

Euterpe

Dirk Neubauer

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Euterpe		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Dirk Neubauer	May 28, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Euterpe	1
1.1	main	1
1.2	caracteristiques	2
1.3	enregistrement	3
1.4	localisation	4
1.5	merci	4
1.6	auteur	5
1.7	translators	5
1.8	historique	5
1.9	installer	8
1.10	installer2	8
1.11	smf	9
1.12	fgm	9
1.13	options	9
1.14	creepiste	12
1.15	creesection	12
1.16	creesmf	12
1.17	enrmidi	13
1.18	enrmulti	13
1.19	enraudio	13
1.20	midi	13
1.21	audio	14
1.22	pistemidi	14
1.23	pisteaudio	14
1.24	pistemaster	15
1.25	dialogue	15
1.26	ecrans	15
1.27	farplan	16
1.28	fpistes	16
1.29	fcreepiste	18

1.30 fparapiste	18
1.31 fparasection	19
1.32 finstruments	19
1.33 fparainst	20
1.34 fmidi	20
1.35 frythmique	21
1.36 faudio	21
1.37 frythmiqueaudio	22
1.38 ftextes	22
1.39 fimages	23
1.40 farexx	23
1.41 fcontrole	24
1.42 femusic	25
1.43 feditsection	26
1.44 f2d	26
1.45 fevents	27
1.46 mprojet	27
1.47 mfenetres	28
1.48 mpistes	28
1.49 msections	29
1.50 mediter	30
1.51 mpreferences	31
1.52 mmacros	31
1.53 mcontrol	32
1.54 mfenetresed	33
1.55 maffichage2d	33
1.56 mediterevents	34
1.57 mactionevents	34
1.58 arexx	35
1.59 clavier	37
1.60 inst	37
1.61 midiactif	38
1.62 index	38

Chapter 1

Euterpe

1.1 main

Inhalt

Willkommen in der Euterpe-Hilfe. Wähle den Bereich deines Interesses durch Anklicken des jeweiligen Knopfes.

Einführung -- Präsentation der Software

Eigenschaften -- Technische Details

Registrierung -- Wie registriert man sich ?

Übersetzung -- Wie übersetzt man Euterpe ?

Geschichte -- Die Änderungen

Danksagungen -- Wer half mir ?

Übersetzer -- Euterpe's Übersetzer

Autor -- Wie erreicht man mich ?

Tutorial -- Eine Einführung in die Benutzung von Euterpe

Installation -- Wie installiert man Euterpe ?

Benutzung unter 2.0 -- Unterschiede bei 3.0

Die MIDI-Dateien -- Formatbeschreibung

GM/GS/XG Formate -- Die MIDI-Standards

Optionen -- Optionsliste

Die Spuren -- Wie erstellt man Spuren ?

Die Muster -- Wie erstellt man Muster ?

Erstellen einer MIDI-Datei -- Wie tut man jenes ?

MIDI-Aufnahme -- Noten aufnehmen

Audio-Aufnahme -- Sounds aufnehmen

Mehrfach-Spur-Aufnahme -- Aufnehmen von mehr als einer Spur

Die Instrumente -- Verändere deine Spuren

Midi-Einstellungen -- CAMD.library und serial.device

Audio-Einstellungen -- Benutzung von AHI

Fragen und Antworten -- Weitere Informationen
Nachschlagewerk -- Details der Operationen
Die Bildschirme -- Das Werkzeug dazu
Die Fenster -- Beschreibung
Hintergrund -- Software-Kontrolle
Spuren -- Bearbeitung von Spuren & Mustern
Eine Spur erstellen -- Typenauswahl
Spurparameter -- Einstellungen
Musterparameter -- Einstellungen
Instrumente -- Bearbeitung
Instrumentenparameter -- Einstellungen
MIDI -- Programmwechsel
Drum -- Drum-Elemente
Audio -- Programmwechsel
Drum Audio -- Drum-Elemente
Texte -- Sätze
Bilder -- Grafiken
ARexx -- ARexx Skripte
Musterbearbeitung -- Die Fenstertypen
2D Editor -- Graphische Bearbeitung
Ereignisse -- Listenbearbeitung
Kontrollen -- Aufnahmekontrollen
EMusic Konsole -- Zugriff per ARexx Kommandos
Tastaturkurzbefehle -- Schneller Zugriff auf Funktionen
ARexx Kommandos -- Makros definieren
Index -- Suche nach Schlüsselwörtern

1.2 caracteristiques

Eigenschaften

Euterpe ist ein Multimedia-Sequencer

Die genauen Eigenschaften sind :

Erkennt folgende Dateiformate :

Für Songs : Midi-Datei Typ 0 und 1, SMUS (nur lesen), Protracker und ETSF (spezifisches IFF-Format)

Für die Sounds : AIFF, IFF 8SVX, Sonix (TM) .ss, IFF SNDP & EWAV (spezifisch) und DataTypes. ProTracker Sounds werden mit den Modulen geladen.

Für die Bilder IFF ILBM und DataTypes

Genlock-Unterstützung

Unbegrenzte Anzahl von Spuren

Spurtypen : Instrumente für die Noten und Samples für die Sounds, Hauptspur für globale Ereignisse.

Unbegrenzte Anzahl von Mustern in Spuren

Mustertypen für Instrumentenspurten : Kanal, Common und SysEx

Instrumententypen : Midi, Midi Drum, Audio, Audio Drum, Texte, Bilder und ARexx

Erkennt Formate General MIDI und Roland GS

Kennt die meisten Constructors Sysex Codes und die meisten Kontrollveränderungen beim Namen.

Ereignis- und graphischer Editor

Sample Editor mit der Option Fast Fourier Transformation für die Soundfrequenzberechnung

Midi Test Funktionen (Noten, Programmwechsel und Bänke)

Synchronisierung durch Midi Zeit Code, TimeClock und Sampling

Metronome

Midi Mixer

Midi Effekte

ARexx-Makrodefinition

Mehrfachdateien : Bis zu 10 Songs können gleichzeitig genutzt werden

Fontsensitive Anzeige mit Unterstützung aller Auflösungen, beginnend mit 640x200, 4 Farben

Midi Zugriff durch Devices oder CAMD.library (optional).

Audio Zugriff intern oder mittels AHL.device (benötigt)

ARexxPort

Öffentlicher Bildschirm

Interne Auflösung von 96 bis 768 Impulsen pro Viertelnote (192 ist Standard)

Externe Kontrolle über Joystickport möglich

Hauptspur erlaubt Tempo- und Vorzeichenwechsel

Kennt lateinische, englische und deutsche Notenschreibweise

Multitasking

Nutzt realtime.library, ermöglicht reele Pausen beim Abspielen

Schleifenmodi, mit zwei Festpunkten

AppWindow und AppMenuItem

Lokalisierung

Online Hilfe und Menühilfe

1.3 enregistrement

Registrierung

Rechtliche Informationen

Euterpe is Copyright © 1992-1998, Dominique Lorre

Dieses Produkt wird als SHAREWARE vertrieben.

Diese Software ist in ihrer Funktionalität beschränkt (die Details variieren zwischen den verschiedenen Versionen) und wird erst durch ein Keyfile vollständig nutzbar.

Diese Datei erhält man durch die Registrierung.

Man kann diese Software in ihrer ursprünglichen Form ohne Erlaubnis vertreiben, eingeschlossen ist der Vertrieb in Netzwerken und auf Magazindisketten oder CD-ROMs. Der Vertrieb des Keyfiles ist aber unter allen Umständen verboten.

Um ein persönliches Keyfile zu erhalten, fülle einfach das Registrierformular aus und unterschreibe es, und befolge die Anweisungen.

1.4 localisation

Lokalisierung

Euterpe enthält mehr als 700 zu übersetzende Zeilen

Um einen neuen Katalog zu erstellen, kannst du folgende Methode verwenden:

Frag' mich zuvor. Vielleicht hat schon jemand anders damit begonnen und deine Arbeit ist nun umsonst. Andererseits könntet ihr dann auch zusammenarbeiten.

Schau dir die Dateien Euterpe.cd und Euterpe_français.ct in diesem Archiv genauer an. Dies sind Dateien, mit CatComp erstellt, und du solltest damit umgehen können, bevor du jetzt weitermachst.

Euterpe ist etwas Besonderes gegenüber anderer Software, da die CatComp Dateien automatisch mittels einer speziellen Version der ausführbaren Datei erstellt wurden. Praktisch bedeutet dies, das keine übersetzten Texte in der .ct Datei einer späteren Version auftauchen.

Der Name der Mitteilungen ist vollständig gut durchdacht ;) :

Alle beginnen mit MSG_

_MENU kennzeichnet einen Menüeintrag

_REQ kennzeichnet einen Requestertext

GAD kennzeichnet den Text eines Knopfes, '' steht für Unterstreichungen

_ERR steht für Fehlermeldungen

_FMT steht für sprintf formatierte Strings. Die Reihenfolge der Argumente kann noch nicht spezifiziert werden, da noch Fließpunktformate enthalten sind.

Die .guide Datei wird wohl am meisten Mühe machen, darum können daran auch zwei arbeiten. Weiterhin wirst du dazu auch den übersetzten Katalog brauchen, damit du die Strings im Programm kennst. Die NODES brauchst und DARFST du NICHT übersetzen. Sie werden ja nicht angezeigt und die Software findet sonst die Ansprungpunkte in der Online-Hilfe nicht.

1.5 merci

Danksagungen

Hier stehen jene, welche mir bei der Entwicklung von Euterpe halfen

Rob Peck, für seine Audiotools-Routinen

Christian Braut, für sein gutes Midi-Buch (Livre d'Or de la Norme Midi)

Martin Blom für AHI

Jérôme de Solliers, ein guter Beta-Tester

Nelson Barata, für seine Tests

Olaf Olsen Barthel, für seine Ratio Berechnungsroutine in GhostScript, die einzige, die machte, was ich auch wollte.

Tallin, für die CAMD.library

Tony Racine, von HiSoft, für sein Vertrauen zu einer Zeit, als die Software noch sehr instabil lief

Douglas Walker, von SAS, für die ständige Weiterentwicklung seines Compilers

Amiga News und Amiga Concept Magazine, für die moralische Unterstützung

Antoine Grimaldi, für seine SMPTE Synchro Box

Wenn du in dieser Liste bist, kannst du mich wegen einer freien Registrierung ansprechen.

