

GMPlay

Christian Buchner

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> GMPlay		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Christian Buchner	June 12, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	GMPlay	1
1.1	Portada	1
1.2	¿Qué es el MIDI?	2
1.3	Requerimientos del sistema	2
1.4	Instalando el programa	3
1.5	Interfaz CLI (interfaz de línea de comandos)	3
1.6	Sobre el gestor de 14 bits	4
1.7	Sobre los sonidos	5
1.8	Creandos sus propios sonidos	6
1.9	Mapeado de tonos y percusión	7
1.10	Solución a problemas 'habituales'	8
1.11	Historia del programa	11
1.12	Aún pendiente	11
1.13	Dónde encontrar ficheros MIDI	12
1.14	Sobre los autores	13
1.15	Las donaciones son bienvenidas	13
1.16	Aspectos legales	14
1.17	Sobre este documento...	14

Chapter 1

GMPlay

1.1 Portada

--- GMPlay V1.2 ---

Reproductor genérico de ficheros MIDI para ordenadores Amiga

¡No es necesario hardware externo (sintetizador)!

Copyright © 1995/96 Alessandro de Luca y Christian Buchner.

Sonic Dreams Software

Documentación escrita por Christian Buchner

Traducción al español de

Dámaso D. Estévez

Manual del usuario - Contenidos

~ ¿MIDI? ¿qué es eso?

Requerimientos del sistema

Instalación del programa

La interfaz CLI

Sobre el gestor de 14 bits

Sobre los sonidos

Creando sus propios sonidos

Mapeado de tonos y percusión

Resolución de problemas

Historia del programa

Aún pendiente

Fuentes de ficheros MIDI

Los autores

¡Se aceptan donaciones!

IMPORTANTES ASPECTOS LEGALES

Por favor, ¡apoye el desarrollo de este programa enviando presentes
↔
adecuados a los autores!
Cualquier ayuda es bienvenida
, gracias.

1.2 ¿Qué es el MIDI?

¿Qué es el protocolo MIDI?

MIDI es un estándar para enlace y coordinación del sonido generado por sintetizadores y otros equipos. Este estándar le permite controlar la composición musical desde un ordenador y simplificar ésta: de hecho, hoy en día, es casi imposible encontrar en el mercado un éxito musical que no haya recibido la ayuda de sintetizadores y secuenciadores MIDI.

La música por ordenador es a menudo almacenada en un fichero MIDI estándar (normalmente abreviado como SMF). En sistemas MS-DOS, suele llevar como extensión ".MID". Estos ficheros MIDI sólo contienen la información sobre las notas que serán generadas por un sintetizador (generador de tonos) cuando sean reproducidos: ésta es la razón por la que la mayoría de los ficheros MIDI tienen un tamaño relativamente reducido comparados con los módulos musicales, sonidos digitalizados y otros formatos de almacenamiento de canciones/música.

Los ficheros MIDI no contienen la información de los propios instrumentos: en su lugar, cada instrumento tiene asignado un número único que lo identifica. El estándar General MIDI define 127 instrumentos ('tones' o tonos) y un número similar de instrumentos de percusión ('drums' o tambores) estando estos instrumentos prefijados. Los instrumentos y la percusión son habitualmente reproducidos por teclados y sintetizadores caros, pero como no es un trabajo complejo, un Amiga también puede hacerlo sin problemas y esa es la razón por la que he escrito GMPlay.

La mayor parte de los ficheros MIDI suenan mejor que los módulos musicales, si son reproducidos en un buen sintetizador entre otras razones porque suelen ser compuestos por gente que toca bastante bien. Otra ventaja de los ficheros MIDI sobre los módulos de sonido es que el número de voces es (virtualmente) ilimitado. Desde luego esto requiere cierta potencia por parte de su Amiga, así que consulte por favor la sección de requerimientos del sistema.

1.3 Requerimientos del sistema

Requerimientos del sistema

Este programa requiere SO 2.0 y una CPU MC68020 o superior. Se recomienda Fast RAM para un funcionamiento más rápido y un disco duro sería ideal para almacenar tanto los ficheros MIDI como los sonidos digitalizados empleados

por el programa.

