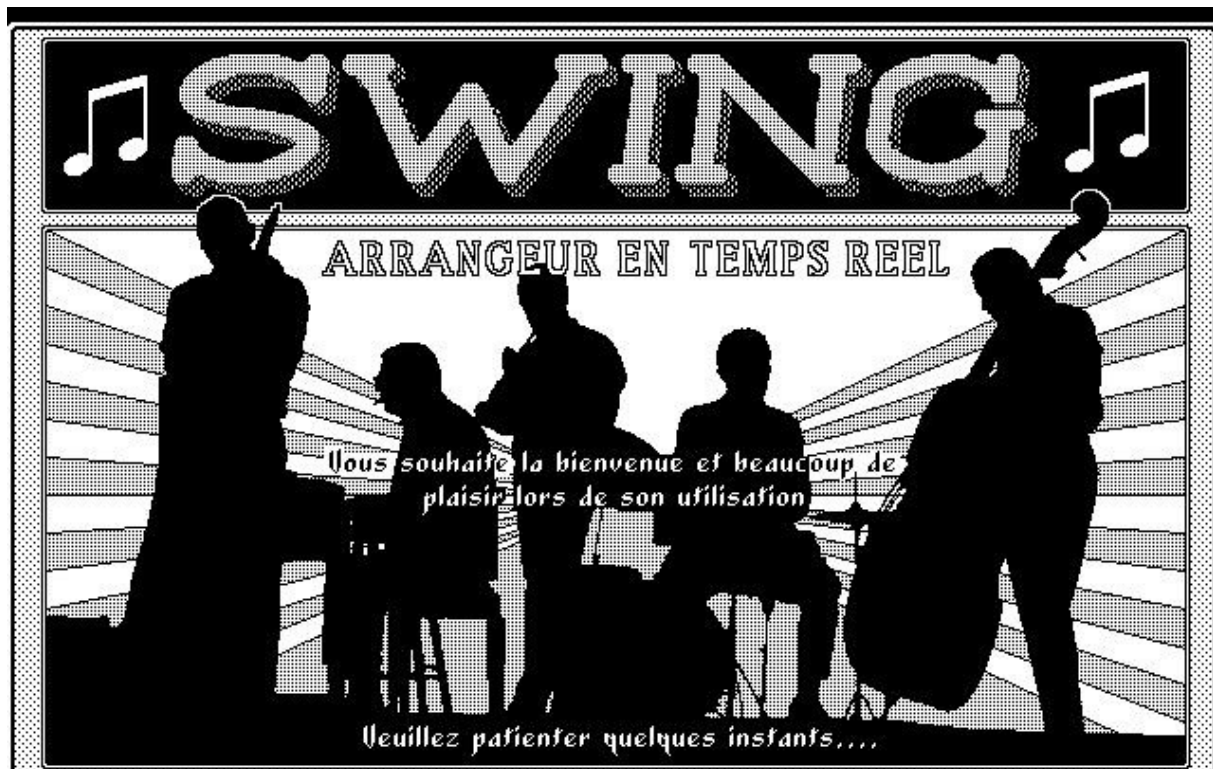


SWING ist ein Echtzeit-Arranger, der in den 90er Jahren von Marc LEFEVRE in GFA Basic und Assembler programmiert wurde.



Der Swing-Startbildschirm.

Er wurde so konzipiert, dass diejenigen, die sich keinen Hardware-Arranger vom Typ "SOLTON" leisten konnten, stattdessen den Atari verwenden konnten.

Es war der erste Echtzeit-Arranger, dem später TOPCHORD folgte, seine Entwicklung setzte sich bis Ende der 90er Jahre fort.

Um SWING verwenden zu können, benötigen Sie: ein Master-Keyboard oder einen Synthesizer, einen oder mehrere Expander und natürlich einen Atari ST, STE, Falcon mit 1MB RAM (2 oder 4 MB sind empfohlen).

