

HiP

Tuomas Lukinmaa, Kari-Pekka Koljonen, and Marius Sundbakken.

COLLABORATORS

| | | | |
|---------------|---|-------------------|------------------|
| | <i>TITLE :</i> HiP | | |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i> | <i>DATE</i> | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY | Tuomas Lukinmaa, Kari-Pekka Koljonen, and Marius Sundbakken. | February 12, 2023 | |

REVISION HISTORY

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------|-------------|------|
| | | | |

Contents

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | HiP | 1 |
| 1.1 | HippoPlayer - spis treści | 1 |
| 1.2 | Spis haseł | 2 |
| 1.3 | Wprowadzenie do HippoPlayera | 6 |
| 1.4 | HippoPlayer - możliwości | 7 |
| 1.5 | Rejestrowanie HippoPlayera | 8 |
| 1.6 | Rozprowadzanie HippoPlayera | 8 |
| 1.7 | Skąd wziąć najnowszą wersję | 9 |
| 1.8 | Wymagania HippoPlayera | 9 |
| 1.9 | Instalacja HippoPlayera | 10 |
| 1.10 | Znane formaty muzyczne | 10 |
| 1.11 | Grupa playerów | 11 |
| 1.12 | Wczytywanie plików | 12 |
| 1.13 | Format ProTrackera i jego implementacja w HippoPlayerze | 12 |
| 1.14 | tfx | 13 |
| 1.15 | ps3m | 13 |
| 1.16 | Plik konfiguracyjny PS3M | 14 |
| 1.17 | sid | 15 |
| 1.18 | med | 16 |
| 1.19 | Możliwości odtwarzania sampli w HippoPlayerze | 16 |
| 1.20 | Jak używać HippoPlayera | 17 |
| 1.21 | Przyciski i klawiatura | 17 |
| 1.22 | Okno wyboru plików | 20 |
| 1.23 | Suwak plików | 21 |
| 1.24 | Suwak głośności | 21 |
| 1.25 | Parametry | 21 |
| 1.26 | Sortowanie | 21 |
| 1.27 | Przesuwanie | 22 |
| 1.28 | Lista modułów | 22 |
| 1.29 | Kasowanie | 22 |

| | |
|---|----|
| 1.30 Dodawanie | 23 |
| 1.31 Nowe pliki | 24 |
| 1.32 Informacja o module | 24 |
| 1.33 Usunięcie modułu z pamięci | 25 |
| 1.34 Pauza | 25 |
| 1.35 Następny moduł | 25 |
| 1.36 Poprzedni moduł | 25 |
| 1.37 Następny utwór | 25 |
| 1.38 Poprzedni utwór | 26 |
| 1.39 Naprzód | 26 |
| 1.40 W tył | 27 |
| 1.41 Odtwarzanie | 27 |
| 1.42 Informacja o module/analizer | 27 |
| 1.43 Konfigurowanie HippoPlayera | 28 |
| 1.44 Parametry: General/Play (Główne/Odtwarzanie) | 30 |
| 1.45 Zmiana paska tytułowego | 31 |
| 1.46 Kontrola filtru | 31 |
| 1.47 Katalog z modułami | 31 |
| 1.48 Katalog z listami modułów | 32 |
| 1.49 Ekran | 32 |
| 1.50 Tempo ProTrackera | 32 |
| 1.51 Odtwarzanie ProTrackera | 32 |
| 1.52 Analizery | 33 |
| 1.53 Częstotliwość miksowania dla TFMX | 34 |
| 1.54 Bufor dla sampli | 34 |
| 1.55 Force sampling rate | 34 |
| 1.56 Wyłączenie po czasie | 35 |
| 1.57 Wysokość okna wyboru plików | 35 |
| 1.58 Wysokość okna informacji | 35 |
| 1.59 Katalog dla archiwizerów | 35 |
| 1.60 Ustawienia PS3M | 36 |
| 1.61 Ćciszenie | 38 |
| 1.62 Kombinacje klawiszy | 38 |
| 1.63 Dwuklik | 39 |
| 1.64 Identyfikacja XPK | 39 |
| 1.65 Biblioteka XFDmaster.library | 39 |
| 1.66 Kontynuacja po błędzie | 39 |
| 1.67 Podwójne buforowanie | 39 |
| 1.68 Alokacja kanałów | 40 |

| | | |
|------|--|----|
| 1.69 | Kontrola prędkości przez VBlank | 40 |
| 1.70 | Priorytet | 40 |
| 1.71 | Moduł/lista startowa | 40 |
| 1.72 | Alarm | 41 |
| 1.73 | Klawisze funkcyjne | 41 |
| 1.74 | Grupa playerów | 41 |
| 1.75 | Czcionka | 41 |
| 1.76 | Rozdzielacz przy katalogu | 42 |
| 1.77 | Auto Sort | 42 |
| 1.78 | Ucinanie przedrostka | 42 |
| 1.79 | Wczesny odczyt | 42 |
| 1.80 | Wzorzec dla plików | 42 |
| 1.81 | System audio AHI | 43 |
| 1.82 | Ustawienia dla systemu AHI | 43 |
| 1.83 | Zapisz, Użyj, Anuluj | 44 |
| 1.84 | Opcje linii komend | 44 |
| 1.85 | Interfejs ARexxa w HippoPlayerze | 45 |
| 1.86 | Dla programistów | 46 |
| 1.87 | Znane błędy | 48 |
| 1.88 | Historia HippoPlayera | 49 |
| 1.89 | Podziękowania i te sprawy.. | 61 |
| 1.90 | O HippoPlayerze | 62 |
| 1.91 | Polskie tłumaczenie | 62 |

PS3M

AHI

Grupa playerów

Wczytywanie plików

Sposób użycia

Znane błędy

Historia

Skąd wziąć HiPa?

Podziękowania

O programie

Spis haseł

Oryginalny plik AmigaGuide® stworzony ze zwykłego pliku ↔
tekstowego -

Tuomas Lukinmaa; wersja poprawiona - Marius Sundbakken; wersja końcowa -
K-P Koljonen.

Polskie tłumaczenie

- Tomasz Kępa

1.2 Spis haseł

Add

- Dodawanie modułów

AHI

AHI - konfiguracja

Alarm

- Alarm

Archivers

- Katalog dla archiwizatorów

Auto Sort

- Automatyczne sortowanie

Biblioteka XFDmaster.library

Continue on error

- Kontynuacja po błędzie

Del
- Kasowanie

Divider / dir
- Rozdzielacz przy katalogu

Dla programistów

Doublebuffering
- Podwójne buforowanie

Doubleclick
- Dwuklik

Early load
- Wczesny odczyt

Fade volume
- Ôciszenie

File match pattern
- Wzorzec dla plików

File
- Grupa playerów

Filebox
- Wysokość okna wyboru plików

Filter control
- Kontrola filtru

Font
- Czcionka

Format ProTrackera i implementacja

Force sampling rate
- Częstotliwość odtwarzania sampli

Function keys
- Klawisze funkcyjne

Historia HippoPlayera

Hotkeys
- Kombinacje klawiszy

Informacja o module

Informacja o module/analizer

Instalacja HippoPlayera

Interfejs ARexxa w HippoPlayerze

Jak używać HippoPlayera

Konfigurowanie HippoPlayera

Lista modułów

MED

Module info

- Wysokość okna informacji

Modules

- Katalog z modułami

Możliwości HippoPlayera

Możliwości odtwarzania sampli w HippoPlayerze

Naprzód

Następny moduł

Następny utwór

Nasty audio

- Alokacja kanałów

New

- Nowe pliki

O HippoPlayerze

Odtwarzanie

Okno wyboru plików

Opcje linii komend

Parametry

Parametry: General/Play (Główne/Odtwarzanie)

Pauza

Player group

- Grupa playerów

Plik konfiguracyjny PS3M

Podziękowania i te sprawy..

Polskie tłumaczenie

Poprzedni moduł

Poprzedni utwór

Prefix cut

- Ucinanie przedrostka

Priority

- Priorytet

Programs

- Katalog z listami modułów

ProTracker Tempo

- Tempo ProTrackera

Przesuwanie

Przyciski i klawiatura

PS3M

PT Replayer

- Odtwarzanie ProTrackera

Rejestrowanie HippoPlayera

Rozprowadzanie HippoPlayera

Sample buffer

- Bufor dla sampli

Save, Use, Cancel

- Zapisz, Użyj, Anuluj

Scope

- Analizery

Screen

- Ekran

SID

Skąd wziąć najnowszą wersję

Sortowanie

Spis haseł

Startup

- Moduł/lista startowa

Suwak głośności

Suwak plików

TFMX rate

- Częstotliwość miksowania dla TFMX

TFMX

Timeout

- Wyłączenie po czasie

Ustawienia PS3M

Usunięcie modułu z pamięci

VBlank timing

- Kontrola prędkości przez VBlank

W tył

Wczytywanie plików

Wprowadzenie do HippoPlayera

Wymagania HippoPlayera

XPK identyfikacja

- Identyfikacja XPK

Zmiana paska tytułowego

Znane błędy

Znane formaty muzyczne

1.3 Wprowadzenie do HippoPlayera

Wprowadzenie

Główną przyczyną, dla jakiej zacząłem pisać ten program, było to, że nie mogłem znaleźć ładnego, dobrego i kompatybilnego z KickStartem 1.3 programu do odtwarzania modułów (to było w 1994 roku, kiedy miałem A500). Inną przyczyną było to, że mój dobry przyjaciel Jarno Paananen (Guru/Sahara Surfers) stworzył procedurkę odtwarzającą moduły w formacie ScreamTracker]I[- a ja chciałem mieć do niego dobre GUI (Graficzny Użytkownika Interfejs :-).

Moim celem było stworzenie dobrego odtwarzacza do modułów, który działałby na każdej Amidze i miałby dużo użytecznych możliwości. Aby uzyskać dużą szybkość działania, niewielką wielkość i zużycie pamięci, HiP został napisany w języku maszynowym. Projekt HippoPlayer rozpoczął się 5 lutego 1994.

"'Zieloni' zaczęli biegać w kółko krzycząc wniebogłosy" - powiedział Nemesisl. Na początku HiP może wydawać się nieco skomplikowany. Naucz się używać HiPa, przyda się :)

HiP ma dobre procedury odtwarzające dla ScreamTrackera]I[, FastTrackera 1 i 2, TakeTrackera i MultiTrackera (wszystkie te formaty odtąd będą nazywane po prostu

PS3M

). Oznacza to, że mogą być odtwarzane na Amidze z procesorem 68000 (np. A500 czy A600) z dość dobrą jakością. Wszystkie są odtwarzane przez sławną procedurkę, którą napisał Guru. HiP był drugim (a

może trzecim?) programem, który ją używa - poza własną odgrywką Guru.

1.4 HippoPlayer - możliwości

Kilka możliwości HippoPlayera

- ScreamTracker II[, FastTracker 1 i 2, TakeTracker, MultiTracker, od 1 do 32 kanałów

•

Emulacja SIDA
- Håkan Sundell & Ron Birk (działa nawet
na KickStarcie 1.2!)

•

Moduły TFMX
, normalne i te siedmiokanałowe

- Wiele formatów 4-8 kanałowych, samplowych i syntetycznych
- Wygodny w użyciu, ładny, trójwymiarowy interfejs użytkownika
- Kontrola również z klawiatury
- Okno Aplikacji (AppWindow, tzw. 'drag'n'drop')
- Port ARexxa
- Używanie ekranów publicznych
- Wewnętrzny multitasking
- Wczytuje i rozpakowuje pliki XPK, FImp, PowerPacker, LhA, LZX i Zip
HippoPlayer był testowany na:

A500/000/7MHz, kick 1.2, 0.5+0.5M pamięci (moja stara Amiga)
A500/000/7MHz, kick 1.3, 0.5+0.5M pamięci
A500/000/28MHz, kick 3.1, 1+2M pamięci
A1200/020/14MHz, kick 3.0, 2+0M pamięci
A1200/030/28MHz, kick 3.0, 2+4M pamięci (moja Amiga)
A1200/030/50Mhz, kick 3.0, 2+4M pamięci
A1200/040/25MHz, kick 3.0, 2+16M pamięci (Amiga tłumacza instrukcji :)
A4000/040/25MHz, kick 3.1, 2+8M pamięci

HippoPlayer był/jest programowany na:

| | | | | |
|-------------|------------|--------------------|---------------|----|
| v1.00-v1.25 | A500/010, | Kickstart 1.3/3.1, | 1+2M pamięci, | HD |
| v1.27-v1.40 | A1200/020, | Kickstart 3.0, | 2+0M pamięci, | HD |
| v2.00-v2.38 | A1200/030, | Kickstart 3.0, | 2+4M pamięci, | HD |
| v2.39-v??? | A1200/030, | Kickstart 3.0, | 2+8M pamięci, | HD |

1.5 Rejestrowanie HippoPlayera

Rejestrowanie

HippoPlayer ma status shareware. Prawa autorskie do programu ma © 1994-96 K-P Koljonen.

Rozpocząłem tworzyć HippoPlayera 5 lutego 1994 roku i od tego czasu zdążyłem spędzić wiele godzin na kodowaniu i usuwaniu błędów, starając się nadążyć za użdaniami użytkowników. Spróbuj to zrozumieć, to nie jest łatwa zabawa, ale ciężka praca!

A więc, jeżeli lubisz używać HiPa i chciałbyś pomóc mi kontynuować me dzieło (jako że jestem biednym studentem ;), powinieneś zastanowić się nad rejestracją.

Aby się zarejestrować, prześlij dysk i trochę pieniędzy na
mój adres

.

Pamiętaj, podaj SWÓJ adres! I PRZEŚLIJ DYSK!!

Ilość pieniędzy potrzebna na rejestrację w różnych walutach: 60 koron szwedzkich, 14 marek, 6 funtów brytyjskich, 9 dolarów amerykańskich (możesz przesłać także inne waluty, to są tylko przykłady). NIE PRZYSYŁAJ MONET INNYCH NIŹ FIŃSKIE! Jeżeli w rozliczeniu potrzebne byłyby monety, zaokrąglij wartość tak, abyś mógł przysłać tylko banknoty.

