

Nanoloop 1.5

Manuel utilisateur

Auteur original : Oliver Wittchow

Traducteur : Guillaume Dualé
alias [Flip-Flop](http://www.flipflop.fr) www.flipflop.fr

Date de la traduction : Mars 2010

Après avoir traduit le manuel de LSDJ, je me suis attaqué à celui de Nanoloop. Nanoloop est un logiciel relativement abstrait et difficile à prendre en main. Cette traduction a vocation à vous aider dans la compréhension de Nanoloop.

Vous y trouverez des notes complémentaires et des astuces.

Bonne lecture à tous !

Flip-Flop

Table des matières

<u>1</u>	<u>Introduction.....</u>	<u>3</u>
1.1	<u>Démarrage.....</u>	<u>3</u>
<u>2</u>	<u>Le Séquenceur.....</u>	<u>3</u>
<u>3</u>	<u>Menu 1.....</u>	<u>4</u>
3.1	<u>Canaux.....</u>	<u>5</u>
3.2	<u>Paramètres d'édition.....</u>	<u>6</u>
3.2.1	<u>Volume / Enveloppe.....</u>	<u>6</u>
3.2.2	<u>Hauteur de la note.....</u>	<u>6</u>
3.2.3	<u>Pitch enveloppe / LFO.....</u>	<u>6</u>
3.2.4	<u>Wave / Delay.....</u>	<u>7</u>
3.2.5	<u>Pan.....</u>	<u>7</u>
<u>4</u>	<u>Menu 2.....</u>	<u>8</u>
4.1	<u>Menu fichier</u>	<u>9</u>
4.1.1	<u>Opération sur les fichiers.....</u>	<u>9</u>
4.2	<u>Tempo.....</u>	<u>9</u>
4.3	<u>Ondes</u>	<u>10</u>
4.3.1	<u>Communication de données.....</u>	<u>10</u>
4.4	<u>L'éditeur de son</u>	<u>11</u>
4.5	<u>L'éditeur de forme d'onde.....</u>	<u>12</u>
<u>5</u>	<u>Notes supplémentaires.....</u>	<u>13</u>
5.1	<u>Cartographie.....</u>	<u>13</u>
5.2	<u>Synchronisation.....</u>	<u>13</u>

1 Introduction

Nanoloop est un séquenceur à étape ce qui veut dire qu'avec un pattern de 16 notes joué en boucle, chaque note peut être éditée indépendamment et de diverse manière comme le volume, le pitch, etc.

Il y a quatre canaux jouant simultanément. Tous les patterns de chaque canaux peuvent être sauvegardés dans des emplacements sur la mémoire flash et sont alors disponibles pour de nouvelles combinaisons. Finalement, les patterns sauvegardés peuvent être mis en ordre pour former une chanson.

1.1 Démarrage

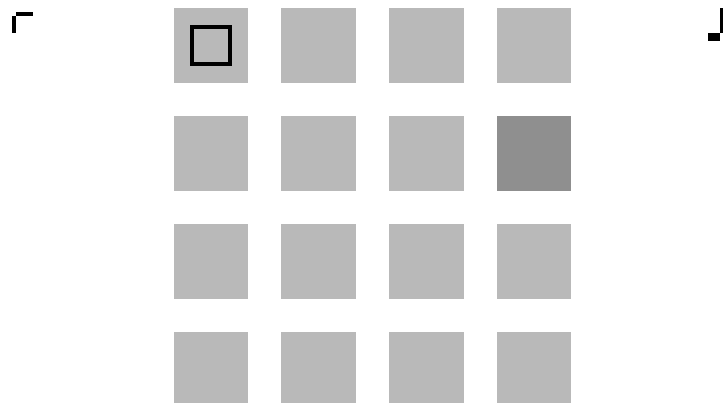
Démarrez Nanoloop avec la touche **START**.

Si vous tenez enfoncé **A+B+SELECT** pendant le démarrage, la somme de contrôle de la ROM sera alors calculé. Cela permet de réinitialiser et de renuméroter vos banques. Cela n'affecte pas vos données sauvegardées.

Si vous tenez enfoncé **A+B+START+SELECT** pendant le démarrage, la mémoire sera alors reformatée et toutes les données sauvegardées seront effacées.