Das Prinzip ist einfach, teilen Sie Ihr Keyboard oder Ihren Synthesizer über das SWING-Konfigurationsmenü auf, laden Sie einen oder mehrere Styles (max. 9), fügen Sie einen Akkord der linken Hand ein und der Atari begleitet Sie im gewählten Stil und reagiert in Echtzeit auf jeden Akkordwechsel, wobei die rechte Hand zum Spielen reserviert ist.

Mit SWING können Sie spielen, die Instrumente des Stils verändern, eine Sequenz aufnehmen und in Cubase als Midifile exportieren, um sie zu überarbeiten. SWING integriert auch unverzichtbare Dienstprogramme zum Testen seiner MIDI-Konfiguration.

Ich werde nicht im Detail auf die unzähligen Funktionen von SWING eingehen, aber es ist wichtig, darauf hinzuweisen, dass die Instrumente in SWING nach Familien (GM-Standard) klassifiziert sind, um den Instrumenten des ursprünglichen Stils näher zu kommen, aber jedes Instrument kann nach dem Geschmack jedes einzelnen ersetzt werden, natürlich unter Beibehaltung der gleichen Familie.

SWING funktioniert nur in monochrom mit 600*400 Pixeln an Auflösung.

SWING wurde auf den PC portiert, aber darum geht es in diesem Bericht nicht.

Einige Screenshots:

SWING-9999 Fichier Style Editor Séquence Imprimer Options

Harmonie ----- MODE ARRANGEUR Tempo 118 Style DANCE_01

	Canal	Expandeur	Timbre	Vol.	Pan.	Mod.	Rev.	Cho.	Del.	Trp.
Basse	A1	SC88	Picked Bass	116	>0<	0	0	0	0	OFF
Motif 1	A2	SC88	Strings	90	>0<	0	64	0	0	OFF
Motif 2	A3	D110	Wet Bass 1	90	>0<	0	64	0	0	OFF
Motif 3	A4	SC88	OrchestraHit	90	>0<	0	64	0	0	OFF
Motif 4	A5	FB01	Timbre 29	90	>0<	0	64	0	0	OFF
Motif 5	A6	MT32	Tube Bell	90	>0<	0	64	0	0	OFF
Motif 6	A7	SC88	Clean Gt.	90	>0<	0	64	0	0	OFF
Motif 7	A8	SC88	Halo Pad	90	>0<	0	64	0	0	OFF
Motif 8	A9	SC88	Polysynth	90	>0<	0	64	0	0	OFF
Drums 1	A10	SC88	Dance	127	>0<	0	16	0	0	OFF
Drums 2	OFF	-----	-----	0	>0<	0	64	0	0	OFF
Lower 1	A15	SC88	Slow Strings	50	>0<	0	64	0	0	+24
Lower 2	A15	SC88	Slow Strings	50	>0<	0	64	0	0	+24
Lower 3	A15	SC88	Slow Strings	50	>0<	0	64	0	0	+24
Upper 1	A16	SC88	Piano 1	A14	SC88	Strings				
Upper 2	A16	SC88	Organ 1	OFF	-----	-----				
Upper 3	A16	SC88	Trumpet	A14	SC88	Halo Pad				
Upper 4	A16	SC88	Alto Sax	OFF	-----	-----				
Upper 5	A16	SC88	Square wave	OFF	-----	-----				

F1 START STOP F2 SYNCHRO START F3 SYNCHRO STOP F4 ORIGINAL VARIATION F5 INITIAL EVOLUE F6 FILL ORI. INITIAL F7 FILL VAR. INITIAL F8 FILL ORI. EVOLUE F9 FILL VAR. EVOLUE F10 INTRO ENDING F11 MODE EDIT PARAMS

Memory Position Mes. 4/4 ACCORD DO MaJ Bass ---

SWING ARRANGEUR U 3.15

Dies ist der Hauptbildschirm im Spielmodus.

