

# **Manuel de KMid**

**Antonio Larrosa Jiménez**

**Pedro Lopez-Cabanillas**

**Traduction française : Ludovic Grossard**

**Traduction française : Xavier Besnard**



## Manuel de KMid

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>6</b>
1.1	Caractéristiques de KMid . . . . .	6
<b>2</b>	<b>Utilisation générale</b>	<b>7</b>
2.1	Utilisation de MIDI . . . . .	7
2.1.1	Périphériques externes . . . . .	7
2.1.2	Cartes son avec un synthétiseur matériel . . . . .	7
2.1.3	Synthétiseurs logiciels . . . . .	7
2.2	Ouvrir des chansons . . . . .	8
2.3	Jouer des chansons . . . . .	8
2.4	Affichage des paroles . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Boîte de dialogue de Configuration</b>	<b>10</b>
3.1	Paramètres pour les paroles . . . . .	10
3.2	Paramètres MIDI . . . . .	10
3.3	Paramètres pour synthétiseurs logiciels . . . . .	11
3.3.1	FluidSynth . . . . .	11
3.3.2	TiMidity++ . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Listes de lecture</b>	<b>12</b>
4.1	Création d'une liste de lecture . . . . .	12
4.2	Ajout de chansons à une liste de lecture . . . . .	12
4.3	Suppression de chansons des listes de lecture . . . . .	12
4.4	Ordre de lecture . . . . .	13
4.5	Sélectionner une chanson dans une liste de lecture . . . . .	13
4.6	Suppression d'une liste de lecture . . . . .	13
<b>5</b>	<b>Correspondances MIDI</b>	<b>14</b>
5.1	Qu'est-ce qu'une correspondance MIDI? . . . . .	14
5.2	Ai-je besoin d'une correspondance MIDI? . . . . .	14
5.3	Création d'une correspondance MIDI . . . . .	15
5.3.1	La section PATCHMAP . . . . .	15
5.3.2	La section KEYMAP . . . . .	15
5.3.3	La section CHANNELMAP . . . . .	16
5.3.4	La section OPTIONS . . . . .	16
5.4	Utilisation des cartes MIDI . . . . .	17

<b>6</b>	<b>Fonctionnalités avancées</b>	<b>18</b>
6.1	Paramètres de chanson . . . . .	18
6.2	La vue 'Canaux' . . . . .	18
6.3	La vue « Joueur de piano » . . . . .	18
6.4	Les contrôles de rythme . . . . .	19
<b>7</b>	<b>Raccourcis clavier</b>	<b>20</b>
<b>8</b>	<b>Foire Aux Questions (FAQ)</b>	<b>21</b>
<b>9</b>	<b>Notes de conclusion</b>	<b>22</b>
9.1	Quelques trucs et astuces . . . . .	22
9.2	Panthéon des amis de KMid . . . . .	22
9.3	À propos des auteurs . . . . .	23
9.4	Droits d'auteurs et licence . . . . .	23
<b>A</b>	<b>Installation</b>	<b>24</b>
A.1	Comment obtenir KMid . . . . .	24
A.2	Prérequis . . . . .	24
A.3	Compilation et installation . . . . .	24

## **Résumé**

KMid est un lecteur multimédia MIDI / karaoké.

# Chapitre 1

## Introduction

KMid est le lecteur multimédia MIDI / karaoké de KDE. Il offre certaines fonctionnalités non présentes dans les autres lecteurs MIDI sous UNIX<sup>®</sup>, comme les graphiques en temps réel et la coloration du texte pour le karaoké entre autres.

KMid ne fonctionne actuellement que sous Linux<sup>®</sup>. Mais la prise en charge sous d'autres systèmes d'exploitation est prévue et devrait être disponible dans l'avenir. KMid utilise le pilote audio ALSA. Ainsi, il devrait pouvoir fonctionner sur tout système où KDE et ALSA peuvent être compiler.

KMid affiche les paroles dans la fenêtre principale en changeant la couleur des mots lorsqu'ils sont chantés. Par conséquent, il est très facile de suivre les chansons.

### 1.1 Caractéristiques de KMid

Voici les caractéristiques principales de KMid :

- Il offre une interface utilisateur *agréable* pour afficher le texte karaoké avec une *coloration en temps réel* des paroles.
- Il offre un affichage graphique de ce qui est joué sur chaque canal MIDI en colorant les touches pressées sur des claviers de piano (virtuels).
- Le *gestionnaire de correspondance midi* le plus puissant que vous puissiez trouver sur n'importe quel système d'exploitation ;
- *Glisser déposer*, ainsi vous pouvez déposer dans KMid n'importe quel fichier MIDI depuis une fenêtre Konqueror ou de Dolphin.
- Vous pouvez *modifier le tempo* des morceaux pour les jouer plus lentement ou plus vite à volonté ;
- Il propose une métronome visuel pour suivre facilement le rythme de la chanson.
- Police de caractère et couleur *personnalisables* pour le texte du karaoké.
- Prends en charge les deux standards utilisés pour placer des paroles dans des fichiers MIDI, c'est-à-dire « événement chanson » ou « événement texte » (avec détection automatique du standard utilisé par le morceau).
- Gestion des sessions. Si un morceau était joué alors que vous avez quitté KDE, le même morceau sera joué la prochaine fois que vous vous connecterez ;
- *Volume et gain ajustables* en temps réel.
- Il peut jouer des fichiers MIDI corrompus qui font planter les autres lecteurs !
- Faible utilisation du processeur, selon la complexité de la chanson.
- Prends en charge les synthétiseurs externes MIDI et les synthétiseurs logiciels.
- Fonctionne sous Linux<sup>®</sup> avec la prise en charge de ALSA.

