

Digiboost

Tomasz&Waldemar Piasta

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Digiboost		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Tomasz&Waldemar Piasta	June 9, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Digiboost	1
1.1	Instrukcja obsługi	1
1.2	Licencja	4
1.3	"	4
1.4	"	5
1.5	"	5
1.6	"	6
1.7	"	6
1.8	"	6
1.9	"	7
1.10	"	7
1.11	"	8
1.12	"	8
1.13	"	8
1.14	"	9
1.15	"	9
1.16	"	9
1.17	"	10
1.18	"	11
1.19	"	11
1.20	"	12
1.21	"	13
1.22	"	13
1.23	"	13
1.24	"	13
1.25	"	13
1.26	"	14
1.27	"	14
1.28	"	16
1.29	"	16

1.30 "	17
1.31 "	17
1.32 "	17
1.33 "	17
1.34 "	17
1.35 "	18
1.36 "	21
1.37 "	21
1.38 "	21
1.39 "	22
1.40 "	22
1.41 "	27
1.42 Panningi czyli pełne stereo	27

Chapter 1

Digiboost

1.1 Instrukcja obsługi

DIGI Booster Professional 2.16

- instrukcja obsługi -

(c) 1997 Tomasz i Waldemar Piasta

Pełna wersja programu jest dostępna za 36zł + koszt wysyłki w firmie:

Digital Multimedia Software
Ul. Poprzeczna 66/6
51-167 Wrocław
tel. (0-71) 726563

wysyłka na cały kraj za zaliczeniem pocztowym (płatne przy odbiorze)

1.Wstęp~

1.1~~~~~Licencja~~~~~

~

1.2~~~~~Do czego służy Digi-Booster-Pro?~~~~~

~

1.3~~~~~Instalacja~~~~~

~

1.4~~~~~Wymagania sprzętowe i programowe~~~~~

~

1.5~~~~~Zabezpieczenie programu~~~~~

~

1.6~~~~~Problemy z zabezpieczeniem programu~~

~

1.7~~~~~Problemy podczas pracy z programem ~

~

2.Podstawowe informacje na temat obsługi programu~

2.1~~~~~Patterny~~~~~

~

2.2~~~~~Instrumenty~~~~~

~

2.3~~~~~Sample~~~~~

~

2.4~~~~~Efekty~~~~~

~

2.5~~~~~Lista~pozycji~~~~~

~

3.Interfejs DIGI Booster'a~

3.1 Menu główne

3.1.1~~~~~PLAY~SONG, ~PLAY~PATTERN, ~STOP, ~CONTINUE, ~RECORD

~

3.1.2~~~~~Edycja~patternu~ (EDIT) ~~~~~

~

3.1.3~~~~~Menu~dyskowe~ (DISK~OP.) ~~~~~

~

3.1.4~~~~~Edytor~sampli~ (SAMPLER) ~~~~~

~

3.1.5~~~~~Opcje~edycji~ (EDIT~OPTION) ~~~~~

~

3.1.6~~~~~Konfiguracja~ (CONFIG) ~~~~~

~

3.1.7~~~~~Informacje~o~programie~ (ABOUT) ~~~~~

~

3.1.8~~~~~Informacje~o~module~ (MOD~INFO) ~~~~~

~

3.1.9~~~~~Kasowanie~aktualnego~modułu~ (CLEAR) ~~~~~

~

3.1.10~~~~~Optymalizacja~ (OPTIMIZE) ~~~~~

~

3.1.11~~~~~Wyjście~z~programy~ (QUIT) ~~~~~

~

3.1.12~~~~~Mikser~(MIXER)~~~~~
~

3.2 Efekty realizowane w czasie rzeczywistym

3.2.1~~~~~ Obwiednia~głoŃności~(VOLUME~ENVELOPE)~~
~

3.2.2~~~~~ Obwiednia~panningów~(PANNING~ENVELOPE)~~
~

3.3 Parametry instrumentu

3.3.1~~~~~Numer~instrumentu~(INSTRUMENT)
~

3.3.2~~~~~Numer~sampla~(SAMPLE)~~~~~
~

3.3.3~~~~~GłoŃnoŃci~(VOLUME)~~~~~
~

3.3.4~~~~~DługoŃci~sampla~(SAMPLLEN)~~~~~
~

3.3.5~~~~~Ton~(FINETN.)~~~~~
~

3.3.6~~~~~Zapętlenie~(REPEAT)~~~~~
~

3.3.7~~~~~DługoŃci~zapętlenia~(REPLEN)~~~
~

3.4 Edytor patternów (EDIT)

3.4.1~~~~~Lista~efektów~Digi Boostera~~~
~

4. Inne~

4.1~~~~~Rozumiane~formaty~modułów,~sampli~oraz~crunchery~~~~~
~

4.2~~~~~Multitasking~~~~~
~

4.3~~~~~FREE,~USED,~TIMER~~~~~
~

4.4~~~~~Belka~informacyjna~BPM,~TRACKS,~PATLEN,~MODE,~STATUS
~

4.5~~~~~ Opcje~z~klawiatury~~~~~
~
4.6~~~~~Inne~Opcje~~~~~
~
4.7~~~~~Panningi czyli pełne stereo~~~~~
~

1.2 Licencja

1.1 Licencja

Jedynym posiadaczem praw autorskich oraz praw do produkcji programu Digi Booster Professional jest firma Digital Multimedia Software (DMS).

Użytkownik nie ma prawa do:

- dokonywania zmian w programie oraz instrukcji obsługi
- wykonywania kopii programu
- kopiowania materiałów towarzyszących w całości lub ich części

Program i instrukcja obsługi korzystają z pełnej ochrony określonej przepisami prawa autorskiego. DMS nie gwarantuje całkowitej bezbłędności programu.

Adres firmy:

Digital Multimedia Software
Poprzeczna 66/6
51-167 Wrocław

tel. (0-71) 726563

1.3 "

1.2 Do czego służy Digi Booster?

Digi Booster pro jest programem służącym do tworzenia muzyki. Mimo, że możliwości Amigi pozwalają na komponowanie muzyki tylko na czterech ścieżkach, DIGI Booster posiada do 128 odrębnych ścieżek muzycznych. Zostało to osiągnięte poprzez miksowanie kanałów muzycznych przez procesor.

Digi Booster Pro wykorzystuje standard AHI. Standard ten umożliwia odgrywanie dźwięku na wielu kartach muzycznych Amigi np. Tocata, Delfina DSP, Prelude itp. Pozwala on na odgrywanie dźwięku w 8 lub 16 bitach na

maksymalnie 128 kanałach.

Muzykę skomponowaną na programie DIGI Booster można z powodzeniem wykorzystać w demach, grach i wszelkiego rodzaju programach multimedialnych.