1.6 auteur

Autor

Meine Daten

Dominique Lorre

Le Fabary, BAT C

4, Allée des Peupliers

13100, Aix-en-Provence FRANCE

EMail: dlorre@caramail.com

1.7 translators

Euterpe's Übersetzer

Hier sind, in alphabetischer Ordnung der Sprachen, die Übersetzer von Euterpe aufgelistet.

deutsch: Dirk Neubauer (neubauer@rz.uni-greifswald.de)

Sönke Tesch (soenke.tesch@elmshorn.netsurf.de) [Korrekturleser]

englisch: Dominique Lorre (dlorre@caramail.com)

französisch: Dominique Lorre (dlorre@caramail.com)

tschechisch: Ondrej Zima (homolka@terminal.cz)

Vit Sindlar (sindlar@jackal.cis.vutbr.cz) [Korrekturleser]

ungarisch: Csaba Molnar (mocs@eik.bme.hu)

1.8 historique

Geschichte

Änderungen an der Software

Version 1.10 -- erste öffentliche Version

Version 1.10 (7.08.97)

Kleinere Korrektur am Einlesen der ToolTypes : der Standardzeichensatz hatte eine Größe von 8 statt der eingestellten.

Neues Installationsskript. Das Vorherige erzeugte einen Pfadeintrag statt einer Zuweisung in der S>User-Startup.

Änderungen bei den Tooltypes im Piktogramm Euterpe.info, das Vorherige hatte eine nicht standardmäßige Testkonfiguration.

Neue englische Anleitung.

Version 1.11

Samplebearbeitung lief nicht

Ereignis PROGRAM CHANGE war zu lang

Ereignis TEMPO CHANGE verlor ein Byte.

SYSEX REALTIME und NON REALTIME hinzugefügt

Multikanal-Samples hinzugefügt

Neue Optionen GERMAN, ENGLISH und LATIN zur Notenanzeige

Neue Option LIKEWB für eine Workbenchähnliche Darstellung

Angepaßte Länge der Dialogfelder (und andere kosmetische Änderungen)

Das System stürzte beim Beenden ab, nach der Errichtung von CAMD Verbindungen

Das Bilderinstrument lud nicht korrekt

Das Textinstrument konnte nicht speichern

Während der Änderung im Ereignisfenster konnte keine Funktion auf Blöcke größer als die Listeneinträge ausgeführt werden.

Audio und Audio Drum Instrumente funktionierten bei fehlenden Soundzuweisungen nicht korrekt.

Laden und Speichern von Samples.

Optionen speichern

Instrumente können nun mit Metronome genutzt werden

Version 1.12

Die Expand Track Funktion setzt jetzt den Musterausgangskanal auf die neue Spur, wenn die Originalspur im Omni Modus ist (nützlich für Mididateien vom Typ 0).

Drum und Midi Instrumente nutzten den globalen Midi-Ausgang, statt ihres eigenen.

Midi-Dateien Import funktionierte mit einigen MetaEvents nicht korrekt und kam mit Midi-Daten der ersten Spur von Midi-dateien vom Typ 1 nicht klar.

Die Standardnote für Samples ist nun C3 statt C2 für Kompatibilität mit Trackern.

Der Tempoknopf reicht nun von 20 bis 400 bpm (maximal theoretische Begrenzung ist 72000/Auflösung bpm).

Tempowechsel werden nun nicht mehr an den Taktanfang gelegt.

Protracker/NoiseTracker Dateiimport.

Unterstützung für Pitchbend, KeyPressure, ChannelPressure und ControlChange 10 (Pan) für Audioinstrumente.

Effektunterstützung für Muster, Spuren und Song.

Metronome funktionierte nicht richtig, wenn Tempo nicht 120bpm war.

Wellenformen länger als 65536 Samples pro Kanal werden jetzt von Disk geladen.

Stereo Samples werden jetzt unterstützt.

XApp Instrument entfernt.

Textdokumentation für jene, die kein AmigaGuide V40 besitzen.

audio.device Unterstützung entfernt.

Das AReXX Kommando LOAD wurde durch LOAD SONG|PATTERN|TRACK|INSTRUMENT|SOUND ersetzt (Nur LOAD SOUND und LOAD SONG arbeiten derzeit).

Samples Dateiformat verändert.

Euterpe nutzt jetzt die asyncio.library, welche notwendig ist.

Version 1.13

SMUS-Dateien Import wurde verbessert : SONIX Dateien werden mit ihren .ss Samplesounds erkannt.

Audio Abspielen und Aufnahme im Direkt-Auf-Disk Modus.

GUI wurde verbessert.

Neue Option : HDCHANS zum Einstellen der Anzahl der Audiokanäle beim Direkt-Auf-Disk Modus.

Neue Option : HDFILE zur HD-Aufnahme mit Audio.

Besserer Umgang mit 4 Farben-Bildschirmen.

Piano-Anzeige zur besseren Handhabung von Noten.

Version 1.14

Im Ereignisfenster führte die Ersetzen-Funktion zum Absturz.

Einige englische musikalische Terme waren fehlerhaft.

Die Aufnahme einer Spur ohne Muster verursachte Enforcer Hits.

Einige Punkte des Spurenmenüs waren anwählbar, auch ohne angewählte Spur.

Im 2D Bearbeitungsfenster wurden einige Muster nicht dargestellt, wenn ihre Länge 8 Takte unterschritt.

Die Funktion zum Verschieben von Noten im 2D-Bearbeitungsfenster war fehlerhaft.

Weitere Verbesserungen im 2D-Bearbeitungsfenster.

Audioanwahl funktioniert jetzt besser.

Eine neue Amigaguide Dokumentation ist in Arbeit.

Version 1.15

Das Installationsskript funktionierte nicht richtig.

Die Auswahl im 2D Editorfenster war fehlerhaft.

Die Anzeigehöhe von Samples war manchmal fehlerhaft.

Die EMusic Konsole nutzt jetzt direkt den Con-Handler statt des console.device.

Benutzung von Ralph Babel's WbPath Routinen für die meisten AmigaDOS Aufrufe.

Umkehr der REXX RX und RXS Kommandos zur Übereinstimmung mit anderen Amiga Programmen (wie z.B. Wack).

Wenn die EMusic Konsole geöffnet ist, wird die Standardausgabe darauf gelenkt.

Weitere Verbesserungen in der Audibearbeitung.

Die Systemrequester erscheinen jetzt alle auf dem Bildschirm von Euterpe.

Neues Installationsskript.

Der Zugriff auf den Joystickport (externe Kontrolle und Pitch Bender) ist jetzt optional (USEGAMEPORT Option).

Erweiterung der ARexx-Kommandos.

Wenn das Programm von der Workbench gestartet wird, werden die Optionen jedes Piktogramms ausgelesen (statt nur des zuerst angewählten).

Der wirkliche Programmname wird beim Speichern von Piktogrammen nicht benutzt.

Version 1.16

Einige Instrumentenbearbeitungsfenster wurden verändert.

Beim Laden von ETSF-Dateien wurden zwei Hauptspuren erstellt.

Der Inhalt der Hauptspur wurde in Mididateien nicht exportiert.

OUI Übersetzungsdateien hinzugefügt.

Die fehlenden Optionen für die Funktionstasten, die externen Kontrollen und den Kontrollbildschirm hinzugefügt.

Beim Laden einer Mididatei wird der Instrumentenname METAEVENT nun einem Musternamen zugewiesen.

Tempo- und Vorzeichenwechsel wurden überarbeitet.

Die Musterfunktion Aufteilen wurde überarbeitet.

SPP Nachrichten wurden nicht korrekt gesendet.

Verschiedene Verbesserungen in der Anzeige.

Neue Tastaturkurzbefehle.

Ein ATO Projekt wurde begonnen (zur Zeit deutsch und tschechisch).

Die optimierten Versionen haben jetzt dieselben Funktionalitäten wie die 68000er Version.

Die MTC Eingabesynchronisation wurde nicht erkannt.

Euterpe erkennt jetzt die SPP Mitteilungen als Eingabe (noch im Versuchsstadium).

1.9 installer

Euterpe's Installation

Was mußt du vor dem Installieren von Euterpe wissen ?

Die Installation wird einfacherweise vom Installer übernommen.

Ein Standard 3.0 System sollte für Euterpe reichen. Falls du Euterpe auf einem 2.0 System nutzen möchtest, lies zuvor die speziellen Installationsanweisungen.

Die CAMD.library liegt der Software nicht bei, da ich diese zur Zeit nicht vertreiben darf. Besitzer der Developer CD von Amiga Technologies oder Electronics Arts Deluxe Music finden dort diese Library oder haben sie schon auf ihrem System installiert. Du kannst auch das camd.lha Archiv aus dem Aminet laden. Euterpe entdeckt das Vorhandensein der CAMD selbständig und stellt dann die entsprechenden Funktionen zur Verfügung. Die Version 2.0 der CAMD.library wird benötigt, da die 1.0 veraltet ist.

AHI sollte auch extern installiert werden. Es ist mindestens Version 4 erforderlich und du solltest ältere Versionen nicht mit Euterpe verwenden.

Falls du die CAMD.library oder AHI nicht besitzt, arbeitet Euterpe normal weiter, aber einige Funktionen werden gesperrt sein.

Bitte beachte auch, daß die Online Hilfe nur mit einer AmigaGuide Version >= 39 funktioniert. Beim Betatesten hatte sich herausgestellt, das einige Nutzer noch ältere Versionen dieser Library installiert hatten.

1.10 installer2

Euterpe Installation auf einem 2.0 System

Für Benutzer der V37 und V38 des Betriebssystems

Euterpe arbeitet nicht auf einem Standard V37 oder V38 System.

Da Euterpe die realtime.library benutzt, brauchst du eine spezielle Version dieser Datei. Zur Zeit habe ich nicht die Rechte, diese zu vertreiben, aber Besitzer der Amiga Technologies Developer CD finden sie darauf.

Auf einem 2.0 System ist die Online Hilfe nicht möglich.

Einige kleinere Probleme mit der Anzeige kann es geben. Bitte beachte, das nur im Productivity ECS Bildschirmmodus 4 Farben benutzt werden, sonst werden mindestens 8 Farben benötigt.

Auf einem V37 System ist die locale.library nicht verfügbar, und das Programm deshalb nur in englisch.

Kürzlich habe ich die Installationspiktogramme für verschiedene Sprachen entfernt, d.h. unter V37 ist die Installation jetzt englisch, es sei denn, du fügst diesen Tooltype ins Piktogramm: LANGUAGE=deutsch . Natürlich solltest du deutsch durch deine gewünschte Sprache ersetzen.

Diese Software wurde auf einem Amiga 600 V38+ECS getestet. Beachte, daß die meisten Tests auf einem 3.0 System durchgeführt wurden, also noch für mich unbekannte Probleme auftreten können.

1.11 smf

Die Midi-Dateien

Die Midi-Dateien sind sehr wichtig für den Austausch von MIDI Daten zwischen verschiedener Soft- und Hardware.

Die Standard Midi-Datei (SMF) ermöglicht den Datenaustausch zwischen verschiedenen Sequenzern.