## Chapitre 2

# Utilisation générale

### 2.1 Utilisation de MIDI

KMid produit des données MIDI. Pour cette raison, il a besoin d'un consommateur MIDI pour produire le son correspondant. Il y a différents types de consommateurs MIDI ou de synthétiseurs que vous pouvez utiliser. La seule fonctionnalité classique requise est la prise en charge MIDI de ALSA.

#### 2.1.1 Périphériques externes

Il y a des périphériques connectés à l'ordinateur utilisant un câble MIDI. Les périphériques modernes peuvent aussi posséder une interface USB. Les périphériques externes MIDI sont des instruments électronique de musique, qui peuvent être utilisés de façon autonome sans connexion à un ordinateur.

Pour connecter un instrument de musique MIDI à un ordinateur, vous avez besoin d'une interface MIDI du côté de l'ordinateur et un câble MIDI. Quelques cartes son disposent d'entrées et de câbles MIDI. Il y aussi des interfaces bon marché USB MIDI. Les pilotes ALSA MIDI sont en général disponibles pour celles-ci et sont absolument nécessaires pour une utilisation de KMid.

Si votre instrument de musique MIDI ne comprend pas les messages standards de la norme MIDI, vous pourriez avoir besoin d'une correspondance MIDI. Voir [MIDI Chapitre correspondances](#) pour plus d'informations.

#### 2.1.2 Cartes son avec un synthétiseur matériel

Les cartes son ont été très populaires dans le passé et beaucoup moins de nos jours. Quelques exemples : les cartes son GUS et AWE ou Sound-Blaster Audigy. Toutes sont des synthétiseurs traitant des tables WAV. Encore plus ancien, les synthétiseurs FM, comme Ad Lib. Anyway, pouvaient transformer des données MIDI en son en temps réel, sous réserve de l'installation des pilotes MIDI ALSA. Pour les synthétiseurs traitant des tables WAV, il est aussi nécessaire d'avoir une collection d'échantillons de sons dans le format fourni par le fabricant de la carte son.

#### 2.1.3 Synthétiseurs logiciels

Depuis que les ordinateurs modernes possèdent plus de mémoire RAM et plus de puissance processeur, le nombre et l'utilisation de synthétiseurs logiciels se sont accrus rapidement. Cela est aussi un alternative peu chère puisque le seul matériel nécessaire est une simple carte son avec

la prise en charge audio. Les périphériques audio intégrés sur les cartes mère d'ordinateurs sont suffisants dans la plupart des cas.

TiMidity++ et FluidSynth sont deux exemples d'application capables de traiter les données MIDI vers des flux audio. Les deux offrent la prise en charge du séquenceur ALSA et sont des synthétiseurs utilisant des tables WAV. Il y a des options dans la [Boîte de dialogue Configuration](#) pour lancer automatiquement au démarrage ces synthétiseurs logiciels.

Pour utiliser TiMidity++, vous devez installer un ensemble de correctifs GUS, comme « freepats » ou un fichier SoundFont (.SF2). Vous pouvez lancer le programme en tâche de fond (mode daemon), en utilisant par exemple, le paquet « timidity-daemon » des systèmes Debian.

Pour utiliser FluidSynth, vous devez installer un fichier SoundFont (.SF2). Cela pourrait être une bonne idée d'installer aussi l'interface utilisateur GUI QSynth. Pour FluidSynth, deux polices de sons, excellentes et libres, sont [General User GS](#) et Fluid R3, qui sont disponibles dans quelques distributions Linux®.

## 2.2 Ouvrir des chansons

Vous pouvez ouvrir une chanson de différentes façons.

Tout d'abord, vous pouvez sélectionner **Ouvrir...** dans le menu **Fichier**, alors une boîte de dialogue d'ouverture apparaît, dans laquelle vous pouvez sélectionner le morceau que vous voulez ouvrir.

Vous pouvez glisser un fichier depuis une fenêtre Konqueror ou Dolphin et le déposer dans la fenêtre de KMid. Vous pouvez aussi utiliser le glisser / déposer pour plusieurs chansons simultanément.

Vous pouvez spécifier un ou plusieurs noms de fichiers de chanson dans la ligne de commande lors de l'exécution de KMid. Les arguments de type URL sont pris en charge. Ainsi, vous pouvez cliquer pour ouvrir un lien Internet ou un gestionnaire de fichiers.

