

**Musiker**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Musiker		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 12, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Musiker</b>	<b>1</b>
1.1	Musiker, Version 1.21 Dokumentation . . . . .	1
1.2	Einleitung . . . . .	1
1.3	Anforderungen . . . . .	2
1.4	Installation . . . . .	2
1.5	Starten des Programms . . . . .	2
1.6	Ein schneller Test des Programms . . . . .	3
1.7	Die Bedienung . . . . .	3
1.8	Das Menü . . . . .	4
1.9	Die Benutzung von eigenen Instrumenten . . . . .	4
1.10	Die Programmgeschichte . . . . .	5
1.11	Copyright/Disclaimer . . . . .	5
1.12	Das MagicUserInterface . . . . .	7
1.13	Die ptreplay.library . . . . .	8
1.14	Bekannte Fehler/Zukunftspläne/Fehlerreport . . . . .	10
1.15	Der Autor . . . . .	10

---

# Chapter 1

# Musiker

## 1.1 Musiker, Version 1.21 Dokumentation

Musiker, Version 1.21

© 1996 von Alexander Weber

Einleitung  
Anforderungen  
Installation  
Starten des Programms  
Schneller Test  
Bedienung  
Das Menü  
Eigene Instrumente  
Programmgeschichte  
Copyright/Disclaimer  
MagicUserInterface  
ptreplay.library  
Fehler  
Der Autor

## 1.2 Einleitung

---

Musiker ist ein Programm, das selbständig Protracker-Module "komponiert". Beim Schreiben des Programms habe ich darauf Wert gelegt, dem Computer so viele Freiheiten wie möglich zu geben. D.h. dem Programm wurden keine Melodiestücke oder Begleitrhythmen vorgegeben. Nur bei den Begleitharmonien greift der Rechner manchmal auf eine kleine Datenbank zurück.

So viel Freiheit führt unweigerlich dazu, daß die meisten Lieder etwas unmelodisch oder monoton klingen. Trotzdem hat das Programm schon einige Ohrwürmer geschrieben.

Ich habe die Möglichkeit einprogrammiert, die fertigen Module abzuspeichern. Das soll jedoch nicht dazu führen, daß das Aminet oder ähnliche Software-Sammlungen mit Musiker-Songs überflutet wird oder daß Spiele-Autoren zu faul werden, Melodien zu komponieren, und sich einfach "Musiker" bedienen. Deshalb bitte ich alle Benutzer von "Musiker", daß sie Songs, die mit diesem Programm geschrieben wurden, nur mit einer Anmerkung veröffentlichen, in der klar ersichtlich ist, daß sie von "Musiker" geschrieben wurden. Außerdem solltet ihr selbst versuchen, Musik zu komponieren. Es ist nämlich gar nicht so schwer (sogar ein Computer kann es...).

## 1.3 Anforderungen

Hardwareanforderungen:

- 1 MB Speicher

Softwareanforderungen:

- MUI in der Version 3.3
- OS 2.0

Empfohlen:

- locale.library
- Festplatte
- 2 MB Speicher

## 1.4 Installation

Das Programm wird einfach durch Schieben der Schublade "Musiker" in das gewünschte Verzeichnis installiert.

## 1.5 Starten des Programms

Von der Workbench aus:

Durch Doppelklick auf das Piktogramm "Musiker"

Von der Shell aus:

Wechselt in das Verzeichnis "Musiker" und startet das Programm durch Eingabe von "Musiker".

---

## 1.6 Ein schneller Test des Programms

Wenn ihr "Musiker" nur einmal kurz testen wollt,  
startet  
das Programm

und klickt nacheinander auf die Schalter "Zufall", "Komponieren" und "Spielen" (liegen ganz unten nebeneinander in dem Fenster, das erscheint). Das Abspielen beendet ihr, indem ihr das Fenster mit den Abspielinformationen schließt.

## 1.7 Die Bedienung

Nach dem Start erscheint das Hauptfenster.

Darin könnt ihr zwischen zwei Seiten wechseln: Instrumente und Einstellungen.

Auf der ersten Seite (Instrumente) befinden sich sechs String-Gadgets. Hier müsst ihr zuerst die Instrument-Dateien auswählen, die ihr in dem Lied benutzen wollt.

Im ersten Gadget ("Melodie") wird das Instrument für die Hauptmelodie festgelegt, im zweiten ("Bass") das Bass-Instrument für die Begleitung, im dritten und vierten ("Akkord(Dur/Moll)") die Akkord-Instrumente, getrennt nach Dur und Moll, ebenfalls für die Begleitung, und in den letzten zwei ("Schlagzeug(Bass/Snare)") die Instrumente für das Schlagzeug.

