

Sound X-Perience

(C) 1994 ANGUILLA SOFTWARE INTERNATIONAL LTD.
ALL RIGHTS RESERVED
(W) 1994 D-LUSION INTERACTIVE SOFTWARE

Handbuch:
Boris Diebold
Daniel Marcial
Christian Bartsch
Marc von Westphal

INHALTSVERZEICHNIS

1.	Vorwort zu X-Tracker	Seite 3
2.	Installation	Seite 4
3.	Einführung in X-Tracker	Seite 6
4.	Die Benutzeroberfläche	Seite 7
5.	Die Statuszeile	Seite 9
6.	Das Patternfenster	Seite 10
7.	Das Sequenzerfenster	Seite 16
8.	Die Menüeinträge	
	Datei	Seite 18
	Pattern	Seite 21
	Track	Seite 21
	Edit	Seite 23
	Block	Seite 26
	Samples	Seite 29
	Optionen	Seite 30
	Abspielen	Seite 34
9.	Für fortgeschrittene Anwender	
	Das Geschwindigkeitssystem	Seite 34
	Tuning Tips & Tricks	Seite 35
	Für Programmierer	Seite 35
10.	Der Sampler	Seite 36
11.	Der Bibliothekenmanager	Seite 41
12.	Support & Updates	Seite 43
13.	Schlußwort	Seite 44
14.	Rechtliches	Seite 44
15.	Mitwirkende & Danksagungen	Seite 46
16.	Wußten Sie schon...	Seite 47

1. Vorwort zu X-Tracker

A. Vorwort des Programmiererteams:

Musik auf dem Computer? Das klingt für viele heute immer noch nach Computermusik. Doch haben sich die Zeiten radikal geändert: Heutzutage ist es mit finanziell relativ geringem Aufwand möglich, Musik zu erstellen, die in vielerlei Belange professioneller Produktionen kaum unterlegen ist. Durch Samples, also digitalisierten Klängen, ist es möglich geworden ein verhältnismäßig getreues Abbild der Realität zu schaffen. Daher kann man - im Gegensatz zur synthetischen Klangerzeugung - Musik komponieren, die durchaus auch Nicht-Computer-Freaks gefallen dürfte. Sei es nun Klassik, Jazz oder Pop: Jeder Stil kann mit entsprechendem Aufwand erreicht werden.

Für gewöhnlich werden heute aber ROM-Sample-Player benutzt, Soundkarten oder externe Geräte die eine beschränkte Anzahl Klänge zu Verfügung haben, welche sich nicht oder kaum editieren lassen. Diese sind häufig nach dem populären General MIDI-Standard sortiert. Jedoch fällt rasch auf, das 128 verschiedene Instrumente auf kurz oder lang doch zu Wiederholung führen. Als Ausweg bietet sich die Möglichkeit des Sampling, des Einbindens eigener Klänge, welches aber auf MIDI-Basis nur zu sehr hohen Kosten möglich ist.

Seit dem Ende der 80er Jahren hat sich aber auf dem Computer (ursprünglich auf dem Amiga) die Methode etabliert, die benutzten Klänge eines Liedes zusammen mit der Komposition abzuspeichern - eine gute Ausnutzung der Möglichkeiten im Low-Budget-Bereich. Dies ermöglichte eine schier unbegrenzte Vielfalt an möglichen Musikstücken. In jener Tradition wurde auch der X-Tracker entwickelt, wobei aber der inzwischen stark gewandelten Hardware-Möglichkeiten Rechnung getragen wurde.

Mit dem Erwerb des X-Trackers haben Sie ein einfach zu bedienendes Programmpaket zur komfortablen Erstellung von eigenen, bis zu 32-stimmigen Musikstücken in nahezu digitaler CD Qualität erhalten.

Dabei gestaltet sich durch den besonderen Eingabemodus das Erstellen sehr einfach, so daß selbst der musikalisch unbefleckte Freizeitkomponist in kurzer Zeit eigene Stücke komponieren kann.

Im Gegensatz zu anderen erhältlichen Musikprogrammen verwendet X-Tracker als Instrumente nicht etwa die auf vielen Soundkarten vorhandenen FM Generatoren, sondern digitalisierte Wellenformen, welche eine besonders naturähnliche und qualitativ hochwertige Klangwiedergabe ermöglichen.

Wir hoffen, daß auch Sie ihre musikalische Ader entdecken, und mit Hilfe des X-Trackers Ihre Ideen verwirklichen können. Wenn Sie - hoffentlich - Erfolg haben, werden wir uns freuen, in Zukunft vielen Kompositionen von Ihnen und all den anderen X-Tracker-Usern lauschen zu können.

B. Vorwort des Produzenten:

Programme wie X-Tracker werden nicht an einem Tag geschrieben. Vielmehr halten Sie das Produkt mehrerer Produktionsjahre in den Händen. Drei Programmierer haben über zwei Jahre an diesem Projekt gearbeitet, ein einziger Programmierer hätte also sechs Jahre benötigt um dieses Programm fertigzustellen. Die Verantwortung, was Sie mit dieser Entwicklungszeit machen, liegt bei Ihnen.

Als wir von ASI uns entschlossen haben, Projekt X-Tracker zu übernehmen und zu vertreiben, hatten wir zwei Möglichkeiten der Vermarktung zu Verfügung. Entweder, ein teures Programmpaket für sehr

wenige Personen, oder ein preiswertes, bei dem ein größerer Absatzmarkt gegeben sein muß.
Wir haben uns für die zweite Variante entschieden, da uns eine große Verbreitung wichtig war. Denn nur wenn ein Musikprogramm weit verbreitet ist, kann man einen neuen Standard schaffen. Wir möchten das Programm vielen Personen zugänglich machen.
Aus diesem Grund möchte ich auch nochmal das Stichwort Raubkopie ansprechen. Uns ist klar, das es immer Raubkopierer gegeben hat und auch solange geben wird, wie es Computer gibt.
Wir haben viele Ideen für weitere Versionen des X-Trackers, die wir gerne verwirklichen möchten. Dies geht jedoch nur, wenn wir fair behandelt werden. Programmierer und Distributor haben in dieses Projekt viel Arbeit und Geld gesteckt. Wie bereits erwähnt haben sie die Zukunft dieses Projektes nun in Ihrer Hand.
Wir haben bewußt auf unnötige Kopierschutzmechanismen wie Dongles oder Handbuchabfragen bei jedem Start verzichtet.
Wir hoffen, daß Sie diese Bemühungen mit Fairnis entgegenkommen. Machen Sie deshalb bitte keine illegalen Kopien, auch nicht, wenn es sich bei den Empfängern der Kopie um Ihre Freunde handelt. Bedenken Sie bitte, daß Sie sich beim Kopieren dieser Software strafbar machen. Auch in Deutschland sind mittlerweile Gefängnisstrafen bis zu fünf Jahren möglich.
Nur wenn Programmierer und Distributor für ihre Arbeit auch entlohnt werden, sind Updates möglich.

Viel Spaß beim Komponieren,
im Namen der Teams von ASI und D-Lusion,
Daniel Marcial und Christian Bartsch

2. Installation

- ☞ Studieren Sie bitte diese Anleitung sorgfältig und haben Sie dieses Büchlein immer zur Hand! Viele Fragen, die beim schnellen Überfliegen der Dokumentation auftreten würden, können durch das schlichte Lesen dieses Buches beantwortet werden. Wenn Sie im weiteren diesen Pfeil '☞' sehen, gibt es meistens einen wichtigen Hinweis oder Kommentar zum Text. Ferner begleiten Sie bei Ihrer Reise durch dieses Handbuch noch ein paar gute Dämonen, haben Sie also keine Angst vor ihnen.

Bevor es losgeht noch ein paar Informationen. Dieses Produkt wurde mit besten Wissen angefertigt und alle in der Testphase aufgetretenen Komplikationen wurden selbstverständlich bereinigt. Jedoch ist es - wie bei Menschen unvermeidlich - ganz klar, daß immer Fehler auftreten können. Dies ist nicht zuletzt auf die Unzahl möglicher PC-Konfigurationen zurückzuführen. Falls daraus eventuell resultierende Abstürze - im schlimmsten Falle - zu Datenverlust führen, können leider auch wir nicht dafür die Verantwortung übernehmen. Wenn Ihnen aber ein Fehler auffällt, dessen Auftreten Sie lokalisieren können, würden wir uns freuen, wenn Sie uns diesen berichten würden, damit wir ihn schnell beheben können. Im weiteren verweisen wir noch auf Kapitel 14, Rechtliches. Vielen Dank!

Der X-Tracker benötigt folgende Hardwarevoraussetzungen:

- Eine Gravis UltraSound, Sound Blaster AWE32, Sound Blaster 16,

Soundblaster Pro, Soundblaster oder dazu voll kompatible Soundkarte.

- Einen IBM PC kompatiblen 386-SX16 (für die Benutzung von SB16, SBPRO, SB empfehlen wir einen 386-DX40).
- Eine VGA-kompatible Grafikkarte
- Eine Microsoft-kompatible Maus mit installiertem Maustreiber
- Mindestens 3 MB freien Festplattenspeicher
- Mindestens 1 MB erweiterten Speicher und 590KB freier Hauptspeicher
- ☞ Dies sind Mindestanforderungen, mit welchen das Programm zumindest zu betreiben ist. Als ideal zum Arbeiten mit X-Tracker wäre z.B. folgendes Gerät zu bezeichnen: 486SX25, 4 MB Hauptspeicher, Gravis Ultrasound, 170 MB Festplatte. Mit einer solchen Konfiguration können die den X-Tracker in vollen Zügen genießen.

Beim Installieren legen Sie lediglich die Programmdiskette in das Laufwerk, wechseln mit A: <EINGABETASTE> oder B: <EINGABETASTE> zu diesem, und geben INSTALL <EINGABETASTE> ein. Bei der Installation der CD-ROM-Version verhält es sich ebenso. Nur müssen sie in diesem Falle auf ihr CD-ROM-Laufwerk, in der Regel D: oder E:, wechseln. Folgen Sie den Anweisungen des Programms.

- ☞ Geben Sie Ihren Namen und Ihre Anschrift komplett ein. Dies ist wichtig, damit Sie als registrierter Benutzer unseren Service und evtl. Upgrades / Updates in Anspruch nehmen können. Siehe auch Kapitel 12.

Sie müssen das Programm bei der ersten Installation von der Originaldiskette installieren! Sobald Sie Ihren Namen eingetragen haben, sollten Sie deshalb eine Sicherungskopie der Diskette anfertigen.

Geben Sie ferner noch einen Pfad und das Ziellaufwerk für die Installation an. Nach Abschluß des Vorgangs, der einige Minuten dauern kann, begeben Sie sich in das soeben erstellte X-Tracker-Verzeichnis und rufen Sie das Programm mit XTRACKER <EINGABETASTE> auf.

Dann schon kann es mit der Benutzung des X-Trackers losgehen: Zuerst stellen Sie die Parameter Ihrer Soundkarte ein, wobei standardmäßig die Werte aus den Umgebungsvariablen ausgelesen werden. Diese dürften in aller Regel also auch korrekt sein.

- ☞ Beachten Sie bitte, daß bei Falschangabe der Soundkarte oder der Soundkartenadressen es zu Abstürzen der Rechnerumgebung kommen kann.

Wenn Sie sich nicht über die Parameter ihrer Soundkarte im Klaren sind, schlagen Sie bitte in der für gewöhnlich mitgelieferten Literatur nach. Wichtig: Bei Benutzung der Soundblaster 16 oder der Soundblaster AWE32 im SB16-Modus muß als DMA-Kanal der 16-Bit-DMA-Kanal angegeben

werden! Im Regelfall ist dies DMA 5.

Zum Test können Sie ja auch eines der mitgelieferten DMF-Files anhören - wenn Ihnen noch unklar ist, wie dieses funktioniert studieren Sie erst einmal weiter diese Anleitung.



3. Einführung in X-Tracker

X-Tracker arbeitet spurenorientiert, d.h. dass Sie sich Ihren X-Tracker als Tonstudio vorstellen können, wo Sie mit bis zu 32 Spuren arbeiten können. Die Spuren (im folgenden mit dem englischen Wort 'Track' bezeichnet) sind jeweils monophon, also kann nur ein Ton auf jedem Track gespielt werden. Doch durch die Benutzung von Samples wird dieser Nachteil stark abgeschwächt: Dieser 'Ton', welches ein abgespielter Sample ist, kann ja auch ein ganzer Chor sein!

Die wiederkehrenden Muster, welche in einer Sequenz, also festgelegten Abfolge, gespielt werden, heißen beim X-Tracker Patterns. Ein Pattern ist somit mehrere Reihen von Noten, jede Reihe entspricht einem Track.