Vous pouvez sélectionner une chanson dans la liste des chansons récemment jouées et qui sont affichées dans l'option de menu **Fichier** → **Ouvrir Chansons récentes**.

Enfin, la dernière façon est de sélectionner une chanson dans la liste des chansons de la collection courante.

De toute façon, les paramètres pour les chansons enregistrées lors de leurs dernières écoutes sont chargés automatiquement si l'option **Chanson** → **Paramètres de chanson** → **Automatique**

## 2.3 Jouer des chansons

Pour jouer un morceau, ouvrez-le d'abord et appuyez sur le bouton **Lecture** de la barre d'outils, choisissez l'entrée **Lecture** dans le menu **Chanson** ou appuyez simplement sur le raccourci de lecture, par défaut la touche **Lire le média**.

Veuillez noter que si vous ouvrez un fichier, KMid commencera à le jouer automatiquement. Ce comportement peut être désactivé en utilisant l'option **Auto-démarrage** dans le menu **Chanson**. Si vous faites un glisser / déposer de plus d'un fichier, ils seront ajoutés à la liste de lecture et lus séquentiellement.

Une fois que KMid joue une chanson, vous pouvez déplacer le curseur de temps avec le bouton central de la souris bouton central de la souris, pour se placer à une position spécifique.

Si un morceau est joué trop rapidement ou trop lentement pour vous, vous pouvez utiliser le curseur de tempo. Pour revenir au tempo par défaut, appuyez simplement sur le bouton « 100 % »



## 2.4 Affichage des paroles

Il y a deux moyens pour enregistrer des paroles dans un fichier MIDI de chanson : en utilisant **Évènements Texte** soit des **Évènements Chanson**. Certaines chansons utilisent les premiers, d'autres les seconds, certaines utilisent les deux et d'autres aucun des deux lorsque que la chanson ne contient aucune parole. KMid sélectionne automatiquement la méthode la plus appropriée pour chaque chanson.

La spécification standard SMF autorise uniquement du texte ASCII à être inséré dans un fichier MIDI. Cependant, vous pouvez trouver de nombreux fichiers MIDI avec des textes encodés de différentes manières. L'encodage de texte pour les paroles peut être sélectionné en utilisant une boîte de dialogue à liste déroulante présente dans la fenêtre principale. L'encodage sélectionné restera jusqu'à ce qu'un autre encodage soit sélectionné et sera rappelé pour la session suivante.

## Chapitre 3

# Boîte de dialogue de Configuration

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Configurer**, vous pouvez utiliser le menu **Paramètres** → **Configurer KMid...** ou l'icône correspondante dans la barre d'outils.

Les paramètres sont pris en compte comme toujours lorsque vous appuyez sur les boutons **Ok** ou **Appliquer**.

### 3.1 Paramètres pour les paroles

- **Choix de la police.** Vous pouvez choisir ici, la typographie utilisée pour afficher les paroles de chanson dans la fenêtre principale.
- **Couleur de police.** Ceci est la couleur utilisée pour le texte de la chanson lorsque celle-ci a déjà été jouée.
- **Taille de police.** Vous pouvez définir la taille de la police pour les paroles de la chanson dans la fenêtre principale.

### 3.2 Paramètres MIDI

- **Connexion de sortie MIDI .** Cette liste affiche les connexions MIDI détectées sur votre système, comme identifiées par le sous-système natif MIDI de votre système d'exploitation. Vous devriez choisir l'une d'entre elles qui sera connectée à votre port de sortie MIDI de votre programme.
- **Affiche les ports avancés MIDI.** Les ports avancés MIDI sont exclusivement utilisés par les périphériques MIDI qui sont filtrés à partir de la liste des connexions MIDI disponibles, sauf si vous sélectionnez cette option.
- **Fichier de correspondance MIDI.** Vous pouvez choisir ici le fichier de correspondance MIDI qui sera utilisé pour votre synthétiseur externe MIDI. Vous pouvez trouver plus d'informations sur les fichiers de correspondance MIDI dans le [Chapitre Correspondance](#).
- **Mode Ré-initialisation.** Ce message MIDI est envoyé optionnellement au port de sortie MIDI connecté avant de démarrer la lecture de chaque chanson et de ré-initialiser plusieurs paramètres qui pourraient avoir été modifiés avec la dernière chanson. Vous pouvez choisir ici, un type de message standard, reconnu par votre synthétiseur ou un fichier spécifique personnalisé pour votre système.