Un MC68030 a 50~MHz debe ser capaz de reproducir la mayor parte de los ficheros MIDI a 28.867~KHz (frecuencia por defecto). Si posee una CPU MC68040 o superior, puede intentar utilizar una frecuencia de 44.1~KHz, aunque esto sólo tiene sentido si dispone de una colección de sonidos digitalizados de buena calidad.

El programa necesita las bibliotecas, que forman parte de la ROM del Amiga y del Workbench, 'mathtrans.library' y 'mathffp.library'.

El programa también hace uso de la familia de bibliotecas de compresión XPK cuando detecta un fichero MIDI o un sonido digitalizado compactado (la instalación del paquete XPK no es necesaria si utiliza ficheros de datos sin compactar).

1.4 Instalando el programa

Instalando el programa

Utilice, por favor, el guión instalador suministrado con este paquete: hará todo el trabajo por usted.

1.5 Interfaz CLI (interfaz de línea de comandos)

Interfaz CLI

Lo siento, pero actualmente GMPlay no se puede ejecutar desde el WB.

- * CTRL+C aborta la reproducción del fichero MIDI actual.
- * CTRL+D aborta la rutina de tratamiento de patrones/comodines (similar a abortar la ejecución de un guión AmigaDOS).

Para detener de forma total el programa presione CTRL+D+C.

La sintaxis desde CLI/Shell es

```
FILES/M, ALL/S, VOL=VOLUME/K/N, FREQ=FREQUENCY/K/N, BUF=BUFFERS/K/N,  
POLY=POLYPHONY/K/N, PRI=PRIORITY/K/N, VER=VERBOSE/S, FL=FILTER/S,  
NFL=NOFILTER/S
```

donde

```
/A significa que la opción es imprescindible,  
/K significa palabra clave,  
/N significa variable numérica,  
/S significa que funciona como un interruptor (dos posibilidades),  
= define un nombre alternativo para la opción  
(en la mayor parte de los casos una abreviatura).
```

```
FILES          Permite especificar los ficheros MIDI a reproducir. Se
```

puede especificar múltiples ficheros MIDI y utilizar los patrones AmigaDOS. Los ficheros MIDI pueden estar empaquetados con el formato XPK (el algoritmo SHRI es el que ofrece mejores resultados, especialmente con una eficiencia del 100%).

ALL	Esta opción hace que GMPlay explore de forma recursiva los subdirectorios, a la hora de buscar ficheros MIDI.
VOLUME	Define el volumen de salida. El volumen está especificado en forma de porcentaje con respecto al nivel estándar del hardware: así 100 es el volumen por defecto. El rango admisible está comprendido ente 0 y 500. El gestor de 14 bits es capaz de potenciar el volumen de salida si hay valores mayores de 100; sin embargo, esto puede producir señales sobremoduladas.
FREQUENCY	Establece la frecuencia de salida (por defecto es 28867 Hz, que es lo máximo para modos de visualización OCS). Si su ordenador es demasiado lento, intente reducir el valor. El rango permitido está comprendido entre 4000 y 80000.
BUFFERS	El tamaño de los buffers (áreas de memoria temporal) de mezcla expresados en KiloMuestras siendo por defecto 16. Una muestra ocupa 2 bytes (se reservarán tres buffers de este tamaño). Disminuir el tamaño del buffer permitirá un sistema de carga más constante/estable.
POLYPHONY	Polifonía máxima: en otras palabras, el nº de voces a reproducir simultáneamente. El rango aceptable está comprendido entre 8 y 64, siendo por defecto 32.
PRIORITY	Define la prioridad del programa reproductor. Intente emplear una prioridad mayor que 0 si la reproducción es interrumpida a menudo por una fuerte carga de tareas sobre el sistema multitarea.
VERBOSE	Aporta información adicional sobre la canción.
FILTER	Activa el filtro de audio (actualmente ignorado).
NOFILTER	Desactiva el filtro de audio (actualmente ignorado).