Wszystkie nazwy opcji oraz komunikaty wyświetlane są w języku angielskim. Autorzy programu doszli do wniosku, że tłumaczenie ich na język polski mogłoby wprowadzić niepotrzebne nieporozumienia i wielu wypadkach byłoby absurdalne.

1.4 "

1.3 Instalacja

Dyskietka dostarczona w pakiecie jest samo uruchamiająca się, aby więc uruchomić Digi Booster'a wystarczy włożyć ją do stacji dysków zaraz po włączeniu komputera.

Jeżeli jesteś posiadaczem twardego dysku istnieje możliwość zainstalowania Digi Boostera na HD. Wystarczy wczytać Workbench'a, włożyć dyskietkę instalacyjną do stacji dysków a następnie uruchomić następujące programy instalacyjne:

- InstallDBpro
- HD Install

Pierwszy z nich (InstallDBpro) instaluje na twardym dysku tylko program główny. Po uruchomieniu go, installer prosi o wpisanie numeru wzoru odczytanego z tabeli załączonej w instrukcji. Następnie prosi o wybranie napędu oraz/lub katalogu w którym zostanie zainstalowany Digi Booster pro.

Do poprawnego działania Digi Boostera należy również zainstalować pakiet AHI oraz biblioteki. Odpowiedzialny jest za to drugi program instalacyjny o nazwie HD install. Po uruchomieniu go installer zainstaluje wszystko co jest potrzebne automatycznie.

Na dyskietce znajduje się również trzeci program instalacyjny ('HD Install Other'). Należy go uruchomić wtedy gdy jest się posiadaczem jednej z wymienionych kart myzycznych: Toccata, Delfina, Wavetools, Prelude.

1.5 "

1.4 Wymagania sprzętowe i programowe

- Amiga z procesorem 68020 lub lepszym
 - Kickstart 2.0 lub nowszy
 - ahi.device (Audio Hardware Interface) dostępne również w Aminecie
-

dev/misc/ahi.lha)

- asl.library & iffparse.library (ahi.device wykorzystuje te biblioteki)
- reqtools.library

1.6 "

1.5~~~~~Zabezpieczenie programu

Digi Booster Pro jest zabezpieczony w specjalny sposób:
Kaŕdy egzemplarz programu sprzedany w naszej firmie ma przypisany kod identyfikacyjny.

Jeŕli wiêc dostaniemy zŕamanã wersjê Digi Boostera albo programu instalacyjnego, bêdziemy wiedzieê, kto zakupił w naszej firmie ten egzemplarz programu, bãdŕ przekazał go osobie ktŕora go zŕamała.

W zwiãzku z tym ostrzegamy gdy wiãu siê to z konsekwencjami prawnymi!!!

Takê ostrzegamy przed uŕywaniem zŕamanych wersji programu, poniewã nie jesteŕmy odpowiedzialni za szkody uczynione przez nasz program!!!

1.7 "

1.6~~~~~Problemy z zabezpieczeniem programu

Jeŕli Digi Booster Pro (oryginalna wersja) zawiesi siê po 5 minutach to znaczy, ŕe zostały zŕamane pewne zasady (zamieszczone poniŕej) i naleŕy zainstalowaê program jeszcze raz. Jest to spowodowane zabezpieczeniem programu przed nagminnym ŕamaniem praw autorskich.

Poniŕej znajduje siê informacja z ostatniej strony programu instalacyjnego, do ktŕorej naleŕy siê bezwzglêdnie stosowaê.

Ze wzglêdu na specyfikê zabezpieczenia Digi Boostera naleŕy stosowaê siê do poniŕszych zasad:

- nie moŕna zmieniê nazwy pliku "DigiBoosterPro" !!!
- nie moŕna zmieniê nazwy katalogu gdzie został zainstalowany Digi Booster Pro !!!
- nie moŕna skopiowaê Digi Boostera !!!

ŕamanie tych zasad spowoduje ŕe program bêdzie siê zawieszał po okoŕo 5 minutach !!!

1.8 "

1.7 ~~~~~~Problemy podczas pracy z programem

Jeśli Digi Booster Pro zawiesza się podczas uruchamiania albo wybierania karty muzycznej radzimy sprawdzić czy jest się w posiadaniu następujących bibliotek:

- asl.library
- iffparse.library
- retools.library
- diskfont.library

Jeśli masz wolną amigę można zwiększyć szybkość działania programu przez ograniczenie częstotliwości miksowania dźwięku w oknie konfiguracji.

Także można przyspieszyć działanie całego programu przez załadowanie Kickstartu 3.1 do pamięci fastram (najlepiej użyć programu BlizKick).

DigiBooster Pro może (ale nie musi) się wieszać, błąd działać nieprawidłowo gdy uruchomiony jest MCP (Master Control Commodity). MCP jest to program w całości oparty na hack'ach, w związku z tym może on zakłócać stabilną pracę systemu. Rozwiązaniem jest zmiana MCP na MCX, który jest lepszym i bardziej bezpiecznym programem.

1.9 "

2.1 Patterny

Každy utwór muzyczny składa się z części zwanych frazami (ang. pattern). Każdy pattern ma swój numer, pozwala to na jego odtworzenie kilka razy. Pattern składa się maksymalnie z 256 pozycji i 128 ścieżek (ang. track). Zapis, jakim posługuje się program, nie jest zapisem nutowym, ale nie powinien nikomu sprawić większych kłopotów. Oto lista nut: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B (B jest to nuta H, C#, D#... itd są to półnuty). DIGI Booster posiada 7 oktaw. Przełącza się je klawiszami F1 i F2. W jednej pozycji można zapisać: nutę, oktawę, numer instrumentu oraz dwa efekty (tzn. numer efektu i wartości do tego efektu). Oto przykład:

```
C#2 02 F06A01
```

C#2 oznacza półnutę C w drugiej oktawie, 02 numer instrumentu (zakres \$00-\$ff - DIGI Booster umożliwia wczytanie 256 instrumentów), F06 oraz A01 są to komendy specjalne (efekty).

1.10 "

2.2 Instrumenty

W skład modułu muzycznego oprócz patternów wchodzi instrumenty. W Digi Boosterze Instrumenty mogą mieć numery od 0-256. Każdy instrument ma

przyporządkowany numer sampla. Instrument posiada parametry oraz efekty realizowane w czasie rzeczywistym, dokładny ich opis znajduje się w rozdziale 3.3. Taki podział na instrumenty i sample pozwala na wykorzystanie tego samego sampla wiele razy podczas gdy nie musi on być wczytywana do pamięci po kilka razy jak to jest w innych trackerach.

