REAL TIME FLANGE-Dodanie efektu FLANGE do dźwięku przechodzącego przez komputer.



## OPTIONS

- SAMPLER CONFIG - Umożliwia włączenie obsługi dla innych samplerów.
- SCREEN COLOR - Ustawienie parametrów kolorów programu.

## DOJNA LISTWA

- PLAY : WAVEFORM - Odtwarzanie od linii START do END.
- DISPLAY - Odtwarzanie całego ekranu.
- RANGE - Odtwarzanie RANGE.
- LOOP - Odtwarzanie WAVEFORM w koło.
- STOP - Zatrzymanie odtwarzania.
- SHOW RANGE - Pokazanie RANGE na cały ekran (ZOOM).
- SHOW ALL - Pokazanie całego sampla.
- ZOOM OUT - Stopniowe pomniejszanie fragmentu sampla.
- RANGE ALL - Wpisanie całego ekranu do RANGE.
- VOLUME - Zmiana głośności odtwarzania.

DELUXE SOUND v 3.0 Program tylko monofoniczny.

Przed uruchomieniem głównego programu ukaze Ci się okno w którym możesz zmienić rozmiar bufora dla samplingu. Jeśli już wybrałeś to naciśnij OK.

## OPIS OPCJI

### DISK

Okno umożliwiające współpracę z dyskiem. Od góry :

- Df0 - RAM -Wybór źródła danych
- PARENT -Wyjście z katalogu
- DELETE -Kasowanie zbioru
- FORMAT -Formatowanie dysku
- LOAD SAMPLE -Ładowanie sampla
- SAVE -Zapisanie uzyskanego sapla w różnych formatach

### REC

Okno współpracy z samplerem

- SPECTRUM ANALYZER -Przedstawia spektrum sygnału ze źródła
- OSCILLOSCOPE -Przedstawia przebieg sygnału ze źródła
- RECORD TO RAM -Zapis do pamięci dźwięku ze źródła, Pierwsze naciśnięcie lewego przycisku myszy uruchamia podsłuch, drugie zapis do pamięci. Naciśnięcie prawego przerywa zapis w dowolnym momencie.

### OKNO NA DOLE EKRANU (zawsze obecne)

- PLAY RAM -Odtwarzanie dźwięku zapisanego w pamięci.
- LOOP -Umożliwia odtwarzanie dźwięku w koło.
- HI-FREQ -Wyłączenie filtra dolnoprzepustowego (lepiej wyłączyć jeśli częstotliwość przetwarzania będzie większa niż 20 kHz).
- SAMPLE FREQ -Ustalenie częstotliwości przetwarzania.



## CUTTER

Okno umożliwiające obróbkę sampla wgranego do pamięci.

SAMPLE GRAPH-Pokazuje wykres nagranych sampla (w przypadku odtwarzania, linię obrazującą miejsce z którego w danym momencie jest odtwarzany dźwięk).

SET -Ustawianie miejsc startu (START), powtarzania (LOOP) i końca (END) odtwarzania sampla.

-SET : Przedstawienie, na bocznym ekranie graficznym miejsca ustawienia znacznika.

RANGE -Jeśli przejedziesz po wykresie wskaźnikiem myszy przy naciśniętym lewym przycisku, to określisz pewne miejsce (oznaczone w inwersji). Wybrany w ten sposób wycinek dźwięku nazywa się RANGE (i to nie tylko w tym programie).

-SHOW : Pokazanie RANGE na całym ekranie graficznym.

-PLAY : Odtwarzanie tylko RANGE.

-FWD i BACK : Przesuwanie miejsca odtwarzania w przód i tył w obrębie RANGE.

SAMPLE -SHOW ALL : Pokazanie całego sampla.

-TRUNCATE : Obcięcie wierzchołków.

-REVERSE : Wpisanie sampla od tyłu.

-HALVE : Skrócenie sampla o połowę (w czasie).

## FILTER

Okno umożliwiające ustawienie różnych parametrów filtrów.

## EFFECT

Okno umożliwiające dodanie do sampla znajdującego się w pamięci różnych efektów dźwiękowych.

