



EAT

SOFTWARE

Edité par:

ESAT SOFTWARE
57 Rue du Tondu
33000 BORDEAUX

(c) Reproduction interdite
sans l'autorisation de
ESAT SOFTWARE

"Toute représentation ou reproduction,
intégrale ou partielle, faite sans le
consentement de ESAT SOFTWARE est illicite
(Loi du 11 Mars 1957, article 40, 1er alinéa)"

(c) 1989 ESAT SOFTWARE

AMSTRAD est une marque déposée par AMSTRAD
Consumer Electronics Plc.

Licence d'utilisation

L'exploitation des programmes DIGITAL.BIN et PAROLE.BIN est libre de tous droits. Toutefois, si vous utilisez un de ces programmes ou les deux dans l'une de vos réalisations (édition, commercialisation ou publication), ayez l'amabilité de bien vouloir contacter ESAT SOFTWARE - Laurent KUTIL.

Que vous éditiez personnellement une oeuvre ou passiez par l'intermédiaire d'une société, faites figurer soit sur la page de présentation du logiciel, soit dans son manuel :

Synthèse vocale par ESAT SOFTWARE 1989.

Auteur: Erik LAUNT



HOUSE MUSIC SYSTEME CPC (HMS)

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION

CHARGEMENT DE HMS

CHARGEMENT DE SPEECH SYSTEM

PREMIERE PARTIE:

L'EDITEUR DE HMS

L'INTEGRATION DANS VOS PROGRAMMES

.BASIC

.ASSEMBLEUR

DEUXIEME PARTIE:

L'EDITEUR DE SPEECH SYSTEM

L'INTEGRATION DANS VOS PROGRAMMES

.BASIC

.ASSEMBLEUR

INTRODUCTION

CHARGEMENT DE HMS:

Allumez votre ordinateur (464, 664 ou 6128), puis insérez la disquette HOUSE MUSIC SYSTEM dans le lecteur A. Tapez RUN"ESAT" pour exécuter le programme.

Le programme reconnaîtra automatiquement la configuration de votre ordinateur (AZERTY ou QWERTY) et chargera l'éditeur en fonction de cette particularité.

CHARGEMENT DE SPEECH SYSTEM:

Allumez votre ordinateur (464, 664 ou 6128), puis insérez la disquette HOUSE MUSIC SYSTEM dans le lecteur A. Tapez RUN "SPEECH" pour exécuter le programme.

LES AUTRES PROGRAMMES DE LA DISQUETTE:

EXEMPLE.BAS = Méthode pour exécuter une digitalisation réalisée avec HMS à partir du Basic.

EXEMPLE2.BAS = Méthode d'utilisation de PAROLE.BIN depuis le basic.

DIGITAL.BIN = Routine en langage machine pour restituer les sons digitalisés.

PAROLE.BIN = Routine en langage machine pour faire parler votre ordinateur à partir de vos programmes.

PREMIERE PARTIE:

L'EDITEUR DE HMS

1. - LES FICHIERS DE SONS DIGITALISES

1.1 - Enregistrer

En appuyant sur la touche E, vous pouvez enregistrer toute source sonore appliquée à l'entrée magnétophone de votre AMSTRAD.

- Casette pour un 464
- Micro ou magnétophone externe pour un 6128

Vous pourrez, lors de l'enregistrement, vérifier la qualité de celui-ci, à l'aide du "Flashing" de la bordure. Plus les rouleaux de

couleurs de la bordure seront fins et nombreux, plus la qualité de l'enregistrement sera bonne.

Sur un AMSTRAD 464, vous pouvez régler la qualité de lecture de votre magnétophone interne en jouant sur la vis de réglage de la tête de lecture/enregistrement. Nous ne saurions que trop vous conseiller de relever la position initiale de cette vis.