Otrzymasz z powrotem dysk z najnowszą wersją HiPa oraz plikiem-kluczem, którego nie powinieneś rozprowadzać (zresztą, to Twoja sprawa). Jest on do Twego wyłącznego użytku. Ten plik-klucz będzie działać z możliwymi przyszłymi wersjami.

Rejestrowanie przez siebie także jest możliwe. Prześlij pieniądze normalną pocztą i otrzymasz pocztą elektroniczną plik-klucz.

Nie ma różnic w działaniu wersji zarejestrowanej i nie zarejestrowanej!

Wspieraj autorów dobrych programów, zarejestruj się.

1.6 Rozprowadzanie HippoPlayera

Rozprowadzanie

HippoPlayer może być rozprowadzany tylko łącznie z wszystkimi - niezmiennymi - plikami. Jeżeli chcesz HiPa używać komercyjnie, musisz otrzymać zgodę

autora

.

Magazyny Amigowe, które chcą wrzucić HiPa na swój coverdisk, powinny przesłać mi za darmo odpowiedni numer.

1.7 Skąd wziąć najnowszą wersję

Jak i skąd wziąć najnowszą wersję

Jeżeli masz dostęp do AmiNetu, możesz pociągnąć HiPa z `mus/play/hippoplayer.lha`.

Jeżeli bawisz się w WWW, możesz wziąć sobie HiPka z `http://kalahari.ton.tut.fi/~k-p`

Także stamtąd możesz sobie ściągnąć β-wersje.

Możesz także spróbować JuJu mAgicBoArD. Spytaj członków Zymosis o numery. :)

1.8 Wymagania HippoPlayera

Wymagania

Sprzęt:

Dowolna Amiga z paroma kB wolnej pamięci i KickStartem 1.2 lub wyższym.

Oprogramowanie:

`reqtools.library` (dowolna wersja)

W tym archiwum znajduje się wersja biblioteki dla KickStartu 1.3.

To oprogramowanie nie jest konieczne, ale zalecane:

| Jeśli chcesz... | potrzebujesz... |
|--------------------------------|--|
| wczyta plik xpk | <code>xpkmaster.library</code> i podbiblioteki |
| wczyta plik PowerPackera | <code>powerpacker.library</code> |
| wczyta plik lha, lzx czy zip | sprawdzić |
| archiwizery | |
| wczyta inne spakowane pliki | <code>xfdmaster.library</code> |
| odgrywa pliki SID | <code>PlaySID.library</code> |
| odgrywa 4-kanałowe MEDy | <code>medplayer.library v2+</code> |
| odgrywa 5-8-kanałowe MEDy | <code>octaplayer.library v2+</code> |
| odgrywa 1-64-kanałowe MEDy SS | <code>octamixplayer.library v7+</code> |
| odgrywa moduły MusicLineEditor | <code>mline.library</code> |
| używa systemu audio AHI | zainstalowany system audio AHI :) |

Biblioteki do odtwarzania znajdują się w archiwum.

`reqtools.library` i `powerpacker.library` - Nico François.

`xpkmaster.library` - Urban Dominik Müller.

`PlaySID.library` - Per Håkan Sundell i Ron Birk.

`medplayer.library` i `octaplayer.library` - Teijo Kinnunen.

xfdmaster.library - Georg Hörmann.
 system audio AHI - Martin 'Leviticus' Blom.
 mline.library - Conny & Christian Cyréus

1.9 Instalacja HippoPlayera

Instalacja

Możesz skorzystać ze skryptu dla Commodorowskiego Installera, albo skopiować:

- HiPa i jedną z instrukcji gdziekolwiek chcesz,
- HippoPlayer.group do katalogu S: lub gdzie indziej, możesz zmienić lokalizację tego pliku w parametrach
- HippoPlayer.PS3M do S:.
- reqtools.library do LIBS:

Uwaga: Jeżeli już masz reqtools.library, powinieneś sprawdzić wersję swojej biblioteki i nowej. Zawsze powinieneś mieć w LIBS: wersję najnowszą.

1.10 Znane formaty muzyczne

Znane formaty muzyczne

Wyjaśnienie listy:

Stop/Kontynuacja = 1 - Muzyka może być zatrzymana i kontynuowana.
 Wiele utworów = 2 - Moduł może mieć więcej niż jeden utwór.
 Głośność = 3 - Głośność może być kontrolowana.
 Detekcja końca = 4 - Koniec modułu może być sprawdzona.
 Przewinięcie = 5 - Można skakać do przodu lub do tyłu.
 Zmiana prędkości = 6 - Można odgrywać 2x lub 4x szybciej.
 Wsparcie AHI = 7 - Można odgrywać przez AHI

Formaty zaznaczone gwiazdką mają procedurę odtwarzającą w samym module. Nie gwarantuję, czy będą działać, czy nie. To także jest przyczyna, dla której nie są w grupie playerów (brak procedury odtwarzającej).

Odtwarzacz 123456 Autor

 Wbudowane

David Whittaker xx---x-* David Whittaker
 Delta Music v2.0 x-x--x-* Bent Nielsen

```

Fred                xx---x-*  Frederic Hahn & JC
Hippel             xx---x-*  Jochen Hippel
Maniacs of Noise   xxx--x-*  Maniacs of Noise
Mark II            x----x-*  Cachet Software

MED 1-64 kanały
                  xx-xx--   Teijo Kinnunen
Music Assembler   x-x--x-*  Oscar Giesen & Marco Swagerman
Stary Soundtracker xxxxxx-   K-P Koljonen

Protracker
                  xxxxxxxx  K-P Koljonen

SID
(biblioteki)      xx--x--   Håkan Sundell & Ron Birk
SIDMon v1.0       x----x-*  Reiner van Vliet
Sonic Arranger    -x-----*  Carsten Schlote

Odtwarzacze w
  grupie playerów
  BP SoundMon v2.0          x-xxxx-   Brian Postma
BP SoundMon v3.0 (v2.2?)  x-xxxx-   Brian Postma
DIGI Booster            x-xxx--   Tomasz Piast (Tap)
FastTracker 1           x-xxx-x   Jaarno Paananen
FastTracker 2           x-xxx-x   Jaarno Paananen
Future Composer v1.0-v1.4 x-xx-x-   SuperSero (z Superions)
Hippel-COSO            xxxx-xx   Jochen Hippel

Sample IFF 8SVX/RIFF WAVE/AIFF
  x-xx---   K-P Koljonen
JamCracker          x--x-x-   M. Gemmel
MultiTracker        x-xxx-x   Jaarno Paananen
Oktalyzer           --xx---   Armin Sander
TakeTracker         x-xxx-x   Jaarno Paananen

TFMX
                  xxxxx--   Chris Hülsbeck
TFMX 7-kanałowy    xxxxx--   Chris Hülsbeck i Jochen Hippel
The Player 6.1A    x-x----   Jarno Paananen
THX Sound System   xxxx---   Martin Wodok (Dexter/Abyss)
ScreamTracker ]I[  x-xxx-x   Jaarno Paananen

```

1.11 Grupa playerów

Grupa playerów

Grupa playerów (HippoPlayer.group) jest plikiem zawierającym odtwarzacze

,
które nie zostały zawarte w głównym programie. Przyczyną jest to, że po przesunięciu rzadko używanych odtwarzaczy do osobnego pliku, zużycie pamięci jest zmniejszone o 40-50 kB. Może to nie tak dużo, ale czasem się może przydać. Możesz zdecydować, gdzie chcesz trzymać grupę playerów w

parametrach

1.12 Wczytywanie plików

Wczytywanie plików

Normalnie wszystkie moduły będą wczytane do pamięci CHIP. Moduły w formatach:

- SID
- ,
- PS3M
- TFMX
(tylko dane o utworze, sample zawsze są w CHIPie)
- Oktalizer 8-kanałowy
- OctaMED
8-64-kanałowy
- ProTracker
(tylko jeżeli wybrałeś tryb odtwarzania PT FAST RAM)
- DIGI Booster
- THX

będą wczytane do pamięci FAST, jeżeli będzie to możliwe.

Wszystkie skompresowane pliki będą wczytane do pamięci CHIP. Jednakże jest możliwe rozpakowanie kawałka pliku spakowanego przez XPK i rozpoznanie, czy jest to jeden z powyższych modułów. Także moduł ProTrackera, który ma być odgrywany jak PS3M lub z FASTu, będzie wczytany do tej pamięci.

Zalety wczytywania do FASTu:

- FAST jest znacznie szybszy od CHIP, np. miksowanie działa szybciej.
- oszczędza się cenny CHIP (np. dla grafiki).

Archiwa LhA, LZX i ZIP mogą być sprawdzone i będą wczytane do FASTu, jeżeli będzie to potrzebne.

1.13 Format ProTrackera i jego implementacja w HippoPlayerze

ProTracker

Protracker jest najpopularniejszym formatem muzycznym dla Amigi. W HiPie jest moja własna procedura do ProTrackera.

- Moduły z wieloma utworami

Jest parę modułów, które mają wiele utworów oddzielonych komendą B.

HiP umoŹliwia odtwarzanie takich modułów poprawnie. UŹyj przycisków '|<' lub '>|' albo odpowiednich klawiszy, aby wybraê utwór. Jest to pierwszy odtwarzacz na Amidze, który ma takâ moŹliwoœê :)

- Odtwarzacz z pamieci FAST

HiP moŹe odtwarzaê moduły z pamieci FAST uŹywajâc tylko 1024 bajtów pamieci CHIP. Przydatne przy duŹych modułach.

- Moduły starego SoundTrackera

HiP rozpoznaje moduły starego SoundTrackera i zamienia je na format ProTrackera. Taka konwersja tymczasowo zabiera pamieê równâ dwukrotnej wielkoœci modułu, ale to nie powinno byê problemem, jako, Źe takie moduły sâ raczej niewielkie.

1.14 tfmX

TFMX

HiP potrafi odtwarzaê 4-ro i 7-miokanałowe moduły TFMXa, czyli takŹe i œwietne moduły z Turricana 1, 2 i 3. Moduł TFMXa składa siê z dwóch plików. Muszâ one byê nazwane "mdat.<nazwa>" i "smp1.<nazwa>". Aby odegraê taki moduł, wybierz "mdat.<nazwa>". HiP spróbuje wtedy wczytaê plik "smp1.<nazwa>". Alternatywâ moŹe byê format TFHD modułu TFMX (jest to moduł TFMXa w jednym pliku - TK)

Czêstotliwoœê miksowania podczas odgrywania 7-miokanałowych modułów moŹe byê zmieniona. Im wyŹsza wartoœê, tym lepsza jakoœê i wiêksze obciâŹenie procesora. JeŹeli niektóre nuty nie sâ odtwarzane lub slyszysz trzaski, spróbuuj obniŹyê wartoœê w

parametrach

.

1.15 ps3m

PS3M

Terminem "PS3M" okreœlane sâ nastêpujâce formaty:

- ScreamTracker]I[
- ProTracker
- FastTracker 1 & 2
- TakeTracker
- MultiTracker

Odtwarzacz dla nich został napisany przez Jaarno Paananena (Guru/Sahara Surfers). Ma on moŹliwoœê odtwarzania 1-32 kanałów jednoczeœnie miksujâc je na 4 kanały. Procedura miksujâca jest zadziwiajâco szybka. Nawet na Amidze 500 moŹna slychaê 8-miokanałowych z dobrâ jakoœciâ. Odtwarzacz ten zabiera trochê pamieci na bufory, wiêc nie bådú zdziwiony.

Częstotliwość miksowania może być zmieniona. Im wyższa wartość, tym lepsza jakość dźwięku i większe obciążenie procesora. Amiga 500 z przyjaznym dla systemu trybem odtwarzania może się trochę "dusić", powinieneś wtedy używać trybu "Killer".

PS3M potrafi obsłużyć częstotliwości miksowania wyższe niż 28 kHz, która jest normalnie limitowana sprzętem. W niektórych trybach AGI (ECS też?) można zwiększyć częstotliwość. Odkryłem to po paru eksperymentach. Używałem największego overscanu.

Maksymalne częstotliwości miksowania dla trybów ekranu

| | |
|-----------|--------|
| PAL | 28 kHz |
| NTSC | 28 kHz |
| Euro36 | 28 kHz |
| DblPAL | 54 kHz |
| DblNTSC | 54 kHz |
| Euro72 | 58 kHz |
| Multiscan | 58 kHz |
| Super72 | 46 kHz |

Uwaga: Jeżeli użyjesz zbyt wysokiej częstotliwości, dźwięk będzie zniekształcony.

Tryb 14-bitowy używa kalibracji CyberSound, aby uzyskać jak najlepszą jakość.

Tryb "Killer" będzie powodował błędy Enforcera. Zmienia niektóre wektory przerwań. Nie używaj Enforcera z trybem "Killer".

Moduły PS3M mogą i powinny być odgrywane z pamięci FAST.

PS3M może być skonfigurowany w parametrach albo przez plik konfiguracyjny .

1.16 Plik konfiguracyjny PS3M

Plik konfiguracyjny PS3M

Można kontrolować PS3M przez plik konfiguracyjny "S:HippoPlayer.PS3M". HiP skonfiguruje wtedy PS3M zależnie od wczytanego modułu.

W pliku tym możesz wpisać ustawienia dla PS3M zależnie od liczby kanałów lub od konkretnego modułu. Jeżeli nie chcesz zmieniać jakiejś wartości, wpisz ?. Przydatne, gdy chcesz częściej zmieniać w HiPie, a częściej w pliku.