SWING-9999 Fichier Style Editor Séquence Imprimer Options

Harmonie ----- MODE EDITER PARAMETRES Tempo 114 Style BIGBAN01

	Canal	Expandeur	Timbre	Vol.	Pan.	Mod.	Rev.	Cho.	Del.	Trp.
Basse	A1	SC88	Picked Bass	100	>0<			0	0	OFF
Motif 1	A2	SC88	Brass 1	39	>0<			0	0	OFF
Motif 2	A3	D110	Wet Bass 1	40	>0<			0	0	OFF

PARAMETRES DE LA PARTIE UPPER 2

Canal	Expandeur	Timbre 1	Vol.	Pan.	Mod.	Re
A16	SC88	Organ 1	120	>0<	0	0

Canal	Expandeur	Timbre 2	Vol.	Pan.	Mod.	Re
OFF	-----	-----	0	>0<	0	0

Canal	Effet 1	Programme	Canal	Effet 2	Programme
OFF	-----	-----	OFF	-----	-----

Harmonisation Accord 1

Upper 5 A16 SC88 Square Wave OFF

F1 BIGBAN01 F2 ----- F3 ----- F4 ----- F5 ----- F6 ----- F7 ----- F8 ----- F9 ----- ENTER MODE ARRANG. EN TEMPS REEL

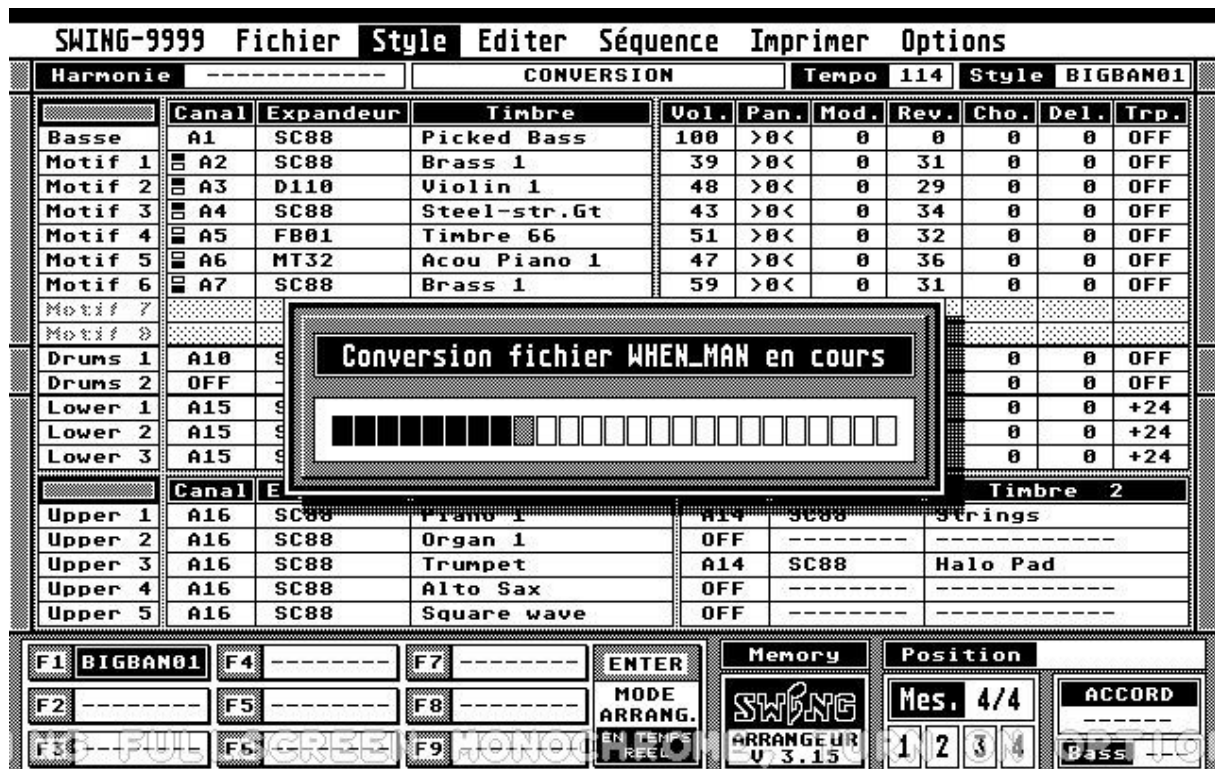
Memory Position Mes. 4/4 ACCORD Bass ---

