

HD FREQUENCY RELEASE 2 DEMO VERSION

© 1993, 1994 Michael Bock
Vorwärtsstraße 5, 44139 Dortmund
Germany

21. März 1994

HD Frequencyist ein Harddisk Recording System für den Amiga.
In der jetzigen Version nähert es sich langsam der Marktreife.
All diejenigen, die noch weitere Verbesserungsvorschläge haben, bitte ich an dieser Stelle, mir diese doch möglichst bald zu unterbreiten.
In diesem Programm stecken nunmehr zwei Jahre Arbeit, deshalb werde ich auch nur dem registrierten Benutzer eine Vollversion zukommen lassen. Diese Demo Version reicht aber aus, um besonders mit den 68020+ Versionen die Fähigkeiten dieses Programms schätzen zu lernen.
Die T_EX Anleitung ist noch lange nicht ausgereift, bisjetzt habe ich gerade einmal den Ascii Text konvertiert, das war es dann auch schon.

Michael Bock

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
1.1	Hardware Voraussetzungen	5
1.2	Inhalt	6
1.3	Installation	6
2	Die Befehle	9
2.1	Das Audio Dock	9
2.2	Das Projekt Menü	9
2.2.1	About	9
2.2.2	Quit	9
2.3	Sampler Menü	9
2.3.1	Channel	10
2.3.2	Sampling Rate	10
2.4	Audio Menü	10
2.4.1	Replay Sample	10
2.4.2	Replay Sample HQ	10
2.4.3	Record Sample	11
2.4.4	Playlist Editor	11
2.4.5	Sample Editor	11
2.4.6	Replay Fourtrack	11
2.5	Sample Editor	11
2.5.1	Range Sample	12
2.5.1.1	Range All	12
2.5.2	FX Options	12
2.5.2.1	Fade Up	12
2.5.2.2	Fade Down	12
2.5.2.3	Cut Sample	12
2.5.2.4	Echo Sample	12
2.5.2.5	Phase Sample	12
2.5.2.6	Dalex Sample	12
2.5.2.7	Volumize Sample	12
2.5.2.8	FX Options	12
2.5.2.9	Sample Rate	13
2.5.3	AmiSox FrontEnd	13
2.6	Playlist Editor	13
2.6.1	New	13
2.6.2	Delete	13
2.6.3	Get File	13
2.6.4	Channels	13
2.6.5	Time	13
2.6.6	Start	13
2.6.7	Projekt Menü	14
2.6.7.1	Load Playlist	14

2.6.7.2	Save Playlist	14
3	Sonstiges	17
3.1	Technische Informationen	17
3.2	Copyrights & Weitere Hinweise	17

Kapitel 1

Einleitung

HD Frequency ist ein Harddiskrecording System für die Amiga Computer Serie. HD (Harddisk) recording Systeme gibt es auf dem Amiga schon einige, doch sind diese meist eher im professionellen Bereich angesiedelt, da diese nur mit zusätzlicher Hardware (meist 16bit

Abbildung 1.1: About Requester

Soundkarten) auskommen. Dieses Programm soll Abhilfe schaffen, es stellt ein HD-recording System auf Basis normaler 8-bit Sampler dar, womit sich durchaus auch im semi professionellen Bereich noch brauchbare Ergebnisse erzielen lassen. Der Nutzungsbereich dieses Programms ist meiner Meinung nach recht viel fältig, vom Hilfsmittel zur Videonachbearbeitung bis zum 4 Track Sequenzer zur Erstellung eines Musik-Mixes ist eigentlich ein recht großes Aufgabenspektrum mit diesem Programm zu bewältigen.