Wenn Sie von 'klassischer' Notenlehre Ahnung haben, kennen Sie bestimmt das Konzept von halben, ganzen, gepunkteten, verlängerten und s. w. Noten und Pausen. Bei einem Track hingegen gibt man nur die Notenhöhe an - die Notenlänge wird durch das Auftreten der nächsten Note, oder der nächsten Pause (= keine Note!) bestimmt.

- ☞ Falls Sie dieses Konzept etwas befremdet (dies dürfte vor allem bei Neueinsteigern in der Tracker-Musik so sein), lassen Sie sich nicht entmutigen! Dieses scheinbar so unmusikalische Konzept ermöglicht Ihnen alle Dinge die mit Klängen vorstellbar sind. Sie werden sehen: Die Mühe lohnt sich.

Bevor wir nun uns der Oberfläche widmen, noch kurz eine Abhandlung über das Datei-Format des X-Trackers, welches durch seine Vielfalt Ihnen jeden erdenklichen Spielraum bei der Realisierung Ihrer ganz persönlichen Musik läßt. Die nun folgenden Informationen sind jedoch nicht zwingend notwendig für die Benutzung des Programms.

Bei den mit dem X-Tracker-Programm erzeugten Dateien handelt es sich um DDMF (D-LUSION DIGITAL MUSIC FILE) Dateien.

Die Standarddateinameerweiterung für DDMFs ist '.DMF', z.B. TEST.DMF.

Die Dateien setzen sich wie folgt zusammen:

A. Header

In diesem Bereich sind allgemeine Informationen über das Musikstück gespeichert, wie etwa der Titel, der Name des Autors und das Erstellungsdatum.

B. Infotext

Dieser ermöglicht es dem Autor seinem Musikstück Informationen, Grüße oder entsprechendes beizufügen. In den erhältlichen Playern für DMF-Files werden diese in der Regel angezeigt.

C. Patternblock

Ein "Pattern" ist in gewissem Sinne eine Unterteilung des Musikstückes, etwa vergleichbar mit der Seite einer Partitur. Maximal 1024 solcher Pattern können Sie in Ihrem DMF verwenden.

Die Länge ist individuell für jedes Pattern zwischen einer und 512 Notenzeilen einstellbar.

Die Notenzeilen markieren den zeitlichen Verlauf des Pattern, d.h. es werden zuerst die Noten in der 1. Notenzeile gespielt, dann in der 2., 3. etc.

Weiterhin ist ein Pattern in Tracks unterteilt. Dies sind die einzelnen Stimmen oder Spuren in Ihrem Arrangement. Jedes Pattern kann eine variable Anzahl von Tracks (1-32) beinhalten, wobei in einem Track jeweils nur ein Instrument gleichzeitig abgespielt werden kann. Die Tracks enthalten die abzuspielenden Noten und Effekte, während ein einzelner, separater Track der sogenannte "Global Track" für globale Kommandos wie Geschwindigkeit etc. reserviert ist.

D. Sequenzerblock

Der "Sequenzer" bestimmt die Abfolge der Pattern beim Abspielen. Auf diese Weise lassen sich bestimmte Pattern wiederholen, mehrmals spielen etc., ohne daß sie zusätzlichen Speicherplatz benötigen. Der Sequenzer kann maximal 1024 Pattern beinhalten.

E. Samples

Als Instrumente dienen in DMFs sogenannte "Samples". Dies sind kurze digitalisierte Instrumente, Geräusche oder sogar Sprache. Dadurch wird die Klangwiedergabe besonders realistisch. Samples können durch das Verändern der Abspielgeschwindigkeit einfach in der Tonhöhe verändert werden. Bis zu 255 Samples lassen sich in einem DMF verwenden, wobei jedes Sample bis zu 262.144 Bytes groß sein darf. (Bei einer Gravis Ultrasound sind aber z.B. durch das Sample-RAM Grenzen gesetzt: hier sind nur 1 MB Samplespeicher insgesamt möglich. Bei Sound-Blaster kompatiblen Karten ist diese Grenze nur durch die Hauptspeichergröße beschränkt.) In einem DDMF-File werden erstmalig die Samples (optional) gepackt, welches die Ladezeiten verkürzt und Ihren wertvollen Festplattenplatz schont.

Alle gängigen Sampleformate (VOC,WAV etc.), aber auch die Patches der Gravis Ultrasound, lassen sich auf einfache Weise in X-TRACKER importieren.

Für eine genauere Referenz des DMF Aufbaus betrachten Sie bitte die beigelegten Textdateien.

4. Die Benutzeroberfläche

Der X-Tracker verfügt über eine schnell zu erlernende Bedienung, vor allem wenn sie schon häufiger unter MS-DOS mit Programmen mit Fensterorientierung gearbeitet haben.

Die X-Tracker Menüoberfläche, Borlands Turbo Vision, wurde weitestgehend im SAA Stil gehalten, was die Bedienung enorm erleichtert. Fast alle Kommandos können anstatt mit Tastatur auch mit einer Microsoft kompatiblen Maus getätigt werden.

- Die Mausbedienung wurde von uns aber nur aus Gründen der schnellen "Zurechtfindung" unterstützt. Unserer Meinung nach ist schnelles und effizientes Arbeiten mit der Maus nahezu unmöglich (außer in Bereichen wie CAD usw.). Beim Sampler hingegen waren wir auf eine stärker mausorientierte Oberfläche angewiesen.

Ein Wort an alle (besonders Fido-Net-User), die bereits im Vorfeld die im Textmodus gehaltene Oberfläche kritisiert haben: Da der X-Tracker auch auf einer SB Karte volle 32 Stimmen abspielen kann (was enorme Rechenzeit benötigt) mußte ein Kompromiß gewählt werden. Aufwendige, grafische Oberflächen brauchen ebenfalls einen großen Teil der Rechenzeit. Desweiteren wollten wir erreichen, daß Personen, die bereits viel mit anderen Programmen unter Turbo-Vision gearbeitet haben, sich gleich "zu Hause" fühlen. Wir denken, daß es nach einer kurzen Einarbeitungszeit keine Probleme mehr bereiten sollte, das Programm zu bedienen.

Trotz seiner Bedienungsfreundlichkeit gibt es bei Turbo Vision einige Besonderheiten, die manchen "Einsteigern" Schwierigkeiten bereiten können.

Darum hier ein kurzer Abriss der Tastaturbedienung von Turbo Vision:

1. MIT F10 gelangen Sie in die Menüleiste und können dort mit Hilfe der PFEILTASTEN und der EINGABETASTE selektiert werden.
2. Sie verwenden "Short Cuts". Mit ALT und den in den Menüs markierten Buchstaben können Sie Menüpunkte gezielt anwählen (Bsp.: DMF laden ALT+D L).
3. Sie verwenden die hinter fast jedem Menüpunkt angegebenen Hotkeys.

Grundsätzliches zu den Dialogboxen:

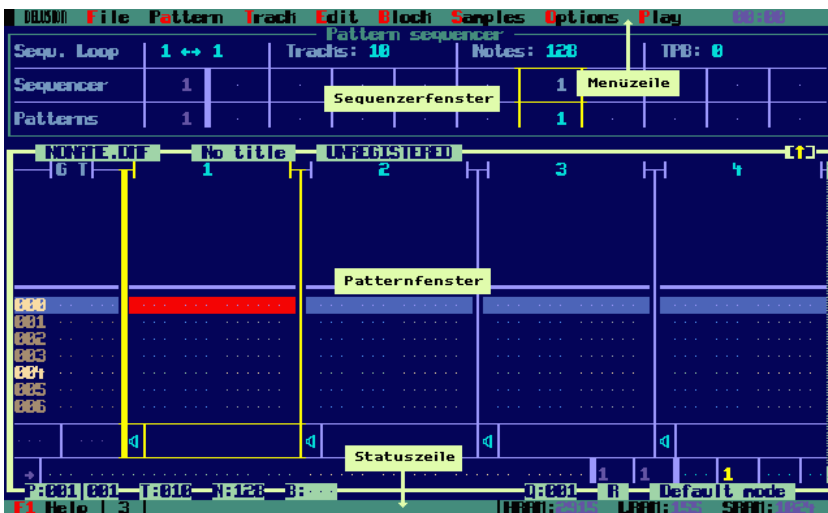
- EINGABETASTE akzeptiert, die eingegebenen Werte werden übernommen

- ESC bricht ab, die eingegebenen Werte werden nicht übernommen
- TAB wechselt zwischen den Eingabefeldern hin und her
- UMSCHALT+TAB springt ein Eingabefeld zurück
- PFEIL-Tasten zum Anwählen einzelner Unterpunkte
- LEERTASTE wählt einen Button gezielt an
- STRG zusammen mit + oder - erhöht/erniedrigt in den meisten Eingabezeilen die Zahlenwerte, ohne daß Sie diese neu eingeben müssen

Der Arbeitsbereich läßt sich grob in vier Teilbereiche untergliedern:

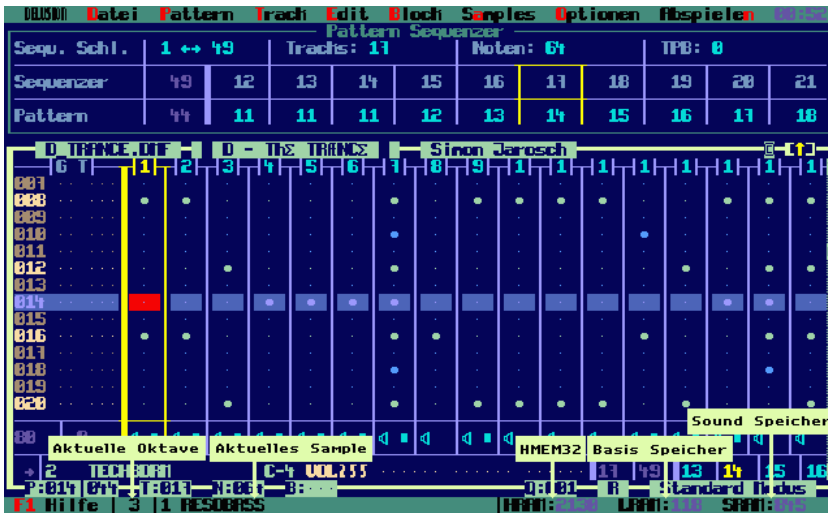
- Die Statuszeile, in der Sie allgemeine Informationen immer im Blickfeld haben
- Das Patternfenster, wo Sie die Songdaten und weitere Informationen über Ihr Werk finden.
- Das Sequenzer-Fenster: Hier stellen Sie alle Werte ein die den Ablauf des Liedes beeinflussen
- Die Menüleiste, in der Sie auf ein riesiges Arsenal von ausgeklügelten Funktionen zurückgreifen können.

Zuerst ein Blick auf die vier Arbeitszonen, dann gehen wir im Detail auf alle Einzelheiten ein.



5. Die Statuszeile

Die Statuszeile, welche sich am unteren Bildschirmrand befindet, enthält wichtige Informationen über die aktuellen Editoreinstellungen und die Systemressourcen. Diese werden auch bei geöffneten Fenster (z.B. dem Sampledialog) laufend aktualisiert.



- Aktuelle Oktave Oktave auf der das momentan gewählte Sample bei der Eingabe gespielt wird
- Aktuelles Sample Sample, das bei Eingabe gespielt wird
- HRAM Freier erweiterter Speicher des D-LUSION HMEM32 Dos Extender (genutzt für Pattern und Samples auf SB, SBPRO, SB16)
- Basis Speicher Freier Basis Speicher (genutzt vom X-Tracker und dem temporären Pattern)
- Sound Speicher Freier Sound Speicher (genutzt von Samples). Nur auf GUS und AWE Karten wichtig, da hier der freie RAM-Speicher der Karte angezeigt wird.

6. Das Patternfenster

Dieses ist der wichtigste Teil des X-Trackers, denn hier editieren Sie die einzelnen Pattern Ihres Musikstückes. Falls Sie möchten, können Sie wie in der Abbildung mit der Taste F5 die Fenstergröße auf Bildschirmgröße zoomen.

- Lassen Sie sich von der nun folgenden Informationsflut nicht schocken!
Eine Erläuterung aller Funktionen folgt.