AM/FM -Modulowanie amplitudy lub częstotliwości dźwięku odtwarzanego z pamięci. Modulacja sinusem (SIN), trójkątem (TRI), piłą (SAW) lub prostokątem (SQUARE). Częstotliwość modulacji ustawiamy w MODULATION FREQ od 0,2 do 49,8 Hz.

VOLUME -4 poziome pasy obrazują zmianę głośności w odpowiednich kanałach.

DELAY BETWEEN ECHOES - Dodanie przesunięcia czasowego pomiędzy kanałami (pogłos max. 0,5 sekundy).

DIRECT OUTPUT - Dodanie powyższych efektów do dźwięku odtwarzanego z taśmy.

NOISE TRACKER v 2.0 Program tylko monofoniczny.

Opis okna obsługującego sampler.

PERIOD - Częstotliwość przetwarzania (wyrażona nazwą nuty). Najwyższa pod klawiszami T, Z(Y), U.

START SAMPLING- Naciśnięcie lewego przycisku myszy uruchamia podsłuch, prawego- samplowanie.

CHANGE VOLUME - Zmiana głośności sampla (przesuwanie myszą góra, dół).

FADE IN, OUT - Wpisanie płynnego wyciszania i narastania sampla (od miejsca wskazanego przez myszę).

OCT.UP,DOWN - Przeniesienie sampla o oktawę w górę lub dół.



FILTER - Dodanie filtra dolnoprzepustowego do sampla.  
REVERSE - Wpisanie sampla od tyłu.

### RECORDMAKER v 3.2 Program tylko monofoniczny.

Jest to prosty program służący do bezpośredniego nagrywania muzyki na dysku. Program dodaje też obsługę zapisanych danych tak, że dysk wynikowy startuje od razu po włożeniu do stacji. Poza tym można też dodać rysunek który pokaże się podczas odtwarzania muzyki (max 16 kolorów, wykonany na dowolnym programie graficznym w IFF).

### OPIS FUNKCJI

BITS USED FOR RECORDING - ilu bitowe ma być przetwarzanie.

2 - PACK : 2 bity, 4 poziomów głośności.

4 - PACK : 4 bity, 16 poziomów głośności.

8 : 8 bitów, 256 poziomów głośności.

Wybór ten daje nam możliwość dłuższego nagrania na dysku, ale kosztem jakości.  
SAMPLING RATE - częstotliwość przetwarzania. Należy ją dobrać doświadczalnie, im większa, tym lepiej (np. 20 kHz i 4-bity).

AVAILABLE RECORDING - Po ustawieniu powyższych parametrów, tu jest przedstawiony czas nagrania (np. 1 min 30 sek). Czas ten dotyczy nagrania na jednym dysku.

L-R DELAY - dla lepszego brzmienia odtwarzanego dźwięku można dodać pogłos pomiędzy kanałami (max. 9 ms).

HI-FREQ - wyłączenie filtra - co powoduje większe wydattnienie tonów wysokich, ale również i szumów.

FULL PIC NAME - jeśli chcemy załadować rysunek, który pokaże się przy odtwarzaniu muzyki, to tu wpisujemy jego nazwę i ładujemy. Program go automatycznie dołączy (po ustawieniu USE PICTURE).

USE PICTURE - muzyka będzie odtwarzana z rysunkiem.

NO PICTURE - muzyka będzie odtwarzana bez rysunku.

2 DRIVES - opcja, która pozwala na prawie nieograniczony czas nagrywania muzyki na dyskach. Wymagane są jednak dwie stacje. Program nagrywa najpierw na stację 0, po zapełnieniu dysku nagrywa dalej na stację 1 (jeśli jest w niej dysk). Po zapełnieniu dysku w stacji 1 nagrywa na stację 0 i.t.d. Ty tylko zmieniasz dyski.

\* RECORD - uruchomienie przetwarzania. Po ukazaniu się okna włóż czystą dyskietkę i naciśnij OK. Pokaże Ci się szeroki poziomy pas. W chwili dla Ciebie odpowiedniej naciśnij prawy przycisk myszy. Muzyka ucichnie, ale od tego właśnie momentu będzie nagrywana na dysk. Zwązający się pas sygnalizuje ile jeszcze czasu pozostało do zapełnienia dysku.