

OctaMED

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> OctaMED		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		May 29, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	OctaMED	1
1.1	Hilfe: Inhalt (für OctaMED Soundstudio CD)	1
1.2	Amiga Copyright notice	1
1.3	%% Very latest changes:	2
1.4	OctaMED Menus	2
1.5	Das Projekt-Menü	3
1.6	Das Anzeige-Menü	5
1.7	Das Lied-Menü	6
1.8	Das Block Menü	6
1.9	Das Spur-Menü	8
1.10	Das Instrument-Menü	9
1.11	Das Edit-Menü	11
1.12	Das MIDI-Menü	13
1.13	MIDI Slave Mode	16
1.14	Das Einstellungs-Menü	17
1.15	OctaMED Fenster	19
1.16	Das Neue Projekt Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-N]	21
1.17	Das Speicher-Optionen Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-S]	22
1.18	Die PowerPacker Einstellungen	25
1.19	Die XPK Einstellungen	25
1.20	Das Autospeichern-Fenster	25
1.21	Das Druck-Optionen Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-P]	26
1.22	The Notation Editor	26
1.23	The Print Notation Window	29
1.24	The Assign Tracks Window	29
1.25	The Staff Setup Window	30
1.26	The Signatures Window	31
1.27	The Tools Window	31
1.28	The Notation Display Setup Window	32
1.29	Das Tempo Fenster	33

1.30	The Tempo Operations Window *NEW*	34
1.31	Der Synthetic Sound Editor [Tastaturkürzel: linke Alt-Y]	35
1.32	Das Synthsound Lautstärke Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-V]	39
1.33	Das Synthsound Dehnung Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-S]	39
1.34	Das SynthEd Program-Fenster	39
1.35	Die Synthetic Sound Sprache: Schlüsselwörter	45
1.36	Befehle der Synthsound-Programmiersprache	50
1.37	Der Sample Editor [Tastaturkürzel: linke Alt-E]	55
1.38	Das Lautstärke Ändern Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-O]	62
1.39	Das Toccata Aufnahme-Fenster	63
1.40	Das Fenster Y justieren	64
1.41	Das Fenster Platz hinzufügen	64
1.42	Das Lautstärke Ändern Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-O]	65
1.43	Das Tonhöhe Ändern Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-P]	65
1.44	Das Mische Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-M]	66
1.45	Das Filter/Boost Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-F]	67
1.46	Das Echo Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-K]	67
1.47	Das Rauschen-Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-N]	68
1.48	Das Akkord Erzeugung Fenster Amiga-H	68
1.49	Das Pixeldichte Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-D]	69
1.50	Der Samplelisten Editor [Tastaturkürzel: Amiga-L]	69
1.51	Der MIDI-Meldungseditor [Tastaturkürzel: Amiga-G]	71
1.52	Der Eingabe Editor [Tastaturkürzel: Amiga-A]	73
1.53	The ARexx Trigger Setup Window	74
1.54	Das Liedwahl Fenster [Tastaturkürzel: linke Alt-G]	75
1.55	Das Spielsequenz Fenster [Tastaturkürzel: linke Alt-Q]	76
1.56	Das Bereichslisten Fenster [Tastaturkürzel: linke Alt-C]	78
1.57	Das Lied-Optionen Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-H]	79
1.58	Das Relative Spur Lautstärkes Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-R]	80
1.59	The Song Annotation Window	80
1.60	Das Block Eigenschaften Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-B]	81
1.61	Das Blocklisten Fenster [Tastaturkürzel: linke Alt-B]	82
1.62	Das Highlight-Optionen Fenster	83
1.63	Das Strecken/Stauchen Fenster	84
1.64	Das Instrumenten Parameter Fenster [Tastaturkürzel: linke Alt-I]	84
1.65	Das Fenster Instrumenten-Art [Tastatur-Kürzel: Linke-Alt-T]	89
1.66	Das Instrumentenlade Fenster	91
1.67	Das Transponieren Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-T]	92
1.68	The Replace Notes Window	93

1.69	Das Verteile Noten Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-F]	95
1.70	Das Noteneffekte Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-E]	95
1.71	Das MIDI Eingabe Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-\]	96
1.72	The MIDI Cmd 3cxx Window	96
1.73	Das Maus-Optionen Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-W]	97
1.74	Das Tastatur-Optionen Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-K]	98
1.75	Das Programmierbare Tasten Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-Y]	99
1.76	Das Fenster Tastaturkürzel	101
1.77	Das Palette Fenster	102
1.78	The Font Window	103
1.79	The Miscellaneous Options Window	103
1.80	The Default Directories Window	105
1.81	Die Aura Sampler Optionen Fenster	106
1.82	The Mixing Parameters Window	107
1.83	Misch-Modi	108
1.84	Mixing Frequency	110
1.85	The Recording Window	112
1.86	The Mix - Track Panning Window	113
1.87	The Mix - Effects Window	114
1.88	The Recording Window	115
1.89	The FastMemPlay Window	115
1.90	Die SMF Lade-Optionen Fenster	115
1.91	Der Hauptschirm	117
1.92	Die Hauptkontrolle	117
1.93	Das Informationsfenster	121
1.94	OctaMED Befehle	122
1.95	Normal Commands	123
1.96	MIDI Commands	132
1.97	Mix Mode Commands	135
1.98	Tastaturkürzel	135
1.99	Menü Kürzel	136
1.100	Symbol Kürzel	137
1.101	Bearbeitungs-Kürzel	138
1.102	Cursor Kürzel	139
1.103	Other Shortcuts	140
1.104	Verschiedenes	141
1.105	5-8 Channel Mode	141
1.106	Hexadecimal Values	143
1.107	Der Datei-Requester	145
1.108	Die Einstellungs-Datei	146

Chapter 1

OctaMED

1.1 Hilfe: Inhalt (für OctaMED Soundstudio CD)

(NOTE: Diese Hilfe nimmt an, daß Sie das Handbuch gelesen haben!)

Willkommen zur On-line Hilfe von OctaMED. Die folgenden Themen stehen zur Auswahl:

Menüs

%% Very latest changes

Fenster

Hauptschirm

OctaMED Befehle

Tastaturkürzel

Amiga Copyright

Special purpose topics

* Klicken Sie ein beliebiges Feld an, um mehr Information über das Thema zu erhalten.

* Benutzen Sie die Pfeiltasten um durch den Text zu gehen.

Please note that all references to "Save" can only be made to your HD or to a floppy disk as obviously, you cannot save files to this CD.

When you open a window to save a mod, (or anything else), the pathfile in the requester window will show that of the CD and you "must" therefore alter this to your hd path or floppy prior to attempting a save.

1.2 Amiga Copyright notice

Amiga Workbench is a registered trade mark of Amiga Technologies

However at time of writing their is news of yet another possible owner,
(if it happens, we think it can only be for the better!)

1.3 %% Very latest changes:

Numerous bugs have been fixed and tidy-ups made since version 6.00,
particularly in the sample list editor. (For example, Add Dir and Del Ins
now handle .info files correctly).

Also, 16-bit Toccata samples are now played correctly.

We also hope that by the time of release, we will have much better
sampling response via the HiSoft Aura card, unfortunately at time of
writing, (close to CD deadline), we still do not have further word
of this, so all that can be said is, keep an eye on the magazine
reviews as it is obvious that should this support be increased,
it will get a mention by the reviewers and, of course, those of
you who own an Aura will soon know anyhow!

Some users may have noticed the disappearance of V5's "Set/Clr tracks"
buttons (upper screen, bottom left), and also the solo-track feature. Well,
these are now back! (with the exception of Clr). Shift-click a track number
button in the Tracker editor to "solo" the track, and alt-click (click with
an Alt key held) a track number to set all tracks.

For a deeper insight into Soundstudio and all it's new features,
read the Manual which is in PROGDIR:

1.4 OctaMED Menus

Das OctaMED Menü enthält die folgenden Menüs:

Projekt

Anzeige

Lied

Block

Spur

Instrument

Bearbeiten

MIDI

Einstellungen

1.5 Das Projekt-Menü

Neu Dieser Menüpunkt zeigt das Fenster
Neues Projekt
an, in

welchem man das aktuelle Projekt löschen und ein neues
beginnen kann.

Öffnen Zeigt einen
Dateiauswahl Requester
an, mit dem man ein neues
Lied in den Speicher laden kann. Das aktuelle Lied wird
gelöscht. Ein Bestätigungs-Requester erscheint, wenn das
aktuelle Projekt verändert worden ist.

Beim Laden von Liedern, die keine Instrumente beinhalten,
erscheint ein Requester wenn ein Instrument nicht gefunden
werden kann. Man kann dann entweder versuchen, die
restlichen Instrumente zu laden, oder das Laden abbrechen.

Obwohl OctaMED in der Lage ist normale Tracker Module zu
laden, ist es nicht in der Lage gepackte Tracker Module zu
laden. Tracker-Befehle werden in die OctaMED-Befehle
umgewandelt.

Wenn ein Lied nicht identifiziert werden kann (siehe

Speicher-Optionen Fenster
, erscheint ein Requester.

Hier hat man die Möglichkeit das Laden abzubrechen, oder
die Datei als altes Soundtracker-Lied zu laden. Wenn es
ein Soundtracker-Lied ist, sollte es korrekt geladen werden,
ansonsten könnte OctaMED abstürzen. Sie sind gewarnt.

Falls das Lied erfolgreich geladen werden konnte, erscheint
der Kommentartext (falls vorhanden) in der Titelzeile: siehe

Das Lied-Menü
/Setze Kommentar.

OctaMED kann nun
Standard MIDI Dateien
vom Typ 0
und 1 laden .

OctaMED can also load modules created on two different PC
sequencers: ScreamTracker 3 (S3M) and FastTracker 1.0. Not all S3M
effects are supported, but most modules play without trouble. The
effects that are supported are:

Extra fine slides (commands EEx, Efx); Tremor (command Ixy);
Retrig (+ volume-slide) (command Qxy)

Note that the more popular FastTracker 2 is not yet supported.

Upon successful loading, the song's annotation text (if any) is

displayed on the title bar: see
Song menu -> Set Annotation
.

Speichern Zeigt das
Speicher-Optionen Fenster
an, mit dem man
das aktuelle Projekt auf Diskette speichern kann.

Autospeichern Öffnet das
Autospeichern Fenster
, welches eine
Funktion bietet, die man von Textprogrammen her kennt.

Dateien löschen Zeigt einen
Dateiauswahl Requester
an, mit dem man in der
Lage ist eine oder mehrere Dateien zu löschen (nach einer
Bestätigung). VORSICHT: DIE DATEN WERDEN AUGENBLICKLICH VON
DER DISKETTE GELÖSCHT!

Drucken Zeigt das
Druck-Optionen
Fenster, welches vielfältige
Druckmöglichkeiten beherbergt.

Letzte Meldung Zeigt die letzte Meldung (Fehler oder Information) an, die
in der Titelleiste erschienen ist.

Online Hilfe Öffnet das Hilfesystem von OctaMED (welches Sie jetzt benutzen!).

Info Zeigt Informationen über OctaMED an.

Befehls-Shell Öffnet ein Shell-Fenster, indem Sie OctaMED's ARexx Befehle
eingeben können. Sie können das Fenster schließen, wenn Sie
"bye" eintippen, Ctrl-\ drücken oder das Schließsymbol
anklicken.

ARexx Script Opens a file requester to execute an ARexx file. You can
also do this in the
Keyboard Shortcuts window
,

Input Map Editor
and
ARexx Trigger Setup window
.

AmigaDOS Shell Opens an AmigaDOS shell, just like the shell you can open
on the Workbench, on the OctaMED screen. You can now run
programs or use AmigaDOS commands like "copy" or "dir".

Audio Kanäle Schaltet zeitweilig die Audio-Kanäle aus. So können Sie
ein anderes Musikprogramm starten, ohne daß Sie OctaMED

beenden müssen. Wenn Sie ein Lied starten oder eine Note über die Tastatur abspielen, versucht OctaMED die Kontrolle wieder über die Audio-Kanäle zu bekommen.

The audio channels are now allocated when they are needed for the first time. So when using Mix mode with Toccata or MaastroPro, they aren't allocated at all!

OctaMED Verläßt das Programm. Es verlangt eine Bestätigung, wenn verlassen das Projekt nach der letzten Änderung noch nicht gespeichert wurde.

1.6 Das Anzeige-Menü

Tracker Editor Zeigt den
Tracker Editor
an.

Notation Editor Opens the
main notation editor window
with its
Tools
window
.

Hauptkontrolle Öffnet die
Hauptkontrolle
.

Informations-Fenster Öffnet das
Informations-Fenster
.

Tempo Fenster Öffnet das
Tempo Fenster
.

Synth Editor Öffnet das
Synth Sound Editor
Fenster.

Sample Editor Öffnet das
Sample Editor
Fenster.

Samplelisten Editor Öffnet das
Samplelisten Editor
Fenster.

MIDI-Meldungs Editor Öffnet das
MIDI-Meldungs Editor
Fenster.

Eingabe-Editor Öffnet das
Eingabe-Editor
Fenster.

ARexx Trigger Setup... Opens the
ARexx Trigger Setup Window
. Here you can
set certain player commands to execute ARexx
scripts, run programs and much more.

1.7 Das Lied-Menü

Auswählen Öffnet das
Liedwahl Fenster
, mit dem man das
aktuelle Lied (eines Multi-Modules) auswählen kann.

Hinzufügen Erzeugt ein neues Lied und hängt es als letztes Lied an.

Lösche letztes Löscht das letzte Lied eines Multi-Modules. Hat keine
Auswirkung, wenn es nur ein Lied im Speicher gibt.

Spielsequenz Öffnet das
Spielsequenz Fenster
.

Bereichsliste Öffnet das
Bereichslisten Fenster
.

Optionen Öffnet das
Liedoptionen Fenster
. Dieses Fenster enthält
einstellen mehrere Liedspezifische Optionen.

Lautstärken Öffnet das
Spur Lautstärken Fenster
,
einstellen welches benötigt wird, um die Lautstärken der Spuren in
Relation zu den Noten im Lied zu setzen.

Set Annotation Opens the
Song Annotation window
. Here you can attach
any text to your song, which might be a copyright notice,
a description of the song, or greetings.

1.8 Das Block Menü

- Neu/Einfügen Fügt einen neuen Block an der Stelle des aktuellen ↔
Blocks
ein. OctaMED korrigiert die Einträge in der Spielsequenz,
so daß das Lied sich nicht verändert. Die Länge und die
Breite des neuen Blocks entspricht der des aktuellen Blocks.
- Neu/Anhängen Hängt einen Block an den letzten an. Die Länge und Breite
werden vom aktuellen Block übernommen.
- Neu/Def Wie Einfügen, benutzt aber die voreingestellte Länge/Breite
einfügen (64 Zeilen, 4 oder 8 Spuren - 8 Spuren, wenn die Kanalzahl
5-8 beträgt: siehe
Liedoptionen
).
- Neu/Def Wie Anhängen, benutzt aber die voreingestellten Werte, wie
anhängen oben beschrieben.
- Löschen Löscht den gewählten Block (aktuell oder letzter). **WARNUNG:**
Es gibt keine Bestätigung! OctaMED korrigiert die Einträge
in der Spielsequenz.
- Eigenschaften Öffnet das
Block Eigenschaften Fenster
, welches
einstellen blockspezifische Parameter enthält.
- Block Liste Öffnet das
Block Listen Fenster
. Diese Fenster
vereinfacht die Handhabung der Blöcke.
- Highlight Öffnet das
Highlight-Optionen Fenster
, indem
man die Zeilen eines Blockes in einer bestimmten Ordnung
hervorheben kann.
- *NEW* The Copy/Cut/Paste items in the Block, Track and Edit menus
now each have their own separate copy buffer. So you can have
block, track and range information all stored in memory at once.
- Schneiden Kopiert den aktuellen Block in den Puffer und löscht den
Block.
- Kopieren Kopiert den aktuellen Block in den Puffer.
- Einfügen Kopiert den Inhalt des Puffers in den aktuelle Block.
- Tausche mit Vertauscht den Inhalt des aktuellen Blocks mit dem Inhalt
Puffer des Kopierpuffers.
- All Cmd Pages When on (default), Cut and Copy affect all command pages.
When off, only notes in the current command page are cut or
copied.
-

Füge Zeile ein Fügt eine neue Zeile an der Cursorposition ein und erhöht die Blocklänge um eins.

Lösche Zeile Löscht die Zeile an der Cursorposition und erniedrigt die Blocklänge um eins.

Strecken/ Öffnet das
Block strecken/stauchen Fenster

Stauchen

Teile am Cursor Teilt den aktuelle Block in zwei Blöcke auf; die aktuelle Zeile ist die erste Zeile des nächsten Blockes.

Verknüpfe mit Verbindet den aktuelle Block mit dem darauffolgenden.
dem nächsten

1.9 Das Spur-Menü

NEW The Copy/Cut/Paste items in the Block, Track and Edit menus now each have their own separate copy buffer. So you can have block, track and range information all stored in memory at once.

Schneiden Kopiert die aktuelle Spur in den Kopierpuffer und löscht die Spur (Die "aktuelle Spur" ist die Spur, in der sich der Cursor befindet).

Kopieren Kopiert die aktuelle Spur in den Kopierpuffer.

Einfügen Überschreibt die Spur mit dem Inhalt der Puffers.

Tausche mit Vertauscht den Inhalt der aktuellen Spur mit dem Inhalt Puffer des Kopierpuffers.

All Cmd Pages When on (default), Cut and Copy affect all command pages.
When off, only notes in the current command page are cut or copied.

Leer einfügen Fügt eine leere Spur ein. Spuren, die sich rechts der aktuellen Spur befinden, werden nach rechts geschoben. Die Anzahl der Spuren wird nicht erhöht, so daß die Spur, die letzte Spur gelöscht wird.

Das Untermenü erlaubt es einem, die Operation entweder auf den aktuellen Block oder auf das ganze Lied anzuwenden.

Löschen Löscht eine Spur. Spuren, die sich rechts von der aktuellen befinden, werden nach links geschoben. Das Untermenü erlaubt es einem, die Funktion entweder nur den aktuellen Block oder auf das ganze Lied anzuwenden.

1.10 Das Instrument-Menü

Select your instruments, Opens the Instruments window. This window lists all instruments, and allows you to select one from the list. ←

Art Öffnet das Instrumentenart Fenster .

Lade Instrument(e) Öffnet einen Datei-Requester , um Instrumente in den Speicher zu laden. OctaMED kann die Arten von Instrumente laden, die im Instrumentenart Fenster erscheinen. Das Instrument wird in den Instrumentenplatz geladen, der im oberen Bildschirmbereich angezeigt wird. Wenn bereits ein Instrument sich dort befindet, dann wird es durch das neue ersetzt.

Wenn das Instrument ein Sample oder ein synthetischer Sound ist, dann zeigt die Titelzeile die Größe in Bytes an. Im Falle eines synthetischen Sounds werden auch die Anzahl der benötigten Wellenformen angezeigt.

Wenn mehr als ein Instrument angewählt wird, dann werden sie in alphabetischer Reihenfolge an die darauffolgenden Plätze geladen.

Lade von Liste Öffnet das Instrumentenlade-Fenster .

Speichere Instrument Öffnet den Datei-Requester , um das aktuelle Instrument auf die Diskette zu speichern. Das Untermenü läßt einem die Wahl zwischen verschiedenen Formaten: siehe Instrumenten Parameter . Es kann auch vorkommen, daß andere Programme nur IFF-Dateien lesen.

Es wird empfohlen für 8-Bit Samples 8SVX zu benutzen, für 16-Bit und/oder Stereo-Samples sollte man AIFF und MAUD benutzen.

Wenn man synthetische oder Hybridsounds abspeichert, kann man entweder IFF 8SVX oder Raw Format anwählen, (sie werden eh anders abgespeichert!). ErwSampels sollten als IFF 8SVX abgespeichert werden.

Lösche aktuelles Entfernt das aktuelle Instrument aus dem Speicher, gibt den von ihm benötigten Speicher frei und löscht

all seine Parameter.

Lösche alle unbenutzten Entfernt alle Instrumente, die nicht vom aktuellen Projekt benutzt werden (nach einer Bestätigung).
Wenn es keine unbenutzten Instrumente gibt, erscheint auch keine Meldung.

Automatisches Löschen Falls angewählt, erscheint eine Meldung, um die unbenötigten Instrumente zu löschen, wenn man "Lösche aktuelles" im
Neues Projekt Fenster
anwählt.

Die beiden folgenden Befehle betreffen die Instrumentennamen beim Laden von Liedern und Instrumenten.

Pfad hinzufügen Fügt den vollen Pfad des Instrumentes beim Laden hinzu (Der Pfad besteht auch Disketten und Verzeichnisname, z. B. : "Samples1:Bass/"). Dies ist nützlich, wenn man Lieder ohne Instrumente speichert, die nicht notwendigerweise in der

Sample Liste
stehen. Wenn das Lied später erneut geladen wird, dann werden die Instrumente von den entsprechenden Disketten geladen.

Pfad entfernen Normalerweise beinhalten die Instrumente der Trackerlieder den vollen Pfadnamen. Diese Option entfernt den Pfad der Instrumente, so daß sie aus der

Sample Liste
geladen werden und somit direkt von der richtigen Diskette.

Diese Befehle können zusammen benutzt werden. In diesem Fall, wird der Originalpfad gelöscht, das Instrument über die Sample Liste geladen und der neue Pfad aus der Sample Liste wird hinzugefügt.

Beachten Sie bitte, daß die maximale Länge des Instrumentennamens 40 Zeichen ist, so daß Zeichen verlorengelassen können, wenn der Pfad sehr lang ist.

Halbiere geladen In früheren Versionen, wurde ein neu geladenes Sample
Samples im
5-8 Kanal-Modus
automatisch halbiert.

Um dem vorzubeugen, mußten Sie beim Laden die Shift-Taste gedrückt lassen.

Nun, jetzt geht das anders. Mit diesem Menüpunkt können Sie auswählen, ob sie beim Laden halbiert werden sollen, oder nicht.

Load Samples To Fast Mem There are two types of memory: "Chip" memory
Move Samples To Fast Mem and "Fast" memory. Fast memory is much faster
Move Samples To Chip Mem than Chip memory, so it's preferable to store

things in there. However, the Amiga usually needs all samples to be stored in Chip memory.

With OctaMED, you can store samples in either type of memory. However, this depends on the song's

channel mode
 . Samples must be in Chip memory if the song is in:

- 1) 4-channel mode
- 2) 5 to 8-channel mode, and contains non-paired tracks

But even in these modes, samples can be in Fast memory if you use the

FastMemPlay facility
 . All a bit confusing!

Anyway, these 3 menu items allow you to store samples in your chosen type of memory. When Load Samples To Fast Mem is on, any samples you load are stored in Fast memory. When off, they're stored in Chip memory as usual.

Load Samples To Fast Mem is automatically turned on when Mix mode is selected, to take advantage of the increased speed. So to load samples into Chip memory in Mixing mode, switch this item off.

Samples cannot be shared between the two types of memory: they must all be in Chip, or all be in Fast. So if you decide to store samples in Fast memory, any samples currently in Chip memory must be moved to Fast memory. The Move Samples To Fast/Chip Mem exist for this purpose.

1.11 Das Edit-Menü

Von Transponieren abgesehen, wirken sich alle Menüpunkt auf den ←
 aktuellen Bereich aus, den man durch die Maus im Tracker Editor auswählen kann.
 (Der Auswahlknopf der Maus wird im Mausoptions-Fenster definiert).

NEW The Copy/Cut/Paste items in the Block, Track and Edit menus now each have their own separate copy buffer. So you can have block, track and range information all stored in memory at once.

- Schneide Bereich Kopiert den Bereich in den Puffer und löscht die Spur.
- Kopiere Bereich Kopiert den Bereich in den Puffer.
- Bereich einfügen Fügt den Inhalt des Puffers an der Cursorposition ein.
- In ausgewählte Spuren einfügen Wie "Bereich einfügen", fügt jedoch aufeinanderfolgende Spuren im Puffer in aufeinanderfolgende ausgewählte Spuren im Block.
- Stellen Sie sich z. B. einen Puffer mit 3 Spuren vor, der Cursor befindet sich auf Spur 2 und die Spuren 2, 5 und 8 wurden ausgewählt. Wenn man nun diese Funktion anwählt, dann werden die Spuren aus dem Puffer nach 2, 5 und 8 eingefügt (anstatt 2, 3 und 4 mit dem normalen Einfügen).
- Spuren können in einem Block ausgewählt werden, wenn das Symbol "Auswahl" im oberen Bildschirmbereich ausgewählt wird.
- Lösche Bereich Löscht die Noten in dem Bereich.
- All Cmd Pages When on (default), Cut and Copy affect all command pages. When off, only notes in the current command page are cut or copied.
- Lösche Puffer Löscht alle drei Puffer und gibt den benötigten Speicher wieder frei.
- Transponiere Öffnet das Transponieren-Fenster, welches die Transponierung und die Veränderung von Noten und Instrumenten erlaubt.
- Aktuelle Spur markieren Markiert die ganze Spur, in der sich der Cursor befindet.
- Aktuellen Block markieren Markiert den ganzen aktuellen Block.
- Verteile Noten Öffnet das Verteile Noten Fenster, welches das Verteilen von Noten im markierten Bereich über aufeinanderfolgenden Spuren nach rechts von dem Bereich.
- Portamento Erzeugt ein Portamento, welches an der aktuellen Cursor Position beginnt und an der nächsten Note in der aktuellen Spur endet.
-

Die Untermenüs wählen aus, welcher Befehl benutzt wird (siehe

Befehle 0 - 9

). Das besserer Ergebnis

wird normalerweise mit Typ 1 erreicht (Der Unterschied besteht darin, daß Typ 2 im Gegensatz zu Typ 1 die Note nocheinmal spielt).

De/Crescendo Erzeugt ein De/Crescendo, mit der Cursorposition zwischen dem Start und Endbefehl der Lautstärke (d.h., den "C" Befehlen: siehe Befehle A - F).

Allgemeines Gleiten Erzeugt ein Gleiten, welches jede Art von OctaMED Befehl benutzen kann. Positionieren Sie den Cursor irgendwo zwischen dem Start- und dem Endbefehl bevor Sie diese Funktion auswählen.

Man kann diese Operation z.B. dazu benutzen, das Tempo mit dem Befehl F langsam zu steigern oder zu verlangsamen.

BEMERKUNG: Wenn Sie De/Crescendo erzeugen möchten, entspricht dieser Befehl der obigen De/Crescendo-Funktion. Im

Dezimal Lautstärken-Modus

werden

sie jedoch

hexadezimal

erzeugt, was Probleme

hervorrufen kann. Verwenden Sie also De/Crescendo für De/Crescendos! :^)

Ein andere Möglichkeit "Allgemeines Gleiten" zu benutzen, ist einen einzigen Befehl und das Daten-Byte mehrmals in einer Spur zu wiederholen. Dazu müssen Sie einfach den Start- und Endbefehl gleich setzen.

Echoeffekte Öffnet das Notenecho Fenster , welches automatisch Echos mit dem "C" Befehl erzeugen kann.

1.12 Das MIDI-Menü

OctaMED kann Noten und einige Befehle (siehe

MIDI Befehle

) an externe

MIDI-Geräte ausgeben, indem es ein MIDI Interface benutzt, welches Sie am seriellen Port Ihres Amiga haben sollten. Dieses Menü enthält Funktionen und Einstellungen für MIDI Operationen.

Sie müssen aber auch den MIDI Kanal und die Vorgaben eines jeden MIDI Instrumentes angeben. Dies geschieht mit dem
Instrumenten Parameter Fenster

(Dieses Fenster enthält auch das "Unter NoteOff" Symbol, welches für einige MIDI Instrumente benutzt wird).

Sie können MIDI Instrumente in jeder Spur benutzen und Sie können auch Amiga Samples und MIDI Instrumente auf den ersten vier Spuren mischen.

BEMERKUNG: Bitte lesen Sie in ihrem MIDI-Geräte-Handbuch nach, falls sie Probleme mit Begriffen zu diesem Thema haben.

MIDI Aktiv Aktiviert bei Anwahl MIDI. Wenn die serielle Schnittstelle schon von einem anderen Programm aus genutzt wird, können Sie natürlich kein MIDI verwenden. Sie müssen dann das andere Programm verlassen und es nochmal versuchen. Wenn diese Option angewählt ist, erscheint ein "M" in der Anzeige rechts des "Cont Block" im

oberen Bildschirmbereich

Eingabe Aktiv Die Aktivierung dieses Menüpunktes erlaubt es einem eine Noteneingabe über das MIDI-Gerät vorzunehmen. Edit und MIDI Aktiv müssen eingeschaltet sein. Ein "I" erscheint in der Anzeige (wie oben beschrieben), wenn diese Funktion aktiviert ist.

Man kann das MIDI-Gerät auch zur Eingabe von Samples und zum Bearbeiten benutzen, wenn man den

Eingabe-Editor
benutzt.

Eingabe-Kanal Öffnet das MIDI Eingabe Fenster, mit dem man den MIDI Eingabe Kanal bestimmen kann.

Ext Sync und Sende Sync "Synchrisation" (oder kurz "sync") bedeutet, daß OctaMED Information sendet, die es MIDI Geräten ermöglicht synchron (d.h. zeitgleich) mit OctaMED zu sein.

Wenn "Sende Sync" aktiviert ist, dann wird diese Information gesendet, sobald man entweder Spiele Lied oder STOP anklickt (Bemerkung: Es wird jedoch nicht gesendet, wenn Cont Lied, Spiel Block oder Cont Block angeklickt wird).

Wenn "Ext Sync" aktiviert ist, dann kann der Takt von OctaMED von außen gesteuert werden, d.h. daß ein externes MIDI Gerät die Sync Informationen aussendet, anstelle von OctaMED. Zusätzlich müssen natürlich

"MIDI aktiv", "Input aktiv" angewählt werden, damit Ext Sync funktioniert.

Sende aktiv Sensing Nachdem "MIDI aktiv" angewählt wurde, sendet OctaMED in regelmäßigen Abständen "aktiv sensing" (\$FE) Meldungen, wenn diese Funktion eingeschaltet ist. Diese Meldungen sagen OctaMED, ob alle benötigten MIDI Verbindungen richtig angeschlossen sind.

Sende Out Input Bei Aktivierung spielt OctaMED die Noten-Eingabe über MIDI nach. Dies ist nützlich für Besitzer verschiedener Soundmodule und Keyboards.

Lese Key-Up's Im eingeschalteten Zustand nimmt OctaMED die Key-up Ereignisse auf (wie "FFF" Befehle - siehe Befehle A - F).

Lautstärke einlesen Wenn Sie ein berührungs-sensitives Keyboard besitzen, dann wird die Lautstärke mit dem Lautstärke Befehl (0C) bei der Noteneingabe mitangegeben (siehe Befehle A - F).

Setze Tonhöhe/Presets zurück Setzt die Tonhöhenstrecker und die Modulationen auf allen Kanälen zurück und ändert gegebenenfalls die Presets auf ihrem MIDI Gerät (OctaMED sendet "Programänderung" Meldungen an alle MIDI Kanäle).

Sende MIDI-Reset Sendet einen "MIDI Reset" Befehl (\$FF).

Sende Local Control Sendet einen "Local Control an / aus" Befehl. Wenn man ein Synthesizer Keyboard benutzt, dann wird das Keyboard direkt an den internen Synthesizer weitergeleitet (falls an). Normalerweise ist es das beste, es anzulassen.

Note Killing Wählt die Methode aus, mit der alle Noten abgeschaltet werden (entweder über das Anklicken von "STOP" oder durch das Drücken der Leertaste).

"\$Bx 7B 00" sendet "MIDI All Notes Off" Meldungen für jeden MIDI Kanal, wohingegen "Note Off Meldungen" die Standard "MIDI Note Off" Meldung für jede Spur sendet.

Das erste wird empfohlen, wenn Ihr MIDI-Gerät es unterstützt, da es alle Noten anhält, nicht nur diejenigen, die von OctaMED gesteuert werden.

(Siehe auch der
MIDI-Meldungseditor
)

1.13 MIDI Slave Mode

Using the
MIDI menu

's Slave Mode Active item, you can turn your Amiga into a MIDI device! Why on earth would you want to do that? Well, if you're lucky enough to own two Amigas, you can use the sound channels of both Amigas together, to play a total of 8 samples at once rather than the usual 4. You do this by using one Amiga to control the other, as if it were a MIDI keyboard.

It works best in 4-channel mode, for highest quality. You compose your song using one of the Amigas (call it the "master"), and use the other Amiga (the "slave") only as a note player. The blocks in your song should be 8 tracks wide: use tracks 0 - 3 for instruments played by the master Amiga, and tracks 4 - 7 for those played by the slave Amiga.

The idea is, the slave Amiga's first 16 instruments (01 - 0G) correspond to the 16 MIDI channels. So when the slave Amiga receives a MIDI message to play a note on MIDI channel 4, it plays the note using instrument number 04. One slight drawback is each instrument can only be played using one particular sound channel, which you designate using the master Amiga.

Anyway, here's how you set it all up:

- 1) Attach a MIDI interface to each of the two Amigas. Connect MIDI OUT on the master Amiga to MIDI IN on the slave Amiga.
- 2) Load OctaMED into both Amigas. Select MIDI menu -> MIDI Active on the master Amiga. Select MIDI Active, Input Active and Slave Mode Active (all in the MIDI menu) on the slave Amiga. Make sure both Amigas are in 4-channel mode.
- 3) Now to set up the instruments. Go to each Amiga in turn, and load the instruments you want to be played on that Amiga. On the slave Amiga, you're restricted to instrument slots 01 - 0G; on the master Amiga, you can use any slots.
- 4) On the master Amiga, you actually need two categories of instrument: those to be played through the master Amiga (which you've just loaded), and MIDI instruments that correspond to each instrument you've loaded into the slave Amiga. OK, let's say you've loaded a sample named "Fantasia" into slot 06 on the slave Amiga. So on the master Amiga,
 - a) Select any empty instrument slot
 - b) Open
 - Instrument Parameters
 - c) Change the instrument Name to "Fantasia [slave]" (for example)
 - d) Slide the MIDICH slider to 6 (because Fantasia is loaded into slot 06 on the slave Amiga)
 - e) You must also tell OctaMED which sound channel on the slave Amiga that Fantasia should be played through, using the Preset slider. So

if Fantasia is to be played through channel 2, slide Preset to 2. Because there are 4 sound channels, each played using one of tracks 0 - 3, you can slide Preset to 0, 1, 2 or 3.

Be careful when deciding which instrument should be played through which channel. If you've loaded up to 4 instruments into the slave Amiga, you just need to assign a different sound channel to each instrument. If you have more than 4 instruments, though, you should take care that no two instruments are set to play through the same channel at the same time, because this is impossible! This depends on your song.

f) Close Instrument Parameters

Now when you want to play, say, note G-2 using the Fantasia instrument, you should enter a G-2 using the Fantasia [slave] instrument on the master Amiga. Repeat steps a to f for each instrument you've loaded into the slave Amiga.

- 5) Now compose your song! Use 8-track blocks. For instruments played through the master Amiga, use tracks 0 - 3 as usual. For those played through the slave Amiga, use tracks 4 - 7 and the MIDI instruments you've set up to correspond with the slave Amiga's instruments. Then just play the song: it should be quite an amazing effect!

Other notes:

- a) Slave mode only receives and handles MIDI Note On messages. So any effects received, including player commands, will be ignored.
- b) You can, however, use player command 0C (set volume) with notes played by the slave Amiga. The instrument's default volume (in Instrument Parameters) changes to the appropriate level when a 0C is received. The Instrument Parameters slider isn't updated, though, for efficiency reasons.
- c) To reduce the amount of MIDI data sent, you should really switch on Suppress NoteOff on all of the MIDI instruments defined on the master Amiga.

1.14 Das Einstellungs-Menü

Maus-Optionen Zeigt das
Maus-Optionen Fenster
an, mit dem man
die Funktion der Maustasten (beim Bearbeiten) ändern
kann.

Tastatur-Optionen Zeigt das
Tastatur-Optionen Fenster
an, welches
mehrere Parameter enthält, die für das Bearbeiten
mit der Tastatur notwendig sind.

Programmierbare Tasten Öffnet das

Programmierbare Tasten Fenster
 , indem
man die progr. Tasten bearbeiten kann (Shift-0-9).

Tastaturkürzel Öffnet das
 Tastaturkürzel-Fenster
 , wo Sie
 die Tastaturkürzel bearbeiten können.

Schirm Öffnet den Screen-Mode-Requester von OctaMED.
 Der Schirm von OctaMED ist jetzt öffentlich (Name OctaMED).

Font Öffnet das
 Font Fenster
 .

Palette Öffnet das
 Palette Fenster
 , mit dem man die Farben
 des Bildschirms verändern kann.

Equalizer Wählt die "Equalizer" aus (es sind eigentlich keine
 Equalizer, aber so werden sie normalerweise be-
 zeichnet).

Verschiedenes Öffnet das
 Verschiedenes Fenster
 .

Aura Sampler Öffnet das
 Aura Sampler Optionen Fenster
 , welches die
 Aura 16-bit Soundkarte ansteuert.

SMF Lade-Optionen Öffnet das
 SMF Ladeoptionen Fenster
 .

Spiel nach dem Laden Wenn dies aktiviert ist, startet OctaMED automatisch
 ein Lied nachdem es geladen wurde. Dies ist z.B.
 nützlich, wenn man die Lieder von anderen Leuten
 anhören möchte.

Automatisch Anzeige aus Wenn dies aktiviert ist, wird die Bildschirmausgabe
 gestoppt, wenn der OctaMED-Schirm nicht der vorderste
 ist. Dies spart Prozessorzeit für das Multitasking.
 Die Bildschirmausgabe kann auch über das Symbol
 "Anzeige aus" im
 unteren Bildschirmbereich
 angehalten werden.

Fenster Fixiert ein Fenster, wie auf der Workbench

Einstellungen laden Öffnet einen
 Datei-Requester
 , um neue Einstellungen
 zu laden. Der Standardname ist "PROGDIR:Soundstudio.config".

Einstellungen speichern Speichert die aktuellen Einstellungen unter dem
 Namen "PROGDIR:Soundstudio.config". OctaMED versucht
 diese Datei beim Starten zu laden.

Einstellungen speichern Öffnet einen
 Datei-Requester
 , um die Einstellungen
 als unter einem anderen Namen abzuspeichern.

Um eine Liste mit den Einstellungen zu erhalten, die in dieser Datei
 abgespeichert werden, siehe die
 Einstellungsdatei
 .

1.15 OctaMED Fenster

Es gibt die folgenden Fenster in OctaMED.

Projekt Menü

Neues Projekt
 Block Eigenschaften
 Speicher-Optionen
 Block Liste
 PowerPacker Einstellungen
 Hervorheben
 XPK Einstelungen
 Block stauchen/strecken
 Autospeichern
 Druck-Optionen

Instrument Menü

Anzeige-Menü

Instrument Parameters

Instrument Art

Hauptkontrolle

Instrumentenlade Fenster

Information

Tempo
 Edit Menü

Tempo Operationen

Synthsound Editor

Transponieren

Synthsound Lautstärk

Notes verteilen

Synthsound Dehnen

Note Echo

SynthEd Program

Sample Editor
 MIDI Menü

Toccata Aufnahme

Y justieren

Eingabe-Kanal

Platz hinzufügen

Lautstärke ändern
 Einstellung Menü

Tonhöhe ändern

Mischen

Maus-Optionen

Filter/Boost

Tastatur-Optionen

Echo

Programmierbare Tasten

Geräusch

Tastaturkürzel

Akkord Erzeugen
 Palette Fenster
 Anzeige-Einstellung
 Font
 Sample List Editor
 Verschiedenes
 MIDI Message Editor
 Aura Sampler Optionen
 Input Map Editor
 SMF Lade-Optionen
 Lied Menü

Liedauswahl
 Spielsequenz
 Bereichsliste
 Lied-Optionen
 Relative Spurlautstärke
 Lied-Kommentar

1.16 Das Neue Projekt Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-N]

Mit Hilfe dieses Fensters können sie das aktuelle Projekt löschen ←
 und
 ein neues anfangen. Es wird über das
 Projekt-Menü
 aktiviert.