## 3.3 Paramètres pour synthétiseurs logiciels

### 3.3.1 FluidSynth

- **Lancer FluidSynth au démarrage.** Si vous sélectionnez cette option, le synthétiseur logiciel FluidSynth sera lancé automatiquement au démarrage.
- **Commande.** Vous devez définir ici l'emplacement et le nom de la commande du synthétiseur logiciel. Sous la boîte de dialogue de texte, un message texte fournit la version du programme détecté et une icône indique si les exigences minimales pour utiliser le programme sont satisfaites.
- **Sortie Audio.** Vous devez choisir ici le système audio qui sera utilisé par le programme du synthétiseur logiciel.
- **Périphérique Audio.** Vous pouvez spécifier ici le nom du périphérique audio pour la sortie du synthétiseur logiciel. Il est recommandé de laisser ce paramètre vide.
- **Taux d'échantillonnage.** Vous pouvez spécifier ici le taux d'échantillonnage utilisé par le synthétiseur logiciel pour produire le flux audio numérique. Il est recommandé de laisser ce paramètre vide.
- **SoundFont.** Vous devez spécifier ici l'emplacement et le nom du fichier pour le SoundFont (.SF2) utilisé par le synthétiseur logiciel. Cet argument est obligatoire.
- **Arguments.** Vous pouvez spécifier ici les arguments optionnels qui peuvent être utilisés par votre synthétiseur logiciel. Il est recommandé de laisser ce champ vide.

### 3.3.2 TiMidity++

- **Lancer TiMidity++ au démarrage.** Si vous sélectionnez dans cette option, le synthétiseur logiciel TiMidity++ sera automatiquement lancé au démarrage.
- **Commande.** Vous devez définir ici l'emplacement et le nom de la commande du synthétiseur logiciel. Sous la boîte de dialogue de texte, un message texte fournit la version du programme détecté et une icône indique si les exigences minimales pour utiliser le programme sont satisfaites.
- **Sortie Audio.** Vous devez choisir ici le système audio qui sera utilisé par le programme du synthétiseur logiciel.
- **Périphérique Audio.** Vous pouvez spécifier ici le nom du périphérique audio pour la sortie du synthétiseur logiciel. Il est recommandé de laisser ce paramètre vide.
- **Taux d'échantillonnage.** Vous pouvez spécifier ici le taux d'échantillonnage utilisé par le synthétiseur logiciel pour produire le flux audio numérique. Il est recommandé de laisser ce paramètre vide.
- **Arguments.** Vous pouvez spécifier ici les arguments optionnels qui peuvent être utilisés par votre synthétiseur logiciel. Il est recommandé de laisser ce champ vide.

## Chapitre 4

# Listes de lecture

Une liste de lecture est un ensemble fichiers MIDI que vous placez dans un ensemble et qui seront joués l'un après l'autre. Cette section va vous aider à les utiliser et vous donnera quelques trucs utiles pour en faire bon usage.

### 4.1 Création d'une liste de lecture

Pour créer une liste de lecture, ouvrez d'abord la boîte de dialogue **Gestionnaire de liste de lecture**, en sélectionnant le sous-menu **Modifier une liste de lecture...** dans le menu **Liste de lecture**. Vous pouvez alors ajouter vos fichiers à la liste de lecture. Enfin, sélectionnez le sous-menu **Enregistrer la liste de lecture...** dans le menu **Liste de lecture** en fournissant le nom du fichier et du dossier pour votre liste de lecture.

La liste de lecture est un fichier simple de type texte que vous pouvez modifier, copier et déplacer en utilisant les outils de gestion de fichiers.

### 4.2 Ajout de chansons à une liste de lecture

Comment utiliser l'option de menu **Ajouter automatiquement à une liste de lecture**.

Si l'option **Ajouter automatiquement à la liste de lecture** est activée, lorsque vous ouvrez une chanson (en utilisant **Fichier** → **Ouvrir...** ou le glisser-déposer), elle sera ajoutée à la liste de lecture courante sans l'intervention de l'utilisateur.

Si l'option **Ajouter automatiquement à la liste de lecture** n'est pas activée, lorsque vous ouvrez une chanson, une liste de lecture temporaire sera créée et remise à zéro et les chansons ouvertes y seront ajoutées.

### 4.3 Suppression de chansons des listes de lecture

Pour supprimer une chanson d'une liste de lecture, ouvrez simplement la boîte de dialogue **Gestionnaire de listes de lecture**, sélectionnez la chanson que vous voulez enlever, ensuite cliquez sur le bouton **Enlever** et enfin, appuyez sur le bouton **Ok** pour fermer la fenêtre de dialogue.

## 4.4 Ordre de lecture

Les chansons sont jouées dans le même ordre que celui définit dans la liste de lecture. Vous pouvez modifier l'ordre des chansons en utilisant la boîte de dialogue **Gestionnaire de liste de lecture**

Le mode **Répétition** permet d'écouter en boucle la liste de lecture, en re-jouant la première chanson lorsque la dernière a été jouée.

Lorsque vous sélectionnez le mode **Aléatoire**, KMid choisira de façon aléatoire l'ordre des chansons dans la liste de lecture. Celle-ci sera lue de façon aléatoire à chaque fois que vous ajouterez un nouveau fichier à la liste de lecture courante et quand vous activez le mode **Shuffle**.

## 4.5 Sélectionner une chanson dans une liste de lecture

Vous pouvez sélectionner une chanson parmi des chansons d'une liste de lecture en utilisant la boîte de dialogue **Gestionnaire de liste de lecture**.