1.6 Sobre el gestor de 14 bits

Sobre el gestor de 14 bits

Mi gestor de 14 bits permite reproducir en el Amiga un canal estéreo con una resolución dinámica de 14 bits: ¡su calidad es prácticamente tan buena como la de reproductor de CC.DD. musicales! Dependiendo del modo de pantalla, puede reproducir las canciones a 28~KHz, 56 o 78 KHz. Deberá utilizar un modo de pantalla de 30~KHz para utilizar la calidad CD (44.1~KHz).

Este gestor de 14 bits forma parte de un proyecto llamado "CyberSound", el cual probablemente (y por desgracia) nunca será completado: en teoría este proyecto permitiría una salida de audio independientemente del dispositivo que lo genere... un gestor de sonido similar probablemente se creará para la tarjeta de sonido Toccata. La calidad de este gestor de 14 bits se consigue utilizando un interesante truco que consiste en sumar dos canales de 8 bits de resolución: el segundo canal es utilizado con un volumen de 1/64 del primer canal, proporcionando éste una resolución adicional de 6 bits; el filtro de audio de paso bajo (acoplado con el led de encendido del ordenador) debe desconectarse para obtener un sonido más brillante.

El gestor de 14 bits puede ser calibrado para minimizar la distorsión por ruido: utilice para ello el programa "14Bit_Calibration". El proceso de calibración le puede llevar 15-30 minutos y requiere de un buen equipo de alta fidelidad o de auriculares. Durante la calibración, se medirá la falta de linealidad de los conversores analógico-digital de su ordenador: mi programa entonces tendrá en cuenta estos ajustes para poder mejorar la calidad del sonido generado.

El gestor de 14 bits aún está en desarrollo. Puede encontrar una temprana versión en Aminet (incluyendo los ficheros fuente) en un archivo denominado "14Bit_CDPlayer.lha".

Los siguiente programas hacen uso de una salida de sonido calibrada:

Play16 de Thomas Wenzel.

DeliTracker de Peter Kunath.

El sistema de sonido AHI (similar al proyecto CyberSound).

1.7 Sobre los sonidos

Sobre los sonidos digitalizados empleados

La mayoría de las muestras (sonidos digitalizados de los instrumentos) de percusión y tonos han sido creadas por Alessandro de Luca: estas muestras son bastante ruidosas debido a que han sido obtenidas utilizando un digitalizador de 8 bits conectado al puerto paralelo (todas las muestras de los cajones 16.7 KHz han sido creadas por él) y además están incompletas pues su sintetizador YAMAHA, por desgracia, no suministra todos los instrumentos que son necesarios para el estándar General MIDI.

Los instrumentos están en formato IFF 8SVX (resolución de 8 bits monofónico). Algunas muestras están empaquetadas utilizando el algoritmo Delta-Fibonacci, lo cual por desgracia añade algo de ruido. Si un sonido no pudiese ser encontrado, se cargará el sonido definido por defecto (éste puede ser especificado en los ficheros de mapeado de instrumentos), y si éste tampoco pudiese ser encontrado, el programa finalizaría su ejecución.

He comprimido todos los sonidos con el sistema XPK SQSH ya que este compresor compacta mejor que el algoritmo LHA y el fichero obtenido será siempre algo más pequeño (primero se aplica un algoritmo delta seguido de una codificación Huffman como hace el algoritmo LHA). Tendrá que descomprimir los sonidos antes de cargarlos y editarlos con otros programas diferentes a GMPlay.

Estamos trabajando actualmente en diferentes (y además bastantes) aproximaciones para obtener nuevas fuentes de sonidos. Las siguientes versiones de GMPlay le ofrecerán un nuevo formato para la muestra de sonido y con suerte, uno o varios bancos de muestras completos de alta calidad.

- ~por digitalización de instrumentos completos y colecciones de percusión obtenidas de sintetizadores de alta calidad, utilizando la tarjeta de sonido Toccata: estamos intentando automatizar el proceso de de manera que baste con introducir un fichero de configuración para que el ordenador digitalice todos los instrumentos pedidos.
- ~por implementación del formato SoundFont © EMU Systems: este formato es utilizado actualmente por la tarjeta AWE 32 de PC. Estamos trabajando en implementar un lector de estos bancos de instrumentos, ya que hay gran cantidad de colecciones en Internet que contienen a su vez muchísimos instrumentos HIFI de interés.
- por conversión o carga de ficheros parche GUS MIDI (Gravis UltraSound).