Wenn das aktuelle Projekt nach dem letzten Speichern verändert wurde,
 zeigt die Titelleiste des Fensters folgendes: "WARNUNG: Aktuelles
 Projekt wurde verändert!". Dies ist die einzige Warnung, die Sie bekommen:
 Es wird keine Bestätigungsmeldung angezeigt.

Es enthält drei Symbole:

Lösche alles Löscht alle Samples und Lieder.

Lösche Löscht nur das aktuelle Lied. Wenn im
 Instrument-Menü
 /

aktuelles Automatisches Löschen angewählt ist, erscheint eine Meldung,

um die unbenötigten Instrumente zu löschen.

Abbruch Schließt dieses Fenster und bricht den Vorgang ab.

1.17 Das Speicher-Optionen Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-S]

Dieses Fenster ermöglicht es Ihnen das aktuelle Projekt auf \leftrightarrow Diskette abzuspeichern. Es wird im Projekt Menü aufgerufen.

Das Textfeld am oberen Rand des Fensters enthält den Dateinamen, den man über die Tastatur eingeben kann. Wenn das Feld beim Öffnen des Fensters leer ist, erscheint ein

 Datei-Requester
 , um den entsprechenden

Dateinamen auszuwählen. Der Datei-Requester kann auch über das kleine GetFile Symbol geöffnet werden, welches sich links des Textfeldes befindet.

Das Blättersymbol unter dem Symbol Datei-Format bezieht sich auf Multi-Module und wählt aus, ob alle Lieder des Multi-Modules oder nur das aktuelle Lied abgespeichert werden soll. Voreingestellt ist, daß alle Lieder abgespeichert werden.

Datei-Format Dieses Druckknopfsymbol wählt das Dateiformat beim Abspeichern aus. Es gibt folgende Optionen:

MMD2 (OctaMED V5) Dieses Format ist neu in V5 und unterstützt mehrfache Spielsequenzen (Bereiche) und 1 - 64 Spuren. Wenn das Lied diese Merkmale nutzt, dann ist dieses Symbol angewählt, sobald das Speicher-Optionen Fenster geöffnet wird.

MMD1 (OctaMED V3-V5) Das ist das V3-V5 Format, so daß es (natürlich) kompatibel ist mit diesen Versionen. Wenn das MMD2 Format nicht benötigt wird, ist dieses Symbol angewählt, sobald das Fenster geöffnet wird.

Module, die das MMD2 Format benötigen, können ebensogut mit MMD1 abgespeichert werden. Liedbereiche werden als einziges nicht gespeichert: Stattdessen werden sie in eine einzige Spielsequenz konvertiert, indem die Bereiche umsortiert werden.

MMD0 (MED & OctaMED) Das pre-OctaMED V3 Format, eingeführt in MED V2.10. Dateien, die in diesem Format abgespeichert werden, fehlen folgende Eigenschaften.

- * Befehle mit 2 Ziffern (die erste ist immer Null)
- * Noten über D-6 (ersetzt durch ein -|- Symbol)
- * Block-Namen
- * Zeilenhervorhebung

MMD0 Module werden immer zusammen mit den Instrumenten abgespeichert und Liedbereiche werden wie oben

beschrieben konvertiert.

Bemerkung: Viele Optionen, die neu in V5 eingeführt worden sind (Whdhole an, ErwSamples, Standard Tonhöhe, erweitertes MIDI preset, 1 - 64 Spuren) werden in den Formaten MMD1 und MMD0 korrekt abgespeichert. Dennoch Vorsicht! Auch wenn 1 - 64 Spuren korrekt mit MMD1 abgespeichert werden, kann es passieren, daß OctaMED-Version unter V5 beim Laden solcher Module abstürzen können.

SMF Type 0 Das Standard MIDI Datei Typ 0 Format. Benutzen Sie dies um OctaMED Module zu exportieren. (siehe auch

Das SMF Lade-Optionen Fenster
)

Ausführbare Dateien Erzeuge ausführbare Dateien, die von der Workbench oder der Shell gestartet werden können. Es öffnet ein kleines Fenster mit dem Kommentar-Text.

Sie benötigen die folgenden drei Dateien in ihrem Hauptverzeichnis: Player_8.code, Player_midi.code und Player_std.code to use this.

Speichere sek. Daten Im eingeschaltete Zustand werden "zusätzliche" Informationen mit dem Lied abgespeichert: Die Instrumentennamen, die Zeilenhervorhebung, die Blocknamen und der Liedname, sonst werden nur die Sachen abgespeichert, die nötig sind, um das Lied abzuspielen (dadurch wird die Datei etwas kleiner).

Erzeuge Icon Falls ausgewählt, dann wird ein Workbench Piktogramm mit dem Lied abgespeichert: das Bild einer Kassette (entworfen von Izrael Similä von Iz Productions, danke!). Das Standardprogramm lautet "OctaMEDPlayer".

Speichere Notendaten Wenn angewählt, dann werden einige Zusatzinformationen aus dem

Noten Editor
mitabgespeichert:

- * Der Status der Zeigen, Geist und Wahl Symbole
- * Die Zeit und Versetzungszeichen
- * Die Einstellungen im Instr. Notations Fenster

Speichere Instr Hier kann man auswählen, ob die Instrumente zusammen mit den Instrumenten abgespeichert werden.

(gilt nur für sollen. Falls nicht, werden nur die Namen abge-MMD2 und MMD1 speichert. Beim erneuten Laden des Liedes werden Module) die Instrumente von den Sample-Disketten geladen, indem der volle Pfadname mitabgespeichert wird (siehe

Instrument-Menü
/Pfad hinzufügen) oder
über die
Sample Liste

Wenn dieses Symbol eingeschaltet ist, werden die unbenutzten Instrumente nicht im Lied mit abgespeichert.

Voreingestellt ist, daß alle Optionen außer Speichere Notendaten eingeschaltet sind.

Für Upgrader von V4: MMD1 und MMD0 entsprechen MOD1 und MOD0. MOD1 (+instr) kann angewählt werden, wenn man MMD1 auswählt und "Speichere Instr" einschaltet und MOD1 (no instr), indem man "Speichere Instr" abschaltet.

Kompression Dieses Blättersymbol wählt die Kompressionsart.

Keine Kompression Packt das Module nicht (voreingestellt).

PPacker Kompression Benutzt die populäre powerpacker.library von Nico François zum Packen (im Augenblick werden folgende Einstellungen angenommen: Gute Effizienz, mittelgroßer Puffer).

SFCD Kompression Hier wird der "Stephan Fuhrmann Compact Density" Algorithmus zum Packen benutzt (benötigt die lh.library, nicht im Lieferumfang von OctaMED).

XPK Compression Eine der XPK Packer wird benutzt. Benötigt xpkmaster.library und mindestens einen XPK Packer in LIBS:Compressors. SQSH.library ist besonders gut für Module.

"Einstellungen" ermöglicht es einem die Einstellungen an PowerPacker und XPK vorzunehmen, siehe hierzu
XPK Einstellungen
und
PowerPacker Einstellungen

Berechne Größe Berechnet die Größe des Projekts in Bytes, wenn es unter den folgenden Bedingungen gespeichert werden würde: Datei-Format, Speichere sek. Daten, Speichere Notendaten, Speichere Instrumente und das Multi-Module Symbol.

"Gepackt" Ist wie Berechne Größe, aber berechnet die gepackte Größe.

Speichern Speichert das Lied mit den obigen Parametern.

Ende Schließt das Fenster.

** OctaMED kann die Funktion "automatisches Speichern" emulieren, welche von vielen Textverarbeitungen her bekannt ist, indem man das

Autospeichern Fenster aufruft.

1.18 Die PowerPacker Einstellungen

In diesem Fenster können Sie die PowerPacker Einstellungen vornehmen, es wird über das Speicher-Optionen Fenster geöffnet.

Der Puffer kann groß, mittel (voreingestellt) oder klein sein. Je kleiner der Puffer, desto weniger Speicher verbraucht er, aber desto langsamer ist das Packen.

Effizienz kann schnell, mittel, gut, sehr gut und best sein. Je besser die Effizienz, desto kleiner die Datei, aber desto langsamer das Packen.

"Ende" schließt das Fenster.

1.19 Die XPK Einstellungen

Hiermit können Sie den XPK Packer auswählen und dessen Einstellungen verändern. Dieses Fenster läßt sich über das Speicher-Optionen Fenster öffnen.

Das Blättersymbol wählt den XPK Packer aus, die sich in LIBS:Compressors befinden. Informationen werden zu jedem angezeigt.

"Effizienz" bestimmt die Effizienz der Kompression. Je besser die Effizienz, desto kleiner die gepackte Datei, aber umso länger dauert das Packen.

"Passwort" kann bei manchen Packer ausgewählt werden.

1.20 Das Autospeichern-Fenster

Dieses Fenster, daß durch das Projekt-Menü aufgerufen wird, emuliert die Funktion des automatischen Speicherns, wie sie von vielen Textverarbeitungen her bekannt ist. Hiermit wird in bestimmten Zeitabständen, das

Speicher-Optionen Fenster geöffnet.

Das Fenster enthält ein einziges Zahlenfeld, dessen Wert die Abstände in Minuten angibt, die zwischen dem Öffnen des Speicher-Optionen Fensters vergehen. Wenn der Wert 0 ist, wird diese Funktion abgeschaltet und das ist zugleich auch voreingestellt.

1.21 Das Druck-Optionen Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-P]

Dieses Fenster, welches über das Projekt-Menü geöffnet wird, erlaubt den Ausdruck des Lieds und diverser Liedinformationen. In V6 können sie das Lied nur als Text (dem Format des Tracker Editor) ausdrucken.

Es gibt die folgenden Symbole:

Ausgabedatei Besteht aus einem Textfeld und einem GetFile-Symbol, welches sich links des Feldes befindet. Damit können sie die Ausgabe auf eine Datei umlenken. Sie können jedoch nur den Kopf und die Textausgabe umlenken, nicht jedoch die Grafik.

Anfangsblock Diese Zahlenfelder legen den Anfangs- und Endblock des Endblock Ausdrucks fest; Als Eingabe sind alle gültigen Blöcke erlaubt.

Alle Blöcke Setzt die Felder auf den ersten und letzten Block des Liedes.

Aktueller Block Setzt die Felder auf die aktuelle Blocknummer.

Drucke Kopf Wählt aus, ob der Kopf vor dem Inhalt ausgedruckt werden soll. Der Kopf besteht aus einer Liste der Instrumente und ihrer Einstellungen, dem Standard-Tempo, der Transponierung, der Spurlautstärken und der Spielsequenzen. Er wird als gewöhnlicher Text ausgedruckt.

Seitenvorschub Sendet einen Seitenvorschub nach jedem Block.

Das bis jetzt unerwähnte Blättersymbol ermöglicht einem die Wahl einer Grafik- (voreingestellt) beziehungsweise einer Textausgabe der Blöcke. Man kann die Blöcke auch ganz weglassen (d.h. nur der Kopf wird ausgedruckt, wenn Drucke Kopf ausgewählt ist).

Hervorgehobene Zeilen werden halbfett ausgedruckt.

"Drucken" druckt mit den eingestellten Optionen und "Ende" schließt das Fenster.

1.22 The Notation Editor

Opened through the
Display menu
, the notation editor is an alternative
method of displaying your song. It uses standard musical notation - notes,
rests, time and key signatures and so on - rather than the more computer-
friendly notation used in the Tracker editor. The music can also be printed
out and played on a musical instrument.

The notation editor is strongly bound to the Tracker editor. After all, the
two editors are just two different ways of displaying the same song. So
when you add a note to the song in the notation editor, the note is also
added in the Tracker editor. Player commands, however, can only be entered
in the Tracker editor.

OctaMED is primarily a tracker-based sequencer, and the notation editor
exists as a different way of displaying and entering notes, rather than a
comprehensive and professional musical notation system. That said, the
Soundstudio's notation editor is much more powerful than the basic editor
provided with versions up to OctaMED V5, and should be more than adequate
for most of your needs.

Basic operation

~~~~~

By default, two staves (treble and bass) are displayed, in the key of C  
major and in 4/4 time. You can change this using the

Staff Setup  
and

Signatures

windows. Only one set of staves is ever shown on the screen at  
once, but you can set the number of measures shown using the

Notation Display Setup window

. By default, only one measure is shown at any  
one time.

Before any notes can be shown on the staves, you must decide which staves  
show which Tracker editor tracks. For example, you might want the treble  
staff to show notes played on track 0, and the bass staff to show notes on  
tracks 1 and 2. Set this up in the

Assign Tracks window

.

On the notation editor's title bar, you'll see something like "Block 0/2 -  
Lines 0 - 15". This means "the editor is currently showing lines 000 to 015  
of block 0, the last block being number 2". One Tracker editor line is  
displayed in the notation editor as a 16th note. So, for example, a  
quarter-note is four Tracker editor lines long.

If the staves are partially hidden, use the horizontal and right-hand  
scroll bars to show a different part of the staves. Because only one set of  
staves are shown at once, use the left-hand scroll bar to show a different  
part of the song on the staves. The Tracker editor and notation editor are  
"in sync", so that whatever is currently showing in the notation editor is  
also showing in the Tracker editor, and vice-versa.

---



To enter notes, make sure Edit is on ( Main Control window ), and select a note in the Tools window . Now click where you require the note to be on one of the staves. If you hold down the mouse button and drag over the staves, you can hear the note corresponding to its staff position: this note is shown in the Tools window. The Tools window also shows the Tracker editor line corresponding to the mouse pointer's horizontal staff position.

To print the song, use the Print Notation window .

## Menus

~~~~~

The Project menu lists the following items:

Print Opens the Print Notation window , to print the specified measures in the selected degree of quality.

Exit Notation Editor Closes all windows associated with the notation editor.

The Windows menu opens the following windows:

Assign Tracks
Where you decide which staves show which tracks.

Staff Setup
You can add and remove staves, name them, decide what clef they have...

Signatures
Set the time and key signature here.

Tools Window
Usually open. Select a note or rest from this window to add to a staff.

Display Setup
Change the width of the staves, whether their names are shown, the number of measures shown per line and more.

1.23 The Print Notation Window

Here you print out the song in standard musical notation; you could use the printout as sheet music for playing on a musical instrument.

Firstly, set where the printout is to start and end. Start gives the starting measure, End the ending measure. The Set buttons set the starting or ending measure to the measure currently displayed in the notation editor, or, if more than one measure is displayed, to the first measure displayed.

Next, choose the print quality using the Resolution cycle gadget. The first option prints using the standard Amiga font, the other three use the better-quality Compugraphic font. The higher the number, the better the quality, but the slower the print speed. (It's always the way, isn't it?)

Finally, click Print. In the requester which appears after a while, click Stop to interrupt printing.

1.24 The Assign Tracks Window

This window is all about Tracker editor tracks. You can tell OctaMED which tracks should be displayed on which staff. You can also indicate the direction of the stems of each tracks' notes: up, down, or automatic.

Each row in the window sets the staff and stem direction for one particular track, the number of which is shown on the left.

By default, the staff number of all tracks is 0, meaning that no tracks are displayed. So, for example, to show track 2 on the first staff, set track 2's slider to 1. If track 2 happens to be empty (in the Tracker editor), you'll see a rest appear on the first staff; otherwise, some of the notes in track 2 will appear.

You can display as many tracks as you like on one particular staff, but it's best to stick to a maximum of 2, otherwise it might look a bit messy. If you find you've run out of staves, add some more using the Staff Setup window.

Set the stem direction using the cycle gadgets on the far right. Up means that all the notes played on that track will have their stems going up, irrespective of their pitch. Similarly, Down forces all stems down. This is good for choral music, for example, as you could have all the sopranos' stems going up and the altos' going down.

With Auto set, each individual stem goes up or down depending on that note's pitch. If the note is below the staff's middle line, the stem goes up; otherwise, it goes down. This is particularly useful when only one track is displayed on the staff.

The Up and Down gadgets shift the eight track numbers up or down. Use these buttons if you have more than 8 tracks in your song.

1.25 The Staff Setup Window

Use this window to add and remove staves, and change their properties. ←

The top region contains buttons to add and remove staves, and to select a staff. "Current Staff:" shows the staff number currently selected, and the total number of staves. Use the arrow buttons beside this display to select a staff. (The selection is used by other gadgets in this window).

The name of the selected staff appears in the Staff Name box. Normally the staff is nameless; type a name into the box to name the staff. The name will appear on the staff's left in the notation editor. (To prevent the names appearing, switch off the Display Staff Names check box in the

Notation Display Setup window
).

The next row of gadgets adds or removes a staff. Insert New Staff inserts a new staff before the selected one. Append New Staff adds a staff after the last one. Delete Staff removes the selected staff. The maximum number of staves is 16.

TIP: If you use a standard 640 x 256 screen, and you add more staves, it can be annoying that only two staves are displayed at any one time. So, try the following:

- 1) Outside the notation editor, Select Settings menu -> Screen -> Screen Mode.
- 2) Set the screen's height to, say, 350. Making sure AutoScroll is on, click Ok.
- 3) Drag the pointer to the bottom of the screen. You've got some extra space now! So use the notation editor's sizing gadget to enlarge the window as required, and move the windows below the notation editor (perhaps the Tools and Information windows) to the bottom of the screen.

The bottom region contains the properties of the selected staff. Space Above and Space Below contain the vertical space, in pixels, above and below the selected staff. If you'd prefer the staves to be closer together or further apart, try changing these values. Also, if you find high notes (using many "ledger lines") to be "cut off" in the notation editor, try increasing the Space Above value. Similarly with low notes and Space Below.

Select the staff's clef - Treble, Bass or Alto - using the Clef cycle gadget. Offs/oct is under considerable debate and I won't bother documenting it until Teijo's reached a decision about it. I hate it :-)

When using the notation editor, it's often best to stick to one instrument, played on one track, per staff. If the selected staff always uses the same instrument, set the Def. Instr (default instrument) slider to the instrument's number. Now when you click on that staff in the notation editor with a view to adding a note, the default instrument is automatically selected. This saves a bit of effort.

1.26 The Signatures Window

This window sets the song's time and key signature.

Set the time signature using the two upper sliders, both initially set to 4 to represent 4/4 time. The top slider can have a value of 1 - 8, the bottom slider 1, 2, 4 or 8. So strange signatures like 5/8 and 7/1, as well as standard signatures like 3/4 and 2/2, are possible.

Set the key signature using the bottom slider. The slider value is the number of sharps or flats; if the slider knob is right of center, the key is sharp, otherwise it's flat. The selected major key, and its relative minor, is shown below the slider.

A reminder of the number of sharps or flats used in different keys:

Number of sharps/flats	Sharps		Flats	
	Major key	Minor key	Major key	Minor key
0	C	A	C	A
1	G	E	F	D
2	D	B	Bb	G
3	A	F#	Eb	C
4	E	C#	Ab	F
5	B	G#	Db	Bb
6	F#	D#	Gb	Eb

So, for example, the major key containing 3 flats is Eb major.

The Harmonical Minor Scale check box automatically sharpens the 7th note of the minor scale. So if you're in the key of E minor, trying to enter a D (the 7th note) in fact enters a D#. This gives a different sound to your music - try it!

1.27 The Tools Window

Use this window to select a note or rest to add to a staff. It's opened automatically with the main notation editor, but you can close it using its close gadget, then reopen it through the notation editor's Windows menu

Starting from the left, there are 8 note boxes and 8 rest boxes. Select one of these notes or rests by clicking on the appropriate box. The length of the selection, in Tracker editor lines, is shown in the "Length (lines)" box. The notes available, together with their length, are:

American name	British name	Length (in lines)
Whole note	Semibreve	16
Dotted half-note	Dotted minim	12
Half-note	Minim	8
Dotted quarter-note	Dotted crotchet	6

Quarter-note		Crotchet		4
Dotted 8th-note		Dotted quaver		3
8th-note		Quaver		2
16th-note		Semiquaver		1

If the note or rest you require is not shown in any box, you can type its length directly editor lines, into the "Length (lines)" box. As the above table shows, one Tracker editor line is equivalent to a 16th note. So notes shorter than a 16th note are not allowed.

Now move the mouse pointer over one of the staves. The selected note or rest appears. As you move the mouse, the Tracker editor line number corresponding to the pointer's position on the staff is shown below the "Length (lines)" box. Now hold down the left mouse button. The Tracker editor note corresponding to the pointer's position is now also shown. Release the mouse button to add that note.

Just the gadgets on the far right, a display box above a slider, are left. They tell you which staff, and more importantly which Tracker editor track, you are currently editing. This is particularly useful when more than one track is shown on one particular staff.

For a demonstration, clear the current song, then in the Assign Tracks window, assign both tracks 0 and 3 to staff 1. So staff number 1 now shows the notes contained in both track 0 and track 3.

The display box should now show "S1 Trk 1/2: 0". This means that, on staff number 1, you are currently editing the 1st track shown out of 2, and this is track 0 in the Tracker editor.

So to edit the other track shown, number 3, drag the slider to the right. The display should now be "S1 Trk 2/2: 3". Now, any notes you add will be entered into track 3. This solves the problem of which track notes should be entered into when adding notes to staves showing more than one track.

1.28 The Notation Display Setup Window

This window contains settings relevant to the general display.

Display Width is the width, in pixels, of each staff. By default it's as wide as the screen, but this doesn't allow space for the window borders and scroll bars, so you need to use the horizontal scroll bar to see the far right of the staves. Try setting the width to 600 (for a 640-wide screen) to view the whole width of the staff at once.

Switch off Display Staff Names to remove the staff names from the notation editor. (Staff names are set in the Staff Setup window .)

Measures/line is the number of measures (bars in Britain) shown on the screen at any one time. 1 is the usual setting, but 2, 3 and 4 are also good values.

Positioning Mode affects the order in which the song's blocks are shown. In

Block-Based mode, dragging the notation editor's left-hand scroll bar shows the blocks in numerical order: block 0, 1, 2 up until the final block. In Song linear mode, the order is taken from the playing sequence.

For example, if the playing sequence was 002 003 002 000 001, dragging the scroll bar would show block 2, 3, 2 again, 0 then 1. So the blocks are shown in the order in which they're played when you click Play Song. This gadget affects printing, so to print the song in the order in which it's played, select Song linear mode.

1.29 Das Tempo Fenster

This window, opened using the Display menu, allows you to set the playing speed ("tempo").

Two tempo modes can be used: SPD (the default) and BPM.

SPD mode

In this mode, the Tempo slider controls the time between each tick, and the TPL slider the number of ticks per line. (For an explanation of ticks.

The Tempo slider can be 1 - 240. The higher the number, the faster the speed, and the default is 33. For 4 channel or MIDI songs, values 11 - 240 should be used (1 - 10 can also be used, but they only exist for Sound/Noise/Protracker compatibility). For 5-8 channel songs, values 1 - 10 should be used; 11 - 240 are equivalent to 10.

The TPL slider can be 1 - 32, and the default is 6. The lower, the faster. This allows a fairly rough tempo setting (it's the way the other Trackers set their tempos). For MIDI use (especially for synchronization), you should leave this at 6 and adjust the Tempo slider instead. Note that the TPL slider doesn't affect the speed of effects, unlike Tempo.

(Note for upgraders the TPL slider is now in DECIMAL!!
Even the Teijo can't remember why it was in hexadecimal....

BPM mode

In BPM mode, the Tempo slider controls the number of beats per minute (just like a metronome). For example, a value of 60 is one beat per second. The LPB slider controls the number of Lines Per Beat. For example, 8 means that eight lines are considered as one beat.

In this mode it's best to leave the TPL slider at 6, otherwise the timing won't be accurate. (But this may, in fact, be useful to some users. For example, obtain double the normal BPM accuracy by setting TPL to 3).

```
[ Shortcuts:  Ctrl- - (minus)   Decrease Tempo
                Ctrl- + (plus)    Increase Tempo
                Shift-Ctrl- -   Decrease TPL (or LPB in BPM mode)
                Shift-Ctrl- +   Increase TPL (or LPB) ]
```

Others

The right-hand cycle gadget affects the overall tempo. The song plays at normal speed when NRM, two-thirds speed when at 2/3, and half-speed when at 1/2. This is useful for editing while the song is playing: you can slow the song down without changing the tempo values, to make entering notes easier.

NEW "Slow HQ" is a compatibility switch for songs created with OctaMED Pro V3 and V4. In these versions, switching High Quality Mode on slowed the tempo slightly. This check box corrects this, and is saved with songs.

NEW "Edit" opens the Tempo Operations window
.

NOTE: It's possible to make a song which takes up all of the processor time. It will therefore be impossible to stop it. This shouldn't happen accidentally, but it can be done, for example, by filling a block with notes and setting Tempo to 240 and TPL to 1... To stop playing, hold both mouse buttons down for about five or six seconds.

1.30 The Tempo Operations Window *NEW*

This window, opened through the Tempo window, allows conversion between the various methods of setting the tempo provided in OctaMED. ↔

For example, suppose that your song currently uses SPD tempo, but you suddenly decide you'd prefer BPM. In previous versions, you would:

- a) click on the SPD cycle gadget to change to BPM;
- b) adjust the Tempo and LPB sliders until, by trial and error, you find the original speed of your song.

In Soundstudui, all you need do is click on "SPD to BPM". This both changes to BPM mode AND finds the values of Tempo and BPM closest to the your song's original speed.

For example, with a tempo of SPD 32/06 (eight lines per second), clicking SPD to BPM changes the tempo to BPM 60/08 (also eight lines per second).

The gadgets

Click on one of the four top buttons to convert from:

- 1) SPD to BPM
- 2) BPM to SPD
- 3) 4 to 8-channel
- 4) 8 to 4-channel

In each case, only the Tempo slider is changed: the TPL slider is not affected. So conversion is rather approximate, especially when converting

from 4-channel to 8-channel.

If "Change Commands" is on, all the 0F ("set Tempo slider") player commands in the song will be altered to reflect the new tempo.

"Insert Tempo Change" enters the current Tempo setting as an 0F player command. (You need not have converted the tempo in order to use this button).

"Set Current Tempo As Default" is the one button not to do with conversion. It stores the current tempo settings in memory - SPD/BPM, Tempo, LPB and TPL. Now whenever you begin a new song (

Project menu -> New
) , these tempo

settings are recalled. To permanently use the settings as default, select

Settings menu -> Save Settings

.

1.31 Der Synthetic Sound Editor [Tastaturkürzel: linke Alt-Y]

Synthetische Sound (oder "Synthsounds") werden aus einfachen Wellenfomen ←

gemacht, die aneinandergelagert werden können und deren Lautstärke und Tonhöhe geändert werden kann, indem man eine einfache "Programmiersprache" benutzt. Dieses Fenster enthält alle Funktionen, um diese Sounds zu erzeugen und wird entweder über das

Anzeige-Menü
geöffnet oder indem man das

"Synth Edit" Symbol im oberen Bildschirmbereich anklickt.

Der Hauptvorteil der Synthsounds ist, daß sie viel weniger Speicher brauchen als die entsprechenden Samples, so daß es oft der Mühe wert ist, sich die Synthetische Version eines Samples zu erzeugen, bevor man sich für das eine oder andere entscheidet. Das heißt jedoch nicht, daß Synthsounds ein schlechter Ersatz sind, vor allem wenn Sie Sounds von analogen Synthesizern und dem guten alten Commodore 64 mögen!

Synthsounds sind vor allem nützlich, wenn man in bestimmten Musikstilen komponiert, z.B. Acid House und Rave. Sie besitzen einen 5-Oktav-Bereich, im Gegensatz zu dem 3-Oktav-Bereich der gewöhnlichen Samples.

Um die Funktionen dieses Fensters zu benutzen, muß das aktuelle Instrument ein Synthsound sein (Kann entweder über

Instrumentenart Fenster
oder

über "Neuer Synthsound" im Syntheditor Projekt-Menü ausgewählt werden).

Wenn Edit eingeschaltet ist (oberer Bildschirmbereich), wird die Tastatur benutzt, um den Synthsound zu programmieren (siehe die

Synthsound Programmiersprache

). Wenn es ausgeschaltet ist, dann wird das aktuelle Instrument über die Tastatur abgespielt, so wie die normalen Samples.

Wellenformbearbeitung

Es gibt zwei Wellenform-Anzeigen: die linke ist die "Master-Wellenform" (welches das aktuelle Instrument beinhaltet) und die rechte ist zum Bearbeiten gedacht (es dient als Puffer). Beide Wellenformen können durch anklicken aktiviert werden und die aktuelle Wellenform erscheint zurückgesetzt (sie scheint in den Schirm "hineinzuragen"). Beim Öffnen des Fensters ist die rechte Anzeige aktiv.

Hier sind die Symbole, die sich zwischen den Anzeigen befinden, von denen sich die meisten dazu verwenden lassen, um eine Wellenform in die andere Anzeige zu kopieren:

Kopieren	Kopiert eine Wellenform in die andere (in Pfeilrichtung).
Austausch	Vertauscht die beiden Wellenformen.
Mix	Mischt die linke Wellenform in die rechte Wellenform.
Zuf	Wie Mix, aber es erzeugt kein Mittel der beiden Wellenformen. Wenn das Limit überschritten wird, wird die Wellenform einfach abgeschnitten.
UNDO	Nimmt den letzten Bearbeitungsoperation zurück.
Markier alles	Wählt die gesamte aktuelle Wellenform als Bereich für die Bearbeitungsoperationen an.

Freihand-Zeichnen

Eine Möglichkeit Wellenformen zu erzeugen, ist sie von Grund auf zu zeichnen, indem man die Maus über die Wellenform-Anzeige, mit der linken Maustaste gedrückt, zieht.

Es gibt vier Zeichenmodi, die durch die "Zeichenart" Symbole ausgewählt werden können.

Pixel	Malt Pixel (voreingestellt).
Linie	Benutzt Linien zum Zeichnen.
Mix	Mischt die gezeichneten Linien/Pixel mit den existierenden Daten.
Direkt	Zeichnet ohne zu mischen (voreingestellt).

(Das obere Blättersymbol wählt auch den Bereich aus, mit dem Teile der Wellenform ausgewählt werden können: siehe unten).

Das Voreinstellungs- und Projekt-Menü

Statt des Freihandzeichens (welches ungenau werden kann), befinden sich einige oft-benutzte Grundwellenformen im Voreinstellungs-Menü. Wenn man eine Wellenform auswählt, dann wird sie in die aktive Wellenform-Anzeige eingefügt. [Kürzel: Amiga-1-6]

Ebenfalls in dem Menü befindet sich "Lösche Welle", welche die aktive Anzeige löscht. [Tastaturkürzel: Amiga-0]

Die folgenden Punkte enthält das Projekt-Menü:

Neuer Synthsound Löscht den gesamten Synthsound (Vorsicht...). Macht außerdem aus dem aktuellen Instrument ein Synthsound.

[Tastaturkürzel: Amiga-N]

Synth Editor verlassen Schließt das Fenster.

[Tastaturkürzel: Amiga-E]

Wellenformlänge

Jede synthetische Wellenform kann eine Länge zwischen 2 und 128 Bytes annehmen (die Zahl muß aber gerade sein). Je kürzer die Wellenform ist, umso höher ist der Ton (die Tonhöhe hängt aber auch von der Wellenform selbst ab). Um die Tonhöhe in Einklang mit anderen Instrumenten zu bringen, sollte man eine Länge 2, 4, 8, 16, 32, 68 oder 128 wählen. Die Länge läßt sich über den Längen-Regler einstellen.

Mehrfache Wellenformen

Bis zu 64 Wellenformen kann ein Synthsound beinhalten. Die Felder rechts von "Wellenform:" sind: die aktuelle Wellenform-Zahl (hier kann man die Zahl einer Wellenform eintippen), die aktuelle Wellenform-Zahl als Hex dargestellt und die Anzahl der Wellenformen (dezimal). Es gibt Pfeilsymbole, um die Wellenform-Zahl zu erhöhen und zu verringern [Tastaturkürzel: Alt - <links> / <rechts>].

Wenn man die Pfeilsymbole zusammen mit der Shift-Taste anklickt, so wird die erste / letzte Wellenform angewählt.

Das sind die wichtigen Symbole:

Neue Wellenform Fügt eine neue Wellenform hinter der letzten an.

Neue hier Fügt eine neue Wellenform an der aktuellen Position ein.

Lösche letzte Löscht die letzte Wellenform.

Lösche aktuelle Löscht die aktuelle Wellenform.

Bereichsoperationen

Es gibt einige Grundoperation, die sich auf den aktuellen Bereich beziehen. Ein Bereich wird angewählt, indem man im oberen Zeichenart-Symbol "Bereich" einstellt und dann mit der Maus den Bereich in der Wellenformanzeige an-

wählt. Die gesamte Wellenform kann über "Markier alles" ausgewählt werden. Mit den "Beginn"/"Ende" Symbolen im linken unteren Teil des Fensters können kleinere Korrekturen an der Bereichslänge vorgenommen werden.

Ein Bereich, der die Länge ein Byte besitzt, wird durch eine einzelne weißen Linie angezeigt. Dies ist der Cursor; Einige Bearbeitungsfunktionen benötigen ihn. Man kann ihn entweder mit der linken Maustaste setzen (mit "Bereich" geblättert), oder indem man die "Cursor" Symbole benutzt: (von links nach rechts) "Cursor zum Anfang", "Cursor in die Mitte der Wellenform" und "Cursor zum Ende".

Es gibt folgende Bereichs-Symbole:

Schneiden (funktioniert nur in der linken Wellenform-Anzeige) Schiebt den Inhalt des Bereichs in die rechte Anzeige und löscht den Bereich.

Kopieren (nur linke Anzeige) Kopiert den Bereich in die rechte Anzeige.

Einfügen Kopiert die rechte Anzeige an die Cursorposition der linken Anzeige.

Löschen Löscht den Bereich.

Doppelt "Verdoppelt" den Bereich und erhöht die Tonhöhe um eine Oktave.

Umdrehen Dreht den Bereich um.

<< / >> Schiebt die Bereichsdaten nach links oder rechts.

Das Wellenform-Menü

Ändere Lautstärke Öffnet das
Synthsound Lautstärke Fenster

.

[Tastaturkürzel: Amiga-V]

Dehnen Öffnet das
Synthsound Dehnung Fenster

.

[Tastaturkürzel: Amiga-S]

Beginne

Transformation Ermöglicht es Ihnen einen weichen Übergang zwischen zwei Wellenformen zu erzeugen, indem Übergangswellenformen erzeugt werden.

Zum Beispiel: Erzeugen Sie 9 neue Wellenformen, indem Sie "Neue Wellenform" 9 Mal anklicken. Gehen Sie auf Wellenform 0 und wählen Sie eine Puls-Wellenform. Jetzt klicken Sie "Beginne Transformation". Gehen Sie auf Wellenform 9 und wählen Sie eine Sinuskurve aus. Wählen Sie "Transformiere" an, um die Operation durchzuführen, wenn Sie sich jetzt die Wellenform 1 - 8 anschauen, dann werden Sie den weichen Übergang zwischen

der Puls und Sinuskurve bemerken.

[Tastaturkürzel: Amiga-T und Amiga-D]

(Die Programmiersprache wird in
Synthsound Programmiersprache
beschrieben)

1.32 Das Synthsound Lautstärke Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-V]

Hiermit können Sie die Lautstärke eines ausgewählten Bereichs im

Synthsound Editor
erhöhen/verringern. Man öffnet es über "Lautstärke ändern"
im Wellenform-Menü des Editors.

Das Zahlenfeld enthält den Prozentsatz der Lautstärkenänderung. 50, zum
Beispiel, 50 würde die Lautstärke halbieren und 200 würde sie verdoppeln.
Wenn man RETURN bei aktiviertem Symbol drückt, so wird die Funktion aus-
geführt.

Das OK Symbol führt die Operation durch, Abbruch bricht sie ab.

1.33 Das Synthsound Dehnung Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-S]

Hiermit können Sie einen Bereich in der Wellenform dehnen. Dies ↔
geschieht im

Synthsound Editor
. Das Fenster wird über das Wellen-
form-Menü des Editors aktiviert.

Zum Beispiel: Wählen Sie eine Sinuskurve. Positionieren Sie den Cursor in
der Mitte der Wellenform. Öffnen Sie nun dieses Fenster, tippen Sie eine
Zahl ein (z.B. 32) und drücken Sie Return.

Wenn man eine negative Zahl eintippt, dann wandert der Punkt nach links. Das
Drücken der RETURN-Taste führt die Operation durch, wenn das Symbol noch
aktiv ist.

Das OK Symbol führt die Operation durch, Abbruch bricht sie ab.

1.34 Das SynthEd Program-Fenster

BEMERKUNG: Lesen Sie diesen Abschnitt bitte gründlich durch, da ↔
Sie Ihre
Maschine zum Abstürzen bringen können, wenn Sie die
Synthsound Programmiersprache nicht richtig beherrschen
(so wie das bei jeder anderen Sprache auch der Fall ist).

Die Programmiersprache wird benutzt, um die Lautstärke, Tonhöhe und Reihenfolge der Wellenformen in einem Synthsound zu kontrollieren. Sie besteht aus einfachen Schlüsselwörtern, die meist nur ein Argument besitzen. Eine Beschreibung dieser Schlüsselwörter erhalten Sie in

Synthetic Sound Sprache: Schlüsselwörter

.

Die Programmierung geschieht über zwei Befehls/Zahlenlisten. Diese Listen befinden sich in einem kleinen Fenster unterhalb der rechten Wellenformanzeige im

Synthsound Editor

. Die zwei linken Spalten zeigen

die Zeilennummer (dezimal & hex) an. Die mittlere Spalte enthält die Lautstärkenkontrollsequenz, während die rechte Spalte die Wellenform/Tonhöhenkontrollsequenz beinhaltet.

Lautstärken-Kontrollseq

|

Zeile | Wellenform-Kontrollseq

|

00 00 40 00

01 01 END END

Diese Sequenzen ("Seqs" von nun an) haben ein Maximum von 127 Einträgen. Jede Seq wird automatisch mit dem "END" Befehl beendet. Man kann durch die Seqs mit den Cursor-tasten rollen und die F6-F10 Tasten benutzen, wie im

Tracker Editor

.

Der Cursor kann mit den Cursor-Tasten nach links/rechts bewegt werden. Es gibt sechs mögliche horizontale Cursor-Positionen (3 für jede Seq). Wenn man Befehle eingibt, dann sollte sich der Cursor immer in der linken Position der entsprechenden Seq befinden. Die Werte werden eingetippt, indem man den Cursor über die Nummer bewegt, die man ändern will und den neuen Wert eintippt. Befehle und Zahlen werden über die Tastatur eingegeben. Edit muß eingeschaltet werden, bevor die Seq verändert werden kann.