Rund um das Patternfenster sind eine Fülle von Informationen gruppiert:

- Dateiname Der aktuelle Dateiname Ihres Musikstückes, unter dem dieses auch gespeichert wird
- Titel Der Titel des Stückes, hier sind Sie nicht auf

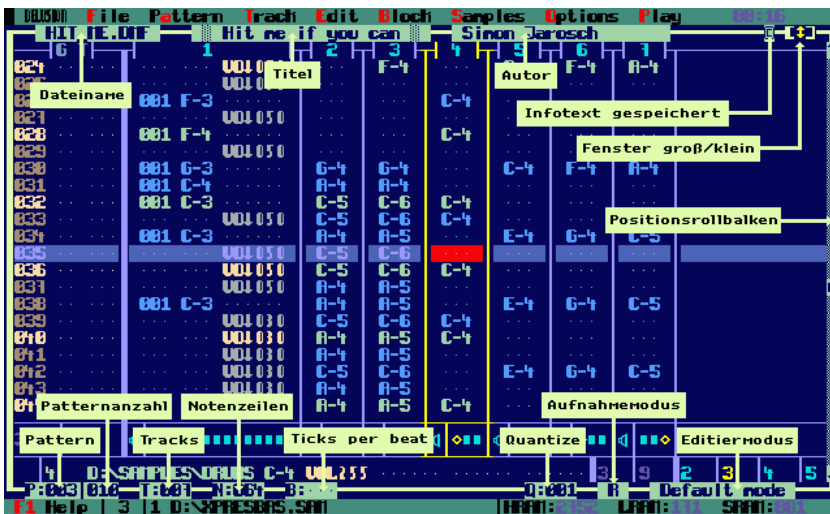
8 Buchstaben begrenzt!

Autor

Der Autor des Stückes. In den meisten Fällen wohl Ihr eigener Name.

Infotext

Gibt an, ob für das Stück ein Infotext vorhanden ist, oder nicht.



Positionsbalken

Zeigt die aktuelle Editier-/Abspielposition, relativ zum

gesamten Pattern.

Pattern

Die Nummer des aktuellen Pattern, das gerade im Patternfenster editiert wird.

Patternanzahl

Gesamtanzahl der im Stück vorhandenen Pattern

Tracks

Anzahl der Tracks im aktuellen Pattern

Notenzeilen

Anzahl der Notenzeilen im aktuellen Pattern

Ticks per beat

Anzahl der Ticks pro beat. Ist kein TPB Parameter für dieses Pattern gesetzt, beziehungsweise wird statt dem TPB Speedsystem das BPM (Beats per Minute) Speedsystem verwendet, so ist diese Feld leer.

Quantize

Aktuell eingestellter Quantizeschritt, das ist die Sprungweite beim Editieren, z.B. jede 4. Note.

Aufnahmehodus

Aktueller Aufnahmehodus: R - Noten werden bei Eingabe übernommen sonst:

Noten können nicht eingegeben werden

Editiermodus

Aktueller Editiermodus: Standard, Pitch oder Drum

Im unteren Bereich des Patternfenster werden weitere beim Editieren hilfreiche Informationen angezeigt.



Auf der linken Seite finden sich Informationen, welche sich während des Abspielens auf die aktuelle Situation des angewählten Tracks, beim Editieren auf den Eintrag im aktuellen Track auf der aktuellen Notenzeile beziehen.

Samplenummer

Nummer des aktuellen Samples, wie sie auch im Noteneintrag erscheint

Samplename

Samplename des aktuellen Samples

Note

Aktuelle Note

Effekte 1-4

Aktuelle Effekte mit ihren Parametern

Rechts befinden sich Informationen zum Sequenzer. Dies ist sehr nützlich, falls Sie das Patternfenster auf Bildschirmgröße vergrößert haben und daher das Sequenzerfenster nicht direkt einsehen können.

Sequenzposition

Aktuelle Sequenzposition (Nur während des Abspielens)

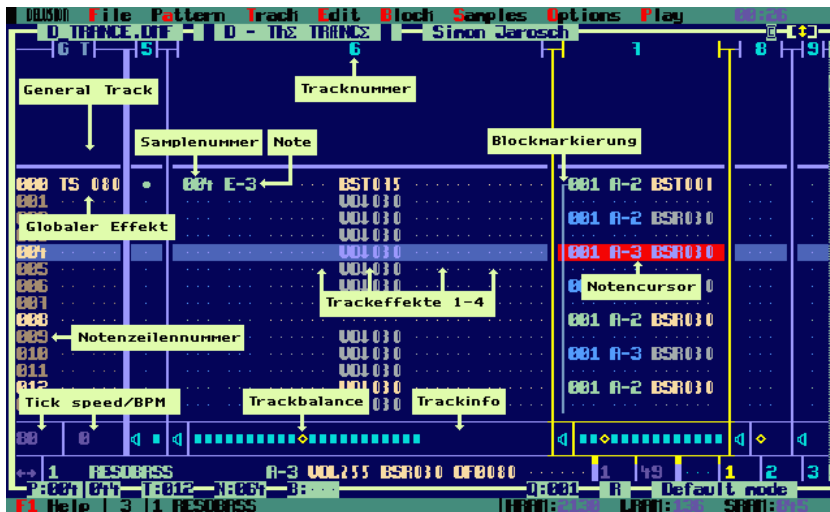
Sequenzanzahl
gleich der Länge des Musikstückes

Anzahl der gesamten Sequenzereinträge,

Patternabfolge

Ein kleiner Ausschnitt, der die Aufeinanderfolge der Pattern zeigt. Das aktuelle Pattern ist farblich hervorgehoben

Das "Innere" des Patternfensters:



General Track	Globaler Track für globale Effekte wie BPM Speed, Speed slide etc.
Globaler Effekt	Globaler Effekt (Nur im General Track möglich)
Notenzeilennummer	Nummerierung der Notenzeile von 0-Anzahl der Notenzeilen des Pattern. Die Notenzeilen sind je nach eingestellter Farbmarkierung hervorgehoben
Samplenummer	Samplenummer des Samples
Note	Note mit Oktave (Bsp. C#4 bedeutet viergestrichenes Cis)
Trackeffekte	Trackeffekte (1-4) nach Gruppen geordnet
Tracknummer	Nummer des Tracks
Trackbalance	Aktuelle Balance des Tracks (nur während des
Abspielens)	
Trackinfo	Trackinformation. Je nach Einstellung Lautstärke, aktuelles Sample oder aktives
Sample	
Blockmarkierung	Blockmarkierung für Blockoperationen

Notencursor

Aktuelle Eingabeposition für Noten und Effekte

BPM speed (nur während des

Aktueller BPM

Abspielens)

Tick speed

Aktueller Tick speed (nur während des Abspielens)



Diese Grafik zeigt, was jenseits der 200 BPM-Grenze mit Ihrem Verstand passiert.

- Die "Noten" des X-Tracker wurden zur einfacheren Orientierung den aus der Musik bekannten Noten angeglichen. Die in X-Tracker verwendeten "Noten" bedingen aber keine absolute Frequenz, d.h. die Note 'A' ist nicht 440Hz, vielmehr stehen sie für eine gewisse Samplerate, die die Abspielgeschwindigkeit und dadurch die Tonhöhe beeinflusst.

Bei den Tastenbelegungen zur Noteneingabe orientierten wir uns anhand der Klaviertastatur, was bestimmt vielen den Einstieg erleichtern wird:

C#	D#	F#	G#	A#		Note (Halbtöne)	
S	D	G	H	J		Taste auf dem Keyboard	
Y	X	C	V	B	N	M	Taste auf dem Keyboard
C	D	E	F	G	A	H	Note (Ganztöne)
C#'	D#'	F#'	G#'	A#'			Note (Halbtöne)
1	2	4	5	6			Taste auf dem Keyboard

Q	W	E	R	T	Z	U
C'	D'	E'	F'	G'	A'	H'

Taste auf dem Keyboard

Note (Ganztöne)

< oder >

Stoppt das Sample sofort, beim Editieren wird eine 'Nicht-Note' eingefügt, die alle vorhergegangenen Noten stoppt.

.
,

Oktave höher

Oktave niedriger

Es stehen dabei 9 volle Oktaven zur Verfügung, von C-0 bis H-8.

Diese Tastenbelegung gilt nicht nur im Patternfenster sondern auch in allen andern Sample/Sample Laden Fenster, im Sampler und im Bibliothekenmanager.

UMSCHALT-Y bis M

Eingabe für Puffernoten für spezielle Effekte. Puffernoten sind im Gegensatz zu normalen Noten, da sie nicht gespielt werden klein geschrieben, also c#-3 anstatt C#-3.

Das Editorfenster ist in Spalten (Tracks) und Zeilen (Notenzeilen) unterteilt.

Zur Positionierung des Eingabecursors im Pattern stehen folgende Kommandos zur Verfügung:

PFEIL-LINKS

Vorhergehender Track

PFEIL-RECHTS

Nächster Track

STRG+PFEIL-LINKS

Vorhergehener Track (für Trackmodus 6)

STRG+PFEIL-RECHTS

Nächster Track (für Trackmodus 6)

PFEIL-OBEN

Eine Notenzeile nach oben

PFEIL-UNTEN

Eine Note nach unten

BILD-HOCH

Eine Bildschirmseite nach oben springen

BILD-RUNTER

Eine Bildschirmseite nach unten springen

POS1 Springt zum Anfang des aktuellen Pattern

ENDE

Springt zum Ende des aktuellen Pattern

+

Springt ins nächste Pattern

-

Springt ins vorherige Pattern

STRG-BILD-HOCH	Springt zum ersten Pattern
ENTF	Löscht eine bereits eingegebene Note inkl. Effekte
UMSCHALT-RÜCKTASTE	Löscht nur die Effekte
EINGABETASTE	Aktiviert den Sampledialog
LEERTASTE	Schaltet das Notenscrolling während dem Abspielen an oder aus
F1	Ruft die kontextsensitive Hilfe auf

☞ Wenn Sie einmal über eine Menüfunktion oder ein Dialogfenster im Unklaren sind, rufen Sie einfach die kontextsensitive Hilfe auf! Drücken Sie F1 und Sie können auf einen Teil dieser Dokumentation während der Programmbenutzung zurückgreifen.

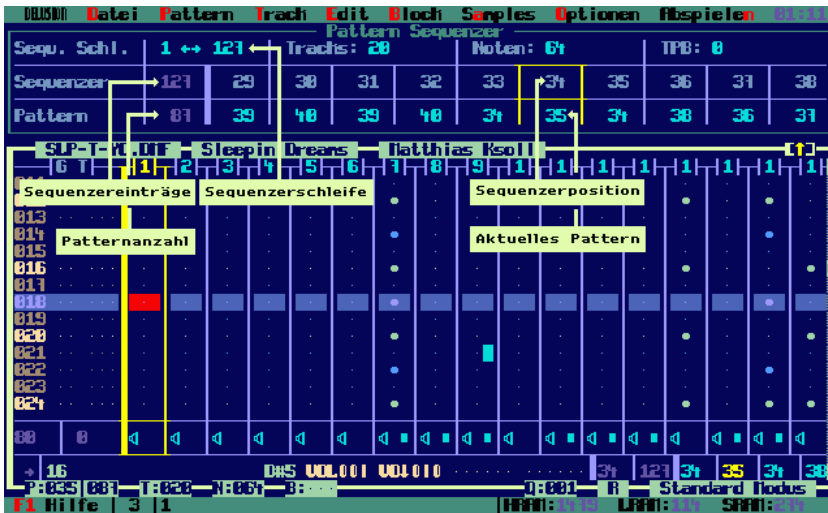
7. Das Sequenzerfenster

Das Sequenzerfenster dient vor allem dazu, die vorhandenen Patterns zu arrangieren. Der Sequenzer ist also die zeitliche Abfolge der verschiedenen Musikteile, welche wir ja als Patterns bezeichnen.

Mittels F6 läßt sich zwischen dem Pattern und dem Sequenzerfenster bequem umschalten. Alternativ dazu kann auch mit der Maus auf das jeweilige Fenster geklickt werden.

Im folgenden sehen Sie noch einmal eine Abbildung des Bildschirm.

Sequenzereinträge	Anzahl der vorhandenen Sequenzereinträge, entspricht der Länge des Sequenzer in Pattern.
Sequenzerschleife	Start und Endposition für die Sequenzerschleife. Das Lied wird bis zur Endposition gespielt und springt danach zur Startposition. Sehr nützlich "Intros" beim Endlosabspielen auszulassen.



Sequenzposition

Die aktuelle Abspiel- oder Editierposition im Sequenzer.

Aktuelles Pattern

Das Pattern an der aktuellen

Sequenzposition

Patternanzahl

Anzahl der vorhandenen Patterns

Folgende Tastaturbelegung ist im Sequenzerfenster aktiv:

PFEIL-RECHTS

Nächste Sequenzposition

PFEIL-LINKS

Vorherige Sequenzposition

POS1/ENDE

Springt zum Anfang/Ende des Sequenzers

EINGABETASTE

Editieren der aktuellen Sequenzposition

(Patternnummereingabe)

EINFG

Neuen Eintrag bei Position einfügen

ENTF

Aktuelle Sequenzposition löschen

+/-

Patterneintrag in Sequenzposition erhöhen/erniedrigen

STRG-DRUCK

Zu beliebiger Sequenzposition springen

8. Die Menüeinträge

Das Menü des X-Trackers enthält generell aufgeteilte Themenbereiche. Der erste Menüpunkt 'D-

Lusion' dient nur für Informationszwecke. Ganz rechts befindet sich noch auf der Menüleiste eine Uhr, welche äußerst nützlich sein kann, wenn man die Länger seines letzten Werkes feststellen möchte. Im nun folgendem werden alle Manüpunkte im Einzelnen beleuchtet:

A. Dateimenü

Dieses Menü enthält Funktionen für den Umgang mit DMF-Files.