Vous pouvez aussi passer à la chanson suivante en utilisant *Chanson suivante* dans le menu **Chanson** ou le bouton *Chanson suivante* de la barre d'outils ou en appuyant sur la touche de raccourci configurée par l'utilisateur.

Pour passer à la chanson précédente, utilisez **Chanson précédente** dans le menu **Chanson** ou le bouton **Chanson précédente** de la barre d'outils, ou en appuyant sur la touche de raccourci configurée par l'utilisateur.

## 4.6 Suppression d'une liste de lecture

Pour supprimer une liste de lecture, ouvrez simplement la boîte de dialogue **Gestionnaire de liste de lecture** et cliquez sur le bouton **Ré-initialiser**.

Pour supprimer un fichier de lecture enregistré sur votre disque dur, utilisez votre outil favori de gestion de fichiers.

## Chapitre 5

# Correspondances MIDI

### 5.1 Qu'est-ce qu'une correspondance MIDI ?

Une correspondance MIDI est quelque chose qui transforme des évènements MIDI en d'autres évènements MIDI.

Ceci est absolument nécessaire si votre synthétiseur ne comprend pas les évènements standards (c'est-à-dire si votre synthétiseur n'est pas compatible avec le standard MIDI). Dans ce cas, une correspondance MIDI va traduire les évènements du standard MIDI dans des évènements compréhensibles par le synthétiseur.

Vous pouvez par exemple faire une correspondance MIDI qui convertit tous les évènements `Change ment de programme à Piano Clair` vers des évènements `Change ment de programme à Trom pette`, ainsi lorsqu'une chanson essaie de jouer avec un piano, elle jouera avec une trompette à la place.

Cela peut sembler bizarre (pourquoi vouloir jouer avec une trompette alors que la chanson est faite pour être jouée avec un piano ?), mais c'est très utile. Le standard GM spécifie que lorsqu'un clavier MIDI reçoit un évènement de changement de programme 0, il va changer le son actuel en `Grand Piano`, mais un synthétiseur plus vieux va changer le son actuel vers `Electric Guitar` par exemple lorsqu'il reçoit un 0. Ce vieux clavier aurait dû recevoir un changement de programme 3 (par exemple) pour changer le son actuel en `Piano`. C'est ici qu'intervient la correspondance MIDI, en changeant tous les `changement de programme 0` en `changement de programme 3` permettant ainsi au synthétiseur de jouer avec le bon instrument.

### 5.2 Ai-je besoin d'une correspondance MIDI ?

En bref, si vous n'avez pas de synthétiseur externe, la réponse est *non* !

Si vous n'avez qu'une carte son avec un synthétiseur MIDI, vous n'avez pas besoin de correspondance MIDI car presque toutes les cartes son sont compatibles GM (ceci inclut les cartes AWE, GUS, les cartes FM, etc.).

Si vous jouez de la musique avec un synthétiseur externe et s'il n'est pas compatible GM, vous devrez utiliser une correspondance MIDI pour votre périphérique MIDI. Même si vous passez une journée entière pour faire votre correspondance MIDI, en essayant différentes valeurs pour toutes les options, vous serez grandement récompensé lorsque vous l'aurez fini, car vous aurez alors capable d'écouter de nombreux fichiers de chanson dont la sonorité aurait été mauvaise.

## 5.3 Création d'une correspondance MIDI

Il n'y a aucun programme pour générer des correspondances MIDI. Vous devrez donc éditer un fichier à la main (en utilisant votre éditeur de texte préféré).

Une map midi est un fichier texte qui contient toutes les traductions nécessaires qui seront effectuées lors de la lecture de la séquence.

Elle est constituée de quatre sections : `PATCHMAP`, `KEYMAP`, `CHANNELMAP` et `OPTIONS`. Chaque section ne peut apparaître qu'une seule fois.

La structure générale d'un fichier de correspondance est un fichier de style « ini » :

```
[PATCHMAP]
...
# ligne de commentaires

[KEYMAP]
...

[CHANNELMAP]
...

[OPTIONS]
...
```

Chacun des noms des quatre sections entre crochets commence la section. Vous pouvez mettre des commentaires en commençant une ligne avec un caractère #. Chaque section est un ensemble de plusieurs lignes de la forme clé = paires de valeurs.

S'il vous plaît, n'oubliez pas de m'envoyer vos fichiers de correspondance par courrier électronique, pour que les versions futures de KMid incluent la gestion d'un nombre plus important de claviers non compatibles avec le standard Midi.

### 5.3.1 La section `PATCHMAP`

Cette section est utilisée pour spécifier comment les modifications vont être re-dirigées du standard GM vers les spécifications de votre clavier. Son utilisation générale est la suivante :

```
(Nom de la modification GM)=(N)
```

où *N* est le numéro que votre clavier doit recevoir pour utiliser le son équivalent au standard GM.

Veuillez noter que la valeur à gauche du signe égal est une clé symbolique. Par conséquent, vous pouvez changer l'ordre des lignes et omettre un des 128 instruments.