1.1 Hardware Voraussetzungen

Für dieses Programm wird mindestens Kickstart 2.04 und ein Amiga mit Festplatte mit genügend freier Speicherplatzkapazität benötigt. Um unterschiedlichen Ansprüchen gerecht zu werden existieren mehrere Versionen des Programms:

Die 68020'er Versionen des Programms enthalten anstatt einer DMA 4 Track Routine, die das gleichzeitige Abspielen von 4 30 kHz Samples auf einem normalen Amiga ermöglicht, CPU Wiedergabe Routinen, die das gleichzeitige Abspielen von Samples > 30 kHz ermöglichen, diese Routinen sind aber **extrem** zeitaufwendig, so daß ein 68030 mit 25 MHz schon fast ein Minimum ist. Für alle die nicht ganz so gut ausgestattet sind, existiert auch noch eine 'light' Version der 68020 Version, dort wurde die 4 Track Routine durch eine 3 Track Routine ersetzt, was ein wenig Zeit spart, diese Version ist ab einem A1200 mit zusätzlichem Fastram erträglich. Doch wie schon gesagt, diese Unterschiede gelten nur für die 4 Track Routine, ansonsten sind alle Programme bis auf den unterschiedlichen Speicherplatzbedarf völlig gleich.

Nutzt man also nur Samples bis 30 kHz braucht man auch auf einem 68030 die 68020+ Versionen **nicht zu benutzen**.

Ein weiterer Punkt, den man beachten sollte, ist, daß man einen genügend großen Festplattenbuffer mit dem Befehl `addbuffers` angelegt hat, um so die Festplattenleistung bestmöglich auszunutzen. Selbiges gilt natürlich für den Einsatz von den inzwischen auch auf dem Amiga weit verbreiteten Stacker® Systeme, die zur Vergrößerung der Festplattenkapazität verwendet werden. Diese sollten nach Möglichkeit ausgeschaltet werden, solange HD-Frequency aktiv ist. Bei dem Komprimierungssystem EPU (in der kommerziellen Version unter dem Namen "Diskexpander®" bekannt, ist dies mit dem Befehl `epu de vice XXXX chng nosave` möglich.

1.2 Inhalt

Dieses Programmpaket sollte aus folgenden Programmteilen bestehen :

- Dem Bedienungshandbuch (diesem hier)
- Der Programmdiskette, auf der sich mindestens folgende Programme befinden sollten:
 - HDFrequency_68000
 - HDFrequency_68000e
 - HDFrequency_68020
 - HDFrequency_6800l
 - Revision History (Ein Ascii File)
 - Install_Skript

1.3 Installation

Booten Sie Ihren Rechner von der Festplatte und legen Sie danach die HD Frequency Programmdiskette ein, klicken, Sie dann auf das Install_Skript Icon. Das Programm übernimmt dann die Installation und installiert dann die von Ihnen gewünschte Programmversion in dem von Ihnen ausgewählten Verzeichnis. Die Installation erfolgt mit Hilfe eines Install_skriptes für den Commodore® Utility Installer, er muß sich im C-Verzeichnis der Festplatte befinden. Das Programm muß erst installiert werden, und darf nicht von der Boot- Diskette gestartet werden,, denn sonst klappt es nicht. Nach der Installation ist darauf zu achten, daß sich Samples und Programm auf der gleichen Festplattenpartition befinden, sonst kann es zu Problemen mit den Sampleeffekten kommen, da diese Routinen den DOS Befehl Rename benutzen, welcher nicht in der Lage ist ein Rename über zwei Partitionen auszuführen.

HDFrequency_680xxx	
Programm Version	Anforderungen
68000	320 kB Chip RAM & 450 kB anderes RAM, 4 Spur DMA Wiedergabe 30 kHz
68000e	1 MB Chip, > 1 MB Fast RAM, 4 Spur DMA Wiedergabe 30 kHz
68020	1 MB Chip, > 1MB Fast RAM, 4 Spur CPU Wiedergabe > 30 kHz
68020l	1 MB Chip, > 1 MB Fast RAM, 3 Spur CPU Wiedergabe > 30 kHz

Tabelle 1.1: Programmversionen von HDFrequency

Kapitel 2

Die Befehle

2.1 Das Audio Dock

Nach dem Starten des Programms sehen Sie ein Fenster mit zwei VU-Metern und einer Icon Leiste rechts daneben. Wenn dieses Fenster aktiv ist,

Abbildung 2.1: Das Audio Dock von HDFSrequency

befinden Sie sich im Hauptprogrammteil von dem alle anderen Programm Funktionen mittels der Icon Leiste oder den verschiedenen Menüs aufgerufen werden können.