1.11 "

2.3 Sample

Są to 8 lub 16 bitowe próbki dźwiękowe (ang. sample). Maksymalna długość sampla (który może wczytać DIGI Booster) wynosi ok.16MB.

1.12 "

2.4 Efekty

W jednej pozycji oprócz nuty i numeru instrumentu można zapisać efekt. Efekty mogą zmieniać odtwarzany dźwięk (np. wibrować go) tylko przez czas odtwarzania jednej pozycji (czas ten określa się przez ustawienie tempa). Są jednak efekty których działanie nie jest określone żadnym czasem np. włączenie filtra komendą e01. W rozdziale 3.4.1 znajduje się lista wszystkich efektów.

1.13 "

2.5 Lista pozycji

Lista pozycji określa kolejność odtwarzania poszczególnych patternów (przy czym każdy pattern może być odtwarzany kilka razy). Lista patternów znajduje się w lewym górnym rogu programu. Do składowania listy służy opcje: POSITION, PATTERN i LENGTH. POSITION określa aktualną pozycję modułu. Każdej pozycji przyporządkowany jest pattern, którego numer ustala się funkcją PATTERN. Długość listy określona jest przez LENGTH. Przykład:

```
POSITN.    02
PATTERN    03
LENGTH     05
```

Oznacza to, że w pozycji 2 będzie odtwarzany pattern o numerze 3. Długość listy patternów (czyli długość utworu (ang. song)) wynośi 5.

Opcja INSERT "wkleja" jedną pozycję do całej listy (przy czym wydłużana jest długość modułu), DELETE kasuje aktualną pozycję (długość modułu skraca się). TOP skacze na górę listy, BOT na dół listy patternów.

1.14 "

3.1.1 PLAY SONG, PLAY PATT, STOP, CONTINUE, RECORD

Sã to opcje słuŕące do kontrolowania odgrywania modułu.

- PLAY SONG - odgrywa moduł poczãwszy od aktualnej pozycji.
- STOP - zatrzymuje odgrywanie modułu.
- PLAY PATTERN - odgrywa aktualny pattern. Jego numer okreólony jest w liöcie patternów.
- CONTINUE - kontynuuje odtwarzanie modułu od pozycji z której moduł został zatrzymany opcjã Stop.
- RECORD - odgrywa moduł wraz z włączonã opcjã EDIT ; opcja umoŕliwia podczas odtwarzania modułu odgrywanie i zapisywanie w patternie nut.

1.15 "

3.1.2 Edycja patternu (EDIT)

Opcja ta włącza tryb edycji. Gdy tryb edycji nie jest włączony przy wciskaniu klawiatury muzycznej program odgrywa nutę. Natomiast gdy tryb edycji jest uaktywniony program oprócz grania nuty automatycznie wpisuje ją do aktualnej pozycji w patternie. Kursor okreöla numer öcieuki do której wpisujemy nuty lub czy wpisujemy nuty bãdú efekty. Pozycjã kursora moŕna zmienić uŕywajãc myszki bãdú klawiszy TAB lub strzaiek.

1.16 "

3.1.3 Menu dyskowe (DISK OP.)

Jest to grupa gaŕetów słuŕãca do takich operacji jak nagrywanie, wczytywanie bãdú kasowanie modułu, sampli itp. Po naciöniöciu wybranego przez siebie gadgetu pojawia sië requester. Aby cokolwiek nagraë lub wczytaë, naleŕy wskazaë myszkã plik w requesterze, bãdú wpisac jego nazwë rëcznie i nacisnãë klawisz ENTER bãdú gadget OK.

- LoadMod - wczytanie modułu
 - SaveMod - nagranie aktualnego modułu
 - LoadSam - wczytanie sampla pod wybrany numer w insturmencie
 - SaveSam - nagranie aktualnie ustawionego sampla
 - SaveIns - nagranie aktualnie ustawionego instrumentu z wszelkimi informacjami o nim takimi jak: gïoönoöë, zapëtlenie, volume envelope itp.
 - ExportMod - nagrywa aktualny moduł w formacie MOD (maksymalnie 32 kanaïy, maksymalna dluöoöë sampla 131070 bytów)
 - Delete - skasowanie aktualnie wybranego pliku
-

1.17 "

3.1.4 Edytor sampli (SAMPLER)

Jest to edytor umoŹliwiajacy edycj sampli. Wszystkie opcje "obrabiajace" sampla (czyli próbki dwiku) dziaaj na zaznaczonym fragmencie wykresu bd gdy tego zaznaczenia nie ma, na caym widocznym samplu. W jaki sosb zaznaczy fragment sampla ? Początek zaznaczanego przez nas fragmentu uzyskuje si poprzez wcinicie lewego przycisku myszki na ekranie w ktorym wywietlony jest wykres , koniec zaznacza si poprzez puszczenie przycisku myszki.

Inne opcje samplera:

- Play All - odgrywa sampla od poczatku do koca razem z zapetleniem
- Play Disp - odgrywa widoczn cze wykresu instrumentu
- Play Range - odgrywa zaznaczon cze wykresu instrumentu
- Clear Range - zmazuje z ekranu samplera zaznaczony fragment

- Show Range - powiksza zaznaczony fragment wykresu na cae okno
- Show All - pokazuje w oknie cay wykres instrumentu
- Range All - zaznacza cay wykres instrumentu
- Beg - ustawia kursor na poczatku okna wywietlania
- End - ustawia kursor na kocu okna wywietlania

- Chop - tworzy sampla z zanczonego fragmentu wykresu
- Zoom In - dwukrotnie zmniejsza zakres wywietlania
- Zoom Out - dwukrotnie zwiksza zakres wywietlania

- Copy Block - kopiuje zaznaczony fragment do bufora samplera
- Cut Block - wycina zaznaczony fragment i kopiuje go do bufora
- Paste Block - kopiuje bufor w zaznaczone miejsce wykresu
- Erase Block - kasuje (zeruje) dane w zaznaczonym bloku (fragmencie)

- LP Filter - filtruje sampla (wycina wysze czstotliwoci)
- HP Filter - wycina nisze czstotliwoci z sampla (basy)
- Echo - tworzy efekt echa
- Boost - wzmania sampla (dodaje wysze czstotliwoci zwiksza soprany)
- Rev - odwraca sampla (sampl bdzie teraz odwarzany od tyu)
- Kill - kasuje aktualnego sampla wraz z jego nazw i parametrami
- Swap Buff - aktualnego sampla zamienia z danymi z bufora samplera
- Sample - uruchamia program AHI hard disk record example sucy do samplowania na dowolnej karcie muzycznej
- Volume - umoŹliwia zmian gonoci sampla bd zaznaczonego fragmentu

Oto opcje znajdujce si w oknie Volume:

- Start - poczatkowa gonoe (w procentach %)
- End - kocowa gonoe (w %)
- Double - wpisuje wartoci odpowiadajce podwjnemu zwikszeniu gonoci
- Halve - wpisuje wartoci odpowiadajce podwjnemu zmniejszeniu gonoci
- Fade In - wpisuje wartoci odpowiadajce pynnemu rozgonieniu
- Fade Out - wpisuje wartoci odpowiadajce pynnemu ciszeniu
- Ok - wychodzi z okna Volume zmieniajc gonoe instrumentu
- Cancel - wychodzi z okna Volume nie zmieniajc gonoci

Loop - włącza / wyłącza zapętlenie sampla (przy włączonym zapętlaniu na ekranie samplera znajdują się dwa kursory, pierwszy z nich wskazuje początek zapętlenia drugi koniec - poprzez wciśnięcie lewego przycisku myszki na górnej części kursora możemy zmienić jego pozycję).