2 Le Séquenceur

Le pattern composé de 16 étapes est affiché comme une matrice carré de 4x4 avec l'étape en cours de lecture indiqué par un carré de couleur légèrement plus foncé.



Dans cette capture d'écran, c'est la 8^o note (étape) qui est en train d'être jouée.

Le canal courant est affiché dans le coin supérieur gauche.
Le paramètre d'édition actif est affiché dans le coin supérieur droit.

Dans cette matrice, le curseur peut être déplacé avec les flèches directionnelles.

Utilisez ces touches pour appliquer des notes :

B : Mettre une note

A : Supprimer une note ou coller la note précédemment coupé si le carré est vide.

Pour éditer une note, maintenez **B** enfoncé et appuyez sur **haut** ou **bas** ou **gauche** ou **droite**.

Ceci aura pour effet de changer la valeur courante du paramètre d'édition, indiqué par des petits carré et rectangles à position variable.



Au démarrage, le paramètre d'édition correspond à la hauteur de la note.

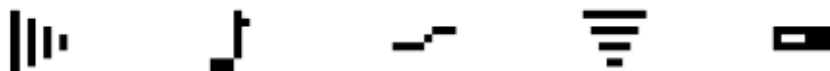
B + haut / bas change la hauteur de la note d'un demi-ton.

B + gauche / droite change l'octave.



Correspond à la note Do.

3 Menu 1



Dans le « Menu 1 » vous pouvez sélectionner le canal et le paramètre d'édition. De plus, toutes les notes dans le séquenceur peuvent être éditées simultanément.

Gauche / Droite	Sélectionner le paramètre d'édition
Haut / Bas	Sélectionner un canal (affiché dans le coin supérieur gauche)
B	Retourner au séquenceur (tout en validant la paramètre d'édition)
A + Gauche / Droite / Haut / Bas	Éditer tous les paramètres simultanément
SELECT	Basculer au « Menu 2 »

3.1 Canaux

Il y a trois canaux tonal et un pour le bruit :

- R** onde rectangulaire (pulse channel)
- L** double onde rectangulaire (pulse channel)
- S** onde personnalisable (wave channel)
- N** [registre à décalage](#) de bruit (noise channel)

R/L : Les ondes de forme rectangulaires ont une impulsion variable de 3 niveaux : 50%; 25%; 12,5%.

S : Les ondes personnalisables sont définies dans un éditeur d'onde (l'onde 0 (« zéro ») par défaut est sinusoïdale). Il existe 16 ondes prédéfinies et modifiables qui sont numérotées de 0 à F.

N : Le registre à décalage est un générateur de bruit pseudo aléatoire à fréquence variable et possède deux modes de registres.

R, **L** et **N** ont une résolution d'enveloppe et de volume de 15 niveaux, tandis que **S** en possède seulement 3. Il n'existe donc que 3 niveaux de volume différents pour le S channel.

La voix supplémentaire disponible sur le canal **L** est audible uniquement sur les Game Boy grises (DMG et GBP). C'est une onde carré, la largeur d'impulsion n'a pas d'effet. Son enveloppe est toujours en mode dégradé, le pitch, l'enveloppe et le LFO n'ont pas d'effet et elle ne sera pas joué si la note est retardé.

Astuce JDDJ3J pour le L channel : Lorsque la longueur de l'enveloppe est au maximum, la note est alors infinie. Il existe un défaut de ce cinquième channel puisqu'il continuera tout de même de jouer alors que vous avez placé une autre note après, ce qui est relativement désagréable.

Ainsi, lorsque vous mettez une note sur le cinquième channel à l'infini, n'oubliez pas de placer ensuite encore une note sur le cinquième channel qui ne soit pas à l'infini.

3.2 Paramètres d'édition

Les paramètres suivant sont disponibles pour l'édition dans le séquenceur :

3.2.1 Volume / Enveloppe

B + Haut / Bas	Volume
B + Gauche / Droite	Longueur
START	Défini l'attaque, mode dégradé (R,L,N seulement)

Dans le mode attaque, l'enveloppe est infinie. Elle commence au volume sélectionné et augmente jusqu'au maximum.