Drei Formate existieren bereits :

Das Format 0 ist eine einzelne Spur : alle Daten sind auf einer einzelnen Spur.

Das Format 1 hat mehrere Spuren : Eine Spur steht für einen Kanal zur Verfügung und eine ergänzende Spur verwaltet Tempowechsel.

Das Format 2 hat mehrere Muster : von Euterpe nicht unterstützt.

1.12 fgm

Die GM/GS/XG Formate

Die GM, GS und XG Formate ermöglichen eine Erkennung von Sounds und Instrumenten einer Musik.

Das General MIDI (GM) , das Roland GS und das Yamaha XG Format definieren einen Standard für Synthesizer-Sounds und Noten von Drum Kits. Das GS Format ist eine Erweiterung des GM Formats des Herstellers Roland. Das XG Format ist eine Erweiterung des GM Formats des Herstellers Yamaha, noch nicht erkannt von Euterpe, aber du kannst Instrumente für deine XG Bänke erstellen.

Euterpe kennt die GM/GS Formate und ermöglicht die Erkennung der angestellten Instrumente. Mit der Hilfe der Drum Instrumente kannst du auch noch herausfinden, welche DrumKit Elemente benutzt werden.

1.13 options

Euterpe's Optionen

Euterpe benutzt keine Optionsdatei oder Umgebungsvariablen, aber die Tooltypes der Piktogramme und Kommandozeilenparameter, wenn es aus dem CLI gestartet wird.

Die Kommandozeilenvorgabe ist folgende : F=FILES/M,ID=DISPLAYID/K/N,W=WIDTH/K/N,H=HEIGHT/K/N,OVERSCAN/S,D=DAUTOSCROLL/S,R=RESOLUTION/K/N,RSTATUS/S,U=UNDOSIZE/K/N,G=GRID/S,SOFTTHRU/S, LANG=LANGUAGE/K,TF=SF=SCREENFONTSIZE/K/N,SN=SERIALNAME/K,SU=SERIALUNIT/K/N,IL=INPUTLINK/K, OL=OUTPUTLINK/K,USECAM=ENGLISH/S,LIKEWB/S,ENCAPSULATE/S,HDCHANS/K/N,HDFILE/K,SR=SAMPLINGRATE/K/N, USEGAMEPORT/S,F1/K,F2/K,EXTLMB/K,EXTMMB/K,EXTRMB/K, NS_BORDERBLANK/S,NS_BORDERNOTRANS/S,NS_BIPLANEKEY/S,NS_CHROMAKEY/S,NS_BIPLANE/K,N,NS_CHROMAPEN/K/N,NS_ACTIVE/S,NS_TIMEPOS/S,NS_POSITION/S,NS_CONTROLS/S

/M steht für Mehrfachangaben

/S steht für Schalter (True wenn gesetzt, False wenn nicht)

/K steht für Schlüsselwort

/N steht für Nummer

= kennzeichnet Synonyme. Die Kurzbezeichnung kann nicht in den Tooltypes benutzt werden.

In den Tooltypes kennzeichnet man die Option mit einem nachfolgenden = und dem Inhalt.

Nummern sind nur dezimal, booleanische Werte sind TRUE für wahr und FALSE für falsch. Natürlich sind alle nicht genannten auf falsch gesetzt.

FILES

Im CLI kannst du eine oder mehrere zu ladende Dateien angeben.

ID

Kennzeichnet den Bildschirmmodus. Es kann dezimal oder hexadezimal (beginnend mit 0x) sein.

WIDTH

Kennzeichnet die Bildschirmbreite. Falls der Wert kleiner als 640 ist, wird er automatisch auf 640 gesetzt.

HEIGHT

Kennzeichnet die Bildschirmhöhe. Wenn der Wert kleiner als 200 ist, wird er automatisch auf 200 gesetzt.

DEPTH

Kennzeichnet die Farbtiefe des Bildschirms. Falls der Wert kleiner als 2 ist, wird er automatisch auf 2 gesetzt. Du kannst die Farbanzahl ausrechnen, indem du 2 mit diesem Wert exponierst.

DEPTH=2 ergibt 4 Farben, 3 ergibt 8 Farben, 4 ergibt 16 Farben u.s.w.

AUTOSCROLL

Aktiviert das selbständige Scrollen von Bildschirmen.

OVERSCAN

Aktiviert den Overscanmodus für Bildschirme.

RESOLUTION

Interne Sequenzerauflösung in Impulsen pro Viertelnote. Dieser Wert ist nicht wirklich eingeschränkt. Auf jeden Fall wirst du nach vernünftigen Werten zwischen 96 und 768 gefragt (192 ist Standard)

RSTATUS

Aktiviert den Modus Laufstatus bei MIDI

Diese Option funktioniert noch nicht

UNDOSIZE

Puffergröße für Widerrufen/Wiederholen

Diese Option funktioniert noch nicht

GRID

Aktiviert das Gitter. Damit werden Muster an den Anfang eines Taktes gesetzt.

SOFTTHRU

Der SOFTTHRU Modus ermöglicht das Lesen von Midi-Ereignissen und das Zurücksenden, falls der Sequenzer nicht aufnimmt.

LANGUAGE

Kennzeichnet die zu nutzende Sprache.

TEXTFONTNAME

Name des Zeichensatzes mit fester Größe. Achte auf die Groß-/Kleinschreibung : Topaz.font ergibt etwas anderes als topaz.font

TEXTFONTSIZE

Größe dieses Zeichensatzes.

SCREENFONTNAME

Name des proportionalen Zeichensatzes.

SCREENFONTSIZE

Größe des proportionalen Zeichensatzes.

SERIALNAME

Name des seriellen Treibers (Beispiel: serial.device)

SERIALUNIT

Unit des serial device

INPUTLINK

Name der CAMD Eingabeverbinding.

OUTPUTLINK

Name der CAMD Ausgabeverbinding.

USECAMD

Benutzen der CAMD Funktionen.

AHICHANS

Anzahl der AHI Kanäle

AHISOUNDS

Anzahl der AHI Sounds

LATIN

Lateinische Notation (Do Ré Mi Fa Sol La Si)

GERMAN

Deutsche Notation (C D E F G A H)

ENGLISH

Englische Notation (C D E F G A B)

LIKEWB

Für die Anzeige Workbencheinstellungen benutzen

ENCAPSULATE

Zur Zeit nicht benutzt.

HDCHANS

Diese Option wird im Zusammenhang mit AHICHANS genutzt. Sie kennzeichnet die Anzahl der reservierten Kanäle für den Modus Direkt-Auf-Disk. Da ein einzelner Kanal 192kb braucht, solltest du genau abwägen, wieviele Kanäle du brauchst.

HDFILE

Hier wird die Stelle angegeben, wohin Euterpe die Direkt-Auf-Disk Samples speichert. Standard ist T:. Bei deinen ersten Versuchen ist es angeraten, hier RAM: zu benutzen.

SAMPLINGRATE

Zur Zeit nicht benutzt.

USEGAMEPORT

Diese Option ist wichtig für diejenigen, welche spezielle Ausrüstung, wie z.B. ein GVP GenLock, im Joystickport nutzen. Ist diese Option auf FALSE gesetzt, sind die externen Kontrollen und die Joystick Pitchbend Unterstützung gesperrt.

F1 bis F10

Makrodefinitionen

EXTLMB, EXTMMB, EXTRMB

Definition der externen Kontrollen

NS_ ...

Definition des Kontrollbildschirms

Beispiele

Wenn du AHI auf einem Bildschirm der Tiefe 5 (32 Farben) vom CLI aus nutzen möchtest

Euterpe:Euterpe USEAHI DEPTH=5

und mit ToolTypes :

USEAHI=TRUE

DEPTH=5

Workbenchstart

Wenn du Euterpe durch Anwählen eines oder mehrerer Piktogramme starten möchtest, werden die Optionen des ersteren genommen.

Das Speichern der Einstellungen beeinflusst nur das Euterpe:Euterpe Piktogramm. Wenn du eine Datei speicherst, werden die aktuellen Einstellungen in das Piktogramm übernommen. So kannst du Songs ohne Inhalt, nur für verschiedene Konfigurationen, abspeichern.

1.14 creepiste

Eine Spur erstellen

Jedes Projekt in Euterpe besteht aus Spuren und Mustern. Eine Spur ist der vertikale Teil eines Projekts und nützlich für die Aufteilung der MIDI Kanäle. Der rechte Teil ist den Mustern vorbehalten.

Um eine Spur zu erstellen, kann man zwei Wege gehen :

Mit der Maus durch Doppelklick ins Bearbeitungsfenster. Dann erscheint das **Spurbearbeitungsfenster**.

Im EMusic-Fenster mit dem Kommando :

CREATE TRACK "Spurname" wobei Spurname der Name der zu erstellenden Spur ist.

CREATE TRACK "Spurname" AUDIO erstellt eine Audiospur.

1.15 creesection

Ein Muster erstellen

Ein Muster ist der horizontale Teil eines Projektes und sein Hauptzweck ist die Handhabung von Ereignissen. Die Muster liegen auf der rechten Seite des Bildschirms. Der linke Teil ist den Spuren vorbehalten.

Für die Erstellung von Mustern existieren drei Methoden :

Mit der Maus durch Doppelklick im Bearbeitungsfenster hinter der gewählten Spur.

Mit der Option Duplizieren im Mustermenü. Dann entsteht eine Kopie des aktuellen Musters.

Im EMusic-Fenster mit dem Kommando :

CREATE PATTERN "Mustername" wobei Mustername der Name des gewünschten Musters ist. Das Muster wird für die aktuelle Spur erstellt.

1.16 creesmf

Eine Midi-Datei erstellen

Durch das Erstellen einer Midi-Datei kannst du deine Projekte auch dorthin transferieren, wo du nicht mit Euterpe arbeiten kannst.

Um eine Midi-Datei zu erstellen, muß ein Projekt im RAM vorliegen, dann wähle die Option Export im Projektmenü und den Unterpunkt MIDI-Datei Typ 0 oder MIDI-Datei Typ 1 abhängig vom gewünschten Typ.

1.17 enrmidi

MIDI-Aufnahme

Die MIDI-Aufnahme ist eine der Hauptfunktionen eines Sequenzers. Vor allem anderen brauchst du eine MIDI Quelle (wie z.B. ein Keyboard mit MIDI-Ausgabe), eine Midi-Schnittstelle für deinen Rechner und natürlich ein Verbindungskabel zwischen diesen beiden.

Der einfachste Weg zur Aufnahme ist das Erstellen eines Musters und dessen Aktivierung per Mausklick. Dann wähle den Aufnahmeknopf im Kontrollfenster. Wenn du dann den Play-Knopf drückst, läuft der Zähler los. Um die Aufnahme zu stoppen, einfach den Stop-Knopf drücken.