Możliwe są trzy rodzaje zapętlenia:

Loop: Off - zapętlenie wyłączone

Loop: On - zapętlenie włączone

Loop: Ping - tzw ping-pong, zapętlenie włączone (próbki dźwięku będą odtwarzane w przód a następnie w tył)

Note - częstotliwość próbkowania (sampler sampluje dźwięk z częstotliwością określoną przez opcję: Note)

1.18 "

3.1.5 Opcje edycji (EDIT OPTION)

Menu to umożliwia podniesienie (transpozycję) nut w patternie, ócieńce lub wszystkich patternach o oktawę lub półton w górę bądź w dół. W prawym rogu wybieramy tryb pracy - możemy pracować na całym patternach lub ócieńkach (numer ócieńki wskazuje kursor) lub wszystkich patternach. Możemy również podnosić (UP) lub obniżać (DOWN) nuty wszystkich instrumentów (ALL INSTR) bądź aktualnie wybranego (CURNT INSTR.). Inne opcje:

PLAYNOTE - (SINGLE lub MULTI) włącza lub wyłącza multiklawiaturę. Multiklawiatura działa w ten sposób, że przy każdym wpisaniu lub zagranium nuty kursor przeskakuje do następnej ócieńki.

TRANSDEL - (ON lub OFF) włącza lub wyłącza kasowanie nut które 'wyszy' poza zakres nut (w DIGI Boosterze zakres ten to: C-1 do B-7) podczas transponowania.

RECORD - (PATTERN lub SONG) wybór czy opcja RECORD działa na aktualnym patternie czy na całym utworze.

QUANTIZE - przy edycji nuta będzie dopasowywana co do n-tej pozycji patternu (dla KWANTYZACJI = 5 - 00,05,10 itd...).

1.19 "

3.1.6 Konfiguracja (CONFIG)

Po naciśnięciu gadgetu CONFIG pojawia się dodatkowe okno z szeregiem opcji służących do konfiguracji programu. Można wyróżnić

następujące grupy opcji:

GENERAL - grupa opcji dotyczących odgrywania modułu

Tempo - tempo CIA z jakim będzie odtwarzany moduł
Speed - prędkość z jaką będzie odtwarzany moduł
Channels - ilość kanałów dostępnych po uruchomieniu programu
Priority - priorytet, przydzielany programowi

LOADING - grupa opcji dotyczących wczytywania i zapisywania modułów, sampli

Select Module Dir - wybór ścieżki dostępu do modułów
Select Sample Dir - wybór ścieżki dostępu do sampli
LHA decr ON/OFF - informacja czy DigiBooster ma korzystać z decrunchera
LHA, który powinien się znajdować w katalogu C/

AHI - grupa opcji dotyczących odgrywania modułów

Audio Mode & Freq - wybór karty muzycznej i częstotliwości miksowania
(standardowo Paula / 33075 Hz)
VolBoost - wzmocnienie lub osłabienie głośności odgrywania modułu

DISPLAY - grupa opcji dotycząca wyglądu programu

Look - wybór tekstur w programie:

OS2
Scene
NoText

Modify Palette - po naciśnięciu tego gadgetu pojawi się okno w którym można modyfikować kolory ekranu

Change Screen Mode - wybór rozdzielczości ekranu

Blank Zero On/Off - zmiana sposobu wyświetlania modułu w edytorze tracków

Ok - wychodzi z okna Config zmieniając konfigurację programu

Load Config - wczytuje konfigurację programu zapisaną w katalogu S:

Save Config - zapisuje konfigurację programu do katalogu S:

Default - przywraca standardową konfigurację programu

1.20 "

3.1.7 Informacje o programie (ABOUT)

Opcja ta informuje o numerze wersji DIGI Boostera pro, autorach programu i firmie, która zajmuje się jego dystrybucją.

1.21 "

3.1.8 Informacje o module (MOD INFO)

Opcja ta wyświetla w formie listy, nazwy instrumentów oraz ich długości.

1.22 "

3.1.9 Kasowanie aktualnego modułu (CLEAR)

Opcja ta wykasowuje aktualny moduł który znajduje się w pamięci. Umożliwia ona także skasowanie jedynie tego czego sobie użytkownik zażyczy. Można więc to być wszystko (ALL), same instrumenty (INSTRUMENTS), patterny (SONG). Oczywiście zawsze można zrezygnować z wyboru powyższych opcji przez naciśnięcie opcji CANCEL (rezygnacja).

1.23 "

3.1.10 Optymalizacja (OPTIMIZE)

Opcja ta powoduje wykasowanie z pamięci sampli, instrumentów oraz kanałów (ścieżek) które nie zostały wykorzystane w module.

1.24 "

3.1.11 Wyjście z programu (QUIT)

Wyjście z programu (za potwierdzeniem).

1.25 "

3.1.12 Mikser (MIXER)

Po naciśnięciu gadgetu MIXER pojawia się dodatkowe okno z szeregiem opcji. Edytor ten służy do robienia sekwencji muzycznych poprzez zmiksowanie modułu muzycznego i zgranie go do sampla na np. twardy dysk.

Frequency - częstotliwość z jaką będzie zgrany do sampla moduł
Volume Boost - wzmocnienie głośności z jakim będzie zgrany do sampla moduł
Start Song Pos - początkowa pozycja w patternie od której będzie miksowany moduł

End Song Pos - kołcowa pozycja w patternie do której będzie miksowany moduł

Select Filesave Mode - wybór formatu zgrywanego sampla (AIFF/AIFC 8/16 bit stereo/mono itp)

Exit - wyjłcie z miksera

Mix - potwierdzenie i uaktywnienie opcji zgrywania modułu do sampla

1.26 "

3.2.1 Obwiednia głoõnoõci (VOLUME ENVELOPE)

Edytor ten pozwala na zdefiniowanie przebiegu głoõnoõci danego instrumentu. Obwiednia moûe byê zbudowana maksymalnie z 32 punktów. Pozycja pionowa punktu odpowiada głoõnoõci, pozycja pozioma czasowi. Szerokoõê okna odpowiada 6 sekundom.