Sie können Einträge in die Sequenz mit RETURN einfügen (oder wenn sie das "Einfügen" Symbol anklicken), und löschen, indem sie die DEL-Taste drücken (oder indem sie "Löschen" anklicken). Die JMP Befehle werden neu nummeriert, wenn Einträge eingefügt oder gelöscht werden.

Mit der Veröffentlichung von V5, wurde das Bearbeiten übersichtlicher.

Der Cursor bewegt sich nun nicht mehr unter das END; und das Einfügen eines Befehle (außer HLT und RES, da parameterlos) fügt nun auch einen neuen Wert 00 hinzu.

Das "Transition" Symbol erzeugt Transitionen. Nehmen Sie zum Beispiel folgende Wellenform-Sequenz:

Zeile

00 00

01 0F

02 END

Wenn Sie den Cursor in Zeile 01 bewegen, dann versichern Sie sich, daß Edit eingeschaltet ist. Wenn Sie "Transition" anklicken, werden alle Zahlen zwischen 00 und 0F erzeugt (01, 02, 03, 04 ... 0E). Dies spart eine Menge Tipparbeit!

```
* ALLE ZAHLEN IN DER SEQUENZLISTE SIND
    HEXADEZIMAL
    *
```

Schauen wir uns zuerst einmal einige Beispielsequenzen an.

Dies ist eine Lautstärkensequenz:

```
00 40 <= setze Grundlautstärke auf 64 (hex $40)
01 CHD <= Befehl, der bedeutet "Verringere Lautstärke"
02 03 <= Argument (Tempo = 3)
03 END
```

Hier ist eine weitere:

```
00 00 <= Grundlautstärke = 0
01 CHU <= Befehle: Erhöhe Lautstärke
02 07 <= Tempo = 7
03 WAI <= Befehl: Warten
04 10 <= Warte 10 Ticks
05 CHU <= Erhöhe Lautstärke
06 00 <= Tempo = 0 -> Stoppe Lautstärkenänderung
07 WAI <= Warte
08 70 <= 70 Ticks
09 CHD <= Befehle: Erniedrige Lautstärke
0A 01 <= Tempo = 1 (langsam)
0B END
```

Eine dritte:

```
00 40 <= vol = $40
01 30 <= vol = $30 (ohne einen Befehl, die Werte sind Lautstärken-
02 20 <= vol = $20  änderungen)
03 END
```

Und schließlich, eine vierte:

```
00 40    <= vol = $40
01 CHD <+ <= Verringere Tempo..
02 01 | <= ..= 1
03 WAI | <= Warte..
04 20 | <= ..20
05 CHU | <= Erhöhe
06 01 | <= ..1
07 WAI | <= Warte..
08 20 | <= ..20
09 JMP | <= Springe (= gehe nach)
0A 01 -+ <= zu Zeile Nummer 01
0B END
```

Jetzt einige Wellenform/Tonhöhe-Sequenzen. Die Wellenform/Tonhöhen-Sequenz ist

die "Haupt-Sequenz", während die Lautstärke-Sequenz eine Art "Unter-Sequenz" ist.

Zuerst: (der einfachste Fall)

```
00 00 <= Setze Welleform #00
01 END
```

Etwas komplexer:

```
00 VBS <= Setze Vibrato Tempo
01 40 <= Tempo = $40
02 VBD <= Setze Vibrato Tiefe
03 02 <= Tiefe = 2
04 00 <= Wellenform #00
05 END
```

Und sehr komplex:

```
00 ARP <= starte Arpeggio Sequenz
01 00 \
02 03 Arpeggio Werte 0, 3, 7 (Moll Akkord)
03 07 /
04 ARE <= Beende Arpeggio Sequenz
05 VBD <= Vibrato Tiefe
06 06 <= 6
07 VBS <= Vibrato Tempo
08 40 <= $40
09 00 <= Setze Wellenform #0
0A 01 <= Setze Wellenformen 01 - 0A (ein Tick/Wellenform)
0B 02 | |
0C 03 \ /
0D 04 \_/
0E 05
0F 06
10 07
11 08
12 09
13 0A und zurück zu #01...
14 08
15 07
16 06
17 05
18 04
19 03
1A 02
1B 01
1C JMP <= springe
1D 09 <= zu Position 09 (restart Wellenform changing)
1E END
```

Über Timing

Nachdem Ausführen der meisten Befehle, in beiden Kontrollseqs, führt OctaMED sofort den nächsten Befehl aus. Es gibt jedoch einige Befehle, bei denen OctaMED auf den nächsten Tick wartet, bevor es den nächsten Befehl ausführt. Ohne diese Befehle würde OctaMED die ganze Zeit die Kontrollseqs ausführen (und sich aufhängen). Deshalb sollten Sie sich vergewissern, daß alle Schleifen einen enthalten. Es gibt die folgenden: WAI (warte),

Vol änd (eine Zahl ohne Befehl in der Lautstärkenseq) und setze Wellenform (eine Zahl ohne Befehl in der Tonhöhe/Wellenform seq).

Zum Beispiel würden die folgenden Schleifen den Computer aufhängen lassen:

```
00 JMP          00  CHU <-+ Befehl CHU wartet nicht
01 00          01  02  |
...           02  JMP  |
      03  00  --+
```

Während das folgende funktioniert:

```
00 20          00  WAI
01 JMP          01  02
02 00          02  JMP
      03  00
```

Ausführgeschwindigkeit

Die Synthsound-Routine wird bei jedem Tick aufgerufen, so daß die Anzahl der Aufrufe für jede Note vom Sekundär-Tempo abhängt. Sie können jedoch OctaMED dazu veranlassen die Synthkontroll-Einträge weniger oft aufzurufen. Die Anzahl der Ticks, die zwischen der Ausführung jedes Eintrags wird "Ausführ-Geschwindigkeit" genannt.

Die Ausführgeschwindigkeit jeder Seq kann unabhängig gesetzt werden, indem man die Pfeilsymbole links der Kontrollseq benutzt. Welle und Lautst. setzen die Wellenform/Tonhöhe und Lautstärke Sequenzen und können Werte zwischen 1-15 (F hex) annehmen. Die Ausführgeschwindigkeit können auch während der Ausführung mit dem SPD Befehl geändert werden.

Synthsound-handling OctaMED Befehle

In Synthsounds löst der Befehl 0E einen Sprung in die Wellenform/Tonhöhen-Sequenz aus. (siehe
 Befehle A - F
)

Zum Beispiel, möchten Sie die Tonhöhe des Tons zu einem bestimmten Zeitpunkt verringern, dann könnte Ihre Wellenform/Tonhöhe Sequenz so aussehen:

```
00 VBS
01 40
02 VBD
03 06
04 00 ;Spiele Wellenform 00
05 HLT
06 CHD ;Tonhöhe-Änderung Eintrag
07 02
08 END
```

Jetzt könnten Sie folgenden Spur komponieren:

```
C-2 3000 ;dies ist der vorherige Synthsound
--- 0000
--- 0000
```



```

--- 0E06 ;veranlaßt einen Sprung zu Position 06 (Tonhöhe geht runter)
--- 0000
...

```

Wenn man den JVS Befehl benutzt, so betrifft der Befehl E auch die Lautstärken-Sequenz.

Halten und Abklingen (siehe
Instrumenten Parameter Fenster
) funktionieren

auch gut mit Synthsounds. Der Abkling-Wert bei Synthsounds veranlaßt jedoch einen Sprung in die Lautstärkenkontroll-Sequenz. An dem Augenblick, wo das Abklingen normalerweise beginnt, wird die Ausführung an den Eintrag in der Lautstärkenkontroll-Sequenz springen, der durch den Abkling-Wert angegeben ist. Das bedeutet, daß Sie den Abkling-Wert flexibel handhaben können. Sie können ihn auch dazu veranlassen in die Wellenform/Tonhöhen-Sequenz zu springen, indem Sie den JWS Befehl benutzen.

Beispiel Lautstärken-Kontroll-Sequenz:

```

00 40 ;Lautstärke
01 HLT ;Ende
02 CHD ;Abklingen (Eintrag) -> Abklingen veranlassen
03 03
04 END

```

Der Wert des Abklingens für diesen Synthsound sollte 2 betragen. Die Abkling-Werte werden mit den Synthsounds gespeichert und geladen.

Hybrid Sounds

Hybrid Sounds sind Synthsounds sehr ähnlich, außer der Tatsache, daß statt Wellenform-Stücken ein normales Sample benutzt wird. Alle Befehle der Synthsound Programmiersprache können mit Hybridsounds genutzt werden, außer "Setze Wellenform". Da es ja nur eine einzige Wellenform gibt, ist es weder funktionstüchtig noch notwendig.

Die Befehle zur Lautstärke-Änderung (A, C, D, 5, 6, 1A und 1B) funktionieren nicht mit Hybrid sounds (siehe

OctaMED Befehle
).

Sie können jedoch mehr synthetische Wellenformen hinzufügen, die zusammen mit dem EN1, EN2 oder VWF Synth-Befehlen benutzt werden können.

Und schließlich...

Machen Sie sich keine Sorgen, falls Sie die Synthsounds nicht auf den ersten Blick verstehen! Die Sprache für dieses Thema ist leider sehr technisch, aber lesen Sie es sich doch einfach nochmal durch... :-)

Sie brauchen diese Informationen nicht zu lernen, um die Synthsounds zu benutzen. Sie werden nur für den Entwurf benötigt.

*** Wenn Sie sich mal ein paar Synthsounds anschauen möchten, dann finden Sie diese auf der 2. OctaMED Diskette.

1.35 Die Synthetic Sound Sprache: Schlüsselwörter

LAUTSTÄRKEN-KONTROLL-SEQUENZ-BEFEHLE

1. Setze Lautstärke

Befehl: ---

Tastatur: --- (Taste zum Eingeben des Befehls)

Dies ist der voreingestellte Befehl (kein Befehlsword). Es legt die absolute Lautstärke des Synthsound fest. Sie sollte sich zwischen 00 - 40 bewegen. Bemerken Sie bitte, daß die Relative Spur-Lautstärke nicht für Synthsounds benutzt werden (hauptsächlich aus Geschwindigkeitsgründen).

Beispiel:

```
00 30 <= Lautstärke = $30
```

```
01 10 <= Lautstärke = $10
```

```
...
```

2. Endsequenz

Befehl: END

Tastatur: ---

Dieser Befehl beendet eine Lautstärkenkontrollsequenz. Sie ist immer vorhanden und wird automatisch eingefügt. Man kann nach diesem Befehl nichts mehr einfügen.

3. Lege Lautstärkeabnahme-Tempo fest

Befehl: CHD

Tastatur: D

Dieser Befehl legt die Tempo fest, mit der die Lautstärke pro Tick verringert wird. Die Lautstärke beginnt sich automatisch nach diesem Befehl zu verringern. Um die Lautstärkeabnahme anzuhalten, übergeben Sie als Parameter dieses Befehls das Tempo 00 an.

Beispiel:

```
00 CHD
```

```
01 05 <= Tempo = 5
```

```
...
```

```
10 CHD
```

```
11 00 <= Tempo = 0 -> Beendet Abnahme
```

4. Lege Lautstärkezunahme-Tempo fest

Befehl: CHU

Tastatur: U

Dieser Befehl entspricht CHD, außer daß die Lautstärke zunimmt.

5. Warten

Befehl: WAI

Tastatur: W

Dieser Befehl wartet eine bestimmte Anzahl von Ticks (Pause).

Beispiel:

```
03 WAI
04 10 <= wartet 16 ($10) Ticks ab
```

6. Springen

Befehl: JMP
Tastatur: J

Veranlaßt einen unbedingten Sprung zu einer anderen Position innerhalb der Lautstärkensequenz.

Beispiel:

```
05 JMP
06 0A <= springt zu Zeile 0A
```

7. Sprung der Wellenform-Sequenz

Befehl: JWS
Tastatur: Shift-J

Dieser Befehl veranlaßt einen Sprung in der Wellenformsequenz. Dies kann z.B. benutzt werden, um die Tonhöhenänderung am Ende einer Lautstärkenkontrollsequenz einzuleiten. Bemerken Sie bitte, daß dies KEIN Sprung in eine neue Wellenformsequenz ist.

Beispiel:

```
04 JWS
05 0F <= springe in Zeile 0F der Wellenformsequenz
```

8. Halt

Befehl: HLT
Tastatur: H

Dies hat denselben Effekt wie der Befehl END, aber er kann auch mitten in die Sequenz eingefügt werden.

Beispiel:

```
03 HLT
04 04 <= anderer Code (kann z.B. mit dem JMP Befehl erreicht
... werden)
```

9. Setze Tempo

Befehl: SPD
Tastatur: S

Setzt die Ausführungsgeschwindigkeit fest.

Beispiel:

```
0A SPD
0B 01 <= Tempo = 1 (maximum)
...
```

10. Einmaliges Abspielen Hüllkurve

Befehl: EN1
Tastatur: E

Dieser Befehl erlaubt Ihnen, die Form der Hüllkurve mit der Maus zu zeichnen. Wenn das Ende der Hüllkurve erreicht ist, passiert nichts.

02 40

03 EN1

04 05

Hier wird Wellenform 05 als Hüllkurve benutzt. Bemerken Sie bitte, daß die Ausführung der Hüllkurve mit dem nächsten Interrupt beginnt, also ist die Lautstärke mit \$40 initialisiert. Die Hüllkurve ist immer 128 Bytes lang!!

11. Wiederholung der Hüllkurve

Befehl: EN2

Tastatur: Shift-E

Die funktioniert wie der Befehl EN1, mit dem Unterschied, daß wenn das Ende erreicht wird, wird die Ausführung wieder von vorne vorgenommen.

WELLENFORM/TONHÖHEN-KONTROLL-SEQUENZ BEFEHLE

1. Setze Wellenform

Befehl: ---

Tastatur: ---

Dieser Befehl legt die Wellenform-Nummer fest (beginnend mit 00).

Nach diesem Befehl wird die Ausführung angehalten, bis zum nächsten Tick. Benutzen Sie nie Wellenform-Nummern, die höher sind als die höchste Wellenform-Nummer.

Beispiel:

00 00 <= Wellenform 00

01 01 <= Wellenform 01

...

2. Beende Sequenz

Befehl: END

Tastatur: ---

Dieser Befehl beendet die Lautstärkenkontrollsequenz. Sie ist immer vorhanden und wird automatisch eingefügt. Man kann danach keine Befehle dahinter setzen.

3. Lege Tonhöhen-Abnahme Tempo fest

Befehl: CHD

Tastatur: D

Dieser Befehl legt das Tempo für die Tonhöhen-Abnahme fest. Die Abnahme beginnt automatisch nach diesem Befehl und endet, sobald das Tempo auf Null gesetzt ist.

Beispiel:

00 CHD

01 03 <= Setze Tempo auf 3

...

4. Lege Tonhöhen-Zunahme Tempo fest
Befehl: CHU
Tastatur: U

Wie der vorige Befehl, aber die Tonhöhe geht nach oben.

5. Warten
Befehl: WAI
Tastatur: W

Dieser Befehl wartet eine bestimmte Anzahl von Ticks (Pause).

Beispiel:
03 WAI
04 02 <= Wartet 2 Ticks

6. Springen
Befehl: JMP
Tastatur: J

Veranlaßt einen unbedingten und sofortigen Sprung an eine andere Position in der Wellenform/Tonhöhe-Sequenz.

Beispiel:
05 JMP
06 0A <= springe vorwärts zu Zeile 0A

7. Springe Lautstärken-Sequenz
Befehl: JVS
Tastatur: Shift-J

Dieser Befehl veranlaßt einen Sprung in der Lautstärken-Sequenz. Die kann z.B. benutzt werden, um Lautstärken-Änderungen nach einem Wellenform-Ereignis zu veranlassen.

Beispiel:
09 JVS
0A 00 <= beginne Lautstärken-Sequenz von Anfang an

8. Halt
Befehl: HLT
Tastatur: H

Dies hat denselben Effekt wie END, kann aber in der Mitte der Kontrollsequenz eingefügt werden.

Beispiel:
03 HLT
04 04 <= anderer Code (kann z. B. durch einen JMP-Befehl erreicht ... werden)

9. Setze Tempo
Befehl: SPD
Tastatur: S

Legt die Ausführgeschwindigkeit fest.

Beispiel:
0A SPD
0B 01 <= Tempo = 1 (maximum)
...

10. Beginne Arpeggio Definition

Befehl: ARP
Tastatur: A

Dieser Befehl startet eine Arpeggio Sequenz. Die nachfolgenden Werte sind die Arpeggio Offsets von der Grundnote. Die Arpeggio Sequenz wird mit dem ARE Befehl beendet. Das Arpeggio beginnt automatisch nachdem die Sequenz festgelegt ist.

Beispiel:
03 ARP <= starte Arpeggio
04 00 <= Offset Werte
05 04
06 07
07 0A
08 ARE <= Beende Arpeggio Definition

11. Beende Arpeggio Definition

Befehl: ARE
Tastatur: E

Beendet die Arpeggio Definition, siehe oben.

12. Setze Vibrato Tiefe

Befehl: VBD
Tastatur: V

Dieser Befehl legt die Vibrato Tiefe (00 - 7F) fest.

Beispiel:
02 VBD
03 04 <= setze Tiefe auf 4

13. Setze Vibrato Tempo

Befehl: VBS
Tastatur: Shift-V

Dieser Befehl setzt das Vibrato Tempo (00 - 7F) fest. Sowohl Tempo und Tiefe müssen ungleich Null sein, damit der Vibrato wirkt.

Beispiel:
02 VBD
03 04 <= Tiefe = 4
04 VBS
05 30 <= Tempo = 30

14. Tonhöhe zurücksetzen

Befehl: RES
Tastatur: R

Dieser Befehl setzt die Tonhöhe einer Note auf ihre ursprüngliche Tonhöhe zurück.

15. Lege Vibrato Wellenform fest
 Befehl: VWF
 Tastatur: Shift-W

Legt die Vibrato Wellenform fest. Das Argument ist die Nummer der Wellenform. Die Wellenform sollte immer 32 Bytes lang sein!!
 Bemerken Sie bitte, daß sie eigentlich rückwärts gespielt wird (benutzen Sie also das Reverse-Symbol um es umzukehren). Die Sinuskurve ist voreingestellt.

Beispiel:

```
00 VBD
01 06
02 VBS
03 40
04 VWF
05 04 <= benutzt Wellenform Nummer 04 als Vibrato Wellenform
```

1.36 Befehle der Synthsound-Programmiersprache

LAUTSTÄRKEN-KONTROLL-SEQUENZ-BEFEHLE

1. Setze Lautstärke
 Befehl: ---
 Tastatur: --- (Taste zum Eingeben des Befehls)

Dies ist der voreingestellte Befehl (kein Befehlsword). Es legt die absolute Lautstärke des Synthsound fest. Sie sollte sich zwischen 00 - 40 bewegen. Bemerken Sie bitte, daß die Relative Spur-Lautstärke nicht für Synthsounds benutzt werden (hauptsächlich aus Geschwindigkeitsgründen).

Beispiel:

```
00 30 <= Lautstärke = $30
01 10 <= Lautstärke = $10
...
```

2. Endsequenz
 Befehl: END
 Tastatur: ---

Dieser Befehl beendet eine Lautstärkenkontrollsequenz. Sie ist immer vorhanden und wird automatisch eingefügt. Man kann nach diesem Befehl nichts mehr einfügen.

3. Lege Lautstärkeabnahme-Tempo fest
 Befehl: CHD
 Tastatur: D

Dieser Befehl legt die Tempo fest, mit der die Lautstärke pro Tick verringert wird. Die Lautstärke beginnt sich automatisch nach diesem Befehl zu verringern. Um die Lautstärkeabnahme anzuhalten, übergeben Sie als Parameter dieses Befehls das Tempo 00 an.

Beispiel:

```
00 CHD
01 05 <= Tempo = 5
...
10 CHD
11 00 <= Tempo = 0 -> Beendet Abnahme
```

4. Lege Lautstärkezunahme-Tempo fest

Befehl: CHU
Tastatur: U

Dieser Befehl entspricht CHD, außer daß die Lautstärke zunimmt.

5. Warten

Befehl: WAI
Tastatur: W

Dieser Befehl wartet eine bestimmte Anzahl von Ticks (Pause).

Beispiel:

```
03 WAI
04 10 <= wartet 16 ($10) Ticks ab
```

6. Springen

Befehl: JMP
Tastatur: J

Veranlaßt einen unbedingten Sprung zu einer anderen Position innerhalb der Lautstärkensequenz.

Beispiel:

```
05 JMP
06 0A <= springt zu Zeile 0A
```

7. Sprung der Wellenform-Sequenz

Befehl: JWS
Tastatur: Shift-J

Dieser Befehl veranlaßt einen Sprung in der Wellenformsequenz. Dies kann z.B. benutzt werden, um die Tonhöhenänderung am Ende einer Lautstärkenkontrollsequenz einzuleiten. Bemerken Sie bitte, daß dies KEIN Sprung in eine neue Wellenformsequenz ist.

Beispiel:

```
04 JWS
05 0F <= springe in Zeile 0F der Wellenformsequenz
```

8. Halt

Befehl: HLT
Tastatur: H

Dies hat denselben Effekt wie der Befehl END, aber er kann auch mitten in die Sequenz eingefügt werden.

Beispiel:

```
03 HLT
04 04 <= anderer Code (kann z.B. mit dem JMP Befehl erreicht
... werden)
```

9. Setze Tempo

Befehl: SPD
Tastatur: S

Setzt die Ausführungsgeschwindigkeit fest.

Beispiel:

```
0A SPD
0B 01 <= Tempo = 1 (maximum)
...
```

10. Einmaliges Abspielen Hüllkurve

Befehl: EN1
Tastatur: E

Dieser Befehl erlaubt Ihnen, die Form der Hüllkurve mit der Maus zu zeichnen. Wenn das Ende der Hüllkurve erreicht ist, passiert nichts.

```
02 40
03 EN1
04 05
```

Hier wird Wellenform 05 als Hüllkurve benutzt. Bemerken Sie bitte, daß die Ausführung der Hüllkurve mit dem nächsten Interrupt beginnt, also ist die Lautstärke mit \$40 initialisiert. Die Hüllkurve ist immer 128 Bytes lang!!

11. Wiederholung der Hüllkurve

Befehl: EN2
Tastatur: Shift-E

Die funktioniert wie der Befehl EN1, mit dem Unterschied, daß wenn das Ende erreicht wird, wird die Ausführung wieder von vorne vorgenommen.

WELLENFORM/TONHÖHEN-KONTROLL-SEQUENZ BEFEHLE

1. Setze Wellenform

Befehl: ---
Tastatur: ---

Dieser Befehl legt die Wellenform-Nummer fest (beginnend mit 00).

Nach diesem Befehl wird die Ausführung angehalten, bis zum nächsten Tick. Benutzen Sie nie Wellenform-Nummern, die höher sind als die höchste Wellenform-Nummer.

Beispiel:

```
00 00 <= Wellenform 00
01 01 <= Wellenform 01
...
```

2. Beende Sequenz

Befehl: END
Tastatur: ---

Dieser Befehl beendet die Lautstärkenkontrollsequenz. Sie ist immer vorhanden und wird automatisch eingefügt. Man kann danach keine Befehle dahinter setzen.

3. Lege Tonhöhen-Abnahme Tempo fest
Befehl: CHD
Tastatur: D

Dieser Befehl legt das Tempo für die Tonhöhen-Abnahme fest. Die Abnahme beginnt automatisch nach diesem Befehl und endet, sobald das Tempo auf Null gesetzt ist.

Beispiel:
00 CHD
01 03 <= Setze Tempo auf 3
...

4. Lege Tonhöhen-Zunahme Tempo fest
Befehl: CHU
Tastatur: U

Wie der vorige Befehl, aber die Tonhöhe geht nach oben.

5. Warten
Befehl: WAI
Tastatur: W

Dieser Befehl wartet eine bestimmte Anzahl von Ticks (Pause).

Beispiel:
03 WAI
04 02 <= Wartet 2 Ticks

6. Springen
Befehl: JMP
Tastatur: J

Veranlaßt einen unbedingten und sofortigen Sprung an eine andere Position in der Wellenform/Tonhöhe-Sequenz.

Beispiel:
05 JMP
06 0A <= springe vorwärts zu Zeile 0A

7. Springe Lautstärken-Sequenz
Befehl: JVS
Tastatur: Shift-J

Dieser Befehl veranlaßt einen Sprung in der Lautstärken-Sequenz. Die kann z.B. benutzt werden, um Lautstärken-Änderungen nach einem Wellenform-Ereignis zu veranlassen.

Beispiel:
09 JVS

0A 00 <= beginne Lautstärken-Sequenz von Anfang an

8. Halt
Befehl: HLT
Tastatur: H

Dies hat denselben Effekt wie END, kann aber in der Mitte der Kontrollsequenz eingefügt werden.

Beispiel:

```
03 HLT
04 04 <= anderer Code (kann z. B. durch einen JMP-Befehl erreicht
... werden)
```

9. Setze Tempo
Befehl: SPD
Tastatur: S

Legt die Ausführgeschwindigkeit fest.

Beispiel:

```
0A SPD
0B 01 <= Tempo = 1 (maximum)
...
```

10. Beginne Arpeggio Definition
Befehl: ARP
Tastatur: A

Dieser Befehl startet eine Arpeggio Sequenz. Die nachfolgenden Werte sind die Arpeggio Offsets von der Grundnote. Die Arpeggio Sequenz wird mit dem ARE Befehl beendet. Das Arpeggio beginnt automatisch nachdem die Sequenz festgelegt ist.

Beispiel:

```
03 ARP <= starte Arpeggio
04 00 <= Offset Werte
05 04
06 07
07 0A
08 ARE <= Beende Arpeggio Definition
```

11. Beende Arpeggio Definition
Befehl: ARE
Tastatur: E

Beendet die Arpeggio Definition, siehe oben.

12. Setze Vibrato Tiefe
Befehl: VBD
Tastatur: V

Dieser Befehl legt die Vibrato Tiefe (00 - 7F) fest.

Beispiel:

```
02 VBD
03 04 <= setze Tiefe auf 4
```

13. Setze Vibrato Tempo

Befehl: VBS
Tastatur: Shift-V

Dieser Befehl setzt das Vibrato Tempo (00 - 7F) fest. Sowohl Tempo und Tiefe müssen ungleich Null sein, damit der Vibrato wirkt.

Beispiel:

```
02 VBD
03 04 <= Tiefe = 4
04 VBS
05 30 <= Tempo = 30
```

14. Tonhöhe zurücksetzen

Befehl: RES
Tastatur: R

Dieser Befehl setzt die Tonhöhe einer Note auf ihre ursprüngliche Tonhöhe zurück.

15. Lege Vibrato Wellenform fest

Befehl: VWF
Tastatur: Shift-W

Legt die Vibrato Wellenform fest. Das Argument ist die Nummer der Wellenform. Die Wellenform sollte immer 32 Bytes lang sein!!
Bemerkten Sie bitte, daß sie eigentlich rückwärts gespielt wird (benutzen Sie also das Reverse-Symbol um es umzukehren). Die Sinuskurve ist voreingestellt.

Beispiel:

```
00 VBD
01 06
02 VBS
03 40
04 VWF
05 04 <= benutzt Wellenform Nummer 04 als Vibrato Wellenform
```

1.37 Der Sample Editor [Tastaturkürzel: linke Alt-E]

Dieses Fenster ermöglicht die Bearbeitung und Digitalisierung von Samples. ←

Man kann es über das Anzeige-Menü oder über "Sample Edit" im

oberen Bildschirmbereich anwählen.

Im Fenster wird entweder die Wellenform des aktuellen Samples angezeigt oder "Kein Instrument geladen", wenn sich an dieser Stelle kein Instrument befindet.

Der Schieberegler unterhalb der Wellenform zeigt die Größe und die Position

der Anzeige des Samples in Relation zum gesamten Sample. Es ermöglicht Ihnen auch durch das Sample durchzuscrollen (nachdem Sie gezoomt haben, siehe unten), indem Sie es anklicken. Man kann zum Scrollen auch die Cursor Tasten benutzen (links/rechts).

Viele Operationen wirken auf einen bestimmten Bereich, der mit der linken Maustaste ausgewählt werden kann. Nach der Wahl des Bereichs, können Sie den Anfangs- oder Endwert verändern, indem Sie die Shift-Taste drücken, wenn Sie die linke Maustaste betätigen.

Es gibt die folgenden Symbole oberhalb der Wellenform:

Anzeige Dieses Anzeigefeld enthält die Anzahl der Bytes, die die von der aktuellen Wellenform angezeigt werden. Sie verändert sich beim Zoomen (siehe unten).

Puffergr Die Größe des aktuellen Samples (Wellenform-Puffer). Wenn man eine neue Größe eintippt, erscheint eine Meldung mit der Frage, ob das Sample gelöscht oder im Speicher gehalten werden soll.

Eine Anwendung für das Zurückhalten des Samples ist, ihm zusätzlichen "Arbeitsspeicher" am Ende des Samples zur Verfügung zu stellen. Dies ist für manche Bearbeitungs-Operationen von Nutzen (z.B. Echo). Wenn man "Löschen" anklickt, dann können Sie ein neues Sample erzeugen und dies ist oft der erste Schritt, wenn man digitalisiert (siehe unten).

Es muß sich kein Sample im Speicher befinden, um eine neue Größe anzugeben. Die maximale Puffergröße beträgt 131072 Bytes.

Ber Start / Diese Symbole zeigen die aktuelle Byteposition von Anfang
Ende und Ende des Bereichs und kann durch die Eingabe eines
neues Wertes geändert werden.

Die folgenden Symbole befinden sich unterhalb der Wellenform:

Spiele Anzeige Spielt die aktuelle Anzeige in der aktuellen Tonhöhe (siehe "Tonhöhe" weiter unten).

Zoom In / Out Vergrößert/Verringert den Ausschnitt der Sampleanzeige, um mehr/weniger Details erkennen zu können. Wiederholtes Anklicken erhöht/verringert die Genauigkeit. Dies ist wichtig für exaktes Arbeiten.

Zeige alles Zeigt die gesamte Wellenform wieder an.

Markiere Markiert die gesamte Anzeige.
Anzeige

Sample< / Kopiert den Puffer in das Sample, und das Sample in
>Puffer den Puffer. Dies kann als eine einfache "undo" Funktion angesehen werden. Bevor man nun eine Funktion ausprobiert, macht man sich eine Kopie des Sampels mit "Sample<". Wenn

Sie dann mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können Sie das ursprüngliche Sample mit ">Puffer" zurückholen.

Monitor Öffnet ein Fenster, welches in Echtzeit die Eingabe-Wellenform von einem Digitizer (am Parallel-Port) anzeigt. Der Sinn dieser Anzeige ist, daß man die Lautstärke kontrollieren kann, damit es beim Digitalisieren nicht zu Verzerrungen kommt (siehe unten).

Das Programm ist während dieser Anzeige abgeschaltet, d.h. keine andere Funktion kann angewählt werden. Durch das Schließen des Fensters wird der Monitor ausgeschaltet.

Digitalisi Startet die Digitalisierung (auch "Sampling" genannt). Der Schirm wird schwarz und das Multitasking wird ausgeschaltet. Das Digitalisieren endet, sobald der Puffer voll ist, kann aber auch jederzeit mit der rechten Maustaste abgebrochen werden.

Das Samplen bei ein Puffergröße von 0 setzt die Puffergröße auf 131072 Bytes (oder wenn nicht genug Speicher vorhanden, dann auf die größtmögliche).

If you want to sample from the Aura, Toccata, Delfina cards, you need to set the

sample type
to 16-bit

and select Aura or Toccata etc, Output Device before sampling. You must therefore have a sample allocated in advance (type a number into Buffsize).

Tonhöhe Das Zahl-Symbol zeigt die aktuelle Sampling / Abspielrate an und das hervorgehobene Feld zeigt die Note, die dieser Rate entspricht. Voreingestellt ist 428 (Note C-2), aber dies kann man ändern, indem man entweder einen Wert in das Symbol einträgt oder indem man die linke Maustaste über dem Anzeigefeld hält und eine neue Note über die Tastatur eingibt.

Pitches are now always set in Hz. In other words, the numbers beside all pitch boxes are now the sample *frequency* rather than the sample period. This is because mixing mode uses frequencies rather than periods.

Upgraders from V5 or V6 will find that the pitch given in the Pitch box (on the far right of the Sample Editor) is now blank. This is because the settings file (Soundstudio.config) you used with V5 or V6 gives the sample pitch's period instead of its frequency. To correct this, set the Pitch box to the note you require, then save the settings (main Settings menu).

Freihand Wenn man diese Option einschaltet, dann kann man die Wellenform mit der Maus bearbeiten. Die maximale Anzeigengröße beträgt 628 Bytes, aber man kann auch näher heranzoomen. Im Freihand-Modus ist der Pixelanzeige-Modus automatisch angewählt.

Wdhole Ein Sample mit einer Schleife bedeutet, daß es solange wiederholt wird, bis es angehalten wird. Man kann einen bestimmten Bereich des Samples angeben, der ständig wiederholt werden soll. Die Grenzen dieses Bereichs werden durch die beiden "Schleifenzeiger" definiert.

Diese Zeiger erscheinen als gepunktete Linien auf der Wellenformen und als kleine Dreiecke direkt unter der Wellenform. Sie markieren den Anfang und das Ende des Schleifenbereichs.

Das "Wdhole" Auswahlfeld ist eine Kopie des "Wdhole an" Symbols im

Instrumenten Parameter Fenster

.

Wenn man dieses Symbol anwählt, so aktiviert es die Schleife.

Loop Point Die Schleifenzeiger können auf drei verschiedene Arten bewegt werden:

* Indem man die Werte für Wdhole und/oder Wdhlän im

Instrumenten Parameter Fenster eingibt

* Indem man die kleinen Dreiecke nach rechts/links bewegt

* Indem man die Loop Point Symbole benutzt

Die < und > Symbole bewegen den Schleifenzeiger um zwei Bytes nach rechts oder nach links.

<0 und 0> bewegen den Schleifenzeiger nach links oder nach rechts, bis sie auf eine Nullstelle treffen. Für eine gut klingende Schleife, ist es notwendig den gleichen Wert für Anfang und Ende zu finden. Null bietet sich hier an, da keine Amplitude vorhanden ist. Diese Symbole sind also nützlich, wenn man gute Schleifenpunkte sucht.

Das Blättersymbol wählt aus, ob die < > <0 0> Symbole für den Schleifenanfang (voreingestellt) oder Schleifenende wirken.

Das Zoomen ermöglicht Ihnen eine viel genauere Positionierung der Schleife.

Die folgenden Symbole wirken auf den aktuellen Bereich (siehe oben):

Zeigen Vergrößert den Bereich, damit er die ganze Anzeige ausfüllt.

Spielen Spielt den Bereich in der aktuellen Tonhöhe.

Schneid Löscht den Bereich und kopiert ihn in den Puffer.

[Tastaturkürzel: Amiga-X]

Entfern Entfernt den Bereich (kopiert in aber nicht in den Puffer).
 BEMERKUNG FÜR V4 UPGRADER: dies entspricht dem DEL Knopf.

Löschen Löscht den Bereich.

Kopiere Kopiert den Bereich in den Puffer.

[Tastaturkürzel: Amiga-C]

Einfüge Fügt den Pufferinhalt an den Anfang des Bereichs. Die
 Samplegröße wird entsprechend vergrößert.

[Tastaturkürzel: Amiga-V]

Umkehre Kehrt den Bereich von links nach rechts um. Nützlich, um
 versteckte Meldungen in einigen Rocklieder zu inter-
 pretieren ; -)

Die folgende Menüs gehören zum Fenster:

Projekt

Lösche Sample Entfernt das aktuelle Instrument aus dem Speicher.

Lade Sample Öffnet einen
 Datei-Requester
 um ein Sample zu laden.

[Tastaturkürzel: Amiga-L]

Speichere Öffnet einen
 Datei-Requester
 , um ein IFF Sample abzuspeichern.

Sample als Bemerkung: Die Schleifenwerte werden mit dem IFF Sample abge-
 speichert.

[Tastaturkürzel: Amiga-S]

Verlasse Schließt das Sample Editor Fenster.
Sample Editor

[Tastaturkürzel: Amiga-E]

Edit

Mit Hilfe dieses Menüs können Sie Samples bearbeiten.

Die Menüpunkte Schneiden, Kopieren, Einfügen, Entfernen, Löschen und Um-
kehren sind äquivalente Funktionen zu den entsprechenden Bereichssymbolen.

Invertieren Invertiert den Bereich (stellt in auf den Kopf). Die kann
 nützlich sein, wenn man versucht eine Schleife oder eine
 Verbindungsstelle zwischen zwei Wellenformen zu finden
 (der Freihand-Modus ist ebenfalls nützlich).

[Tastaturkürzel: Amiga-I]

Abschneiden Löscht den nicht-angewählten Bereich des Samples. Nur der angewählte Teil bleibt vorhanden.

[Tastaturkürzel: Amiga-Z]

Entferne un- Löscht die Leerstellen (d.h. mit Lautstärke Null) auf beiden
benutzen Raum Seiten der Wellenform. Dies spart Speicher und das Timing

[Tastaturkürzel: Amiga-R]

Kopieren in den Kopiert den aktuellen Bereich in den
Synthsound Editor

Synth Editor So kann man Instrumente erzeugen, die weniger Speicher
verbrauchen. Der Synth Editor kann nur Wellenformen mit
einer Länge von maximal 128 Bytes verarbeiten. Wenn der
Bereich größer ist, dann werden nur die ersten 128 Bytes
kopiert. Der Bereich wird in die rechte Wellenformanzeige
kopiert. Wenn Sie möchten, daß das neue synthetische
Instrument den Sample im Speicher ersetzt, dann müssen
Sie die Instrumenten-Art ändern.

[Tastaturkürzel: Amiga-2]

Spiele Puffer- Spielt den Inhalt des Puffers in der aktuellen Tonhöhe.
Inhalt

[Tastaturkürzel: Amiga-B]

Lösche Kopier- Löscht und gibt den Speicher frei, der durch den Puffer
Puffer belegt wurde.

[Tastaturkürzel: Amiga-U]

Loop

Enthält eine Funktionen zur Behandlung von Schleifen

Zeige Schleife Zeigt in der Anzeige die Schleife an.

Schleife fixieren Speichert die aktuellen Schleifenpunkte im Speicher.

Schleifen herstellen Stellt die gespeicherten Schleifenpunkte wieder her.

Markieren Markiert den Bereich, die aktuelle Anzeige oder
die gesamte Wellenform als Schleife.

Schleife spielen Spielt die Schleife endlos ab.

Bereich = Schleife Markiert einen Bereich über der Schleife.

Lösche nach/vor Löscht den Bereich vor der Schleife bzw. nach
Schleife der Schleife.

Effekte

Dieses Menü beinhaltet einige Spezialeffekte für Samples:

Lautstärke Öffnet das
Lautstärke Ändern Fenster

.

Ändern
[Tastaturkürzel: Amiga-O]

Tonhöhe Ändern Öffnet das
Tonhöhe Ändern Fenster

.

[Tastaturkürzel: Amiga-P]

Mische Öffnet das
Mische Fenster

.

[Tastaturkürzel: Amiga-M]

Filter/Boost Öffnet das
Filter/Boost Fenster

.

[Tastaturkürzel: Amiga-F]

Echo Öffnet das
Echo Fenster

.

[Tastaturkürzel: Amiga-K]

Erzeuge Öffnet das
Rauschen-Fenster

.

Rauschen
[Tastaturkürzel: Amiga-N]

Erzeuge Akkord Öffnet das
Akkorderzeugung Fenster

.