1.8 Creandos sus propios sonidos

Creando sus propios sonidos

Si desea crear sus propios sonidos, he aquí algunas recomendaciones que le harán la vida más fácil:

- ~utilice un buen digitalizador de sonido (tarjetas de 16 bits como Toccata son las ideales) o un buen material en bruto (sin formato) como CC.DD. especiales para digitalización.
- ~intente usar frecuencias de muestreo de calidad CD (44.1 KHz): esto hará que los ficheros de los instrumentos ocupen mucho, pero actualmente se puede comprimir mucho mejor con el sistema XPK SQSH.
- ~las muestras de los instrumentos tienen un tono que podríamos llamar "nativo", propio o natural, así que por ejemplo utilice una nota C-2 (notación anglosajona) para el muestreo de un bajo, y una nota C-4 para un silbato o cualquier otro instrumento. De esta forma puede impedir que los sonidos sean transpuestos en exceso (forzados al subir o bajar en la escala musical y obtener notas diferentes) cuando son reproducidos con GMPlay sonando todo más natural.
- ~le invito a digitalizar instrumentos con tonalidades diferentes: conserve este material en bruto ya que en un futuro añadiré como novedad el soporte de rango de claves en muestras separadas (uso de muestras diferentes para cada nota).
- ~intente muestrear instrumentos sin demasiado vibrato (desconéctelo si su sintetizador lo usa). Los sonidos con vibrato suenan mal cuando son transpuestos (modificación de la muestra para subir o bajar en la escala musical y obtener notas diferentes). GMPlay puede añadir la opción de vibrato a posteriori.
- ~actualmente debe utilizar ficheros de sonido en formato IFF 8SVX de 8~bits mono, pero por favor, guarde su manterial en bruto (sin editar)

original (preferiblemente en 16 bits) ya que ;nunca se sabe cuando volverá a necesitarlo de nuevo!!

- ~intente emplear todo el rango dinámico disponible cuando digitalice. No muestree con un volumen demasiado bajo, ya que esto reduce el rango dinámico e incrementa los niveles de ruido. Sin embargo, evite cuando muestree señales saturadas/sobremoduladas (esto significa que el sonido no debe llegar a los límites) u obtendrá distorsiones audibles.
- ~centralice y normalice las muestras (los sonidos digitalizados) utilizando software adecuado para este proceso. La centralización significa eliminar cualquier desplazamiento en el eje Y (señal no nula en zonas de silencio) mientras que la normalización significa circunscribir el sonido digitalizado al rango dinámico existente.
- ~gaste el tiempo que sea necesario en los bucles (zonas que se repiten del sonido) e intente crear bucles limpios (sin saltos). Tenga cuidado: la mayoría de los programas de digitalización descartan la parte del sonido que viene a continuación de la zona incluida en el bucle cuando se guarda el sonido en formato IFF 8SVX, así que asegúrese de tener una copia de su material en bruto (;no me cansaré de repetirlo lo suficiente!).
- ~;no utilice el algoritmo de compactación Delta-Fibonacci cuando guarde sus muestras!! En su lugar considere el comprimir las muestras de 8~bits con el sistema XPK SQSH: esto le permitirá reducir su tamaño, dependiendo de la frecuencia del sonido, en un 40-80% sin pérdida de calidad.
- ~cuando guarde sonidos digitalizados con programas como AudioMaster IV, tenga cuidado: AudioMaster suele redondear la frecuencia del sonido al valor más cercano a la frecuencia DMA. Así después de guardar sonidos a 44.1 kHz, es necesario modificar la frecuencia en el campo VoiceHeader del fichero IFF 8SVX por 44.1 KHz (\$AC44) con un editor hexadecimal de ficheros. Antes de guardar las muestras con el programa "Samplitude", no olvide activar la salida Toccata 44.1 kHz en los Parámetros (p) o la frecuencia será redondeada (arriba/abajo) hacia la frecuencia más cercana DMA ;-(

Naturalmente, le animamos a distribuir sus bancos de muestras junto con sus ficheros de mapeados. También puede enviárnoslos: los distribuiremos si son mejores que los nuestros.