Gadgetsy:

ENVELOPE (ON/OFF) - wlıczenie lub wyłiczenie obwiedni dla aktualnego instrumentu

LOOP (ON/OFF) - wlıczenie zapętlenia obwiedni ; przy czym naleûy równieû zdefiniowaê numer punktu poczãtkowego pętli (LOOP START) oraz kołcowego (LOOP END)

SUSTAIN 1 (ON/OFF) - uaktywnienie pierwszego punktu zatrzymujãcego przebieg obwiedni (numer definiuje siê u góry)

SUSTAIN 2 (ON/OFF) - uaktywnienie drugiego punktu zatrzymujãcego przebieg obwiedni (numer definiuje siê u góry)

Uwaga!

Nuta OFF w patternie (osiãgalna przez klawisz nad TABem) powoduje ominiêcie punktu zatrzymujãcego przebieg obwiedni (SUSTAIN) oraz pętli (LOOP).

1.27 "

3.2.2 Obwiednia panningów (PANNING ENVELOPE)

Przed przeczytaniem tego tekstu radzimy zapoznaê siê z działem

Panningi czyli pełne stereo

Edytor ten pozwala na zdefiniowanie przebiegu panningu danego instrumentu. Obwiednia moûe byê zbudowana maksymalnie z 32 punktów. Pozycja pionowa punktu odpowiada "pozycji" dúiwiêku (od lewego do prawego kanału), pozycja pozioma czasowi. Szerokoõê okna odpowiada 6 sekundom.


```

|           .      *           |
|           .      *           |
|           .      *           |
|           .      *           |

```

Uwaga!

Nuta OFF w patternie (osiągalna przez klawisz nad TABem) powoduje ominięcie punktu zatrzymującego przebieg obwiedni (SUSTAIN) oraz pętli (LOOP).

Uwaga!

Należy również pamiętać o tym, że panning envelope będzie działał tylko i wyłącznie gdy wiążemy w konfiguracji programu AUDIO MODE: stereo ++.

1.28 "

3.3.1 Numer instrumentu (INSTRUMENT)

Instrumenty w Digi Boosterze mają przyporządkowany numer od 1 do 256. W celu skorzystania z wybranego instrumentu należy wybrać jego numer z klawiatury numerycznej lub za pomocą strzałek (gadgetów).

1.29 "

3.3.2 Numer sampla (SAMPLE)

Każdemu instrumentowi przyporządkowany jest numer sampla. Pozwala to na stworzenie z tego samego sampla dwóch lub więcej instrumentów bez konieczności wczytywania danego brzmienia (sampla) kilka razy do pamięci. Każdy instrument posiada parametry (głośność, zapętlenie, ton itp) oraz efekty realizowane w czasie rzeczywistym. Pozwala to na stworzenie z tego samego sampla kilku różnych instrumentów poprzez zmianę odpowiednich parametrów oraz efektów.

Przykład:

- wczytujemy sekwencję perkusyjną pod numer sampla 1 (mamy więc instrument nr 1 który "korzysta" z sampla nr.1)
- zmieniając w instrumencie nr 2 numer sampla na 1 tworzymy dwa identyczne instrumenty korzystające z tego samego sampla
- teraz możemy ustawić różne parametry oraz efekty (np. obwiednia dźwięku) w każdym instrumencie
- zmieniamy np. obwiednię dźwięku w instrumencie nr 1 na rosnącą a w nr 2 na malejącą tworząc w ten sposób dwa różne instrumenty

1.30 "

3.3.3 Główność instrumentu (VOLUME)

Každy instrument ma parametr określający głośność z jaką będzie odtwarzany. Jest to liczba z zakresu od 1 do 64 a hexadecymalnie od 1 do \$40. Oczywiście głośność można również modyfikować komendą Cxx zapisywaną w patternie.

1.31 "

3.3.4 Długość instrumentu (SAMPLN)

Jest to parametr określający rozmiar sampla (podawany w bajtach w przypadku sampli 8 bitowych oraz w słowach (dwa bajty) w przypadku sampli 16 bitowych).

1.32 "

3.3.5 Ton (FINETN.)

Pozwala on na dostrojenie instrumentu nie pasującego brzmieniem do innych instrumentów. W rzeczywistości opcja ta zmienia częstotliwość odtwarzania sampla "na wszystkich" nutach. Możliwe wartości tego parametru to przedział -395 do +10000. Są dwa sposoby strojenia - na słuch i poprzez dopasowanie wysokości dźwięku strojonego do wysokości dźwięku strojonego.

1.33 "

3.3.6 Zapętlenie (REPEAT)

Jest to parametr mówiący od którego bajtu ma być powtarzane odtwarzanie instrumentu (działa tylko wtedy, gdy parametr REPLEN jest różny od zera).

1.34 "

3.3.7 Długość zapętlenia (REPLEN)

Jest to parametr określający rozmiar zapętlenia w bajtach w przypadku sampli 8 bitowych, a przypadku sampli 16 bitowych w słowach (2 bajtach).

1.35 "

3.4.1 Lista efektów (komend specjalnych)

0xx arpeggio

powoduje szybki zmianę nuty (co 1/50 sekundy), tworząc tym samym złączenie akordu. Wartości x i y określają ile półtonów ma być dodanych do nuty (przykład: D-2 01037 powoduje zagranie nut D-2 F-2 i A-2, tworząc tym samym akord molowy D-moll). Komenda ta wykorzystywana jest przede wszystkim w modułach syntetycznych.

1xx portamento up

głównie podwyższa aktualnie graną nutę o wartość xx
100 działa z poprzednio użytej wartości

2xx portamento down

głównie obniża aktualnie graną nutę o wartość xx
200 działa z poprzednio użytej wartości

3xx glissando

działanie tej komendy jest bardzo podobne do 1xx i 2xx z tym, że podwyższa ona lub obniża aktualnie graną nutę do nuty podanej niżej
przykład:

c-3 1000

c-2 1380

300 działa z poprzednio użytej wartości

4xy vibrato

wibruje dźwięk z prędkością x i wartością y
400 działa z poprzednio użytej wartości

5xx glissando + slide volume

komenda ta działa jak axx w połączeniu z 3xx
500 działa z poprzednio użytej wartości

6xx vibrato + slide volume

działa jak axx w połączeniu z wibracją czyli 4xy
600 działa z poprzednio użytej wartości

7xx volume vibrato

komenda nie jest jeszcze zaimplementowana w aktualnie wydanej wersji

8xx set panning

ustawia panning czyli pozycję dźwięku w kanale (od lewej strony
800 do prawej 8ff).