1.18 enrmulti

Mehrfach-Spur-Aufnahme

Die Mehrfach-Spur-Aufnahme ermöglicht die gleichzeitige Aufnahme von mehr als einem MIDI-Kanal.

Dafür mußt die Aufnahmeoption (R) und den Eingabekanal (In) für jede Spur wählen. Die anderen Kanäle werden gefiltert.

1.19 enraudio

Audio-Aufnahme

Die Audio-Aufnahme ermöglicht das Einbinden von Stimmen und akustischen Instrumenten in deine Songs. Dafür benötigst du einen AHI-kompatiblen Sampler.

Für die Aufnahme mußt du eine Audiospur erstellen und diese vor der Aufnahme anwählen. Davor jedoch muß die Aufnahmegeschwindigkeit im Menü Bearbeiten->Audio-Zugriff eingestellt werden, drücke die Knöpfe Bearbeiten und Audiomodus wählen. Die Frequenz hat eine große Bedeutung, wenn dein Sampler den Hauptprozessor benutzt : ein zu großer Wert könnte deinen Rechner lahmlegen. Du solltest aber in der Lage sein, mit 8000Hz zu sampeln, was zwar keine hervorragende Aufnahmequalität bietet, aber zum komponieren und erstellen eines Songs genügt. Die Audio-Aufnahme geschieht nach denselben Prinzipien, wie die [Midi-Aufnahme](#).

1.20 midi

Midi (CAMD und serial.device)

MIDI steht für Musical Instrument Digital Interface und es kennzeichnet, wie musikalische Daten zwischen verschiedenen Rechnern oder in einem Netzwerk übertragen werden.

Auf dem Amiga nutzt man dafür generell die serielle Schnittstelle und benötigt noch eine MIDI-Schnittstelle oder ein serielles Verbindungskabel zwischen zwei Amigas. So funktionierte Euterpe auch fürs erste.

Die aktuelle Version gestattet dir, soviele Midinetzwerke zu nutzen, wie du serielle Ports hast. Du kannst ebenso virtuelle Midizugriffe über andere CAMD-Anwendungen erzeugen.

Diese Midizugriffe sind als Ein- und Ausgabe und durch einen Namen (z.B. : serial.device) mit Unitnummer (0 ist die Voreinstellung) definiert. Ein und derselbe Zugriff oder ein anderer kann sowohl als Eingabe als auch Ausgabe benutzt werden. Die Zugriffe werden von Midi und Drum Instrumenten verwendet und können im Menü 'Bearbeiten -> Midi-Zugriff' eingestellt werden. Dort findest du eine Liste mit einem angewählten Eintrag : der angewählte Zugriff ist der Standard, benutzt für die Bearbeitung und andere Operationen (wie das Midi Testen), in denen Instrumente nicht einbezogen werden.

Die Benutzung der CAMD.library ermöglicht dir interne Zugriffe zum Austausch von MIDI-Daten mit anderer CAMD-Software oder CAMD-Miditreibern. Zum Beispiel kannst du einen Midi-Zugriff (namens Cluster) erstellen, der in Euterpe als Ausgabe fungiert und als Eingabe in einer anderen CAMD-Software (wie einer MIDI-Effektverarbeitung), welche die Daten umwandelt und diese zur MIDI-Schnittstelle oder einer anderen Software sendet.

1.21 audio

Audio (AHI)

Audio funktioniert mit Euterpe auf zwei Arten : wie ein Midi-Instrument oder als ein einzelnes Sample.

Euterpe soll eine vollausgerüstete Software werden, die Audio-Routinen stellen dabei einen großen Teil der Anwendung dar.

Am Anfang basierten diese auf den Audiotools-Routinen von Rob Peck, welche zwar etwas älter aber der beste Weg zur Benutzung des audio.device sind.

Diese Routinen gehen auf die Dateiformate IFF 8SVX und IFF SMUS zurück. Die Samples definieren Oktaven und ein Feld gibt an, welche Oktave für jede der 128 Midinoten benutzt werden soll. Diese Samples haben außerdem eine einmalig zu spielende Einleitung und einen Teil, der bis zum Notende wiederholt wird.

Dieser Mechanismus wurde durch die Einführung von Dissidents's SAMP Format erheblich erweitert. Es stellt die Möglichkeit zur Verfügung, Auflösungen von 8 bis 32 Bit und eine wählbare Anzahl Kanäle (das IFF 8SVX Format tönte meist plastisch) zu nutzen und definiert keine Oktaven mehr, aber einen Satz Waves für jede der 128 Noten. Dieses großartige Format konnte aber keinen Erfolg erringen, vielleicht wegen seiner Komplexität und auch weil einige Dinge zur wirklichen Perfektion fehlten (zum Beispiel kann ein 435 Hz A nicht von einem 440 Hz A unterschieden werden, da diese Note als Midi-Index definiert ist). Euterpe ist intern trotzdem dem SAMP Format sehr nahe.

Zur Zeit liest Euterpe folgende Formate : IFF 8SVX und IFF AIFF. Andere können per Datatypes (3.0 oder neuer benötigt) importiert werden, in diesem Fall werden sie nach IFF 8SVX (8 Bit) umgewandelt.

Das neue AHI-System ist eine große Erweiterung in bezug auf die Anzahl der Audio-Kanäle und die Soundauflösung. Sein größter Vorteil ist die Möglichkeit der Ansteuerung der meisten verfügbaren Soundkarten neben dem internen Audio. Mit AHI könnte man jetzt auch ein neues Audio-Format definieren.

Die Unterstützung des audio.device wurde aufgrund der schwierigen Implementierung des doppelt gepufferten Lesens entfernt. Außerdem war das Einstellen der Lautstärke, Frequenz und Panoramen ohne Zugriff auf die Hardware unmöglich. Seit die AHI-Unterstützungsroutinen entsprechend erweitert wurden, kann der Qualitätsverlust einiger 8Bit-Samples durch eine bessere Auswahl der Audiotreiber behoben werden.

Wenn du AHI benutzt, kannst du unter 'Bearbeiten -> Audio-Zugriff' mehr als eine Audioausgabe einstellen. Der Standardzugriff ist der eine anwählbare in der Liste.

1.22 pistemidi

Spurtyp : MIDI

Diese Spuren enthalten MIDI Ereignisse.

MIDI-Spuren haben Noten und andere Midi-Ereignisse. Common und Echtzeitmeldungen können wie in anderen Spuren bearbeitet werden. Um einen Mustertyp zu wählen, drücke Shift und doppelklicke die Spurbezeichnung.

1.23 pisteaudio

Spurtyp : AUDIO

Diese Spuren enthalten Samples.

Audio-Samples können mit Instrumenten in MIDI-Spuren benutzt werden. In dem Fall, wo diese Samples nur Soundeffekte sind oder ihre Größe es gestattet, sie im Speicher zu halten, kann man sie mittels eines Musters pro Sample in Audiospuren einbinden. So kannst du die Direkt-Auf-Disk Samples einspielen.

1.24 pistemaster

Spurtyp : HAUPTSPUR

Diese Spur ermöglicht die Kontrolle globaler Ereignisse.

Ereignisse der Hauptspur beeinflussen alle anderen Spuren.

Anders als andere Spuren, existiert diese immer und kann nicht gelöscht werden. Es ist genauso einmalig Änderungen im Ereignismodus machen zu können. Zur Zeit erkennt die Hauptspur Tempo- und Vorsilbenwechsel.

1.25 dialogue

Fragen und Antworten

Falls du einige Fragen zu dieser Software hast, findest du hier ein paar Antworten.

Wie setzt man die Begrenzer ?

Gehe zur gewünschten Position und dann drücke einfach den Aufnahmeknopf. Setze dann den Begrenzer.

Was sind externe Kontrollen ?

Diese Kontrollen sind für alle diejenigen gedacht, die ihren Amiga in der Öffentlichkeit nutzen wollen ! In diesem Fall ermöglicht eine Drei-Tasten-Maus am Joystickport alle Kontrollen nach deinen Wünschen. Wer über ein wenig elektronische Kenntnisse verfügt, kann sich auch ein Fußpedal basteln.

Wofür ist der Kontrollbildschirm ?

Wenn eine Band eine praktische Übung beginnt, kennt vielleicht ein Musiker den Song nicht komplett oder ein Sänger vergißt den Text ... Der Kontrollbildschirm beinhaltet einige nützliche Informationen, wenn der Song läuft (sicher beherrscht er auch Karaoke, aber das ist nicht meine Linie.)

Dies kann auch helfen beim Einbinden visueller Effekte in deine Kompositionen... (beachte, daß der Bildschirm dazu Genlock-fähig sein muß)

Was ist OUI ?

OUI bedeutet Object User Interface. Dies ist eine Sammlung von C++ Funktionen für eine einfache GUI-Programmierung. Ein simples Dialogfeld wird mittels OUI in weniger als fünfzig Zeilen Code gemacht. OUI hat nichts mit UIK, MUI oder anderem zu tun. Es ist sogar möglich, OUI mit einem davon zu verbinden... Die (kolossalen ;) OUI Gadgets sind simple BOOPSI Gadgets, die ich schrieb, um meine kleine Schnittstelle zu erweitern. Vielleicht gebe ich OUI eines Tages als PD frei, aber das ist nicht mein Hauptanliegen. Teil' mir mit, falls du die Dinge beschleunigen möchtest.

1.26 ecrans

Euterpe's Bildschirme

Vielleicht hast du gemerkt, daß Euterpe zwei Bildschirme benutzt. Einen für die Fenster und den anderen für die Anzeige.

Der öffentliche Bildschirm

Der Hauptbildschirm Euterpe's ist öffentlich und nennt sich 'Euterpe'. Wenn die Anwendung beendet wird und darauf noch unabhängige sogenannte Gastfenster geöffnet sind, fragt Euterpe, ob diese geschlossen werden sollen. Falls die Fenster danach noch offen sind, läßt Euterpe den Bildschirm bestehen, gibt aber alles frei. Falls du dann Euterpe später erneut startest, wird dieser Bildschirm genutzt, statt einen neuen zu öffnen.

Der Kontrollbildschirm

Die Textausgabe erfolgt auf einem sogenannten Kontrollbildschirm, welcher auch von den externen Kontrollen genutzt wird. Wenn die Option 'Aktiv' gesetzt ist, kommt der Bildschirm bei jedem Abspielen in den Vordergrund und geht wieder in den Hintergrund beim Stop. Wenn diese Option nicht gesetzt ist, bleibt dieser Bildschirm im Hintergrund.