1.9 Mapeado de tonos y percusión

Mapeado de tonos y percusión

El programa distingue entre tonos y percusión. La percusión está localizada en la pista nº 10 del fichero General MIDI (está mapeada sobre teclas individuales del teclado), mientras que todos los demás instrumentos se denominan Tonos.

El mapeado de tonos y percusión están actualmente definidos en 2 ficheros ASCII de configuración: éstos se llaman respectivamente 'GM:ToneMap' y 'GM:DrumMap'. GMPlay no soporta actualmente bancos múltiples, pero lo hará

en el futuro.

El sonido del tono (instrumento) por defecto está definido por la entrada DEFAULTTONE. Este sonido será el empleado, si no hay un uno especificado para un n° de programa MIDI específico o si el "tono" no puede ser cargado. El tono por defecto deberá existir o el programa se negará a funcionar.

La sintaxis para 'ToneMap' es: NUM/N,NAME/A,KEY/K/N,TUNING/K/N

- NUM (número) define el n° de instrumento MIDI (1-128).
- NAME (nombre) especifica un nombre de fichero relativo al directorio 'GM:Tones'. Debe de ser un sonido en formato IFF 8SVX, opcionalmente con compresión XPK.
- KEY (clave) define la clave base de un sonido. La clave por defecto es 60 lo que equivale a una nota C-3 (notación anglosajona). El valor está expresado en semitonos, de manera que 72 por ejemplo sería una nota C-4. Esto a menudo tiene sentido con instrumentos como un bajo, con una clave base más baja (por ejemplo 48).
- TUNING (ajuste) le permite un ajuste fino del sonido. El valor es especificado en centésimas (una centésima es subir 1/100 de un semitono; así un valor de 100 transpondría la muestra un semitono completo). Actualmente no es posible utilizar sonidos diferentes para rangos de claves diferentes.

La muestra de percusión por defecto está definida por la entrada DEFAULTDRUM. Al igual que para el tono de defecto, esta muestra debe existir o el programa no funcionará.

La sintaxis de 'DrumMap' es: NUM/N,NAME/A,SPOS/K/N,LINK/K/N/M

- NUM (número) es el n° MIDI para un instrumento de percusión específico (de 0-127).
- NAME (nombre) es el nombre del fichero referido al directorio 'GM:Drums'. Debe ser el nombre de un fichero IFF 8SVX, opcionalmente comprimido con XPK.
- SPOS es la posición estéreo. 0 es para la izquierda, 127 para la derecha y 64 para el centro. Por defecto es 64.
- LINK (enlace) es la lista de enlaces a otras instrumentos de percusión (las muestras enlazadas se excluyen mutuamente). Esto tiene sentido para percusión como los címbalos y los platos ('hi-hats').

1.10 Solución a problemas 'habituales'

Resolución de problemas

Problema: ¡La salida de sonido es poco potente!

La salida de 14 bits de hecho no es tan potente como el sonido de 4~canales habitual del Amiga, esto ayuda a prevenir situaciones de desbordamiento, que podrían producir sonido distorsionado.

Solución

Debe subir el volumen de su sistema de alta fidelidad. Sí, ¡súbalo! o utilice la nueva opción VOLUME. Tenga en cuenta de que cualquier valor de

volumen superior al 100% puede producir una sobremodulación (saturación) de la señal lo que podría producir una distorsión en la señal de audio

Problema: ¡Algunos ficheros MIDI suenan *horrorosamente* mal!

Puede ser debido a bastantes razones:

- 1.- ¿Quizás no le gusta ese estilo de música? ;-)
- 2.- El autor del fichero MIDI aún siendo un buen compositor, ha compuesto una verdadera basura.
- 3.-~El fichero MIDI ha sido creado por un sintetizador que no utiliza el mapeado de instrumentos utilizado por el protocolo General MIDI. En este caso GMPlay naturalmente, usará otros instrumentos que no coinciden con los originales que se utilizaron para componer la melodía.
- 4.- Los instrumentos de GMPlay no suenan demasiado bien (problema hartó conocido).