[Tastaturkürzel: Amiga-H]

Anmerkung: Alle Effekte außer Tonhöhe ändern, Mischen und Erzeuge Akkord beziehen sich auf den aktuellen BEREICH. Wenn Sie nun diese Effekte auf das gesamte Sample anwenden möchten, dann benutzen Sie das Markiere Anzeige Symbol.

Wenn man die Aktionssymbole zusammen mit SHIFT drückt in diesen Fenstern drückt, dann wird die Funktion ausgeführt und das Fenster geschlossen.

Optionen

Anzeige "Linie" wählt die normalen Linienanzeige aus, wenn jedoch "Pixel" angewählt wird, wird das Sample in Pixel statt in Linien angezeigt. "Pixel Dichte" öffnet das

Pixel Dichte Fenster
mit dem man die Dichte der

Pixel im "Pixel"-Modus einstellen kann. [Kürzel: Amiga-D]

Sampler Voice Falls angewählt, so kann man den Sound während des digitalisierens hören. Wenn man es abschaltet, so erhöht man geringfügig die Qualität auf langsameren Maschinen (mit dem 68000 Prozessor).

1.38 Das Lautstärke Ändern Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-O]

Dieses Fenster ermöglicht es Ihnen die Lautstärke des aktuellen Bereichs zu ändern und wird über das Effekte-Menü des Sample Editor geöffnet.

Die Regler geben die Start- und End-Lautstärke an. Beide sind relativ zur Original-Lautstärke zu sehen (in Prozent). Beispiel: wenn man die Start-Lautstärke auf 150 % und die End-Lautstärke auf 75 % setzt, dann wird die Lautstärke vom 1-fachen nach $\frac{3}{4}$ der ursprünglichen Lautstärke verringert. Beide Regler können Werte zwischen 0 und 500 % annehmen.

Wenn man LAUTSTÄRKE ÄNDERN anklickt, das ändert man die Lautstärke mit den aktuellen Werten der Regler.

Es gibt auch einige häufig benutzte Voreinstellungen unterhalb des "Lautstärke ändern" Symbols. "Einblend" geht von 0 % bis 100 %, "Ausblend" von 100 % bis 0 %, "Hälfte" 50 % - 50 % und "Doppelt" 200 % - 200 %. Wenn man eines dieser Symbole anklickt, so werden die Regler auf diese Werte gesetzt und ändert dann die Lautstärke.

Das Ein- und Ausblenden können z.T. nützlich sein, wenn man das "Klicken" entfernen möchte, welches man manchmal am Anfang oder Ende des Samples hören kann. Hierzu müssen Sie einen kleinen Teil der Wellenform am Anfang bzw. am Ende des Samples markieren und Einblenden bzw. Ausblenden anklicken.

Normalerweise, wenn die Lautstärke zu sehr erhöht wird, überschreitet es die normalen Wellenformgrenzen und es fängt an zu rauschen (oder "Clipping").

Wenn das "Kein Clip" Symbol eingeschaltet ist, werden die Wellenform-Grenzen nicht überschritten.

Das "Ende" Symbol schließt das Fenster.

Das "S" Symbol und die zwei Display-Kästen zeigen Stereo und 16-bit Samples an.

1.39 Das Toccata Aufnahme-Fenster

Benutzen Sie dieses Fenster, um Sample mit ihrer Toccata Karte zu ↔
samplen.

Falls Sie keine Toccata besitzen, werden Sie dieses Fenster nicht zu
sehen bekommen!

Um das Fenster zu öffnen:

- 1) Öffnen Sie das
Instrumenten-Art Fenster
, und setzen Sie
das Ausgabegerät auf Toccata.
- 2) Im
Sample Editor
, klicken Sie Monitor oder Record an

Um von der Toccata zu digitalisieren:

- 1) In Instrumentart, setzen Sie das Sample entweder auf:
 - i) 8-bit oder 16-bit (klicken Sie Sample oder 16-Bit)
 - ii) Stereo oder Mono (klicken Sie Stereo an, falls nötig)
- 2) Zurück im Toccata Aufnahme-Fenster, schalten Sie die Levelanzeige an.
Dies aktiviert zwei schwarze Eingabebalken, die Ihnen helfen die
richtige Eingabewerte zu bestimmen. Je lauter der Sound, desto
mehr schlagen die Balken aus. Bei Stereosamplen zeigt der obere Balken
den linken Kanal, der untere den rechten Kanal an.
- 3) Setzen Sie die benötigten Eingabeparameter. (Das Handbuch der Toccata
enthält hierzu mehr Information).
- 4) Wählen Sie die Sample-Rate über den Regler aus. Toccata besitzt 14
verschiedene Ein/Ausgabe-Raten, die von 5513 Hz bis zu 48 kHz reichen.
- 5) Klicken Sie Aufnahme, um mit dem Digitalisieren zu beginnen. Klicken
Sie Stop, in dem erscheinenden Requester, um das Digitalisieren zu
beenden.

Die Noteneingabe von Toccata Instrumenten in den Tracker Editor:

- 1) Die Tasten C-1 bis C#2 (normalerweise die Tasten Z bis L) spielen
jeweils eine der 14 Frequenzen, die die Toccata ausgeben kann, d.h.
C-1 steht für 5513 Hz, C#2 für 48 kHz. Sie können ein Sample in jeder
dieser Frequenzen abspielen, unabhängig davon, mit welcher Frequenz
es aufgenommen wurde.
- 2) Es gibt ein kleines Problem, wenn man Toccata Samples in den Liedern
benutzt. Wenn Sie zwei verschiedene Samples nacheinander abspielen und
sie bestimmte unterschiedliche Parameter besitzen, wird es eine kurze
(aber hörbare) Pause zwischen den Samples geben.

```

000 C-1 10000      (Hier gibt es eine Pause, bevor die Note in der
001 --- 00000      Zeile 004 gespielt wird. Dies liegt daran, daß
002 --- 00000      die beiden Samples verschiedene Tonhöhen benutzen.
003 --- 00000      Unterschiedlich Sampling Rates und Stereo/Mono
004 E-1 20000      können ebenfalls eine Pause erzeugen)

```

Dies kann OctaMED leider nicht beeinflussen, aber es gibt eine Möglichkeit das abzustellen, auch wenn es etwas arbeitsaufwendig ist. Wählen Sie ein leeres Sample aus und geben Sie ihm die gleiche Sampling Rate und Stereo/Mono Status, wie die zweite der beiden Samples. Geben Sie nun diese Note direkt vor dem zweiten Sample ein (hier in Zeile 003). Es sollte auch die gleiche Tonhöhe haben wie das zweite Sample. Das sieht also folgendermaßen aus:

```

000 C-1 10000
001 --- 00000
002 --- 00000
003 E-1 30000 <= Instrument 03 (ein leeres Sample mit der gleichen Rate
004 E-1 20000      und Stereo/Mono Einstellung wie Instrument 02) bei E-1

```

1.40 Das Fenster Y justieren

Benutzen Sie dieses Fenster, um die vertikalen Position des Bereichs zu justieren. Geben Sie den benötigten Wert in das Zahlenfeld ein. Die Zahl kann zwischen -128 und 127 liegen. Eine negative Zahl verschiebt den Bereich nach unten.

Wenn Sie Durchschnittliche Abweichung Berechnen anklicken, wird die benötigte Justierung berechnet, um den Bereich genau in die Mitte zu setzen. Dies wird wohl in den meisten Fällen gemacht werden. Um das gesamte Sample zu mitteln, wählen Sie Menü Bearbeiten -> Mitteln im Sample Editor an.

Klicken Sie Justieren an, um den Bereich einzustellen (und wie immer, wenn Sie es shift-klicken, wird das Fenster zusätzlich geschlossen).

1.41 Das Fenster Platz hinzufügen

Mit diesem Fenster können Sie zusätzliche Platz (mit Lautstärke 0) an den Anfang oder das Ende des Samples setzen. Geben Sie einfach die Anzahl der Bytes an.

Alternativ hierzu können Sie die beiden Regler benutzen, um die Anzahl der Bytes zu berechnen:

- 1) Faktor berechnet Vielfache von der Samplegröße. Beispiel: Das Sample ist 2000 groß, der Faktor beträgt 3, dann werden 6000 Bytes hinzugefügt.
- 2) Benutzen Sie Justieren, um den Faktor-Wert genauer einzustellen.

Die maximale Größe für Samples beträgt 131072.

1.42 Das Lautstärke Ändern Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-O]

Dieses Fenster ermöglicht es Ihnen die Lautstärke des aktuellen Bereichs zu ändern und wird über das Effekte-Menü des Sample Editor geöffnet.

Die Regler geben die Start- und End-Lautstärke an. Beide sind relativ zur Original-Lautstärke zu sehen (in Prozent). Beispiel: wenn man die Start-Lautstärke auf 150 % und die End-Lautstärke auf 75 % setzt, dann wird die Lautstärke vom 1-fachen nach $\frac{3}{4}$ der ursprünglichen Lautstärke verringert. Beide Regler können Werte zwischen 0 und 500 % annehmen.

Wenn man LAUTSTÄRKE ÄNDERN anklickt, das ändert man die Lautstärke mit den aktuellen Werten der Regler.

Es gibt auch einige häufig benutzte Voreinstellungen unterhalb des "Lautstärke ändern" Symbols. "Einblend" geht von 0 % bis 100 %, "Ausblend" von 100 % bis 0 %, "Hälfte" 50 % - 50 % und "Doppelt" 200 % - 200 %. Wenn man eines dieser Symbole anklickt, so werden die Regler auf diese Werte gesetzt und ändert dann die Lautstärke.

Das Ein- und Ausblenden können z.T. nützlich sein, wenn man das "Klicken" entfernen möchte, welches man manchmal am Anfang oder Ende des Samples hören kann. Hierzu müssen Sie einen kleinen Teil der Wellenform am Anfang bzw. am Ende des Samples markieren und Einblenden bzw. Ausblenden anklicken.

Normalerweise, wenn die Lautstärke zu sehr erhöht wird, überschreitet es die normalen Wellenformgrenzen und es fängt an zu rauschen (oder "Clipping").

Wenn das "Kein Clip" Symbol eingeschaltet ist, werden die Wellenform-Grenzen nicht überschritten.

Das "Ende" Symbol schließt das Fenster.

1.43 Das Tonhöhe Ändern Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-P]

Dieses Fenster ermöglicht es Ihnen die Tonhöhe eines Samples zu ändern. Die Größe des Samples ändert sich dabei auch: sie wird abnehmen, wenn der Ton höher wird und zunehmen, wenn der Ton tiefer wird (Das Fenster wird geöffnet, indem man im Sample Editor das Effekte-Menü an wählt).

Wenn Sie z.B. die Tonhöhe des aktuellen Samples ändern wollen und G-2 hören wollen, wenn Sie die C-2 Taste drücken, dann müssen Sie folgende Schritte befolgen:

1. Setze Sie die Quell-Note auf C-2, indem Sie mit der linken Maustaste auf das "Quelle" Symbol klicken und die C-2 Taste drücken.

2. Setzen Sie die Ziel-Note auf G-2, wie oben beschrieben.
3. Klicken Sie "Ändere Tonhöhe" an. Das Sample wird neu gestimmt und die Größe wird um ca. 2/3 verringert.

Die anderen Symbole:

Oktave hoch / Stimmt das Sample eine Oktave höher / tiefer und halbiert /
 runter verdoppelt die Größe des Samples. Die "Perioden" Symbole
 werden auf die der Operation entsprechenden Werte geändert.

Justierung Stimmt das Sample so, daß der Justierwert des
 Löschen

Instrumenten Parameter Fenster
 keine

Auswirkung mehr hat. Wenn der Justierwert -4 war, wird das
 Sample vier Stufen nach unten gestimmt und die Justierung
 des Instrumentes würde auf Null gesetzt.

Anti-Alias Falls eingeschaltet, werden Anti-Aliasing Funktionen auf beim
 Abstimmen angewandt, d.h. das Rauschen wird verringert. Dies
 ist voreingestellt.

Ende Schließt das Fenster.

1.44 Das Mische Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-M]

Dieses Fenster enthält die Symbole, die benötigt werden, um zwei ↔
 Samples
 zu kombinieren und wird über das Effekte-Menü aktiviert, welches sich
 im

Sample Editor

befindet. Das Sample, welches sich im Puffer
 befindet (indem man das >Puffer Symbol des
 Sample Editors
 benutzt)

wird mit dem aktuellen Sample gemischt.

Die zwei Regler kontrollieren die Lautstärke der beiden zu mischenden
 Wellenformen. Beim Mischen werden die beiden Wellenformen ADDIERT, so daß
 wenn beide Samples mit 100 % Lautstärke abgemischt werden, würde die Laut-
 stärke des abgemischten Sample 200 % (also das doppelte) betragen.

Aus diesem Grund ist der voreingestellte Wert für beide Sample 50 %, was
 zusammen ein 100 % Sample (normale Lautstärke) ergibt. Jeder Regler kann
 Werte zwischen 0 und 100 % annehmen.

(Für Interessierte: Dies ist der Grund, warum Samples im 5-8 Kanal-Modus
 "halbiert" werden sollten. Die Samples werden mit der halben Lautstärke
 addiert, um ein Sample mit voller Lautstärke zu erzeugen).

Die Lautstärke des Samples im Puffer wird über den "Ziel" Regler geändert,
 und die des aktuellen Samples mit dem "Quelle" Regler.

Das Sample im Puffer wird ab dem angegebenen Punkt des aktuellen Samples

gemischt. Wenn der Punkt größer als ein Byte ist, dann wird nur der ausgewählte Bereich betroffen; Sonst betrifft es das gesamte Sample, von Ber Start an.

Das "Mische" Symbol mischt die Samples und "Ende" schließt das Fenster.

1.45 Das Filter/Boost Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-F]

Dieses Fenster enthält eine Funktion, um den aktuellen Bereich zu ↔
filtern

und so das Rauschen zu verringern und um den aktuellen Bereich zu boosten, was den Sound heller und hörbarer macht. Das Fenster wird über das Effekte Menü des

Sample Editor
geöffnet.

Filtern wird dadurch erreicht, daß man den Durchschnitt jedes einzelnen Wertes im Sample und seiner beiden direkten Nachbarn nimmt. Boosten funktioniert genau anders herum.

Es gibt zwei Regler, die beide Werte zwischen 1 und 128 annehmen können:

Mitteln Die Stärke des Filters/Boosts (technische Bemerkung: das Verhältnis jedes einzelnen Wertes im Vergleich zu den Werten rechts/links davon). Je größer der Wert ist, desto größer ist die Stärke. Voreingestellt ist 16.

Entfernung Der Abstand zwischen den gemittelten Werten. Dieser Regler verändert den Sound auf eine komische Weise! (Am besten probieren Sie mit verschiedenen Werten herum). Für ein normales Filtern/Boosten, sollte der Wert 1 betragen (voreingestellt).

Das Filter Symbole filtert, das Boost Symbol boostet und Ende schließt das Fenster.

1.46 Das Echo Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-K]

Mit diesem Fenster können interessante Echo-Effekte erzeugt werden ↔
. Man

kann es über das Effekte-Menü des

Sample Editor
aufrufen. Die Echo-

Funktion wirkt auf den aktuellen Bereich.

Bevor man ein Echo erzeugt, sollte man etwas zusätzlichen Speicher am Ende des Samples reservieren, indem man den neuen Wert in Puffergr (im Sample Editor) einträgt. Es erscheint eine Meldung, geben Sie "Halten" an. Um das Echo nun durchzuführen, müssen Sie sowohl den Bereich des Samples der einen Echo-Effekt erhalten soll als auch den zusätzlichen Speicher markieren.

Es gibt drei Ganzzahl-Symbole:

Echo Rate Der Abstand (in Bytes) zwischen zwei Echos. Eine sehr tiefe Rate macht aus menschlicher Sprache einen Roboter :-D.

Lautstärkeabnahme Gibt die Lautstärkenabnahme des Echos an. Je niedriger der Wert ist, desto niedriger ist die Rate, aber ein Wert von Null verteilt die Lautstärke gleichmäßig über den gesamten Bereich

Anzahl der Echos Die Gesamtzahl der Echos, normalerweise sehr niedrig (1 - 10).

Der beste Weg dieses Merkmal zu erlernen, besteht im Herumexperimentieren.

Das "Erzeuge Echo" Symbol führt die Funktion durch und "Ende" schließt das Fenster.

1.47 Das Rauschen-Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-N]

Dieses Fenster wird über das Effekte-Menü des Sample Editor geöffnet.

Das einmalige Merkmal in diesem Fenster ermöglicht es Ihnen Rauschen zum aktuellen Bereich hinzuzufügen. Dies scheint auf den ersten Blick nicht sehr sinnvoll, aber hiermit kann man leicht Effekte wie Winde oder Wasser-Geräusche erzeugen und es kann die Grundlage für komplexere Instrumente sein, wenn man die anderen Effekte darauf anwendet. Es ist also möglich gute Instrumente zu erzeugen, ohne einen Sampler zu besitzen!

Der Regler legt die Rausch-Stärke fest (1 - 128), die in Wirklichkeit der Lautstärke entspricht. Das "Rauschen" Symbol erzeugt das Geräusch und "Ende" schließt das Fenster.

1.48 Das Akkord Erzeugung Fenster Amiga-H

Mit diesem Fenster können Sie Akkorde mit zwei bis vier Noten des aktuellen Samples erzeugen. Das Fenster öffnet man, indem man in das Sample Editor, Effekte Menü geht.

Das Fenster enthält vier Tonhöhe Symbole, deren Inhalt durch das Drücken der linken Maustaste und dem gleichzeitigen Spielen einer Note auf der Tastatur geändert werden kann. Man kann die Note auch löschen, indem man die Return oder Del Taste drückt.

Die Grundnote ist die Note, auf die sich der Akkord bezieht. Sie ist die tiefste Note. Die anderen Symbole sind die anderen Noten des Akkords, von

denen einige leer sein können.

Bemerkung: Sie sind nicht auf den normale 3-Oktaven-Bereich eines Samples beschränkt: Sie können Tonhöhen benutzen innerhalb eines 10,5-Oktaven-Bereichs. Höhere Noten werden schneller abgespielt als die tieferen, so daß der Akkord nicht gleichzeitig enden wird.

"Erzeuge Akkord" erzeugt den Akkord und speichert ihn im aktuellen Sample.

"Ende" schließt das Fenster.

Ein Tip, um die Qualität zu erhöhen. Setzen Sie das Sample auf
16-bit

.
Klicken Sie dann Erzeuge Akkord an, dann
Max in Lautstärke ändern
, dann
Art ändern

um es auf 8-Bit zurückzusetzen
.

1.49 Das Pixeldichte Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-D]

Der Regler in diesem Fenster legt die Dichte der Pixel fest (1 - ↔
50), wenn
man die Wellenform im "Pixel-Modus zeichnet (siehe der
Sample Editor

,
Einstellungs-Menü).

Der Wert des Reglers ist in Wirklichkeit die Anzahl der Pixels, die in
jeder horizontalen Pixelposition angezeigt werden.

Das "Ende" Symbol schließt das Fenster.

1.50 Der Samplelisten Editor [Tastaturkürzel: Amiga-L]

Wenn Sie mit Computermusik arbeiten, dann werden Sie eine große ↔
Anzahl von
Instrumenten erhalten, die sich über viele Disketten und Verzeichnisse
erstrecken können. Um diese nun leicht wiederzufinden, müssen die Samples
sortiert werden. Dieses Fenster gibt Ihnen die benötigten Funktionen, um
eine Liste ihrer Samples anzulegen und abzuspeichern (Man öffnet es über
das

Anzeige-Menü
).

Die Liste könnte mit jedem Texteditor erzeugt werden (wie es in den Anfängen
von MED der Fall war), aber es ist viel einfacher eine mit dem Samplelisten

Editor zu erzeugen.

Eine Liste wird erzeugt, indem man "Zufügen..." anklickt und ein Verzeichnis, welches Samples enthält, über den

Datei-Requester
auswählt. Das

Verzeichnis und die darin enthaltenen Dateinamen werden an die Liste angehängt. Dies kann für alle Ihre Sample-Verzeichnisse/Disketten wiederholt werden. Sie können die Dateinamen eines Verzeichnisses anschauen, indem Sie das entsprechende Verzeichnis in der "Verzeichnisse" Liste anklicken.

The list is saved using "Save List...", and the filename is "MED_paths". On startup, OctaMED looks for the MED_paths file in the PROGDIR directory of this CD, if you want to make up a new sample list, then when finished adding your sample paths etc, save the med_paths file to your HD or to a floppy and you can reload them at a later date.

Es gibt die folgenden Symbole in diesem Fenster:

Zufügen Fügt das aktuelle Instrument in die Liste der Dateinamen (es wird alphabetisch sortiert eingefügt). Es werden auch die Werte für Schleifen, Transponieren/Justieren, MIDI und die relative Lautstärke zusammen mit der Tonhöhe abgespeichert.

Entfer Entfernt das ausgewählte Instrument aus der Sample-Liste (d.h. klicken Sie den Dateinamen an und drücken Sie "Entfer").

Speicher Speichert das aktuelle Instrument im aktuellen Verzeichnis (speichert sowohl auf Diskette als auch in der Liste).

Löschen Wie "Entfernen", löscht jedoch auch das Instrument von Disk. Aufgrund der beiden letzten Optionen wird kein Datei-Requester zum Speichern oder Löschen des Instruments in der Sample Liste benötigt.

Zufügen Öffnet einen
Datei-Requester
um ein Verzeichnis zu der
Liste hinzuzufügen. Ein Requester erscheint, damit Sie festlegen können, ob das Verzeichnis an das aktuell ausgewählte Verzeichnis angehängt wird, oder an das Ende der Liste.

(On this CD you will have to save your sample list onto a hd or floppy)

Entfernen Entfernt das aktuelle Verzeichnis aus der Liste.

Save Inst and Save All Insts now ask you to select the file format of the save instrument(s). Choose from IFF 8SVX, Raw, MAUD, AIFF or WAVE.

The Name text gadget displays the name of the selected instrument. You may rename the instrument by typing a new name into this gadget.

The remaining numeric boxes are the current loop / tuning / MIDI / volume

values of the selected instrument, and the Pitch gadget is the current default pitch of the selected instrument (if any). They can be changed by entering a new value, or by holding the left mouse button on the Pitch gadget and pressing a new note on the keyboard. Note that the MIDI and loop (Repeat / RepLen) gadgets can't both be non-zero at the same time.

(For a description of loop / tuning / MIDI / relative volume values, and the default instrument pitch, see
 The Instrument Parameters Window
).

Since MIDI instruments are not actually instruments but a few settings, you may wish to create a "dummy" directory for them.

The Exit gadget closes the window.

The menu contains the following items:

 Load List Allows you to load a sample list under any name. You are asked whether you would like to append to or replace the list already in memory. (This feature has been resurrected from V4).

Clear List Clears the entire list (after a confirmation requester).
 NEW

Statistik Zeigt Statistiken über die Sampleliste:

- * Die aktuelle Verzeichnisnummer
- * Die Gesamtzahl der Verzeichnisse
- * Die Anzahl der Samples im aktuellen Verzeichnis
- * Die Gesamtzahl der Samples in der Liste

1.51 Der MIDI-Meldungseditor [Tastaturkürzel: Amiga-G]

Dieses Fenster bietet einem die Werkzeuge, die benötigt werden, um ↔
 MIDI

Daten aufzunehmen, zu senden und zu speichern. Man kann auch MIDI
 Meldungen im

hexadezimalen

Format bearbeiten (dieses Fenster

wird über das

Anzeige-Menü
 geöffnet).

Der Meldungseditor ist besonders geeignet, um System Exklusive (SysEx) Meldungen aufzunehmen. Er beschränkt sich jedoch nicht nur darauf. Diese sehr vielfältig einsetzbaren Meldungen können z.B. benutzt werden, um die Einstellungen von Sounds zu bearbeiten. Sie können Sounds auf ihrem Synthesizer bearbeiten, dann entweder den Original-Sound oder den bearbeiteten Sound in ihren Amiga laden und ihn dann speichern. Später kann dann OctaMED den Sound an den Synthesizer zurückschicken, um ihn abzuspielen.

Die Symbole, die sich rechts von "Mdng" befinden sind: aktuelle Meldungsnummer, vorige Meldung, nächste Meldung und Gesamtzahl der Meldungen im Puffer.

Es gibt noch folgende Symbole:

Neue Meld Hängt eine neue Meldung an das Ende der Liste. Benutzen Sie dieses Symbol, um eine neue Meldung nach dem Starten von OctaMED zu erzeugen.

Neue hier Fügt eine neue Meldung an der aktuellen Position in der Liste ein. "Neue Meld" wird normalerweise bevorzugt.

Entfernen Entfernt die aktuelle Meldung.

Löschen Löscht die aktuelle Meldung (alles wird auf Null gesetzt).

Größe Neu erzeugte Meldungen sind acht Bytes groß, aber um (zum Beispiel) SysEx Meldungen aufzunehmen, benötigt man einen viel größeren Puffer. Benutzen Sie also dieses Symbol um die Größe zu verändern. Die Pfeilsymbole verringern/erhöhen die Größe um eins. Die maximale Größe ist 1048560 Bytes.

Name Hier kann man der Meldung einen Namen geben. Normalerweise ist es schwierig sie durch Hinschauen zu erkennen :-)!

Speichern Öffnet einen Datei-Requester, um die aktuelle Meldung abzuspeichern. Beachten Sie bitte, daß MIDI-Meldungen automatisch mit dem Module abgespeichert werden (außer bei Tracker Modulen, siehe Speicher-Optionen). So können Sie sie jedoch einzeln abspeichern und in andere Lieder laden.

Laden Öffnet einen Datei-Requester um eine Meldung zu laden. Ein Requester erscheint und fragt Sie, ob die neue Meldung die aktuelle ersetzen soll, oder ob es eine neue Meldung erzeugen soll.

Aufnehmen Um Daten von Ihrem MIDI Gerät aufnehmen zu können, müssen Sie eine leere Meldung erzeugen, deren Größe der Daten entspricht (oder größer). Klicken Sie dann dieses Symbol und beginnen Sie mit der Datenübertragung. Das nochmalige Anklicken beendet die Aufnahme (bei SysEx-Meldungen gibt es jedoch eine einfachere Art die Aufnahme zu beenden, siehe "Automatisches Aufnahmeende" unten).

MIDI aktiv und Eingabe aktiv, aus dem MIDI-Menü, werden automatisch ausgewählt, wenn man "Aufnehmen" betätigt.

Senden Sendet die aktuelle MIDI Meldung. OctaMED Befehl 10 macht dies auch (siehe

MIDI Befehle
).

Automatisches Aufnahmeende Veranlaßt OctaMED die Aufnahme zu beenden, sobald ein "End SysEx" Byte (\$F7) empfangen wurde. OctaMED wird auch automatisch alle unbenutzten Bytes am Ende des Puffers entfernen: Man sollte keine unbenutzten (Null) Bytes nach den aktuellen MIDI Daten lassen. Diese Nullen sind ebenfalls MIDI Daten und können beim Absenden vermutlich Probleme hervorrufen. Im Normalfall wird also dieses Symbol angeschaltet bleiben.

Wenn dieses Symbol jedoch aus ist, dann wird OctaMED solange Bytes aufnehmen, bis das "Aufnehmen" Symbol erneut gedrückt wird oder bis das Ende des Puffers erreicht wird.

Die Anzeige rechts von "Automatisches Aufnahmeende" zeigt "Aufnahme..." an, wenn eine MIDI Meldung aufgenommen wird.

Ende Schließt das Fenster.

Sie können auch die Hexdaten bearbeiten. Versichern Sie sich, daß Edit (oberer Bildschirmbereich) eingeschaltet ist und benutzen Sie einfach die Cursortasten, um die Daten durchzugehen. Benutzen Sie die Tasten 0-9 und A-F um die Daten zu verändern. Benutzen Sie die Del-Taste, um ein Byte zu löschen und Shift-Del, um ein neues einzufügen.

(siehe auch

MIDI Befehle
, das
MIDI-Menü
und der
Eingabe Editor
)

1.52 Der Eingabe Editor [Tastaturkürzel: Amiga-A]

Mit diesem Fenster können sie die Tastaturbelegung ändern. Man kann es durch ←

das

Anzeige-Menü
öffnen.

Jeder Taste kann folgendes zugewiesen werden:

- eine Note/Befehl eingeben (siehe auch Programmierbare Tasten)
- eine Aktion durchführen (z.B. den Cursor nach oben/unten bewegen)

Dies funktioniert auch auf einer Standard-Amiga-Tastatur: eine MIDI Tastatur wird nicht benötigt.

Die zwei Zahlenreihen in der Liste, sind die Einträge im
 hex
 und dezimal
 Format.

Es gibt noch folgende Symbole in diesem Fenster:

Karte aktiv Wenn dies angewählt ist, wird die aktuelle Eingabekarte
 statt der Standard OctaMED Tastaturbelegung benutzt.

Erzeuge neue Es gibt keine Standard-Karte, so daß sie erst einmal
 erzeugt werden muß.

 Jetzt wird für jede Note ein Eintrag der Form "C-1xxxxxx"
 angezeigt. Das bedeutet, daß wenn man die Taste C-1 drückt,
 dann wird nur C-1 mit der aktuellen Instrumentennummer eingegeben
 und die Befehlsziffern bleiben unberührt.

 Sie können einen Eintrag auf die gleiche Weise bearbeiten,
 wie es im

 Programmierbare Tasten
 Fenster

 der Fall ist. Wählen Sie einen Eintrag aus, indem Sie
 ihn anklicken, lassen Sie die Maustaste gedrückt und
 zeigen Sie auf die Nummer die Sie gerne ändern möchten
 oder drücken Sie die entsprechende Taste auf der Tastatur.

Lösche aktuelle Nach einer Bestätigung wird die aktuelle Karte entfernt.

Zurücksetzen Setzt die ausgewählte Taste auf seine ursprüngliche
 Funktion zurück.

Lade Karte Zeigt einen
 Datei-Requester
 an, mit dem man eine
 neue Karte von Disk laden kann. Eine Meldung erscheint,
 falls die aktuelle Karte seit dem letzten Speichern
 verändert wurde.

Speichere Öffnet einen
 Datei-Requester
 , mit dem die
 aktuelle Karte auf Diskette abspeichern kann.

1.53 The ARexx Trigger Setup Window

 This window gives player commands the keyboard shortcut treatment. ←
 Just

 like with keyboard shortcuts, you can now set player commands (of type 2D)
 to execute an OctaMED ARexx command or ARexx script, send an ARexx command
 to another program, or load and run a program from disk.

 At the top of the window, select a command level to edit using the slider.
 For example, to edit command 2D45, set the slider to 45. Clear Current
 sets the current command's action to None. Clear All does the same to all

commands.

The Action area describes what the player command is to do if it appears in a song. It is exactly like the Action area in the
 Keyboard Shortcuts window
 (and also in the
 Input Map Editor
).

OctaMED Command Executes an OctaMED ARexx command (type it into the Command box, together with any required parameters). ARexx itself isn't actually involved. To execute more than one command, use the OP_MULTICMD command.

(See MANUAL for more information on OctaMED commands)

Execute ARexx File Executes an external ARexx file (type its name into the Command box). Unless the file is in PROGDIR: or REXX:, specify the full path name. The filename should end in '.omed'.

Ext. ARexx Command Sends an ARexx command to another program. Type the command into Command, and the program's ARexx port name into ARexx Port.

Note: To use Execute ARexx File or Ext. ARexx Command successfully, make sure you have run the program REXXMast.

Launch Program Launches (runs) an executable program file. Type its name into Command.

1.54 Das Liedwahl Fenster [Tastaturkürzel: linke Alt-G]

Dieses Fenster ermöglicht es Ihnen neue Lieder an ein Multi-Module \leftrightarrow zu fügen und welche zu löschen. Man kann auch das aktuelle Lied auswählen (Ein "Multi-Module" ist ein Projekt, welches mehr als ein Lied beinhaltet, wobei sich alle Lieder die Instrumenten teilen). Man kann dieses Fenster entweder über das

Lied-Menü
 /Auswählen oder über das Anklicken von "Lw" im
 oberen Bildschirmbereich
 öffnen.

Das Fenster zeigt eine Liste aller Lieder in dem Modul. Man kann ein Lied durch Anklicken auswählen. Die Liedernamen erscheinen direkt unterhalb der Liste in der Anzeige.

Es gibt die folgenden Symbole in diesem Fenster:

Neu Fügt ein neues Lied an das Ende der Liste.

Hier Fügt ein neues Lied an der aktuellen Position ein.

Löschen Löscht das ausgewählte Lied.

Auswählen Macht aus dem angewählten Lied das aktuelle und
schließt das Fenster.

Ende Schließt das Fenster.

(Liedwahl-Symbole befinden sich auch im
oberen Bildschirmbereich
)

1.55 Das Spielsequenz Fenster [Tastaturkürzel: linke Alt-Q]

Die Spielsequenz besteht aus einer Liste mit Blocknummer und - <->
namen, die
auf eine Weise angeordnet wurden, wie sie im Lied gespielt werden sollen.
Mit der Veröffentlichung von OctaMED V5.0 ist es nun möglich mehr als eine
Spielsequenz zu definieren ("Bereiche" genannt). Die
Bereichsliste
enthält die Reihenfolge, in der die Spielsequenzen abgespielt <->
werden sollen.

Wenn der letzte Bereich gespielt wurde, beginnt das Lied von vorne zu
spielen (es ist auch möglich das Lied abzubrechen).

Dieses Fenster enthält Funktionen, die benötigt werden, um eine Spiel-
sequenz zu erzeugen und wird entweder durch das "Sq" Symbol im

oberen Bildschirmbereich
durch das
Lied-Menü
aktiviert. Eine

Sequenz kann einen Block mehrfach beinhalten und ein Maximum von
999 Einträgen pro Spielsequenz sind zugelassen (Spielsequenz wird von
nun an "Spielseq" genannt). Die maximale Anzahl an Spielseqs beträgt
65535 (das sollte genug sein!).

Die aktuelle Position der Spielseq ("Spielpos") wird hervorgehoben und
kann durch einen Mausklick verändert werden. Wenn man die Spielpos während
des Abspielens verändert, so wird sofort der ausgewählte Block gespielt
(und zwar von vorne).

Die folgenden Symbole zum Bearbeiten der Spielseqs sind vorhanden:

Oben Setzt die Spielpos an das obere Anzeigeende.

[Tastaturkürzel: Ctrl-NM7 ("NM" = Zifferblock, nicht bei
(Home) Amiga 600 vorhanden!)]

Unten Setzt die Spielpos an das untere Anzeigeende.

[Tastaturkürzel: Ctrl-NM1 (End)]

Einfügen Verdoppelt den hervorgehobenen Eintrag an der Spielpos.

[Tastaturkürzel: Ctrl-NM0 (Ins)]

Aktuell Fügt einen neuen Eintrag an der Spielpos an.

[Tastaturkürzel: Ctrl-NM5]

Bemerkung: Um einen SpielSeq Eintrag an das Ende der Liste anzuhängen, müssen Sie den Eintrag unterhalb des letzten SpielSeq Eintrag anklicken und dann eines der Einfügen Symbole benutzen.

Entfernen Entfernt den aktuellen Eintrag.

[Tastaturkürzel: Ctrl-NM.]

Löschen Nach einer Bestätigungsmeldung wird die aktuelle Spielsequenz gelöscht.

[Andere Tastaturkürzel: Ctrl-NM8 geht nach oben in der Liste, Ctrl-NM2 geht nach unten. Bemerkung: Wenn Caps Lock eingeschaltet ist, dann kann die Spielsequenz bearbeitet werden, ohne das die Ctrl Taste gedrückt werden muß.]

Verfolgen Mit dem Schieberegler kann man in der Liste auf und ab fahren, unabhängig von der SpielPos. Wenn "Verfolgen" angewählt ist, dann wird die Liste automatisch während dem Spielen an die aktuelle SpielPos gesetzt.

Das Zahl-Symbol links des "Folgen"-Symbols enthält die Blocknummer der SpielPos, die dadurch verändert werden kann, daß man eine neue Nummer eintippt oder die Pfeilsymbole benutzt. Man kann die Blocknummer nicht weiter erhöhen als den letzten Block im Lied.

[Tastaturkürzel für die Pfeilsymbole:
Ctrl-NM4 verringert Blockzahl, Ctrl-NM6 erhöht]

Die Pfeilsymbole wirken etwas anders, wenn die SpielPos sich unterhalb des letzten SpielPos Eintrags befindet. Wenn man das linke Pfeilsymbol drückt, dann wird der letzte Eintrag gelöscht; das Drücken des rechten fügt den Block 000 an das Ende der Sequenz an.

Die Anzeige rechts des Zahlenfelds enthält die Zahl der SpielPos und die Gesamtzahl der Einträge im aktuellen Bereich.

Mehrfache SpielSeqs (Bereiche) können mit den folgenden Knöpfen erstellt werden:

Name Zeigt den Namen des aktuellen Bereichs an, den man bearbeiten kann.

Neue Seq Fügt neuen Bereich an die letzte an.

Neue hier Fügt einen neuen Bereich an der aktuellen Position ein.

Lösche Seq Löscht den aktuelle Bereich.

Unterhalb dieser Knöpfe gibt es ein Ganzzahl-Symbol, welches den aktuellen Bereich anzeigt. Man kann ihn entweder durch eintippen einer neuen Zahl

verändern und durch die Pfeilsymbole. Die Anzeige rechts davon zeigt die Gesamtzahl der Bereich an.

Das "Ende"-Symbol schließt das Fenster.

(Bemerken Sie bitte, daß das Lied jederzeit durch den OctaMED Befehl FFE angehalten werden kann: siehe Befehle A - F).

(siehe auch die Bereichsliste und die Blockliste)

1.56 Das Bereichslisten Fenster [Tastaturkürzel: linke Alt-C]

Dieses Fenster, welches entweder über das Lied-Menü oder durch Anklicken des Symbols "Sc" im oberen Bildschirmbereich geöffnet wird, enthält die Reihenfolge, in der die Liedbereiche abgespielt werden. Diese Bereiche werden im Spielsequenz Fenster erzeugt.

Die aktuelle Bereichsposition ("BerPos") wird in weiss hervorgehoben und kann durch das Anklicken eines Bereichsnamen gesetzt werden. Wenn man einen Namen mit Shift anklickt, wird der Bereich aus dem Spielsequenz Fenster ausgewählt. Man kann maximal 65535 Einträge vornehmen (bemerken Sie bitte, daß nur die drei untersten Ziffern angezeigt werden).

Das Zahlenfeld enthält die Bereichsnummer der BerPos, die durch die Eingabe einer neuen Zahl oder mit dem Pfeilsymbole verändert werden kann. Man kann die Bereichsnummer nicht über den letzten Bereich des Liedes hinaus erhöhen.

Die Anzeige rechts des Zahlenfelds enthält die Nummer der BerPos und die Gesamtzahl der Einträge in der aktuellen Bereichsliste und die Gesamtzahl der Bereiche im Lied.

Es gibt noch folgende Symbole:

Einfügen	Fügt einen neuen Eintrag 001 an der BerPos.
Anhängen	Hängt einen neuen Eintrag 001 an das Ende der Bereichsliste.
Löschen	Löscht den aktuellen Eintrag.
Ende	Schließt das Fenster.