Andere Bildschirme

Wenn du Bilder darstellst, lädt Euterpe diese auf einen eigenen Bildschirm. Dieser wird nach der Anzeige wieder geschlossen. Falls deine Bilder nicht gezeigt werden, so kann es daran liegen, dass nicht genug Speicher für einen weiteren Bildschirm bereitsteht.

1.27 farplan

Das Hintergrundfenster

Dieses Fenster ermöglicht die Kontrolle über die Software, falls sämtliche anderen Fenster geschlossen wurden.

Dieses Fenster enthält keine Gadgets aber ein begrenztes Menü :

Projekt -- Dateioperationen

Fenster -- Fensterauswahl

1.28 fpistes

Das Spuren-Fenster

Bearbeitungsfenster für Spuren und Muster.

Der linke Teil des Fensters enthält vier Spalten :

» In der ersten steht der Name einer Spur. Beim Start ist diese Spalte leer, bis eine Spur **erstellt** wird.

Spurtypen

Es gibt drei Arten : **Midi**, **Audio** oder **Hauptspur** .

Hauptspur

Die Hauptspur ist einmalig und nicht sichtbar. Du kannst mittels des Menüs **Bearbeiten** darauf zugreifen.

Spurauswahl

Einfach die jeweilige Spur mit der linken Maustaste anklicken.

Mehrfachauswahl von Spuren

Gleichartige Spuren können gleichzeitig gewählt werden, indem zusätzlich die SHIFT-Taste gedrückt wird. Die aktive Spur ist die erstgewählte.

Verschieben der aktiven Spur

Du kannst die aktive Spur verschieben, indem du sie angeklickt läßt und in vertikaler Richtung an die neue Position ziehst.

Zugriff auf das Menü 'Spuren'

Du kannst auf das Menü **Spuren** zugreifen, sobald eine aktive Spur existiert. Einige Operationen wirken auf alle gewählten Spuren.

Spurparameter

Bei Doppelklick auf eine Spur öffnet sich das **Parameterfenster** dieser Spur.

» Die zweite Spalte enthält den Namen des in der Spur benutzten **Instruments**.

» Die dritte Spalte enthält die Eingabe- (in weiß) und Ausgabe- (in schwarz) Kanäle der Spur. Wenn ein Kanal als Omni dargestellt wird, werden die Kanäle der Muster benutzt.

» Die letzte Spalte enthält drei Knöpfe : M, R und FX.

Der Knopf M

Dieser Knopf aktiviert/deaktiviert die Ausgabe der Spur (Mute).

Der Knopf R

Dieser Knopf aktiviert/deaktiviert die Aufnahme.

Der Knopf FX

Dieser Knopf aktiviert/deaktiviert die Effekte.

Der rechte Teil ist für die **Erstellung** und Bearbeitung der Muster vorgesehen.

Mustertypen

Die Hauptspur und Audiospuren ermöglichen nur einen Mustertyp. Instrumentenspuren kennen drei verschiedene Mustertypen : Channel, Common und SysEx. Man kann den Typ eines Musters bei den **Spurparametern** einstellen.

Musterauswahl

Mit der linken Maustaste das Muster anklicken.

Mehrfachauswahl von Mustern

Gleichartige Muster können gleichzeitig angewählt werden, indem man dabei die SHIFT-Taste gedrückt hält. Das aktive Muster ist das erstgewählte.

Verschieben des aktiven Musters

Du kannst es horizontal durch Anklicken und Ziehen verschieben.

Wechseln der Spur

Das Wechseln der Spur ist durch vertikales Verschieben des Musters möglich.

Zugriff auf das Menü 'Muster'

Du kannst auf das Menü **Muster** zugreifen, sobald ein aktives Muster existiert. Einige Operationen wirken auf alle gewählten Muster.

Musterbearbeitung

Durch Doppelklick auf ein Muster öffnet sich das **Editor-Fenster** dieses Musters.

Musterparameter

Wenn du beim Doppelklick zusätzlich die SHIFT-Taste drückst, öffnet sich das **Parameterfenster** dieses Musters.

Über den Mustern ist ein graphischer Maßstab dargestellt : Taktzahlen und die zwei Begrenzer.

Unten im Fenster befindet sich die Statusanzeige : Euterpe zeigt hier Meldungen an.

Zwei Scrollleisten (horizontal und vertikal) befinden sich an den Fensterrändern. Sie ermöglichen, zwischen den Spuren (vertikal) oder Takten (horizontal) zu wechseln.

In diesem Fenster stehen dir folgende Menüs zur Verfügung :

Projekt -- Dateioperationen

Fenster -- Fensterauswahl

Bearbeiten -- Datenzugriff

Spuren -- Operationen auf Spuren

Muster -- Operationen auf Muster

Einstellungen -- Euterpe's Konfiguration

Makros -- Sich wiederholende Aktionen

MIDI Kontrolle -- MIDI Tests und Zugriff

1.29 fcreepiste

Das Fenster Spur-Bearbeitung

Dieses Fenster ermöglicht die Einstellung der Parameter einer Spur

Das Fenster **Spur-Bearbeitung** enthält :

Spur

Diese Zeile ermöglicht die Eingabe einer Bezeichnung für die Spur.

Typauswahl

Wähle Instrumente für eine Midispur oder Samples für eine Audiospur.

Eingaben/Ausgaben

Hier werden die Kapazitäten der Instrumente oder AHI-Treiber angezeigt.

Instrument

Aus dieser Liste kann man das Instrument für diese Spur auswählen.

OK/Abbruch

Übernimm (OK) oder verwirf die Einstellungen durch Anklicken des betreffenden Knopfes.

1.30 fparapiste

Spurparameterfenster

Dieses Fenster ermöglicht das Einstellen der Parameter einer Spur.

Das Fenster enthält :

Spur

Gib die Bezeichnung der Spur hier ein.

Auswahl des Mustertyps

Instrumentenspuren ermöglichen drei Mustertypen : Channel, Common und SysEx.

Channel

Dieses Muster ist das häufigste und enthält Ereignisse, verbunden mit einem Midikanal (Note, Programmwechsel etc...).

Common

Dieses Muster ist selten und greift gleichzeitig auf alle Kanäle zu (Song Pointer Position, TuneRequest, ...).

SysEx

SysEx-Muster enthalten systemeigene Ereignisse und können auf alle oder einen einzelnen Kanal zugreifen, abhängig von ihrem Format. Die SysEx (\$F0) und EOX (\$F7) Ereignisse werden hier zusätzlich einem Datenereignis definiert. Zur Hilfe beim Erstellen systemeigener Daten erkennt Euterpe einige spezielle Codes des Midiprotokolls, wie Constructor (constructor ID) und Echtzeit- oder Nicht-Echtzeitereignisse, welche von einigen Protokollen, wie General Midi, Midi Show Control oder Midi Machine Control erstellt werden.

OK/Abbruch

Übernimm (OK) oder verwirf die Parameter durch Anklicken des betreffenden Knopfes.

1.31 fparasection

Musterparameterfenster

Dieses Fenster ermöglicht das Einstellen der Parameter eines Musters.

Inhalt des Fensters:

Muster

Gib hier die Bezeichnung des Musters ein.

Kanal

Vom Muster benutzter Ausgabekanal.

Lautstärke

Ausgabelautstärke (nur bei Audiomustern)

Wave

Auswahl der Waveform (nur bei Audiomustern)

Starttakt/-beat/Intervall

Startposition des Musters.

Sample

Liste der verfügbaren Samples (nur bei Audiomustern).

OK/Abbruch

Übernimm (OK) oder verwirf die neuen Parameter durch Anklicken des betreffenden Knopfes.

1.32 finstruments

Der Instrumenteneditor

Dieses Fenster ermöglicht das Erstellen, Verändern und Entfernen eines Instruments.

Inhalt des Fensters:

Erstellen

Dieser Knopf ermöglicht das Erstellen eines neuen Instruments derselben Art des aktuell gewählten. Dann öffnet sich der **Instrumenten-Editor**.

Bearbeiten

Dieser Knopf ermöglicht die Bearbeitung des gewählten Instruments und öffnet den **Instrumenten-Editor**.

Löschen

Dieser Knopf ermöglicht das Löschen des gewählten Instruments. Verbundene Instrumente (von einer Spur benutzte) und das erste Instrument sind nicht löschar.

Instrument

Wähle ein neues Instrument für die Spur in der Liste.

OK/Abbruch

Übernimm (OK) oder verwirf die Auswahl durch Anklicken des betreffenden Knopfes.

1.33 fparainst

Instrumenten-Editor

Dieses Fenster ermöglicht das Einstellen der Parameter eines Instruments.

Inhalt des Fensters:

Instrument

Hier die Bezeichnung des Instruments eingeben.

Metronome

Wenn diese Option gesetzt ist, kann das Instrument vom Metronome genutzt werden.

Anzeige

Die Farbe der Spuren und Muster, welche dieses Instrument benutzen, kann hier eingestellt werden.

Typ

Auswahl des Instrumententyps zwischen : **Midi**, **Drum**, **Audio** , **Drum Audio**, **Texte**, **Bilder** und **ARexx**. Das Ändern des Typs kann alle zuvor getroffenen Einstellungen verwerfen.

Laden

Ein Instrument von Disk laden.

Speichern

Ein Instrument auf Disk speichern.

Bearbeiten

Die spezifischen Instrumentenparameter werden dargestellt. Diese sind vom Typ abhängig.

OK/Abbruch

Übernimm (OK) oder verwirf die Einstellungen durch Anklicken des betreffenden Knopfes.

1.34 fmidi

Das Fenster MIDI Editor

Dieses Fenster ermöglicht das Einstellen der Parameter eines MIDI-Instruments.

Inhalt des Fensters:

Programmbezeichnung

Die Bezeichnung des Programms kann hier verändert werden.

Instrumente

Liste der Programme. Standardmäßig sind dies General Midi Definitionen.

Eingang

Liste zur Auswahl des MIDI-Eingangs.

Ausgang

Liste zur Auswahl des MIDI-Ausgangs.

OK/Abbruch

Übernimm (OK) oder verwirf die Einstellungen durch Anklicken des betreffenden Knopfes.

1.35 frythmique

Das Fenster Drum Vorlagen

Dieses Fenster ermöglicht das Einstellen der Parameter eines Drum-Instruments.

Inhalt des Fensters:

Das Piano

Die gelb dargestellte Note ist die aktuell bearbeitete. Der gesamte Midibereich ist verfügbar (von C-2 bis G-8). Zum Bearbeiten einer anderen Note, diese einfach anklicken. Falls du mit dem Notenlesen auf einem Piano nicht vertraut bist, jede Oktave wird aus fünf schwarzen (den Halbtönen) und sieben weißen Noten gebildet. Die Note ganz links auf dem Piano ist C-2.