Opis:

- Format danych: a,b,c,d

```
a = priorytet:
  0 = -10
  1 = -3
  2 = 0
  3 = +3
  4 = +10
  5 = tryb "Killer"
```

```
b = tryb odtwarzania:
  1 = surround
  2 = stereo
  3 = mono
  4 = prawdziwy surround
  5 = stereo 14-bitowe
```

c = wzmocnienie głoœnoœci: od 0 do 8

d = czêstotliwoœæ miksowania: od 050 do 580, zawsze 3 cyfry

- Korzysta z pliku (E) lub nie (D)

Przykâad:

```
!E                                (HiP korzysta z pliku)

01=1,2,0,280                       (ustawienia dla 1-3-kanaïowych moduïów)
02=1,2,0,280
03=1,2,0,250

"XM.Banana-Incident "=3,4,4,220    (ustawienia dla konkretnych plików.
"S3M.Network "=1,3,1,240           Naleûy pamietaæ o duûych literach i
"XM.Reflector "=1,5,0,440          cudzysïowach)

"Ø                                  (znak koïca)
```

Zajrzyj takê do samego pliku. Jeœli nie chcesz z niego korzystaæ, moæesz go skasowaæ lub wyâaczyæ w parametrach

1.17 sid

SID

SIDy to muzyczki wyciête z gier i demek na Commodore 64. Obydwa formaty - plik + ikona oraz sam plik - sã rozpoznawane. SIDy sã odtwarzane przez bibliotekê PlaySID.library autorstwa Håkana Sundella i Rona Birka. Wspaniaïa robota!

Uwaga: Pod KickStartem 1.2/1.3 PlaySID.library v1.1 nie dziaïa, poniewaû wykorzystuje parê funkcji z KickStartu 2.0+. Napisaïem maïa "îatkê" na bibliotekê, aby ominaæ ten problem. Dziaïa ona TYLKO z bibliotekã v1.1 i KickStartem 1.2/1.3.

Uwaga: Jeœli uûywasz wspaniaïego Executive, powinieneœ przestawiæ go

tak, żeby używać inny timer niż CIAB, ponieważ potrzebuje go biblioteka PlaySID.library do odtwarzania modułów.

1.18 med

MED

HippoPlayer zna kilka formatów MEDa: MMD0, MMD1, MMD2 i MMD3.

4-rodkanałowe moduły są odtwarzane za pomocą biblioteki medplayer.library v6 lub wyżej.

5-8-rodkanałowe moduły są odtwarzane za pomocą biblioteki octaplayer.library v6 lub wyżej.

1-64-rodkanałowe moduły (z OctaMED SoundStudio) są odtwarzane za pomocą octamixplayer.library v7 lub wyżej.

Za pomocą

ustawień PS3M
można ustawić kilka opcji:

- Tryb High Quality w przypadku modułów 5-8-rodkanałowych, gdy częstotliwość miksowania PS3M ustawiona jest na minimum 25 kHz. W przeciwnym wypadku jest wyłączona.
- Częstotliwość miksowania w przypadku 1-64-rodkanałowych modułów i octamixplayer.library jest taka sama jak w ustawieniach PS3M.
- Tryb odtwarzania w przypadku 1-64-rodkanałowych modułów jest 8-bitowy, chyba że ustawiono tryb 14-bit stereo. Wtedy octamixplayer.library tak będzie grać w 14-tu bitach.

1.19 Możliwości odtwarzania sampli w HippoPlayerze

Sample

HiP ma możliwość odtwarzania następujących formatów sampli (próbek dźwiękowych):

- IFF 8SVX 8-bitowe mono/stereo
- AIFF 8/16-bitowe mono/stereo
- RIFF WAVE PCM 8/16-bitowe mono/stereo

Sample te mogą mieć dowolną długość, ponieważ dane są czytane po kawałku w trakcie odtwarzania. Aktualnie ta metoda nie jest zbyt dobra dla krótkich sampli (w każdym razie działa). HiP jeszcze nie potrafi odczytywać spakowanych sampli, ale taka możliwość zostanie wprowadzona w przyszłości.

Potrzebne jest trochę pamięci na bufor (można tę ilość odpowiednio dopasować w

parametrach
) . Procedura może użyć do 12

buforów, z których 8 w pamięci CHIP. Może zajmować dużo pamięci, gdy wielkość bufora nie jest mała.

Tryby ekranów z odwołaniem poziomym 15 kHz (np. PAL czy NTSC) mają limit częstotliwości odtwarzania sampli do 28 kHz. HiP może odegrać sampel z większą częstotliwością redukując częstotliwość w czasie rzeczywistym. Zabiera to oczywiście dodatkowo trochę czasu procesora i trochę pamięci. Operacja ta działa przy odwołaniu 15 kHz, nie wiem jednak, jak to będzie z kartami graficznymi.

Standardowo 16-bitowe sample są konwertowane na 8-bitowe przed odtworzeniem. Jednakże można uzyskać znacznie lepszą jakość wybierając 14-bitowe odtwarzanie. W tym celu powinieneś "zaptaszkować" opcję "CyberSound calibration" w menu

PS3M settings

w

parametrach

(niektóre konwersje mogą oczywiście trochę "zjeść" procesor i ← pamięć).

Nie ma 'standardowego' 14-bitowego trybu dostępnego przy odtwarzaniu sampli, możesz wybrać tylko tryb 8-bitowy albo wykalibrowany 14-bitowy.

Przy 14-bitowym odtwarzaniu przesuwanie suwaka głośności nic nie daje ze względu na specyfikę odtwarzania 14-bitowego dźwięku.

1.20 Jak używać HippoPlayera

Jak używać HippoPlayera

Przyciski i klawiatura

Jak kontrolować HiPa myszą i klawiaturą.

Parametry

Jak skonfigurować HiPa stosownie do potrzeb.

Opcje w linii komend

Jak używać HiPa z Shella.

ARexx

Jak komunikować się z HiPem przez port ARexxa.

Programiści

Jak pisać zewnętrzne programy dla HiPa.

1.21 Przyciski i klawiatura

Interfejs użytkownika

```
-----  
| ----- |  
| |  
| Informacja/analizer |  
| | |  
| ----- |  
|  
| <<  
| <  
<<  
>  
>>  
>|  
>>|  
||  
^  
i  
|  
|  
Suwak głoŝnoŝci  
New  
Add  
Del  
Prg  
M  
S  
Pr  
|  
|  
S  
----- |  
|  
u | |  
| | |  
w | | |  
| | |  
a | | |  
| | |  
k | | |  
| | |  
|  
|  
Okno wyboru modułów  
| |  
|  
p | |  
| | |  
l | | |  
| | |  
i | | |
```

```

|
k
|
|
ó
|
|
w
-----|
-----

```

Okno jest tzw. AppWindow. Oznacza to, że można przeciągnąć plik do okna HiPa, co spowoduje, że HiP spróbuje ten plik wczytać.

Inne klawisze

Prawy przycisk myszy – wciskając go okno HiPa zmniejsza się do samej listwy tytułowej. Wciśnij jeszcze raz i stanie się normalne.

[STRZAŁKA W GÓRĘ] lub [8 na klawiaturze numerycznej]:
wybiera poprzedni moduł.

[STRZAŁKA W DÓŁ] lub [2 na klawiaturze numerycznej]:
wybiera następny moduł.

[*]:
Losowo wybiera
i odtwarza moduł.

[F1-F10]: Wczytuje i odgrywa moduł albo listę modułów.
Możesz to skonfigurować w
parametrach
.

[O]: Dodaje komentarz do wybranego pliku.

[Z]: Zamyka/otwiera
okno analizera
.

[7/8/9/0]:
Informacja na pasku tytułowym
:
7 = czas, poz/dł, numer utworu
8 = zegar, wolna pamięć
9 = nazwa modułu
0 = czas, czas trwania, poz/dł

[G/H]: Szybkie ustawienie trybu odtwarzania:
G =
List repeatedly
(lista w kółko).
H =
Modules in random order
(moduły losowo).

- [[]]: Dołącza listę modułów na końcu aktualnej listy.
Zobacz
`Prg`
.
- [~]: Zmniejsza/powiększa okno z paska tytułowego do pełnego okna.

Można to też zrobić:

· wciskając przycisk zmniejszenia/powiększenia okna.
· wciskając prawy przycisk myszy w miejscu, gdzie nie ma żadnej funkcji

Ten klawisz może być także użyty do przywołania okna HiPa na wierzch przez kombinację klawiszy
.
Użyteczne, jeżeli zgubiłeś się wśród dziesiątek ekranów i okien.
- [E]: Wykonaj plik wybrany za pomocą filerequestera.
- [LAMIGA+LSHIFT+CONTROL]:
Kombinacja klawiszy (hotkey)
Wciśnij [LAMIGA+LSHIFT+CONTROL]+[klawisz], aby używać kombinacji ←
klawiszy
HiPa BEZ wcześniejszej aktywacji jego okna. Jest to jeden ze sposobów (drugi to
ARexx
) kontrolowania HiPa, kiedy jest ukryty!
- [LAMIGA+LSHIFT+CONTROL] + [H]: Ukrywa HiPa całkowicie. Ta kombinacja użyta po raz drugi pokazuje ukryte okno. To samo da klawisz [~], spójrz wyżej.
- [LAMIGA+LSHIFT+CONTROL] + [1]: Zmniejsza/powiększa okno. Spójrz na opis klawisza [~].

1.22 Okno wyboru plików

Okno wyboru plików

W tym oknie znajduje się cała lista modułów. Są dwa sposoby wybierania modułów:

- Wciśnij lewym przyciskiem na jednej z nazw.
- Użyj strzałek do przewijania listy, a [Enter] do wyboru. Wciśnięty podczas przewijania [Shift] zwiększy prędkość przesuwu.

Wybrana pozycja będzie wyróżniona paskiem.

1.23 Suwak plików

Suwak plików

Przesuwając ten suwak możesz przewijać listę modułów.

1.24 Suwak głośności

Suwak głośności

Klawiatura: [V], [B]

Klawiatura numeryczna: [-], [+]

Za pomocą tego suwaka możesz zmieniać głośność dźwięku. Nie w każdym module można zmieniać głośność!

1.25 Parametry

Parametry

Klawiatura: [R]

Przycisk ten wyświetla okno parametrów. Wciskając go jeszcze raz możesz zamknąć okno. Zauważ, że wszystkie skróty działają, gdy aktywne jest okno parametrów.

1.26 Sortowanie

Lewy przycisk myszy:

Sortowanie listy

Klawiatura: [S]

Sortuje listę alfabetycznie. Rozdzielone części listy są sortowane osobno.

Prawy przycisk myszy:

Znajdowanie nazwy

Klawiatura: [F], [SHIFT+F]

Znajduje ciąg tekstowy w liście modułów mając podany wzorzec wyszukiwania. [SHIFT+F] pozwala na kontynuację szukania.

1.27 Przesuwanie

Lewy przycisk myszy:

Przesuwanie pliku

Klawiatura: [M]

Klawiatura numeryczna: [[]]

Usuwa plik z listy. Aby wstawiê go z powrotem, wciônij klawisz [M], [RETURN] albo [ENTER], ewentualnie przycisk '>'.

Prawy przycisk myszy:

Wstawienie rozdzielacza do listy

Klawiatura: [Q]

Wstawia rozdzielacz do listy. Z rozdzielaczami moüesz stworzyê sekcje w liöcie, na przykûd wydzielone sekcje dla kaüdego kompozytora, czy coö w tym stylu. Spójrz do parametrów

.

1.28 Lista moduîów

Lewy przycisk myszy:

Wczytanie programu moduîów

Klawiatura: [P]

Klawiatura numeryczna: [.]

Wywoîuje `filerequester`, aby wybraê listê moduîów do wczytania. Aktualnie wczytana lista bêdzie usuniêta.

Prawy przycisk myszy:

Zapisanie listy moduîów

Klawiatura: [W]

Zapisuje zawartoœê listy do pliku.

1.29 Kasowanie

Lewy przycisk myszy:

Kasowanie modułu

Klawiatura: [D], [BACKSPACE]

Klawiatura numeryczna: [[]]

Kasuje wybrany moduł z listy.

Prawy przycisk myszy:

Kasowanie pliku/kasowanie wydzielonej sekcji

Klawiatura: [SHIFT+D], [SHIFT+BACKSPACE]

Kasuje wybrany plik z listy i z dysku. Będzie ostrożny.

Jeżeli użyjesz tej funkcji na rozdzielaczu, zostanie on usunięty wraz z wszystkimi plikami zawartymi za nim.

Zauważ, że gdy używasz przycisku, zostajesz poproszony o potwierdzenie decyzji, natomiast używając skrótu klawiaturowego, nie ma żadnego ostrzeżenia.

1.30 Dodawanie

Lewy przycisk myszy:

Dodawanie modułów do listy

Klawiatura: [A]

Klawiatura numeryczna: [0]

Dodaje moduły do końca listy używając filerequestera. Możesz także wybrać całe katalogi, HiP je przeszuka dokładnie.

Każdy dodany katalog może mieć swój własny
rozdzielacz

.

Filerequester pochodzi z biblioteki ReqTools.library. Aby wybrać więcej niż jeden plik lub katalog, zaznaczając pliki trzymaj wciśnięty Shift.

Prawy przycisk myszy:

Wstawianie plików

Klawiatura: [T]

Klawiatura numeryczna: [/]

Działa tak samo, jak przycisk 'Add', ale pliki są wstawiane zaraz za zaznaczonym plikiem w liście.

1.31 Nowe pliki

Lewy przycisk myszy:

Nowe pliki

Klawiatura: [N]

Kasuje aktualnã listã modułów i pozwala na wybranie nowych plików.

Prawy przycisk myszy:

Czyszczenie

Klawiatura: [C]

Usuwa aktualnã listã modułów z pamięci.

1.32 Informacja o module

Lewy przycisk myszy:

Informacja o module

Klawiatura: [I]

Otwiera okno z informacjã o module.

Możesz przesuwã tekst za pomocã suwaka lub klawiszy kursora (szybszy przesuw ze Shiftem). Okno mo¿e byê zamkniête po ponownym wciœniêciu klawisza lub przycisku, po wciœniêciu przycisku zamykania okna albo po wciœniêciu prawym przyciskiem myszy w oknie.