1.57 Das Lied-Optionen Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-H]

Dieses Fenster enthält mehrere Liedparameter. In einem Multi-
module, können diese Parameter für jedes Lied anders sein (Man öffnet dieses Fenster über das Lied-Menü).

Es gibt die folgenden Symbole:

Name Dieses Textfeld enthält den Namen des aktuellen Liedes, der in der Titelleiste angezeigt wird. Sie können jederzeit einen neuen Namen eintippen.

Kanalzahl Der Amiga hat vier Soundkanäle, aber durch das Abmischen von zwei Noten und dem Abspielen über einen Kanal, können bis zu acht Kanäle auf einmal benutzt werden. Dieses Druck-Knopfsymbol wird zur Auswahl der Kanalzahl benutzt, die OctaMED verwenden soll (siehe 5-8 Kanal Modus für zusätzliche Informationen).

"1-64 Ch Mixing" sets the new Mix mode. With a slight loss of sound quality, this gives you up to 64 channels, special effects, track panning and more.

Note: for MIDI use, "4 Channels/MIDI" should be selected (this is also the default). You can also use MIDI in Mix mode, however.

The cycle gadget chooses whether the data bytes of volume (0C) commands should be in hexadecimal or decimal. If you aren't a programmer (and even if you are), it may be easier to think in decimal, and "Decimal Volumes" is the default. However, hex volumes are slightly faster (not noticeably, but faster anyway ;^). The state of this gadget is saved as part of a song.

You can easily convert all volume commands from decimal to hex and vice-versa with the "Convert" gadget. Clicking this gadget prompts you for the type of conversion desired.

Audio Filter Active Turns the low-pass audio filter on/off. When on, the Amiga's power LED will be bright. However it is best to keep the filter off, since the sound quality is usually better.

High Quality Mode When on, this significantly increases the audio quality in 5-8 channel mode. Unfortunately, it will also double the processor load, so a 68020 processor or higher is required to use this gadget in 7 and 8 channel modes. It has no effect in 4 channel mode.

No Slide On 1st Tick Normally effects are done on every tick, but with this on, the effects are not done on the first tick. This is the way the Trackers perform effects, and this switch is for compatibility only: it is automatically switched on when a Tracker module is loaded.

Play Transpose This slider transposes the whole song by the value selected. It doesn't change the notes, it just affects playing. The minimum and maximum is -12 and 12 respectively (i.e. ± 1 octave). Other transposition functions may be found in the Transpose window.

Exit Closes the window.

1.58 Das Relative Spur Lautstärkes Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-R]

Dieses Fenster enthält Regler, um die Lautstärke der einzelnen Spuren relativ zur Master-Lautstärke einzustellen. Es wird über das Lied-Menü geöffnet.

Die Lautstärke bewegt sich zwischen 1 - 64. Die Master-Lautstärke gibt die maximale Lautstärke des Liedes an. Wenn sowohl die Master-Lautstärke als auch die Spur-Lautstärke 64 betragen, wird die Spur in voller Lautstärke gespielt. Wenn jedoch die Master-Lautstärke und die Spur-Lautstärke auf 32 eingestellt sind, spielt die Spur mit einem Viertel der Gesamtlautstärke.

Die beiden großen Pfeilsymbole, unten links, entsprechen den Spur-Pfeilsymbolen im oberen Bildschirmbereich - Das Anklicken zeigt die vorigen/nächsten 16 Spuren und das Shift-Klicken zeigt die ersten/letzten 16 Spuren des Liedes (sie funktionieren nur bei Blöcken, die mehr als 16 Spuren enthalten).

Das "Ende"-Symbol schließt das Fenster.

BEMERKUNG: der Status dieser Symbols wird mit dem Lied abgespeichert.

1.59 The Song Annotation Window

Use this window to attach any text to your song. The text might be a copyright notice, the author's name, explanatory text, or greetings.

In the text box at the very top of the window, you may type anything up to 70 characters long. When the song is reloaded, the contents of the text box will be displayed on the screen's title bar.

In the remainder of the window, you can attach any text file to a song.

Create the file in an external text editor, then click Load File to load it. Save Text saves the text under a chosen name, and Discard Text removes the text from memory. The text is saved with songs. Note that "tab" characters (ASCII code 9) can't be used in the text.

Show After Loading affects what happens when a song with annotation text is loaded. Normally, the Song Annotation window is immediately opened, displaying the song's text. Switch Show After Loading off to prevent this.

1.60 Das Block Eigenschaften Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-B]

Dieses Fenster ermöglicht es Ihnen die Eigenschaften des aktuellen ↔ Blocks zu verändern. Man aktiviert es entweder über das Block-Menü oder durch das Shift-Klicken des B-Symbols im oberen Bildschirmbereich.

Es gibt folgende Symbole:

Name Enthält den Blocknamen, der durch eintippen eines neuen Namens verändert werden kann (der Name wird auch im oberen Bildschirmbereich und im Block List Fenster) angezeigt. Es können maximal 41 Zeichen eingegeben werden.

Spuren Wählt die Anzahl der Spuren im Block aus. Das Minimum ist 1 und das Maximum 64 (Die Anzahl der Spuren, die gleichzeitig auf dem Schirm angezeigt werden können, werden im Einstellungs-Menü /Anzeige Max Spuren) ausgewählt.

Bemerkung: Die Spuren 9 und höher können nur mit MIDI Geräten benutzt werden (siehe das MIDI-Menü), und die Spuren 4-7 nur in Verbindung mit dem Kanal-Zahl Symbol im Lied-Optionen Fenster (außer für MIDI Benutzung).

Bemerken Sie bitte, daß wenn Sie die Anzahl der Spuren verringern, gehen die höheren Spuren verloren (ohne Bestätigung!).

Länge Die Zahl der Zeilen in einem Block. Diese kann geändert werden, indem man entweder eine neue Zahl eintippt oder die Pfeiltasten benutzt. < und > verringern und erhöhen die Länge um 1, << und >> um 10. Der bessere Weg ist die Eingabe über die Tastatur, da weniger Speicherfragmentierung auftritt.

Die maximale Länge eines Blockes beträgt 3200 Zeilen.

Befehls- Legt die Anzahl der
 OctaMED-Befehls
 "Seiten" fest, im
 Seiten aktuellen Block. Mit diesem Feature, können Noten mehr als einen
 Befehl besitzen. Beispiel: Wenn Sie m\o"chten, da{\ss} die Note
 einen Offset von \$500 (hex) besitzt und mit Lautst\ark 32 gespielt
 wird, w\urden Sie folgendes eingeben:

Befehlsseite 1: G-2 11905 Befehlsseite 2: G-2 10C32

Dr\ucken Sie Shift-Tab, um zwischen den Befehlsseiten umzuschalten.
 Um nun das obenstehende einzubene, erh\o"hen Sie die Anzahl der
 Befehlsseiten auf 2 (mit dem Symbol >). Geben Sie nun G-2 11905 in
 den Tracker Editor ein, dr\ucken Sie Shift-Tab und geben Sie 0C32
 ein.

Hinweis: Befehle, die die Tonh\o"he ver\andern, addieren sich auf
 (z.B. 0205 + 0102 = 0203). Mehrere 00/04/14 Befehle k\o"nnen zusammen
 benutzt werden, aber nur die letzte Seite z\ahlt. 03 mu{\ss} sich
 auf Seite 1 befinden, wenn es zusammen mit (-|-) benutzt wird.

Die Titelleiste des Tracker Editors zeigt die aktuelle Seite und
 die Gesamtzahl der Seiten in diesem Block an. Die Bearbeitungsfunktionen,
 wie z.B. Schneiden, Kopieren, Einf\ugen beziehen sich auf alle
 Befehlsseiten gleichzeitig. Die Anzahl der Seiten in einem Block ist
 unbegrenzt (ok, das Maximum ist 32767!).

Ende Schließt das Fenster.

1.61 Das Blocklisten Fenster [Tastaturkürzel: linke Alt-B]

Neu in V5.0: Die Blockliste ist eine Liste, die es einem erlaubt, ↔
 auf einen

Blick alle Blöcke und deren Namen des aktuellen Liedes anzuschauen. Man
 öffnet das Fenster entweder über das

Block-Menü

oder in

dem man das kleine "B" Symbol im

oberen Bildschirmbereich

anklickt.

Der aktuelle Block, der weiß hervorgehoben ist, kann durch das Anklicken
 einen anderen Blocks angewählt werden. Die Tastaturkürzel um den aktuellen
 Block zu ändern sind:

Shift - <hoch> / <runter> Voriger / nächster Block
 linke Alt - <hoch> / <runter> Erster / letzter Block

Das Textfeld zeigt den Namen des aktuellen Blocks, der durch Eintippen
 eines neuen Namen verändert werden kann. Es werden bis zu 41 Zeichen pro
 Name angenommen.

Das Fenster enthält die folgenden Symbole:

- Einfügen neu Fügt einen neuen Block an die aktuelle Blockposition.
- Anhängen neu Hängt einen neuen Block hinter den letzten an. Diese Symbole sind wie die Menüpunkte Neu/Einfügen und Neu/Anhängen im Block-Menü
.
- Einfügen Einfügen des aktuellen Blocks an der aktuellen Spielsequenz-Position (siehe Spielsequenz Fenster).
- Anhängen Fügt die aktuelle Blocknummer an die Spielsequenz an (siehe Spielsequenz Fenster).
- Löschen Löscht den aktuellen Block. Entspricht dem Lösch-Befehl aus dem Block-Menü
.
- Zeige unbenutzt Zeigt an, wenn ein Block in der Spielsequenz nicht benutzt wird (mit einem * markiert).
- Verlassen Schließt das Fenster.

1.62 Das Highlight-Optionen Fenster

In diesem Fenster können Sie die Zeilen des aktuellen Blocks auf eine bestimmte Weise hervorheben. Dies kann eine Hilfe sein, wenn Sie versuchen Noten über weitverstreute Blöcke einzugeben, oder wenn Sie den Takt oder die Anzahl der Schläge anzeigen wollen. Dieses Fenster wird über das Block-Menü geöffnet.

Die oberste Reihe von kleinen quadratischen Symbolen heben die Blockzeilen mit dem entsprechenden Spacing hervor. Das "4" Symbol, z.B., hebt jede vierte Zeile hervor. Normalerweise werden Sie diese Symbol (4) am häufigsten benutzen, da in einem normalen Standard-Block mit 64 Zeilen dieses Symbol jeden Beat im Block hervorhebt (d.h. alle vier sechzehntel Noten).

Es gibt noch folgende Symbole:

- Löschen Löscht alle hervorgehobenen Zeilen in dem Block.
- Offset Legt die erste Zeile fest, die hervorgehoben werden soll. Ein Offset von 2, z.B., beginnt mit der Hervorhebung in Zeile 002.

Spacing Ermöglicht die Eingabe des Spacing per Tastatur. Zum Beispiel hebt die Eingabe 12 jede zwölfte Zeile hervor.

Ende Schließt das Fenster.

Sie werden bemerkt haben, daß die 1, 2, 3, 4, 6 und 8 Symbole unterstrichen sind, was (natürlich) bedeutet, daß sie ein Tastaturkürzel besitzen (linke Alt). Diese Tastaturkürzel funktionieren aber nur mit der Ziffernblock-Tastatur und nicht mit den Tasten im Hauptbereich.

Bemerkung: Beim Bearbeiten hebt die Tabulator-Taste die aktuelle Zeile hervor. Ebenfalls erwähnenswert: Wenn man eine hervorgehobene Zeile hervorhebt, schaltet man die Hervorhebung wieder aus.

Die Hervorhebung der Zeilen wird mit dem Lied abgespeichert.

1.63 Das Strecken/Stauchen Fenster

Dieses Fenster, aktiviert durch das
Block-Menü
/Strecken/Stauchen,

wird benutzt um den aktuellen Block zu strecken oder zu stauchen.

Das "Strecken"-Symbol erzeugt leere Zeilen zwischen jeder Note und "Stauchen" entfernt Zeilen. Das "Faktor"-Symbol enthält den Streck- bzw.- Stauchwert.

Zum Beispiel: wenn Faktor auf 3 gesetzt wird, fügt "Strecken" jeweils zwei leere Zeilen zwischen jede Note ein (und verdreifacht somit die Blocklänge). "Stauchen" entfernt jede zweite und dritte Zeile (d.h. die Blocklänge wird gedrittelt).

Der "Faktor" bewegt sich zwischen 1 - 99, aber die gestreckte Blocklänge darf nicht 3200 Zeilen überschreiten und der Stauchfaktor muß durch die Zeilenzahl dividierbar sein. Sollten diese Regeln nicht eingehalten werden, erscheint eine Meldung und keine Änderungen am Block werden vorgenommen.

"Strecken" ist, zum Beispiel, nützlich, wenn Sie gerne ein paar schnelle Rhythmen in den Block einbauen möchten, aber dann feststellen, daß der Block zu langsam für diese Rhythmen abgespielt wird (schnelle Rhythmen werden jedoch auch mit den Befehlen FF1, FF2, FF3 und 1Fxx erzeugt - siehe

OctaMED Befehle
, versuchen Sie also zuerst diese).

Der einzige sinnvolle Grund zum Stauchen ist die Umkehr einer vorherigen Streckung.

1.64 Das Instrumenten Parameter Fenster [Tastaturkürzel: linke Alt-I]

In diesem wichtigen Fenster können sie die Eigenschaften des aktuellen Instrumentes ändern. Man öffnet es entweder durch das

Instrument Menü
 oder
 durch das "Inst Params" Symbol im
 oberen Bildschirmbereich
 .

Es gibt die folgenden Symbole:

Name Enthält den Namen des Instruments, der durch das Eintippen eines neuen gelöscht werden kann. Es ist jedoch nicht ratsam die Namen des Instrumentes zu ändern ,wenn das Lied ohne die Instrumente gespeichert wird, da es die Instrumente wahrscheinlich nicht mehr finden wird. Die maximale Länge der Namen beträgt 40 Zeichen.

Die Anzeige rechts des Namens enthält die aktuelle Samplenummer (übrigens, bedeuten "Instrument" und "Sample" bedeuten im Grunde das gleiche).

Löschen Entfernt das aktuell Instrument aus dem Speicher und löscht dessen Einstellungen. (Entspricht Instrument-Menü /Lösche aktuelles).

Die Instrumenten-Auswahlsymbole

Der Regler und die Pfeiltasten werden benutzt, um das aktuelle Instrument auszuwählen:

1st Wählt das erste Instrument an (01).

Letz Wählt das letzte Instrument an (1V).

L.B. Wählt das letzte Instrument im Speicher an (steht für "Zuletzt Benutztes ←").

Tastaturkürzel um Instrumente auszuwählen:

Shift - <links> / <rechts>	Voriges / Nächstes Instrument
Alt - <links> / <rechts>	16 Samples vorwärts/rückwärts

Instrumente können auch mit dem Ziffernblock ausgewählt werden (siehe das

Tastatur-Optionen Fenster
).

Die Schleifensymbole

Die "Wdhole", "WdhLän" und "Wdhole an" Symbole sind die Schleifensymbole. Eine Sampleschleife bedeutet, daß wenn man eine Note spielt, dann wird sie gehalten, bis sie gestoppt wird. Dies wird dadurch erreicht, daß ein bestimmter Teil des Samples ständig wiederholt wird.

Der Wdhole Wert stellt den Anfang der Schleife in Bytes vom Anfang des Samples dar und der WdhLän Wert ist die Länge der Schleife. Wenn man Wdhole an anwählt, dann wird die Schleife aktiviert und wiederholt das

gesamte Sample, falls Wdhole und WdhLän beide Null sind. Schleifen werden in 2 Byte-Schritten gesetzt, d.h. es können nur gerade Zahlen benutzt werden (wenn man eine ungerade Zahl eingibt, dann wird sie auf die nächstkleinere Zahl abgerundet). WdhLän muß mindestens 4 sein.

Die Schleife kann auch über die Schleifenzeiger und Symbole im Sample Editor eingestellt werden. Wenn Sie IFF Instrumente, werden diese Werte automatisch mitgeladen. ←

NEW Also in this section is "Disable". When on, OctaMED pretends the instrument isn't there! All notes played by it in the Tracker editor are ignored. (Added at the request of a user who uses it for what he calls 'multi-tracking')

"Loop Ping-Pong" is only used in Mixing mode. When on, OctaMED plays the sample's loop (if it exists) in a different way: forwards and backwards alternately.

In other words, the sample is played until the end of its looped part; the looped part is played *backwards* from its end to its start; the looped part is then played forwards from its start to its end; then backwards; then forwards; and so on.

Die Tuning Symbole

Unterhalb der Schleifen-Symbole befindet sich ein Blättersymbol und ein Regler, die dazu benutzt werden die Feinabstimmung eines Instrumentes vorzunehmen. Der Regler setzt entweder den Wert für die Transponierung oder für die Justierung. Dies hängt vom Status des Blättersymbol ab ("Transponi" ist voreingestellt).

"Transponi" erhöht oder verringert die Tonhöhe des aktuellen Instruments in Halbtönen. Zum Beispiel, wenn der Transponi-Wert 3 war und die Note des aktuellen Instrumentes C-2 war, dann würde es um 3 Halbtöne nach oben transponiert werden (D#-2). Die negativen Werte verringern die Tonhöhe. Die Minimal- und Maximalwerte sind 127 und -128 (auch wenn die höheren Werte nur die MIDI Instrumente betrifft).

Der Justiere Werte ermöglicht die Instrumente in kleinen Schritten einzustimmen. Dies ist bei unkorrekt digitalisierten Instrumenten nützlich. Der Wert kann zwischen -8 und 7 liegen.

Die beiden Zahlen, die durch ein "/" getrennt werden, sind die Werte für Transponieren und Justieren.

Halten und Abklingen

Diese Symbole erlauben die genau Dauer und das Tempo des Ausblendens einer Note zu bestimmen. "Halten" ist die Dauer in Ticks (siehe

oberen Bildschirmbereich
für eine Beschreibung der Ticks, Sie werden

es brauchen um diesen Abschnitt zu verstehen!). "Abklingen" ist das Tempo des Ausblendens, wenn die Dauer des "Halten" abgelaufen ist.

In diesen Beispielen wird angenommen, daß das Sekundär-Tempo auf 6 gestellt ist. Eine Zeile in den Beispielen ist ein Tick.

1. Kein Halten setzen	2. Halten auf 2 gesetzt
0 Spiele Note (z.B. C-2 10000)	0 Spiele Note (z.B. C-2 10000)
1	1
2	2 STOP Note
3	3 (Pause)
4	4
5	5
6 Spiele neue Note (z.B. D-3 10000)	6 Spiele neue Note (z.B. D-3 10000)

In Beispiel 2, wird die Note am zweiten Tick angehalten.

ABER: wenn die Note von einem "Weiterhalten Symbol" in der Spur gefolgt ist, dann wird die Note nicht auf dem zweiten Tick gestoppt, sondern wird weitergespielt.

Zum Beispiel:

000 C-2 10000	/	Zeile Nr.	Tick Nr.	Aktion
001 - - 10000	/	003	0	Spiele Note weiter...
002 - - 10000	/	003	1	Spiele Note weiter...
003 - - 10000 ==> ZOOMED ==>		003	2	STOPPE Note
004 --- 00000	\	003	3	(Pause)
005 D-3 10000	\	003	4	

Sobald das letzte "Weiterhalten Symbol" angetroffen wird, wird der normale Halte-Werte benutzt. Dieses Symbol wird eingefügt, entweder durch das Löschen der Note oder durch das Eingeben von nur der Instrumentenzahl erreicht oder noch einfacher, indem man Return oder die A Taste drückt.

Wenn der Abkling-Wert Null ist, dann wird die Note nach dem Halten sofort abgeschaltet. Wenn der Wert ungleich Null ist, dann wird die Note nach dem Halten ausgeblendet. Ein Wert von 1 erzeugt das langsamste Abklingen. Abklingen funktioniert nur, wenn Halten ungleich Null ist. Sowohl Halten als auch Abklingen können Werte zwischen 0 und 127 annehmen.

Bemerken Sie bitte, daß Abklingen nicht auf MIDI Instrumente angewandt werden kann und daß es bei Synthsounds oder Hybriden anders gehandhabt wird (siehe

Synthsound Programmiersprache
).

Halten und Abklingen sind ziemlich nützliche Merkmale und sind nicht sehr kompliziert, auch wenn es zuerst so aussieht :-). Wir empfehlen Ihnen sie zu benutzen (Dank an Håkan "ZAP" Andersson, der dies dem Autor vorgeschlagen hat!).

Standard Lautstärke und Tonhöhe

Das "Lautstärke" Symbol setzt die Lautstärke des aktuellen Instrument fest. Es kann Werte zwischen 0 (Pause) bis 64 (volle Lautstärke).

"Standard Tonhöhe" ermöglicht Ihnen das Setzen der Standard Tonhöhe des aktuellen Instruments. Wenn Sie die F Taste drücken, dann wird das Instrument mit dieser Tonhöhe abgespielt. Dies kann sehr nützlich sein, wenn man ungetunete Instrumente benutzt, wie z.B. Schlagzeug.

Das Tonhöhe Symbol enthält die Standard Tonhöhe eines Instruments (oder --- falls keine Tonhöhe angegeben ist). Um sie zu verändern, halten Sie die linke Maustaste auf das Symbol und drücken Sie eine Note auf der Tastatur. Sie können die Tonhöhe auch mit Return oder Del löschen.

MIDI Symbole (siehe das
MIDI-Menü
und
MIDI Befehle
)

Bevor Sie ein MIDI Instrument benutzen, müssen Sie die Funktionen in diesem Teil des Fensters auf die entsprechenden Werte setzen. Es gibt:

MIDIka Dieser Regler legt den MIDI Kanal für das Instrument (0 - 16) fest. Zum Beispiel, wenn man es auf 5 setzt, so bedeutet es, daß die Noten dieses Instrumentes auf dem MIDI-Kanal 5 gesendet werden.

Preset Legt die Preset-Nummer des Instrumentes fest (max. 128 oder 2800).

Wenn dieser Wert auf Null gesetzt ist, dann benutzt OctaMED das Standard-Preset des Keyboards für den MIDI-Kanal des Instruments (siehe oben). Wenn man aber eine Zahl ungleich ungleich Null angibt, so können Sie mehr als ein Preset auf dem gleichen Kanal benutzen: OctaMED sendet dann eine Programm-Änderungs-Meldung, wenn die Note gespielt wird.

Wenn Sie einen Preset-Änderungs-Befehl senden möchten, ohne daß die Note gespielt wird, dann benutzen Sie den C00 Befehl mit jeder beliebigen Note, die von dem Instrument gespielt wird mit dem neuen Preset.

NoteOff Un- Unterdrückt Note Off Meldungen für das aktuelle Instrument. terdrücken Einige Geräte können einige Instrumente besitzen (z.B. einfach Schlagzeugsounds), die die Note Off Meldungen ignorieren. Wenn dies eingeschaltet ist, dann werden die Note Offs für das aktuelle Instrument nicht gesendet und verringern somit den Datentransfer (und ist somit etwas schneller).

Extended Preset Wenn ausgeschaltet, dann ist der maximale Werte für das Preset Symbol 128, aber wenn man es einschaltet, dann erhöht sich das Maximum auf 2800. Dies kann jedoch nur auf einige MIDI-Geräten benutzt werden, die die folgende Art des Sendens unterstützen:

- * Presets 1 - 100 werden auf normale Weise gesendet.
- * Presets über 100 werden zweigeteilt gesendet: zuerst werden die "Hunderter" gesendet und dann der Rest von 0-99. Zum Beispiel wird die Zahl 1156 als 11 gefolgt von 56 gesendet.

Lesen Sie in Ihrem Handbuch nach, um herauszufinden, ob dies von Ihrem Gerät auch so unterstützt wird.

Um ein MIDI Instrument zu hören, müssen Sie auch seine Standard-Lautstärke angeben.

BEMERKUNG: der Name eines MIDI Instruments macht eigentlich keinen Sinn. Jedoch ist es praktisch, den Namen der Voreinstellungen in das Textfeld Name einzutippen. So kann man leicht die Voreinstellungen unterscheiden und wenn Sie das Lied jemand anderes geben, der ein anderes MIDI Gerät besitzt, kann er/sie die Voreinstellungen ändern und sie seinem/ihrem MIDI Gerät anpassen.

** Die Schleifen-, Tuning-, Standard Lautstärken- und MIDI-Wert und die Standard Tonhöhe können auch über den
Samplelisten Editor
gesetzt
werden.

1.65 Das Fenster Instrumenten-Art [Tastatur-Kürzel: Linke-Alt-T]

In diesem Fenster kann man die Art des Instrumentes auswählen.

Sample Die "normalen" Instrumente, die über den Amiga oder MIDI Geräte abgespielt werden.
MIDI device.

OctaMED kann die folgenden Arten laden:

- 1) "Raw" (pure Binärdaten. OctaMED kann 16-Bit Samples laden, die einen Header mit folgendem Wortlaut besitzen: "Raw16Bit": OctaMED speichert die Samples so ab)
- 2) IFF 8SVX (1 - 7 Oktaven) [Dies beinhaltet die "delta-gepackten" Samples, deren Länge halbiert ist, was zu einem Qualitätsverlust führt].
- 3) MAUD (ein neuer Typ, hauptsächlich auf der Toccata benutzt. Ähnlich IFF 8SVX, mit dem Unterschied, daß es ←
16-bit und
Stereo Samples speichern kann)
- 4) AIFF (ein Standard für viele Computersysteme)
- 5) WAVE (auf PCs benutzt)

Bemerkung: Raw und 1-Oktav IFF Samples können nur die Oktaven 1 - 3 benutzen: Höhere Oktaven spielen die dritte Oktave ab. Außerdem kann man die höchste Oktave eines 7-Oktav Samples nicht abspielen.

Bei MIDI Benutzung ist ein Instrument nicht unbedingt ein

Instrument, sondern eher eine Sammlung von Einstellungen, deren Ergebnis die abgespielte Note sind, die durch das MIDI Interface gesendet werden. Deshalb werden MIDI Instrumente nicht wie andere Sounds ins Speicher geladen. Sie können zusätzlich den vollen 10,5 Oktaven Bereich ausschöpfen (Mehr Informationen zu MIDI gibt es im

MIDI-Menü
und

Instr Params
).

Hybrid Wie "Sample", kann jedoch durch die gleiche "Programmiersprache" wie die Synthsounds kontrolliert werden (siehe die

Synthsound Programmiersprache
).

ErwSample ExtSamples sind wie normale Amiga Samples. Sie besitzen aber noch zwei tiefere Oktaven (Oktaven 1 und 2). Die Oktaven die normalerweise benutzt werden, werden um zwei nach oben geschoben, um Platz für die neuen Oktaven zu machen (d.h. Oktave 1 wird Oktave 3, Oktave 2 wird Oktave 4 usw.).

Aufgrund eines unerwünschten Merkmals in der Hardware des Amigas, vor allem unter schnelleren Prozessoren, sollten die ExtSamples nur mit großer Vorsicht benutzt werden. Nach dem Abspielen eines ExtSamples unter Benutzung einer der beiden neuen Oktaven, wird die folgende Note oft nicht richtig abgespielt. Die Lösung für dieses Problem ist der FFF Befehl, der vor der darauffolgenden Note stehen sollte. Beispiel:

```
C-1 20000 <- ErwSample
--- 00000
--- 00FFF <- benutze FFF vor der nächsten Note
C-2 10000 <- dieses Instrument muß kein ExtSample sein, damit
      dieser Fehler auftritt
```

Auf "gesplitteten" Kanälen im
5-8-Kanal-Modus
tritt dieses

Problem jedoch nicht auf!

BEMERKUNG: Experimentierfreudige Benutzer werden möglicherweise entdeckt haben, daß die Oktaven 8 und 9 eines normalen Samples den beiden tieferen Oktaven entsprechen. Diese Oktaven sollten jedoch *NIE* in einem Lied benutzt werden (abgesehen von MIDI): Glauben Sie es oder auch nicht, aber es ist reiner Zufall, daß sie funktionieren! ErwSamples sind die einzige zulässige Art, die beiden tieferen Oktaven zu benutzen. Die beiden Oktaven 8 und 9 sind auch noch eine Stufe in der Justierung schärfer :)

Synthetic Diese speziellen Instrumente, als "Synthsounds" bekannt werden aus einfachen Wellenformen gemacht, die aneinandergehängt werden können und die ihre Lautstärke und Tonhöhe über eine einfache "Programmiersprache" verändern können. Synthsound klingen normalerweise sehr einfach, aber sie können sehr effektiv sein

und verbrauchen viel weniger Speicher als normale Samples. Sie können die Oktaven 1 - 5 abspielen, was zwei Oktaven mehr ist als die normalen Samples. Für mehr Informationen, siehe der

Synthetic Sound Editor

.

16-bit Dies ist ein spezielles Instrument für Benutzer der Aura oder Toccata, mit einer Auflösung von 16-Bit, statt der normalen 8-Bit von Amiga Samples. Sie können 16-Bit Samples nach 8-Bit konvertieren (und umgekehrt).

Der Oktav-Regler zeigt die Anzahl der Oktaven an, die das aktuelle Sample besitzt (1 - 7). Das Ändern des Regler-Wertes, bringt oft das Sample durcheinander, so daß es nicht die beste Idee ist, es zu ändern :^).

Ein Stereo-Auswahlfeld ist nun vorhanden. Hiermit können Sie zwischen Stereo- und Monosamples umschalten.

Ausgabegerät wählt aus, ob das aktuelle Sample über den Amiga, die Aura oder die Toccata abgespielt werden soll (die Toccata-Option wird nur angezeigt, wenn die Toccata angeschlossen ist).

Das "Ende"-Symbol schließt das Fenster.

1.66 Das Instrumentenlade Fenster

Dieses Fenster wird über ein kleines Symbol, direkt rechts neben der Instrumentennummer, im oberen Bildschirmbereich geöffnet. Es ermöglicht einem einen leichten Zugriff auf die Instrumente in der Sample Liste. (siehe der Samplelisten Editor).

Die rechte Liste beinhaltet die Verzeichnisse und die linke Liste die Dateinamen des aktuellen Verzeichnisses. Das aktuelle Verzeichnis wird durch Anklicken des Verzeichnisnamens gesetzt. Ein Instrument wird in den aktuellen Eintrag geladen, indem man den Instrumentennamen anklickt.

Die anderen Symbole in diesem Fenster sind:

Lösch Löscht das aktuelle Instrument.
[Tastaturkürzel: Ctrl - G]

Vorher / Nächst Wählt das vorige / nächste Instrument.
Instr [Tastaturkürzel: Shift - <links> / <rechts>]

Vorher / Nächst Wählt den vorigen / nächsten freien Instrumenteneintrag.
Freie [Tastaturkürzel: Shift - Ctrl - "<" / ">"]

Ende Schließt das Fenster.

Die aktuelle Instrumentennummer wird neben Vorher Instr angezeigt.

1.67 Das Transponieren Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-T]

Dieses Fenster enthält Funktionen zum "Transponieren" (zum ←
Verändern der
Tonhöhe) der Noten in einem bestimmten Bereich des aktuellen Projekts. Es
wird über das
Edit-Menü
aktiviert.

Die Symbole unter "Betrifft" wählen des Bereich des Liedes aus und die
Instrumente aus, auf den sich die Transposition bezieht. Diese Symbole
sollten ausgewählt werden, bevor man eine Funktion benutzt:

Lied Betrifft das ganze Lied (voreingestellt).

Block Betrifft den aktuellen Block.

Spur Betrifft die aktuelle Spur (die Spur in der sich der Cursor
befindet).

Gewählte
Spuren Betrifft die angewählten Spuren (Spuren werden ausgewählt, in
dem man das Spur-Blättersymbol im
oberen Bildschirmbereich
auf "Auswah" setzt).

Bereich Betrifft den Bereich, der mit der Maus ausgewählt wird (Der
Knopf für die Bereichsmarkierung wird im
Maus-Optionen Fenster
festgelegt).

Alle Betrifft alle Instrumente (voreingestellt).

Aktuell Betrifft das ausgewählte Instrument.

Es gibt folgende Funktionen: Oktave hoch / runter und Halbton hoch / runter
und sollten sich selbst erklären.

Die "Noten ändern" Operationen wird auf die Quell- und Zielnoten, die
ausgewählt werden, indem man die linke Maustaste auf dem Notenfeld
niederdrückt und eine Taste drückt (z.B. wähle die I Taste die Note C-3).

Ändern Ermöglicht das Verändern einer einzelnen Note in einem
angegeben Bereich. Es ändert alle Noten im ausgewählten Bereich
von der Quellnote in die Zielnote.

Tauschen Vertauscht alle Quell-Noten im ausgewählten Bereich mit der
Ziel-Note.

Die "Instrument ändern" Funktionen wirken auf Noten, die vom Quell- und
Zielinstrument gespielt werden. Die Instrumente werden mit Shift - <links>/

<rechts> ausgewählt und werden "Quelle" oder "Ziel" zugewiesen, je nachdem was angeklickt wurde.

Ändern Ändert die Noten (in einem ausgewählten Bereich), die vom Quellinstrument gespielt werden in die des Zielinstrumentes um.

Tauschen Vertauscht die Quell- und Zielinstrumentennummern der Noten.

Löschen Löscht die Noten mit der Quell-Instrumentenzahl.

Es wurde ein Auswahlfeld hinzugefügt: Instrumentenplatz. Wenn dieses Feld eingeschaltet ist, beziehen sich die drei Instrumenten-Änderungs-Knöpfe - Ändern, Tauschen, Löschen - auf die aktuellen Instrumente und nicht auf die Noten, die durch die Instrumente gespielt werden.

Versuchen Sie es selbst! Laden Sie ein Instrument auf Platz 01 und ein weiteres auf 04. Wählen Sie nun 01 als Quelle aus (d.h. wählen Sie Instrument 01 und klicken Sie Quelle an), wählen Sie 04 als Ziel aus. Schalten Sie nun Instrumentenplatz an und drücken Sie Tauschen. Jetzt hat Instrument 01 den Platz mit Instrument 04 getauscht.

Ändern funktioniert noch nicht. Löschen entfernt das Quell-Instrument aus dem Speicher.

1.68 The Replace Notes Window

Here, you give OctaMED a "source" note and a "destination" note. ←

Then

OctaMED replaces all source notes found in a particular area of the song with the destination note. For example, you can replace all C-2 10C32's in the current track with C-2 10C48 if you like.

Setting the source and destination notes

~~~~~

Set the source and destination notes in the Source and Dest boxes, both initially --- 00000. As you might have guessed from the five 0's, you also set the note's instrument number and player command.

You set the Source and Dest boxes in exactly the same way as in the

Programmable Keys window

. To set a note, hold down the left mouse button over the note in the box (initially ---), then press the note's key and release the mouse button.

For example, to set the Source note to G-2: Position the mouse over the note in the Source box. Now hold down the left mouse button, and press T. Assuming that Oct is set to 12 (

Main Control window

), the note becomes G-2.

To set the note to ---, use the Del key.

To set an instrument digit or player command digit, hold the left mouse

button over the digit, then type the digit and release the mouse button. Quite easy really.

#### Transparent notes/digits

~~~~~

When setting a note or digit, try pressing Return instead of pressing the note's key or typing the digit. The note or digit is now "transparent", and is shown as 'x'.

Transparent notes or digits are ignored by OctaMED. So if the Source box contains xxx x0C32, OctaMED will replace all 0C32 player commands, regardless of their note and instrument number. Similarly, if the Source box contains G-3 4xxxx, then OctaMED will replace all G-3's played by instrument 04, regardless of what their command digits are.

Transparency in the Dest box has a slightly different meaning. If the Dest box contains xxx x0C32, then the player command of all Source notes will become 0C32: the note and instrument number will remain unchanged. Similarly, if the Dest box contains G-3 4xxxx, all Source notes will become G-3 and will be played by instrument 04: their command digits will remain unaffected.

Replacing the notes

~~~~~

In the lower half of the window, the six buttons replace the given notes in one of six different areas. These areas are as in the Transpose window, aside from Note which replaces just the Tracker editor's current note.

For example, clicking Block replaces the Source note with the Dest note throughout the current block. Sel. Tracks replaces throughout the "selected" tracks (a track is selected by clicking on its S gadget at the top of the Tracker editor).

#### Examples

~~~~~

Transparency and the choice of six areas make this window pretty powerful. Here are a few examples to help you get the hang of it.

- 1) Throughout the entire song, change all G-2 notes to C-3.

```
Source: G-2 xxxxx
Dest:   C-3 xxxxx
Click:  Song
```

(The

Transpose window

's Change Notes function can also do this.

Note that if the Source and Dest digits were left at 00000, only G-2 notes having no instrument or player command - very unlikely! - would be affected. The xxxxx makes OctaMED ignore the digits.)

- 2) Throughout the track that the Tracker editor's cursor is currently on, change all instrument 02 to 06. (So any notes played by instrument 02 on the current track will instead be played by instrument 06.)

```
Source: xxx 2xxxx
```

Dest: xxx 6xxxx
Click: Track

(The Transpose window's Change Instrument function can also do this.)

- 3) Throughout the current block, change all 04 command types to 14 (normal vibrato to Protracker-compatible vibrato).

Source: xxx x04xx
Dest: xxx x14xx
Click: Block

(Dest could also be xxx x1xxx, because the second command type digit of Source notes is already 4.)

- 4) Throughout the Tracker editor's marked range, clear all command digits.

Source: xxx xxxxx (Note: means "any note/digits")
Dest: xxx x0000
Click: Range

(Sets the command digits of all notes in the range to 0000, leaving the notes and instrument numbers untouched)

1.69 Das Verteile Noten Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-F]

Dieses Fenster ermöglicht es Ihnen Noten des markierten Bereichs über

zusammenhängende Spuren rechts des Bereichs zu verteilen. Wenn dort schon Noten vorhanden sind, werden sie durch diese Operation ersetzt. Das Fenster wird über das

Edit-Menü
geöffnet.

Der "Breite" Regler wählt die Anzahl der Spuren zur Notenverteilung aus (2 - 10).

Das Anklicken von "Verteilen" verteilt die Noten und das Shift-Klicken schließt zusätzlich das Fenster.

"Ende" schließt das Fenster.

1.70 Das Noteneffekte Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-E]

Mit diesem Fenster, welches über das
Edit-Menü

geöffnet wird, können

Sie automatisch Echos mit dem "C" Befehl erzeugen (siehe
Befehle A - F
).

Die Lautstärke wird bei jedem Echo halbiert. Zum Beispiel:

```

C-1 10000    (die Grundnote)
--- 00000
C-1 10C32    (halbe Lautstärke. Dezimal-Lautstärken werden in
--- 00000    in diesem Beispiel benutzt).
C-1 10C16    (Viertel Lautstärke)
--- 00000
C-1 10C08    (Achtel Lautstärke)
...

```

Die Echo-Noten werden nur an leeren Notenposition im markierten Bereich eingesetzt. Der Bereich darf mehr als eine Spur abdecken.

Es gibt die folgenden Symbole:

Einführung Der Abstand in Zeilen zwischen den Echos, z.B. bedeutet 4 ein Echo in jeder vierten Zeile.

Minimal- Lautstärke Die minimale Lautstärke eines Echos. Echos mit geringerer Lautstärke werden nicht erzeugt.

Erzeuge Echo Erzeugt das Echo. (Shift-klicken schließt zusätzlich das Fenster).

Ende Schließt das Fenster.

1.71 Das MIDI Eingabe Fenster [Tastaturkürzel: Amiga-\]

Dieses kleine Fenster, welches durch das MIDI-Menü aktiviert wird, beinhaltet die MIDI Eingabe-Kanalnummer, durch welche Noten eingespielt werden können, falls im MIDI-Menü /Eingabe Aktiv eingeschaltet wurde.