9xx sample offset - main

zaczyna odtwarzanie instrumentu od adresu zwiększonego o wartość
xx*256

axy slide volume

x=0 płynnie cichsza o wartość y

x=1 płynnie rozgłośniej o wartość y

a00 dziaïa z poprzednio uÿytâ wartoœciâ

bxx song repeat

skacze do paternu o numerze xx (w kodzie szesnastkowym)

cxx set volume

ustawia gïoœnoœê instrumentu

dx x pattern break

przerÿwa granie aktualnego patternu i skacze do nastêpnego do pozycji xx

fx x set speed

ustawia prêdkoœê podstawowa (zakres \$1-\$1f)

wpisujâc wartoœê powyÿej 1F ustawiamy tempo CIA. Co to jest wiâœciwie tempo CIA? Jest to tempo duÿo dokïadniejsze od zwykïego (z przedziaïu 0-1F). Wartoœciâ bazowâ (podstawowâ) jest 125 (7d), wpisujâc wartoœê wiêkszâ (do 255 - (ff)) zwiêkszamy prêdkoœê, natomiast mniejszâ zmniejszamy. Tempo CIA jest szczególnie przydatne przy tworzeniu moduïu korzystajâc z gotowych sekwencji muzycznych (np. zsamplingowej perkusji etc.).

f00 zatrzymuje granie

komendy exx:

e00 filter off

wyïacza filtr

e01 filter on

wïacza filtr

e1x fine slide up

dziaïa podobnie do lxx czyli pïynn timer podwyÿsza nutê, lecz komenda ta jest bardziej dokïadna

e2x fine slide down

dziaïa podobnie do 2xx lecz jest dokïadniejsza

e3x backwd play sample

x=0 odtwarza instrument od tyïu

x=1 odtwarza instrument od tyïu, nastêpnie od przodu (i jeœli jest zapêtlenie zapêtla)

e40 stop playing sample

wyïacza instrument (dziaïa podobnie do komendy ecx, roÿnica polega na tym, ðe nawet po wpisaniu c40 instrument nie bêdzie graï). Przyôpiesza to dziaïanie playera.

e50 channel off

wyïacza kanaï

e51 channel on

wïacza kanaï

e6x loops
zapętla fragment patternu lub modułu
e60 - zapamiętanie miejsca od którego mamy powtarzać
e6x - zapętla x razy dany kawałek
Opcja ta działa również w obrębie kilku patternów.

e7x sample offset 2
ze względu na to, że instrumenty w Digi Boosterze mogą mieć długość do 16MB konieczne było utworzenie nowej instrukcji umożliwiającej odtworzenie instrumentu począwszy od np. 100KB. I tak komenda e71, następnie 901 powoduje odtworzenie instrumentu od \$ffff+\$100. e74 od \$ffff*4.

e8x set panning
to samo co 8xx

e9x retrace
komenda ta odtwarza instrument x razy co 1/50 sekundy

eax fine volume up
działa jak axy lecz jest dokładniejsza

ebx fine volume down
działa jak a0x (ôcisza) lecz jest dokładniejsza

ecx cut sample
ucina instrument po czasie x*1/50 sekundy

edx sample delay
odtwarza z opóźnieniem równym x*1/50 sekundy

eex pause
zatrzymuje granie na czas równy tempo*x
czyli np. przy tempie f06 eef zatrzyma na czas 6*15*1/50 sekundy

gxx Set global volume
ustawia głośność globalną (wszystkich ôcieńek)

hxx Global volume slide
płynne ôciszenie głośności globalnej (sposób działanie jak Axx)
h00 działa z poprzednio użytą wartością

k00 Key off
działa jak ecx

lxx Set envelope position
ustawia aktualną pozycję obwiedni dúwięku

oxx Sample offset slide
płynnie zmiana offset sampla (patrz komenda 9xx)
o00 działa z poprzednio użytą wartością

sxx Set Real BPM

1.36 "

4.1 Rozumiane formaty muzyczne, sampli oraz crunchery

DIGI Booster jest programem mającym możliwość wczytania modułów napisanych na istniejących już programach. Są to:

- S3M (Screamtracker3 / PC)
- XM (Extended module / Fasttracker2 / PC)
- Octamed (MMD0,MMD1-MMD3 / Amiga)
- MOD (Protracker 3.15-4.0B / 4-32Channels / Amiga)
- Digi (Digibooster 1.x / Amiga)
- Oktalyzer (4-8 channels / Amiga)

Rozumiane formaty sampli

- IFF (8bit/16bit)
- AIFF (8bit/16bit mono/stereo)
- RIFF WAV (8bit/16bit)

DIGI Booster ma możliwość wczytania modułów spakowanych następującymi cruncherami:

- XPK
- Power Packer
- LHA (archiwizyzer)

Aby odczytywać moduły spakowane Lharc'em w katalogu c: musi znajdować się ten archiwizyzer pod nazwą "LHA". Również aby dczytywać moduły spakowane XPK należy ten pakiet mieć zainstalowany.

1.37 "

4.2 Multitasking

Multitasking (wielozadaniowość systemu) czyli możliwość pracy wielu programów na raz jest wykorzystywana przez nasz program w 100%.

1.38 "

4.3 FREE, USED, TIMER

Informacje te znajdują się w prawym górnym rogu ekranu w menu głównym.

FREE - ilość wolnej pamięci RAM

USED - długość modułu znajdującego się w pamięci (po nagraniu na dysk długość modułu będzie do 30% mniejsza)

TIMER - podaje czas trwania muzyki od momentu włączenia do wyłączenia

1.39 "

4.4 Belka informacyjna BPM, TRACKS, PATLEN, MODE, STATUS

BPM - tempo CIA z jakim będzie odtwarzany moduł

TRACKS - ilość tracków (ścieżek) w module (informacja mówiąca o ilości kanałów muzycznych użytych w module)

PATLEN - długość patternu (ilość pozycji w patternie)

MODE - tryb pracy: 16 bitowy lub 8 bitowy

STATUS - są tutaj wyświetlane komunikaty mówiące o czynnościach jakie wykonuje użytkownik.