Nazwy sampli sã pokazywane, gdy moduł jest w jednym z nastêpujãcych formatów: Protracker, DIGI Booster, Screamtracker]I[, Fasttracker 1 & 2, Taketracker, Multitracker.

Odgrywanie sampli

Mo¿na odgrywaê tylko sample w module ProTrackera, gdy jest wczytany do pamięci CHIP (Odtwarzacz ProTrackera musi byê przestawiony w trym "Normal").

Aby odegraê sampel, wciœnij lewym przyciskiem myszy na nazwie sampla. O wysokoœci dŹwiêku decyduje pozycja X wskaŹnika. Z lewej strony okna jest C-1, a z prawej - B-3.

Prawy przycisk myszy:

O HippoPlayerze

Klawiatura: [HELP]

Otwiera okno z informacjã o programie.

1.33 Usunięcie modułu z pamięci

Usunięcie modułu z pamięci

Klawiatura: [TAB]

Zatrzymuje i usuwa moduł z pamięci. Pamięć zajęta przez ten moduł zostanie zwolniona.

1.34 Pauza

Pauza

Klawiatura: [SPACE]

Klawiatura numeryczna: [5]

Na przemian odgrywa i pauzuje muzykę. W górnej części okna będzie informacja o tym, czy moduł jest spauzowany.

1.35 Następny moduł

Następny moduł

Klawiatura: [L]

Klawiatura numeryczna: [6]

Wczytuje i odgrywa następny moduł z listy.

1.36 Poprzedni moduł

Poprzedni moduł

Klawiatura: [K]

Klawiatura numeryczna: [4]

Wczytuje i odgrywa poprzedni moduł z listy.

1.37 Następny utwór

Następny utwór

Klawiatura: [ARROW RIGHT]
Klawiatura numeryczna: [6]

Odgrywa następny utwór w module.

1.38 Poprzedni utwór

Poprzedni utwór

Klawiatura: [ARROW LEFT]
Klawiatura numeryczna: [4]

Odgrywa poprzedni utwór w module.

1.39 Naprzód

Naprzód

Klawiatura: [.]
Klawiatura numeryczna: [3]

Generalnie ta funkcja przeskakuje o jedną pozycję w utworze dalej.

Jeżeli format modułu ma możliwość podania
poz/dł
:

- Lewy przycisk myszy + ">>" = przeskakuje do przodu o jedną pozycję.
Klawiatura: [.] , Klawiatura numeryczna: [3]
- Prawy przycisk myszy + ">>" = podwaja prędkość odtwarzania.
Klawiatura: [SHIFT+.] , [SHIFT] + Klawiatura numeryczna: [3]

Jeżeli format modułu nie umożliwia podania
poz/dł
:

- Lewy przycisk myszy + ">>" = podwaja prędkość odtwarzania.
Klawiatura: [.] , Klawiatura numeryczna: [3]
- Prawy przycisk myszy + ">>" = zwiększa czterokrotnie prędkość odtwarzania.
Klawiatura: [SHIFT+.] , [SHIFT] + Klawiatura numeryczna: [3]

Aby przywrócić normalną prędkość odtwarzania, możesz:

- Wcisnąć przycisk '>>'.
 - Wcisnąć klawisz [.] lub na klawiaturze numerycznej [3].
 - Wcisnąć przycisk
pauzy
-

- Wcisnâê klawisz
pauzy
dwukrotnie.

1.40 W tyî

W tyî

Klawiatura: [,]

Klawiatura numeryczna: [1]

Skacze w tyî o jednâ pozycjê w utworze.

1.41 Odtwarzanie

Lewy przycisk myszy:

Odtwarzanie

Klawiatura: [RETURN]

Klawiatura numeryczna: [ENTER]

Wczytuje i odtwarza wybrany moduî. Jeðli spróbujesz odegraê wczytany juî moduî, zostanie on odtworzony od poczâtku. Jeðli nie ma ùadnych moduîów w liðcie, pojawi siê filerequester.

Prawy przycisk myszy:

Odtwarzanie losowe

Klawiatura numeryczna: [*]

Wybiera losowo moduî, wczytuje go i odtwarza.

1.42 Informacja o module/analizer

Lewy przycisk myszy:

Otwarcie okna informacji o module

Ta funkcja dziaîa dokîadnie tak samo jak Lewy przycisk myszy +
i
.

Prawy przycisk myszy:

Otwarcie/zamknięcie okna analizera

Otwiera/zamyka okno
analizera

.

1.43 Konfigurowanie HippoPlayera

Parametry

Wciskając przycisk parametrów (Pr) możesz skonfigurować HippoPlayera używając przycisków. Po wciśnięciu prawym przyciskiem myszy na przycisku z zagięciami pokazuje się lista możliwych opcji.

- General
 - Główne opcje
 - Play
 - Odtwarzanie
 - Timeout
 - Wyłączenie po czasie
 - Alarm
 - Alarm
 - Startup
 - Moduł/lista startowa
 - Function keys
 - Klawisze funkcyjne
 - Hotkeys
 - Kombinacje klawiszy
 - Doubleclick
 - Podwójne kliknięcie
 - Continue on error
 - Kontynuacja po błędzie
 - Early load
 - Wczesny odczyt
 - Divider / dir
 - Rozdzielacz przy katalogu
 - Auto Sort
 - Automatyczne sortowanie
 - Priority
 - Priorytet
- Display
 - Widok
-

-
- Show
 - Zmiana paska tytułowego
 - Screen
 - Ekran
 - Filebox size
 - Wysokość okna wyboru plików
 - Module info size
 - Wysokość okna informacji
 - Font
 - Czcionka
 - Scopes
 - Analizery
 - Prefix cut
 - Ucinanie przedrostka
 - Playing
 - Odtwarzanie
 - Player group
 - Grupa playerów
 - Filter control
 - Kontrola filtru
 - Fade volume
 - Ćciszenie
 - Nasty audio
 - Alokacja kanałůw dŹwiękowych
 - VBlank timer
 - Kontrola prędkoŹci przez VBlank
 - Protracker tempo
 - Tempo ProTrackera
 - PT replayer
 - Odtwarzanie ProTrackera
 - TFMX rate
 - CzęŹotliwoŹć miksowania dla TFMX
 - Sample buffer
 - Bufor dla sampli
 - Force sampling rate
 - CzęŹotliwoŹć dla sampli
 - Loading
 - Wczytywanie
-

Modules
- Katalog z modułami

Programs
- Katalog z listami modułów

Archivers
- Katalog dla archiwizatorów

Doublebuffering
- Podwójne buforowanie

XPK identify
- Identyfikacja XPK

XFDmaster library
- Użycie biblioteki XFD

File match pattern
- Wzorzec dla plików

PS3M

Ustawienia PS3M
AHI

System audio AHI

Save, Use, Cancel
- Zapisz, Użyj, Anuluj

1.44 Parametry: General/Play (Główne/Odtwarzanie)

Odtwarzanie

- List repeatedly
Odgrywa w kółko listę.
 - List once
Odgrywa listę raz i zatrzymuje się.
 - Module repeatedly
Odgrywa moduł w kółko.
 - Module once
Odgrywa moduł raz i zatrzymuje się.
 - Modules in random order
-

Odgrywa wybrane losowo moduły. Gdy odgrywanie zostało rozpoczęte, urządzenie moduł nie zostanie powtórzony zanim wszystkie nie zostaną odegrane.

"Play" dotyczy tylko modułów, w których można znaleźć koniec utworu.

1.45 Zmiana paska tytułowego

Zmiana paska tytułowego

- Time, pos/len, song

Pokazuje czas, jaki upłynął od rozpoczęcia odtwarzania modułu; pozycję w utworze/ilość pozycji oraz numer utworu/ilość utworów. Zależy to od typu odtwarzanego modułu.

- Time/duration, pos/len

Pokazuje czas, jaki upłynął od rozpoczęcia odtwarzania modułu/czas trwania modułu; pozycję w utworze/ilość pozycji. Dotyczy tylko ProTrackera i sampli.

- Clock, free memory

Pokazuje 24-godzinny zegar oraz ilość wolnej pamięci CHIP i FAST w kB.

- Module name

Pokazuje tylko nazwę modułu.

1.46 Kontrola filtra

Kontrola filtra wysokich częstotliwości

Filtr wysokich częstotliwości:

- Controlled by module

Filtr kontrolowany jest przez moduł

- On

Filtr włączony

- Off

Filtr wyłączony

1.47 Katalog z modułami

Katalog z modułami

Możesz ustawić tutaj katalog, w którym trzymasz moduły.

1.48 Katalog z listami modułów

Katalog z listami modułów

Możesz ustawić katalog, w którym trzymasz listy modułów.

1.49 Ekran

Ekran

Wybierasz tutaj ekran publiczny. Wszystkie okna HiPa będą na nim wyświetlane. Jeżeli ekran nie jest dostępny, standardowy ekran publiczny będzie użyty (zwykle jest to WorkBench)

1.50 Tempo ProTrackera

Tempo ProTrackera

Włącza lub wyłącza ProTrackerowską komendę zmiany tempa. Przydatne podczas odtwarzania starych modułów, które używają większych prędkości niż \$1F. Dotyczy to także modułów The Player 6.0A.

1.51 Odtwarzanie ProTrackera

Odtwarzanie ProTrackera

- Normal

Używa normalnego odtwarzacza ProTrackera; odgrywa z pamięci CHIP.

- Fastram

Odgrywa moduły z pamięci FAST.

- PS3M

Używa

PS3Ma

do odgrywania modułów z CHIP lub FAST. Dzięki temu możesz na przykład odsłuchiwać moduły ProTrackera w trybie real surround

.

1.52 Analizery

Analizery

Wciskajac na ten przycisk, mozesz zmieniê typ analizera. Wiaczyc/wyiaczyc analyzer mozna przez wciskanie:

- na przycisku "Scope on/off"
- klawisza [Z]
- prawego przycisku myszy na 1/3 szerokoœci z lewej strony u góry góównego okna

Zamknac okno analizera mozna dodatkowo przez:

- zamkniêcie okna analizera
- wciônienie prawego przycisku myszy w oknie analizera, gdy jest ono aktywne.

Oto analizery dostêpne tylko w przypadku odgrywania moduów ProTrackera:

Typ

- Quadrascope (z paskami)

Taki sam, jak w ProTrackerze.
Kolejnoê kanaów: 1,2,3,4.

- Hipposcope (z paskami)

Nie mogiem znaleuc lepszej nazwy... Fajnie wygladaja w nim basy.
Kolejnoê kanaów: 1,2,3,4.

- Frequency analyzer (z paskami)

Ten potrzebuje wiêcej mocy procesora niu inne. Sa dwa okienka: jedno dla basów i jedno dla sopranów. Nie uyywa on FFT (szybkiej transformaty Fouriera), ale jest oparte na dziwnym pomysle Guru.
Kolejnoê kanaów (paski): 1,4,2,3

- Patternscope

"Emulator" ProTrackera. Pokazuje dane dla nut, cztery faiszywe mierniki góoœnoœci oraz cztery malutkie wskaúniki czêstotliwoœci.
Kolejnoê kanaów: 1,2,3,4.

- F. Quadrascope (z paskami)

F jak wypefniony. Powstaê dziêki pomyslowi Guru sprzed wielu lat.
Kolejnoê kanaów: 1,2,3,4.

Paski

Te paseczki odzwierciedlają głośność i wysokość dźwięku na danym kanale. Pozycja w pionie odzwierciedla częstotliwość, a szerokość - głośność dźwięku.

Dla PS3Ma analizery są prawie takie same: Quadrascope (Stereoscope), Hipposcope, Frequency analyzer i Filled Quadrascope (Stereoscope). Nie mają one jednak pasków.

Odtwarzacz sampli ma Monoscope i Filled Monoscope.

Analizery potrzebują paru kilobajtów pamięci na bufory. Mają one priorytet -30, nie będą więc spowalniać żadnego ważnego procesu.

1.53 Częstotliwość miksowania dla TFMX

Częstotliwość miksowania dla TFMX

Można tu ustawić żądaną częstotliwość miksowania dla 7-miokanałowych modułów

TFMX

.

1.54 Bufor dla sampli

Bufor dla sampli

Definiuje ilość pamięci CHIP dla bufora odtwarzacza sampli . Używana ilość

jest dwa razy większa od wybranej. Mała wartość może być dobra dla dysków twardych, a duża dla np. stacji dysków.

1.55 Force sampling rate

Force sampling rate

Jest to ustawienie dla odtwarzacza sampli

.

Normalnie częstotliwość próbkowania jest zawarta w nagłówku sampla. Ten suwak pozwala na obejście tej wartości i ustawienie innej.

Aby nie zmieniać częstotliwości odtwarzania, przesuwaj suwak najbardziej w lewo.

UWAGA! Częstotliwość może być wyższa niż 28.0 kHz w niektórych

trybach wyświetlania

1.56 Wyłączenie po czasie

Wyłączenie po czasie

Zmienia maksymalny czas odtwarzania (minuty:sekundy). Gdy suwak jest przesunięty maksymalnie w lewo, nie ma limitu. Wyłączenie może dotyczyć wszystkich modułów albo tylko tych, których czasu trwania nie można obliczyć. Można to zmienić wciskając przycisk "Timeout".

Przykład: Można odtwarzać moduły ProTrackera do końca, PSIDy na przykład przez 3 minuty. Można także odtwarzać wszystkie moduły nie dłużej niż przez 30 sekund.

1.57 Wysokość okna wyboru plików

Wysokość okna wyboru plików

Definiuje liczbę plików widoczną w głównym oknie. Najmniejsza wartość to 3, a największa - 50. Jeżeli wartość jest zbyt duża dla danego ekranu, zostaje zmniejszona do największej możliwej na tym ekranie. Okno wyboru plików może być usunięte poprzez zmniejszenie liczby do 0.

1.58 Wysokość okna informacji

Wysokość okna informacji

Zmienia ilość linii widocznych w oknie informacji o module lub programie.