2.2 Das Projekt Menü

2.2.1 About

Dieses Menu gibt Auskunft über die Art des Programms, sowie über die aktuelle Programmversion.

2.2.2 Quit

Hier wird das Programm ordnungsgemäß verlassen.

2.3 Sampler Menü

Dieses Programm unterstützt alle gängigen Sampler, die in anderen Sound Programmen unter dem Menüpunkt 'Generic' zu finden sind. Dieses Programm unterstützt keine Perfect Sound kompatiblen Sampler !

2.3.1 Channel

Hier können Sie, sofern Sie einen Stereo Sampler besitzen, einstellen, ob Sie vom linken oder vom rechten Kanal sampeln wollen.

2.3.2 Sampling Rate

In einem Fenster können Sie die gewünschte Aufnahme Sample- Periode ein stellen. Um das Fenster zu verlassen, und die Angaben zu bestätigen, verlassen Sie das Fenster mit dem Close Button.

2.4 Audio Menü

2.4.1 Replay Sample

Diese Routine spielt ein im Sample Editor ausgewähltes Sample ab. Position und Zeit werden im Sample Window angezeigt.

Abbildung 2.2: Das Sample Window

Die Steuerung des Replay Vorgangs geschieht aus dem Audio Dock Fenster:

<< Zurückspulen des Samples

>> Vorspulen des Samples

|| Pause

Stop

Der Replay Vorgang kann anstatt vom Menü aus auch vom Audio Dock mit > gestartet werden.

Diese Routine arbeitet mit DMA Routinen, das heißt ,daß hardwarebedingt Samples mit einer Sample Frequenz > 30800 Hz mit 30800 Hz abgespielt werden. Bei den 68020+ Versionen werden Samples mit einer größeren Sample Rate aufgrund der dort vorhandenen CPU Routinen bis 62 kHz korrekt abgespielt.

2.4.2 Replay Sample HQ

Diese Routine spielt das Sample, daß im Sample Editor ausgewählt ist, im HQ Verfahren ab, das heißt, es wird eine CPU Replay Routine verwendet, die das Abspielen von Samples mit bis zu 65000 Hz schon auf einem normalen A1200 ermöglicht. Auf einem normalen A500 erreicht man eine maximale Wiedergaberate von ca. 32000 Hz. Zur zusätzlichen Qualitätsverbesserung werden alle möglichen Störquellen abgeschaltet (sämtliche DMA's etc.), ein mit 30 kHz HQ abgespieltes Sample klingt hörbar besser, als ein Sample, daß mit 30KHz über die Amiga DMA abgespielt wird.

2.4.3 Record Sample

Diese Funktion nimmt ein Sample mit der durch Option 2.3.2 eingestellten Sample Rate auf. Wählt man die Option Record durch das Icon 'o' im Audio Fenster an, gelangt man, nachdem man den Namen für das zu sampelnde File eingegeben hat, in den Monitor Modus. Mit tels der Vu-Meter und der sich darüber befindlichen Overpeak Anzeigen kann man das Sample exakt aussteuern, Ein Sample ist übersteuert, sobald die Overpeak Anzeige schwarz ausschlägt. Mit der rechten Maus-Taste beginnt man dann die Aufnahme, mit der linken Maustaste bricht man die Aufnahme Funktion wieder ab. Ist der Prozessor oder auch die Festplatte zu langsam für die eingestellte Sample Rate, wird dies vom Programm erkannt, und das Samplen abgebrochen. Nach der Auf nahme wird das soeben erstellte Sample im Sample Fenster angezeigt. Samples werden im Standard IFF-8SVX Format abgespeichert, nur solche Samples werden von den anderen Programmteilen verarbeitet. Es ist also auch ohne weiteres möglich, IFF-8SVX Samples aus anderen Programmen mit HD Frequency zu benutzen.