1.40 "

4.5 Opcje z klawiatury

Klawiatura muzyczna (dźwięki wyższe osiąga się przez zmianę oktawy klawiszami F1,F2):

z - C-1
s - C#1
x - D-1
d - D#1
c - E-1
v - F-1
g - F#1
b - G-1
h - G#1
n - A-1
j - A#1
m - B-1 (H-1)
q - C-2
2 - C#2
w - D-2
3 - D#2
e - E-2
r - F-2
5 - F#2

t - G-2
6 - G#2
y - A-2
u - B-2 (H-2)

F1 - podwyûsza oktawë (max 7)
F2 - podwyûsza oktawë (min 1)

ALT+F3 - skasowanie patternu (pattern zostaje najpierw zapamiëtany),
ALT+F4 - zapamiëtanie patternu (bez kasowania),
ALT+F5 - skopiowanie zapamiëtanego patternu,

SHIFT+F3 - skasowanie ôcieûki (jak dla patternu - ôcieûka zostaje zapamiëtana),
SHIFT+F4 - zapamiëtanie ôcieûki,
SHIFT+F5 - skopiowanie zapamiëtanej ôcieûki,

CTRL+F3 - skasowanie wszystkich komend w ôcieûce i skopiowanie do bufora,
CTRL+F4 - zapamiëtanie wszystkich komend w ôcieûce,
CTRL+F5 - skopiowanie zapamiëtanych komend,

AMIGA+F3 - skasowanie wszystkich komend w patternie i skopiowanie do bufora
AMIGA+F4 - zapamiëtanie wszystkich komend w patternie
AMIGA+F5 - skopiowanie zapamiëtanych komend,

F6 - ustawia kursor na pozycji 00 (w patternie),
F7 - ustawia kursor na pozycji 16,
F8 - ustawia kursor na pozycji 32,
F9 - ustawia kursor na pozycji 48,
F10 - ustawia kursor na pozycji 63,

SHIFT+F6 - zapamiëtuje nowâ pozycjã (po naciôniëciu F6, zamiast na pozycjã 00, kursor skoczy na zapamiëtanâ pozycjã),
SHIFT+F7 - zapamiëtuje nowâ pozycjã dla klawisza F7,
SHIFT+F8 - zapamiëtuje nowâ pozycjã dla klawisza F8,
SHIFT+F9 - zapamiëtuje nowâ pozycjã dla klawisza F9,
SHIFT+F10 - zapamiëtuje nowâ pozycjã dla klawisza F10,

ALT+F6 - PLAY SONG moduîu od pozycji zapamiëtanej (lub standardowej) pod klawiszem F6,
ALT+F7 - PLAY SONG od pozycji F7,
ALT+F8 - PLAY SONG od pozycji F8,
ALT+F9 - PLAY SONG od pozycji F9,
ALT+F10 - PLAY SONG od pozycji F10,

ESC - wyjôcie z programu lub z samplera,

RETURN - odtworzenie nut na pozycji kursora i przesuniëcie kursora na nastãpnâ pozycjã w patternie,

ALT+RET.- przesuniëcie wszystkiego (komend i nut) w patternie o jednâ pozycjã w dól (pozycja ostatnia zostaje skasowana),

SHIFT+RET.-przesuniëcie wszystkiego w ôcieûce o jednâ pozycjã w dól (pozycja

ostatnia tej ôcieûki zostaje skasowana),

CTRL+RET.- przesunięcie komend w ôcieûce o jednâ pozycjê w dól (komenda na pozycji ostatniej w tej ôcieûce zostaje skasowana),

AMIGA+RET.- przesunięcie komend w patternie o jednâ pozycjê w dól (komendy na pozycji ostatniej zostaną skasowane),

ALT+BACK - (klawisz w prawym, górnym rogu); przesunięcie wszystkiego w patternie o jednâ pozycjê do góry (linia powyûej kursora zostaje skasowana),

SHIFT+BACK- przesunięcie wszystkiego w ôcieûce o jednâ pozycjê do góry (nuta powyûej kursora w tej ôcieûce zostaje skasowana),

CTRL+BACK - przesunięcie wszystkich komend w ôcieûce o jednâ pozycjê do góry (komenda powyûej kursora w tej ôcieûce zostanie skasowana),

AMIGA+BACK - przesunięcie wszystkich komend w patternie o jednâ pozycjê do góry (komendy powyûej kursora w patternie zostaną skasowane),

KURSORY - sterowanie kursorem,

SHIFT+KURSORY góra, dól - szybsze przemieszczanie kursora w tych kierunkach,

ALT+KURSORY góra, dól - jeszcze szybsze przemieszczanie kursora,

SHIFT+KURSORY lewo, prawo - zmniejszenie, lub zwiększenie wartości
POSITION xxxx,

ALT+KURSORY lewo, prawo - przejście do poprzedniego/następnego patternu,

CTRL+KURSORY lewo, prawo - zmniejszenie, lub zwiększenie numeru instrumentu,

TAB - skok kursora do następnej ôcieûki (w prawo),

SHIFT+TAB - skok kursora do poprzedniej ôcieûki (w lewo),

CTRL+1/9 - ustawienie QUANTIZE, moûliwa równieû kombinacja CTRL+0.

SPACE - podczas PLAY powoduje zatrzymanie odtwarzania (STOP), podczas edycji, wyjście z niej, a podczas STOP, wejście w tryb edycji,

ALT + Q - QUIT (z potwierdzeniem),

ALT + E - EDIT OP. (wejście do okna EDIT OPTION).

ALT + A - włącza lub wyłącza equalizery,

ALT + O - wczytanie modułu

ALT + S - nagranie modułu

ALT + L - wczytanie sampla/instrumentu

ALT + R - SAMPLER (wejście do okna samplera), ponowne naciógnięcie tej kombinacji, lub klawisza ESC, powoduje wyjście z okna SAMPLER'a,

ALT + D - DISK OP. (wejście do okna operacji dyskowych)

ALT + M - Wejście do Mod info

ALT + X - Wejście do mixera
ALT + X - Wejście do konfiguracji
ALT + V - Wejście do edytora obwiedni głośności (VOL ENV)

SHIFT+1 - włącza/wyłącza kanał pierwszy (z lewej) widoczny na ekranie
SHIFT+2 - włącza/wyłącza kanał drugi (z lewej) widoczny na ekranie
SHIFT+3 - włącza/wyłącza kanał trzeci (z lewej) widoczny na ekranie
SHIFT+4 - włącza/wyłącza kanał czwarty (z lewej) widoczny na ekranie
SHIFT+5 - włącza/wyłącza kanał piąty (z lewej) widoczny na ekranie
SHIFT+6 - włącza/wyłącza kanał szósty (z lewej) widoczny na ekranie
SHIFT+9 - wyłącza wszystkie kanały
SHIFT+0 - włącza wszystkie kanały

- CTRL + A - włącza/wyłącza kanał, w którym znajduje się kursor
- CTRL + B - zaznacza blok

- CTRL + C - kopiuje blok do bufora (nuty i komendy)
- ALT + CTRL + C - kopiuje komendy do bufora