3.2.2 Hauteur de la note

B + Haut / Bas	Augmente ou diminue d'un semi-ton
START	Active le mode accord

En mode normal :

B + Gauche / Droite	Octave (N : interrupteur tonal et mode bruit)
----------------------------	---

En mode accord :

B + Gauche / Droite	Sélectionne une note
B + A + Gauche / Droite	Diminue ou augmente d'une octave

Sur les canaux R,S et N les accords sont joués comme des arpèges. Sur le canal **L**, la seconde note contrôle le seconde voix, la troisième note change l'octave et la quatrième note désaccorde la première voix.

3.2.3 Pitch enveloppe / LFO

B + Haut / Bas	Augmente ou diminue l'amplitude
B + Gauche / Droite	Longueur / Fréquence
START	Enveloppe / Mode LFO

START sur un emplacement vide active ou désactive le mode slide : Les notes longues sont lentement pitché vers le haut ou le bas.

B + Gauche / Droite affecte le slide par tranche de 6 semi-tons, **B + Haut / Bas** l'affecte par demi-ton.

Il n'a pas d'effet sur le canal N.

3.2.4 Wave / Delay

B + Haut / Bas	R/L : largeur d'impulsion, S : forme d'onde
B + Gauche / Droite	Retarde/ décale la note
START	Joue la note originale plus le délai ou uniquement le délai

Astuce JDDJ3J : Pour faire un morceau en 3/4, les notes doivent être décalées vers la droite de la façon suivante :

- première note : 0
- deuxième note : 6
- troisième note : 11

Attention, lorsque vous décalez une note sur le cinquième channel, il ne fonctionnera plus. Le cinquième channel ne fonctionne donc qu'en 4/4.

3.2.5 Pan












B + Gauche / Droite	Sortie audio redirigé sur le haut-parleur gauche ou droit
----------------------------	---

4 Menu 2



Le « Menu 2 » met à disposition des liens vers des sous menus et quelques fonctions qui affectent le canal entièrement.

SELECT retourne au « Menu 1 ».

 + B	Ouvre le menu de gestion de fichier
 + B	Ouvre le menu d'édition de la chanson
 + B + Gauche / Droite	déplace la note vers le pattern précédent / suivant
 + B + Haut / Bas	Inverse le pattern
 + START	Copie le pattern
 + A + B	Colle le pattern
 + B	Ouvre le menu d'édition d'onde personnalisable
 B + Gauche / Droite	Modification du tempo global en BPM
 + B + Haut / Bas	Divise le tempo par 2, 4 ou 8
 + A + B	Synchronisation externe
 + START	Synchronisation interne

4.1 Menu fichier

I

```

┌ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
├ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
┤ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
└ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F

```

Dans le menu fichier, les patterns peuvent être sauvegardés dans des emplacements sur la mémoire flash pour un stockage permanent dans 15 banques.

Dans chaque banque, il y a une plage de 15 emplacements pour chaque canal (l'emplacement 0 ne peut pas être utilisé pour la sauvegarde).

SELECT retourne au « Menu 1 ».

4.1.1 Opération sur les fichiers

Gauche / Droite	Sélectionner un emplacement
Haut / Bas	Sélectionner un canal
A + Gauche / Droite	Sélectionner une banque (le numéro de la banque se trouve dans le coin supérieur gauche)
B + Bas	Sauvegarder le pattern courant dans l'emplacement sélectionné
B + Haut	Charger le pattern depuis l'emplacement courant
A + Haut	Charger tous les patterns depuis la colonne sélectionnée
B + Droite	Chargera le pattern au prochain battement
B + Gauche	Charger le pattern en fonction du tempo
B + START	Mode de communication de donnée

Le curseur se positionne dans le coin supérieur gauche dans le mode de communication de donnée.

4.2 Tempo

Le tempo courant est sauvé dans chaque fichier mais n'est pas chargé avec **B + Haut** afin d'éviter des changements de tempos non désirés.

Utilisez **B + Gauche** à la place.

4.3 Ondes

Lorsque vous changez de banque, la nouvelle banque d'onde est chargé automatiquement, ce qui peut causer des changements sonores soudains.