1.59 Katalog dla archiwizatorów

Katalog dla archiwizatorów

HiP może rozpakować i odegrać moduły spakowane LhA, LZXem i Zipem. Powinno podać ścieżkę roboczą, komendy i argumenty dla każdego programu.

Archiwa będą rozpakowane do katalogu tymczasowego, który zostanie stworzony na ścieżce roboczej (na przykład najszybszy jest RAM:, a dysk twardy jest dobry, gdy brakuje pamięci). HiP szuka wtedy w katalogu modułów i pierwszy napotkany moduł zostanie wczytany.

Wymagania

- Programy LhA, LZX lub UnZip, zależnie od rodzaju archiw, jakie masz. Musisz podać dokładną lokalizację pliku (na przykład hd5:kibelek/lha)
- Komendy 'Run' i 'Delete' w C: (lub gdzieś na ścieżce). (Uwaga. Komenda 'Run' od KickStartu 2.0 jest w ROMie)

Podpowiedzi

- Zarchiwizowane pliki mogã byê spakowane XPK, FImpem, PowerPackerem czy jakimkolwiek innym programem, którego pliki moûe rozpakowaê biblioteka XFDMaster.library. Moûesz na przykãad zakodowaê dane za pomocã xpkDLTA.library i wtedy spakowaê LhA. Daje to dobrã kompresjê danych dúwiêkowych.
- Moûesz trzymaê pliki mdat.* i smpl.* w jednym archiwum.

Uwaga dla uûytkowników KickStartu 1.2/1.3

Prawdopodobnie tylko LhA bédzie dziaãaão dobrze.

Jeûeli komenda UnZip ze standardowymi opcjami nie dziaãa dobrze, spróbuuj czegoê takiego:

```
'C:unzip >nil: -o -qq "%s" -d '
```

Opcje dla archiwizerów

```
LhA: c:lha >nil: x -IqmMNXQw "%s"
```

```
c:lha      program LhA z peñnã ôcieûkã
>nil:     nic nie jest wyôwietlane na ekranie
x         rozpakowywanie plików
-IqmMNXQw opcje:
           I   - ignorowanie zmiennej ôrodowiskowej LHAOPTS
           q   - nic nie jest przekazywane na ekran
           m   - ûadnych pytaï
           M   - nie pokazywane sã pliki do automatycznego
                wyôwietlenia
           N   - brak wskaúnika zaawansowania procesu
           X   - plik nie potrzebuje mieê rozszerzenia .lha
           Qw  - nie uznawane sã "jokery" (np. #?)
"%s"     nazwa pliku do rozpakowania.
```

```
LZX: lzx >nil: -m -q -X0 x "%s"
```

```
-m -q -X0  opcje:
           m   - ûadnych pytaï
           q   - nic nie jest przekazywane na ekran
           X0  - plik nie potrzebuje mieê rozszerzenia .lzx
x         rozpakowywanie plików
```

```
Zip: unzip >nil: -qq "%s"
```

```
-qq       opcja:
           qq  - bãdú bardzo cicho
```

1.60 Ustawienia PS3M

Ustawienia PS3M

Ten odtwarzacz potrafi odegraê S3My, XMy, FTMy, moduły ProTrackera oraz MTMy.

Play mode - tryb odtwarzania

- Surround

Odgrywa ciszej na lewym kanale dźwięk z prawego i odwrotnie. Różnica między oboma kanałami może być ustawiona za pomocą suwaka stereo (Stereo Slider). 50% jest wartością normalną, 100% to stereo, a 0% to mono.

- Stereo

Odgrywa połowę kanałów z lewej strony i połowę z prawej.

- Mono

Odgrywa wszystkie kanały na obu stronach.

- Real Surround

Podobne do Surround, ale używa większej ilości pamięci.

- 14-bit stereo

Najlepsza jakość, największe obciążenie procesora, największe zużycie pamięci i najniższa głośność.

Najlepszym trybem w większości sytuacji jest Stereo. Dla modułów z dużą liczbą kanałów używaj 14-bit Stereo.

Możesz odtwarzać moduły w stereo albo mono w trybie Surround odpowiednio dostosowując wartość suwakiem stereo. Różnica między tym a prawdziwym Stereo lub Mono polega na niższej głośności.

Priority - priorytet

- -10 to +9

Ustawienie priorytetu tak, aby system działał normalnie.

- Killer

Blokuje system i zatrzymuje większość DMA, aby uzyskać jak największą jakość. Niebieskie paseczki obrazują wolny czas procesora. Możesz zatrzymać odtwarzanie wciskając przyciski myszy. Nie używaj Enforcera w tym trybie!

Mixing buffer size - wielkość bufora do miksowania

Mniejszy bufor powoduje, że muzyka odgrywana jest wcześniej po wydaniu komendy, ale zwiększa prawdopodobieństwo "przeskakiwania".

Mixing rate - częstotliwość miksowania

Częstotliwość miksowania w kHz. Zobacz
PS3M

.

Volume boost - wzmocnienie głośności

Zwiększa głośność i czyni dźwięk czystszy (używaj, gdy jest więcej niż 8 kanałów). Usłyszysz zmianę prawie natychmiast.

Stereo level - poziom stereo

Działa tylko z trybem Surround. 0% to mono, 100% to stereo, a 50% to wartość normalna.

Use CyberSound calibration - użyj kalibracji CyberSound

Aby użyć kalibracji CyberSound, należy zapisać opcję, pokazać miejsce, gdzie jest plik kalibracji i ustawić tryb 14-bit Stereo. Także odtwarzacz 16-bitowych sampli będzie korzystał z kalibracji.

Stworzenie specyficznej dla danej Amigi kalibracji zmniejszy poziom szumów i zwiększy jakość dźwięku. Sięgnij do tego programu 14Bit_Calibration, który powinien być w katalogu HippoPlayer/Support/. Program należy do zestawu CyberSound autorstwa Christiana Buchnera. Dziękuję!

Standardowo plik z kalibracją zostanie zapisany do ENVARC:CyberSound/SoundDrivers/14Bit_Calibration.

Naprawdę powinieliście tego spróbować! Jakość dźwięku naprawdę jest lepsza, gdy porównacie ją do standardowych 8-miu lub 14-tu bitów!

Use S:HippoPlayer.PS3M configuration file - użyj pliku konf. PS3M

Użyj specjalnego
pliku konfiguracyjnego
dla PS3M.

1.61 Ôciszenie

Ôciszenie

"Zapisać" tej opcji spowoduje wyciszenie dźwięku (na przykład przed wczytaniem następnego modułu)

1.62 Kombinacje klawiszy

Kombinacje klawiszy

Każda funkcja HiPa, która może być wywołana z klawiatury, może być także wywołana następującą kombinacją klawiszy:

[LAMIĞA+LSHIFT+CONTROL]+<klawisz>

Jest to przydatne, gdy okno HiPa jest nieaktywne lub nawet ukryte. Można np. coś sobie rysować w programie graficznym i nie aktywując okna HiPa

zmieniê moduî.

Można tu włączyê i wyłączyê kombinacjê, co może byê przydatne, gdy inny program używa takâ samâ kombinacjê klawiszy.

1.63 Dwuklik

Dwuklik

Kiedy ta opcja jest "zaptaszkowana", moduî może byê wczytany i odegrany po kliknięciu dwa razy na nazwie moduîu.

1.64 Identyfikacja XPK

Identyfikacja XPK

Jeżeli ta opcja jest włączona, každy plik spakowany XPK będzie sprawdzony, czy może byê wczytany do pamięci FAST. Ta opcja powinna byê włączona, jeżeli chcesz odsłuchiwaê przez PS3M.

1.65 Biblioteka XFDmaster.library

Biblioteka XFDmaster.library

Biblioteka ta może byê użyta do rozpakowania prawie kaudego spakowanego pliku (biblioteka ta umie rozpakowaê wiele równych formatów). Plik XFDMaster.library musi byê w katalogu LIBS:.

1.66 Kontynuacja po bîedzie

Kontynuacja po bîedzie

Kiedy ta opcja jest włączona, bîedy podczas wczytywania będą ignorowane, plik, przy którym wystąpi bîad, zostanie ominiety i nastêpny plik zostanie wczytany. Po piêciu bîedach procedura zostanie wstrzymana.

1.67 Podwójne buforowanie

Podwójne buforowanie

Normalnie przed wczytaniem moduîu ten, który jest aktualnie w pamięci, zostaje usuniety. Za pomocâ tego przycisku możesz zmusiê HiPa, aby tego moduîu nie usuwaî - podczas wczytywania nastêpnego moduîu aktualny będzie w dalszym ciâgu odtwarzany. Jest to przydatne dla użytkowników stacji dysków, a takûe przy wczytywaniu moduîów spakowanych dowolnym packerem.

Jeżeli nie będzie wystarczającej ilości pamięci na 2 moduły jednocześnie, aktualny moduł zostanie usunięty z pamięci.

1.68 Alokacja kanałów

Alokacja kanałów

Wybiera priorytet alokacji kanałów dźwiękowych. Kiedy opcja jest włączona, urządzenie program oprócz HiPa nie może używać kanałów. PS3M używa zawsze najwyższego priorytetu.

1.69 Kontrola prędkości przez VBlank

Kontrola prędkości przez VBlank

Wybiera metodę kontrolowania prędkości odtwarzania muzyki: przez VBlank albo przez układ CIA.

Możesz tego użyć, gdy nie chcesz, by HiP korzystał z czterech timerów CIA. Za pomocą VBlank (vertical blank, odwołanie pionowe, tzw. ramka, normalnie trwa 1/50 sek.) muzyka jest odtwarzana z dobrą prędkością na ekranach z częstotliwością odwołania pionowego 50 Hz. Nie będzie działać poprawnie chociażby w trybie NTSC.

Ta opcja nie wpływa na sposób odtwarzania następujących formatów: PS3M, SID, Sonic Arranger, TFMX, TFMX 7-kanałowy, MED, The Player 6.1a. Używaj one własnego sposobu kontrolowania prędkości odtwarzania muzyki.

Komenda tempa nie będzie działać w modułach ProTrackera przy timingu przez VBlank.

1.70 Priorytet

Priorytet

Wybiera priorytet dla HiPa: -1, 0, +1. Dotyczy on wszystkiego oprócz analizatorów i PS3M.

1.71 Moduł/lista startowa

Moduł/Lista startowa

Kiedy ta opcja jest włączona, HiP zacznie odtwarzać zaraz po włączeniu. Moduł lub lista do odtwarzania może być wybrana po wciśnięciu na przycisku 'Startup'.

1.72 Alarm

Alarm

Ustawia czas, po jakim HiP ma odtworzyć moduł. Czas, po którym odezwie się alarm, ustawia się suwakiem (godziny:minuty). Aby włączyć alarm, ustaw listwę tytułową na zegar. Aby ponownie włączyć zegar, zmień informację na listwie na coś innego i znowu na zegar.

1.73 Klawisze funkcyjne

Klawisze funkcyjne

Pod jednym z klawiszy F1-F10 możesz zainstalować moduł lub listę modułów. Wtedy gdy wciśniesz jeden z klawiszy funkcyjnych, lista lub moduł zostanie wczytany i odegrany.

1.74 Grupa playerów

Grupa playerów

Status

Grupa playerów wczytana (loaded) lub nie (not loaded)

Mode - Tryb

Warunki wczytania

- All on startup: wczytanie grupy od razu na starcie
- All on demand: wczytanie grupy wtedy, kiedy jest potrzebna
- Disable: nie wczytuj grupy w ogóle i wykasuj z pamięci, jeżeli została wczytana
- Load single: wczytanie odpowiedniego odtwarzacza z grupy, gdy to będzie konieczne.

File - plik

Możesz wskazać miejsce, gdzie znajduje się plik z playerami

.

1.75 Czcionka

Czcionka

Możesz tu wybrać czcionkę 8 na 8 punktów (tylko od KickStartu 2.0 w górę). Katalog z czcionkami zostanie przeszukany i wybrane tylko te czcionki, które mają stałą szerokość i wysokość 8 punktów.

1.76 Rozdzielacz przy katalogu

Rozdzielacz przy katalogu

Gdy dodajesz do listy katalogi, czasem jest przydatne rozdzielić pliki z różnych katalogów od siebie. Ten przycisk właśnie to robi.

1.77 Auto Sort

Auto Sort

Kiedy opcja ta jest włączona, lista modułów będzie automatycznie sortowana po dodaniu plików z filerequestera.

1.78 Ucinanie przedrostka

Ucinanie przedrostka

Można tu wybrać ilość znaków przedrostka do ucięcia. 3 będzie ucinąć przedrostki takie jak "mod.", "xm.", a na przykład 4 - "mod.", "xm.", "mdat.", "smp.". Ucinanie przedrostka działa także przy sortowaniu nazw.

1.79 Wczesny odczyt

Wczesny odczyt

Wybierasz tu numer patternu od końca modułu, kiedy ma być wczytany następny moduł. Działa z formatami, gdzie można uzyskać informację na temat pozycji/ilości pozycji.

Jak na razie to jest funkcja raczej do kitu, gdy wczytany moduł jest odgrywany od razu. Może kiedyś to poprawić.

1.80 Wzorzec dla plików

Wzorzec dla plików

Wpisujesz tutaj wzorzec używany w filerequesterze i przy dodawaniu plików.

1.81 System audio AHI

System audio AHI

System AHI (Audio Hardware Interface - Interfejs do sprzętu audio) jest autorstwa Martina Bloma <lcs@lysator.liu.se>.

Odtwarzacze w HippoPlayerze, które mogą być odtwarzane przez AHI, to:

- ProTracker,
- ScreamTracker]I[,
- FastTracker 1 i 2,
- MultiTracker,
- TakeTracker,
- Hippel-COSO.

Moduły w tych formatach mogą być odtwarzane przez jakąkolwiek kartę audio, dla której jest zainstalowany driver AHI. Standardowe układy muzyczne Amiga także mogą być wykorzystane (tryby 8- i 14-tobitowe).