### 5.3.2 La section `KEYMAP`

La section `KEYMAP` est utilisée pour spécifier la correspondance des touches de percussions. Son utilisation est :

```
[KEYMAP]
C 0 =0
C#0 =1
D 0 =2
...
```

Tout comme pour la section `PATCHMAP`, vous pouvez changer l'ordre des lignes et en oublier certaines. Seuls les quatre premiers caractères de chaque clé sont pris en compte.

Les correspondances de touches sont utilisées principalement pour faire correspondre les touches sur le canal de percussions. Jetez un coup d'œil aux correspondances fournies avec le logiciel pour voir quelques exemples.

### 5.3.3 La section `CHANNELMAP`

Cette section peut-être utilisée pour faire correspondre des canaux avec d'autres canaux. Par exemple, si vous voulez échanger le premier et le deuxième canal, vous pouvez le faire facilement en utilisant la section `CHANNELMAP`.

Ceci est cependant plus utile pour les claviers qui utilisent le son de percussions sur un canal fixe (le standard GM utilise le canal 10, d'autres utilisent le canal 16 ou 9 encore).

Notez que les instruments MIDI utilisent 16 canaux, ainsi la section `CHANNELMAP` comporte 16 lignes, de 0 à 15, comme suit :

```
(N) = (M)
```

Où `N` est le canal qui correspond au canal `M`.

### 5.3.4 La section `OPTIONS`

La section `OPTIONS` contient des options qui peuvent être très utiles :

```
[OPTIONS]
PitchBenderRatio = r
MapExpressionToVolumeEvents = true
ForceDrumsPatch = 30
```

Vous pouvez spécifier toutes les options, une seule ou aucune.

La valeur du `Ratio` de gain en lissage contient le facteur par lequel les événements de gain de lissage sont multipliés. Cela signifie que lorsqu'un fichier MIDI envoie un événement de gain de lissage avec la valeur `n`, la valeur réelle qui sera envoyée est  $n * (r/4096)$  (la valeur 4096 est choisie de telle sorte qu'il n'y ait que des valeurs entières dans les fichiers de correspondance).

Ceci est utilisé car le standard GM spécifie que lorsqu'un clavier MIDI reçoit un événement de gain de lissage avec la valeur 4096, il doit faire varier le gain du son d'une note vers le niveau le plus haut. Mais certains claviers tentent d'augmenter le gain du son de deux ou plusieurs notes (voire d'une octave!) lorsqu'ils reçoivent la valeur 4096. Ceci peut être facilement résolu en essayant différentes valeurs de telle sorte qu'au lieu d'envoyer la valeur 4096, KMid envoie la valeur appropriée.

Lorsque l'option `MapExpressionToVolumeEvents` est activée dans un fichier de correspondance et si un fichier MIDI envoie un événement d'expression, KMid enverra un événement de volume qui est compris par un ensemble plus large de claviers non GM et qui produit un effet similaire. Il y a beaucoup de fichiers MIDI qui utilisent les événements d'expression pour diminuer progressivement le volume à la fin des morceaux et si vous sentez que le volume de la musique devrait baisser de plus en plus, vous pouvez activer cette option et voir si c'est ce dont vous aviez besoin. Il est en effet possible que votre synthétiseur ignore les événements d'expression.

L'option `Forcer Patch Batterie` peut-être utile par exemple pour toujours utiliser le kit de batterie sur le canal de percussions.



## 5.4 Utilisation des cartes MIDI

Pour utiliser une carte MIDI, ouvrez simplement la boîte de dialogue **Configuration Midi** en sélectionnant **Configuration KMid...** dans le menu **Options**

Ensuite, cliquez sur l'icône de catégorie **MIDI** et sélectionner le fichier de carte dans la boîte de dialogue à liste déroulante pour le **fichier de correspondance MIDI**

## Chapitre 6

# Fonctionnalités avancées

### 6.1 Paramètres de chanson

Pour chaque chanson jouée, plusieurs options peuvent être enregistrées et chargées automatiquement la prochaine fois que la chanson est jouée. Ces options sont :

- Encodage de texte
- Volume
- Attaque (ton, transposition)
- Tempo du rythme
- La vue « Canal »
- Boutons de canal
- Séparer des instruments par canal

Si vous ne voulez pas d'un enregistrement et d'un chargement automatique, vous pouvez utiliser les options de menu **Charger** et **Enregistrer** disponible dans le menu **Chanson** → **Paramètres de chanson**.

### 6.2 La vue 'Canaux'

L'affichage « Canal » est composé d'une table de 16 lignes, une pour chaque canal MIDI. Dans chaque ligne, il y a une zone de texte où vous pouvez nommer à votre convenance les canaux et les boutons pour activer les fonctions **Solo** et **Muet**, un vu-mètre ainsi qu'un bouton **Verrouiller** et une boîte de dialogue à liste déroulante où vous pouvez voir et changer l'instrument de musique pour chaque canal.