2.4.4 Playlist Editor

Durch den Aufruf dieser Option gelangt man in den Playlist Editor, mit dem man eine mehrspurige Wiedergabesequenz erstellen kann.

2.4.5 Sample Editor

Durch den Aufruf dieser Funktion gelangt man in das Sample Editier Fenster, in dem man Manipulationen an dem Sample vornehmen kann.

2.4.6 Replay Fourtrack

Diese Funktion, der eigentliche Hauptteil des Programms spielt eine mit dem Playlist Editor erstellte Sequenz ab. Nach Anwahl des Menüpunktes wird die Spielzeit in einem Fenster angezeigt. Mit der rechten Maus- Taste kann man vorspulen, allerdings nur Sequenzweise, innerhalb eines Samples kann nicht vorgespult werden. Diese Option ermöglicht , wie gerade erwähnt, das gleichzeitige Abspielen von 4 Mono-Stimmen. Möchte man also die vier Stimmen auf beiden Lautspre chern hören, so ist es am zweckmäßigsten, sich ein Kabel zuzulegen, daß die beiden Kanäle zusammen führt. Grund für diesen Hinweis ist die Tatsache, daß es hardwarebedingt nicht möglich ist zwei Samples zur exakt gleichen Zeit starten zu lassen. Läßt man also das gleiche Sample auf zwei verschie denen Kanälen zur gleichen Zeit starten, so sind je nach Zugriffsgeschwindigkeit der Festplatte und Lage der Samples zueinander, Ab weichungen bis zu 0.2 Sekunden möglich. Hier wäre also ein Echo Effekt die Folge.

Besonderheiten der 68020 Version:

Hält man die Tab Taste vor der Anwahl gedrückt, werden sämtliche DMA's und sonstige Störquellen zur weiteren Qualitätsverbesserung unterdrückt. Es besteht die Möglichkeit, daß die Routine nicht in der Lage ist die Playlist korrekt wiederzugeben, dies ist der Fall, wenn der Prozessor zu langsam ist: Versucht man auf einem A1200 2 40 KHz Samples gleichzeitig abzuspielen, wird sich die Interrupt Routine, von der der Replay-Prozeß gesteuert wird auf hängen, in diesem Fall hilft nur noch die linke Maus Taste um das ganze abzubrechen.

2.5 Sample Editor

Wählt man diese Option an, so muß man sich mittels File Requester ein File aussuchen, daß man editieren will. Ist dieses geschehen, so wird dieses Sample in einem Fenster angezeigt. Man kann dieses Fenster vergrößern oder auch verkleinern, je nachdem wie man es gerade braucht. Mittels der Maus kann man nun einen bestimmten Bereich auswählen ('Rangen'), um ihn so mit an deren Werkzeugen weiter zu bearbeiten. Das Markieren erfolgt, indem man mit dem Mauszeiger auf das Sample Fenster geht und die linke Maus Taste drückt. Während man die linke Maus Taste gedrückt hält, bewegt man den Maus Zeiger auf einen anderen Bereich im Sample Fenster. Läßt man nun die Maus Taste los, so wird das Intervall zwischen den beiden Maus Positionen markiert.

2.5.1 Range Sample

Hat man nun einen Bereich ausgewählt, so kann man ihn mittels dieser Funktion 'zoomen'. Die neuen Sample Grenzen des ausgewählten Bereiches werden dann im Fenster angezeigt.

2.5.1.1 Range All

Hier wird das Zoomen wieder rückgängig gemacht. Der ganze Sample Bereich wird wieder angezeigt.

2.5.2 FX Options

Diese Menüpunkte geben dem User die Möglichkeit Samples auf verschiedene Art und Weise zu manipulieren.

2.5.2.1 Fade Up

Diese Funktion ermöglicht das Einblenden vom Beginn eines Samples an. Wenn man einen markierten Bereich hat, wird alles, was links von diesem markierten Bereich ist, eingeblendet.