Co najmniej te karty są wspierane przez AHI:

- Delfina
- Toccata
- Wavetools
- Prelude

AHI można skonfigurować w parametrach

AHI wymaga KickStartu w wersji co najmniej 2.0 i dla wygody użytkownika procesora co najmniej 68020.

UWAGA! Nie używaj zewnętrznych analizatorów podczas korzystania z AHI. Zostanie ostrzeżony.

1.82 Ustawienia dla systemu AHI

Ustawienia systemu AHI

Enable AHI - Włącz AHI

Używa AHI we wszystkich możliwych przypadkach, tzn. dla formatów:

- ProTracker,
- ScreamTracker]I[,
- FastTracker 1 i 2,
- MultiTracker,
- TakeTracker,
- Hippel-COSO.

Disable non-AHI replayers - wyłącz wszystkie odtwarzacze nie znajdujące AHI

Nie odgrywa modułów, które nie mogą być odegrane przez AHI. Pokaże się komunikat "Unknown file format".

Mode - tryb

Wybiera tryb odtwarzania AHI.

Mixing rate - częstotliwość miksowania

Im wyższa wartość, tym większa jakość i obciążenie procesora. Uważaj! Zbyt wysoka jakość może zapchać komputer.

Master volume

Ta wartość kontroluje poziom głośności dla AHI, tak, jak wzmocnienie głośności w PS3m. Wartość 0 - bez wzmocnienia. Zbyt wysokie wartości spowodują zakłócenia.

Poziom stereo

Zmienia poziom stereo. 0% to mono, 100% to zwykłe stereo.

1.83 Zapisz, Użyj, Anuluj

Zapisz, Użyj, Anuluj

Tu chyba wiesz, o co chodzi. Jeżeli zamkniesz okno, da to taki sam efekt, jak Anulacja. Plik z parametrami zostanie zapisany do katalogu S:.

Uwaga: pozycje wielkości okien są także zapisywane.

1.84 Opcje linii komend

Opcje linii komend

Dodawanie modułów do listy

HiP <plik1> <plik2> ... <plik16>

Wszystkie pliki, jakie podasz, zostaną dodane do listy, a pierwszy zostanie odegrany.

Wczytywanie listy modułów

HiP PRGM <lista modułów>

Lista modułów zostanie wtedy wczytana i pierwszy plik zostanie odegrany. Jeżeli trybem odtwarzania jest 'Modules in random order' (moduły w kolejności losowej), wtedy losowo wybrany moduł będzie wczytany i odegrany. Aktualna lista zostanie usunięta z pamięci. Słowo PRGM nie jest potrzebne, ale działa szybciej, jeżeli chodzi o czas odczytu z dysku.

Wszystkie nazwy muszą być podane z pełnymi ścieżkami dostępu!

Uwaga: Te rzeczy możesz tak zrobić, gdy HiP jest uruchomiony!
To pozwala używać go jako odtwarzacza 'pod przyciskiem', na przykład w Directory Opusie.

Ukrycie się na starcie

HiP HIDE [inne parametry]

Komenda HIDE czyni z HiPa coś więcej, niż taki sobie odtwarzacz 'pod przyciskiem'. Zmusi ona HiPa, aby nie otwierał okna. Także biblioteka ReqTools.library nie będzie potrzebna od razu (będzie wczytana po otwarciu okna). HiP może być kontrolowany przez kombinacje klawiszy (jeżeli jest to włączone) i/lub przez ARexx, jeżeli okno nie jest otwarte.

Wyjście

HiP QUIT

Jeżeli HiP działa, zostanie wyłączony.

1.85 Interfejs ARexxa w HippoPlayerze

ARexx

Port ARexxa w HiPie nazywa się "HIPPOPLAYER". Zostanie on uruchomiony, jeżeli wykryty zostanie program REXXmast (kontroluje on ARexxem w systemie). W katalogu ARexx znajduje się kilkanaście skryptów związanych z HiPem.

Uwaga. Interfejs ARexxa nie jest dokładnie sprawdzony. Jeżeli występują jakieś dziwne zachowania, proszę mi o tym powiedzieć.

Parametry w <> są potrzebne, a w [] są opcjonalne.

| | |
|----------------|--|
| CHOOSE <numer> | Wybiera z listy plik o numerze <numer>. |
| ADD [plik] | Dodaje plik do listy. Jeżeli nic nie podasz, będziesz mógł wybrać ten plik. |
| DEL | Kasuje wybrany plik z listy. |
| CLEAR | Kasuje całą listę z pamięci. |
| MOVE <numer> | Przesuwa wybrany plik za plik o numerze <numer>. |
| INSERT <plik> | Wstawia plik o nazwie <plik> za wybranym plikiem. |
| SORT | Sortuje listę. |
| LOADPRG [plik] | Wczytuje listę o nazwie [plik]. Jeżeli nazwa nie jest podana, możesz wybrać plik z dysku. |
| PLAY [plik] | Jeżeli [plik] jest podany, lista zostanie skasowana z pamięci, a [plik] wczytany i odegrany. W przeciwnym przypadku odgrywa aktualnie wybrany moduł. Jeżeli w liście nie ma plików, umożliwi wybranie pliku z dysku. |
| EJECT | Zatrzymuje odtwarzanie i usuwa aktualny moduł z pamięci |
| STOP | Zatrzymuje odtwarzanie. |

| | |
|---------------------|---|
| CONT | Kontynuuje odtwarzanie zatrzymanego modułu. |
| SONGPLAY <numer> | Odtwarza utwór numer <numer>. |
| RANDPLAY | Wczytuje i odtwarza losowo wybrany moduł. |
| FFWD | Przeskakuje do przodu w utworze. |
| REW | Przeskakuje do tyłu w utworze. |
| VOLUME <głośność> | Ustawia głośność na <głośność> (0-64). |
| QUIT | Zamyka wszystkie okna i wyłącza program. |
| ZIP <0/1> | 0: małe okno główne, 1: normalne okno główne |
| HIDE <0/1> | 0: ukryj okno główne, 1: pokaż okno główne |
| PUBSCREEN <ekran> | Ustawia publiczny ekran dla okien HiPa. Zwróć uwagę na duże i małe litery. |
| TIMEOUT <sekundy> | Wyłącza odtwarzanie modułu po upłynięciu czasu <sekundy> sekund (0-600). |
| PS3MBOOST <wartość> | Ustawia wzmocnienie głośności dla PS3M (0-8). |
| PS3MMODE <tryb> | Ustawia tryb PS3M. 1: surround, 2: stereo, 3: mono, 4: real surround, 5: 14-bit stereo. |
| PS3MRATE <częstotl> | Ustawia częstotliwość miksowania dla PS3M (5000-56000). |
| LOADPREFS <plik> | Wczytuje plik z parametrami i od razu korzysta z nich. |
| SAMPLES | Open module info window. |
| GET <xxxx> | Za pomocą tej komendy możesz uzyskać kilka przydatnych informacji od HiPa. |
| | <xxxx> może być jednym z parametrów: |
| xxxx: | rezultat: |
| PLAY | 0, jeśli moduł nie jest odtwarzany, 1, jeśli jest. |
| CFIL | Numer wybranego pliku, 0, gdy nic nie jest wybrane. |
| NFIL | Liczba plików w liście. |
| CURR | Numer wybranego pliku. |
| NAME | Nazwa modułu. |
| TYPE | Typ modułu. |
| CNAM | Nazwa wybranego pliku. |
| CSNG | Numer aktualnego utworu. |
| NSNG | Liczba utworów w module. |
| CSPO | Aktualna pozycja w utworze. |
| MSPO | Ilość pozycji w utworze. |
| FNAM | Pełna nazwa wczytanego pliku. |
| COMM | Komentarz wczytanego pliku. |
| SIZE | Wielkość wczytanego pliku. |
| DURA | Czas trwania modułu (0, gdy listwa tytułowa nie jest ustawiona na Time/Duration). |
| HIDS | 0, gdy główne okno nie jest ukryte, 1, gdy jest. |
| FILT | 0, gdy filtr jest wyłączony, 1, gdy włączony. |

1.86 Dla programistów

Dla programistów

HiP ma mały interfejs dla programistów, którzy chcieliby zrobić samemu zewnętrzny analizator dla HiPa. Sprawdź przykładową úródówkê!

Musisz wywołać funkcję FindPort() "HiP-Port". Jeżeli się nie udało, to znaczy, że HiP nie jest uruchomiony. W przeciwnym wypadku otrzymasz wskaźnik na port HippoPlayera. Wygląda ona tak:

```

STRUCTURE      HippoPort,MP_SIZE
LONG           hip_privatel      * Prywatne
APTR           hip_kplbase       * Obszar danych odtwarzacza ProTracka
WORD           hip_reserved0     * Prywatne
BYTE           hip_quit          * Jeżeli <>0, trzeba wyjść
BYTE           hip_opencount     * Licznik otwarć (patrz niżej)
BYTE           hip_mainvolume    * Głośność (0-64)
BYTE           hip_play          * Jeżeli <>0, HiP odtwarza
BYTE           hip_playertype    * 33 = Protracker, 49 = PS3M
*** Protracker ***
BYTE           hip_reserved2
APTR           hip_PTch1         * Dane dla kanału 1
APTR           hip_PTch2         * Dane dla kanału 2
APTR           hip_PTch3         * Dane dla kanału 3
APTR           hip_PTch4         * Dane dla kanału 4
*** PS3M ***
APTR           hip_ps3mleft      * Bufor dla lewej strony
APTR           hip_ps3mright     * Bufor dla prawej strony
LONG           hip_ps3moffs      * Pozycja
LONG           hip_ps3mmaxoffs   * Maksymalna pozycja
*** Protracker ***
BYTE           hip_PTtrigger1
BYTE           hip_PTtrigger2
BYTE           hip_PTtrigger3
BYTE           hip_PTtrigger4

*** Blok danych o kanale PT
STRUCTURE      PTch,0
LONG           PTch_start        * Adres startowy sampla
WORD           PTch_length       * Długość sampla (word)
LONG           PTch_loopstart    * Adres startowy pętli
WORD           PTch_replen       * Długość pętli (word)
WORD           PTch_volume       * Głośność dúwiêku na kanale
WORD           PTch_period       * Czêstotliwoœć dúwiêku na kanale
WORD           PTch_privatel     * Prywatne

APTR           hip_private2
LONG           hip_colordiv      * Patrz niżej

```

Uwaga: Nie zapisuj niczego do portu!

hip_opencount

Gdy program otrzymuje wskaźnik na port HippoPlayera, hip_opencount zwiększa się o 1. Gdy program kończy swą pracę, hip_opencount jest zmniejszany o 1.

hip_quit

Jeżeli ten bajt nie jest równy zero, Twój program musi zostać wyliczony.

hip_colordiv

Aby sprawdzić, ile bajtów sampla jest odgrywanych w czasie jednego VBlanku (odwołania pionowego), podziel tę wartość przez częstotliwość sampla.

Podpowiedzi do ProTrackera

Każdy kanał ma swój bajt: hip_PTtrigger1, hip_PTtrigger2 itd. Jeżeli sampel zostaje odtworzony, odpowiedni bajt kanału zostaje zwiększony o 1.

PTch_start jest zawsze odwołane tak, że zawsze wskazuje na aktualną pozycję w odgrywanym samplu. PTch_length będzie się wtedy zmniejszała, aż dojdzie do 0. Gdy się to stanie, PTch_start jest zamieniane przez PTch_loopstart, a PTch_length jest zamienione przez PTch_replen. Innymi słowy sampel się zapętla. Jeżeli wielkość pętli wynosi 2 bajty (PTch_length = 1, PTch_replen = 1), odtwarzanie się kończy. Nie czytaj danych poza danymi o samplu; zawsze sprawdzaj PTch_length.

hip_kplbase wskazuje na obszar z moim odtwarzaczem ProTrackera. Umożliwia to tworzenie analizatorów takich, jak na przykład PatternScope. Skontaktuj się ze mną, jeżeli chcesz otrzymać definicję struktury.

Podpowiedzi do PS3M

hip_ps3moffs jest przesunięciem (offset) od buforów startowych wskazującym na aktualną pozycję. Nie czytaj poza bufferstart+hip_ps3mmaxoffs.

1.87 Znane błędy

Znane błędy

- Odwołanie głównego okna może się popsuć przez zmniejszenie i powiększenie okna podczas wczytywania modułu, listy, sortowania itp.
- Wyłączenie modułu po czasie i alarm nie działają, jeżeli nie ma zegara na listwie tytułowej okna.
- Niektóre moduły Freda powodują błędy Enforcera.
- Moduły formatu Sonic Arranger czasem padają.
- Analizery pokazują błędy z komendą 9xx ProTrackera. Błąd ten pochodzi z samego ProTrackera (moja procedura naprawdę jest 100% kompatybilna z oryginałem :)
- Jeżeli wciśniesz lewy przycisk myszki w polu suwaka, ale poza samym suwakiem, może się on nie przesunąć. Słyszałem, że jest to błąd w AmigaOSie.

- Jakieś dziwne błędy w ARexxie... (?)