SWING ARRANGEUR U 3.15

Auf diesem Bildschirm sehen Sie den Schieberegler, mit dem Sie die Lautstärke, Pan, Geschwindigkeit usw. einstellen können.



Auf diesem Bildschirm kann man die GM-Tabelle bearbeiten.



Konvertierung einer .mls-Swing-Sequenz in eine .mid-Sequenz für Cubase.

Bild fehlt!

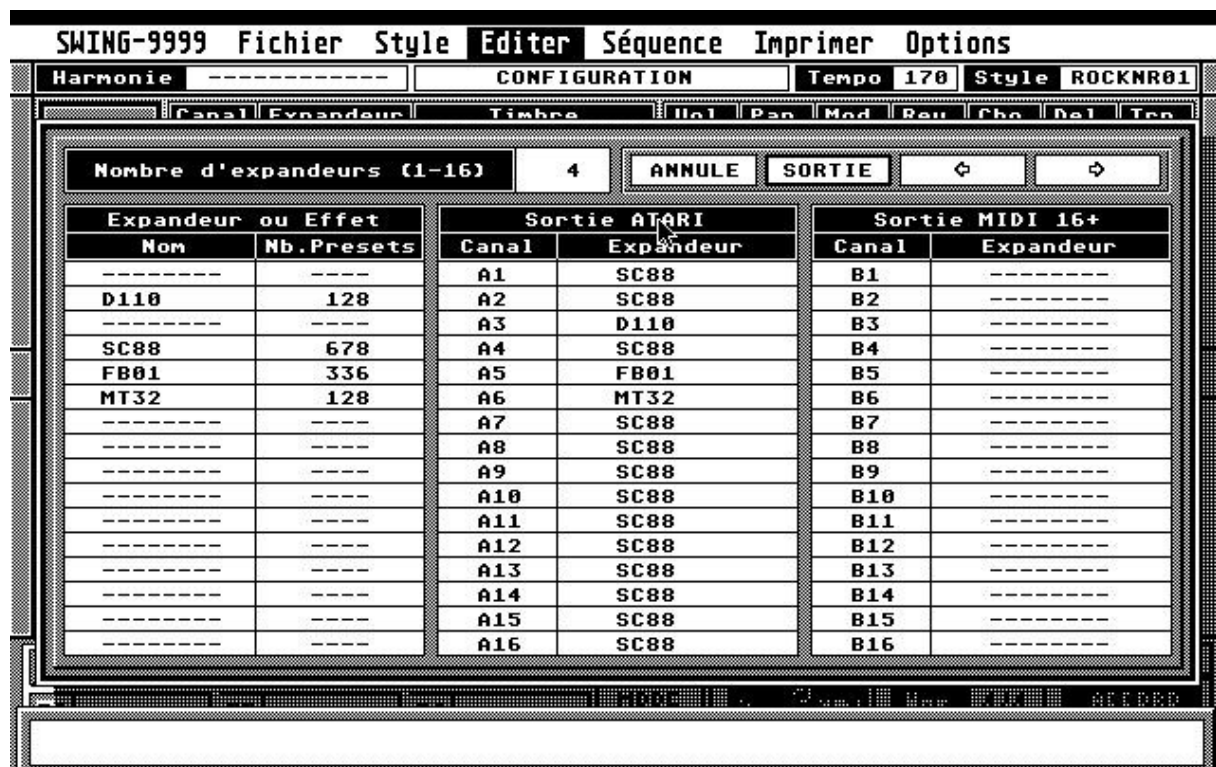
<http://www.mirari.fr/Uv8C> [img]<http://www.mirari.fr/Uv8C> [img]

Bildschirm der integrierten Werkzeuge zur Steuerung der MIDI-Sende- und Empfangskanäle sehr nützlich bei Problemen mit der MIDI-Installation.

