

## VOICE

VOICE définit les paramètres d'une voix

SYNTAXE : VOICE NV, A, D, S, R, MOD, PULS

NV est le numéro de la voix que l'on veut définir (1-3)  
A, D, S, R sont les paramètres constituant l'enveloppe du son.

A : attaque  
D : 777  
S : soutient  
R : relâchement

Ces quatre paramètres indiquent le temps que dure chacune des phases du son. Ils varient de 0 (temps nul) à 15 (à 16 sec suivent la phase)

MOD indique la modulation choisie.  
MOD peut être :

- soit une lettre indiquant la modulation :

N : bruit (Noise)  
P : signaux carrés (Pulse)  
T : signaux triangulaires  
S : signaux en dent de scie

- soit un nombre binaire à 8 bits. Chaque bit mis à 1 indique un état :

bit7 : indique que la modulation est en bruit  
bit6 : indique que la modulation est en signaux carrés  
bit5 : indique que la modulation est en signaux triangulaires  
bit4 : indique que la modulation est en signaux dent de scie  
bit3 : 77

bit2

bit1

bit0

PULS représente la longueur d'onde des signaux carrés.  
PULS doit varier de 0 à 4096.

PULS ne doit être spécifié que lorsque la modulation est en signaux carrés.

EXEMPLE : VOICE 1,0,0,9,0,1

est équivalent à : VOICE 1,0,0,9,0,00100000

VOICE 1,0,0,9,0,P,256

est équivalent à : VOICE 1,0,0,9,0,01000000,256

## SOUND

SOUND joue une note.

SYNTAXE : SOUND NV, NO

NV est le numéro de voix (1-3)

NO représente la note. NO peut avoir deux formes :

- un nombre entre 0 et 32767 précédé de ' '
- le numéro d'octave (1-8) et le numéro de la note (1-12) séparés par une virgule

Les numéros de notes sont codés de la manière suivante :

DO : 1  
DO# : 2  
RE : 3  
RE# : 4  
MI : 5  
FA : 6  
FA# : 7  
SOL : 8  
SOL# ou LAB : 9  
LA : 10  
LA# ou SIB : 11  
SI : 12

EXEMPLES : SOUND 1,1,1 joue le DO de la 1ère octave sur la 1ère voix  
SOUND 3,4,5 joue le MI de la 4ème octave sur la 3ème voix  
SOUND 2, 0 joue un soupir sur la 2ème octave  
SOUND 2, 2346 joue un son sur la 2ème octave.

NOTE : Vous devez, en préambule à l'utilisation de l'instruction SOUND avoir utilisé les instructions VOL et VOICE.