Wenn der Wert auf Null gesetzt ist, akzeptiert OctaMED Eingaben von allen MIDI-Kanälen.

1.72 The MIDI Cmd 3cxx Window

As its title suggests, this is one of OctaMED's more technical windows!

Using a combination of player command types 05 and 00, you can set any MIDI controller you choose. Command 05's level is the controller number, command 00's the controller value. So if OctaMED came across this in a song:

```

--- 00509
--- 00004

```

then OctaMED would set MIDI controller number 9 to 4. The obvious disadvantage with this is that it takes two lines: one to provide the controller number, another to provide the value.

This window cuts the setting of MIDI controllers down to one line. You define command types 31 - 3F to set your chosen MIDI controller numbers to the value given by the command level you use in the song.

For example, you can define player command type 35 to set MIDI controller number 12. Then, if you use command 3506 in your song, OctaMED sets MIDI controller number 12 to 6. So, only one player command is needed to set MIDI controllers, instead of two.

The gadgets

~~~~~

Starting at the top, the slider selects a player command type. A value of 5, for example, selects type 35. Types 31 to 3F can be selected.

Clear Setting clears the selected player command type's setting. Its controller type is set to Standard [MSB], and its number to 0. Clear All does this to all player command types.

The other gadgets show the selected command type's setting: its controller type and number. The controller type can be Standard, RPN or NRPN, together with [MSB] or [LSB]. More information as and when it arrives :-)

The controller number can be 0 to 16383.

## 1.73 Das Maus-Optionen Fenster [ Tastaturkürzel: Amiga-W ]

Dieses Fenster enthält drei Blättersymbole, die benutzt werden können, um die Funktion der Maustasten im Tracker Editor festzulegen. Man öffnet das Fenster über das Einstellungs-Menü .

Die folgenden Funktionen stehen zur Verfügung:

Nichts Die Knopf hat keine Auswirkung.

Spur An/Aus Der Knopf schaltet die angeklickte Spur an bzw. aus.

Spur auswählen Schaltet gewählte Spur an oder aus. (Der Status der angewählten Spur wird angezeigt, wenn das Blättersymbol im oberen Bildschirmbereich auf "Auswah" steht).

Cursor postieren Setzt die Cursor-Position unter den Mauszeiger.

Bereich auswählen Markiert einen Bereich. (siehe der Tracker Editor )

BEMERKUNG: Aufgrund von Konflikten mit dem Menü-System,

kann die rechte Maustaste nicht benutzt werden, um einen Bereich auszuwählen, wie es in den vorigen Versionen von (Octa)MED üblich war.

Hinweis: Wenn das Rechte Maustasten Symbol auf etwas anderes als "Nichts" gesetzt ist, dann können die Menü-Kürzel (Rechte Amiga + Taste) nicht benutzt werden, solange sich der Mauszeiger über im Tracker Editor befindet (Stattdessen verhalten Sie sich, als ob die rechte Maustaste gedrückt wird: OctaMED hat darüber keine Kontrolle!).

Voreingestellt ist für die linke Maustaste "Bereich wählen" und für die beiden anderen "Nichts". Die Einstellungen für die mittlere Maustaste werden natürlich ignoriert, wenn Sie eine Zwei-Tasten-Maus besitzen!

Das Ende Symbol schließt das Fenster.

## 1.74 Das Tastatur-Optionen Fenster [ Tastaturkürzel: Amiga-K ]

Dieses Fenster enthält viele Optionen, die zur Bearbeitung im Tracker Editor benutzt werden und enthält ebenso Optionen für den Ziffernblock. Man öffnet

das Fenster über das Einstellungs-Menü.

Gehe mit Cursor

Die drei Symbole im oberen Teil des Fensters zeigen die Richtungen an, die der Cursor geht, wenn etwas im Editor eingegeben wird. Es gibt:

Zeile hoch / runter Geht eine Zeile hoch / runter.

[ Ctrl-A schaltet um zwischen Bleiben / runter ]

Vorher / Nächste Spur Geht in die vorige / nächste Spur, wenn der Cursor sich auf einer Note befindet.

Cursor links / rechts Geht nach links / rechts, wenn sich der Cursor auf der Befehlsziffer befindet.

Gehe Zeile runter ist die normalerweise bevorzugte Einstellung und ist deshalb hier voreingestellt.

Spacing (siehe oberer Bildschirmbereich)

Der Regler legt den Space-Wert fest. Ein Space-Wert von 3, z.B. gibt in jeder dritten Zeile eine Note ein. Der maximale Wert ist 16 (und das Minimum ist 2).

Wenn man leere Zeilen zwischen die Noten setzt, dann wird die Eingabe

der Musik und die Tempo-Änderung viel einfacher. Nachdem Sie die Musik eingegeben haben, möchten sie vielleicht diese Funktion abschalten, damit Sie in die Zeilen zwischen den Noten gelangen können.

Die anderen Optionen sind:

**Löschendes Spacing** Wenn eingeschaltet, dann werden alle Noten, die zwischen den Zeilen der eingegebenen Noten liegen gelöscht, sobald eine Note eingegeben wird.

**Gerundetes Spacing** Wenn eingeschaltet, dann beschränkt es die Cursor-Bewegungen auf die Zeilen, die sich durch den Spacing Wert teilen lassen. Zum Beispiel: Wenn der Spacing Wert 2 beträgt, dann kann man den Cursor nur in die Zeilen 000, 002, 004 etc. bewegen.  
Bemerkung: Dies bezieht sich aber nur auf die Bewegungen mit den Cursor-Tasten.

Voreingestellt sind beide Optionen an, so wie es der Normalfall war in früheren Versionen von OctaMED.

Andere Optionen

**Akkord Reset** Falls an, dann kehrt der Cursor nach einem Akkord (siehe oberer Bildschirmbereich) an die ursprüngliche Spur zurück.

**Space = LÖSCHEN** Einige Benutzer ziehen es vor mit der Leertaste leere Noten einzugeben. Dieses Auswahlfeld erlaubt dies.

**Protracker Kürzel** Dies schaltet das Tastaturlayout um, so daß es die meisten Protracker Tastatur-Optionen erkennt. Dies ist nützlich für diejenigen, die sich an das Protracker Tastaturlayout gewöhnt haben. Die folgenden PT Kürzel werden erkannt:

|                            |                                          |
|----------------------------|------------------------------------------|
| Shift rechts<br>(Aufnahme) | Schaltet Edit an und spielt den Block    |
| Alt rechts                 | Führt das Lied fort                      |
| Amiga rechts               | Spielt Block                             |
| L-Alt+curs.L/R             | Voriger / nächster Block                 |
| Shift+curs.L/R             | Erhöht / verringert SpielPos Position    |
| Leertaste                  | Beendet Abspielen / Schaltet Edit an/aus |
| Tab                        | Nächste Spur                             |
| Shift-Tab                  | Vorige Spur                              |
| Shift-F3 - F5              | Spur schneiden / kopieren / einfügen     |
| Alt-F3 - F5                | Block schneiden / kopieren / einfügen    |

**Spiele Noten** Eingeschaltet werden die Noten des Blocks gespielt, wenn man den Cursor nach oben oder nach unten bewegt. Dies ist nützlich für eine Nicht-Echtzeit-Bearbeitung.

## 1.75 Das Programmierbare Tasten Fenster [ Tastaturkürzel: Amiga-Y ]



Die Programmierbaren Tasten ("ProgTasten" von nun an) ermöglichen es einem leichter und schneller Musik einzugeben. Man kann Noten oder Gruppen von Noten (Befehle eingeschlossen) 10 verschiedenen Tasten zuweisen. Die zugewiesenen Noten können dann in den Tracker Editor eingefügt werden, indem man die Shift Taste und die Tasten 0 - 9 drückt.

Dieses Fenster enthält die benötigten Funktionen, um die ProgTasten anzuschauen und zu bearbeiten. Es wird über das Einstellungs-Menü geöffnet.

Das Blättersymbol wird benutzt, um auszuwählen, ob die normalen Shift-0-9 Definitionen (voreingestellt) oder die Rechte Alt Definition bearbeitet werden soll. Die Rechte Alt Definition besteht nur aus den Befehlsziffern und Sie können die Noten mit der Rechten Alt Taste im Tracker Editor eingeben, der angegebene Befehl wird dann mit der Note eingefügt.

Der Regler rechts des Blättersymbol wählt die ProgTaste zur Bearbeitung aus (0 - 9). Taste 1 ist voreingestellt. Der Regler ist inaktiv, wenn "Rechte Alt" angewählt ist.

Das Symbol darunter, welches eine Note und deren Befehlsziffern enthält ist die Definition dieser ProgTaste. Eine Note oder Ziffer können bearbeitet werden, indem man die linke Maustaste auf die Note/Ziffer klickt und gleichzeitig eine neue Note/Nummer mit der Tastatur eingibt.

Eine Note / Ziffer, die ein "x" enthält, zeigt "Transparenz" an, d.h. wenn man eine Note im

Tracker Editor eingibt, dann bleibt die entsprechende, existierende Note / Ziffer unverändert. Die Rechte Alt Tasten Definition hat immer einen transparenten Notenteil (die ersten drei Zeichen).

Zum Beispiel würde die Definition "xxxxx0000" die Befehlsziffern löschen, aber die Noten unverändert lassen. Da die Note die ersten drei "x" ist und die Instrumenten Nummer besteht aus den beiden darauffolgenden "x", werden sie nicht verändert. Nur der Befehl wird auf Null gesetzt (diese Definition entspricht Alt-Del).

Um eine Note / Ziffer transparent zu machen, halten Sie die linke Maustaste über die entsprechende Note / Ziffer wie oben und drücken Sie die Return Taste.

Das "Löschen" Symbol löscht die aktuelle Definition, d.h. für normale Tasten wird "--- 00000" eingesetzt und für die rechte ALT-Taste "xxxxx0000".

Die "Nehmen" Symbole kopieren entweder die Note unter dem Cursor, den aktuellen Bereich oder den Puffer in die aktuelle Definition. Wenn ein Bereich gewählt wird, zeigt die Definition das Wort "=Bereich=" an.  
[ Kürzel: Shift-Ctrl-0-9 nimmt die Note unter dem Cursor ]

Die "Speichern"/"Laden" Symbole öffnen einen Datei-Requester, mit dem sie die Definitionen speichern beziehungsweise laden können. Der voreingestellte Name lautet: "PROGDIR:Soundstudio.defkeys" (OctaMED versucht diese Datei beim Starten zu laden), aber die Definitionen können unter jedem beliebigen Namen abgespeichert werden.

Das "Ende"-Symbol schließt das Fenster.

(BEMERKUNG: wenn Caps Lock eingeschaltet ist, dann können die programmierbaren Tasten einfach durch das Drücken der 0 - 9 Tasten eingegeben werden: Shift muß nicht mehr gehalten werden).

## 1.76 Das Fenster Tastaturkürzel

Mit diesem Fenster, können Sie jeder beliebigen Taste, einen OctaMED Befehl zuweisen.

Auf der linken Seite des Fensters befindet sich eine Liste mit allen Kürzeln. Wählen Sie ein Kürzel aus, indem Sie es anklicken. Dessen Name erscheint nun in dem Textfeld.

Das Anzeigefeld darunter zeigt die Nummer des aktuell ausgewählten Kürzels und gibt die Gesamtzahl der Kürzel in der Liste an.

Eingabe Bereich  
-----

Hier können Sie entscheiden, welche Tastenkombinationen für das aktuelle Kürzel verantwortlich ist. Sie können einen Qualifier setzen (die Shift, Alt, Amiga und Ctrl-Tasten) und die Taste selbst. Sie können auch festlegen, ob die Caps Lock Taste an oder aus sein soll (oder ob sie ignoriert werden soll).

Die Blättersymbole "Shift", "Alt" und "Amiga" haben die folgenden Optionen:

Ignorieren Ignoriert den Status von Shift/Alt/Amiga.

Egal Eine der Shift/Alt/Amiga Tasten (links oder rechts) muß gedrückt sein.

Links Die linke Taste muß gedrückt sein (die rechte darf).

Rechts Die rechte Taste muß gedrückt sein (die linke darf).

Beide Beide müssen gedrückt sein (selten!).

Keine Keine muß gedrückt sein (nicht ganz dasselbe wie Ignorieren).

Nur Links Nur die linke Taste darf gedrückt sein (nicht die rechte).

Nur Rechts Nur die rechte Taste darf gedrückt sein (nicht die linke).

Die Blättersymbole "Kontrolle" und "Caps Lock" besitzen nur Ignorieren, An und Aus ↔

You can now create an empty shortcut for the Help key, thus turning

the "press Help for Help" feature off - the Project menu item can be selected instead. This avoids situations where the rather large Help file is accidentally loaded instead of deleting a note (i.e. Help rather than Del is pressed).

#### Aktions-Bereich

-----

Hier können Sie entscheiden, welchen Effekt die Tastenkombinationen haben sollen.

Das Blättersymbol hat die folgendne Optionen:

OctaMED Befehl      Führt einen OctaMED ARexx Befehl aus (geben Sie in das Befehlsfeld ein, zusammen mit den entsprechenden Parametern).  
Um mehr als einen Befehl auszuführen, benutzen Sie den OP\_MULTICMD Befehl.

ARexx Datei      Führt eine externe ARexx Datei aus (geben Sie dessen Namen ausführen in das Befehlsfeld ein). Geben Sie den vollen Pfadnamen ein, wenn es sich nicht in PROGDIR: oder REXX: befinden sollte.  
Die Datei sollte auf ".omed" enden.

Ext. ARexx      Sendet einen ARexx Befehl an ein anderes Programm. Geben Befehl Sie den Befehl in das Befehlsfeld ein und den ARexx-Port des anderen Programms in das entsprechen Textfeld.

Note: Starten Sie REXXMast, bevor Sie versuchen, einen der obigen Befehle auszuführen.

Program starten      Startet eine ausführbare Datei. Geben Sie dessen Namen in das Befehlsfeld ein.

## 1.77 Das Palette Fenster

Mit diesem Fenster, welches im Einstellungs-Menü aktiviert wird, können Sie die Bildschirmfarben ändern.

Eine Farbe wird durch Anklicken ausgewählt. Das Feld um die Farbe herum verändert sich.

Die Regler für Rot, Grün und Blau verändern die Intensität der Rot-, Grün und Blauanteils der ausgewählten Farbe.

Der Bereich des Reglers wird über das Palette Type Blättersymbol eingestellt. Wenn 8-Bit angewählt wird (voreingestellt), dann ist der Bereich 0 - 255, welches Kompatibilität mit dem neuen AGA Chipset erlaubt, die in den A1200 und A4000 Computern enthalten sind. Wenn 4-Bit angewählt sind, dann ist der Bereich 0 - 15, welches den älteren Amigas entspricht.

Bemerkung: Beide Optionen können mit jedem Chipset benutzt werden; wenn man aber die falsche Option anwählt, dann kann man auf einem AGA Computer nur eine aus jeweils 4096 möglichen Farben auswählen und mit anderen

Amigas wird die Farbe nur alle 16 Reglerwerte geändert (was etwas umständlich ist!).

Das OK und Abbruch Symbol nehmen entweder die Farbänderungen an oder weisen sie ab. Das Fenster wird geschlossen.

WB Palette benutzt die Workbench Palette.

## 1.78 The Font Window

In diesem Fenster können Sie den Font auswählen, mit dem Sie in OctaMED arbeiten wollen. Es gibt drei verschiedene Auswahlmöglichkeiten.

Der "Schirm Font" wird für die Bildschirm- und Fensterleisten benutzt. Der "Fenster Font" erscheint innerhalb der Fenster, und der "Editor Font" bezieht sich nur auf den Tracker Editor (sie können nur nicht-proportionale Fonts benutzen).

## 1.79 The Miscellaneous Options Window

Auswahlfelder

-----  
Workbench

Schließen            Versucht die Workbench zu öffnen/schließen. Dies ist nützlich, wenn man wenig Speicher zur Verfügung hat, da das Schließen der Workbench ca. 40Kb Chip Memory freigibt.

Überschreib-Requester    Schaltet die Meldung "Überschreiben?" an/aus.

Warnung, falls

Disk voll            Eine Meldung erscheint, falls das Lied, welches Sie speichern möchten nicht mehr auf die Diskette zu passen scheint. Warnung: Es ist nicht möglich, dies mit Sicherheit vorauszusagen. Manchmal erscheint keine Meldung und trotzdem paßt es nicht auf die Disk. Die Meldung erscheint immer, wenn Sie nach RAM: speichern, also ignorieren Sie das in diesem Fall.

Fenster-Zoom,        Normalerweise wird nur die Titelleiste eines Fenster angezeigt, ←  
wenn

nur Größe    man das Zoomgadget anklickt und es wird an die Standardposition ←  
verschoben.

Wenn dieser Punkt jedoch eingeschaltet ist, bewegt sich das Fenster nicht zurück zu seiner ursprünglichen Position, sondern bleibt genau da wo es war. Dies funktioniert allerdings nur unter Kickstart 3.0 oder h\o"her...

Reqtools            Benutzt die ReqTools Datei-, Bildschirmmodus und Font-

benutzen Requester, statt der ASL-Requester. Benötigt die reqtools.library.  
Wenn Sie die Fontsliste erneut laden wollen, schalten sie dies ab.

(Hinweis: Falls die asl.library beim Start nicht gefunden werden kann, aber die reqtools.library, dann wird automatisch die reqtools.library benutzt, unabhängig von den Einstellungen hier).

Swap Amiga Channels (Mix) Sound channels 0 and 3 should be played through your left speaker, 1 and 2 through your right. On some Amigas, these are swapped round! So switch this check box on to correct them. It only has an effect in Mix mode

Instr laden Wenn man einen Namen in den Instrumenten-Textkasten in von der der Hauptkontrolle eintippt, dann versucht OctaMED die Datei Hauptkontrolle zu laden. Wenn dieser Punkt ausgeschaltet ist, wird nur der Instrumentenname ge\`a"ndert. Wenn er doch eingeschaltet ist, kann man das Instrument mit Alt-Return umbenennen.

H -> B Wählt aus, wie OctaMED die Note zwischen A# und C anzeigen soll. In manchen Ländern ist es H, in anderen ist es B. Wenn dieser Menüpunkt gesetzt ist, werden Bs angezeigt. Dies ist auch die Voreinstellung.

Use Mixing (MMD)

Use Mixing (Tracker mods) Makes the necessary changes to MMD (normal) songs and Tracker songs to use Mix mode. This involves transposing all instruments, except synthetic and MIDI, up two octaves.

Directories Opens the Default Directories window

Blättersymbole (alle )

Lautstärkenmodus

Wählt aus, ob das Blättersymbol in Lied-Optionen auf Dezimal oder Hex eingestellt ist.

Gadget Kürzel

Wählt den Qualifier für die Gadget-Kürzel aus: Linke Alt (voreingestellt), Rechte Alt, Linke Amiga oder keiner (d.h. Gadget Kürzel sind abgeschaltet). Wenn Sie Linke Amiga benutzen, achten Sie auf die System Kürzel L.Amiga-N und M!

Die Gadget-Kürzel beziehen sich jetzt auf:

- a) Text und Zahlenkästen (sie aktivieren den Kasten)
- \* b) Blättersymbole (drücken Sie zusätzlich Shift, um rückwärts zu blättern)
- \* c) Regler (drücken Sie zusätzlich Shift, um den Wert zu verringern)



## 1.81 Die Aura Sampler Optionen Fenster

Dieses Fenster tauchte zum ersten Mal in OctaMED V5.02 unter dem Namen Aura Sampler Optionen auf. Ich werde es jedoch ganz genau erklären, da nicht alle auf 5.02 ein Upgrade haben.

Dieses Fenster ermöglicht Ihnen die Kontrolle über die Aura Soundkarte. Die Karte paßt in den PCMCIA Slot, der z.Z. nur bei A600 und A1200 eingebaut ist. Wenn Sie eine dieser Maschinen besitzen, sollten Sie sich überlegen diese Karte zu kaufen.

Um OctaMEDs Aura Unterstützung zu aktivieren, müssen Sie ein 16-Bit Sample laden. Klicken Sie das Auswahlfeld Aktiv an (falls es nicht angeschaltet werden kann, benutzt ein anderes Programm die CIAB Timer). Laden Sie nun ein Sample, öffnen Sie das Fenster Instrumenten-Art und klicken Sie 16-Bit an. Jetzt können Sie die Karte zum Digitalisieren benutzen (über den Sample Editor).

Andere Symbole in diesem Fenster:

### Minimale Periode

Setzt die minimale Periode, d.h. die höchste Tonhöhe, die OctaMED über die Karte ausgeben kann. Je kleiner die Periode, desto höher die Tonhöhe und desto besser die Qualität, ABER umso mehr Prozessorzeit wird benutzt.

Der ideale Wert hängt von der Geschwindigkeit ihres Computers ab. Sie müssen ein wenig herumspielen, um den optimalen Wert herauszubekommen. Wenn Sie den Wert zu hoch ansetzen, blockiert OctaMED die Ausgabe der Aura Samples.

Um den besten Wert herauszufinden, spielen Sie ihre Note mit einer hohen Tonhöhe ab (z.B. A#3), setzen Sie den Wert solange herunter, bis Sie keine Ausgabe mehr hören. Wenn dies der Fall ist, gehen Sie zu dem Wert zurück bei dem noch etwas zu hören war.

Sie können diesen Parameter mit Einstellungen Speichern sichern.

### Einzelne Kanalausgabe

Gibt den Sound nur über den rechten Kanal aus. Die spart Rechenzeit (entspricht dem Nur Rechts in V5.02).

### Fixierte Ausgaberate

Zwingt OctaMED dazu, die Ausgabe immer mit der höchstmöglichen Tonhöhe auszugeben. Alle Noten werden auf diese Rate hinkaliert.

Mit dieser Optionen können auch Noten gespielt werden, die höher als erlaubt liegen (aber leider ist die Qualität niedriger).

Jedr Sound, der durch die Aura abgespielt werden soll, muss 16-Bit sein. Sie können relativ einfach 8-Bit Samples nach 16 Bits konvertieren, indem Sie die Art auf 16-Bit setzen (über das Fenster Instrumenten-Art).

Nur ein 16-Bit Sample kann auf einmal gespielt werden. Sie können allerdings auf beliebigen Spuren platziert werden. Aura Samples benutzen immer Spur 3, beim Abspielen (diese Spur wird für das Timing benutzt). Es ist also eine gute Idee, die Noten auf Spur 3 einzugeben (Weder Aura noch Toccatà können

im 5-8 Kanalmodus benutzt werden).

Hinweis: Enforcer läuft, aus technischen Gründen, nicht zusammen mit der Aura Ausgabe.

## 1.82 The Mixing Parameters Window

Probably the Soundstudio's biggest addition is a new channel mode: ↔  
Mix.

Based on the mixing technique used in 5 to 8 channel mode, it can play 64 notes at once using the normal Amiga sound capabilities! You can also bring your song to life with effects such as echo, and use it to record part of your song direct to disk as a sample.

But before you get too excited, remember that the Amiga physically only has four sound channels, so Mix mode uses special tricks to cram all those notes in. In the process, the notes lose sound quality. In fact, the faster your processor, the better quality the notes can be. For acceptable quality, you really need at least the 68020 processor found in the A1200.

The Mixing Parameters window is used to set up Mix mode. But before I explain it, I'll list the enhancements and limitations that Mix mode has, in comparison with 4 channel mode.

### Enhancements

~~~~~

- 1) Can play up to 64 notes at once.
- 2) Effects: Echo, Cross Echo, Stereo Separation.
- 3) Track Panning: Can alter the stereo location of each track.
- 4) Many additional player commands.
- 5) Sample length limited only by available memory (previous limit was 131072 bytes).
- 6) Direct-to-disk recording.
- 7) Three new octaves: 2 low, 1 high. So the note range is now C-1 to B-6. The 4-channel notes C-1 to B-3 are now notes C-3 to B-5.
- 8) More precise sample loop setting. Previously, only even values of Repeat and Replen (Instrument Parameters) were possible. Now, all values are allowed.

Limitations

~~~~~

- 1) A probable loss of sound quality. The faster your processor, the better the quality. In fact, very fast processors may increase sound quality.



- 2) Aura  
16-bit samples can't be used.
- 3) Multi-octave samples can't be used.
- 4) The oscilloscope equalizer doesn't function.

So although Mix mode is based on 5 to 8 channel mode, it has hardly any of its limitations.

=====

The  
Mixing Parameters Window  
will now be described.

## 1.83 Misch-Modi

Das wichtige Misch-Parameter Fenster wird nun beschrieben

Die Radio-Buttons links oben bestimmen das Ausgabemedium.

Amiga 8-bit, Amiga 14-bit

Diese Modi benutzen den eingebauten Audio-Chip Paula und deshalb funktionieren die auch mit jedem Amiga. Der 8-Bit Modus ist lauter als der 14-Bit Modus, aber auch rauschiger. Der "pseudo" 14-Bit Modus benutzt eine Kombination von 2 Amiga-Kanälen um einen "14-Bit" Kanal zu erzeugen, der eine bessere Dynamik besitzt.

Die Mischfrequenz kann relativ frei gewählt werden. Die Obergrenze hängt vom Bildschirmmodus ab. OctaMED wählt die Obergrenze anhand des Bildschirmmodus. Wenn Sie den Bildschirm ändern, ändert sich die Frequenz.

Der Mischpuffer kann eine Größe zwischen 32 - 32767 annehmen, auch wenn es manchmal gerundet wird. Für MIDI sollte ein niedriger Wert gewählt werden.

Toccata 16-bit

Dieser Modus benutzt die Toccata-Karte von MacroSystems für hochqualitative 16-Bit Ausgabe. Die Unterstützung geschieht durch die `toccata.library` die jeder Toccata beiliegt. Es kann jede Version benutzt werden, aber V6 gibt bessere Resultate und das System läuft stabiler.

Die aktuelle Toccate besitzt 14 verschiedene Ausgangsfrequenzen.

Die Größe des Mischpuffers wird immer auf 512 Samples gerundet. Die Toccata kann zusammen mit MIDI benutzt werden, aber benutzen Sie

hohe Mischfrequenzen mit kleinen Puffern (512 oder 1024).

Wenn Sie Probleme haben sollten (z.B. Unterbrechungen oder Stops), probieren Sie mal die Puffergröße zu erhöhen, oder die Mischfrequenz zu erniedrigen... Sie können alles zwischen 512 und 32000 eingeben.

#### MaestroPro 16-bit

MaestroPro ist eine digitale 16-bit Soundkarte von MacroSystems. Da MacroSystems keine Support Library für die MaestroPro liefert, haben wir die `maestix.library` von Richard Körber als Basis genommen. Diese ist frei kopierbar und befindet sich z.B. auf dem Aminet und zusammen mit OctaMED.

Es gibt drei verschiedene Ausgabe-Frequenzen (32 kHz, 44.1 kHz und 48 kHz). Sie müssen ein Referenzsignal erzeugen und die entsprechende Mischfrequenz in OctaMED auswählen. Wenn kein Referenzsignal ausgewählt wird, wird die interne 48 kHz Clock benutzt.

Die Größe des Mischpuffers wird auf 1024 Samples gerundet. Normalerweise benutzt man große Mischpuffer (ca. 32000 Samples oder so). Dies macht MaestroPro ungeeignet für MIDI und Echtzeit-Bearbeitung (aufgrund der langen Antwortzeiten des Puffers).

Disk 8-bit/16-bit: Records the output to a file, as a sample.

See

The Recording Window  
for more details.

Diese Ausgabe-Modi werden benutzt um ein digitales "Image" eines Liedes auf Disk zu erzeugen. Dieses "Image" ist eine Sample-Datei, die benutzt werden kann, um Schlagzeugloops zu erzeugen, die sonst mehrere Spuren benötigen würden. Oder sie können das Lied von HD sehr ressourcenfreundlich von HD abspielen. Oder sie könnten es benutzen, um es dann auf CD zu pressen. Die Smooth-Funktion ist besonders nützlich, da sie die Qualität erheblich verbessert.

Es gibt verschiedene Ausgabeformate. Diese hängen von der Ausgabeauflösung (8-Bit oder 16-Bit) und ob das Lied Mono oder Stereo ist, ab.

Die Ausgabe-Frequenz kann frei gewählt werden. Die Aktuelle Frequenz ist dabei immer gleich wie die gewünschte.

Der Mischpuffer kann frei gewählt werden und hat keine Auswirkung auf das Ergebnis, allerdings erhöht ein großer Puffer die Geschwindigkeit.

Siehe

Das Aufnahme-Fenster

.

Die Ausgabe ist Mono, ausser man schaltet explizit den Stereo Modus ein. Mono ist schneller als Stereo.

Smoothing erhöht die Ausgabequalität, aber ist sehr langsam. Aufgrund seiner Geschwindigkeit wird es nur für die Modi Disk 8-Bit/16-Bit empfohlen,

aber sie können es gerne in den anderen Modi ausprobieren...

#### Delfina 16-bit

Dieser Modus benutzt den D/A-Konverter der Delphina-Audiokarte für hoch-qualitative 16-Bit. Es benutzt keine DSP Eigenschaften der Karte, sondern einfach nur den Ausgabe-Teil. Die Delphina Systemsoftware (delfina.library) wird benutzt. Teil des Supportcodes und das Testing wurden von Teemu Suikki gemacht (danke!).

Delfina besitzt 6 Ausgabe-Frequenzen (ab V2).

Der Mischpuffer kann eine Größe von 32 - 4096 samples besitzen.

Die Mischfrequenzen

## 1.84 Mixing Frequency

The mixing frequency is a very important value. It specifies, in Hertz (sample values per second), how quickly the samples should be mixed. The higher the frequency, the better the sound quality, but also the more work the processor has to do. ←

So - you've guessed it - the highest mixing frequency that you can use depends on your processor. If you try using a frequency that is too high for your computer, the computer will "hang": the mouse pointer will move very slowly, or even not at all. If this happens, do a "panic stop" by holding down both mouse buttons for several seconds.

Believe it or not, the highest possible frequency also depends on the screen mode! If the screen is DblPAL, DblNTSC or Productivity, the Mixing Frequency slider can take any value. In other screen modes, the slider's maximum value is 28375.

If the output device can't play at your requested frequency, OctaMED chooses the frequency closest to your request. Your request is shown in the "Requested" numeric box, the actual frequency used in the Actual box. The reason for this discrepancy is that all of the output devices, excluding Disk 8-bit/16-bit, can only play at certain frequencies. (This even includes your Amiga...)

Technical note: The frequency of each note is different in 4-channel mode from Mix mode. This is because in 4-channel mode, the frequencies are approximated to what the Amiga DMA can play. Mix mode doesn't use the Amiga DMA, so it uses the correct frequencies.

(Note: the frequencies are very slightly off on Amigas not having a FPU. This is because the integer version of the frequency calculation has some error. The difference is not audible.)

## Other gadgets

~~~~~

- * Max. Channels: The maximum number of channels. For example, if you want to play notes on tracks 0 to 5, set this slider to 6. Notes become quieter as you increase Max. Channels, to "make room" for the new channels. This slider doesn't increase processor load by itself: the load depends on the number of notes actually playing.
- * Volume Adjust: Allows you to adjust the overall volume of notes. The value is a percentage; when 100 %, the notes are at "normal" volume. Set the notes to half-volume by sliding to 50%; double volume is 200%.

In practice, increasing the volume above 100% generally causes unwanted "distortion" (noise), unless the samples in your song are quiet. Also, using effects can cause distortion, even at 100%. If this is the case, turn the volume down until the distortion is removed. (You can't hear the volume adjustment until you release the slider button.)

- * Mix Buffer Size: The size of the "mix buffer", an area of memory used by OctaMED to mix samples together. You needn't ever change it, unless:
 - a) in Disk 8-bit/16-bit mode. Increasing Mix Buffer Size to, say, 30000 greatly quickens direct-to-disk recording.
 - b) using MIDI. MIDI notes are played immediately, while mixed notes are played after a slight delay. So it's recommended to set Mix Buffer Size to the lowest allowed value, 32. If sound quality suffers as a result, compensate by raising the mixing frequency (if possible).
 - c) you use samples with very short loops. Playing a loop shorter than about a third of the Mix Buffer Size (i.e. usually 100 bytes) considerably increases processor load. So if you must use very short loops, try decreasing Mix Buffer Size.
- * Panning and Effects: Open the Mix - Track Panning and Mix - Effects windows. They allow you to adjust the stereo location of each track, and add effects such as echo to your music.

=====

Other points

~~~~~

- 1) 5 - 8 channel mode uses a frequency of 15768 Hz in non-HQ mode, and 28867 Hz in HQ mode. As a side note, you could \*perfectly\* reproduce the 4-channel mode with a mixing frequency of 3.6 MHz... :-)... Though 48 kHz with smoothing is often better in practice.
- 2) With 16-bit samples, only volume values 0, 1, 2, 4, 8, 16, 32 and 64 can be used. This means that note volumes may sound a bit strange if you change Volume Adjust or the track panning. Also, the volumes you can use with some player commands (such as Set Volume, type 0C) are limited to the above values.
- 3) To allow old 4-channel and 5 to 8-channel songs to use the new Mix mode, the Miscellaneous Options window contains two new Use Mixing check boxes. When on, the samples in loaded songs are transposed up 2 octaves. (This doesn't include synthsounds, MIDI instruments or ExtSamples.)

When using old 5 to 8-channel songs with the new mode, don't try to set Volume Adjust to 200 % to allow for "halved" samples. Halved samples are in 7-bit quality, so it's best to re-load the original samples.

- 4) Internally, OctaMED has three separate parts which control playing, called the "players". There's one player for 4-channel mode, another for 5 to 8-channel modes, and another for Mix mode.

When you play a note using the keyboard in 4 or 5 to 8-channel modes, the player is used briefly to start the note off, but then the note is left to play and finish of its own accord. The Mix mode player, however, is used throughout the note's playing, from its start to its finish.

So the Mix mode player is "switched on" when the first note is started. But it isn't switched off when the note has finished. Instead, to react more quickly to other notes you play, it's kept switched on until you click STOP or press the space bar.

This means that the player is switched on even when no notes are being played. On slower Amigas, this may slow down operation, so simply press the space bar to switch the player off. It also means that if you change anything in the Mixing Parameters window, such as Mixing Frequency or track panning, you must stop playing and restart it for the changes to take effect. (This doesn't include Stereo Separation, Echo Depth, or a change from Echo to Cross Echo or vice-versa.)

- 5) Do remember about "panic stop"! If the computer seems to lock up during play, try holding both mouse buttons down for a few seconds.
- 6) 5 to 8-channel mode's "split" channels don't exist! Amiga volume registers are set to a fixed volume. The volume is scaled by the mixing routine, so each track does have an independent volume.
- 7) Almost all settings in Mixing Parameters, Mix - Track Panning, and Mix - Effect are saved with songs. In particular, Mixing Mode and Mixing Frequency aren't saved. This is so that, for example, a song created on a fast Amiga using a high frequency won't immediately cause a slow Amiga to lock up.

OctaMED uses a special file format for songs using Mix mode: MMD3. This is identical to MMD2. The only reason for its existence is so that older versions/player programs won't attempt to play Mix-mode songs.

- 8) You can play samples in either type of memory - Chip or Fast - in Mix mode. By default, though, samples are loaded into Fast memory, because Instr menu -> Load Samples To Fast Mem is automatically switched on.

Track Panning Window

## 1.85 The Recording Window

---

This window is displayed during direct-to-disk recording, the act of ←  
transferring part of your song to disk as an actual sample.

To record directly to disk:

- (1) In the Mixing Parameters window, select Disk 8-bit or Disk 16-bit, depending on whether you'd like an 8-bit or 16-bit sample. Also set the Mixing Frequency to any value you wish. (the higher the frequency, the larger the produced sample).
- (2) The next time you play a note or your song, a Record as file requester will appear. In this requester, select the filename of the produced sample.
- (3) Next, you set the file type of your sample in the requester that appears.
- (4) Finally, the Record window will open and OctaMED will start recording. The window displays information on the sample's file format (resolution (8/16-bit), IFF/RAW/MAUD etc, Mono/Stereo, frequency). It also displays recording time in minutes and seconds, and file size. These two values change as the song is being played.

Click the Stop Recording button to stop recording. You must do this because OctaMED doesn't stop recording automatically at the end of the song or note. You can now load your sample back into memory.

#### Track Panning Window

## 1.86 The Mix - Track Panning Window

Here you adjust the stereo location of the notes played on each individual track. Do this using the sliders.

Track numbers are displayed to the left of each slider, the tracks' stereo location to the right. To begin with, all tracks have a stereo location of 0 (center). This means that notes on all tracks are played with equal volume on both speakers; in other words, they're played in mono.

To force a track's notes to be played entirely through the left speaker, drag the track's slider all the way to the left (value -16). Likewise for the right speaker: drag the slider to the far right (value 16). Intermediate values play the notes at different volumes on each speaker.

Use the Up and Down buttons to adjust the tracks shown, if your song has over 8 tracks.

#### Free Panning and Sum Of Balances

~~~~~

Because track panning is really altering the volume of each track on each speaker, you must be careful that the volume on either speaker doesn't become too high, causing distortion. For example, setting all tracks to be

played on the left speaker (value -16) is bound to cause distortion on the left speaker.

The Sum Of Balances display helps you prevent distortion. It displays all the tracks' stereo locations added together. When the volume is perfectly balanced between the two speakers, the Sum Of Balances is 0, so adjust the sliders until it becomes 0.

"Free Panning", when on, allows you to set the stereo locations to whichever values you choose, without worrying about volume distortion. Not surprisingly, Free Panning is usually on. However, the drawback is that the overall volume is halved.