- CTRL + D - kasuje blok i przesuwa wszystko do góry (nuty i komendy)
- ALT + CTRL + D - kasuje komendy i przesuwa do góry

- CTRL + F - włącza i wyłącza filtr

- CTRL + H - transponuje blok o póinutę do góry

- CTRL + I - wkłada blok (nuty i komendy), oraz spycha resztę w dół
- ALT + CTRL + I - wkłada komendy, oraz spycha resztę (tylko komendy) w dół

- CTRL + J - dołącza blok do bufora (nuty i komendy)
- ALT + CTRL + J - dołącza komendy do bufora

- CTRL + K - kasuje dane w scieŹce od kursora do dołu (nuty i komendy)
- ALT + CTRL + K - kasuje komendy w scieŹce od kursora do dołu

- CTRL + L - transponuje blok o póinutę w dół

- CTRL + M - włączenie/wyłączenie multiklawiatury

- CTRL + P - wkleja blok (nuty i komendy)
- ALT + CTRL + P - wkleja komendy

- CTRL + R - przywraca standardowe wartości pod klawiszami F6-F10

- CTRL + T - wymienia scieŹki

- CTRL + X - kasuje blok i kopiuje go do bufora (nuty i komendy)
- ALT + CTRL + X - kasuje komendy i kopiuje je do bufora

- CTRL + Y - odwraca blok (nuty i komendy)
- ALT + CTRL + Y - odwraca komendy

ALT (prawy) - PLAY SONG,

Amiga (prawa) - PLAY PATTERN,

SHIFT (prawy) - RECORD (pattern, lub song, zaleûnie od ustawienia w EDIT OP.),

DEL - kasuje nutę na pozycji kursora i przechodzi do następcnej pozycji,

ALT+DEL - kasuje komendę na pozycji kursora i przechodzi do następcnej pozycji,

SHIFT+DEL - kasuje wszystko (nutę razem z komendâ) na pozycji kursora i przechodzi do następcnej pozycji,

"\" (klawisz na prawo od "+" (na lewo od back)) - wîacza/wyîacza tryb bloku perkusji. Obok gadgetu MODE (8BIT/16BIT) pojawi się jedna kropka, dwie, lub ûadna. Jedna kropka oznacza wîaczenie bloku perkusji bez moûliwoœci zapisu (po naciôniciu klawisza na klawiaturze numerycznej, oprócz zmiany numeru sampla, zostanie on równieû odtworzony, ale nie moûna tym sposobem zapisaê nic w trybie edycji), dwie kropki oznaczajâ, ûe oprócz powyûszego istnieje moûliwoœê zapisu w trybie edycji, a brak kropek informuje o wyîaczonym trybie bloku perkusji (nazwa ta jest czêœciowo mylâca, gdyû odnosi się nie tylko do perkusji, ale takûe do innych dûwiêków, ale funkcjê tâ stosuje się zazwyczaj przy perkusji, gdyû w przypadku innych instrumentów nie ma to sensu).

ALT + klawiatura numeryczna - stroi blok perkusji, np. po naciôniciu kombinacji ALT+"7" program wyôwietli komunikat "SELECT NOTE". Naciônij wtedy klawisz "R". Od tej pory, przy wîaczonym trybie perkusji, dûwiêk znajdujâcy się pod klaiwszem "7" na klawiaturze numerycznej, bêdzie odtwarzany na wysokoœci nuty "F-2" (pod warunkiem, ûe program jest w trybie drugiej oktawy. Nie wpýwa to na odtwarzanie dûwiêków w normalnym trybie (poprzez klawiaturę).

Amiga + 1 - Podwyûszenie wszystkich nut w ôcieûce, odpowiadajâcych wartoœci INSTR., o póiton,

Amiga + Q - Obniûenie wszystkich nut w ôcieûce, odpowiadajâcych wartoœci INSTR., o póiton,

Amiga + A - Podwyûszenie wszystkich nut w ôcieûce, odpowiadajâcych wartoœci INSTRUMENT, o oktavě,

Amiga + Z - Obniûenie wszystkich nut w ôcieûce, odpowiadajâcych wartoœci INSTR., o oktavě,

Amiga + 2 - Podwyûszenie wszystkich nut w patternie, odpowiadajâcych wartoœci INSTR., o póiton,

Amiga + W - Obniûenie wszystkich nut w patternie, odpowiadajâcych wartoœci INSTR., o póiton,

Amiga + S - Podwyûszenie wszystkich nut w patternie, odpowiadajâcych wartoœci INSTR., o oktavě,

Amiga + X - Obniûenie wszystkich nut w patternie, odpowiadajâcych wartoœci INSTR., o oktavě,

Amiga + 3 - Podwyśnienie wszystkich nut w ôcieŭce o póiton,
Amiga + E - Obniŭnienie wszystkich nut w ôcieŭce o póiton,
Amiga + D - Podwyśnienie wszystkich nut w ôcieŭce o oktawë,
Amiga + C - Obniŭnienie wszystkich nut w ôcieŭce o oktawë,
Amiga + 4 - Podwyśnienie wszystkich nut w patternie o póiton,
Amiga + R - Obniŭnienie wszystkich nut w patternie o póiton,
Amiga + F - Podwyśnienie wszystkich nut w patternie o oktawë,
Amiga + V - Obniŭnienie wszystkich nut w patternie o oktawë,

1.41 "

4.6 Inne Opcje

Właczenie equalizerów uzyskuje sië przez naciõniëcie lewego przycisku myszki na prostokãcie nad nazwã modułu w menu głównym.

Zatrzymanie odtwarzania w chwili gdy komputer zostanie zablokowany uzyskuje sië przez naciõniëcie klawisza HELP .

1.42 Panningi czyli peïne stereo

4.7 Panningi czyli peïne stereo

Digi Booster professional poczãwszy od wersji 2.15 ma moŭliwoõë ustawienia tzw. pannigu (panoramy dŭwiëku) czyli pozycji dŭwieku w lewym kanale, w prawym, po ôrodku (pomiëdzy dwoma kanałami stereofonicznymi) lub w dowolnej wybranej pozycji przez uŭtkownika. Siuŭy do tego opcja 8xx, E8x lub Pxx. Dziëki panningom moŭna stworzyë np. efekt przelatywania samolotu z lewego kanału do prawego.

Efekt ten jest najlepiej sŭyszalny na stereofonicznych sŭuchawkach.

Patrz równieŭ dział

Obwiednia panningów (PANNING ENVELOPE)

.

Uwaga!

Naleŭy równieŭ pamiëtaë o tym, ŭe panning envelope bëdzie działãë tylko i wyłãcznie gdy włãczymy w konfiguracji programu AUDIO MODE: stereo ++.