Sur un AMSTRAD 6128, utilisez également le système de réglage décrit ci-dessus (Lecteur de 464) sur le lecteur de cassettes externe. Vous pouvez aussi faire varier le volume de sortie si votre magnétophone le permet.

REMARQUE: La qualité d'une digitalisation sera meilleure si elle est réalisée avec un lecteur de cassettes stéréo.

1.2 - Reproduction

Cette fonction permet d'écouter la digitalisation que l'on vient de réaliser. Pour la gestion des divers paramètres d'écoute, reportez-vous au paragraphe 2 :PARAMETRES.

1.3 - Sauvegarde

Cette option permet de sauver la digitalisation que vous venez de réaliser. Saisissez le nom du fichier d'un maximum de 8 caractères sans préciser l'extension (par défaut .HMS).

1.4 - Chargement

Cette quatrième option permet de mettre en mémoire un fichier de son digitalisé se trouvant sur la disquette.

Saisissez le nom du fichier d'un maximum de 8 caractères sans préciser l'extension (par défaut .HMS).

Une fois le son en mémoire, sa représentation graphique s'affiche dans la fenêtre principale.

REMARQUE: Lors du chargement des modules de son, les paramètres de restitution (vitesse, volume et longueur) doivent être de nouveau positionnés. En effet, lors de la sauvegarde, ces paramètres ne sont pas inclus dans le fichier généré.

2. - PARAMETRES

2.1 - Début

Indique par défaut, l'emplacement de début du fichier de son en mémoire (2000).

Ce paramètre peut être modifié en agissant sur les touches précisées dans la fenêtre début.

La nouvelle valeur indiquée sera prise en compte lors de la reproduction et/ou de la sauvegarde, comme valeur de début.

2.2 - Fin

Indique par défaut, l'endroit de fin du fichier de son en mémoire (42000).

Ce paramètre peut être modifié en agissant sur les touches précisées dans la fenêtre fin.

La nouvelle valeur indiquée sera prise en compte lors de la reproduction et/ou de la sauvegarde, comme valeur de fin.

2.3 -Longueur

Dans cette fenêtre est indiquée le longueur du fichier de son qui sera prise en compte lors de la reproduction et/ou de la sauvegarde.

Cette valeur est exprimée en octets.

Longueur = fin - début.

2.4 - Effacement de la mémoire

La touche DEL permet de rafraîchir la mémoire en libérant la place occupée par le fichier de son.

Nous vous conseillons d'utiliser cette fonction même avant de charger le premier fichier en mémoire.

2.5 - Vitesse d'enregistrement

A l'aide des flèches haut et bas du pavé numérique, vous pourrez définir votre vitesse d'enregistrement.

Cela permet en quelque sorte de modifier la fréquence sans avoir recours à une carte de conversion.

REMARQUE: La qualité de votre enregistrement sera influencée par le réglage de ce paramètre. Toutefois, ce dernier permet d'obtenir des résultats sans souffle ni parasites (cf DEMO.HMS).

Plus la vitesse d'enregistrement sera élevée,

meilleure sera la digitalisation, mais plus la taille du fichier sera importante.

2.6 - Vitesse d'écoute

A l'aide des flèches droite et gauche du pavé numérique, vous pourrez, lors de la reproduction, ajuster cette vitesse sur celle d'enregistrement.

Amusez vous à faire varier cette vitesse, et vous aurez des résultats surprenants.

2.7 - Volume

En agissant sur les touches indiquées à droite de la fenêtre volume vous pourrez modifier la hauteur du signal en sortie, sans toucher au bouton de réglage de votre ordinateur.

INTEGRATION DANS VOS PROGRAMMES

Vous trouverez sur la disquette de HMS un fichier intitulé DIGITAL.BIN. Ce fichier vous permettra de reproduire les sons digitalisés depuis vos programmes Basic ou Assembleur.

1.1 - Programme Basic

Pour intégrer la reproduction de sons digitalisés, vous trouverez sur la disquette de HMS un fichier EXEMPLE.BAS contenant toutes les informations nécessaires.