Solución

- 1+2.-~En este caso probablemente borrará el fichero (¿y quizás castigar al "compositor" por semejante crimen?)
- 3.-~~~Puede intentar crear un fichero 'ToneMap' o 'DrumMap' a medida para este fichero MIDI en especial (lo siento, pero actualmente, GMPlay sólo carga 'GM:ToneMap' y 'GM:DrumMap') o editar el fichero con un editor/secuenciador y corregir las asignaciones de instrumentos.
- 4.-~~~Intente crear mejores sonidos o un mejor mapeado de instrumentos para sustituir a los actualmente utilizados.

Problema: El reproductor se niega a cargar ficheros MIDI y/o instrumentos, a pesar de que éstos existen.

Los ficheros MIDI y los propios instrumentos pueden estar compactados. Por favor, compruebe que tiene instalado en sus sistema el paquete XPK: GMPlay necesitará esas bibliotecas para cargar ficheros comprimidos.

Solución

Copie las bibliotecas suministradas en su directorio LIBS: y vuelva a intentarlo de nuevo. GMPlay 1.1a contenía un fallo que le hacía rechazar la carga de cualquier instrumento en equipos con SO 3.0, aunque sin embargo sí funcionaba con la versión del SO 3.1 (con la versión 1.2 del programa, este fallo debería estar corregido).

Problema: Mi editor MIDI no puede cargar los ficheros MIDI suministrados;

mi editor de sonido no puede cargar los instrumentos suministrados.

Los ficheros MIDI y los instrumentos han sido comprimidos (XPK) para una máxima eficiencia en el almacenamiento.

Solución

Descomprima primero los ficheros: puede emplear los programas "xPack" o "xDrop" que se encuentran disponibles en el paquete de distribución original XPK en Aminet. Hecho esto sus editores serán capaz de cargar estos ficheros.

Problema: El reproductor se queja de que faltan instrumentos (tonos o percusión).

Actualmente, la base de datos de instrumentos ni está completa ni es de una buena calidad: esto es debido a que aún no se han incorporado todos los instrumentos que define el estándar General MIDI. Estamos trabajando en ello para subsanarlo.

Solución

Aguarde por próximas versiones de GMPlay o intente elaborar/crear sus propios instrumentos/sonidos.

Problema: El sonido se interrumpe a intervalos cortos.

Su ordenador puede ser demasiado lento para el cálculo de los datos de audio en tiempo real: esto puede suceder incluso con una CPU 68030/50~MHz cuando se reproducen ficheros MIDI complejos. Quizás su ordenador sólo está ocupado debido a demasiado uso de la multitarea ;-).

Solución

Intente reducir la frecuencia de muestreo utilizando la opción FREQUENCY: pruebe con valores sobre 16000 o 10000 o más bajos (esto reducirá la calidad del sonido, pero al menos podrá disfrutar de una experiencia auditiva sin interrupciones ;-)

Si su problema es sólo causado por la sobrecarga de la multitarea, puede probar a utilizar una prioridad más alta con el programa reproductor. Emplee el comando 'ChangeTaskPri' desde una ventana CLI/Shell o la opción PRIORITY con el programa reproductor: pruebe por ejemplo una prioridad de~5; con esto el programa tendrá preferencia ante la mayor parte de las aplicaciones.

Problema: Gestor de 14 bits y tarjetas gráficas.

El gestor de 14 bits puede tener problemas con las tarjetas gráficas (CyberGfx, etcétera): esto es debido a que el gestor intenta leer la

frecuencia de muestreo mínima del modo actual de pantalla en los datos InfoVisual (Monitor/DisplayInfo); esto funciona en modos ECS y AGA, pero algunas emulaciones gráficas no ofrecen una información razonable sobre sus modos de pantalla propios y así el gestor se verá limitado a una frecuencia de reproducción de 28.867 KHz, aunque a través de DMS se permita más.

Solución

Actualmente no hay ninguna: estoy trabajando en ello.