Datei | Neu

Löscht das aktuelle Musikstück komplett aus dem Speicher und initialisiert X-Tracker nach den in Option | DMF Voreinstellungen gemachten Einstellungen. Wichtig! Ihr Musikstück geht beim Abbruch des Sicherheits-Dialogs, der zum Speichern erscheint, verloren.

Datei | Inhalt löschen

Löscht Teilbereiche des DMFs aus dem Speicher.

Mögliche Modi:

Pattern löschen
Sequenzen löschen
Samples löschen
Infoblock löschen

- ⊚ Warnung! Diese Schritte sind nicht rückgängig zu machen. Seien Sie sich im Klaren, bevor eine dieser Optionen bestätigen.

Datei | Inhalt löschen | Pattern löschen

Löscht alle Pattern und den Sequenzer aus dem DMF. Die restlichen Daten bleiben erhalten.

Datei | Inhalt löschen | Sequenzer löschen

Löscht den Sequenzer aus dem DMF.

Datei | Inhalt löschen | Samples löschen

Löscht alle Samples aus dem DMF.

Datei | Inhalt löschen | Infoblock löschen

Löscht den Infoblock des Autors aus dem DMF.

Datei | Laden (F3)

Lädt eine Musikdatei direkt in X-Tracker. Fremdformate werden dabei gleichzeitig in DMF konvertiert. Daher läßt sich der X-Tracker auch zum Weiterbearbeiten bereits mit anderen Produkten erstellter Lieder gebrauchen, wobei darauf zu achten ist, daß dem ersten Pattern eines vohergesetzt wird und ferner der X-Tracker bei Pattern 1 beginnt, also jede Pattern-Nummer z.B. eines MOD-Files um

eins erhöht wird.

Folgende Formate werden unterstützt:

*.DMF	D-LUSION DIGITAL MUSIC FILES
*.S3M	Screamtracker III Module
*.MTM	Multitracker Module
*.669	Composer 669 Module
*.MOD	Soundtracker, Protracker, Startrekker, Noisetracker, Fasttracker, Taketracker

Weitere Formate werden in naher Zukunft unterstützt.

- ☞ Aufgrund zahlreicher 'Mutationen' des MOD-Formats können wir keine 100%-ige Garantie abgeben, daß die Module 1:1 konvertiert werden. In der Regel jedoch sollten Sie ein getreues Abbild des Originals erhalten.

Datei | Sichern (F2)

Da DRAM Bausteine die Angewohnheit haben, daß sie nach Ausschalten des Rechners ihren Inhalt verlieren, haben wir uns durchgerungen diese Funktion einzubauen, die es Ihnen erlaubt Ihre DMFs auf Speichermedien wie Diskette und Festplatte zu sichern.

Wenn Sie dem DMF-File noch keinen Namen gegeben haben, haben Sie nun Gelegenheit dazu.

Vor dem Speichern lassen sich mehrere Optionen einstellen:

- Samples gepackt oder ungepackt abspeichern
- Infoblock speichern oder nicht
- Speichern von Bibliotheken-Samples oder nicht
- ☞ Bei Benutzung eines Write-Behind-Caches kann es zur Datenverlust kommen, wenn Sie direkt nach der Anwahl der Funktion 'Sichern' Ihren Rechner ausschalten. Beachten Sie dies bitte und beenden Sie den X-Tracker ordnungsgemäß.

Datei | Sichern als

Sichert das aktuelle DMF unter einem anderen Dateinamen.

Datei | Löschen

Löscht eine Datei von Diskette oder Festplatte. Sehr nützlich um in größeren Musiksammlungen einmal etwas auszumisten. Auch dieser Schritt ist auf herkömmlichen Wege nicht rückgängig zu machen!

Datei | Titel editieren

Läßt Sie den Titel des DMFs editieren.

Der Titel erscheint am oberen Rand im Patternfenster und wird bei allen externen Abspielprogrammen dargestellt, die DMF Dateien unterstützen.

Datei | Autorennamen editieren

Mit dieser Funktion läßt sich der Autorennamen editieren.

Er erscheint am oberen Rand des Patternfenster und in allen externen DMF Abspielprogrammen.

Datei | Infotext editieren (ALT-L)

Der Infotext dient dem Autor dazu, seinem Musikstück Informationen jeglicher Art beizufügen. Um den Infotext zu editieren steht ein kleiner Texteditor zur Verfügung.

Editor Tastenbelegung

PFEILTASTEN	Cursor bewegen
EINFG	Einfüge-/Überschreibmodus
EINGABETASTE	Zeile einfügen
RÜCKTASTE	Vorheriges Zeichen/Zeile löschen
ENTF	Zeichen löschen
ESC	Editor verlassen

Datei | Dateiinfo (ALT-I)

Zeigt verschiedene Informationen, wie z.B. Anzahl Tracks, Dateigröße, Erstellungsdatum, zum aktuell geladenen DMF an.

Datei | Systeminfo

Informationen zu Ihrem System und dem aktuellen Speicherverbrauch. Ferner sehen Sie hier die Zeit und das Datum.

Datei | Dos Shell

Verläßt X-Tracker temporär und kehrt zum Dos-Prompt zurück. Um zu X-Tracker zurückzukehren geben Sie EXIT ein.

Sehr nützlich um einzelne Dos Kommandos oder Programme auszuführen, ohne X-Tracker zu verlassen (z.B. Disketten formatieren, Texte editieren etc.)

- Beachten Sie folgendes dabei: Sie können den Befehl DOS-Shell aufrufen

während Sie ein DMF-File abspielen. Jedoch kann es, vor allem bei SB/SBPRO/SB16-Benutzung durch die starke Rechnerauslastung, bei Disketten- oder Plattenzugriffen zu Abstürzen kommen. Daher werden Sie aufgefordert Ihre Daten zuvor zu sichern!

Datei | Ende (ALT-X)

Verläßt die X-Tracker-Oberfläche und kehrt zur DOS-Kommandoebene zurück. Falls Sie nicht gespeichert haben sollten werden Sie hieran erinnert.

B. Patternmenü

Die folgenden Befehler beziehen sich auf das gesamte Pattern.

Pattern | Pattern kopieren

Kopiert ein beliebiges Pattern in das aktuelle Pattern, welches dabei überschrieben wird. Patterninterne Einstellungen wie Track, Notenzeilenanzahl und Ticks per beat werden ebenfalls übernommen.

Pattern | Pattern löschen

Löscht alle Einträge im aktuellen Pattern (Noten, Effekte etc.). Track-, Notenzeilenanzahl und Ticks per beat Einstellungen bleiben erhalten.

Pattern | Pattern reinitialisieren

Reinitialisiert das aktuelle Pattern. Dabei werden die Standardeinstellungen aus Options | DMF Voreinstellungen verwendet.

Folgende Parameter lassen sich editieren:

- Anzahl der Tracks (1-32)
- Anzahl der Notenzeilen (1-512)
- Anzahl der Ticks pro beat (1-15)

Wird das Pattern vergrößert, so bleiben alle Informationen (Noten, Effekte) erhalten, wird es verkleinert, so gehen evtl. Informationen verloren.

Pattern | Springe zu Pattern (STRG-DRUCK)

Springt direkt zum gewünschten Pattern.

Sehr nützlich, wenn Sie z.B. gerade Pattern 235 editieren und schnell in Pattern 5 springen möchten.

Pattern | Zeile einfügen (UMSCHALT-EINFG)

Fügt eine leere Notenzeile auf der aktuellen Cursorposition ein; die Länge des Patterns wird um eine Notenzeile erhöht.

Pattern | Zeile löschen (UMSCHALT-ENTF)

Löscht die Notenzeile auf der aktuellen Cursorposition; die Länge des Patterns wird um eine Notenzeile erniedrigt.

C. Trackmenü

Diese Funktionen betreffen den momentan ausgewählten Track.

Track | Track entfernen

Löscht den aktuellen Track aus dem Pattern. Die Anzahl der Tracks im Pattern wird um eins erniedrigt.

Track | Track hinzufügen

Fügt einen neuen Track im Pattern hinzu. Die Anzahl der Tracks im Pattern wird um eins erhöht.

Track | Track löschen

Löscht alle Einträge (Noten, Effekte etc.) im aktuellen Track.

Track | Einzeltrack (ALT-F7)

Schaltet die Wiedergabe aller Tracks bis auf den aktuellen aus.

Mit Track | Alle Tracks an schalten Sie die Wiedergabe aller Tracks wieder an.

Dies ist sehr nützlich, wenn man beim Abspielen nur einen einzelnen Track genauer anhören will, etwa ein Melodiestimme.

Track | Alle Tracks an (UMSCHALT-F7)

Schaltet die Wiedergabe aller Tracks wieder an. Dies ist erheblich schneller als die Einschaltung aller Tracks afuer sich.

Track | Tracks an/aus (ALT-LEERTASTE)

Schaltet die Wiedergabe des aktuellen Tracks an/aus.

Am unteren Teil des Tracks wird der Status (an/aus) angezeigt.

Track | Anzeigemodus (ALT-F10)

Wechselt den Anzeigemodus des aktuellen Tracks.

Folgende Anzeigemodi stehen für jeden einzelnen

Track zur Verfügung, um einen maximalen Eingabekomfort zu erzielen:

- | | |
|-------------|----------------|
| 1. Extended | 001 C#3 VOL123 |
| 2. Large | 001 C#3 VOL |
| 3. Medium | 001 C#3 |

4. Small	C#3
5. Tiny	X
6. Super	Alle Einträge

Jeder einzelne Darstellungsmodus hat seine Vor- und Nachteile. So ist etwa Darstellungsmodus 5 sehr gut dazu geeignet, eine Bassdrum Spur zu editieren, jedoch weniger für Melodietracks. Bei Modus 6 hingegen ist die Übersicht über alle Effekte gegeben.

Track | Anzeigemodus (alle) (STRG-F10)

Wechselt den Anzeigemodus aller Tracks gleichzeitig.

Track | Trackgröße anpassen

Wählt automatisch für alle Tracks den Darstellungsmodus, der es ermöglicht, daß die größtmögliche Anzahl von Tracks auf dem Bildschirm sichtbar ist.

Die Funktion ist abhängig von der maximalen Tracksanzahl des im Augenblick geladenen DMFs.

Track | Standard Trackgröße

Setzt alle Tracks gleichzeitig auf den Darstellungsmodus, welchen Sie in Optionen | Editor als Standard Trackdarstellungsmodus gewählt haben.

Track | Trackinformationen wechseln (UMSCHALT-F10)

Schaltet zwischen den drei möglichen Trackinformationen um, welche am unteren Ende jedes Tracks angezeigt werden:

- Ausgewähltes Sample: Zeigt das ausgewählte Sample für jeden einzelnen Track an, das zur Eingabe verwendet wird.
- Aktuelles Sample: Zeigt das aktive Sample an, welches gerade abgespielt wird, oder zuletzt benutzt wurde.
- Lautstärke: Zeigt die aktuelle Abspiellautstärke des Samples auf dem betreffenden Track an. Diese ist nicht identisch mit der absoluten Lautstärke, mit der der Track erklingt.

Track | Zeile in Spalte einfügen (STRG-EINFG)

Fügt eine Zeile auf der aktuellen Cursorposition nur im aktuellen Track ein.

Im Gegensatz zu Pattern | Zeile einfügen wird nur im aktuellen Track eine Zeile eingefügt, alle anderen Tracks bleiben von der Operation unberührt, die Notenzeilenanzahl des Pattern wird dabei nicht verändert, deshalb sollten Sie darauf achten, daß Sie keine Noten aus dem Pattern "herausschieben", da diese sonst verloren sind.

Track | Zeile aus Spalte löschen (STRG-ENTF)

Löscht die Zeile auf der aktuellen Cursorposition nur im aktuellen Track.

Im Gegensatz zu Pattern | Zeile löschen wird nur im aktuellen Track eine Zeile gelöscht, alle anderen Tracks bleiben von der Operation unberührt, die Notenzeilenanzahl des Pattern wird dabei nicht verändert.

D. Editmenü

Diese Funktionen erleichtern Ihnen das Erstellen von Effekten und Editieren im allgemeinen.