Notes

~~~~~

- 1) Processor load varies, depending on the stereo location. A track with location -16 or 16 exerts least load on the processor. A track in the center (0) exerts slightly more load. A track in any other location exerts the highest load.
- 2) Stereo samples are handled correctly by Track Panning. For example, a stereo sample played on a centered track will play its left part through the left channel, and its right part through the right.

A stereo sample causes more processor load than a mono sample (unless played in location -16 or 16).

- 3) Not all panning levels are saved with songs. It doesn't depend on Max Channels, but rather on the largest number of tracks used in the song.

## 1.87 The Mix - Effects Window

Use this window to add special effects to your music.

The one you'll be dying to play with is echo. To switch echo on, set the Echo cycle gadget to Echo or Cross Echo. The difference between the two is Cross Echo alternates echoes between the speakers; you must have Stereo mode on to use it.

Echo Rate is the distance, in milliseconds, between each echo. It can take any value in the range 1 to 32767.

Echo Depth sets the depth of echoing. The larger the value, the deeper the echoes. Technically, it specifies the relative amplitudes of successive echoes. For example, if it's 25 %, the first echo's amplitude is 25 % of the original amplitude, the second echo is  $25 \% * 25 \% = 6.25 \%$  of that.

Stereo Separation is interesting. Dragging the slider to the right "separates" the sound on each speaker. Dragging to the left brings the speakers' sound closer together. This feature is best understood by experimentation. (Technically, the stereo image is separated by feeding part of the left channel to the right in inversed phase, and vice versa.)

## 1.88 The Recording Window

This window is displayed during "direct-to-disk recording", the act of transferring part of your song to disk as a sample.

To record directly to disk, follow these steps:

- 1) In the Mixing Parameters window, select Disk 8-bit or Disk 16-bit, depending on whether you'd like an 8-bit or 16-bit sample. Also set the Mixing Frequency to any value you wish (the higher the frequency, the larger the produced sample).
- 2) The next time you play a note or your song, a "Record as" file requester will appear. In this requester, select the filename of the produced sample.
- 3) Next, set the file type of your sample in the requester that appears.
- 4) Finally, the Record window will open and OctaMED will start recording. The window displays information on the sample's file format (resolution (8/16-bit), IFF/RAW/MAUD etc, Mono/Stereo, frequency). It also displays recording time in minutes and seconds, and file size. These two values change as the song is being played.

Click the "Stop Recording" button to stop recording. You must do this because OctaMED doesn't stop recording automatically at the end of the song or note. You can now load your sample back into memory.

## 1.89 The FastMemPlay Window

This poetically-named window allows you to play samples from Fast memory. ↔

For background on this, see

Instr menu -> Load Samples To Fast Mem

.

Use the Active check box to switch on the FastMemPlay feature.

By editing the Buffer Size box, you can alter the FastMemPlay buffer size. A small value, such as 32 or 64, is recommended to minimise distortion if your song contains

synthetic sounds

.

## 1.90 Die SMF Lade-Optionen Fenster

Diese vielgewünschte Unterstützung für die Standard MIDI Datei-Format (SMF), welches von jedem MIDI Programm benutzt wird, ist nun da! OctaMED ist in der Lage SMF Typ 0 Lieder zu speichern und kann SMF Typ 0 und 1 Dateien laden. Dieses Fenster erlaubt die Kontrolle über das Laden.

Um eine SMF-Datei zu laden, benutzen sie Menü Projekt -> öffnen, wie immer.



Die Datei wird meist schon beim ersten Mal richtig geladen, aber falls nicht, versuchen Sie einige Veränderungen in diesem Fenster vorzunehmen und laden Sie die Datei erneut. OctaMED kann keine vollständige Umwandlung garantieren ←  
,  
aber mit ein wenig Übung sollten die Ergebnisse zufriedenstellend sein (die Umwandlung kann aber einige Zeit in Anspruch nehmen).

Symbole im SMF Ladefenster:

#### Max Spuren

Die maximal Anzahl von Spuren in einem Lied. Voreingestellt ist ein Wert von 64, der 'nicht genug Speicher' Meldungen erzeugen kann, verringern Sie diesen Wert, falls nötig. 32 funktioniert mit fast allen MIDI Dateien, 16 für viele.

Nachdem Laden entfernt OctaMED automatisch alle unbenutzten Spuren.

#### Zeilen/Block

Die Anzahl der Zeilen pro Block. Das MIDI-Dateien linear sind (in einem langem Block), teilt OctaMED die Datei in gleichgroße Blöcke auf und erzeugt eine entsprechende Spielsequenz, in dem jeder Block einmal abgespielt wird.

#### Auflösung

Die Anzahl der Zeile pro Viertel-Note. Der voreingestellte Wert von 8 geht davon aus, daß keine Note kürzer als eine 32tel Note ist.

Wenn das Timing ungenau ist, versuchen Sie diesen Wert zu verdoppeln (dies wird auch die Anzahl der Blöcke verdoppeln und daher auch den Speicherverbrauch).

#### Offset Justierung

Wird benutzt, um kleine Unebenheiten im Timing auszubalancieren. Beispiel: Sie finden, daß der Bassdrum Beat in den Zeilen 1, 5, 9... erscheint, statt in den Zeilen 0, 4, 8... In diesem Fall setzen Sie den Wert auf -1.

#### Befehlsseiten

OctaMED ist in der Lage mehrere MIDI Befehle zu laden und sie in die entsprechenden OctaMED Befehle umzuwandeln. Sie können die Befehlsseiten jeder Art von Befehl zuweisen. Sie können mehrere Arten auf die gleiche Seite setzen, aber dann riskieren Sie, daß manche verloren gehen.

Wenn die Befehlsseiten-Nummer 0 ist (voreingestellt außer bei Tempo), dann werden die Befehle ignoriert. Die folgenden Umwandlungen werden benutzt:

| Name  | Befehl | Name                 | Befehl | Name             | ↔    |
|-------|--------|----------------------|--------|------------------|------|
| Pan   | 0E     | Note-Geschwindigkeit | 0C     | Modulation Wheel | 04 ↔ |
| Tempo | 0F     | Channel Lautstärke   | 17     | Channel Aftertch | 0D ↔ |
|       |        | Preset Change        | 1C     |                  | ↔    |

Typ 1 Spuren nicht mischen

Wenn SMF Typ 1 Dateien geladen werden, versucht OctaMED die Noten der einzelnen Spuren miteinander zu verknüpfen, um so wenig Spuren wie möglich zu verbrauchen ↔

Daher werden nicht alle Instrumente eine eigene Spur besitzen, wie das bei MIDI Liedern normalerweise der Fall ist.

Schalten Sie dieses Auswahlfeld an, wenn Sie es vorziehen, daß jedes Instrument seine eigene Spur besitzt.

OctaMED benutzt die Instrumente 01 bis 0G, wenn es SMF-Dateien lädt, ein Instrument für jeden MIDI-Kanal. Das Programm kontrolliert die Notenlänge, indem es den Halte-Wert auf 6 setzt. Standardlautstärken sind auf 64 gesetzt.

## 1.91 Der Hauptschirm

Der Hauptschirm ist in drei Fenster aufgeteilt (mit dem Tracker ↔ Editor):

Hauptkontrolle

Information

Sie können jedes Fenster schließen und über das Anzeige-Menü wieder öffnen.

## 1.92 Die Hauptkontrolle

Dieses Fenster enthält die wichtigsten Funktionen, die nötig sind, ↔ um ein Lied zu kontrollieren. Hier die Symbole:

Der Abspiel-Bereich:

Neben Lied:

Spielen Dieses Symbol spielt das aktuelle Lied vom Anfang der ersten

Spielsequenz  
an.

[ Tastaturkürzel: Shift-Alt-Space ]

Weiter Spielt das aktuelle Lied von der aktuellen Spielsequenz Position an und beginnt in der aktuellen Zeile (oder von der ersten Zeile, wenn man zusätzlich Shift drückt).

Neben Block:

Spielen        Spielt den aktuellen Block von der ersten Zeile an. Er wird erneut abgespielt, sobald die letzte Zeile erreicht wurde.

[ Tastaturkürzel: Amiga-Space ]

Weiter        Spielt den aktuellen Block von der aktuellen Zeile ab.

[ Tastaturkürzel: Alt-Space ]

D              Setzt einen Block von der aktuellen Zeile fort, sobald eine Note eingegeben wurde. Editieren muß eingeschaltet sein. Die Anzeige im

unteren Schirmbereich  
geht auf

STOP           Beendet das Abspielen des Liedes/Blockes. Manchmal spielen noch einige Noten, nachdem man das Lied angehalten hat. Klicken Sie einfach STOP nocheinmal oder drücken Sie die Leertaste um sie anzuhalten.

Das Shift-klicken von STOP (Klicken und Shift drücken) beendet das Abspielen und fügt den Befehl FFE an der Position des Cursors ein (siehe Befehle A - F ).

[ Tastaturkürzel: Leertaste ]

Der Instrumenten-Bereich

-----  
Rechts davon befindet sich ein GetFile-Symbol, welches einen

Datei-Requester  
öffnet, um ein oder mehrere Instrumente zu laden

(siehe

Instrument-Menü  
/Lade Instrument(e)). Danach kommt noch ein Text-

Symbol, welches den Namen des aktuellen Instrumentes beinhaltet. Ein neues Instrument kann auch geladen werden, indem man den neuen Namen in dieses Symbol tippt.

Wenn sich kein Instrument im aktuellen Eintrag befindet, dann wird das Textfeld leer bleiben. Manchmal treffen Sie Lieder an, deren Komponist die Instrumenten-Namen entfernt hat, obwohl Sie immer noch im Lied benutzt werden. Um herauszufinden, ob dies der Fall ist, probieren Sie alle Instrumenten-Einträge durch und hören Sie, ob es einen Ton von sich gibt, wenn Sie auf der Tastatur herumtippen. Es macht keinen Sinn, die Namen der Instrumente zu entfernen.

Die Anzeige neben dieser Anzeige zeigt die Größe des Samples an, oder "-Synth-", wenn es ein

Synthsound  
ist, oder "-----", wenn der

Eintrag leer ist. Die Größe bekommt folgendes vorangestellt:

- 1) "H", wenn es ein  
hybrid sound  
ist.
- 2) "E", wenn es sich um ein  
ErwSample  
handelt.
- 3) "W" (für "Word" oder "Wide"), falls das Sample  
16-bit  
ist. ( )
- 4) "M" (für MIDI), falls es ein  
MIDI-Instrument  
ist (d.h. MIDIKa Wert > 0).

If there's an apostrophe after the sample size (e.g. 5892'), the sample is stored in Fast memory. Otherwise, it's in the usual Chip memory.

Die vier übrigen Symbole öffnen bestimmte Instrumenten-Fenster:

SList      Öffnet das  
            Instrumentenlade Fenster  
            .

Type        Öffnet das  
            Instrumenten-Art Fenster  
            .

Params      Öffnet das  
            Instrumenten Parameters Fenster  
            .

BearbeitenÖffnet entweder den  
            Sample Editor  
            oder den  
            synthetic sound editor  
            /

abhängig von der Art des aktuellen Instrumentes, falls keiner dieser  
Types ausgewählt ist, wird der Sample Editor geöffnet.

Der Edit Bereich

-----

Edit        Schaltet bearbeiten an/aus. Wenn eingeschaltet, dann können Sie Noten  
            oder Zahlen ins Lied einfügen (siehe der  
            Tracker Editor  
            ).

[ Tastaturkürzel: Esc ]

Space      Wenn eingeschaltet, dann wird eine bestimmte Anzahl von Zeilen über-  
            sprungen, wenn Noten eingegeben werden (die Anzahl der über-  
            sprungenen Zeilen und andere Optionen können im

Tastatur Optionen Fenster  
            eingestellt werden).

Die ist nützlich, um langsame Stücke einzugeben, da man nicht so  
oft die Del-Taste drücken müssen.

Wenn Sie Noten während des Abspielens eingeben (in "Echtzeit") und Space ist eingeschaltet, dann werden die Noten quantisiert. Wenn der Spacing Wert z.B. 2 ist, dann werden die Noten nur in gerade Zeilennummern plaziert (wenn Auto-Round Spacing an ist, siehe Tastatur-Optionen).

Wenn man es Shift-klickt, dann wird das Spacing eingeschaltet und das Tastatur-Optionen Fenster geöffnet (damit man die Optionen bearbeiten kann).

[ Tastaturkürzel: ~ (die Taste unter Esc) ]

Akkord Falls eingeschaltet, dann ist der Akkord Modus aktiv. Sie müssen immer noch wissen, welche Noten des Akkords Sie benutzen wollen, aber OctaMED wird sie in den Spuren platzieren.

Zuerst sollten Sie auswählen, welche Spuren für den Akkord benutzt werden sollen (indem man die Spurwahl-Symbole benutzt, siehe unten). Der Akkord beginnt immer auf der aktuellen Spur und benutzt die ausgewählten Spuren rechts davon.

Wenn man jetzt die Tasten drückt, dann wird der Akkord eingegeben. Um z.B. einen C Dir Akkord einzugeben: halten Sie die Q Taste, drücken Sie die E Taste und lassen Sie beide gedrückt, dann drücken Sie die G Taste. Wenn man die Tasten losläßt, dann rückt der Cursor zurück auf die Ausgangsspur (wenn Akkord Reset eingeschaltet war, siehe

Tastatur Optionen Fenster  
) . Die Akkord-Eingabe funktioniert  
auch gut mit einem MIDI Keyboard (siehe das  
MIDI-Menü  
) .

(Akkorde können mit linke Amiga-DEL gelöscht werden: siehe

Edit Kürzel  
) .

[ Tastaturkürzel: Shift-Esc ]

Das Oktav-Symbol zeigt welche Oktaven gerade benutzt werden, wenn man die Amiga Tastatur zur Noteneingabe benutzt (siehe der  
Tracker Editor  
) .

Die erste Ziffer ist die Oktav-Nummer der unteren Tasten-Reihe, die zweite ist die obere Reihe. Wenn das aktuelle Instrument einen MIDI Kanal von 0 hat, dann wählen die Tasten F1 - F5 die Oktaven 1+2, 2+3, 3+4, 4+5 und 5+6. Wenn der MIDI Kanal ungleich Null, wählen F2 - F3 4+5 bis 6+7, F1 schaltet um zwischen 1+2, 2+3 und 3+4 und F5 schaltet um zwischen 7+8, 8+9 und 9+A. Hier eine Übersicht:

| Funktionstaste | Ausgewählte Oktave (kein MIDI) | Ausgewählte Oktave (MIDI) |
|----------------|--------------------------------|---------------------------|
| F1             | 1+2                            | 3+4 / 2+3 / 1+2           |
| F2             | 2+3                            | 4+5                       |
| F3             | 3+4                            | 5+6                       |
| F4             | 4+5                            | 6+7                       |

F5 | 5+6 | 7+8 / 8+9 / 9+A

## 1.93 Das Informationsfenster

Die Titelleiste zeigt das aktuelle  
Tempo-Format  
: SPD oder BPM,  
Tempo Werte und TPL Werte.

Oberste Reihe  
-----

Diese Reihe enthält viele Statusanzeigen und Symbole, die weitere  
Fenster öffnen.

Das "Lw" Symbol öffnet das  
Liedwahl Fenster  
, und die Status-Anzeige  
direkt rechts davon zeigt das aktuelle Lied und das letzte Lied in einem  
Multi-Module an. Ein Multi-Module ist ein Projekt, welches aus mehr als einem  
Lied besteht, aber den gleichen Satz von Instrumenten teilt.

Die Pfeilsymbole werden benutzt um die Nummer des aktuellen Lied zu erhöhen/  
verringern. Wenn das aktuelle Lied das letzte Lied ist und das rechte Pfeil-  
Symbol gedrückt wird, erscheint eine Meldung "Füge neues Lied hinzu?" und  
OctaMED wird ein neues Lied an das Projekt anfügen, wenn "Ja" angewählt  
wurde. Wenn man das rechte Pfeilsymbol shift-klickt, dann wird ein  
neues Lied ohne die Meldung hinzugefügt. Das Shift-klicken in Verbindung  
mit dem linken Pfeilsymbol löscht das letzte Lied im Speicher nachdem  
es eine Meldung angezeigt wird. (Entspricht den Menüpunkten "Hinzufügen"  
und "Lösche letztes" im  
Lied-Menü  
).

Das "Sc" Symbol öffnet das  
Bereichslisten Fenster  
und die folgende  
Anzeige enthält die aktuelle Position in der Bereichsliste und die  
Gesamtzahl der Einträge in der Bereichsliste.

Das "Sq" Symbol öffnet das  
Spielsequenz Fenster  
und die folgende  
Anzeige enthält die aktuelle Spielsequenz Position und die Gesamtzahl der  
Einträge in der Spielsequenz.

Das Anklicken des "B" Symbols öffnet das  
Blocklisten Fenster  
und Shift-  
klicken öffnet das  
Block Eigenschaften Fenster  
. Die folgende Anzeige  
enthält die aktuelle Blocknummer (beginnend mit 000), die Nummer des letzten  
Blocks und den aktuellen Blocknamen. Die letzte Blocknummer +1 ist die  
Gesamtzahl der Blöcke in einem Lied (da die Nummerierung bei 000 anfängt).

Die untere Reihe  
-----

Auf der linken Seite befindet sich eine Anzeige, die den freien Speicher anzeigt. "Chip"-Speicher wird für Grafik und Sound benötigt. Im "Fast"-Speicher befindet sich alles andere. Wenn Sie ein Lied mit vielen Samples haben, kann es sein, daß sie auf den Chip-Speicher Status schauen müssen. Eine umfangreichere Speicheranzeige erhalten Sie in der Titelleiste mit Ctrl - F.

Die kleinere Anzeige in der Mitte des Schirms zeigt den Status des Liedes an ("Spiele Lied", "Spiele Block", oder "Gestoppt") und die aktuelle Disk-Aktivität ("Laden", "Speichern"). Es zeigt auch "Warte Eingabe" an, wenn der "D"-Knopf (neben STOP) angeklickt wurde.

Das dritte Feld enthält folgendes:

- 1) Der  
                   Kanal-Modus  
                   des aktuellen Liedes
- 2) "M", falls  
                   MIDI  
                   aktiv ist, "I" falls  
                   MIDI Input  
                   aktiv ist
- 3) "E", "S", "C", falls  
                   edit  
                   ,  
                   space  
                   ,  
                   akkord modus  
                   an sind.

Das nächste Symbol, vier Ziffern mit einem ":" dazwischen, ist das Timer Symbol. Es zeigt die Zeit in Minuten und Sekunden an, die seit dem letzten anklicken von Spiel Lied/Block verstrichen ist. Das Anklicken von STOP, Cont Lied oder Cont Block hat keine Auswirkung auf die verstrichene Zeit. Man kann den Timer zurücksetzen (auf 00:00), indem man das "R" Symbol anklickt.

Das Timersymbol merkt sich auch die aktuelle Position des Liedes. Wenn Sie auf das R Symbol klicken, wird die aktuelle Zeile/Spielsequenz Position/Bereichsposition gespeichert. Wenn man nun das Timersymbol anklickt, fährt das Programm an der zuletzt gespeicherten Position fort.

## 1.94 OctaMED Befehle

Die Befehle sind in zwei Hauptgruppen unterteilt:

Normale Befehle

MIDI Befehle

## 1.95 Normal Commands

```
Befehl 0: ARPEGGIO          (
MIDI
: controller Wert)
-----
```

Dieser Befehl ändert schnell die Tonhöhe einer Note (jeden Tick einmal). Er kann benutzt werden, um "Akkorde" oder Spezialeffekte zu erzeugen. Wenn Sie mal Musik des Commodore 64 gehört haben, dann MÜSSEN Sie auch Arpeggios gehört haben!

Die Tonhöhe variiert zwischen drei verschiedenen Tonhöhen während einer Note:

```
Tonhöhe 1: Die Original-Note
Tonhöhe 2: Tonhöhe 1 + die erste Datenbyte-Ziffer Halbtöne hoch
Tonhöhe 3: Tonhöhe 1 + die zweite Datenbyte-Ziffer Halbtöne hoch
```

BEMERKUNG: Tonhöhe 3 wird zuerst gespielt, dann Tonhöhe 2, Tonhöhe 1, Tonhöhe 3, Tonhöhe 2 etc.

(Die Zahl der Tonhöhen für jede Note hängt vom Sekundär-Tempo ab)

Um z.B. ein C Dur Arpeggio zu erzeugen:

```
Tonhöhe 1: C-2    (Zum Beispiel)
Tonhöhe 2: E-2 = 4 Halbtöne höher als C-2
Tonhöhe 3: G-2 = 7 Halbtöne höher als C-2
```

Dies ergibt: C-2 10047  
 --- 00047  
 --- 00047 und so weiter... Bemerkung: Das Daten-Byte einer leeren Note führt das Arpeggio fort.

Das Datenbyte für einen Moll-Akkord wäre 37.

Arpeggios hört sich bei einigen Instrumenten besser an als bei anderen.

(Bemerkung: dies funktioniert bei MIDI anders, siehe  
 MIDI Befehle  
 )

```
Befehl 1: SLIDE UP          (
MIDI
: Tonhöhenstrecker hoch)
```

Dieser Befehl erhöht die Tonhöhe der aktuellen Spur.

Dies funktioniert auf folgende Weise: Die Pause der Note wird um den Betrag des Daten-Byte bei jedem Tick verringert. Klingt das ziemlich technisch?? Ja... aber eine detaillierte Beschreibung ist nicht unbedingt notwendig, da dies automatisiert werden kann: siehe

```
Edit-Menü
/ Tonhöhe
```



Slide / Typ 2.

Wenn Sie diese Funktion für Spezialeffekte benutzen wollen, dann experimentieren Sie am besten damit herum...

Zum Beispiel:

```
A-1 10000
--- 00000
--- 0010F <- erhöht es etwas
```

```
Befehl 2: SLIDE DOWN          (
          MIDI
          : Tonhöhenstrecker down)
```

Wie Befehl 1, aber verringert die Tonhöhe.

```
Befehl 3: PORTAMENTO         (
          MIDI
          : set Tonhöhenstrecker)
```

Ein weiterer Gleit-Befehl, mit dem man leichter Gleiten erzeugen kann, als mit den Befehlen 1 und 2. Der Unterschied ist, daß die Befehle 1 und 2 die Ziel-Note wiederholen: Befehl 3 wiederholt sie nicht.

Das Datenbyte enthält das Tempo. Ein Beispiel ist der einfachste Weg, es zu erklären:

```
C-2 50000 <- Die Note C wird gespielt
--- 00000
E-2 50305 <- Diese Note wird nicht gespielt! Stattdessen wird als Ziel
--- 00300   E-2 angegeben, mit einem Tempo von 5
--- 00300 <- Wenn das Tempo Null ist, dann wird vorige Tempo
--- 00306 <- benutzt. Das Tempo kann aber auch variabel verändert werden
```

Diese Beispiel würde von C-2 nach E-2 gleiten, aber das Gleiten hört GENAU dann auf, wenn die Tonhöhe E-2 erreicht wurde (mit Befehl 1 und 2 können Sie über die Tonhöhe hinaus gleiten).

Zur Erinnerung, Gleiten kann man auch automatische erzeugen, über

```
Edit
  / Portamento / Type 1.
```

```
Befehl 4: VIBRATO           (
          MIDI
          : modulation wheel)
```

Erhöht und verringert schnell die Tonhöhe der Note. Die erste Ziffer des Datenbytes ist die Vibrato-Tempo, die zweite die Vibrato Tiefe. Wenn eines der beiden Ziffern Null ist, dann wird die vorige Geschwindigkeit und/oder Tiefe beibehalten.

Je größer der Wert der Ziffer ist, desto größer ist das Tempo / Tiefe (Zur Erinnerung: die Ziffern sind hexadezimal: Werte zwischen 0 - 9 und A - F können benutzt werden, somit gibt es für jede Ziffer 16 mögliche Werte).

Befehl 5: SLIDE UND FADE (
   
MIDI
   
: controller number)

ProTracker-kompatibel.

Dieser Befehl verbindet die Befehle 300 und Dxx. Das Gleittempo entspricht dem vorigen Tempo, die mit dem Befehl 3 eingegeben wurde und die Ausblend-Geschwindigkeit ist das Datenbyte.

```
C-1 10000
D-3 10303 <- Gleiten mit Tempo 3
--- 00300 <- weitergleiten
--- 00502 <- weitergleiten und mit Tempo 2 ausblenden
--- 00502 (siehe Befehl D unten)
```

Befehl 6: VIBRATO UND FADE [ ProTracker-kompatibel ]

Kombiniert die Befehle 400 und Dxx. Auch hier ist das Vibrato-Tempo gleich der vorigen und die Ausblend-Geschwindigkeit das Datenbyte.

Befehl 7: TREMOLO [ ProTracker-kompatibel ]

Dieser Befehl ist eine Art "Lautstärken-Vibrato". Die ersten Datenbyte-Ziffer ist das Tremolo Tempo, die zweite ist die Tiefe. Die Tiefe muß sehr hoch sein, bevor man den Effekt hören kann (zwischen A - F).

Je höher der Wert der Ziffer, desto größer das Tempo / Tiefe.

Befehl 8: SETZE HALTEN/ABKLINGEN (
   
MIDI
   
: nur halten)

Dieser Befehl muß sich in der gleichen Zeile wie die Note befinden. Der Befehl setzt die Halte- und Abklingwerte einer Note fest (siehe

Instrumenten Parameter
   
).

Die erste Ziffer ist der Abkling-Wert, der zweite ist der Halt-Wert.

```
C-3 30824 (Abklingen = 2, Halten = 4)
-|- 30000
-|- 30000
--- 00000
```

Befehl 9: SEKUNDÄR TEMPO (
   
MIDI
   
: keine Wirkung)

Legt das Sekundär-Tempo fest (die Anzahl der Ticks pro Note). Das

---

Datenbyte darf zwischen \$01 und \$20 liegen.

```
Befehl A: LAUTSTÄRKE-GLEITEN      (
           MIDI
           : polyphonic aftertouch)
```

Dies entspricht genau Befehl D, aus Sound/Noise/Protracker-Kompatibilität. Sie sollten jedoch lieber D benutzen.

Befehl B: SPIELSEQUENZ POSITIONSSPRUNG

Ermöglicht es Ihnen Lieder zu entwerfen, die einen Anfang haben, der nur einmal gespielt wird und danach einen anderen Teil spielen, der jedesmal am Ende wieder aufgerufen wird. Der Befehl veranlaßt einen Sprung an die

```
           Spielsequenz
           Nummer, die im Datenbyte steht. Wenn das Datenbyte Null ist,
dann wird das Lied vom ersten SpielSeq Eintrag ab gespielt.
```

Bemerkung: Wenn es mehr als eine Spielsequenz gibt, dann bezieht sich der Eintrag auf die aktuelle Spielsequenz. Im Augenblick gibt es noch keine Befehl der zu einem Eintrag in der Bereichsliste springt.

Beispiel: --- 00B02 <- beginnt das Abspielen der SpielSeq-Nr. 003

Befehl C: SETZE LAUTSTÄRKE

Sie können mit diesem wichtigen Befehl die ursprüngliche Lautstärke des Instrumentes verändern.

Zum Beispiel wird "A-3 40C20" mit der Lautstärke 20 abgespielt.

Es gibt 65 Lautstärke-Stufen (0 - 64), 0 = Pause, 64 = Maximum. Das Daten-Byte ist entweder zwischen 00 - 64 oder \$00 - \$40 (dezimal bzw. hex: siehe

```
           Lied-Optionen
           ).
```

Es ist auch möglich die Lautstärke eines bereits spielenden Instrumentes zu ändern:

```
A-3 40000
--- 00000
--- 00C10 <- ändere Lautstärke auf 10
```

Zusätzlich kann man noch die Standard-Lautstärke des Instrumentes angeben. Der Wert MUSS in HEX vorliegen! Er liegt zwischen 80 und C0. 80 = Lautstärke \$0, C0 = Lautstärke \$40 (hex). Mit anderen Worten, addieren Sie 80 zu der normalen Lautstärke in hex.

Bemerkung: Das Setzen der Standard-Lautstärken kann in Multi-Modulen zu Problemen führen, da alle Lieder die gleichen Instrumente zur Verfügung haben. Es wird daher empfohlen, daß die Standard-Lautstärken nicht in Multi-Modules zu ändern.

```
Befehl D: DE/CRESCENDO      (
           MIDI
           : channel pressure)
```

Sie können die Lautstärke sanft mit diesem Befehl erhöhen / verringern. Die erste Datenbyte-Ziffer ist die Anzahl der Lautstärkenerhöhung ("crescendo"), die zweite Ziffer ist die Anzahl der Abnahme ("decrescendo"). Wenn das Crescendo 0 ist, wird Decrescendo durchgeführt: Sonst wird immer Crescendo ausgeführt, unabhängig vom Decrescendo-Wert.

```
C-2 30C40
--- 00D01 <- etwas leiser
--- 00D01 <- noch leiser
--- 00D20 <- und Crescendo zur Original-Lautstärke
```

Mit diesem Befehl wird die Lautstärke mit jedem Tick geändert. Wenn nun das Sekundär-Tempo 6 ist und der Decrescendo-Wert 1 beträgt, so wird die Lautstärke um 6 verringert. Das obige Beispiel würde ungefähr so aussehen, wenn man den C Befehl benutzt (es klingt halt nicht so weich):

```
C-2 40C40 (Lautstärken sind dezimal in diesem Beispiel)
--- 00C34 <- -6
--- 00C28 <- -6
--- 00C40 <- +12
```

```
Befehl E: SYNTH JUMP      (
           MIDI
           : pan control)
```

Dieser Befehl wirkt nur auf Synth/Hybrid (und MIDI) Instrumente. Er veranlaßt einen Sprung in die Wellenform-Sequenz. Das Datenbyte enthält das Sprungziel (Zeilenzahl).

```
C-4 40000 <- sollte ein Synth/Hybrid-Instrument sein.
--- 00000
--- 00E05 <- veranlaßt einen Sprung in Zeile #5 (siehe

           Synthsound Programmiersprache
           )
```

```
Befehl F: PRIMÄRTEMPO / VERSCHIEDENES
```

Der Befehl F hat viele verschiedene Auswirkungen, die vom Datenbyte abhängen.

Wenn das Datenbyte 00 ist, veranlaßt es einen unbedingten Sprung zum nächsten Eintrag der Spielsequenz (oder an den Anfang des Blocks, wenn Sie nur den aktuellen Block spielen). Diese Funktion läßt sich besser implementieren, wenn man einfach den Block kürzer macht, da es weniger Speicher verbraucht. Der Hauptgrund für die Existenz dieses Befehls ist die Kompatibilität mit anderen Trackern.

```
C-2 40F00 <- dies ist die letzte Note, die in diesem Block gespielt wird.
```

Wenn das Datenbyte sich zwischen \$01 und \$F0 bewegt, dann ändert der Befehl das Primärtempo (die Zeit zwischen den Ticks).

Wenn das neue Tempo 01 - 0A ist, dann ist es kompatibel mit anderen Tracker-Programmen. Aber Sie sollten statt diesem Befehl den Befehl 9 benutzen, da er direkt Tracker-kompatibel ist (vergewissern Sie sich, daß das Primärtempo auf 33 gestellt ist).

```
E-3 60FF0 <- schnellstes Tempo (240 dezimal)
--- 00000
--- 00F0B <- langsamstes (11 dezimal)
```

Die Datenbytes FF1 - FFF sind für spezielle Aktionen reserviert, von denen die meisten schon genutzt werden können:

FF1 dadurch wird dieselbe Note zweimal abgespielt. So kann man schnelle Rhythmen erzeugen. Er entspricht dem Befehl 1F03. Wenn das Sekundärtempo z.B. 6 beträgt:

```
C-3 20FF1 entspricht      C-3 20000
      C-3 20000 mit doppeltem Tempo (d.h. 3)
```

FF2 spielt die Note nur einmal, aber nicht sofort. Der Befehl ist identisch mit 1F30. Das Sekundärtempo ist wieder 6:

```
C-3 20FF2 entspricht      --- 00000
      C-3 20000 mit doppeltem Tempo
```

FF3 funktioniert wie FF1, außer der Tatsache, daß die Note dreimal gespielt wird (sehr schnell). Er ist identisch mit dem Befehl 1F02. Wieder beträgt im Beispiel das Sekundärtempo 6:

```
C-3 20FF3 entspricht      C-3 20000
      C-3 20000
      C-3 20000 mit dreifachem Tempo (d.h. 2)
```

FF4 verzögert die Note um ein Drittel einer Zeile.

FF5 verzögert die Note um zwei Drittel einer Zeile. FF4 und FF5 können z.B. benutzt, um Triolen zu erzeugen:

```
C-2 10000 Hier werden die drei Noten gleichmäßig auf die vier Zeilen
D-2 10FF4 verteilt (jede Note hat die Länge einer ein ein Drittel
E-2 10FF5 Zeile)
--- 00000
```

Sie funktionieren nur richtig, wenn sich das Sekundärtempo durch 3 teilen läßt (3, 6, 9 etc.).

FF8 schaltet den Tiefpassfilter aus (siehe das Liedoptionen Fenster)

FF9 schaltet den Tiefpassfilter ein

FFD (funktioniert nicht mit MIDI) setzt die Tonhöhe des Kanals auf die der Tonhöhe der neuen Note, aber die neue Note wird nicht gespielt.

```
C-1 20000 <- Spiele Note
--- 00000
C-2 20FFD <- Spiele Note nicht, aber setze Tonhöhe auf C-2
```

Dies ist vor allem nützlich, wenn man lange Samples abspielt oder Samples mit einer Schleife (wie Streichinstrumente, Chöre etc.), da das unerwünschte "Klick", daß man manchmal bei Abspielen der neuen Note hören kann, eliminiert ist.

FFE beendet sofort das Abspielen. (Im  
5-8 Kanal-Modus  
werden auch  
die Noten angehalten). Wenn Sie möchten, daß ein Lied nur einmal abgespielt wird, dann setzen Sie diesen Befehl ans Ende des Liedes. Es kann leicht eingefügt werde, indem man STOP anklickt und gleichzeitig die Shift-Taste drückt.

FFF stoppt die Note auf der aktuellen Spur. Es entspricht fast dem C00 mit Amiga Samples, aber während C00 die Lautstärke der Note auf Null setzt, schaltet FFF die Note komplett aus (es gibt einen feinen Unterschied :).

Befehl 11: TONHÖHE EINMAL ERHÖHEN [ Equivalent zum ProTracker Befehl E1 ]

Befehl 1 ändert die Tonhöhe weicher. Dieser Befehl ändert ihn nur einmal pro Note (größere Genauigkeit).

```
C-2 31105 <- etwas über C-2
```

Für Fortgeschrittene: mit diesem Befehl, können sie eine Note mit einer beliebigen Tonhöhe abspielen. Zum Beispiel, C-2 ist 428. Um sie nun mit 431 abzuspielen, genügt es

```
"C-2 31103"
```

einzugeben.

Befehl 12: TONHÖHE EINMAL VERRINGERN [ Äquivalent zum PT Befehl E2 ]

Entspricht Befehl 11, aber verringert die Tonhöhe.

Befehl 14: PT-KOMPATIBLER VIBRATO [ Äquivalent zum PT Befehl 4 ]

In Protracker, wurde der Vibrato Befehl aus NoiseTracker geändert. Die maximale Tiefe wurde halbiert um eine größere Genauigkeit zu erzielen. Dieser Befehl ist kompatibel mit dem neuen Protracker Vibrato (wenn man Protracker Lieder lädt, werden die PT Vibrato Befehle automatisch auf Befehl 14 geändert).

Befehl 15: SETZE JUSTIERUNG

Überschreibt den voreingestellte Justierwert eines Instrumentes.

---

Da es

hexadezimale

Werte sind, werden negative Zahl folgendermaßen dargestellt:

|         |         |         |         |
|---------|---------|---------|---------|
| -1 = FF | -3 = FD | -5 = FB | -7 = F9 |
| -2 = FE | -4 = FC | -6 = FA | -8 = F8 |

C#3 21503 <- Justierung = +3

D-2 315F8 <- Justierung = -8

Befehl 16: SCHLEIFE [ Äquivalent zum ProTracker-Befehl E6 ]

Dieser interessante Befehl ermöglicht es Ihnen eine Schleife innerhalb eines Blockes zu konstruieren.

Zum Beispiel:

```
...
004 C-3 11600 <- Datenbyte = $00: Markiert den Schleifenanfang
005 D#2 10000
006 --- 11603 <- Datenbyte = $03: Wiederholt sie dreimal
...
```

Dieses Beispiel würde nun die Zeilen 004 - 006 dreimal abspielen, bevor es weitergeht. Man kann Schleifen aber nicht verschachteln!

Befehl 18: NOTE SCHNEIDEN (
MIDI
: keine Wirkung)

Fast wie halten (Befehl 8), setzt aber stattdessen die Lautstärke auf Null und schaltet nicht die Noten aus. Dies entspricht dem Befehl EC beim Protracker).

Befehl 19: SAMPLE START OFFSET (
MIDI
: keine Wirkung) [ PT Befehl 9 ]

Beim Abspielen eines Samples kann man mit diesem Befehl das Start-Byte in 256 Bytes (= \$100 hex) Schritten festlegen. Dies ist nützlich für Sprach-Samples.

C-2 11904 <- spielt das Sample, beginnend mit Byte \$400 = 1024

Befehl 1A: ERHÖHE LAUTSTÄRKE EINMAL (
MIDI
: keine Wirkung) [ PT Befehl EA ]

Ermöglicht Ihnen langsame De/Crescendos zu erzeugen, da die Lautstärke nur einmal pro Zeile verändert wird (auf dem ersten Tick jeder Zeile).

D-2 11A01 <- ein Streichinstrument mit Schleife, z.B., mit Standard
--- 01A01 Lautstärke 0
(und so weiter...)

Befehl 1B: VERRINGERE LAUTSTÄRKE EINMAL (
   
MIDI
   
: keine Wirkung) [ PT Befehl EB ]

Entspricht 1A, verringert jedoch die Lautstärke.

Befehl 1D: SPRINGE ZUM NÄCHSTEN SPIELSEQ EINTRAG [ Äquivalent zum PT Befehl D ]

Dieser Befehl ist wie F00, außer das man noch die Zeile angeben kann, die als erstes gespielt werden soll. Die Zeilennummer wird (wie gewöhnlich) als HEX-Zahl angegeben.

```
--- 01D0A <- spielt nächsten Spielseq Eintrag, startet in Zeile 10
      (überspringt Zeilen 000-009)
```

Befehl 1E: ZEILE WIEDERHOLEN [ Äquivalent zum ProTracker Befehl EE ]

Wiederholt die Befehle in der aktuelle Zeile, ohne jedoch die Note zu spielen.

```
C-2 10000 --- 00000
--- 00101 --- 01E06 <- wiederholt die Befehle in dieser Zeile 6 mal
```

Befehl 1F: NOTENVERZÖGERUNG UND AUSLÖSUNG [ PT Befehle EC und ED ]

Gibt Ihnen genaue Kontrolle über die abspielende Note. Sie können die Note eine beliebige Anzahl von Ticks verzögern und eine schnelle Auslösung veranlassen. Das erste Daten-Byte ist der Verzögerungs-Wert und das zweite ist der Auslös-Wert.

```
C-2 11F20 <- Verzögert 2 Ticks
```

```
=> Tick    0 ---
1 ---
2 C-2
3 ---
...
```

```
C-2 11F02 <- löst die Note bei jeden zweite Tick aus
```

```
=> Tick    0 C-2
1 ---
2 C-2
3 ---
4 C-2
...
```

```
C-2 1FF22 <- verzögert 2 Ticks, löst DANN die Note bei jeden zweiten Tick
aus
```

```
=> Tick    0 ---
1 ---
```

---



```

2 C-2
3 ---
4 C-2
...

```

Der Befehl 0FF1 entspricht 1F03, 0FF2 entspricht 1F30, und 0FF3 entspricht 1F02.

## 1.96 MIDI Commands

Lesen Sie bitte erst die Erklärungen zu den anderen Befehlen, bevor Sie das hier lesen (siehe OctaMED Befehle). Dieses Kapitel ist wie ein "Erratum" für MIDI, da es die Änderungen der Befehle beschreibt, um Sie für MIDI zu benutzen.

Die Befehle B, F, 16, 1D, 1E und 1F haben für MIDI und Amiga Instrumente die gleiche Auswirkung. Die Befehle 15, 18, 19, 1A und 1B haben keinen Effekt auf MIDI-Instrumente.

Wenn Ihnen Begriffe in diesem Abschnitt unbekannt vorkommen, dann lesen Sie bitte in ihrem MIDI-Geräte Handbuch nach.

Befehl 0: CONTROLLER WERT

siehe Befehl 5 für eine Beschreibung.

Befehl 1: TONHÖHENSTRECKER HOCH

Dieser Befehl "dreht" den Tonhöhenstrecker 8 \* Daten-Byte Schritte nach oben, bei jedem Tick. Automatisches Gleiten kann jedoch (leider) hier nicht benutzt werden, da der aktuelle Bereich des Tonhöhenstreckers für unterschiedliche Instrumente verschieden ist. Sie müssen den richtigen Wert durch experimentieren herausfinden.

Wenn eine neue Note gespielt wird, dann wird der Tonhöhenstrecker nicht automatisch zurückgesetzt. Um ihn zurückzusetzen, benutzen Sie diesen Befehl mit einem Daten-Byte 00.