Instrumente

Diese Liste enthält die Drum-Elemente, welche kompatibel mit den General Midi und Roland GS Formaten sind. Einige ältere Drumsequenzer besitzen diese Standards nicht und du müsstest deine Daten irgendwie konvertieren. Wenn möglich, solltest du die Einstellungen des Drumsequenzers ändern, so mußt du es nur einmal machen.

Note

Note für das gewählte Element. Zum Beispiel, wenn der Bass-Drum deines Drumsequenzer der Note 44 zugewiesen ist, solltest du diesen Wert für die General Midi Elemente Bass Drum 1 (36) und Acoustic Bass Drum (35) setzen. Dann erkennst du dieses Element im **Ereignisfenster**.

Eingang

Liste zur Auswahl des MIDI-Eingangs.

Ausgang

Liste zur Auswahl des MIDI-Ausgangs.

Anwenden

Alle Muster, die dieses Instrument benutzen, werden automatisch angepaßt. So würden im angedachten Beispiel, falls du eine General Mididatei geladen hast, alle Noten 35 und 36 in 44 geändert, wenn du Anwenden drückst.

OK/Abbruch

Übernimm (OK) oder verwirf die Einstellungen durch Anklicken des betreffenden Knopfes.

1.36 faudio

Fenster Audioinstrumentenparameter

Dieses Fenster ermöglicht das Einstellen der Parameter eines Audioinstruments.

Inhalt des Fensters:

Programm

Programmnummer zwischen 0 und 127.

Bearbeiten

Bearbeitung der Samples des gewählten Programms.

Löschen

Löschen der Verbindungen des gewählten Programms.

Sounds

Auswahl der Samples der gewählten Programme.

Audiotreiber

Liste der verfügbaren AHI-Treiber

OK/Abbruch

Übernimm (OK) oder verwirf die Einstellungen durch Anklicken des betreffenden Knopfes.

1.37 frythmiqueaudio

Fenster Audio-Drum-Instrumentenparameter

Dieses Fenster ermöglicht das Einstellen der Parameter eines Audio Drum Instruments.

Inhalt des Fensters:

Note

Notenauswahl.

Bearbeiten

Bearbeiten des Samples zur gewählten Note.

Löschen

Löschen der Verbindung zwischen der Note und dem Sample.

Liste

Liste der GM/GS-Drumelemente.

Sounds

Liste der Samples.

Audioausgang

Name des AHI-Treibers.

OK/Abbruch

Übernimm (OK) oder verwirf die Einstellungen durch Anklicken des betreffenden Knopfes.

1.38 ftextes

Fenster Textinstrumentenparameter

Dieses Fenster ermöglicht das Einstellen der Parameter eines Textinstruments.

Inhalt des Fensters:

Piano

Die gelb dargestellte Note ist die aktuell bearbeitete. Der gesamte Midibereich ist verfügbar (von C-2 bis G-8). Zum Bearbeiten einer anderen Note, diese einfach anklicken. Falls du mit dem Notenlesen auf einem Piano nicht vertraut bist, jede Oktave wird aus fünf schwarzen (den Halbtönen) und sieben weißen Noten gebildet. Die Note ganz links auf dem Piano ist C-2.

Phrase

Der zur Note gehörige Text.

Note

Der numerische Wert der auf dem Piano gewählten Note.

Liste der Phrasen

Auswahl der Phrasen.

Position

Nach dem Drücken des Knopfes öffnet sich der Kontrollbildschirm und du kannst die neue Position des Textes auf dem Bildschirm durch Ziehen mit der Maus festlegen. Drücke die linke Maustaste, bewege die Maus und laß bei der neuen Position los. Falls du keine neue Position einstellen möchtest, drücke die rechte Maustaste.

X Position and Y Position

Diese Gadgets bieten einen anderen Weg der Positionsangabe.

Zeichensatz

Ein Zeichensatzauswahlfenster wird auf dem Kontrollbildschirm geöffnet, wenn du den Knopf drückst.

OK/Abbruch

Übernimm (OK) oder verwirf die Einstellungen durch Anklicken des betreffenden Knopfes.

1.39 fimages

Fenster Bilderinstrumentenparameter

Dieses Fenster ermöglicht das Einstellen der Parameter eines Bilderinstruments.

Inhalt des Fensters :

Piano

Die gelb dargestellte Note ist die aktuell bearbeitete. Der gesamte Midibereich ist verfügbar (von C-2 bis G-8). Zum Bearbeiten einer anderen Note, diese einfach anklicken. Falls du mit dem Notenlesen auf einem Piano nicht vertraut bist, jede Oktave wird aus fünf schwarzen (den Halbtönen) und sieben weißen Noten gebildet. Die Note ganz links auf dem Piano ist C-2.

Bild

Zugriffspfad des gewählten Bildes.

Note

Der numerische Wert der auf dem Piano gewählten Note.

Dateiauswahl

Ermöglicht das Laden eines Bildes von Disk.

Anzeige

Das Bild wird auf einem eigenen Bildschirm gezeigt.

Bilderliste

Die Bildauswahl kann mit dieser Liste erledigt werden.

OK/Abbruch

Übernimm (OK) oder verwirf die Einstellungen durch Anklicken des betreffenden Knopfes.

1.40 farexx

Fenster ARexx-Instrumentenparameter

Dieses Fenster ermöglicht das Einstellen der Parameter eines ARexx-Instruments.

Inhalt des Fensters:

Piano

Die gelb dargestellte Note ist die aktuell bearbeitete. Der gesamte Midibereich ist verfügbar (von C-2 bis G-8). Zum Bearbeiten einer anderen Note, diese einfach anklicken. Falls du mit dem Notenlesen auf einem Piano nicht vertraut bist, jede Oktave wird aus fünf schwarzen (den Halbtönen) und sieben weißen Noten gebildet. Die Note ganz links auf dem Piano ist C-2.

ARexx Datei

Zugriffspfad auf das gewählte ARexx-Skript.

Note

Der numerische Wert der auf dem Piano gewählten Note.

Dateiauswahl

Ermöglicht das Laden eines ARexx-Skriptes von Disk.

Start

Führt das gewählte ARexx-Skript aus.

Skriptliste

Die Skriptauswahl kann mit dieser Liste erledigt werden.

OK/Abbruch

Übernimm (OK) oder verwirf die Einstellungen durch Anklicken des betreffenden Knopfes.

1.41 fcontrole

Das Kontrollfenster

Dieses Fenster enthält die Knöpfe für die Aufnahme, das Abspielen und das Bewegen in einem Projekt.

Die erste Zeile, von links nach rechts:

Aufnahme

Dieser Knopf aktiviert den Aufnahmemodus. Dieser Modus ermöglicht die Aufnahme, wenn der Abspielknopf gedrückt wird, das Setzen der Begrenzer auf die aktuelle Position, wenn du auf einen davon klickst, und das Einfügen von Tempowechseln in der Hauptspur, wenn du den Temposchieber bewegst.

Abspielen

Durch Drücken dieses Knopfes wechselst du in den Abspielmodus. Wenn der Aufnahmemodus aktiv ist, beginnt jetzt die Aufnahme. Wenn der Schleifenmodus aktiv ist, wird der Startpunkt der linke Begrenzer und das Abspielen läuft bis zum rechten Begrenzer und beginnt dann wieder am Startpunkt. Wenn der Einfügemodus aktiv ist, wird der Song normal abgespielt, aber der Aufnahmemodus innerhalb der Begrenzer aktiviert.

Beginn

Es wird zum Anfang des Songs gegangen.

Schneller Rücklauf

Es wird rückwärts gespielt, bis der Anfang des Songs erreicht ist.

Schneller Vorlauf

Es wird vorwärts gespielt.

Ende

Es wird zum Ende des Songs gegangen (die letzte Ereignisposition).

Stop

Stoppt Abspielen und Aufnahme. Der Aufnahmemodus wird, wenn nötig, deaktiviert.

Pause

Aktiviert eine richtige Pause. Das Soundabspielen hört nicht auf, nur die Zeit wird angehalten. Jetzt kannst du Einstellungen an den Sounds vornehmen.

Linker Begrenzer

Beim Anklicken den Knopfs wird zum linken Begrenzer gegangen. Wenn der Aufnahmemodus aktiv ist, wird der linke Begrenzer auf die aktuelle Position gesetzt. Der Bildschirm blitzt auf, falls die Einstellung unmöglich ist (linker Begrenzer > rechter Begrenzer).

Rechter Begrenzer

Beim Anklicken den Knopfs wird zum rechten Begrenzer gegangen. Wenn der Aufnahmemodus aktiv ist, wird der rechte Begrenzer auf die aktuelle Position gesetzt. Der Bildschirm blitzt auf, falls die Einstellung unmöglich ist (rechter Begrenzer < linker Begrenzer).

Solo

Der Ausgabeknopf (M) jeder Spur wird invertiert, wenn du hier drückst.

Schleife

Aktiviert den Schleifenmodus : Das Abspielen läuft nur zwischen den beiden Begrenzern.

Einfügen

Auch bekannt unter punchin/punchout : der Aufnahmemodus wird am linken Begrenzer aktiviert und am rechten deaktiviert.

Zeitanzeige

Dieser Knopf wird noch nicht benutzt.

Zweite Zeile, von links nach rechts:

Tempo

Dieser Schieber ermöglicht das Einstellen des Tempos und fügt Tempowechsel in der Hauptspur ein, wenn die Aufnahme aktiviert ist.

Position

Zeigt die aktuelle Position in Takt/Zeit/Intervall an.

Zeitdauer

Zeigt den SMPTE-Zeitwert der Position in Stunden/Minuten/Sekunden/Video-Frames an.

Linker Begrenzer

Zeigt die Position des linken Begrenzers in Takt/Zeit/Intervall an.

Rechter Begrenzer

Zeigt die Position des rechten Begrenzers in Takt/Zeit/Intervall an.

Von diesem Fenster aus, kannst du folgende Menüs anwählen :

Projekt -- Dateioperationen

Fenster -- Fensterauswahl

Bearbeiten -- Datenzugriff

Spuren -- Operationen auf Spuren

Muster -- Operationen auf Muster

Einstellungen -- Euterpe's Konfiguration

Makros -- Sich wiederholende Aktionen

MIDI Kontrolle -- MIDI Tests und Zugriff

1.42 femusic

EMusic Konsole

In diesem Fenster kann man direkt ARexx-Kommandos ausführen.

Das Ziel dieses Fensters ist es, dir beim Umgang mit den **ARexx**-Kommandos durch Versuchen zu helfen. Das Kommando HELP zeigt dir die Liste. (Achtung: Groß/Kleinschreibung beachten)

1.43 feditsection

Die Fenster zur Musterbearbeitung

Diese Fenster bieten Eigenschaften zur Bearbeitung von Mustern.