Edit | Undo (STRG-BACKSPACE)

Macht alle Eingaben im Pattern (Noten, Effekte etc.) seit dem letzten Abspielen oder Patternwechsel rückgängig.

Sehr nützlich, wenn Katzen über die Tastatur gelaufen sind oder ähnliche Dinge.

Edit | Track Effekte (TAB)

Aktiviert das Track Effekt Fenster, sofern Sie sich nicht auf dem Global Track befinden.

Über den Effekt Dialog wählen Sie die Effekte aus den drei Effektgruppen für den aktuellen Noteneintrag aus, auf dem sich Ihr Cursor befindet. Evtl. schon vorhandene Effekte werden zum Editieren angezeigt.

Die Effekte sind in Gruppen aufgeteilt, wobei aus jeder Gruppe ein Effekt, also 3 Effekte gleichzeitig erklingen können.

Im unteren Teil des Dialogs wird zum gerade angewählten Effekt eine Kurzbeschreibung geliefert, die eigentlich ausreichend sein sollte. Viele Begriffe wurden aus der klassischen Musiklehre übernommen, wobei diese aber nicht immer genauso zu verstehen sind. Am meisten Erfahrung erhalten Sie durch eigenes experimentieren mit den Effekten oder Betrachtung der Beispielmole.

Die einzelnen Effekte lassen sich wie gewohnt in der Dialogbox auswählen, Enter akzeptiert die Eingaben und schreibt die Effekte in das Pattern.

Edit | Globale Effekte (TAB)

Aktiviert den Dialog für globale Effekte sofern Sie sich auf dem Global Track befinden.

Im unteren Teil des Dialogs wird zum gerade angewählten Effekt eine Kurzbeschreibung geliefert.

Über den Effekt Dialog wählen Sie den gewünschten Effekt aus, der auf der Cursorposition plziert wird. Die Auswahl erfolgt wie gewohnt, Enter akzeptiert die Eingaben und schreibt den Effekt in das Pattern.

Edit | Makro definieren

Dies läßt Sie eines von 10 Effektmakros definieren.

Nach Eingabe der Makronummer (0-9) geben Sie die gewünschte Lautstärke (0 für keine Änderung) und die gewünschten Effekte samt Parameter für das Makro ein.

Zum Aktivieren des jeweiligen Makros benutzen Sie die Tasten ALT 0-9.

Die Makroeinstellungen werden beim Verlassen des X-Tracker gesichert und sind bei erneutem Start wieder aktiv.

- Diese Funktion ist sehr nützlich wenn Sie per Effekte den Samples Klangcharakteristika verleihen wollen, die öfters einzugeben sind.

Edit | Lautstärke setzen (ALT-V)

Setzt einen Lautstärke (Volume) Effekt für das aktuelle Sample, welche dessen Standardlautstärke überschreibt an die aktuelle Cursorposition.

Der Wertebereich bewegt sich linear von 0-255, wobei 0 keiner Änderung der aktuellen Lautstärke entspricht.

Edit | Letzte Lautstärke setzen (ALT-W)

Setzt die zuletzt gesetzte Lautstärke erneut, d.h. auch an einer anderen Position.

Edit | Letzten Effekt setzen (UMSCHALT-TAB)

Setzt die zuletzt im Track Effekt Fenster eingegebenen Effekte erneut. Hiermit können Sie sich viel Getippe sparen.

Edit | Effekt löschen (RÜCKTASTE)

Löscht alle Effekte auf der aktuellen Cursorposition. Samplenummer und Noteneinträge bleiben vollständig erhalten.

Edit | Effektdaten ändern (ALT-U)

Läßt Sie die Effektdaten auf der aktuellen Cursorposition direkt editieren, ohne Umweg über das Track Effekt Fenster.

Edit | Sequenzerschleife editieren (ALT-U)

Editiert die Sequenzerschleife. Der Sequenzer wird zuerst einmal ganz zum Sequenzerschleifenende abgespielt und anschließend nur noch zwischen

Sequenzerschleifenstart und Sequenzerschleifenende. Dies ist nur wirksam, wenn in Option | Editor | Editieren die Funktion Sequenzer loopen angestellt ist. Ansonsten wird der Sequenzer ohne Schleife durchgespielt und am Ende gestoppt.

Diese Funktion ist dazu gedacht Intros beim Endlosabspielen nach dem ersten mal auszulassen oder ähnliches.

Edit | Aufnahmemodus an/aus

Schaltet den Aufnahmemodus an oder aus.

Es bietet sich an den Aufnahmemodus auszuschalten, wenn man zu fertigen Tracks "dazuspielen" möchte, aber gleichzeitig unterbinden möchte, dass die gespielten Noten im Pattern eingetragen werden.

Edit | Editiermodus wechseln

Schaltet zwischen den einzelnen Editiermodi um:

- Standard: hier wird ganz normal alles eingegeben.
- Pitch Modus: bei der Eingabe einer Note wird an der entsprechenden Stelle der Sample nicht neuangespielt sondern ändern sofort die Frequenz, sehr gut bei Streichern oder anderen geloopten Samples.
- Drum Modus: hier kann man den Tasten nebeneinander verschiedene Klänge zuordnen.

Der im Moment aktive Editiermodus wird am unteren rechten Rand des Patternfenster angezeigt.

Edit | Standard Modus

Setzt den Standard Editiermodus.

Bei Betätigung der "Klaviertastatur" wird die Note sowie die aktuelle Instrumentennummer in das Pattern eingetragen.

Edit | Pitch Modus

Setzt den Pitch Editiermodus. Beim Pitch Editiermodus wird bei Eingabe nur die Note gesetzt, nicht die Samplenummer. Dies hat zur Folge, daß das aktuelle Sample nicht neu angeschlagen, sondern sofern es noch spielt, mit der eingegebenen Tonhöhe weiterspielt wird.

Edit | Drum Modus

Setzt den Drum Editiermodus.

Dieser eignet sich besonders zum Editieren von Rhythmustracks und ähnlichem.

Nach Aktivieren des Drum Modus liegen auf der "Klaviertastatur" nicht mehr die einzelnen Töne, sondern einzelne Samples.

'A' ist das aktuelle Sample. Alle Tasten unterhalb in absteigender Reihenfolge die Samples davor, alle Tasten oberhalb in aufsteigender Reihenfolge die Samples danach.

Die einzelnen Samples werden jeweils in der Tonhöhe abgespielt mit der Sie zuvor im Patternfenster oder einem sonstigen Fenster abgespielt wurden.

- ☞ Nutzen Sie die überdurchschnittlichen Fähigkeiten von X-Tracker indem Sie auf Drum- und Pitch-Modus zurückgreifen.

Edit | Quantize ändern (F4)

Setzt einen neuen Quantizeschritt.

Quantize bewirkt, daß Sie nur an bestimmten Stellen im Pattern Noten eingeben können. Es erfolgt also eine Quantisierung bei der Eingabe. Als Quantizestart wird die aktuelle Cursorposition verwendet, nach der Eingabe wird der Cursor automatisch um die in Quantize eingegebene Notenzeilenanzahl weiterbewegt.

Geben Sie beispielsweise Quantize 4 an, so können Sie nur an jeder vierten Notenzeile von der

aktuellen aus eine Note eingeben.

Um zur Standardeinstellung zurückzukehren geben Sie Quantize 1 ein. Quantize 0 schaltet den Zeilenvorschub nach Eingabe aus.

Auch negative Werte sind möglich. Diese Funktion eignet sich besonders zum Editieren von Rhythmustracks etc.

Edit | Farbmarkierungsoffset ändern (F4)

Verschiebt den Start der Farbmarkierung zur aktuellen Cursorposition.

Sehr nützlich zur Eingabe von Offbeats oder ähnlichem.

E. Blockmenü

Hier finden Sie Befehle zum Löschen, Editieren und Manipulieren von markierten Bereichen im Edit-Fenster.

Block | Blockanfang (F7)

Setzt die Anfangsmarkierung des Blocks. Ist schon eine Blockmarkierung vorhanden, so wird diese gelöscht.

Ein Block kann mehr als ein Pattern enthalten, jedoch nicht über ein Pattern hinausgehen.

Block | Blockende (F8)

Setzt die Endmarkierung des Blocks.

Ist schon eine Blockmarkierung vorhanden, so wird das Ende der aktuellen Position angepasst.

Ein Block kann mehr als ein Pattern enthalten, jedoch nicht über ein Pattern hinausgehen.

Block | Track markieren (STRG-F8)

Markiert den gesamten aktuellen Track als Block

Block | Einheit markieren (ALT-F8)

Markiert einen Block an der aktuellen Cursorposition. Die Blocklänge entspricht der der Farbmarkierungseinheiten im Pattern.

Wird diese Funktion mehrere mal aufgerufen, so erhöht sich die Blocklänge jedes mal um die entsprechende Länge.

Block | Markierung aufheben (ALT-F8)

Hebt die aktuelle Blockmarkierung auf; eigentlich eine sinnlose Funktion, jedoch wurde sie von einigen Beta-Testern gewünscht.

Block | Block sichern

Sichert den aktuellen Block als .DBF Datei (D-LUSION BLOCK FILE) auf Diskette oder Festplatte. Sinnvoll, wenn von bestimmten DMFs Teilbereiche in andere übernommen werden sollen.

Block | Block laden

Lädt eine .DBF Datei (D-LUSION BLOCK FILE) von Diskette oder Festplatte und fügt den Block an der aktuellen Cursorposition ein.

Evtl. vorhandene Einträge im Pattern werden überschrieben. Der Block wird abgeschnitten, falls er nicht ganz in das Pattern paßt. Die passende Funktion, wenn von bestimmten DMFs Teilbereiche in andere übernommen werden sollen.

Block | Block kopieren (ALT-C)

Kopiert den markierten Block an die Cursorposition (auch in ein anderes Pattern) und überschreibt alle Einträge, die sich darunter befinden.

Block | Block löschen (ALT-K)

Löscht alle Einträge (Noten, Samplenummer, Effekte etc.) im aktuell markierten Block.

Block | Block verschieben (ALT-M)

Verschiebt den markierten Block eine die Cursorposition und überschreibt alle Einträge, die sich darunter befinden.

Block | Block Effekte kopieren (ALT-Y)

Kopiert nur die Effekte vom markierten Block zur Cursorposition. Noten und Samplenummer werden ausgelassen.

Block | Block n-Effekt kopieren

Kopiert nur die Effekte vom markierten Block zur Cursorposition. Die Effekte werden nur auf Zeilen gesetzt, auf denen auch eine Note vorhanden ist. Vorhandene Effekte werden nur in Zeilen, in denen eine Note vorhanden ist, überschrieben.

Block | Block "Sprite-Kopieren" (ALT-S)

Kopiert die Einträge des aktuellen Blocks an die Cursorposition, wobei nur auf Notenzeilen Einträge gesetzt werden, auf denen sich keine Note befindet. An den anderen Stellen wird die Originalinformation belassen. Sehr nützlich, um zwei oder mehrere Tracks zu einem einzigen zusammenzulegen.

Block | Block Sample ersetzen (ALT-S)

Ersetzt im markierten Block ein zu wählendes Sample durch ein beliebiges anderes.

Block | Block transponieren

Transponiert, d.h. erhöht oder erniedrigt, die Noten im markiertem Block um eine wählbare Anzahl von Halbtönen.

Hübsch zum schnellen Generieren von Sequenzierungen.

Block | Block Lautstärke skalieren (ALT-J)

Skaliert alle Lautstärke Kommandos im aktuellen Block um eine einzugebende Prozentzahl. Sehr geschickt um Echos usw. zu generieren.

Block | Block Effekt füllen

Füllt den gesamten markierten Block mit den anzugebenden Effekten. Alle vorherigen Effekte werden dabei überschrieben.

Block | Block Effekt slide

"Slidet" die Effektparameter der auszuwählenden Effekte vom einzugebenden Anfangswert bis zum einzugebenden Endwert. Die Zwischenwerte werden dabei berechnet und auf Blocklänge "ausgedehnt".

F. Samplemenü

Dieser Menüpunkt öffnet den Sampledialog.

Parameter des aktuellen Samples:

Name Samples (Zur einfacheren Identifikation)	Name des
Länge	Länge in Bytes (Nicht editierbar)
Lautst.	Standardlautstärke (Wird durch Lautstärke Kommandos im Pattern überschrieben)
S.Start	Start der Wiederholungsschleife
S.Ende	Ende der Wiederholungsschleife (Das Sample wird zuerst vom Anfang bis zum Ende der Schleife gespielt, dann nur noch zwischen Start und Ende der Schleife, solange bis eine neue Note folgt, oder ähnliches)

C3-Frequ.	Abspielfrequenz für die Note C-3. (Durch Verändern läßt sich das Sample quasi stimmen)
Schleife	Gibt an, ob die eingestellte Schleife gespielt werden soll oder nicht.
Biblio	Gibt den Bibliotheksnahmen für Song Dateien an. (Die Samples können anstatt im DMF auch extern in einer Bibliothek gespeichert werden. Dies ermöglicht das gleichzeitige Verwenden einer Bibliothek für mehrere DMFs. Dabei muß die angegebene Bibliothek schon existieren, bzw. mit dem Bibliothekenmanager editiert worden sein.)
Bib.	Gibt an, ob das betreffende Sample in der externen Bibliothek oder direkt im DMF gespeichert ist.