Die mitgelieferten Instrumente, die in die genannten Felder passen, findet ihr in den Verzeichnissen "Melody", "Bass", "ChordMAJ", "ChordMIN", "BDrum" und "SDrum" im Hauptverzeichnis.

Ihr könnt die Dateinamen auf 5 Arten wählen:

1. Ihr gebt sie von Hand in die entsprechenden String-Gadgets ein (zuerst draufklicken)
2. Ihr wählt sie (durch Klick auf das Feld direkt rechts daneben) mit einem Filerequester (Datei-Auswahlfenster) aus.
3. Ihr klickt auf die Felder "Zufall", die sich rechts neben den String-Gadgets befinden. Dadurch wählt der Computer automatisch ein Instrument aus dem passenden Verzeichnis.
4. Ihr klickt auf das Feld "Instrumente automatisch wählen" über den String-Gadgets. Dann wählt der Computer alle Instrumente aus den passenden Verzeichnissen. Außerdem wählt er automatisch zu jedem Dur-Akkord den passenden Moll-Akkord.
5. Ihr klickt auf "Zufall" unten links. Der Computer wählt dann alle Parameter zufällig aus. Auf die Instrumente hat das den gleichen Effekt wie in Punkt 4 beschrieben.

Ein Instrument kann gegen die Wirkung der letzten beiden Knöpfe geschützt werden, indem ihr den Schalter "Sperrern" daneben aktiviert.

Bevor ihr ein Lied komponieren laßt, könnt ihr noch die Geschwindigkeit des Songs wählen. Sie wird auf der zweiten Seite (Einstellungen) unter "Geschw." mit einem Schieberegler festgelegt.

Er kann die Werte von 4 bis 7 annehmen. Dabei bedeutet 4 die höchste Geschwindigkeit und 7 die niedrigste (die Werte entsprechen den Geschwindigkeiten in Protracker-Songs).

---

Wie bei den Instrumenten könnt ihr den Wert auch vom Computer wählen lassen, indem ihr auf "Zufall" rechts daneben, oder auf "Zufall" unten links klickt.

Auch die Geschwindigkeit könnt ihr gegen letzteren Knopf schützen, indem ihr "Sperren" aktiviert.

Nachdem die Parameter eingestellt sind, könnt ihr ein Lied generieren lassen. Dazu klickt ihr auf "Komponieren" ganz unten. Der Computer wird jetzt die Instrumente laden und das Lied komponieren.

Wenn er fertig ist und nichts schiefgegangen ist, klickt ihr einfach auf "Spielen". Daraufhin erscheint ein neues Fenster und das Lied wird abgespielt. In diesem Fenster sind einige Informationen über das Lied (Länge und Abspielposition), sowie ein Regler, mit dem ihr die Lautstärke einstellen könnt. Das Abspielen wird beendet, indem ihr das Fenster schließt.

Gefällt euch das Lied, könnt ihr es schließlich mit "Speichern" im Protracker-Format abspeichern und später wieder in einem Abspielprogramm laden (das Protracker-Format wird von fast jedem Abspielprogramm unterstützt).

## 1.8 Das Menü

Das Menü enthält folgende Menüpunkte:

```
Projekt
  Über...
  -----
  Ende
```

"Über...": Es erscheint ein kleines Fenster mit ein paar Informationen

"Ende": Beendet das Programm

## 1.9 Die Benutzung von eigenen Instrumenten

Eigene Instrumente müssen im Raw-Format vorliegen und auf A=440 Hz gestimmt sein.

Die Instrumente werden in den fertigen Songs in den folgenden Tonbereichen gespielt:

- Melodie: C-2 (523 Hz) bis A-3 (1762 Hz)
- Bass, Akkorde: C-1 (261 Hz) bis A-2 (932 Hz)
- Schlagzeug: C-3 (1045 Hz)

Wenn der Rechner nach dem zum Dur-Akkord passenden Moll-Akkord sucht, geht er folgendermaßen vor:

Er entfernt zuerst aus dem Namen des Dur-Akkords alle Vorkommen von "dur" und "maj". Dabei entfernt er auch Gebilde wie "dumajr". Dann nimmt er die erste Datei aus dem "ChordMIN"-Verzeichnis, deren Datei-

name nach Entfernen von "moll" und "min" mit dem des Dur-Akkords übereinstimmt.