1.88 Historia HippoPlayera

Historia

Przeczytaj to! Niektóre rzeczy nie są wymienione gdzie indziej.

v2.00 (19.3.1995)

-
- * Port ARexxa
 - * Obsługa ekranów publicznych
 - * Zmiana kontroli z klawiatury: można używać klawiszy bez aktywacji głównego okna: [LAMIGA]+[LSHIFT]+[CONTROL]+<klawisz>.
 - * Nowy PS3M: nowy standard - FastTracker 2 (XM)
 - * Poprawiony wygląd
 - * Ęatka na bibliotekę PlaySID.library - można odtwarzać SIDy na KickStarcie 1.2/1.3!
 - * Parametry: continue on error, hotkeys, nastę audio, doublebuffering, wybranie katalogu dla list modułów.
 - * Główne okno: move, insert, sort (ukryte pod insert).
- + 2 tryby w wygañnięciu po czasie
- + Można dodawać ("Add", "New") i wstawiać ("In") takę katalogi.
- + Nowy odtwarzacz: The Player v6.1a
- + Linia komend: HIDE i QUIT
- + Parametry: Wzmocnienie głoñnoñci przy PS3M ma natychmiastowy efekt.
- + Dodane parę programów pomocniczych.
- Moduły PSIDA są wczytywane do pamięci publicznej, jeżeli to możliwe.
 - HiP może być ukryty przez kombinację [LAMIGA]+[LSHIFT]+[CONTROL]+[H].
 - Klawisz do włączania/wyłączania analizera
 - Mniej obciąża procesor w porównaniu do v1.40, gdy nie odtwarza.
 - Zoptymalizowana procedura przesuwania tekstu w oknach, ze [SHIFT]em szybszy przesuw.
 - Nowy algorytmiczny generator liczb losowych (dzięki Thomas!)
 - Jeżeli odtwarzacz ProTrackera jest ustawiony na "FastRam", moduły mniejsze nię bufory odtwarzacza (256kB) będą wczytane do pamięci CHIP :)
 - Rozpoznaje takie przyrostki, jak .LhA, .lHA itp.
 - Tylko 8-kanałowe moduły Oktalyzera będą ładowane do pamięci FAST.
 - Szybsze wy/włączanie przycisków (OffGadget()) był wooolny).
 - Usunięty bład Enforcera występujący podczas otwierania/zamykania okna parametrów.
 - Poprawiony bład w dokumentacji: tablica playerów miała zię informacje.
 - Parę innych miłych rzeczy.

v2.05 (3.5.1995)

-
- * Trochę poprawek i ulepszeñ tu i tam.
 - * Klawiatura: [K]/[L] z powrotem jako [STRZAŁKA W LEWO]/[STRZAŁKA W PRAWO]. Wiele funkcji na klawiaturze numerycznej.
 - * MED: Rozpoznawanie wielu utworów, pozycja w utworze/ilość pozycji, naprzód, w tył, rozpoznawanie końca utworu. Usunięty bład w HiPie.
 - * Nowy odtwarzacz ProTrackera z pamięci FAST - używa tylko 1024 bajtów CHIPu.

- * GZip zamieniony LZXem.
- * Nowe formaty: Mark II, Maniacs of Noise, David Whittaker, BP SoundMon v3.0 (v2.2?).
- Dodany przycisk zmniejszenia/powiększenia okna (KickStart 2.0+)
- Katalogi sã dodawane rekursywnie (KickStart 2.0+)
- Naprawa: PS3M w trybie Killer zawiesza system (moja wina).
- + Dodany nowy priorytet do PS3M: -3.
- + Bufor miksujãcy dla PS3M moœe mieæ max. 64 kB.
- Naprawa: generator liczb losowych blokowa system.
- Naprawa: odtwarzacz ProTrackera: patterdelay i volslide
- Podwójne buforowanie: jeœli brakuje pamieci, wyrzuc aktualny modu i spróbuj jeszcze raz.
- Dodajãc moduły przez AppWindow albo liniã komend sã one umieszczane na koñcu listy nie kasujãc jej z pamieci, jak to byo poprzednio.
- Status filtra zapisywany do pliku z parametrami. Nie zapisywa siã poprzednio!
- Pasek wyboru moduów jest zawsze widoczny.
- Lepsza obsługa bñdów na starcie.
- Procedura sortujãca jest 6x szybsza.
- Priorytet dotyczy wszystkiego oprócz analizerów.
- Okno moœe mieæ róune szerokoœci ramki (dziaãa z SysIHack).
- Informacja na listwie: zegar i wolna pamieæ razem.
- Klawisze dziaãajã takœe z okna parametrów.
- Nowa ikonka autorstwa Cyclone.

v2.06 (19.5.1995)

- * Zewnêtrzna grupa playerów.
- + Moœna wybraæ czcionkã 8x8 punktów (KickStart 2.0+)
- + Tytuł okna z nazwami sampli zawiera nazwã, komentarz i wielkoœã.
- + Timing jest wykonywany przez timer CIAA.
- Ukrywanie okna miao wielki bñd! Usunięty. (Hej Yolk! (ale jestem gñupi))
- Naprawiony bñd w pliku "HiP-script" (rozpakowywanie LZX)
- Naciœnięcie "Use" w oknie parametrów zmieni takœe analizer.
- Wygaszenie gñoœnoœci przy wyjœciu.
- Nowa ikona autorstwa Romana Patznera.
- Naprawiony bñd w Zipie (ARexx).
- Usunięte parã bñdów w PS3M.
- Parã innych napraw...

v2.07 (26.6.1995)

Poprawki:

- "Continue on error" nie bẽdzie siã wiẽcej zapętao.
- Maksymalny bufor PS3M zmniejszony do 32 kB (64 kB nie zawsze byo OK)
- Usunięty bñd podczas wybierania czcionek (nie traci juu czasu i pamieci)
- "New" czyœci listã tylko wtedy, gdy jakieœ moduły byy wybrane.
- Odtwarzacz ProTrackera z FASTu wiesza komputer. Bñd usunięty.
- Wyœãczenie modułu po czasie dziaãa z podwójnym buforowaniem.
- Wczytywanie spakowanych LhA TFMX mdat+smpl z podwójnym buforowaniem miao naprawdã duœy bñd. Naprawione.
- Inny bñd zwiãzany z LhA i TFMXem usunięty. Czasem powodowa zwiieszenie siã komputera, gdy dñugoœã pliku mdat. bya parzysta.
- Poz/di i NS/PS nie dziaãały z modułami MED MMD2 (nie mam opisu formatu!) wiẽc je usunãem.

- Komenda PLAY w ARExxie była ule opisana. Poprawione.

Ulepszenia:

- Kilka tu i tam..
- Alarm! :)
- Nowe formaty: Stary SoundTracker, Hippel, Hippel-COSO.
- Informacja o SIDach oraz nazwy sampli są podawane, gdy nowy moduł jest wczytany.
- Nowy przycisk do wybierania spośród wielu możliwości pod prawym przyciskiem myszy.
- Wprowadzone centrowanie nazwy, dzięki temu dwuklik jest łatwiejszy.
- Możliwość pokazania czasu trwania modułu ProTrackera.
- Odtwarzacz MEDA będzie próbował zajęć port szeregowy do odtwarzania modułów MIDI.
- Nowa wersja odtwarzacza PS3M: 0.951. Wiele błędów usuniętych.
- Odtwarzacz PS3M przeniesiony do grupy playerów.
- Konfiguracja dla PS3M w pliku, tak jak w odtwarzaczu Guru.
- Suwak stereo dla PS3M Surround.
- Możliwość zmiany priorytetów dla PS3M (w miejsce trybu Humble i Friendly)
- PS3M używa timerów CIAA zamiast CIAB (blokowało czasem transmisję szeregową). CIAB może być wybrane, jeżeli tego naprawdę chcesz.
- Nowa procedura DMA wait dla odtwarzacza PT od Petera Kunatha.
- Zmiana analizera jest natychmiastowa.
- Na początku ekran z HiPem nie będzie przywoływany na wierzch.
- Poprawiona identyfikacja LhA, LZX i Zip.
- Programy: WaitHiP, HiPlay, PSIDcomment.
- Nowa ikona MWB od Romana Patznera.
- Nowa ikona w stylu NewIcons od Davida Wileasa.
- HiP.guide od Tuomasa Lukinmaa.

v2.08 (21.7.1995)

Poprawki:

- "Play Module once" - poprawiony błąd.
- Ponownie użyta stara procedura obsługi DMA w odtwarzaczu PT, nowa nie zawsze chciała działać.
- Dodana lista wyboru pod prawym przyciskiem myszy dla priorytetu HiPa.
- HiP próbował odtwarzać MEDy nawet gdy wystąpił błąd. Naprawione.
- Kalkulacja czasu trwania modułu czasem się wieszała. Naprawione.
- Szukanie końca modułu ProTrackera - poprawione.
- Procedura czytająca plik konfiguracji PS3M miała błąd przy trybie Killer. Naprawione.
- Podwójne buforowanie działa z modułami wrzuconymi do okna HiPa.
- Wrzucone do okna moduły są odtwarzane od razu nawet przy buforowaniu.
- Identyfikacja plików PSID po .info rozpoznaje więcej plików.
- HiP wieszał się, gdy nie mógł odczytać czcionki. Naprawione.
- Kilka problemów naprawionych z nazwami utworów i PS3M.
- "Continue on error" nie działało, gdy nie rozpoznano formatu pliku.
- Offset sampli w PT działa już w 100%. Hej Yolk i Guru :)
- Rozpoznaje *.LZH
- Duży błąd usunięty w losowym odtwarzaniu...

Ulepszenia:

- Dodany wskaźnik "oczekujący".
- Lepsza identyfikacja MarkIII, Hippel i Hippel-COSO.
- Dołączony pędzel HiPa od Romana Patznera.

- Nie ma juŝ wyciszenia dŝwiŝku przy wychodzeniu.
- Wyciszanie dŝwiŝku dziaŝa lepiej przy PS3M.
- Okno analizera jest zamkniŝte, gdy nie otrzymuje danych.
- Okno z wyborem w parametrach moŝe byŝ zamkniŝte klikajŝc poza nim.
- Jeŝeli moduŝ odgrywany zawiera kilka utworów, zostanŝ one odegrane przed wczytaniem nastŝpnego moduŝu. Dziaŝa z trybami "List repeatedly" i "List once", a takŝe z moduŝami, w ktŝrych moŝna znaleŝ koniec; takŝe wtedy, gdy jest ustawione wyŝczenie po czasie.

v2.09 (28.7.1995)

NO NIE!! v2.08 miaŝo starŝ wersjŝ PS3M!! :-((((((((((((Ten HiP ma nowŝ wersjŝ (takŝ samŝ jak miaŝ HiP v2.07)...

Ulepszenia:

- Nowy analizator
- Maŝa zmiana w PatternScope z miernikami gŝoŝnoŝci.

v2.10 (2.9.1995)

Poprawki:

- Kilka tu i tam.
- Naprawa procedury DMA wait: ProTracker, JamCracker, SoundMon, Hippel-COSO. Gubiŝ nuty na ekranach z wyŝszŝ czŝstotliwoŝciŝ odŝwieŝania.
- Usuniŝty bŝad Enforcera wystŝpujŝcy przy wciskaniu prawego przycisku.
- Bŝedy w obsŝudze linii komend usuniŝte.

Ulepszenia:

- Rozdzielacze list.
- Ucinanie przedrostka nazw.
- Wczesne ŝadowanie.
- Nowa funkcja szybkiego przewijania do przodu.
- "Uszka" na przyciskach z funkcjŝ dla prawego przycisku myszy.
- Reorganizacja okna parametrów.
- Zmieniona pozycja "kursora" w PatternScope.
- Odtwarzanie sampli 8SVX.
- Dodana do ARexxa komenda SAMPLES.
- Komenda ARexxa PLAYSONG robiŝa bŝedy. Zamieniona na SONGPLAY, ktŝra nie robi :-)
- Maŝy interfejs dla programistów.
- Pogrubione kreski w Quadra/StereoScope
- Informacje o module z listwy tytuŝowej okna przeniesione do samego okna.
- Pozycja okna informacji i z samplami zapisywana do pliku.
- Okno z samplami nie otwarte przez uŝytkownika juŝ nie deaktywuje gŝównego okna.
- ŝŝczenie list prawym przyciskiem myszy na "Lp".
- Udoskonalona procedura sortujŝca:
 - * Dokŝadnoŝe do 24 znaków
 - * Rozdzielone czŝeŝci sortowane osobno
 - * Nie widzi poucinanych przedrostków
 - * Niezbyt szybka procedura bŝabelkowa...
- Standardowe ustawienia w pliku konfiguracji PS3M przez "?".
- Doŝŝczony skrypt ARexxa dla Filera autorstwa Janne Simonen.
- Zwiŝkszona maksymalna czŝstotliwoŝe miksowania PS3M z 56 kHz do 58 kHz po przekonaniu siŝ, ŝe jest to moŝliwe.

- HippoScope dla PS3M: podwojona wysokość punktów, podwojona ilość punktów na Amigach z procesorem 68020 lub lepszym.
- Uwaga: Parametr PRG zmieniony na PRGM!

v2.11 (6.9.1995)

Poprawki:

- Kilka małych..
- Wersja 2.10 miała testową wersję ProTrackera... :(Cóż, działa ładnie, szybciej, ale nie zawsze brzmi tak, jak oryginalny ProTracker. Z powrotem stara wersja..

Udoskonalenia:

- Analizer otwiera się, gdy to możliwe.
- Dodanie katalogów z rozdzielaczami dodaje je do każdego katalogu.

v2.12 (16.9.1995)

Poprawione błędy:

- Parę.

Udoskonalenia:

- Napisany od nowa interfejs użytkownika.
- Dołączone zewnętrzne analizery.
- Dołączony kod źródłowy dla przykładowego analizera.
- Wskaźnik postępu wczytywania plików XPK.
- Zapełniony StereoScope dla PS3M.
- HippoScope dla PS3M: piksele 2x1 zamiast 1x2, ładnych dodatkowych punktów z procesorem 020+.

v2.20 (27.10.1995)

Poprawki:

- Parę..
- Stereo przy PS3M nie aktualizowało się zanim okno Parametrów nie zostało otwarte.
- hip_play w porcie ARexxa HiPa nie było zaktualizowane! Ale już jest :)
- Brzydki błąd usunięty przy wyborze czcionek! Psuń komendy dla archiwizatorów...
- Parę poprawek w odtwarzaczu ProTrackera.
- Poprawiony błąd w kodzie źródłowym przykładowego analizera.