Sample | Sampleeinträge

Hier läßt sich das aktuelle Sample mittels der PFEILTASTEN und der EINGABETASTE selektieren.

Sample | B.S. laden

Lädt ein Sample aus einer Bibliothek in den aktiven Sampleslot.
Dabei werden nur .DSL (D-LUSION SAMPLE LIBRARY) Dateien unterstützt, welche vorher mit dem Bibliothekenmanager erstellt wurden.
Im Bibliothekenfenster läßt sich mit der Klaviertastatur das jeweilige Sample abspielen.

Sample | Laden

Lädt ein Sample von Diskette/Festplatte in den aktuellen Sampleslot.
Unterstützt werden folgende Formate:

.DSF	D-LUSION SAMPLE FILE	
.SAM	8bit signed raw	
.SMP	8bit unsigned raw	
.PAT	Gravis Ultrasound Patch	
.WAV	Windows Wave file	
.VOC		Creative Voice
file		

Im Verzeichnis läßt sich mit der Klaviertastatur das farblich markierte Sample abspielen.

Sample | Sichern

Speichert das aktuelle Sample als .DSF ab. Sehr nützlich um eben schnell ein paar Samples aus fremden DMFs zu klauen. (Dies soll ja in manchen Kreisen üblich sein...).

Sample | Löschen

Löscht den aktuellen Sampleslot und das sich darin befindende Sample aus dem Speicher.

Sample | Sampler

Ruft den X-Tracker Sampler auf und übergibt ihm das aktuelle Sample.
(Genauere Funktionsbeschreibung unter Kapitel 10)

G. Optionenmenü

Um besonders benutzerfreundlich zu sein, läßt sich der X-Tracker äußerst individuell an die persönlichen Wünsche anpassen.

Optionen | Ausgabemedium

Selektiert das zu benutzende Ausgabemedium.

Port	Portadresse der Karte
IRQ	IRQ Nummer
DMA	DMA Kanal
Mixerfrequenz:	Mischfrequenz der Stimmen. (Je höher, desto besser. Sollte je nach Rechnerleistung angepasst werden).
Max.Stimmen:	Anzahl der maximal zu spielenden Stimmen. Wenn Sie Lieder mit mehr als hier angegebenen Tracks spielen, können einige 'verschluckt' werden.
Overdrive:	Bestimmt das Verzerrverhalten bei Soundblasterkarten. Der voreingestellte Wert sollte für alle Karten ausreichend sein.
Puffergröße:	DMA Buffergröße für SB Karten. (Bei größerer Buffergröße ist der Klang besser, jedoch ist bei kleinerer Buffergröße das Scrolling sauberer)

Hierbei ist zu beachten, das die letzten 4 Parameter bei GUS und SBAWE32 nicht notwendig sind.

- ☞ Allgemein sollten Sie nicht verzagen, falls X-Tracker mit den von Ihnen gemachten Einstellungen nicht funktioniert. Löschen Sie die Datei XTRACKER.CFG und starten Sie erneut und wählen Sie eine andere Einstellung. Dies gilt auch, wenn ein leichtes Knacksen bei der Ausgabe zu bemerken ist.

Optionen | Ausgabeoptionen

Hier finden Sie einige Schalter, die Ihre Soundkarte beeinflussen.

Line in	Schaltet den Line in Eingang der Soundkarte an.
Mic in	Schaltet den Mic in Eingang der Soundkarte an, so können Sie z.B. zu Ihrer Musik singen, wenn Sie möchten. (Karaoke etc.)
Filter	Aktiviert den internen Filter der Soundkarte (Nicht bei GUS möglich!)
Lautstärke	Softwareregelung der Soundkarten Lautstärke (Nicht auf SB möglich!)

Optionen | DMF Standards

Standards, die beim Initialisieren der DMF Struktur verwendet werden. Das sind Optionen wie Trackanzahl, Patternlänge, Beat etc.

Optionen | Editor

Ein größeres Dialogfenster mit folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

Tracks

Hier gibt es Einstellungen zur Trackdarstellung.

Aktiven Track zoomen	Aktuellen Track gezoomt oder normal darstellen.
General Track anzeigen	Schaltet die Anzeige des Global Track an/aus.

Trackinformationen

Hier stellen Sie die Standard Trackinformation ein.

Ausgewähltes Sample	Das im Augenblick aktive Sample, mit welchem editiert wird.
---------------------	---

Aktuelles Sample Das aktuell gespielte oder auf der
Notenzeile vorhandene Sample

Lautstärke Die aktuelle Abspiellautstärke des
Tracks (Volume Kommando)

Track Initialisierung

Dies sind Optionen zur Trackdarstellung beim Laden von DMFs.

Anpassung Automatische Anpassung der
Trackdarstellung.

Default Standard Trackeinstellung
verwenden.

Standard Trackdarstellung

Hier geben Sie die Standardeinstellung des Trackmodus an.

Anzeige

Mit diesem Optionen zur Veränderung der Anzeige beeinflussen Sie Ihre Arbeitsumgebung.

Führende Nullen anzeigen Schaltet die Anzeige führender Nullen bei
Zahlen an/aus.

Noten colorieren Schaltet die Farbmarkierung für TPB oder
Tickspeed aus.

Große Sequenzeranzeige Zeigt die aktuelle Sequenzerposition
dick markiert an.

Balance anzeigen Zeigt in der Trackinformation jeweils
die Balance des Tracks an.

Farbmarkierung

Dies setzt die Anzahl der Noten einer Farbeinheit. Die eingestellte Notenzahl ist nur gültig, wenn keine TPB Einstellungen im Pattern vorhanden sind. Ansonsten wird eine Farbeinheit nach der TPB Einstellung markiert.

Editieren

Optionen zum Verändern des Editierverhaltens können hier editiert werden.

Sam. bei Eingabe spielen Sample bei Eingabe abspielen oder nicht.

Sequenzer loopen Sequenzerschleife spielen, bzw. den
gesamten Sequenzer endlos wiederholen
wenn keine Schleife gesetzt ist.

Tekkno Tastatur Schaltet die Tekknotastatur ein. Dabei
liegen die Halbtöne nicht wie auf der

Klaviertastatur, sonder direkt nebeneinander. (Für Leute völlig ohne Musikgefühl und Freunde der 12-Ton-Musik)

Am Patternende stoppen

Stellt ein, ob der Cursor beim Erreichen der letzten Notenzeile stoppen soll, oder automatisch ins nächste Pattern springen soll.

1. Note bei Patternwechsel

Der Cursor wird beim Patternwechsel automatisch auf die erste Notenzeile plaziert.

Sequenz scrollen

Sequenzerscrolling während des Abspielens an oder aus.

Neues Patt. in Sequenzer

Fügt beim Anlegen eines neuen Pattern automatisch am Ende des Sequenzers eine Position mit dessen Inhalt ein.

Globale Sample Auswahl

Bei Sampleauswahl wird das Sample zum aktuellen für alle Tracks, sonst nur für den aktiven Track.

- ☞ Wenn Sie zuvor mit anderen Trackern gearbeitet haben, gestalten Sie sich Ihre Umgebung, wie Sie sie am ehesten gewöhnt sind.

Optionen | Verzeichnisse

Hier geben Sie die Standardpfade für die jeweiligen Dateien an. Es ist sinnvoll, nicht alle Daten (Samples, Bibliotheken und Lieder) im X-Tracker Verzeichnis aufzubewahren. Deshalb: Benutzen Sie verschiedene Verzeichnisse!

Optionen | Desktop

Sichern

Aktuelle Datei

Speichert die aktuelle DMF-Datei bei Verlassen und lädt sie automatisch bei Neustart.

- ☞ Achtung! Falls Sie Änderungen vornehmen und diese nachher rückgängig machen wollen, ist dies nicht möglich wenn diese Funktion Ihre letzte Abspeicherung bereits überschrieben hat.

Konfiguration

Speichert automatisch die aktuelle Konfiguration beim Verlassen.

Schriftart

Wählt eine der fünf möglichen Schriftarten, die von den bekannten Schriftendesignern Daniel Marcial und Thomas Holl entworfen wurden.

Vorsicht, nicht jede Schriftart ist für jeden geeignet. Schrifttyp Steril oder Strifttyp Bubble Gum dürften für das dauerhafte Arbeiten ideal sein.

Desktop Hintergrund

Wählt einen von fünf möglichen Desktop Hintegründen, die vom bekannten Textmodus-Zauberer Gerhardt Brandt erstellt wurden.

Optionen | Farben

Läßt Sie eine von 6 verschiedenen Paletten wählen oder Ihre eigene User Palette direkt editieren. Wählen Sie einen vorgegebenen Namen oder Bewegen Sie die Regler für die Farbanteile (Rot, Grün, Blau - subtraktive Mischung). Aufgereiht sehen Sie links alle Farben nacheinander. Dort können Sie die entsprechenden Farben wählen. Ihre persönliche Palette läßt sich zuguterletzt auch noch speichern.

Optionen | Sichern

Sichert die aktuellen Einstellungen in den Dateien XTRACKER.CFG und XTRACKER.DSK.

Optionen | Screensaver

Ruft den Bildschirmschoner auf. Dieser verhindert auf älteren Rechnern ohne automatische Monitorabschaltung, daß sich der Kathodenstrahl bei längerem feststehendem Bild auf Ihrem Monitor verewigt.

H. Abspielmenü

Mit der Leertaste läßt sich das automatisch während dem Abspielen aktivierte Notescrolling ausschalten, was besonders auf langsameren Rechner oder zum gleichzeitigen Editieren von Vorteil ist.

Abspielen | Ganzes DMF (STRG-F9)

Spielt das gesamte DMF von Anfang bis Ende mit eventueller Sequenzerschleife ab. Mit STRG+BILD-HOCH starten Sie während dem Abspielen das DMF erneut.

Abspielen | Fortsetzen (UMSCHALT-F9)

Setzt ein mit ESC abgebrochenes Abspielen von der letzten Sequenzerposition an fort.

Abspielen | Aktuelles Pattern (ALT-F9)

Spielt das aktuelle Pattern in einer Endlosschleife.

Abspielen | Aktuellen Block (ALT-F6)

Spielt den aktuell markierten Block in einer Endlosschleife. Ist kein Block markiert, so wird das aktuelle Pattern von der Cursorposition ab gespielt.

Abspielen|Spielen stoppen (ESC)

Stoppt das Abspielen des Liedes, des Patterns oder ganz einfach des aktuellen Samples.

9. Für fortgeschrittene Anwender

A. Das Geschwindigkeitssystem

Das DMF Format beinhaltet zwei verschiedene Systeme zum Einstellen der Abspielgeschwindigkeit.

- Das Tickspeed System
Dabei gibt der GT Befehl "Tick speed" die Abspielgeschwindigkeit der Notenzeilen in 1/4 Hz Schritten an. Die Standardabspielgeschwindigkeit beträgt 32, also 8 Notenzeilen pro Sekunde
- Das Beat System
Hier handelt es sich um eine Geschwindigkeitsangabe, welche in Musikkreisen üblicher ist. Sie beschreibt die Viertelschläge pro Minute. Mit Ticks per Beat läßt sich für jedes Pattern oder per Befehl die Anzahl der Notenzeilen pro Beat einstellen. Ein Beat wird als Farbeinheit dann in der Patternanzeige hervorgehoben.
Mit BPM (Beats pro Minute) geben Sie die Abspielgeschwindigkeit der Beats an.

Ein Beispiel: Setzen Sie TPB auf 4 und BPM auf 12, so werden $4 \cdot 12$, also 48 Notenzeilen pro Minute abgespielt.

Es kann gleichzeitig nur eines der beiden Systeme verwendet werden. Beim Beginn eines neuen DMFs ist automatisch der Tickspeed modus aktiviert.

Zum Aktivieren des BPM Modus stellen Sie mittels Pattern reinit oder dem GT TPB Befehl die Ticks per Beat ein. Nun läßt sich mittels des BPM Kommandos die Abspielgeschwindigkeit einstellen.

Zur Rückkehr in den Tickspeed Modus setzen Sie entweder TPB auf 0 oder verwenden einfach den Tickspeed Befehl.