1.11 Historia del programa

Evolución histórica del programa

Historia hasta la versión 0.9a

- Nuevo estilo SO 2.0 en la intefaz CLI.
- Mapeado de tonos y de percusión ahora en ficheros de configuración ASCII.
- Mezcla de sonido ahora *mucho más* rápida.
- Soporte XPK para ficheros MIDI e instrumentos (sonidos).
- Creación de una corriente de audio 16 bits, soportando gestores externos para dichas corrientes.
- Pequeños (pocos) y extensos cambios en el código.

Historia hasta la versión 1.1a

- Corregido error aleatorio que bloqueaba el programa (variable de pila no inicializada en el módulo lector MIDI).
- El ejecutable ahora está optimizado con el optimizador global del SAS-C.
- Corregido error en el tratamiento de línea de comandos (la opción BUFFER fallaba).
- Añadido tratamiento de patrones/comodines AmigaDOS para la carga de ficheros MIDI.
- Añadida la capacidad de especificar un volumen desde 0 a 500%.
- Corregido un error que hacía que GMPlay fallara en sistema con Kickstart 3.0 (el explorador de configuración no trataba los ficheros de mapeado correctamente).

1.12 Aún pendiente

Listado de prestaciones pendientes de implementar

En un futuro, este programa se convertirá en un programa *shareware* lo que le obligará a pagar por él si desea emplearlo con regularidad: así que disfrútelo mientras tanto.

Actualmente aún está calificado como giftware, lo que significa que debe enviarnos una adecuada donación (cualquier presente o regalo) para apoyar el trabajo invertido en este programa.

Esto es lo que deseo implementar, pero no prometo nada:

- Corregir la barra de estado
(a veces la canción termina antes de que ésta alcance el 100%).
- Añadir caída ('decay') y volúmenes relativos a los sonidos.
- Añadir bancos múltiples con soporte para percusión y tonos.
- Reemplazar los sonidos utilizando una colección completa HIFI a 44.1 KHz.
- Añadir la posibilidad de cargar sonidos de 16 bits (WAVE, MAUD, etcétera).
- Añadir compatibilidad para bancos SoundFont (tarjetas de sonido AWE32 para PC).
- Escribir un módulo lector o conversor para los ficheros parche de la tarjeta GUS.
- Interfaz gráfica (GUI) para el reproductor y mapa de instrumentos.
- Interfaz Workbench.
- Interfaz DeliTracker.
- Permitir guardar las corrientes de (datos de) audio creadas.
- Manejadores para las tarjetas Toccata y Maestro.

Algunas utilidades extra que se están preparando:

- Utilidad de re-digitalización para incrementar/decrementar la frecuencia de los sonidos sin pérdida de calidad o información, basada en el análisis espectral y redimensión por síntesis.
- Una utilidad para encontrar y eliminar ficheros MIDI iguales en colecciones amplias (de unos centenares).
- Una utilidad para la tarjeta de audio Toccata que permite la digitalización automática de los instrumentos de un sintetizador MIDI.

1.13 Dónde encontrar ficheros MIDI

Ficheros MIDI, ¿dónde?

Internet ofrece una número de fuentes de ficheros MIDI. Alguna gente ofrece sus ficheros MIDI favoritos en sus páginas Web personales. Cuando busque un grupo y título específico, puede usar una herramienta de búsqueda como AltaVista (<http://www.altavista.digital.com>).

Algunos servidores WWW MIDI:
<http://www.midifarm.com>

Algunos servidores FTP MIDI:
<ftp.cs.ruu.nl>

Esta lista se incrementará próximamente, pero por ahora tengo pocas direcciones. Puede enviarme un mensaje email sobre direcciones de buenos servidores con ficheros MIDI e incluiré éstas en esta lista la próxima vez.

1.14 Sobre los autores

Los autores

Christian Buchner

Estudiante de 22 años cursando actualmente Ingeniería Eléctrica y Técnica en la Universidad de Munich. Sus intereses abarcan al Amiga, Internet, música por ordenador, proceso digital de señales, gestores de hardware, etc...

¡Hola, muchachos! Necesito una nueva tarjeta (CPU): la actual me da problemas continuamente. Así que, por favor, ayudadme en el desarrollo de este programa... las donaciones son bienvenidas.