Die Muster laufen nur auf einem Ausgabekanal. Der Zugriff auf die Bearbeitungsfenster wird durch Doppelklick auf das betreffende Muster erreicht. Jedes Fenster erfüllt einen Bearbeitungsmodus. Du kannst jederzeit den Bearbeitungsmodus wechseln, ganz nach deinen Wünschen. Muster der Hauptspur können nur im Ereignisfenster bearbeitet werden.

Die zur Zeit in Euterpe vorliegenden Bearbeitungsfenster sind :

2D Editor -- graphische 2D-Bearbeitung

Ereignisse -- Listenbearbeitung

1.44 f2d

Das 2D-Bearbeitungsfenster

Dieses Fenster stellt den Inhalt von Mustern in zwei Dimensionen dar.

Inhalt des Fensters:

Anzeige

Hier werden Ereignisse dargestellt. Der obere Teil steht für die allgemeine Darstellung zur Verfügung und der untere wird für die Übersicht benutzt. Die Takte werden zwischen diesen Teilen dargestellt.

Die Lupe

Hier wird die Stelle, an der sich die Maus befindet, vergrößert dargestellt. Das rote Kreuz deutet dabei die exakte Zeigerposition an. Dies ist als Hilfe in schwierigen Fällen gedacht.

Einfügen

Klicke auf den Pinsel zum Aktivieren des Einfügemodus. Jetzt kannst du Ereignisse durch Zeichnen einfügen. Die Statusanzeige zeigt dir die Parameter der neu erschaffenen Ereignisse.

Entfernen

Klicke auf den Radiergummi zum Aktivieren des Löschmodus. Jetzt kannst du Ereignisse durch Anklicken entfernen. Diese Operation kann nicht rückgängig gemacht werden, aber du kannst ja das Fenster schließen und die Sicherheitsabfrage verneinen.

Länge

Durch Anklicken kannst du die Notenlänge beeinflussen. Dann klicke auf die Note und stell ihre neue Länge ein.

Bewegen

Durch Anklicken kannst du ein Ereignis verschieben. Klicke auf das Ereignis und bewege horizontal für eine neue Position oder vertikal für einen neuen Notenwert.

Auswahl

Durch Anklicken kannst du Ereignisse auswählen. Mit der Maus kannst du alle Ereignisse in dem Bereich, wo du klickst und wo du loslässt, auswählen.

Abspielen

Der Inhalt des Fensters wird beim Anklicken des Knopfes abgespielt.

Typauswahl

Hier wird der Ereignistyp gewählt. Die verfügbaren Typen sind vom Mustertyp abhängig.

Statusanzeige

Hier werden die Ereignisparameter angezeigt.

Scrollleisten

Hiermit kannst dich im Muster bewegen.

Von diesem Fenster aus, kannst du folgende Menüs erreichen :

Fenster -- Fensterauswahl

Anzeige -- Anzeigekontrolle

1.45 fevents

Das Fenster der Listebearbeitung

Das Fenster zeigt eine Liste aller Ereignisse des Musters.

Inhalt des Fensters

Einfügen

Hier anklicken, wenn du ein neues Ereignis in die Liste einfügen möchtest. Der Ereignistyp wird mit dem Typgadget eingestellt. Wenn bereits ein neues Ereignis ausgeählt ist, werden die Werte übernommen. Andernfalls werden Standardwerte benutzt.

Entfernen

Hier anklicken, um alle gewählten Ereignisse zu löschen.

Typ

Der aktive (erstgewählte) Ereignistyp kann hiermit verändert werden.

Attribute

Mit diesen drei Gadgets können die Einstellungen des aktiven Ereignisses geändert werden.

Position

Mit diesen drei Gadgets stellt man die Position des aktiven Ereignisses ein.

Dauer

Mit diesen drei Gadgets stellt man die Länge aller gewählten Ereignisse ein.

Liste

Hier sind die Ereignisse dargestellt.

Scrollleiste

Hiermit bewegt man sich durch die Liste.

Von diesem Fenster aus, kann man folgende Menüs erreichen:

Bearbeiten -- Ereignisbearbeitung

Aktion -- Suchen und Ersetzen

Fenster -- Fensterauswahl

1.46 mprojet

Menü Projekt

Diese Menü enthält die allgemeinen Funktionen der Software.

Neu

Erstellen einer neuen Datei.

Öffnen

Lädt eine Datei. Das Dateiformat wird automatisch zwischen folgenden erkannt:

- ETSF : Eigenes Format (EuTerpe Sequenzer Datei)
- SMF : Standard MidiDatei Typ 0 und 1
- SMUS : IFF SMUS Format

Speichern

Speichert einen Song im ETSF Euterpe Format

Speichern als

Umbenennen eines Songs

Exportieren

ermöglicht den Export in folgende Formate:

Midi-Datei Typ 0 : Einzelspur Midi Datei Format

Midi-Datei Typ 1 : Mehrfachspur Midi Datei Format

Beenden

Beendet das Programm und schließt den öffentlichen Bildschirm von Euterpe, wenn keine Gastfenster darauf geöffnet sind. Anderenfalls bleibt der Bildschirm offen und wird beim nächsten Start von Euterpe wiederbenutzt.

Information

Zeigt die Versionsnummer und deine Daten.

Hilfe

Ruft AmigaGuide auf und zeigt Euterpe's Online-Hilfe

1.47 mfenetres

Menü Fenster

Dieses Menü existiert für alle offenen Fenster und ermöglicht dir, diese zu aktivieren oder zu öffnen.

Spuren

Das Bearbeitungsfenster für Spuren und Muster

Kontrollen

Die Tapedeckähnlichen Kontrollen

EMusic Konsole

Öffnet die EMusic Konsole zur Kommandoeingabe.

Dateien

Zeigt die Namen jedes aktuell verfügbaren Songs und aktiviert den angewählten.

1.48 mpistes

Menü Spuren

Dieses Menü enthält die Kontrollfunktionen für Spuren.

Öffnen

Laden einer Spur

Speichern

Speichern einer Spur

Entfernen

Entfernen der aktuellen Spur

Duplizieren

Eine Kopie der aktuellen Spur herstellen

Löschen

Alles in der Spur löschen

Mischen

Mischen der Ereignisse der gewählten Spur in eine neue (Mehrfachauswahl mit SHIFT + linker Maustaste)

Erweitern

Jeder Teil kommt in eine einzelne Spur

Abspielen

Abspielen der einzelnen Spur

Erstes Muster

Bewegen des Positionszeigers auf das erste Muster der Spur

1.49 msections

Menü Muster

Dieses Menü enthält die Kontrollfunktionen für Muster.

Öffnen

Lädt ein Muster

Speichern

Speichert das aktuelle Muster

Entfernen

Entfernt das aktuelle Muster aus der Spur

Bearbeiten

Bearbeiten des aktuellen Musters

Duplizieren

Erstellt eine oder mehr Kopien des aktuellen Musters

Löschen

Löscht alle Ereignisse aus dem aktuellen Muster

Mischen

Mischt zwei oder mehr Teile (Mehrfachauswahl mit SHIFT + linker Maustaste)

Aufteilen

Erstellt Teile vom aktuellen Muster

Abspielen

Spielt den aktuellen Teil ab

Quantifizieren

Öffnet das Quantitätsfenster

Effekte

Öffnet das Effektfenster

Nach Vorn

Falls viele Muster auf derselben Stelle sind, wird der aktuelle Teil im Vordergrund dargestellt.

Nach Hinten

Falls viele Muster auf derselben Stelle sind, wird der aktuelle Teil in den Hintergrund gebracht.

1.50 mediter

Menü Bearbeiten

Dieses Menü beinhaltet die Bearbeitungsfunktionen.

Ausschneiden

Löscht die Auswahl und setzt sie ins Clipboard.

Kopieren

Setzt die Auswahl ins Clipboard

Einfügen

Fügt den Inhalt des Clipboards ein

Hauptspur

Ermöglicht das Bearbeiten verschiedener Parameter, wie Tempo- oder Vorsilbenwechsel

Midi-Zugriff

Ermöglicht das Bearbeiten der MIDI-Ausgänge via serielllem Port oder CAMD.library

Audio-Zugriff

Ermöglicht das Bearbeiten der Audio-Ausgänge via interner Routinen oder AHI-Funktionen

Samples

Samplebearbeitung

MidiMix

Mischen der Lautstärke und Panoramen durch 16 Kanal-Midi.

Widerrufen

Widerrufen der letzten Operation

Wiederholen

Wiederherstellen des letzten widerrufenen Zustandes

1.51 mpreferences

Menü Einstellungen

Dieses Menü enthält die Optionen zur Konfiguration der Software.

Externe Kontrollen

Bearbeiten der externen Kontrollen des aktuellen Songs

Workbench

Öffnen/Schließen der Workbench

Anzeige

Wahl des Bildschirmmodus

Kontrollbildschirm

Genlockkontrollen

CLI

Starten eines CLI-Prozesses auf Euterpe's Bildschirm

Optionen

Verschiedene Einstellungen, wie Gitter und Auflösung

Speichern

Speichern der Optionen

Laden

Laden einer Optionsdatei

1.52 mmacros

Menü Makros

Dieses Menü enthält die Operationen für Makros.

Aufnahme

Nimmt die Operationen der Anwendung in ein Makro auf.

Bearbeiten

Auswahl und Bearbeitung eines Makros

Ausführen

Ausführen eines Makros

Öffnen

Laden eines Makros von Disk

Speichern

Speichern eines Makros auf Disk

Funktionstasten

Zuweisen von Makros auf Funktionstasten

1.53 mcontrol

Menü Midi Kontrolle

Dieses Menü enthält die MIDI-Funktionen zu Synchronisierung, Test und Kontrolle.

Omni An

Sendet eine Omni An Meldung an den **aktiven Midi Kanal**

Omni Aus

Sendet eine Omni Aus Meldung an den **aktiven Midi Kanal**

Mono An

Sendet eine Mono An Meldung an den **aktiven Midi Kanal**

Poly An

Sendet eine Poly An Meldung an den **aktiven Midi Kanal**

Programmwechsel

Sendet eine Meldung Programmwechsel an den **aktiven Midi Kanal**

Songauswahl

Sendet eine Songwahl Meldung

Song Pointer Position

Sendet eine Song Pointer Position Meldung

Metronome

Metronome-Einstellungen

Eingangszeitgeber

Wahl des Zeitgebers

Intern

Es wird der Amigazeitgeber benutzt.

LTC Audio Time Code

Die Audioinformationen eines Samplers werden als Zeitbasis benutzt (SMPTE/LTC Typ).

Midi Time Code

Benutzung eines externen Midi Time Codes

Midi Clocks

Midi Clocks werden als Zeitbasis benutzt

Aux Eingang

Impulse vom Mouse/Joystick Port werden als Zeitbasis genutzt.