B. Tuning Tips & Trick

Wir empfehlen Ihnen folgende Einstellungen, um die Performance des X-Trackers voll auszunutzen:

- Verwenden Sie einen guten Diskcache
- Booten Sie nur mit HIMEM.SYS, ohne 386 VCPI EMS Treiber. Dies beschleunigt die Speicherzugriffe ungemein, da der X-Tracker eigene Dos Extender HMEM32 so nicht vor jedem Speicherzugriff in den Protected

Mode schalten muss. Am Besten richten Sie sich ein Bootmenü ein (etwa mit DOS 6.0/6.2) und tragen eine eigene Konfiguration für X-TRACKER ein.

Hierbei sollte also nicht EMM386.EXE oder ähnliches eingebunden sein. Vor allem Soundblaster-Benutzer können sich über eine deutlich merkbare Geschwindigkeitssteigerung freuen.

- X-Tracker läßt sich teilweise in den Hohen Speicherbereich laden (etwa mit QEMM), dadurch erhalten Sie mehr freien Basisspeicher für die Dosshell und die Dienstprogramme wie den Sampler und den Bibliothekenmanager.
- In der bestehenden Version läuft X-TRACKER noch nicht unter Windows, OS/2 und anderen Multitaskingumgebungen, was jedoch aus Gründen der Performance sowieso nicht zu empfehlen wäre.

C. Für Programmierer

Eine genaue Beschreibung der in X-TRACKER benutzten Dateiformate liegt in Form von Textdateien auf Diskette oder CD-ROM bei.

Für Hobby Programmierer stellt D-LUSION eine kostenlose Programmsammlung mit Abspielroutinen zur Verfügung (DMFKIT), mit dem DMFs in eigene nicht-kommerzielle Programme eingebunden werden können.

Für kommerzielle Anwendungen stehen ebenfalls Abspielroutinen zur Verfügung. Wenden Sie sich dazu bitte an die ASI-Hotline, oder schriftlich an:

Anguilla Software International
"X-Tracker"
Flottmannstr. 117
44625 Herne
Deutschland

10. Der Sampler

A. Vorwort

Eigene Klänge aufzunehmen, sei es nun die eigene Stimme oder Naturklänge, ist immer faszinierend gewesen. Doch aus den auf Soundblaster-Karten digitalisierten Klängen konnte man leider meist nicht mehr als nur einfach diese Klänge modifizieren oder abzuspielen. Nun bietet sich die Möglichkeit aus Ihren Samples mehrstimmige Musikstücke zu erstellen! Bereits vorhandene Klänge können weiterbenutzt werden - aber auch das Samplen mit der X-Tracker-Sampler gestaltet sich einfach. So sind Sie bei diesem Musik-Paket auch im Aufnahme-Bereich nicht auf Produkte von Drittherstellern angewiesen. Viel Spaß beim Experimentieren!

Der Sampler ist ein Nebenprogramm zum X-Tracker Editor, welches Ihnen erlaubt Samples von einer beliebigen Audioquelle aufzunehmen und zu bearbeiten. Der Sampler sowie der Bibliothekenmanager entstanden als reine Nebenprogramme. Deshalb sind sie programmtechnisch sehr einfach gehalten und

enthalten noch ein einige Ungereimtheiten. Trotz alledem erfüllen sie ihren Anwendungszweck sehr gut.

Der volle Funktionsumfang des Samplers läßt sich schlecht in einem Handbuch erläutern, deshalb hier nur eine kurze Beschreibung der wichtigsten Funktionen. Mehr Erfahrung sammeln Sie sowieso durch einfaches Ausprobieren.

Sie können den Sampler entweder aus dem X-Tracker, aus dem Bibliothekenmanager oder von DOS-Kommandoebene direkt starten. Vom DOS aus geben Sie XTSAMP <EINGABETASTE> ein.

B. Oberfläche

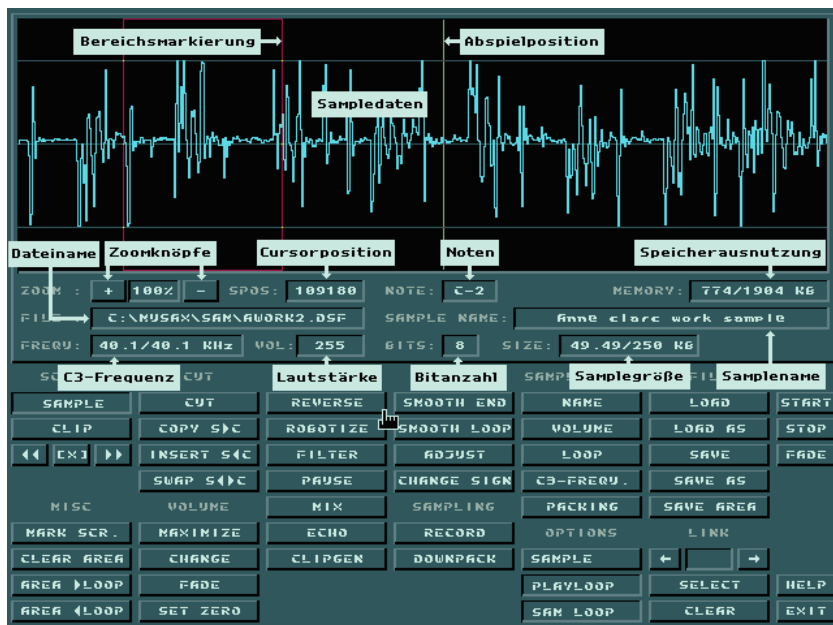
Der Sampler besitzt eine einfache graphische Oberfläche, welche am Besten mit Maus und Tastatur gleichzeitig bedient wird.

Im oberen Bildschirm Drittel befindet sich die graphische Sampleanzeige. Darunter befinden sich Informationen zum aktuellen Sample und zum System. Das untere Drittel des Bildschirms nehmen die Funktionsknöpfe ein.

C. Allgemeine Bedienung

Ein Bereich läßt sich markieren, indem Sie im Samplefenster den linken Mausknopf betätigen, den Mauszeiger zur gewünschten Endmarke fahren und dann den Mausknopf loslassen.

Abspielen lassen sich im Sampler die einzelnen Samples entweder über Funktionsknopf, oder direkt über die "Klaviertastenbelegung" aus dem X-Tracker. Ein Druck auf die rechte Maustaste, oder Leertaste stoppt zu jeder Zeit das Abspielen eines Samples.



D. Funktionen

Es folgt eine kurze Beschreibung der einzelnen Funktionen des Samplers.

Der X-Tracker-Sampler verfügt über ein 'Clipboard', eine Zwischenablage, wie Sie sie vielleicht aus MS-Windows kennen.

- ☛ Achten Sie bei der Benutzung des Samplers darauf, dass wenn Sie beim Verlassen OK wählen, Ihr Sample im X-Tracker verändert wird.

Schirm

Dies sind Funktionen die Darstellung des Samples beeinflussen.

Sample - Clip	Schaltet zwischen der Anzeige des aktuellen Samples und des Clipboards um. Dadurch lassen sich quasi zwei Samples gleichzeitig editieren.
---------------	---

<< X >>	Positioniert das Sample im Zoommodus.
---------	---------------------------------------

Versch.

Hier finden Sie verschiedene Optionen für die Samplebearbeitung.

Mark. Bild	Markiert den gesamten sichtbaren Bereich des Samples als Bereich.
------------	---

Ber. löschen	Löscht die aktuelle Bereichsmarkierung.
--------------	---

Ber. > SCHL.	Übernimmt den aktuell markierten Bereich als Sampleschleife.
--------------	--

Ber. < SCHL.	Übernimmt die Sampleschleife als Bereich.
--------------	---

Schneiden

Funktionen zur Grobbearbeitung der Samples

Schneiden	Schneidet den markierten Bereich aus dem Sample aus.
-----------	--

Kopie S>C	Kopiert das gesamte Sample ins Clipboard
-----------	--

Einfg. S<C	Fügt das Clipboard an der Bereichsstartmarkierung in das Sample ein.
------------	--

Swap S<>C	Vertauscht Sample und Clipboard miteinander.
-----------	--

Lautstärk.

Funktionen die die Lautstärke des Samples beeinflussen.

Maximieren	Maximiert die Amplitude des Samples. Evtl. sollte die Amplitude noch zusätzlich von Hand nachskaliert werden.
Verändern	Verändert die Amplitude nach Wahl. Vorsicht, bei zu großer Amplitude verlassen die Werte den gültigen Bereich, was zu einer Verzerrung führt, die nicht mehr rückgängig zu machen ist.
Faden	Führt die Amplitude im angegebenen Bereich vom Anfangs- zum Endwert.
Null	Setzt die Amplitude im Bereich auf Null (Stille).

Effekte

Funktionen zum Verfremden und Verändern des Samples.

Umdrehen	Dreht den angegebenen Bereich um. Sehr sinnvoll um Backwardmessages von Led Zeppelin Platten abzuhören.
Robotize	Generiert einen Pseudo Robotereffekt, wie Sie ihn vielleicht aus billigen Science-Fiction-Filmen kennen.
Filter	Jagt das Sample durch einen Hochpass- oder Tiefpassfilter, was ein dumpferes oder helleres Klangbild erzeugt.
Pause	Fügt eine Pause am Bereichsstart ein. Die Länge der Pause entspricht dabei der Bereichslänge.
Mixen	Mischt das Clipboard mit dem Sample zusammen.
Echo	Generiert einen Echo Effekt.
Clipgen	Erzeugt ein neues Sample, indem es das Sample aus dem Clipboard beliebig oft dupliziert.

Fixings

Funktionen zum Anpassen des Samples.

Abrunden	Runden Sampleanfang und Sampleende ab, um kleine "Klicks" beim Abspielen zu vermeiden.
S. glätten	Glättet die eingestellte Schleife und beugt dadurch eventuellen Störgeräuschen beim Abspielen vor.
Anpassen	Passt die Sampleposition im Wertebereich an.
Vorzeichen	Wechselt zwischen vorzeichenbehafteten und vorzeichenlosen Samplewerten.

Sampling

Diese Optionen werden für das Sampling und Resampling benötigt.

Aufnahme	Nimmt ein Sample von einer beliebigen Audioquelle auf. Die Samplegröße ist auf 256000 bytes begrenzt.
Downpack	Verringert die Anzahl der Daten im Sample, quasi eine Datenkompression, welche aber auf Kosten der Klangqualität geht.

Variablen

Dies ändert die sampleinternen Variablen, ähnlich wie Sie es aus dem X-Tracker Sampledialog kennen.

Name Samples	Der Name des Samples
Lautstärke	Die Abspiellautstärke des Samples
Schleife	Schleife des Samples
C3-Frequenz	C3-Abspielfrequenz des Samples
Komprim.	Schaltet die Samplekomprimierung an/aus.

Optionen

Hier finden Sie die Abspieloptionen für das Sample.

Sample/Bereich	Spielt das gesamte Sample oder nur den markierten Bereich ab.
----------------	---

Absp. Schleife Gibt an, ob das Sample in einer Schleife
gespielt werden soll.

Sam. Schleife Gibt an, ob die Sampleschleife gespielt
werden soll, falls sie vorhanden ist.

Datei

Funktionen für Dateioperationen sind hier aufgereiht.

Laden Lädt ein Sample von Platte oder Diskette.

Laden als Lädt ein Sample mit Angabe des Formats.
(Zur Erzwingung eines Formats)

Sichern Speichert das Sample unter dem
angegebenen Dateinamen.

Sichern als Sichert das Sample unter einem neuen
Dateinamen.

Ber. sichern Sichert den markierten Bereich als Sample.

Link

Funktionen zum Auswahl von Samples aus dem X-Tracker oder dem
Bibliothekenmanager.

<, > Vorheriges/Nächstes Sample

Selekt. Sample aus DMF einladen.

Löschen Sample aus DMF löschen.

Absp.

Diese Funktionen benötigen Sie direkt zum Abspielen.

Start Spielt das Sample.

Stop Hält die Wiedergabe an.

Fade Läßt bei einem Sample mit Schleife das
Sample ausklingen.

11. Der Bibliothekenmanager

Der Bibliothekenmanager ist ein Hilfsprogramm für den X-Tracker, der es Ihnen ermöglicht Ihre Samples geschickt zu verwalten. Hierfür werden die Samples nicht als einzelne Dateien auf das Speichermedium geschrieben, sondern es können bis zu 512 Samples in einer Datei, einer sogenannten Bibliothek, verwaltet werden. So können Sie sich einzelne Bibliotheken für jede Art von Samples anlegen, z.B. eine Sample-Bibliothek, die nur Snare Drums enthält. So läßt sich ein guter Überblick über Ummengen von Samples behalten. Der Bibliothekenmanager hilft Ihnen dabei, doppelte Samples zu löschen, in andere Bibliotheken umzukopieren, oder die diversen Parameter eines Samples zu verändern. Der Einsatz des Bibliothekenmanager bringt Ihnen viele Vorteile, z.B. werden die Samples in einer Bibliothek gepackt abgespeichert, so daß sie weniger Festplattenkapazität verbrauchen, außerdem können Sie dann auch mal "eben kurz" einen Sample in den integrierten Sampler laden und noch nachbearbeiten. Im Sample-Menü des X-Trackers lassen sich übrigens Samples aus Bibliotheken über den Menüknopf "B.S. Laden" in das aktuelle DMF einfügen.