Passende Paare wären z.B.:

"Akkord-Dur" - "Akkord-Moll"  
"Major" - "Minor"  
"StrDURings" - "Strings"  
"AMadududurrrj" - "AMMMMMollinollinoll"  
"Chord" - "Chord"

## 1.10 Die Programmgeschichte

- V0.1: Erste Version. Kleines AMOS-Programm, das mit den Sound-Befehlen von AMOS eine kleine automatisch generierte Melodie mit 8 Takten gespielt hat.
- V0.2: Der Algorithmus wurde derart abgeändert, daß Takte öfters in leicht abgewandelter Form nochmal gespielt werden. Generierung eines Refrains wurde hinzugefügt. Die Lieder wurden verlängert (6\*8 Takte).
- V0.3: Die Änderungen von V0.2 rückgängig gemacht (hat sich scheußlich angehört!). Erzeugung eines Protracker-Moduls mit Rhythmus, Bass, Akkorden. Geschwindigkeit zufallsgesteuert
- V1.0: Komplet in Amiga-E umgeschrieben. Benutzeroberfläche (MUI).
- V1.1: Erzeugung von Refrains wurde wieder hinzugefügt. Erzeugung von Einleitung, Zwischenparts, Schluß. Die Songs können unterschiedlich lang sein. Neue Samples. Jetzt auch von der Workbench aus startbar. Songs speicherbar. (Vorher nur in ram:mod.song)
- V1.2: Schalter können gegen eine Veränderung durch die "Zufall"-Knöpfe gesperrt werden. Aufteilung der Oberfläche in Seiten. Neues Abspielfenster.
- V1.21:Fehler entfernt: Das Programm fand die PTReplay-Library nicht im Programm-Verzeichnis. Dateiauswahlfenster zum Speichern ist jetzt auf Verzeichnis und Dateinamen des letzten Speichervorgangs eingestellt. Neuer Komponier-Algorithmus hinzugefügt.

## 1.11 Copyright/Disclaimer

Das Programm "Musiker" und sämtliche zugehörigen Dateien sind ↔  
Freeware,  
d.h. sämtliche Urheberrechte liegen bei dem

---

Autor

Eine Ausnahme bilden die beiliegenden Instrumente. Sie sind Public Domain und dürfen daher beliebig verwendet werden.

Trotzdem wäre ich für eine kleine Anerkennung sehr dankbar, wenn euch das Programm gefällt.

Das Programm-Paket darf unter folgenden Bedingungen verbreitet werden:

- Es sind keine Dateien zu verändern.
- Es müssen folgende Dateien/Verzeichnisse vorhanden sein:

```

Musiker                                (DIR)
  Catalogs                             (DIR)
    deutsch                             (DIR)
      musiker.catalog
      musiker.cd
  Docs                                  (DIR)
    deutsch                             (DIR)
      Musiker.Guide
      Musiker.Guide.info
      deutsch.info
    english                             (DIR)
      Musiker.Guide
      Musiker.Guide.info
      english.info
  Docs.info
  Libs                                  (DIR)
    ptreplay.library
  Melody                                (DIR)
    brass2
    future
    hqcstring
    nicetune
    piano
    pling
  Bass                                  (DIR)
    bass
    bassguitar
    bassguitar2
    basssynth
    basssynth2
    basssynth3
    brass
    mmmmmm
    tape
  ChordMAJ                              (DIR)
    akkord-dur
    akkord-git-dur
    background-dur
    distguit
    synth-dur
  ChordMIN                              (DIR)
    akkord-moll
    akkord-git-moll
    background-moll
    distguit

```

```
    synth-moll
BDrum                                (DIR)
    bassdrum
    bassdrum2
    bassdrum3
    bassdrum4
    bassdrum5
    bassdrum6
    bassdrum7
SDrum                                (DIR)
    snaredrum
    snaredrum2
    snaredrum3
    snaredrum4
    snaredrum5
    snaredrum6
    snaredrum7
    snaredrum8
    snaredrum9
Musiker
Musiker.info
ptreplay.readme
Musiker.info
```

- Das Paket darf nicht zu einem Preis weitergegeben werden, der höher liegt als die Material- und Kopierkosten.
- Das Paket kann als ".lha"- oder ".lzh"-Archiv verbreitet werden, nicht jedoch als ".dms"-Archiv.
- Das Programm darf nicht zu illegalen, militärischen oder kommerziellen Zwecken verwendet werden.

Ausnahmen können nur mit Einverständnis des Autors gemacht werden.

Der Autor übernimmt keinerlei Haftung für irgendwelche Schäden, die durch das Paket oder einen Teil des Paketes entstehen.

## 1.12 Das MagicUserInterface

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on

your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Straße 7  
80935 München  
GERMANY

## 1.13 Die ptreplay.library

This file documents ptreplay, a librarybased systemfriendly PT/NT/ST-replayer.