Ausgabesynchronisierung

Art der Synchronisierung für die Ausgabe wählen

Keine

Es wird nicht synchronisiert

Midi Time Code

Midi Time Code

Midi Clocks

Midi Time Clocks

LTC Audio Time Code

Audiosignal für die Aufnahme auf einem Magnetband

Midi Test

Verschiedene Test zum Überprüfen der Konfiguration der MIDI-Funktionen

Noten An/Aus

Senden der Noten an die verschiedenen Midi-Kanäle

Programmwechsel

Senden von Programmwechseln an die verschiedenen Midi-Kanäle

Bankauswahl

Senden von BANKAUSWAHL Meldungen an die verschiedenen Midi-Kanäle

1.54 mfenetresed

Menü Fenster (im Editor)

Dieses Menü dient dem Umwechseln zu anderen Fenstern. Falls das gewünschte Fenster noch geschlossen ist, wird es geöffnet.

Spuren

Aktiviert das **Spurenfenster**.

Kontrollen

Aktiviert das **Kontrollfenster**.

EMusic Konsole

Aktiviert die **EMusic Konsole**.

1.55 maffichage2d

Das Anzeigemenü des 2D-Editors

Dieses Menü enthält die Anzeigeoptionen des Fensters.

Bildschirm

Ermöglicht die Auswahl der Bearbeitungsart.

Alles anzeigen

Wenn diese Option gesetzt ist, werden alle Ereignisse gezeigt. Andernfalls sind nur die angewählten sichtbar.

Bereich

Ändert den Bereich in 4/4 Takten. Beachte, daß eine Veränderung des Vorzeichens (z.B. 3/4) auch die Anzahl der angezeigten Takte verändert.

1.56 mediterevents

Das Menü Bearbeiten des Ereignisfensters

Dieses Menü beinhaltet die Standardbearbeitungsfunktionen für Muster.

Bildschirm

Ermöglicht die Auswahl der Bearbeitungsart.

Ausschneiden

Entfernt die Auswahl und behält sie im Zwischenspeicher.

Kopieren

Legt die Auswahl im Zwischenspeicher ab.

Einfügen

Fügt den Inhalt des Zwischenspeichers ein.

Alles auswählen

Die gesamte Liste wird angewählt.

Widerrufen

Noch nicht verfügbar

Wiederholen

Noch nicht verfügbar

1.57 mactionevents

Das Aktionsmenü des Ereignisfensters

Dieses Menü enthält spezielle Bearbeitungsfunktionen für Muster.

Suchen

Sucht ein Ereignis nach Typ und Inhalt. Das erste gefundene Ereignis wird das aktive. Begonnen mit der Suche wird beim momentan aktiven. Wenn kein Ereignis gewählt ist, wird am Anfang mit der Suche begonnen.

Suchen Nächstes

Sucht das nächste zutreffende Ereignis und selektiert es.

Suchen Vorheriges

Sucht das nächste zutreffende Ereignis durch Rückwärtssuchen und selektiert es.

Ersetzen

Startet eine Suche und ersetzt dann die entsprechenden Angaben (nur die markierten Werte werden gesucht und ersetzt).

Ersetzen Nächstes

Ersetzt das angewählten Ereignis, wenn dies zutreffend ist, und sucht das nächste.

Ersetzen Vorheriges

Ersetzt das angewählte Ereignis, wenn dies zutreffend ist, und sucht rückwärts das nächste.

Alles ersetzen

Führt ein 'Ersetzen Nächstes' aus, bis das Ende der Liste erreicht ist.

Arpeggiator

Wenn du zwei oder mehr Ereignisse auswählst, wird deren Position als Angabe im Dialogfeld gesetzt.

1.58 arexx

ARexx Funktionen

Der ARexx-Port heißt Euterpe. Es gibt einen Unterschied der Nutzung von ARexx durch die Möglichkeit des Definierens eines ARexx-Instruments, welches ARexx-Skripte während des Abspielens ausführt. Einige dieser Funktionen sind unter externen Kontrollen verfügbar.

CREATE INSTRUMENT "InstName" [MIDI|DRUM|AUDIO|AUDIODRUM|PICTURE|REXX|TEXT]

Erstellt ein neues Instrument. Standardtyp ist MIDI.

CREATE PATTERN "MusterName" [TRACK "SpurName"]

Erstellt ein Muster.

CREATE TRACK "SpurName" [AUDIO|INSTRUMENT ["InstName"]] [INPUT Kanal] [OUTPUT Kanal]

Erstellt eine neue Spur.

CREATE TRACK "MeineSpur" erstellt eine Spur "MeineSpur" als eine INSTRUMENT Spur.

CREATE TRACK "MeineSpur" AUDIO erstellt eine Spur "MeineSpur" als eine AUDIO Spur.

CREATE TRACK "MeineSpur" INSTRUMENT "Drum" erstellt eine Spur "MeineSpur" als eine INSTRUMENT Spur und nutzt das Instrument "Drum".

CREATE TRACK "MeineSpur" INPUT 10 OUTPUT 5 erstellt eine Spur "MeineSpur" mit dem Eingangskanal 10 und dem Ausgabekanal 5.

DELETE TRACK "SpurName"

Löscht die betreffende Spur.

ED "DateiName"

Bearbeiten der Datei DateiName (Zur Zeit wird C:Ed oder der durch die Umgebungsvariable EDITOR bestimmte Editor benutzt).

HELP

Zeigt die Online-Hilfe.

ID = wert

Speichert wert in die Variable id.

INP n

Liest n Daten aus dem MIDI Eingang.

INSERT CONTROLCHANGE v1 v2 [PATTERN "MusterName"] [POS Position]

INSERT NOTE v1 v2 v3 [LENGTH len][PATTERN "MusterName"] [POS Position]

INSERT PROGRAMCHANGE v1 [PATTERN "MusterName"] [POS Position]

Einfügen von Ereignissen

LOAD INSTRUMENT "InstName"

Lädt ein Instrument.

LOAD PATTERN "MusterName"

Lädt ein Muster.

LOAD SONG "DateiName"

Lädt ein Projekt.

LOAD SOUND "SampleDatei"

Lädt ein Sample.

LOCATION

Gibt die aktuelle Position zurück.

LOCATION "mmm:tt:ppp"

Setzt die Songposition auf mmm:tt:ppp.

NEW

Erstellt ein neues Projekt.

OUT wert, wert...

Sendet Daten an die MIDI-Ausgabe.

PRINT ausdr

Zeigt das Ergebnis des Ausdrucks ausdr.

QUIT

Beendet Euterpe.

RECORD

Aufnahme aktiv

RX "DateiName"

Startet ein ARexx Skript.

RXS "Kommando"

Startet ein ARexx Kommando.

SAVE

Speichern

SAVEAS "DateiName"

Speichern als

SELECT PATTERN "MusterName" [TRACK "SpurName"]

Auswahl eines Musters

SELECT TRACK "SpurName"

Auswahl einer Spur

SELECT WINDOW TRACKS|CONTROLS

Zeigt das gewählte Fenster an.

START

Startet das Abspielen.

STARTSTOP

Stoppt das Abspielen oder startet, wenn gestoppt war.

STOP

Stop

SYSTEM "Kommando"

Startet ein AmigaDos Kommando.

VAR varname

Definiert varname als eine neue Variable.

WAITINP

Wartet auf das Ende des INP Kommandos.

1.59 clavier

Die Tastaturkurzbefehle

Hier sind die Funktionen von Euterpe, welche du über die Tastatur erreichen kannst.

Im Spurenfenster oder Kontrollbildschirm drücke die Leertaste für die Start/Stop-Funktion.

Im Spurenfenster ermöglicht B die graphische Bearbeitung des gewählten Musters und E die Listenbearbeitung. Das führt natürlich auch dazu, das man Samples auf diese Art bearbeiten könnte. Dies ist genauso harmlos wie nutzlos. (Achtung: SHIFT-Taste bei Großbuchstaben nutzen).

Im Spurenfenster kann man mit den Pfeiltasten Hoch und Runter zwischen den Spuren wechseln und mit den Pfeiltasten Rechts und Links zwischen den Mustern.

Die folgenden Tasten werden ebenfalls erkannt :

M : aktiviert/deaktiviert eine Spur

R : aktiviert/deaktiviert die Aufnahme einer Spur

F : aktiviert/deaktiviert die Effekte einer Spur

b : springen zum Anfang eines Songs

e : springen zum Ende eines Songs

< : aktiviert den schnellen Rücklauf

> : aktiviert den schnellen Vorlauf

l : linker Begrenzer

r : rechter Begrenzer

j : springen zum nächsten Song (Schleife)

1.60 inst

Euterpe's Instrumente

Euterpe hält eine breitgefächerte Instrumentenpalette bereit. Acht Instrumententypen sind verfügbar. Jede Instrumentenspur benutzt nur ein Instrument, aber ein Instrument kann von mehr als einer Spur benutzt werden.

Instrumente sind :

MIDI

Das Instrument MIDI ist der Standard. Die Noten werden an die Midi-Ausgabe gesendet. Dieses Instrument nutzt die General MIDI/Roland GS Definitionen für Programmwechsel, aber du kannst diese verändern.

DRUM

Das Instrument DRUM ist wie MIDI, aber auf rythmische Maschinen spezialisiert. Die Drumnoten des GM/GS Formats werden benutzt, aber du kannst diese für deine Konfiguration verändern und auch eine Notenumrechnung machen.

AUDIO

Das Instrument AUDIO ist fast wie MIDI, außer daß es bis zu 128 Audiosounds nutzt, welche durch die Programmwechsel kontrolliert werden.

AUDIO DRUM

Das Instrument AUDIO DRUM ist fast wie DRUM, außer daß es bis zu 128 Audiosounds nutzt, welche den Midinoten zugeordnet werden.

TEXTE

Bis zu 128 Textzeilen sind definierbar mit zugehörigem Zeichensatz und Position. Diese Texte werden den Midinoten zugeordnet.

Bilder

Bis zu 128 IFF ILBM Bilder können gewählt und den 128 MIDI-Noten zugeordnet werden. Die Benutzung von DataTypes ist möglich.

AREXX

Das Instrument AREXX ermöglicht die Zuweisung von bis zu 128 ARexx Skripts auf die Midinoten.

1.61 midiactif

Aktiver MIDI Kanal

Der aktive MIDI-Kanal ist der Kanal der angewählten Spur, wenn keine Spur angewählt ist, existiert dieser nicht. Wenn die angewählte Spur im Omni Modus ist, so ist der aktive MIDI-Kanal der Kanal des ersten gewählten Musters.

1.62 index

[ARexx Tastatur](#)

[Euterpe Menüs](#)

[Instrumente](#)