Um den Bibliothekenmanager zu starten, müssen Sie den X-Tracker verlassen und im X-Tracker-Verzeichnis BIBLIO <EINGABETASTE> eingeben. Dies ist erst möglich wenn sie zuvor den X-Tracker konfiguriert haben!

A. Das Bibliothekenfenster

Dieses Fenster ist wohl der Mittelpunkt des Bibliothekenmanagers, deswegen hier die (zusätzliche) Tastaturbelegung :

PFEIL-OBEN	Den Cursor um ein Sample nach oben bewegen
PFEIL-UNTEN	Den Cursor auf das nächste Sample bewegen
POS1	Zum 1. Sample springen
ENDE	Zum letzten Eintrag springen
+	Markiert alle Samples
-	Hebt die Markierung auf

B. Die Menüeinträge

Datei | Neu

Erstellt eine neue Bibliothek.

Datei | Laden (F3)

Lädt eine bestehende Bibliothek in den Arbeitsspeicher (sofern noch genügend Speicher vorhanden ist) und öffnet ein neues Arbeitsfenster. Es können hierbei auch DMF, S3M, MTM, 669 und MOD Songs geladen werden, diese werden dann in das Bibliothekenformat konvertiert.

Datei | Sichern (F2)

Speichert die momentan aktive Bibliothek ab. Bei diesem Vorgang werden die zu löschenden Samples entfernt, die restlichen werden gepackt abgespeichert.

Sample | Clipboard in Bibliothek (UMSCHALT-EINF)

Die gesamten Clipboard-Samples werden bei dieser Operation in die aktuelle Bibliothek eingefügt.

Sample | Laden (EINF)

Mit dieser Funktion können einzelne Samples in einer Bibliothek gespeichert werden. In dem Datei-Dialog können Sie mit der Leertaste mehrere Samples anwählen, die dann alle auf einmal eingefügt werden.

Sample | Speichern (UMSCHALT-F2)

Speichert das gewählte Sample als externe DSF/WAV Datei ab.

Sample | Löschen (ENTF)

Setzt gewähltes Sample auf Löschen. Beim nächsten Speichern wird das Sample dann entfernt. Zu löschende Samples bekommen ein "-" vorangestellt. Durch nochmalige Ausführung dieser Funktion können zu löschende Samples wieder "zurückgeholt" werden.

Sample | Parameter (ENTER)

Hier können Sie die Parameter des gewählten Samples editieren. (siehe 8.F. "Samplemenü")

Sample | Sampler

Lädt den Sampler mit dem aktuellen Sample. Jetzt können Sie nach Herzenslust daran herumschnippeln, Schleifen setzen, usw...

Sample | Markieren (LEERTASTE)

Markiert das gewählte Sample im Ganzen.

Sample | Gleiche Samples löschen

Sucht in der aktuellen Bibliothek nach Samples, die mehrfach gespeichert sind und setzt diese dann auf "Löschen".

Block | Samples ins Clipboard (STRG-EINF)

Kopiert alle markierten Samples in das Clipboard.

12. Support und Updates

Für registrierte Benutzer stellt A.S.I. eine Support- und Helpline, welche Ihnen bei Problemen, Fragen und Anregungen zu X-Tracker zur Verfügung steht:

Tel.: 02323 42671

Montags, Dienstags und Mittwochs zwischen 17 und 19 Uhr

Bitte halten Sie bei spezifischen Problemen alle wichtigen Daten griffbereit (Rechnerkonfiguration, Versionsnummer etc.). Außerdem rufen Sie bitte nicht außerhalb der Hot-Line-Zeiten an!



Die Entwicklung des X-Tracker ist mit der vorliegenden Version noch längst nicht beendet. Folgende Neuerungen sind geplant und befinden sich zum Teil bereits in der Entwicklung:

- Unterstützung des Soundblaster AWE32 Native-Moduses (bis zu 28 MB Samples!)
- Konvertierung von weiteren Fremdformaten wie z.B. .MID, .FAR, .ULT etc.
- Unterstützung von 16-Bit Samples
- Neue Darstellungsmodi
- Viele neue Blockoperationen
- Erweiterte Makroprogrammierung
- DPMI Unterstützung (ermöglicht Einsatz unter Windows und OS/2)
- Midi Eingabeunterstützung
- Unterstützung von GM Devices
- Multioktavsamples
- HD Tracks
- Ihre neue Idee? (Rufen Sie die Support-Line an!)

...und vieles andere mehr.

Bei der X-Tracker Support-Line können Sie sich ebenfalls über Updates informieren. Desweiteren werden Sie bei jedem Update schriftlich benachrichtigt. Vergessen Sie deshalb nicht, Ihre Registrierungskarte einzusenden.

13. Schlußwort

Bei der Erstellung von X-Tracker ging es uns um möglichst effiziente Bedienungsweise kombiniert mit bestmöglicher Ausnutzung Ihrer Hardwarekonfiguration. Ob ersteres gelungen ist, können Sie nun, nachdem Sie mit dem Programm schon etwas gearbeitet haben, beurteilen. Ob die technischen Möglichkeiten Ihren Ansprüchen genügen werden Sie auch erst im Vergleich mit anderen Produkten. Wir aber meinen, daß wir ein vernünftiges Programm erstellt haben, daß zu einem günstigen Preis schier unbegrenzte Möglichkeiten bieten kann. Doch dieses Projekt lebt auch von Ihnen: Ihre Anregung, oder Ihre Fehler-Dokumentation kann mithelfen, X-Tracker stetig zu verbessern. Wir hoffen letztlich noch, daß Sie eines bei Benutzen dieses Programms haben, was für uns bei seiner Erstellung das wichtigste war: Spaß daran, kreativ zu sein und etwas Eigenes zu schaffen.

Daß dieser Spaß lange andauert wünscht Ihnen
Ihr D-Lusion-Team

P.S.: Wir danken selbstverständlich all denen, die uns unterstützt haben, wir verweisen aber auf die Informationen im Programm selbst...

14. Rechtliches

X-Tracker-Nutzungsbedingungen

Lesen Sie den folgenden Text bitte sehr sorgfältig !

Sobald Sie X-Tracker verwenden, verpflichten Sie sich automatisch die auf dieser Seite beschriebenen Nutzungsbedingungen einzuhalten!

Copyright

X-Tracker

(C) 1994 BY ANGUILLA SOFTWARE INTERNATIONAL LTD. (ASI)

D-LUSION, X-TRACKER, HMEM32 und DMF sind eingetragene Warenzeichen von ANGUILLA SOFTWARE INTERNATIONAL LTD.

Jede Vervielfältigung dieses Handbuchs (oder Auszügen daraus), sowie des Softwarepackets wird strafrechtlich verfolgt. Die Rechte an der Dokumentation und die Rechte an dem Softwarepaket "X-TRACKER" liegen bei ASI.

Der rechtmäßige Erwerb der Programmdisketten und Dokumentation erlaubt die Benutzung analog der Benutzung eines Buches.

Entsprechend der Unmöglichkeit, daß ein Buch zugleich an zwei verschiedenen Orten von mehreren Personen gleichzeitig gelesen werden kann, darf das Softwarepaket X-TRACKER nicht gleichzeitig von verschiedenen Personen an verschiedenen Orten und auf verschiedenen Geräten benutzt werden.

Diskettenkopien dürfen lediglich zum Zweck der Datensicherung angefertigt werden.

Garantiebeschränkung

Es wird keinerlei Garantie für die volle Funktionsfähigkeit des Programmes übernommen. ASI lehnt die Verantwortung für alle Schäden ab, die durch die Benutzung dieser Software evtl. entstanden sein könnten.

Da sich Fehler, trotz aller Bemühungen nie vollständig vermeiden lassen, sind wir für Hinweise jederzeit dankbar.

Mit X-Tracker erstellte DMF Dateien

Sie, der Lizenznehmer, dürfen eigene DMF Dateien, die sie mit dem X-Tracker Software Paket erstellt haben, ohne Einschränkungen oder Verpflichtungen Ihrerseits verwenden, weitergeben etc., solange diese nicht kommerziell genutzt werden. Sobald Sie mit X-Tracker erstellte DMF Dateien in kommerziellen Produkten oder Produkten zur öffentlichen Vorführung oder Vermarktung (CDs, Anwendungssoftware, Computerspiele, Shareware etc.) verwenden, gelten folgende Nutzungsbedingungen:

Es muß kenntlich gemacht werden, daß die Musik mit X-Tracker erstellt wurde. Dies kann z.B. so aussehen, daß sie im Intro (Vorspann) Ihres Produktes folgenden Vermerk eintragen:

"MUSIC CREATED WITH X-TRACKER"

Es wäre weiterhin wünschenswert (dies ist aber nicht verbindlich), wenn Sie ASI über das Erscheinen Ihres Produktes informieren, bzw. ein Muster des Produkts zukommen lassen würden. Wir können Ihnen in der einen oder anderen Hinsicht weiterhelfen.

Sollten Sie weitergehende Routinen benötigen, oder andere Verwendungsformen anstreben, so wenden Sie sich bitte schriftlich oder telefonisch an Anguilla Software International.

DSF und DSL Dateien unterliegen keinerlei Nutzungsbeschränkungen.



15. Mitwirkende:

Programm:

Toine Diepstraten
Boris Diebold
Thomas Holl

teuflische Handbuchgrafik:

Gerhard Brand

Verpackungsgestaltung:

Erdmann Toball
Christian Bartsch

verwendete Entwicklungssoftware:

Turbo und Borland Pascal 6.01 und 7.0, Turbo Assembler 2.0, Word für Windows 2.0b, Corel Draw 4.0

Produziert von Christian Bartsch für ASI

Anguilla Software International Ltd.

The Valley
P.O. BOX 338
Anguilla, British West Indies

Vertrieb:

The Bletchley Group
Postfach 10 15 45
69005 Heidelberg
Deutschland

Danksagungen:

Das gesamte Team von Anguilla Software International möchte sich bei folgenden Personen und Firmen für die Unterstützung bei der Entwicklung von X-Tracker bedanken:

Creative Labs Deutschland GmbH, ganz besonders Karl-Heinz Ettl
Advanced Gravis Canada, ganz besonders John Smith
The Bletchley Group, ganz besonders Lord Peter Bletchley
allen Beta-Testern in ganz Europa
BlueByte Software Deutschland, ganz besonders Haiko Ruttman

Danke an alle, die dieses Projekt in irgendeiner Weise unterstützt bzw. verzögert haben (!) oder einfach nur präsent waren:

Radical Rhythms (Cannibal, Cosmic, DAC, Glamorous Ray, Judge Dredd, Nautilus, Ovan, Randy Andy, Toxic Trancer), Claus L., Simon M., Daniel S., Niki S., Tobias F., Martin F., Michael B., Matthias K., Andreas M., Lars W., Thomas H., Verena S., Ed B., Sara X., Julian E., Chris A.

16. Wußten Sie schon...

... daß es bereits seit Anfang 1994 eine "Musikgruppe" auf dem PC gibt, die Ihre Musik mit X-Tracker erstellen? Schauen Sie doch mal in Ihrer örtlichen Mailbox (BBS) nach dem Dancefloor-Sampler "Radical Rhythms". Jeden Monat erscheinen neue, atemberaubende Musikstücke. Interesse? Rufen Sie doch einfach mal direkt in der Mailbox von Radical Rhythms an: Deutschland 02323 450 850 (8-N-1).

... daß es demnächst sogar CD's geben wird, die mit X-Tracker erstellt wurden? Fragen Sie doch mal Ihren örtlichen Plattenhändler nach CD's vom Interpreten "Cosmic".

... daß es neben X-Tracker auch noch andere Produkte der "X" Reihe gibt?! Z.B. "X-Copy & Tools", eine Sammlung von Programmen zur Datenduplizierung und -sicherung. Mit dabei: X-Copy (Kopierprogramm für DOS & Windows), X-Lent (Datei-Shell und Verwaltung unter DOS & Windows).

... daß Besitzer von X-Tracker das Programmpaket X-Copy & Tools für nur DM 25.-- bestellen können?

... daß Sie das Ende der Anleitung erreicht haben?!