Copyright (c) 1994-1996 Mattias Karlsson (BetaSoft)  
Copyright (c) 1996 Andreas Pålsson (Pucko/Digital Dreams)

PTREPLAY.LIBRARY 6.6

ptreplay.library v6.6 is released under the concept of freeware. This means that it is freely distributable as long as following conditions are fulfilled:

- The archive may not be sold, but inclusion in a PD-library is permitted as long as only a SMALL fee is charged to cover the costs of copying and distribution. The Fred Fish Library is the perfect example.
- Programs and documentations must be distributed together in their unmodified form.
- Concerning the library itself, programs using ptreplay.library may include it in their distribution packages as long as this file follows as 'ptreplay.readme'. Of course the program using it must be freeware to.

For inclusion in a shareware or commercial software package,  
please contact the author.

- - -

ptreplay.library (from now on ptreplay) is a standard Amiga shared library, capable of playing music files with the well known 'M.K.' sign inside.

Some of PtReplay features:

- System friendly, uses CIA-timing for smooth playing
- Except for the ordinary Play, Pause, Resume and Stop there are fading volumechanging, ability to specify position, turn on/off channels.
- Load modules via PTReplay. No need to open Dos.

Use this library as you would use any normal Amiga library. Included in this package is include files for Assembler and C.

---

- - -

A few weeks ago Mattias Karlsson (Betasoft) decided to pass the development on because of lack of time. I volunteered to continue the development since I've been using it myself alot and my interest in music and programming.

Some word from Mattias Karlsson concerning the birth of ptreplay.

I wrote this library because I was unable to find a good and system-friendly replay routine for ProTracker. I based this loosely on the example sources that accompany ProTracker, but these were pretty badly written, and sparsly commented, and the CIA routines did never work on my machine. A job worth doing well is worth doing yourself, I though and went to work. This is what emerged, a small library. Notice that it is just about 8k, and still contains all needed to play good music (and it has a lot of features too)

- - -

Changes from 6.5 to 6.6 by Andreas Pålsson

- \* FIXED: Closelibrary() () wouldn't return. Reported by Michael Stoehr.
- \* CHANGE: Betasoft turns over the development to Andreas Pålsson.

Changes from 5.14 to 6.5 by Mattias Karlsson

- \* Horror, the clean up routines clears some signals on the task that closes the library (maybe this is what caused the spurious GURUs?). (6.5)
- \* If you are to quick to start playing after the library has been opened it produced 4 hits and no sound since it checked the IORequesters before PTReplay\_ctrltask has time to allocate them. (6.4)
- \* Now it only trigger ModuleRestart when you do a positionjump in the last position instead of everytime. (6.3)
- \* Now frees all channel on LibClose instead of libExpunge. (6.2)
- \* Sometimes ptreplay\_ctrltask (See FAQ) "hangs" and starts busylooping when you did a DisplayBeep() with a sample. (6.1)
- \* New functions for reading the owned channels and sampledata. (6.0)
- \* A channel that is turned of was not left alone. (5.16)
- \* All channels were turned on at playtime, instead of only those that ptreplay owns. (5.15)

- - -

My addresses:

---

URL: <http://www.algonet.se/~did/>  
E-Mail: [did@algonet.se](mailto:did@algonet.se)  
Fidonet: Andreas Palsson 2:200/628.0 <- recommended  
Mail: Andreas Pålsson  
Trolle Ljungby  
S-290 34 Fjälkinge  
SWEDEN

or call my bbs at +46-(0)44-55031

The former author can be reached at:

URL: <http://www.algonet.se/~betasoft/>  
E-Mail: [betasoft@algonet.se](mailto:betasoft@algonet.se)  
FIDO: Mattias Karlsson@2:200/502.3

<EOD>

## 1.14 Bekannte Fehler/Zukunftspläne/Fehlerreport

Bekannte Fehler:

- Auf meinem Rechner (A1200, 6MB, 68030, FPU, MMU) kommt es zu Abspielfehlern der `ptreplay.library`.  
(Am besten Song abspeichern und in ein Musikprogramm laden)

Was noch zu tun ist:

- Möglichkeit zur Benutzung eines externen Abspielprogramms
- Mehr Schlußvarianten
- Bessere Samples

Wenn ihr irgendwelche Fehler entdeckt, Verbesserungsvorschläge oder bessere Samples habt, dann schreibt mir doch einfach. Meine Adresse findet ihr

hier

.

## 1.15 Der Autor

Alexander Weber  
Stormstraße 3  
66606 St. Wendel  
Deutschland

E-Mail: [alexw@cscip.uni-sb.de](mailto:alexw@cscip.uni-sb.de)

---