

SHORTMOD for Atari XL/XE

by Pajero/MadTeam

Soft pozwala przerobić MODuły muzyczne do możliwości komputera 8-bitowego i do standardów wyznaczonych przez play'ery „Inertia Player” i „NeoTracker”. Program sprawdza poprawność budowy modułu muzycznego i poprawia jego ewentualne nieścisłości. Prawidłowym plikiem MOD dla Atari XL/XE jest 4 kanałowy, do 31 samplowy (znacznik „M.K.”) moduł z samplami do 16kB (jeden może mieć do 22kB).

#	sample	vol	used	size kB	size byte	play size	loop Go	loop End	last change
6	respect !!!	64	2	62.31	63808	169984	0	2	
15	move on baby	64	0	50.23	51432	0	0	2	
1	chill / neuro 1997	64	6	39.84	40792	190976	0	2	
5	and the rest.....c ya	64	63	26.69	27326	31744	0	2	
4	mhz,warden,darkness,	64	87	24.42	25010	71232	0	2	
8	,bodgirl,saraba and	64	168	17.60	18018	42496	2578	13922	
7	hello shitlips,sy nao	64	329	16.69	17086	169984	5930	17086	
16		64	0	16.00	16384	0	0	2	
9	the rest on irc !!!	64	183	13.46	13784	42496	2658	13784	
13		64	193	13.09	13408	95488	4926	13402	
10		64	32	5.38	5512	5968	0	2	
3	greet to lord laser,	32	233	5.22	5344	107136	0	2	
2	not very proud of it	64	48	4.75	4864	2984	0	2	
12		64	105	3.41	3488	11268	0	2	
11		64	51	1.04	1064	5016	0	2	
14									
17									
18									
19									

Opis

Kolumny:

- # - nr sampla (sloty 1-31)
- sample - nazwa
- vol - głośność
- used - krotność użycia w module
- size kB - wielkość w kB
- size byte - wielkość w bajtach
- play size - rzeczywista wielkość w bajtach odgrywana w module
- loop Go - początek zapętlenia
- loop End - koniec zapętlenia
- last change - opis ostatniej zmiany

Kolory tekstu dla sampli:

- czarny - używany
- niebieski - nieużywany

Kolory tła dla sampli:

- czerwony - za długi (ponad 16kB)
- żółty - najbardziej pasujący do pamięci podstawowej
- zielony - dobrze rokujący (do 22kB)
- niebieski - niewykorzystana cała długość (patrz: play size)

DELETE, usuwa sample (lub jego część):

1. Sample – bez dodatkowych warunków
2. Unused Sample – oznaczone niebieskim kolorem tekstu
3. Unplayed rest part of Sample – oznaczone niebieskim kolorem tła

ACTION:

1. Divide on part for 16kB (Bank) – dzieli sample na kawałki po 16kB
2. ReTune to long Sample for 16kB – przelicza sample na 16kB

SHORTEN, skraca proporcjonalnie sample:

1. Bank, to 16kB – do 16kB
2. Ram, to 22kB – do 22kB

CUT, odcina sample:

1. First 16kB (Bank) – zostawia początkowe 16kB
2. First 22kB (Ram) – zostawia początkowe 22kB

Aby jakakolwiek funkcja zadziałała muszą być ustawione ptaszki w kwadracikach: ☒

Usuwanie zbędnych sampli:

<input type="checkbox"/> 16		64	0	16.00	16384	0	0	2	
<input type="checkbox"/> 15	move on baby	64	0	50.23	51432	0	0	2	

1. Wybierz sample: ☒
2. Funkcja: Delete – Unused Sample

Skracanie nieodgrywanej części sampli:

<input type="checkbox"/> 2	not very proud of it	64	48	4.75	4864	2984	0	2	
----------------------------	----------------------	----	----	------	------	------	---	---	--

3. Wybierz sample: ☒
4. Funkcja: Delete – Unplayed rest part of Sample

Skracanie sampli:

<input type="checkbox"/> 7	hello shitlips, sy, nao	64	329	16.69	17086	169984	5930	17086	
----------------------------	-------------------------	----	-----	-------	-------	--------	------	-------	--

5. Wybierz sample: ☒
6. Funkcja:
 - Shorten - Bank, to 16kB
 - Cut - First 16kB (Bank)

Przerabianie sampli:

<input type="checkbox"/>	6	respect !!!	64	2	62.31	63808	169984	0	2	
--------------------------	---	-------------	----	---	-------	-------	--------	---	---	--

7. Wybierz sample: ☒

8. Funkcja:

- Action - Divide on part for 16kB (Bank)
- Action - ReTune to long Sample for 16kB

Objaśnienia:

Funkcje:

1. „Delete – Sample” oraz „Action” mają wpływ na zawartość patternów.
2. „Action – Divide...” musi mieć wolne sloty na sample.

Action - Divide on part for 16kB (Bank)

<input type="checkbox"/>	3	"move on baby".	64	8	50.23	51432	53600	0	2	
--------------------------	---	-----------------	----	---	-------	-------	-------	---	---	--

Długie sample mogą zostać pocięte na kawałki do 16kB (sloty 17-19 były wolne):

<input type="checkbox"/>	18	Cont.Sample#03-p02	64	8	16.00	16384	16750	0	2	divided
<input type="checkbox"/>	17	Cont.Sample#03-p01	64	8	16.00	16384	16750	0	2	divided
<input type="checkbox"/>	3	"move on baby".	64	8	16.00	16384	16750	0	2	divided
<input type="checkbox"/>	19	Cont.Sample#03-p03	64	8	2.23	2280	3350	0	2	divided

Co zostanie zamienione w patternie. Lewa kolumna przed dzieleniem, prawa pokazuje stan po:

0	A-5 03	A-5 03
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10	A-5 17
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20	A-5 18
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30	A-5 19
31
32	A-5 04	A-5 04
33
34
35

Action - ReTune to long Sample for 16kB

<input type="checkbox"/>	3	"move on baby".	64	8	50.23	51432	53600	0	2	
--------------------------	---	-----------------	----	---	-------	-------	-------	---	---	--

Zostanie przerobione na:

<input type="checkbox"/>	3	"move on baby".	64	8	16.00	16384	15872	0	0	re-tune
--------------------------	---	-----------------	----	---	-------	-------	-------	---	---	---------

Co zostanie zmienione w patternie. Lewa kolumna przed skracaniem, prawa pokazuje stan po:

0	A-5 03	C-4 03
1
2
3
4
5

Wnioski

Nie jest to program idealny. Funkcje Action uwzględniają lokalną prędkość utworu, częstotliwość nuty etc, a i tak występują małe niedokładności. Często jednak nie mające wpływu na odgrywany utwór.

Zawsze mile widziane załączniki do e-maila z MODami na których SHORTMOD się wysypał :)

Pajero.

PS.1. Do wyselekcjonowania modułów, które należy przerobić na „strawne” dla Atari używamy programu **Mod4Atr.exe** (tak się składa, że też mojego autorstwa).

Jest na stronie grupy: <http://madteam.atari8.info/index.php?prod=uzytki>

PS.2. Do obróbek w patternach to najlepszy jest **Open Modplug Tracker**, version 1.17.02.48 i dalsze.... <http://sourceforge.net/projects/modplug/>