EMAIL: flowerp@eikon.e-technik.tu-muenchen.de

Correo postal: Christian Buchner
Steinbergstraße 2
82110 Germering
Germany <-- Alemania
Teléfono: +49-89/849868

Alessandro de Luca

Lo siento, pero no sé mucho sobre él, excepto que vive en el sur de Italia (cerca de Mesina) y que comenzó el desarrollo del código de este maravilloso reproductor MIDI. ;-)

EMAIL: hairy@alicudi.unime.it
hairy@asterix.unime.it
jafo@eden.it

Correo postal: Alessandro De Luca
Via degli Oleandri s/n
98035 Giardini Naxos (ME)
ITALY <-- Italia

1.15 Las donaciones son bienvenidas

Se agradecen ↔
donaciones

Actualmente, GMPlay es Giftware. ¿Qué significa esto? Pues sólo que si le gusta este programa y/o le es útil, está invitado a enviarnos un regalo (también denominado presente... sólo intento aclarar el significado). Puede enviar estos regalos a Christian Buchner o a Alessandro de Luca o a ambos (esta última es la mejor opción con diferencia).

Aceptamos cualquier cosa (somos estudiantes), pero naturalmente son mejor recibidas las donaciones monetarias. Puede enviarnos prácticamente de todo: botellas de vino, algunas especialidades de su región, hardware, estupendos juegos para Amiga, ... pero, por favor, ¡drogas no! ;-)

con la posible excepción de alcohol, y quizás algunos cigarrillos para Alessandro. ¡Lo que usted quiera!

En el caso de que desee enviarnos dinero: por favor, indique claramente A QUIEN lo envía (sólo a Christian, sólo a Alessandro o a ambos). La razón es que quiero compartir algunas de estas donaciones con Alessandro: no hacerlo no me parece correcto, pues ambos hemos invertido tiempo y esfuerzo en este programa, así que, por favor, señale claramente si envía dinero a ambos o sólo a uno de nosotros.

IMPORTANTE: GMPlay se convertirá en Shareware en un futuro.

Cualquier dinero que nos envíe ahora será tenido en cuenta para una posterior distribución shareware de GMPlay: así tendrá que pagar menos (o nada) si ha enviado el dinero con anterioridad.

¿Quiere enviarnos algo? Pinche
aquí
para saber a dónde enviarlo.

1.16 Aspectos legales

RESPONSABILIDADES

ATENCION: No nos hacemos responsables de cualquier pérdida o daño causado por GMPlay en sus programas, su hardware, su casa, o su vida, incluso si usted lo emplea siguiendo las instrucciones y/o recomendaciones dadas por los programadores. EL USO DE ESTE PROGRAMA ES SIEMPRE BAJO CUENTA Y RIESGO DEL USUARIO.

Puede distribuir de forma libre y gratuita este programa sólo para propósitos no comerciales, siempre que no modifique el contenido de este paquete. Sin embargo, puede sustituir libremente los instrumentos (sonidos digitalizados) al instalar el programa, para adecuarlos a sus preferencias.

LA DISTRIBUCIÓN COMERCIAL O LA INCLUSIÓN EN REVISTAS/DISCOS DE PORTADA
ESTÁ PROHIBIDA SIN NUESTRO PERMISO POR ESCRITO

Fred Fish y Urban Dominik Müller tienen nuestro permiso explícito para incluir este software en las colecciones Fred Fish, Aminet y en los CC.DD. de Aminet. Gracias por mantener vivo el Amiga, chicos.

1.17 Sobre este documento...

Traducción al español 1.01 (23.6.97)

Este documento es de copiado y distribución gratuita no pudiendo ser modificado, salvo directamente por los programadores de GMPlay o por el

traductor original (o sea, yo :D). Su utilización es siempre bajo la responsabilidad del propio usuario asumiendo éste todos los riesgos: de hecho ni siquiera me hago responsable de la corrección de esta traducción, así que por favor, consulte la documentación original.

Dámaso D. Estévez - Email: amidde@arrakis.es

¡Apoye de alguna forma el trabajo de los programadores! :)
