

MoonBlaster version 1.4

Aanvullende handleiding

Waarom 1.4?

Na het uitbrengen van MoonBlaster 1.3 bleken er volgens veel gebruikers toch enkele belangrijke opties te ontbreken. Ook waren er nog wat kleine foutjes en onvolkomendheden. Deze waren gedeeltelijk al opgelost met de patch, maar later doken toch nog enkele andere foutjes op.

Verschillen t.o.v. 1.3

De belangrijkste verschillen zijn de volgende nieuwe opties: Brightness control, Transpose en Status bytes. Verder kunnen in het samplemenu nu met [F2] de sample adressen worden gereset op de beginwaarden met blokken van 4 kB per sample. Ook na het inladen van een FST-Drumkit zal hier nu automatisch op worden teruggeschakeld. De invoer van de Current Sample Block, Sample Frequency en Treshold is ook iets uitgebreid. Het is nu naast de oude manier van invoer ook mogelijk om met de cursor links en rechts deze waarden te verhogen en te verlagen. Dit is gedaan i.v.m. een grotere snelheid.

Brightness control

Met de brightness control kan de klank van een instrument helderder of minder helder worden gemaakt. Bij de MSX-AUDIO kan dit met alle instrumenten, bij de MSX-MUSIC kan dit alleen met software instrumenten. Is er op een kanaal een hardware instrument geselecteerd en er staat toch een brightness event dan wordt deze genegeerd. Als u bij MSX-MUSIC een software instrument in meerdere kanalen tegelijk gebruikt, zal de brightness verandering ook in de andere kanalen gebeuren.

De brightness kan worden ingevoerd door op de kanalen 1-9 op de [X] toets te drukken. Vervolgens geeft u de sterkte van de brightness verandering aan. Dit kan door nu op de [+] of [-] toets te drukken en hierna een waarde van 1-6 in te voeren. De brightness verandering wordt meteen uitgevoerd. Als hierna nog een brightness verandering wordt gegeven wordt deze opgeteld bij de huidige brightness, dus als er bv. een X+12 gewenst is moet dit in twee stappen van X+6.

Er kan teruggeschakeld worden op de default brightness waarde door opnieuw het instrument te selecteren. De default brightness kan worden ingesteld door bij Own Voices de Total Level waarde van Generator A te wijzigen. De waarde van total level is daarbij 63 min de brightness!

Transpose

Het komt regelmatig voor dat binnen een song meerdere malen hetzelfde wordt afgespeeld, maar in een verschillende toonhoogte. Dit kan nu eenvoudig verkregen worden met de transpose optie. Hiermee wordt de complete song een of meerdere halve noten verlaagd of verhoogd. Dit kan door in het CMD kanaal de [R] toets in te drukken. Nu komt er TR in beeld te staan. Hierachter kan een waarde worden ingevuld van minimaal -24 (2 octaven omlaag) en maximaal +24 (2 octaven omhoog). Hierbij wordt altijd uitgegaan van de

standaard nootwaarden. Twee keer TR+1 achter elkaar blijft dus EEN halve noot omhoog transponeren en geen twee! Let op: het TR commando gaat pas op de volgende step in!

Status bytes

De status bytes hebben geen effect op de song, maar deze kunnen handig zijn voor de programmeur die de MoonBlaster replayer in zijn eigen programma's gebruikt. Bij spellen en demo's komt het voor dat gewacht moet worden met het continueren van het programma tot de muziek op een bepaald punt is aangeland. Met de status bytes wordt het heel eenvoudig om hierop te testen.

Er kunnen 3 statusbytes worden gezet. Dit kan worden ingevoerd door in het CMD kanaal de [S] toets in te drukken en hierna een waarde van 1-3 op te geven. Bij het starten van de muziek worden de statusbytes op 0 gezet. Als er een STATn in het muziekstuk wordt gespeeld wordt de betreffende status byte op 255 gezet. Let op: deze wordt nooit meer gereset tijdens het spelen. Als dit gewenst is moet dit dus door de programmeur zelf gebeuren. Hoe de bytes uitgelezen moeten worden is te vinden in de betreffende replays.

Nieuwe replay

Bij deze nieuwe versie van MoonBlaster hoort uiteraard ook een nieuwe replayroutine. Deze nieuwe replay kan natuurlijk MoonBlaster 1.4 muziekjes afspelen, maar er zijn nog een aantal extra opties toegevoegd. De belangrijkste hiervan is de fade out, hiermee kan de muziek op de gewenste snelheid wegsterven. Verder kunnen er nu meer adressen worden uitgelezen.

Fade

Bij de BASIC replay kunt u de muziek laten uitfaden met het commando CALL MBFADE(snelheid). Voor snelheid kunt u daarbij een getal van 1-255 invullen, waarbij 1 het snelst is. Dus bijvoorbeeld _MBFADE(2).

De fade is uiteraard ook in de ML source aanwezig, ik verwijs u voor verdere uitleg naar het commentaar bij de source.

Adressen

Bij gebruik van de BASIC replay kan nu meer informatie worden uitgelezen. Voor de duidelijkheid geven we hier het complete overzicht (alle adressen hexadecimaal):

DA00	ingestelde soundchip met _MBCHIP commando
DA01	status (0=speelt niet, 255=speelt wel)
DA02	ingestelde mapperbank met _MBBANK commando
DA03/DA04	ingestelde geheugenadres met _MBADDR commando
DA05	huidige position tijdens afspelen
DA06	huidige step tijdens afspelen
DA07	status byte #1
DA08	status byte #2
DA09	status byte #3
DA0A - DA16	muziekdata die in de volgende interrupt zal worden afgespeeld, dit kan bijvoorbeeld worden gebruikt bij het maken van VU meters