Voici le tableau des valeurs à placer à l'adresse &A53D en fonction de la vitesse d'écoute:

Vitesse d'écoute	valeur
30	1
29	2
28	3
27	4
26	5
25	6
24	7
23	8
22	9
21	10
20	11
19	12
18	13
17	14
16	15
15	16
14	17
13	18
12	19
11	20
10	21
9	22
8	23
7	24
6	25
5	26
4	27
3	28
2	29
1	30

EXEMPLE:

Vous désirez reproduire le son digitalisé avec une vitesse d'écoute de 30, alors placez à

l'adresse &A53D la valeur 16.
.POKE &A53D,16

1.2 - Programmes Assembleur

Pour programmer la vitesse d'écoute référez-vous au tableau de valeurs indiqué ci-dessus. Après avoir chargé en mémoire le fichier de sons digitalisés et le module de restitution (DIGITAL.BIN), intégrez la routine suivante pour en assurer le reproduction.

```
ORG #A400           ; par exemple
ENT $
LD A, VIT.ECO      ; valeur viteese écoute
LD (#A53D),A
LD A,VOLUME        ; hauteur du volume
LD (#A542),A
LD HL,DEBUT        ; debut fichier de son
LD DE,LONGUEUR     ; taille reproduction
CALL #A500
```

DEUXIEME PARTIE:

L'EDITEUR DE SPEECH SYSTEM

Ce programme d'une conception nouvelle sur AMSTRAD, permet de reproduire une chaîne de caractères entrée au clavier.

1. - PAROLE

Toutes les fonctions de ce module sont accessible en appuyant sur les touches indiquées dans la fenêtre.

1.1 - Message

Cette option vous permet de saisir au clavier, la chaîne de caractères à reproduire. L'édition de la chaîne se termine par RETURN.

1.2 - Dire

Saisissez au clavier le numéro du message que désirez entendre puis validez par RETURN.

1.3 - Modifier

Cette fonction vous permettra de modifier un message précédemment saisi, après en avoir entré le numéro.

Vous pouvez recopier les parties de l'ancien message, que vous désirez conserver en vous aidant de la touche SHIFT, des touches fléchées et COPY. Validez votre sélection par RETURN.

1.4 - Calibrage

Cette option permet de mieux centrer la reproduction du message pour une meilleure audition.

1.5 - Vitesse

Vous pouvez régler la vitesse de reproduction des messages à l'aide des touches fléchées droite et gauche du pavé numérique.

1.6 - Quitter

Cette option vous permet de sortir de SPEECH SYSTEM.

2. - FICHER

2.1 - Sauvegarde

Permet de sauvegarder l'ensemble des messages que vous aurez mis en mémoire.

2.2 - Chargement

Permet de charger un fichier de messages en mémoire.

REMARQUE: Les fichiers générés par SPEECH SYSTEM possèdent l'extension .VCE. Ils ne peuvent être utilisés que sous l'éditeur de SPEECH SYSTEM.

3. - INFORMATION

3.1 - Messages

Indique le nombre de messages en mémoire.

3.2 - Calibrage

Indique si la fonction est positionnée ou non.

3.3 - Vitesse

Indique la vitesse de reproduction sélectionnée pour un message donné.

INTEGRATION DANS VOS PROGRAMMES

1. - Programmes Basic

Vous trouverez dans le programme EXEMPLE2.BAS toutes les informations nécessaires à la reproduction de messages avec PAROLE.BIN.

Liste des commandes disponibles:

CENTER, a\$

SPEED, x x compris entre 1 et 20

SAY, @a\$

2. - Programmes en Assembleur

SPEED: LD IX, VITESSE
 CALL #9907

SAY: LD IX, MESSAGE
 CALL #998B

MESSAGE: DEFM "EXEMPLE"

CENTER: CALL #98FE