Bild fehlt!

<http://www.mirari.fr/A3iU> [img]<http://www.mirari.fr/A3iU>[img]

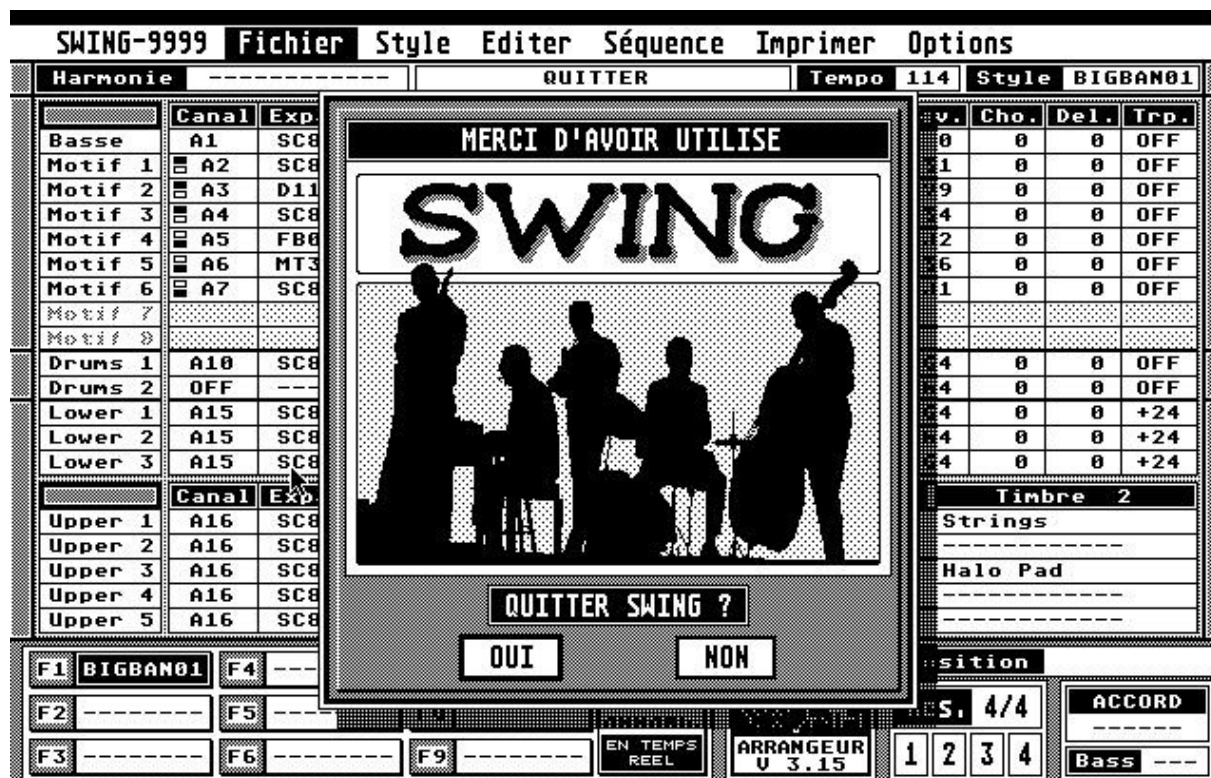
hier haben wir den MIDI-Message-Monitor mit Filtern wie in Cubase.



Hier die Spreader-Deklaration und der Midi-Kanal-Zuweisungsbildschirm (bis zu 32 Kanäle)



Bildschirm für die Aufteilung der Klaviatur und die Deklaration eines MIDI-Pedalboards sowie die Akkorderkennung (drei Noten, vier Noten oder ein Finger).



Dies ist der letzte Bildschirm, bevor man SWING verläßt.