La mémoire flash

Les données sont stockés dans une mémoire flash sur la cartouche. À la différence des cartouches classiques, nanoloop n'a pas de batterie et la mémoire ne peut pas être effacé à cause d'un crash ou d'une alimentation instable.

4.3.1 Communication de données

A + B + Bas	Recevoir une banque
--------------------	---------------------

La banque courante est écrasée par les données reçues via le câble de liaison.

Le nombre d'emplacement restant est affiché et deux sommes de contrôle sont affichées lorsque le transfert est complet. Si elles sont identique, alors les données sont bien les mêmes.

A + B + Haut	Envoyer une banque
---------------------	--------------------

La banque courante est envoyée sous forme d'impulsions sonores et via le port de liaison.

Lorsque vous échangez des données entre deux nanoloop via le câble de liaison, prenez garde à ce que les deux soient en mode de communication de données avant de démarrer le transfert.

Mise en garde

L'audio encodé n'est pas de la musique mais un fort bruit d'impulsion. Il n'est pas destiné à l'écoute, mais à utiliser le média audio comme stockage de données.

S'il vous plaît assurez-vous que la sortie audio ne soit pas connecté à un amplificateur ou un haut-parleur avant de jouer les données encodées.

Lisez, s'il vous plait, les instructions détaillées disponibles sur www.nanoloop.com avant d'utiliser ces fonctions.

4.4 L'éditeur de son



```
0 0 0 1 1 1 1 2 3 2 3 2 3 0 4 4
0 0 0 0 0 F F F F F F F F E E E
0 0 0 0 1 0 1 0 1 0 1 0 2 0 2 0
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 3 3 3 2 2
```



La banque de pattern active peut être arrangée en une chanson. La structure d'une chanson est organisée en 16 pages, si vous bougez le curseur à l'extrême droite ou à l'extrême gauche, alors la page suivante ou précédente sera affichée.

B + Haut / Bas	Sélectionner un pattern
B + Droite	Copier la valeur courante sur la prochaine
A + Haut	Charger le pattern à la position du curseur
A + Gauche / Droite	Page précédente / suivante
A + B	Sélectionner / Désélectionner le canal courant pour le tempo
START	Joue ou stoppe le mode playback
SELECT	Retourner au « Menu 1 »

Lorsque vous quittez l'éditeur de son, le mode playback est stoppé et la chanson sauvegardée, mais elle continue de jouer la boucle en cours de lecture.

Attention : La chanson n'est pas sauvegardée lorsque vous éteignez la Game Boy sans quitter l'éditeur de son. Avant d'éteindre le logiciel, n'oubliez pas d'appuyer sur SELECT pour revenir au mode de composition.

4.5 L'éditeur de forme d'onde



Il y a 16 formes d'onde par banque qui peuvent être assignées à des notes dans le canal **S**.

Haut / Bas	Sélectionne l'harmonique
A	Mixer les harmoniques sélectionnées sur l'onde courante
START	Active soit la sélection d'onde, soit le mode de dessin d'onde
SELECT	Retourne au « Menu 1 » et sauvegarde la disposition de l'onde

Dessin d'onde :

B + Haut / Bas / Gauche / Droite	Dessiner l'onde
---	-----------------

Sélectionner l'onde :

Gauche / Droite	Sélectionner l'onde
B + Haut / Bas	Copier / Coller l'onde

5 Notes supplémentaires

5.1 Cartographie

En raison de limitations de programmation, les paramètres d'option ont les mêmes gammes et les même résolutions sur tous les canaux.

5.2 Synchronisation

Procédure pour synchroniser deux nanoloops :

- Mettre le maitre en mode esclave (A + B)
- Mettre l'esclave en mode maître (A + B)
- Démarrer le maître (START)

Après que la lecture soit arrêté, l'esclave devra être remis à zéro avec A + B.

De plus amples informations et un forum de discussion peuvent être trouvées sur le site web de nanoloop :

www.nanoloop.com

Pour des questions et des commentaires envoyez un courriel à :

support@nanoloop.com

Adresse postale :

ume software
Bahrenfelder Str. 53
22765 Hamburg
Germany

(c) 1998-2009
Oliver Wittchow

Nintendo n'a pas recommandé, autorisé, approuvé, ou licencié Nanoloop.