Seuls les canaux actifs (les canaux utilisés par la chanson en cours) ont des contrôles activés.

### 6.3 La vue « Joueur de piano »

La vue « Joueur de piano » peut afficher jusqu'à 16 claviers virtuels, un pour chaque canal MIDI. Seuls les canaux actifs (les canaux utilisés par la chanson en cours) peuvent être activés. Les claviers virtuels n'affichent pas seulement les notes joués en temps réel mais ils peuvent aussi être utilisés pour déclencher des notes en utilisant la souris ou le clavier de votre ordinateur.

## 6.4 Les contrôles de rythme

Les contrôles de rythme sont les suivants : une étiquette de tempo affichant le tempo en mesure par minute, un métronome visuel avec un compteur de mesure / partition et un curseur de tempo pour modifier le tempo de la chanson, c'est-à-dire, la vitesse de la chanson.

Si vous changez le tempo, vous pouvez revenir au tempo par défaut en cliquant sur le bouton 100 % bouton.

## Chapitre 7

# Raccourcis clavier

<b>Touche</b>	<b>Action</b>
<b>Lecture d'un média</b>	Lecture d'une chanson chargée.
<b>Arrêt du média</b>	Stoppe la lecture
<b>Ctrl+Q</b>	Quitter KMid
<b>F1</b>	Ouvre cette documentation

## Chapitre 8

# Foire Aux Questions (FAQ)

1. *Qu'est-ce qu'un fichier MIDI exactement ?*

Un fichier midi est un fichier qui contient les informations sur la façon de jouer une chanson, c'est-à-dire qu'il contient simplement les notes, le rythme, le tempo, etc.. Ceci implique que le même fichier MIDI, joué avec des appareils différents, peut produire des résultats très différents, tout comme une partition donnée peut être interprétée de manière très différente par deux musiciens.

2. *Je peux avoir une qualité sonore bien supérieure avec un lecteur mp3/wav, pourquoi utiliser KMid ?*

Un fichier MIDI standard a une taille d'environ 50 kb alors que la taille d'un fichier mp3 standard est de 4 Mo. Avec un bon synthétiseur, vous pouvez obtenir un son de qualité comparable. Plus encore, avec un fichier MIDI, vous pouvez changer les instruments individuellement, changer la vitesse de la chanson etc. donc vous avez globalement plus de contrôles.

Un autre point de vue sur ce sujet : la comparaison entre MIDI and mp3 revient à comparer peinture et photographie ou SVG avec jpeg. Chacun répond à des propriétés et des usages différents.

3. *Je ne parviens pas à faire fonctionner ma carte son avec KMid, qu'est-ce que je peux faire ?*

D'abord, vous devriez vérifier votre installation et configuration ALSA. Ensuite, vous devez connecter KMid à un synthétiseur MIDI. Si votre carte son n'en possède pas, utilisez un synthétiseur logiciel à la place.

4. *Je voudrais ajouter un dossier entier à une collection bien que cela ne soit pas cool d'ajouter les fichiers MIDI un par un.*

Je suis d'accord, c'est pourquoi KMid gère le glisser & déposer. Ouvrez simplement, dans Konqueror ou Dolphin, le dossier que vous voulez ajouter, sélectionnez tous les fichiers, faites en un glisser & déposer dans KMid.

Assurez-vous d'avoir activé l'option **Ajouter automatiquement à la collection** au préalable, afin que les fichiers sélectionnés soient ajoutés à la collection courante. Si vous ne l'activez pas, les fichiers seront ajoutés à une nouvelle collection temporaire.

5. *Je n'arrive pas à suivre les paroles, ça va trop vite !*

Vous pouvez utiliser le curseur de temps pour le contrôle du rythme pour jouer la chanson moins vite. Souvenez-vous que vous pouvez appuyer sur le bouton **100 %** pour revenir au tempo par défaut.

## Chapitre 9

# Notes de conclusion

### 9.1 Quelques trucs et astuces

J'ai inclus quelques astuces afin que vous tiriez le meilleur parti de toutes les fonctionnalités de KMid :

#### Ouvrir des fichiers

Je garde toujours un bureau KDE avec une fenêtre Konqueror or Dolphin dans le dossier racine de mes fichiers MIDI et KMid sur le bureau (s'il joue un fichier MIDI) ou cloué (s'il joue un fichier karaoké :-)). Ainsi, lorsque la collection courante se termine ou si je veux jouer certains fichiers, je vais simplement dans la fenêtre Konqueror, je sélectionne les fichiers désirés et je fais un glisser & déposer dans la fenêtre de KMid.

Supposons que vous vouliez jouer des fichiers MIDI, mais sans les ajouter dans une collection. Il suffit de désactiver l'option **Ajouter automatiquement à la collection** dans le menu **Collections**. En ouvrant les fichiers, ils seront ajoutés à la collection temporaire.