2.5.2.2 Fade Down

Diese Funktion ermöglicht das Ausblenden zum Ende des Samples hin. Wenn man einen markierten Bereich hat, wird alles, was rechts von diesem markierten Bereich ist, ausgeblendet.

2.5.2.3 Cut Sample

Ein markierter Bereich wird aus dem Sample entfernt.

2.5.2.4 Echo Sample

Man hat hier die Möglichkeit dem Sample einen Echoeffekt zu verleihen. Die Echolänge in Bytes wird im FX Menü eingestellt.

2.5.2.5 Phase Sample

Dieser Effekt ist eine Frequenzmodulation des Samples mit sich selbst. Man testen man probiert es einfach mal aus. Die Parameter zu diesem Effekt werden im FX Menü eingestellt.

2.5.2.6 Dalex Sample

Dies ist eine Art Leiereffekt kombiniert mit einem Echoeffekt, es kommt am besten bei Stimmen heraus. Die Parameter lassen sich auch hier im FX Menü einstellen.

2.5.2.7 Volumize Sample

Eine Anhebung bzw. Herabsetzung der Lautstärke des Samples in % erzielt dieser Effekt. Parameter lassen sich im FX Menü einstellen.

2.5.2.8 FX Options

nach Aufruf dieses Menüpunktes kann man die Parameter für die oben genannten Effekt Module verändern.

Volume Ändert die Lautstärke in % (0-200)

Phase-Dalex Amplitude Veränderung der Effekt Stärke

Phase-Dalex Length Veränderung der Periode

Echo Delay Verändert die Echo Stärke

2.5.2.9 Sample Rate

Man kann hier nachträglich die Sample Rate eines schon gesampelten Files verändern.

2.5.3 AmiSox FrontEnd

Dieses Fenster ist eine Schnittstelle zu einem im PD Bereich auftretenden Sample Bearbeitungsprogramm. Es besitzt unter anderem die Möglichkeit Samples mit sehr komplexen Filterfunktionen zu bearbeiten. Da dieses Programm normal nur von der Shell aus zu bedienen ist, habe ich eine kleine Benutzeroberfläche geschrieben, mit

der es möglich ist, das sich momentan im Sample Window befindliche Sample mit AmiSox® zu bearbeiten. Genauere Informationen zu diesem Programm entnehmen Sie bitte der Anleitung zu diesem. Verschiedene Versionen befinden sich in der PD library von Fred Fish. Es werden die Funktionen Lowpass, Highpass, Bandpass und Vibro unterstützt, welche über ein entsprechendes PullDown Menu gestartet werden können. Um das Frontend jedoch benutzen zu können, muß man ihm mitteilen, in welchem Verzeichnis sich AmiSox® befindet. Dies geschieht mittels des Get-Buttons im Fenster. Mittels eines File Requesters stellt man dann den entsprechenden Pfad zusammen mit dem Filenamen an.

2.6 Playlist Editor

Dieser Programmteil dient zur Erstellung der Sequenz-Listen, die später mit der Option 'Replay FourTrack' abgespielt werden können. Es besteht für jedes Teil aus dieser Liste die Möglichkeit die Startzeit und den Kanal frei zu wählen, dies ist ein

fac durch Änderung der entsprechenden Gadgets auf dem Fenster zu erreichen. Die Liste wird bei Änderungen immer wieder aufsteigend nach der Startzeit des jeweiligen Samples sortiert.

2.6.1 New

Hier fügt man ein neues Element in die Liste mittels File Requester ein.

2.6.2 Delete

Ein angewähltes Element wird aus der Liste entfernt.

2.6.3 Get File

Im Prinzip wie New, nur hier wird kein neues Element eingefügt, sondern bei dem angewählten Element wird nur der Sample Name getauscht.

2.6.4 Channels

Einem angewählten Sample kann man durch anklicken des entsprechenden Buttons einen Wiedergabekanal zuordnen. Der Standardkanal nach der Option New ist Kanal 1.