```

G-2 L01FF <- dreht Tonhöhenstrecker sehr schnell hoch
--- 00000
--- 00100 <- dann Tonhöhenstrecker zurücksetzen

```

Befehl 2: TONHÖHENSTRECKER RUNTER

Wie Befehl 1, dreht jedoch den Tonhöhenstrecker runter.

Befehl 3: SETZE TONHÖHENSTRECKER

Mit diesem Befehl können Sie den Tonhöhenstrecker auf einen genauen Wert

setzen, statt ihn mit den Befehlen 1 und 2 zu erreichen. Das Daten-Byte ist der Tonhöhenstrecker Wert, der durch ein vorzeichenbehaftete

hexadezimale  
Zahl dargestellt wird (aargh!! ;-)

\$00 = Mittelposition  
\$80 (-7F) = kleinster Wert  
\$7F = größter Wert

```
C-2 30000
--- 0037F <- Tonhöhenstrecker auf maximalen Wert
--- 00300 <- zurücksetzen
```

#### Befehl 4: MODULATION WHEEL

Betrifft die Modulation des aktuellen Kanals. Das Daten-Byte kann 00 - 7F betragen: 00 = keine Modulation, 7F = maximal. Die Werte 80 - FF sind für zukünftige Erweiterungen reserviert (d.h. sie funktionieren nicht ;)  
(Modulation ist normalerweise Vibrato).

#### Befehl 5: CONTROLLER NUMMER

Dieser Befehl, in Verbindung mit Befehl 0, ermöglicht es Ihnen den MIDI Controller zu ändern (Befehl \$Bx cc vv, wobei cc = controller nummer, vv = Wert).

Zuerst setzen Sie mit diesem Befehl die Nummer des Controllers, den Sie verändern möchten. Dann können Sie mit Befehl 0 den Wert auswählen. Wiederholtes Benutzen des Befehls 0 bezieht sich auf den Controller, der zuvor mit Befehl 5 gesetzt wurde. Vergessen Sie nicht, daß jeder MIDI Kanal seine eigene Controller Nummer besitzt.

Wenn Sie einen Controller Wert von \$00 benutzen möchten, dann können Sie nicht "00" als Daten-Byte angeben, da der Befehl "0000" bedeutet, daß nichts passieren soll. Stattdessen müssen Sie "80" benutzen. Akzeptierte Controller-Nummern und Werte sind \$00 - \$7F.

Zum Beispiel (angenommen Instrument 3 ist auf MIDI Kanal 1 gesetzt):

```
C-2 30000
--- 00507 <- Controller $07 = Lautstärke, nach dem MIDI Standard
D-2 3007F <- Setze max. Lautstärke (7F), Befehl $B0 $07 $7F werde
--- 00000 versandt
F-3 30001 <- geringe Lautstärke ($01)
--- 0055C <- Wähle Controller $5C (Tremolo Tiefe)
G-4 30080 <- Setze auf 0 (Note: $80 = $00)
```

#### Befehl 8: NUR HALTEN

Zur Erinnerung: Abklingen, kann nicht bei MIDI Instrumenten benutzt werden (Dies liegt daran, daß bei MIDI die Lautstärke der gerade spielenden Note nicht verändert werden kann).

Befehl A: POLYPHONIC AFTERTOUC

Ändert den Polyphonic Aftertouch der letzten Note. (Aftertouch bedeutet, daß die Taste fester gedrückt wird, als sie eigentlich wurde). Der Wert sollte zwischen 00 - 7F liegen.

```
C-3 40000
--- 00A30 <- Aftertouch $30 (Hex!)
--- 00000
--- 00A00 <- Aftertouch $00
```

Befehl C: SETZE LAUTSTÄRKE

Nochmal: Die Lautstärke einer Note kann nicht nach dem Abspielen geändert werden (im Gegensatz zu Amiga Samples).

Befehl D: CHANNEL PRESSURE

Dieser Befehl sendet eine Channel pressure (channel aftertouch) Meldung und benutzt dafür den zuletzt benutzten Kanal. Das Daten-Byte sollte zwischen \$00 und \$7F liegen.

Befehl E: PAN KONTROLLE

Kontrolliert den Stereo-Effekt der Note. Das Daten-Byte kann \$00 - \$7F sein.

| links | Mitte | rechts |
|-------|-------|--------|
|       |       |        |
| 00    | 3F    | 7F     |

Befehl F: PRIMÄRTEMPO / VERSCHIEDENES

Hier zwei Zusätze für die MIDI-Benutzung:

FFA sendet den "Halte Pedal an" Befehl.

FFB sendet den "Halte Pedal aus" Befehl.

Befehl 10: SENDE MIDI MELDUNG

Sendet eine MIDI Meldung, die mit dem  
MIDI Meldungseditor  
erstellt

wurde. Das Daten-Byte ist die Meldungs-Nummer. Bemerkung: bei diesem Befehl ist die erste Meldung 0, so daß Sie von jeder Meldungsnummer eins abziehen müssen, um es in diesem Befehl benutzen zu können.

```
C-2 11000 <- sendet die erste Meldung, spielt dann die Note C-2 (Mel-
dungen werden immer vor den Noten gesendet)
```

Die MIDI Ticks werden sofort versandt, selbst wenn gerade eine Meldung versandt

wird.

Befehl 13: SETZE TONHÖHENSTRECKER MIT NOTE

Wie Befehl 3, aber kann auch benutzt werden, wenn neben dem Befehl eine Note steht.

Befehl 1C: ÄNDERE MIDI PRESET

Ändert die MIDI Preset Nummer des aktuellen Instrumentes. Wie mit allen Befehlen, die die Liedparameter ändern, sollten Sie auch hier sehr vorsichtig bei der Handhabung sein, vor allem in Multi-Modulen (oder besser: benutzen Sie ihn nicht in Multi-Modulen).

## 1.97 Mix Mode Commands

These commands can only be used in  
Mix mode

.

20: REVERSE SAMPLE / RELATIVE SAMPLE OFFSET (depends on the command level)

\* 00: Reverse sample (use beside a note)

\* 01 - FF: Relative sample offset (signed hex; use after a note)

21 and 22: SLIDE PITCH UP and DOWN (FIXED RATE)

2E: SET TRACK PANNING (signed hex: \$F0 to \$10 = -16 to 16 decimal)

2F: SET STEREO SEPARATION / ECHO DEPTH (depends on the command level)

\* DC - D4: Set stereo separation (2nd level digit is signed hex:

|         |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
|---------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Decimal | -4   | -3   | -2   | -1   | 0    | 1    | 2    | 3    | 4    |
| Hex     | \$DC | \$DD | \$DE | \$DF | \$D0 | \$D1 | \$D2 | \$D3 | \$D4 |

\* E1 - E6: Set echo depth (\$E1 = 50.0%, \$E2 = 25.0% etc.)

## 1.98 Tastaturkürzel

"Tastaturkürzel" sind Tastenkombinationen, die äquivalent ↔  
Mausoperationen

durchführen. Die Mausoperation kann aus der Anwahl eines Symbols bestehen. Hierdurch kann man eine "Abkürzung" nehmen, indem man die Tastatur statt der Maus benutzt.

Die vielleicht einfachste Form von Tastaturkürzel sind die Menü-Kürzel. Diese werden im Menü selbst angezeigt und zwar durch ein seltsam-aussehendes "A" und einem Buchstaben. Alle Menü-Kürzel werden erreicht, indem man die rechte Amiga Taste und die entsprechende Taste drückt. Das "A" Symbol

steht für die rechte Amiga Taste und der Buchstabe steht für den entsprechenden Taste. Hinweis: Die Menü-Kürzel können nur benutzt werden, wenn der Hauptschirm aktiv ist (d.h. wenn kein Fenster aktiv ist).

Die Kürzel können sich auch auf Symbol in den Fensters und dem Hauptschirm beziehen. Diese Kürzel werden aufgerufen, indem man die linke Alt-Taste und die entsprechende Taste drückt. In diesem Fall wird die entsprechende Taste im Wort unterstrichen, welches zu dem entsprechenden Symbol gehört und sich neben oder im Symbol befindet. Diese Art von Kürzel kann nur benutzt werden, wenn das Fenster oder der Hauptschirm die das Symbol beinhalten aktiv sind. Die Auswirkung der Kürzel auf die verschiedenen Arten von Symbole, die sich auf der

Benutzeroberfläche  
befinden, kann man in

Symbol Kürzel  
nachlesen.

Die anderen Kürzel sind nicht auf dem OctaMED Schirm sichtbar und müssen deshalb vom Benutzer gelernt werden. Eine vollständige Liste der Kürzel wird in den folgenden Abschnitten beschrieben:

Menü Kürzel

Bearbeitungs-Kürzel

Cursor Kürzel

Andere Kürzel

## 1.99 Menü Kürzel

Alle Tasten müssen zusammen mit der Rechten Amiga Taste gedrückt werden. ←

Sie können diese Kürzel nur benutzen, wenn der Hauptschirm aktiv ist.

[ V4 Upgrader: alle Kürzel sind , abgesehen von Spur schneiden/  
kopieren/einfügen ]

|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| A | Öffnet Eingabe Editor Fenster       |
| B | Öffnet Block Eigenschaften Fenster  |
| C | Kopiert Spur                        |
| D | Löscht Datei                        |
| E | Echoeffekte                         |
| F | Verteilt Noten                      |
| G | Öffnet MIDI Meldungs Editor Fenster |
| H | Öffnet Lied-Optionen Fenster        |
| I | Lade Instrument(e)                  |
| K | Öffnet Tastatur-Optionen Fenster    |
| L | Öffnet Samplelisten Editor Fenster  |
| M | MIDI aktiv an/aus                   |
| N | Neues Projekt                       |
| O | Öffnet Projekt                      |

|   |                                          |
|---|------------------------------------------|
| P | Öffnet Druck-Optionen Fenster            |
| Q | Verläßt OctaMED                          |
| R | Öffnet Relative Spur Lautstärken Fenster |
| S | Öffnet Speicher-Optionen Fenster         |
| T | Öffnet Transpose Fenster                 |
| U | Eingabe aktiv an/aus                     |
| V | Fügt Spur ein                            |
| W | Öffnet Maus-Optionen Fenster             |
| X | Schneidet Spur aus                       |
| Y | Öffnet Programmierbare Tasten Fenster    |
| Z | Vertauscht Spur mit Puffer               |
|   |                                          |
| 1 | Ext Sync an/aus                          |
| 2 | Sende Sync an/aus                        |
| 3 | Sende aktiv Sensing an/aus               |
| 4 | Sende Out Input an/aus                   |
| 5 | Lese Key Up's an/aus                     |
| 6 | Lese Lautstärke an/aus                   |
|   |                                          |
| \ | Öffnet MIDI Eingabe Fenster              |
| [ | Local Control an                         |
| ] | Local Control aus                        |

Hinweis: Die folgenden ALT-links Kürzel sind ebenfalls Menü-Kürzel (wenn der Hauptschirm aktiv ist):

|   |                                       |
|---|---------------------------------------|
| B | Öffnet Fenster Block Liste            |
| C | Öffnet Fenster Bereichsliste          |
| E | Öffnet Fenster Sample Editor          |
| G | Öffnet Fenster Liedwahl               |
| I | Öffnet Fenster Instrumenten Parameter |
| Q | Öffnet Fenster Spielsequenz           |
| T | Öffnet Fenster Instrumentenart        |
| Y | Öffnet Fenster Synthetic Sound Editor |

Andere Menü-Kürzel (Optionen ausgenommen) werden in den anderen Abschnitten über

Tastaturkürzel  
beschrieben.

## 1.100 Symbol Kürzel

Dieses kurze Kapitel beschreibt den Effekt, den das Kürzel "linke ALT" auf zwei Arten von Symbolen hat (In der Zukunft werden wahrscheinlich alle Arten von Symbolen unterstützt).

| Symbol-Art      | Effekt mit links ALT     |
|-----------------|--------------------------|
| Aktionsknopf    | Aktion wird ausgeführt   |
| Auswahlfeld     | Feld angewählt/abgewählt |
| Text/Zahlenfeld | Feld aktiviert           |

Blättersymbol | Blätter vorwärts/rückwärts (mit Shift-Alt)  
 |  
 Schieberegler | Erhöht/verringert Wert (mit Shift-Alt)

## 1.101 Bearbeitungs-Kürzel

Diese Kürzel werden zur Bearbeitung im  
 Tracker Editor  
 benötigt.

|           |                                      |
|-----------|--------------------------------------|
| Esc       | Bearbeiten an/aus                    |
| Shift-Esc | Akkord an/aus                        |
| ~         | Space an/aus                         |
| Del       | Löscht Note oder Ziffer unter Cursor |
| Shift-Del | Löscht Note und Befehlsziffern       |
| Alt-Del   | Löscht nur die Befehlsziffern        |

linke Amiga-Del Akkord löschen. Wenn L-Amiga gedrückt wird und Sie die Del Taste drücken, dann wird die Note unter dem Cursor gelöscht und der Cursor bewegt sich eine Spur nach rechts. Wenn L-Amiga wieder losgelassen wird, dann bewegt sich der Cursor weiter (so wie es in den

Tastatur-Optionen  
 definiert).

|                 |                                                                                                                      |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A               | Fügt das Halte-Symbol ein (- -)                                                                                      |
| Return          | Fügt ebenfalls das Halte-Symbol ein (- -)                                                                            |
| Shift-Return    | Fügt das Halte-Symbol in alle Spuren des vorigen Akkords ein.                                                        |
| F               | Einfügen / spielt Note mit Standard-Tonhöhe                                                                          |
| Löschen         | Löscht Note und zieht die folgenden nach oben                                                                        |
| Shift-Löschen   | Fügt leere Notenplatz ein                                                                                            |
| Alt-Löschen     | Löscht aktuelle Spur                                                                                                 |
| Alt-Shift-Lösch | Fügt neue Spur ein                                                                                                   |
| Shift- 0 - 9    | Eingabe ProgTaste 0 - 9 (BEMERKUNG: mit Caps Lock an, können die ProgTasten ohne die Shift-Taste eingegeben werden). |
| Shift-Ctrl-0-9  | Benutze Note unter Cursor als ProgTaste 0 - 9                                                                        |
| Tab             | Aktuelle Zeile hervorheben                                                                                           |
| Ctrl-J          | Verbinde Block mit dem nächsten                                                                                      |
| Shift-Ctrl-J    | Teile Block am Cursor                                                                                                |
| Ctrl-O          | Erzeuge De/Crescendo (mit dem Befehl C)                                                                              |
| Shift-Ctrl-O    | Erzeuge allgemeines Gleiten (mit jedem Befehl)                                                                       |
| Ctrl-T          | Erzeuge Typ 1 (benutze Befehl 3)                                                                                     |
| Shift-Ctrl-T    | Erzeuge Typ 2 (benutze Befehle 1 und 2)                                                                              |
| Shift-Alt-X     | Block schneiden                                                                                                      |

|              |                                                                                                                                                               |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Shift-Alt-C  | Block kopieren                                                                                                                                                |
| Shift-Alt-V  | Block einfügen                                                                                                                                                |
| Ctrl-Z       | Bereich löschen                                                                                                                                               |
| Ctrl-X       | Bereich schneiden                                                                                                                                             |
| Ctrl-C       | Bereich kopieren                                                                                                                                              |
| Ctrl-V       | Bereich einfügen                                                                                                                                              |
| Shift-Ctrl-V | In ausgewählte Spuren einfügen                                                                                                                                |
| Ctrl-B       | Aktuelle Spur markieren                                                                                                                                       |
| Shift-Ctrl-B | Aktuellen Block markieren                                                                                                                                     |
| Ctrl- <      | Vertausche Note unter dem Cursor mit der folgenden Note, unter Berücksichtigung des aktuellen Space Werts                                                     |
| Ctrl- >      | Vertausche Noten auf benachbarten Spuren                                                                                                                      |
| Ctrl-K       | Lösche Noten bis zum Ende der Spur                                                                                                                            |
| Shift-Ctrl-K | Lösche Noten bis zum Ende des Blocks                                                                                                                          |
| Alt-Ctrl-K   | Lösche Noten bis zum Ende des Blocks und entferne den gelöschten Teil des Blocks. Mit anderen Worten, die aktuelle Zeile ist nun die letzte Zeile des Blocks. |

## 1.102 Cursor Kürzel

Diese Kürzel entsprechen den Cursor Bewegungen im Tracker Editor

Die Cursor-Tasten bewegen den Cursor um ein Zeichen nach links/rechts/oben/unten.

|                     |                                       |                                                           |
|---------------------|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Alt-<links>         | Cursor zur voriger Spur               |                                                           |
| Alt-<rechts>        | Cursor zur nächsten Spur              |                                                           |
| Ctrl-<links>        | Vorige (4/8/16) Spuren                |                                                           |
| Ctrl-<rechts>       | Nächste (4/8/16) Spuren               |                                                           |
| Shift-Ctrl-<links>  | Cursor auf Spur 0                     |                                                           |
| Shift-Ctrl-<rechts> | Cursor auf die letzte Spur            |                                                           |
| Shift-<hoch>        | Voriger Block                         |                                                           |
| Shift-<runter>      | Nächster Block                        |                                                           |
| linke Alt-<hoch>    | Erster Block                          | (Kann R.Alt nicht benutzen, um einen Sprung zu vermeiden) |
| linke Alt-<runter>  | Letzter Block                         |                                                           |
| Ctrl-NM[            | Voriges Lied                          | (NM = Ziffernblock)                                       |
| Ctrl-NM]            | Nächstes Lied / Lied hinzufügen       |                                                           |
| Shift-Ctrl-NM[      | Lösche letztes Lied                   |                                                           |
| Shift-Ctrl-NM]      | Fügt Lied ohne Meldung hinzu          |                                                           |
| F6                  | Cursor zur ersten Zeile des Blocks    |                                                           |
| F7                  | Cursor zum zweiten Viertel des Blocks |                                                           |
| F8                  | Cursor zur Mitte des Blocks           |                                                           |
| F9                  | Cursor zum letzten Viertel des Blocks |                                                           |
| F10                 | Cursor zur letzten Zeile des Blocks   |                                                           |



Alt-Ctrl-<links> Geht dorthin, wo das Sample zuletzt erschienen ist im Lied. Als Samplenummer wird entweder die unter dem Cursor genommen oder (wenn die "--- 00000" ist) vom aktuellen Instrument.

Alt-Ctrl-<rechts> Gehe dorthin, wo das Sample als nächstes im Lied auftaucht.

Rechte Alt-<hoch> Geht \*eine\* Zeile hoch, unabhängig vom Space-Wert

Rechte Alt-<runter> Geht \*eine\* Zeile runter, unabhängig vom Space-Wert

## 1.103 Other Shortcuts

|                    |                                                                                                                                                       |                            |                     |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|---------------------|
|                    | Shift-Alt-Space                                                                                                                                       | Spiele Lied                | [ Sie können aber ↔ |
|                    |                                                                                                                                                       | auch die                   |                     |
| Shift-Space        | Lied fortsetzen                                                                                                                                       | linke Alt Kürzel benutzen, |                     |
| Amiga-Space        | Spiele Block                                                                                                                                          | die unterstrichen sind ]   |                     |
| Alt-Space          | Block fortsetzen                                                                                                                                      |                            |                     |
| Leertaste          | Stoppt das Abspielen                                                                                                                                  |                            |                     |
| Ctrl-Leertaste     | Setze MIDI presets / Tonhöhenstreckers / Modulation zurück                                                                                            |                            |                     |
| Shift-<links>      | Voriges Sample                                                                                                                                        |                            |                     |
| Shift-<rechts>     | Nächstes Sample                                                                                                                                       |                            |                     |
| Alt-Shift-<links>  | 16 Samples rückwärts                                                                                                                                  |                            |                     |
| Alt-Shift-<rechts> | 16 Samples vorwärts                                                                                                                                   |                            |                     |
| Shift-Ctrl- <      | Voriges freie Sampleeintrag                                                                                                                           |                            |                     |
| Shift-Ctrl- >      | Nächster freier Sampleeintrag                                                                                                                         |                            |                     |
| F1 - F5            | Wähle Oktaven 1+2 - 5+6 im normalen Modus, 3+4 - 7+8/8+9/9+A im MIDI Modus                                                                            |                            |                     |
| Ctrl- - (minus)    | Verringere Primärtempo                                                                                                                                |                            |                     |
| Ctrl- + (plus)     | Erhöhe Primärtempo                                                                                                                                    |                            |                     |
| Shift-Ctrl- -      | Verringere Sekundärtempo                                                                                                                              |                            |                     |
| Shift-Ctrl- +      | Erhöhe Sekundärtempo                                                                                                                                  |                            |                     |
| Ctrl-I             | Fügt neuen Block ein                                                                                                                                  |                            |                     |
| Shift-Ctrl-I       | Fügt neuen Standard-Block ein                                                                                                                         |                            |                     |
| Ctrl-N             | Hängt neuen Block an                                                                                                                                  |                            |                     |
| Shift-Ctrl-N       | Hängt neuen Standard-Block an                                                                                                                         |                            |                     |
| Ctrl-D             | Löscht aktuellen Block                                                                                                                                |                            |                     |
| Shift-Ctrl-D       | Löscht letzten Block                                                                                                                                  |                            |                     |
| Ctrl-S             | Speichere IFF Instrument                                                                                                                              |                            |                     |
| Shift-Ctrl-S       | Speichere Raw Instrument                                                                                                                              |                            |                     |
| Ctrl-G             | Lösche aktuelles Instrument                                                                                                                           |                            |                     |
| Shift-Ctrl-G       | Lösche alle unbenutzten Instrumente                                                                                                                   |                            |                     |
| Ctrl-A             | Automatisches Fortschreiten an/aus                                                                                                                    |                            |                     |
| Ctrl-F             | Zeigt freien Speicher an                                                                                                                              |                            |                     |
| Alt-~              | Setze den Spacing Wert auf die Länge des aktuellen Bereichs -1. (Beispiel: Wenn man einen Bereich von 000 - 002 markiert, dann wird das Spacing auf 2 |                            |                     |

gesetzt. Es ist logisch eins abzuziehen, da wenn das Spacing 2 ist, dann überspringt er die Zeilen 000 bis 002, welche 3 Zeilen lang ist).

Die folgenden Tastaturkürzel beziehen sich auf den Ziffernblock.

|        |                                           |
|--------|-------------------------------------------|
| Ctrl-8 | Gehe Spielsequenz hoch                    |
| Ctrl-2 | Gehe Spielsequenz runter                  |
| Ctrl-4 | Verringere den aktuellen SpielSeq Eintrag |
| Ctrl-6 | Erhöhe den aktuellen SpielSeq Eintrag     |
| Ctrl-7 | Anfang der SpielSeq                       |
| Ctrl-1 | Ende der SpielSeq                         |
| Ctrl-5 | Aktuellen Block in die SpielSeq einfügen  |
| Ctrl-0 | Kopiere aktuellen SpielSeq Eintrag        |
| Ctrl-. | Lösche aktuellen SpielSeq Eintrag         |

Bemerkung: Wenn Caps Lock an ist, dann kann die Spielsequenz ohne die Ctrl Taste bearbeitet werden.

Die ungeschifteten Funktionen des Ziffernblocks werden unter

Tastatur Optionen  
aufgeführt.

## 1.104 Verschiedenes

Die folgenden Themen bieten Informationen zu verschiedenen Sachen ↔  
an:

5-8 Kanal Modus

Hexadezimale Werte

Der Datei-Requester

Die Einstellungs-Datei

## 1.105 5-8 Channel Mode

(Teile dieses Kapitels sind als Nachschlagewerk für ↔  
fortgeschrittene

Benutzer von OctaMED gedacht. Machen Sie sich also keine Sorgen, falls Sie nicht alles auf Anhieb verstehen!).

Der Amiga besitzt vier Stereo-Musik-Kanäle und kann gleichzeitig jeweils eine Note abspielen.

Die 5 - 8-Kanal-Modi funktionieren, indem man zwei Samples in Echtzeit mischt und dann auf einem Sound Kanal ausgibt. Dies benötigt eine Menge Rechenzeit und das Mischen verringert die Qualität (erzeugt Rauschen). Das Rauschen kann verringert werden, indem man entweder den High Quality Modus

(als letzte Möglichkeit ;) oder den Audio Filter benutzt (beide werde im

Lied-Optionen  
ausgewählt; die Kanalzahl kann ebenfalls in  
diesem Fenster verändert werden).

Die Prozessorbelastung durch den 5 - 8 Kanal-Modus und einige technische  
Gründe legen einige Einschränkungen in diesen Modi fest:

\* Andere

Abspielgeschwindigkeits-Wahl  
. Benutzen Sie das Sekundärtempo  
wie gewohnt, aber benutzen Sie für das Primärtempo Werte zwischen  
1 und 10.

\*

Synthetische / Hybridsounds  
können nicht benutzt werden

\* Alle

Equalizer  
sind ausgeschaltet

\* Alle

MIDI Merkmale  
sind ausgeschaltet

\*

Die Standardwerte für Lautstärke und Abklingen eines Instruments  
werden ignoriert, ebenso die  
Spur und Master  
Lautstärken

\* Eingeschränkte

Sample Wiederholungslänge  
, ein Minimum von 200-Byte Schritten  
(wenn das Primärtempo 1 ist). Bei jeder Erhöhung des Primärtempo  
wird die Wiederholungslänge um 20 Bytes erhöht. Wenn das Primärtempo  
das Maximum von 10 erreicht hat, ist die Länge auf 400-Byte-Schritte  
begrenzt.

Zusätzlich sollten die Samples "halbiert" werden, d.h. daß die Lautstärke  
der Samples halbiert werden sollte, so daß beim Mischen ein Minimum an  
Störgeräuschen auftreten. Die Halbierung wird automatisch durchgeführt,  
wenn man den Kanalmodus verändert (indem sie "Halbieren" im Requester  
angeben).

Die Soundkanäle, die diese abgemischten Samples spielen, werden "gesplittete  
Kanäle" genannt. Im 8-Kanal-Modus sind alle Kanäle gesplittet, im 5-Kanal-  
Modus jedoch nur einer, was zur Folge hat, daß die anderen drei Kanäle  
bessere Sample-Qualität haben. Sie können nicht-halbierte Samples auf den  
ungesplitteten Kanälen benutzen, aber wenn man versucht die nicht-halbierten  
Samples auf einem gesplitteten Kanal abzuspielen, wo zwei Noten auf einmal  
abgespielt werden, dann wird normalerweise ein schrecklicher Lärm erzeugt.

Es folgt die Kanalkonfiguration der einzelnen Kanalmodi

---

( S = geteilt, N = ungeteilt, (L) = links, (R) = rechts, - = unbenutzt )

| Kanäle | 0     | 1     | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     | 7     |
|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 4      | N (R) | N (L) | N (L) | N (R) | -     | -     | -     | -     |
| 5      | S (R) | N (L) | N (L) | N (R) | S (R) | -     | -     | -     |
| 6      | S (R) | S (L) | N (L) | N (R) | S (R) | S (L) | -     | -     |
| 7      | S (R) | S (L) | S (L) | N (R) | S (R) | S (L) | S (L) | -     |
| 8      | S (R) | S (L) | S (L) | S (R) | S (R) | S (L) | S (L) | S (R) |

Bemerkung: Die Wahl der 5 - 8 Kanal-Modi sagt NICHTS über die Anzahl der Spuren aus. Sie müssen ebenfalls 5-8 Spuren im Block Eigenschaften Fenster auswählen.

Um das beste Ergebnis zu erzielen, sollten Sie nicht mehr Kanäle angeben, als Sie brauchen. Wenn Ihr Lied z.B. 6 Spuren benötigt, dann wählen Sie bitte den 6-Kanal-Modus aus und nicht den 7- oder 8-Kanal-Modus. Dies erhöht die Ausführungs geschwindigkeit und gibt Ihnen außerdem noch zwei Kanäle, die ungeteilt sind (d.h. bessere Qualität haben: 2 und 3).

Lautstärkenbeschränkung

Da es nur 4 Tonkanäle und vier Lautstärkeregister gibt, müssen sich jeweils zwei Kanäle ein Lautstärkeregister teilen. Die Kanäle 0 und 4, 1 und 5, 2 und 6, und 3 und 7 teilen sich ein Register. Das bedeutet, daß jeder

Lautstärke Befehl (C) zwei Spuren betrifft. Zum Beispiel:

```
Spuren:      0          1          2          3          4
            000 C-1 30000 E-1 30000 G-1 30000 --- 00000 A#2 50C20
```

Der 0C20 Befehl auf Spur 4 betrifft sowohl Spur 4 als auch 0. Die Standardlautstärke wird deshalb ignoriert.

### 1.106 Hexadecimal Values

"Hexadezimal" (oder kurz "hex") ist im Grunde eine andere Art der Zahlen-

darstellung. Sie ist für Computer angenehmer zu benutzen und erlaubt dem Benutzer eine größere Zahl zu benutzen mit der gleichen Anzahl von Ziffern.

Hex-Werte werden von den OctaMED Befehlen, im Synth Editor, dem Sekundär-Tempo und dem

## MIDI-Meldungseditor

benutzt. Sie sind also ziemlich wichtig für OctaMED (und auch allgemein in der Informatik).

Im Dezimalsystem kann eine Ziffer zehn verschiedene Werte annehmen: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 und 9.

Im Hexsystem kann eine Ziffer jedoch sechzehn Werte haben: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E und F. Die Dezimalzahlen 10 - 15 werden durch die Buchstaben A bis F dargestellt:

|            |   |   |
|------------|---|---|
| Dezimal 10 | = | A |
| 11         | = | B |
| 12         | = | C |
| 13         | = | D |
| 14         | = | E |
| 15         | = | F |

Mit zweistelligen Zahlen kann das Dezimal-System  $10 * 10 = 100$  verschiedene Werte darstellen. Das Hex-System kann jedoch  $16 * 16 = 256$  Werte annehmen: Also mehr als das Doppelte des Dezimal-Systems (die kleinste Zahl ist 00 = Null und die höchste Zahl ist FF = 255 Dezimal).

## Umwandlung zwischen den beiden Systemen

Auch wenn es einem anfangs seltsam vorkommt damit zu arbeiten, so hat es doch seine Vorteile. In einer zweistelligen Hex-Zahl (z.B. 8A) ist die erste Ziffer ein Vielfaches von 16. Um nun eine zweistellige Hex-Zahl ins Dezimal-System umzuwandeln, muß man folgendes berechnen:

$$\text{Dezimalzahl} = (\text{Hex-Ziffer 1}) \times 16 + (\text{Hex-Ziffer 2})$$

Um Dezimal nach Hex zu wandeln, teilen Sie die Dezimalzahl durch 16. Der Quotient ist die erste Hex-Ziffer, der Rest ist die Hex-Ziffer 2.

Zum Beispiel:

Hex 8A -> dezimal:

$$\text{Hex Ziffer 1} = 8, \text{ Hex Ziffer 2} = A (10).$$

$$\text{Dezimalzahl} = (8 \times 16) + 10 = * 106 *.$$

Dezimal 200 -> Hex:

$$200 \div 16 = 12 \text{ Rest } 8.$$

$$\text{Hex Ziffer 1} = C (12), \text{ Hex Ziffer 2} = 8.$$

$$\text{Also ist die Hexzahl} = * C8 *.$$

Hex-Zahlen werden manchmal das "\$" Zeichen vorgestellt, damit man sie von den Dezimal-Zahlen unterscheiden kann. Zum Beispiel: \$C8, \$FF.

## Vorzeichenbehaftete Hexadezimalzahlen

Es gibt noch eine weitere Komplikation! Zum Glück benötigt OctaMED jene nur für zwei Befehle:

MIDI Befehl 3  
(setze Tonhöhenstrecker) und

Befehl 15  
(setze Justierung).

Das Vorzeichen einer Zahl bestimmt, ob sie positiv oder negativ ist: es gibt das "+" und "-" Zeichen.

Bei Hexadezimalzahlen gibt es jedoch kein "-" Zeichen. Also müssen negative Zahlen durch positive Zahlen dargestellt werden (es wird noch klarer!).

Im vorzeichenbehafteten Hex, sind die Zahlen \$00 bis \$7F positiv und repräsentieren die Dezimalwerte 0 - 127. Die Zahlen \$80 - \$FF stellen die Dezimalwerte -1 bis -128 dar.

|         |      |   |      |
|---------|------|---|------|
| Dezimal | -1   | = | \$FF |
|         | -2   | = | \$FE |
|         | -3   | = | \$FD |
|         | -4   | = | \$FC |
|         | ...  |   |      |
|         | -16  | = | \$F0 |
|         | -17  | = | \$EF |
|         | -18  | = | \$EE |
|         | ...  |   |      |
|         | -126 | = | \$82 |
|         | -127 | = | \$81 |
|         | -128 | = | \$80 |

Um nun eine negative Dezimalzahl in eine vorzeichenbehaftete Hexzahl umzuwandeln, müssen sie zuerst 256 zu dieser Zahl addieren und dann nach obigen Schema konvertieren. Zum Beispiel:

Dezimal -67 -> Vorzeichenbehaftete Hex:

$$-67 + 256 = 189.$$

$$189 \text{ \$}\div\text{\$ } 16 = 11 \text{ Rest } 13.$$

$$\text{Hexziffer 1} = 11 \text{ (B), Hexziffer 2} = 13 \text{ (C)}$$

Die Hexzahl ist also = \* \$BC \*.

Hexzahlen werden in vielen Computeranwendungen benötigt. Falls Sie nun noch nie damit gearbeitet haben, sollten Sie sich daran gewöhnen!

## 1.107 Der Datei-Requester

Der Datei-Requester wird zur Handhabung und Auswahl von Dateien ↔ benötigt.

OctaMED unterstützt den system-eigene ASL-Datei-Requester (schauen Sie bitte im AMIGA Handbuch für weitere Informationen nach). Sie können auch Datei-Requester benutzen, die automatisch den ASL-Datei-Requester ersetzen, z.B. ReqTools (wenn man das Programm RTPatch benutzt) und den Magic File Requester.

OctaMED unterstützt nun auch die ReqTools Dateirequester. Dazu muß sich die reqtools.library in dem aktuellen Verzeichnis oder in LIBS: befinden. Wählen Sie  
 Verschiedene Optionen -> Reqtools benutzen  
 an,  
 um es auszuwählen.

OctaMED hat zwei spezielle Merkmale bei allen Speicheroperationen. Erstens erscheint eine "Überschreiben?"-Meldung, wenn OctaMED versucht eine Datei zu schreiben, deren Namen in diesem Verzeichnis schon existiert. Zweitens kann man den Dateinamen nicht wie beim Laden durch Doppelklick anwählen: Man muß stattdessen das OK-Symbol benutzen. Diese beiden Merkmale verhindern ungewolltes Löschen von Dateien.

## 1.108 Die Einstellungs-Datei

Die Einstellungs-Datei wird gespeichert mit  
 Menü Einstellungen -> Einstellunge speichern

Die folgenden Optionen werden gespeichert (die Werte in Klammern sind ← voreingestellt):

1. Instrument-Menü  
 :  
 - Automatisches Löschen (AUS)  
 - Pfad hinzufügen (AUS)  
 - Pfad entfernen (AUS)
2. Die Notekilling Option im  
 MIDI-Menü
3. Einstellungs-Menü  
 :  
 - Spiel nach dem Laden (AUS)  
 - Automatisch Anzeige aus (AN)  
 - Auto-Fixieren (AN)
4. Speicher-Optionen Fenster  
 :  
 - Speichere sek. Daten (AN)  
 - Erzeuge Piktogramme (AN)  
 - PowerPacker Einstellungen: Puffer (MEDIUM), Effizienz (GUT)  
 - XPK Packer (DER ERSTE IN DER LISTE)

- 
5. Die Zeit beim  
Autospeichern  
(0)
6.  
Tempo Fenster  
: Langsames HQ (AUS)
7.  
Tempo Operationen  
:  
- Ändere Befehl (AUS)  
- Setze aktuelles Tempo: TEMPO / TPL / LPB / SPD oder BPM  
( 33 6 8 SPD )
8.  
Sample Editor  
:  
- Linienanzeige (AN)  
- Pixelanzeige (AUS)  
- Pixeldichte (2)  
- Sampler Voice Monitor (AUS)  
- Tonhöhe (428)  
- Kein Clip (  
Ändere Lautstärke Fenster  
) (AUS)  
- Tonhöhe in Hz (AUS)  
- Erzeuge Piktogramme für Samples (AN)  
- Minimaler Zoom (1)  
- Schnelle Grafik (AN)  
- Zentriere Zoom auf Bereich (AUS)
9. Das Symbol "Level Anzeige Aktiv" im  
Toccata Aufnahme Fenster  
10. Das "Automatische Aufnahmeende" Symbol im  
MIDI Meldungseditor  
(AN)
11. Das "Folgen"-Symbol im  
Spielsequenz Fenster  
(AUS)
12. Das Symbol "zeige unbenutze" im  
Blocklisten Fenster  
13.  
Maus-Optionen Fenster  
:  
- Linke Taste (BEREICH AUSWÄHLEN)  
- Mittlere Taste (NICHTS)  
- Rechte Taste (NICHTS)
14.  
Tastaturoptionen Fenster  
:
-



- Gehe Zeile (RUNTER)
- Gehe auf Spur (BLEIBEN)
- Gehe mit Cursor (BLEIBEN)
- Ziffernblock (SPUREN AN/AUS)
- Belegung (ALTERNATIV)
- Space Wert (2)
- Akkord Reset (AN)
- Space = LÖSCHEN (AUS)
- Protracker Kürzel (AUS)
- Spiele Noten (AUS)
- Lösches des Spacing (AN)
- Gerundetes Spacing (AN)
- Polyspiel (AUS)
- F6-F10 = Hervorheben

15.

Palette Fenster  
:

- Palettentyp (8-Bit)

16.

Verschiedenes  
:

- Workbench schließen (AUS)
- Überschreib-Requester (AN)
- Warnung, falls Disk voll (AUS)
- Fenster-Zoom, nur Größe (AN)
- Reftools benutzen (AUS)
- Lade Instrumente von Hauptkontrolle (AN)
  - H -> B (AN)
  
- Standard-Lautstärke-Modus (DECIMAL)
- Symbol-Kürzel-Qual (LEFT ALT)
- Standard HQ Modus (AUS)
- Langsamer HQ (AUS)
- Hilfe-Anzeiger (AMIGAGUIDE)

17.

Aura Sampler Options-Fenster  
:

- Minimale Periode (248)
  - Aktiv (AUS)
  - Einzelne Kanalausgabe (AUS)
- Fixierte Ausgaberate (AUS)

Drei zusätzliche Einstellungen werden gespeichert: ( außer 'a')

- a) die aktuellen Fenster-Positionen (sowohl gezoomt als auch ungezoomt), wenn Sie sie verschoben haben sollten.
  - b) Jedes Fenster, daß geöffnet ist, wird beim erneuten Start automatisch geöffnet.
-

c)

Fonts

,

Bildschirm-Modus

und

Farbpalette

. Diese werden

nicht gespeichert, wenn Sie auf die ursprünglichen Werte zurückgesetzt werden.

Die Datei heißt "PROGDIR:OctaMED.Soundstudio.config".

---