#### Autre méthode pour créer une nouvelle collection

Supposons que vous ayez les fichiers MIDI *A.mid*, *B.mid* et *C.mid*. Tout d'abord, vous ne voulez jouer que le premier fichier MIDI, donc vous dé-sélectionnez l'option **Ajouter automatiquement à la collection** et ouvrez *A.mid*. Vous avez alors une collection temporaire avec un seul fichier MIDI.

Vous décidez alors de jouer aussi B et C et de faire une collection avec, que faites-vous ?

Facile, sélectionnez **Ajouter automatiquement à la collection** et ouvrez *B.mid* et *C.mid* (par une des multiples méthodes), ils seront automatiquement ajoutés à la collection temporaire, qui contiendra alors *A.mid*, *B.mid* et *C.mid*. À ce moment, vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue **Enregistrer la collection**, saisissez alors le nom de la nouvelle collection, et c'est bon. Vous avez alors une nouvelle collection, qui contient les fichiers MIDI A, B et C, qui ne sera pas effacée lorsque vous fermez KMid.

### 9.2 Panthéon des amis de KMid

Merci aux quelques personnes qui ont envoyé des fichiers ou cartes MIDI !

- Ola Sigurdson - *Taking Care of Business* (Bachman Turner Overdrive)
- EG Lim - Une chouette carte postale de Penang.
- Guenther Starnberger - *Amadeus* (Falco) and *Schrei Nach Liebe* (Die Aerzte)
- Leandro Terrés - *All That She Wants* and *The Sign* (Ace of Base)
- Nick Stoic - Deux fichiers MIDI

## 9.3 À propos des auteurs

KMid a été initialement développé par Antonio Larrosa Jiménez, Málaga (Spain). Il a été ré-écrit, actuellement maintenu et distribué sous le nom KMid par Pedro Lopez-Cabanillas, Espagne.

Remerciements aux personnes suivantes pour l'aide qu'elles ont apportée au développement de KMid :

- Paul J. Leonard [P.J.Leonard@bath.ac.uk](mailto:P.J.Leonard@bath.ac.uk) - gestion des cartes AWE
- Sebestyen Zoltan [szoli@digoinf.elte.hu](mailto:szoli@digoinf.elte.hu)- portage sur FreeBSD et test du AWE
- Christian Esken [esken@kde.org](mailto:esken@kde.org) - pour les efforts d'organisation de la branche multimédia de KDE.
- Stephan Kulow [coolo@kde.org](mailto:coolo@kde.org) - Pour les scripts et son aide sur **auto-make** et **CVS**
- Jaroslav Kysela - pour son aide sur la gestion du Linux<sup>®</sup> Ultrasound Project driver
- Takashi Iwai and Joseph H. Buehler - pour la correction des problèmes de gains trop élevés avec les cartes AWE
- Adrian Knoth - pour m'avoir donné de bonnes nouvelles et beaucoup de suggestions
- Kevin Street - Patch pour la prise en charge pour FreeBSD 3.0
- Merci aussi à Jose Luis Sanchez pour avoir testé la gestion de GUS, Ignacio Garcia pour avoir testé la gestion de AWE, Hans Petter Bieker, Ola Sigurdson, Marc Diefenbruch, Peter Gritsch, Magnus Pfeffer, Urko Lusa, Peter-Paul Witta, Thorsten Westheider, Ulrich Cordes et tous ceux qui m'ont envoyé un patch, un rapport de bogue ou simplement un courrier électronique d'encouragement.
- Et bien sûr à tous ces fabuleux musiciens sur Internet qui nous ont donné de magnifiques fichiers MIDI et karaoké.

## 9.4 Droits d'auteurs et licence

Licence pour le programme et la documentation pour 1999-2001 : Antonio Larrosa Jiménez

Licence pour programme et documentation de 2009-2010 : Pedro Lopez-Cabanillas

Traduction française par Ludovic Grossard [grossard@kde.org](mailto:grossard@kde.org) et Xavier Besnard [ktranslator31@yahoo.fr](mailto:ktranslator31@yahoo.fr).

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).

## Annexe A

# Installation

### A.1 Comment obtenir KMid

KMid peut être trouvé sur son site internet à l'adresse <http://sourceforge.net/projects/kmid2>. Sur ce site, vous pouvez suivre son développement, voir quelques informations, quelques captures d'écran, etc.

### A.2 Prérequis

Pour fonctionner, KMid nécessite :

- Plate-forme KDE
- Linux<sup>®</sup> avec le module de son ALSA, MIDI les pilotes et la librairie ALSA.
- Une carte son. Une bonne carte son et / ou un synthétiseur externe sont recommandés, car la qualité sonore en dépend beaucoup.

### A.3 Compilation et installation

Pour des informations détaillées sur comment compiler et installer les applications KDE, consultez la page [Construire et Lancer KDE à partir des sources](#)

Étant donné que KDE utilise **cmake**, vous ne devriez pas rencontrer de problèmes pour le compiler. Si c'est le cas, veuillez les signaler aux listes de discussions de KDE.

Quelques exemples vous sont donnés qui se trouvent dans `$KDEDIR /share/apps/kmid`