2.6.5 Time

Hier trägt man jeweils für das angewählte Sample die Startzeit ein, Eingaben müssen mit Return bestätigt werden. Dabei ist darauf zu achten, daß die Zeiten ohne jede Dezimalentrennung eingegeben werden. 1.25.30 min entspricht dann bei der Eingabe in diesem Gadget 12530.

2.6.6 Start

Dieses Gadget bietet die Möglichkeit eine Startzeit für die Replay Routine anzugeben, so lassen sich also alle Samples bis zum Zeitpunkt X überspringen. Eingaben müssen mit Return bestätigt werden. Auch hier gilt die Syntax für die Eingabe der Zeit wie im vorhergehenden Abschnitt.

2.6.7 Projekt Menü

2.6.7.1 Load Playlist

Eine zuvor mit Save abgespeicherte Playlist kann hier wieder geladen werden.

2.6.7.2 Save Playlist

Hier wird die aktuelle Playlist auf Festplatte gesichert.

Abbildung 2.3: FX Options Fenster

Abbildung 2.4: Das AmiSox FrontEnd Fenster

Abbildung 2.5: Der Playlist Editor

Kapitel 3

Sonstiges

3.1 Technische Informationen

Das Programm nutzt Prozessor und Festplatte sehr intensiv, achten Sie dar auf, daß sie möglichst große Festplattenbuffer haben, und das möglichst keine Stacker® Systeme wie XFH®, EPU® oder Diskexpander® aktiv sind, denn diese setzten die Leistungsfähigkeit dieses Programms drastisch herab. Die meisten Stacker® Systeme lassen sich durch einen Befehl für Schreib-Zugriffe deaktivieren, das reicht in den meisten Fällen schon aus.

Sollten Sie also einmal Probleme haben, daß Ihr System zu langsam ist, so überprüfen Sie diese Punkte bitte. Ansonsten hilft wohl nur ein schnellerer Prozessor, um die ganze Sache in den Griff zu bekommen.

Hier noch einige wichtige Hinweise zur Geschwindigkeit des Programms: Führt man zum Beispiel den Echo Effekt mit einem 5 MB langen Sample durch, so ergeben sich bei einem Festplattendurchsatz von beispielsweise

$$750kB * s^{-1}$$

mindestens folgende Rechenzeiten :

$$\frac{5120kB}{750kB * s^{-1}} = 6.83s$$

Da man die 5 MB ja nicht nur lesen, sondern auch noch wieder schreiben muß, wären wir schon bei mindestens 13.5 Sekunden angelangt. Dies ist nur ein theoretischer Wert, denn auch andere Prozesse können die Festplatte oder den Prozessor zur gleichen Zeit beanspruchen. Aber im Schnitt wird man bei diesem Beispiel auf ca. 15 Sekunden kommen. Auf einem A4000® mit schnellem SCSI Controller sähe ein solches Rechenbeispiel natürlich völlig anders aus.

Das Programm wurde in der vorliegenden Version mit diversen Debug Tools getestet (Enforcer®), dabei traten keine Fehler mehr auf. Sollten Sie dennoch mal einen Fehler oder eine Ungereimtheit feststellen, so teilen Sie mir dieses bitte mit, denn ein möglichst fehlerfreies Programm kann natürlich nur das Ziel sein, und man selbst findet seine eigenen Fehler eher selten.

Das Programm wurde auf einem A1200 mit 68030 28 MHz, 6 MB Ram, 120 MB Connor® Festplatte, einem A1200® mit 4MB FastRam und einer 120 MB Connor® HD, einem A500® mit Multi Evolution® V2.2 Controller und Quantum® ELS 85S HD entwickelt. Ein Test erfolgte auch auf einem A4000/040 mit 120 MB HD.

3.2 Copyrights & Weitere Hinweise

Für Schäden, die durch das Programm HDFrequency entstehen kann keine Haftung übernommen werden. Kopieren, Tauschen, Vervielfältigungen verboten. Zuwiderhandlungen werden nach §106 UrhR strafrechtlich verfolgt.