Ulepszenia:

- Nowy system parametrów.
- Informacja o module w przewijanym oknie (nazwy sampli i te sprawy..)
- Nowy PS3M: 0.959 (20.9.1995). Uwaga! Odtwarzacz XM jest ze starej wersji, ponieważ nowa jest do kitu... Hej Guru! :-)
- Obecnie PS3M zawsze używa CIAA i nie można tego zmienić.
- Wzorzec do filerequestera.
- Użycie XFDMaster.library do wczytywania każdego spakowanego pliku.
- Rozpoznawanie kombinowanego formatu TFMX mdat+smpl (TFHD) autorstwa Alexis Nasr.
- Jeżeli to możliwe, do procedury DMA wait użyty jest CIAB. Ładnych przerw!
- Lepsza identyfikacja starego SoundTrackera.
- Maksymalny czas wyłączenia wynosi teraz 30 minut.
- Alarm ma teraz suwak (godziny:minuty).

- Dołączony xVUmeter.
- Dołączony HiPScope z kodem źródłowym w C autorstwa Thomasa Skoldenborga.

v2.21 (16.12.1995)

Naprawy:

- Usunięte parę błędów...
- Znaleziono i usunięto kilka błędów dotyczących obsługi pamięci.
- Problemy z analizerami poprawione. Powinno działać już na wszystkich standardowych monitorach.

Ulepszenia:

- Nowy, szybki i zadziwiający odczyt LhA/LZX/Zip, który przeszukuje archiwum i wybiera moduł! Archiwa ze stoma niepotrzebnymi plikami i jednym modułem też "pójdą". Aha, skasuj plik HiP-script. Nie jest już więcej potrzebny.
- Nowy tryb wczytywania playerów z pliku: "Load single".
- Przewijanie okna głównego i z informacjami jest zoptymalizowane.
- Częstotliwość miksowania PS3M wyświetlana w oknie parametrów.
- Status okna informacji (otwarte/zamknięte) zapisywane w pliku.
- Rozpoznawanie standardu DIGI Booster. Może być usunięty z przyszłych wersji. Powinno być spróbowane programu, jest niezły. Dziękuję dla Tomasza Piasta (Tap) za kod źródłowy odtwarzacza.
- Zamknięcie okna z informacją przez Escape (gdy okno jest aktywne)
- Nowa kombinacja: [BACKSPACE]+[SHIFT]. Usunie plik z listy ORAZ Z DYSKU!!
- Większy skok w szybkim przewijaniu do przodu w PSIDzie.
- Nowe parametry w ARExxie: DURA i HIDS.
- Kilka kosmetycznych zmian.
- Dołączony skrypt installera od Tomasza Kępy! Dziękuję! (nie ma sprawy - T.K. ;-)) Trochę zmodyfikowałem go.
- Dołączona francuska dokumentacja autorstwa Alana Gullevica. Dziękuję!
- Dołączony skrypt HiP-ARExx-Play.rexx od Marcela Döringa <DonDoringo@GURU.rhein-main.de>. Dziękuję!
- Dołączona ikona dla HiPa autorstwa Richarda Harrisa. Dziękuję!

v2.22 (26.12.1996)

Poprawki:

- Zapomniałem poprawić poprzednio: okno informacji otwierało się tylko na WorkBenchu.
- Obsługa grupy playerów miała błąd alokacji pamięci :-)
- PS3M jest znany z tego, że się kopie podczas zapisu na dyskietkę. Coś tam poprawiłem z przerwaniem i problemu chyba nie ma... ale kto wie.
- Poprawiony błąd w Installerze. Próbowaliśmy kopiować nie istniejący już plik HiP-script.

Udoskonalenia:

- Sample MEDa są pokazywane w oknie, jeżeli to możliwe.
-

- Rozdzielacze listy nie sã juê liczone jako pliki.
- Doiãczony SPIScope autorstwa Tuomasa Lukinmaa.

v2.23 (7.4.1996)

Poprawki:

- Wiele duêych i maêych bïedów.
- Usunięty bïãd przy odczycie playerów z grupy w trybie "Load Single".
- Alarm naprawiony. Chyba wczeônniej w ogóle nie dziaãaã.
- Coê poprawione w VUMeter, nie powinien siê juê wieszac.

Udoskonalenia:

- Gwarancja jakoœci od ß-testerów (taaa, pewnie :-)
 - Nowy PS3M 0.960. Poprawione bïedy w FastTrackerze II (XM), ScreamTrackerze]I[(S3M) i FastTrackerze I (FT). Naprawione i zaktualizowane przez Petera Kunatha z Delirium Softdesign. Hej! Dziãki!
 - [SHIFT]+[BACKSPACE] na rozdzielaczu listy kasuje wszystkie pliki zawarte w tym rozdzielaczu.
 - Dodana funkcja pod prawym przyciskiem myszy na Del. Tak samo, jak [SHIFT]+[BACKSPACE] - kasuje plik lub rozdzielacz z listy I DYSKU.
 - Prawy przycisk myszy na 1/3 od lewej strony u góry gïównego okna - wiãcza/wyãcza analizer.
 - Okno informacji: pokazuje caêy komentarz pliku.
 - MonoScope i zapeïniony MonoScope dla sampli IFF.
 - HiP bïdzie próbowaê CIAA, a dopiero potem CIAB dla timingu. Powinno dziaãac z wszystkimi aplikacjami potrzebujãcymi CIAA, na przykãd ShapeShifter.
 - Nowy odtwarzacz DigiBoostera v1.4 - Tap. (Uwaga: odtwarzacz powoduje bïedy Enforcera!)
 - Kontrola gïoênoœci dla DigiBoostera.
 - Parametry: Strona parametrów zapisywana w pliku.
 - Parametry: Uêywaj lub nie pliku konfiguracyjnego PS3M.
 - Parametry: Status okna (duêe/maêe) zapisane w pliku.
 - Parametry: Bufor dla sampli.
 - Wzorzec dla plików dotyczy wszystkich plików, nie tylko widocznych (KickStart 2.0+)
 - Okno plików moêe mieê wysokoœc 0: zostajã same przyciski.
 - Rozpakowywanie LhA powinno dziaãac na KickStarcie 1.3.
 - Grupa playerów ustawiona na "Load All" wczyta MED. i PlaySID.library.
 - Nazwa moduãu na liœcie we wszystkim oprócz "Show clock, free mem".
 - ARexx GET: FILT
 - ARexx: Parê nowych skryptów. Sprawdu je.
 - Analizery mogã byc odpalone z WB.
-

- Dołączona ikona MWB szuflady i ikony MWB dla analizatorów. Dziękuję dla Ilimari Karola.
- Członkowi historii wycięta z dokumentacji.

v2.30 (5.8.1996)

Naprawy:

- Duże!
- Bardziej kompatybilne z urouhack.
- Poprawki w procedurze sortującej i rekursywnym dodawaniu plików.
- Więcej bezpieczeństwa w trybie Killer PS3M. Chyba jednak nie robi różnicy..

Większe usprawnienia:

- Nowy wygląd.
- Ogromne zmiany w odtwarzaczu sampli: IFF, AIFF, RIFF WAVE, mono/stereo 8/16-bitowe, stop/kontynuacja, detekcja końca, czas trwania. Odgrywanie 8/14-bitowe.
- Odgrywanie sampli ProTrackera w oknie informacji! Wreszcie po dużym nacisku ludu :) Kliknij na samplu, aby go odegrać. Pozycja pozioma wskaźnika myszy oznacza nutę.
- Nowy format: THX Sound System. Fajne chipowe moduły! Potrzebuje 68020+ do pracy.
- Archiwizery (LhA, LZX, Zip):
 - Dokładna identyfikacja pliku przy rozpakowywaniu.
 - Archiwa LhA, LZX i Zip mogą być rozpakowane bez przyrostków (.lha, .lzx, .zip). Aby to osiągnąć, trzeba zmienić komendy dla archiwizatorów, a to jest zapisane w konfiguracji. Musisz więc zrobić to ręcznie, jeżeli miałeś starsze wersje.
- Kalibracja CyberSound dla PS3M. Zdziwiająca jakość 14 bitów!
- Okno informacji o programie używa przewijanego okna, już więcej nie ma ReqTools.
- Sample DigiBoostera mogą być wyświetlane w oknie informacji.
- Bardzo poprawiony plik .guide. Hej Marius! :)

Mniejsze udoskonalenia:

- Zewnętrzne analizery potrafią teraz wyłączać się, kiedy HiP im każe. Wyłączycie analizer można klikając prawym przyciskiem myszy w oknie.
- [SHIFT]+[I] nie tylko otwiera okno informacji o module, ale i aktywizuje je.
- Prawy przycisk myszy w oknie informacji zamyka je.

- Parametry: za pomocã TAB moæesz skakaæ pomiędzy oknami do wpisania tekstu.
- Prawy przycisk myszy na przycisku parametrów (Pr) usunie/przywróci okno z listã plików.
- Zmiany obciœnienia klawiatury:
 - Dwie nowe funkcje: [G] i [H] dla "List repeatedly" i "Modules in random order"
 - Nowe klawisze:
 - Czyszczenie listy = [C]
 - Kasowanie modułu = [D], [BACKSPACE]
 - Głoœnoœæ = [V], [B]
 - Nowe moduły = [N]
 - Parametry = [R]
- Nowy wskaûnik zaawansowania czytania pliku XPK
- Gdy moduły odtwarzane sã losowo, te juæ odegrane bêdã zaznaczone "#".
- Dodawanie plików i katalogów dziaåa teraz bardziej logicznie.
- Dodane trochë danych do systemu obsåugi bådów.

Nowe rzeczy:

- Nowa ikona MWB od Trevora Morrisa.
- Nowy skrypt ARexxa: Suffer.rexx autorstwa Marcela Döringa.
- Nowy skrypt ARexxa: hip_playlb.rexx, hip autorsta Filipa "Eliota" Oscadala.
- Nowa wersja skryptu HippoPlay.filer autorsta Janne Simonen.

v2.32 (6.10.1996)

Poprawki:

- Usuniête problemy z parametrem 'HIDE' w linii komend.
- Okno nie odówieåaåo sië prawidłowo po zmniejszaniu okna bez listy plików. Naprawione.
- Po wczytaniu zarchiwizowanych plików TFMX HiP nie kasowaå katalogu roboczego. Naprawione
- Kilka innych maåych bådów usuniête. Nie ma z nimi koåca... :-\
- Kilka poprawek w pliku .guide.

Zmiany:

- Uåycie systemu AHI. Potrzebuje KickStartu 2.0+ i prawdopodobnie 68020+.
 - Nowa wersja DIGI Boostera v1.6. Dziëki Tap i Walt!
 - PS3M:
 - Miksowanie dla procesorów 020+ trochë usprawnione.
 - Kilka poprawek w odtwarzaczach.
 - Odtwarzacz sampli:
-

- Optymalizacja dla 020+.
- Przesunięty to grupy playerów.
- Częstotliwość odtwarzania może być zmieniana. Można ominąć przez to częstotliwość zapisaną w nagłówku sampla. Hej Icebeat :)
- Opcja Auto Sort w Parametrach.
- Trochę oczyszczony kod..
- Zaktualizowany plik dokumentacji. Straszny w nim bałagan..
- Nowy i poprawiony skrypt dla Installera.
- Skrypty ARexxa mają teraz końcówki .HiP.

Nowe programiki:

- Nowe zewnętrzne analizery: Mniejsze wersje QuadraScope, FQuadraScope i HippoScope. Nowy analizator dla ProTrackera: WeirdScope; BigScope (na cały ekran) (wymaga KickStartu 3.0+).
- Włoska instrukcja przetłumaczona przez Valerio Russo. Otrzymałem mój list?
- Polska instrukcja przetłumaczona przez Tomasza Kępy.
- Nowy skrypt ARexxa: TotalDuration.hip autorstwa Tomasza Kępy.

Dzięki wam! :)

v2.33 (8.10.1996)

- Wypuszczona "łątka" poprawiająca grupę playerów (patrz niżej).

v2.34 (12.10.1996)

Poprawki:

- Grupa playerów była akceptowana tylko wtedy, gdy wczytywanie było ustawione w trybie 'Load single'. Naprawione.
- Odtwarzanie sampli ProTrackera w oknie informacji nie działało. Naprawione.
- Kilka poprawek w AHI.

Usprawnienia:

- Odtwarzacz THX działa już także na 68000/010.

v2.35 (23.11.1996)

Poprawki:

- Naprawiony błąd związany z losowym odtwarzaniem i przyciskiem Play.
-

- Lamerska funkcja wczesnego wczytywania miała błąd. Naprawione.
- Naprawiony błąd związany z odtwarzaniem sampli i grupą playerów.

Usprawnienia:

- Wsparcie dla modułów MusicLineEditor (mline.library)
- Wsparcie dla modułów OctaMED SoundStudio (octamixplayer.library)
- Trochę zoptymalizowana procedura sortowania.
- Zoptymalizowany odtwarzacz PT z FAST RAMu (szybszy na 68000/010).
- Funkcja odszukiwania nazwy przeszukuje teraz całą listę.

Nowe rzeczy:

- Zaktualizowana francuska instrukcja od Alana Guillelica. Dziękuję!

v2.36 (27.12.1996)

UWAGA! Od wersji 2.35 HippoPlayer wymaga wersji v6 bibliotek medplayer.library i octaplayer.library, a także v7 octamixplayer.library. Wszystkie znajdują się teraz w archiwum.

Poprawki:

- Usunięty poprzedni błąd związany z odtwarzaniem losowym i przyciskiem Play...
- Usunięte parę małych błędów...
- Jakaś poprawka związana z usuwaniem katalogów po archiwach.

Ulepszenia:

- Moduły, które mogą być odtwarzane z FASTu, a zostały wczytane do CHIPu, będą przesunięte do FASTu jeżeli to możliwe.
- Listy do wybrania wywoływane przez prawy przycisk myszy mogą być anulowane przez naciśnięcie prawego przycisku jeszcze raz.

Nowe dodatki:

- W archiwum znajdują się teraz wszystkie potrzebne biblioteki do odtwarzania:
 - medplayer, octaplayer i octamixplayer.library (dla MEDów).
 - PlaySID.library (dla PSIDów).
 - mline.library (dla modułów MusicLineEditor)Wszystkie są instalowane przez skrypt Installera.
- Niemiecka instrukcja autorstwa Dominika Deobalda. Dziękuję!
- Skrypt odtwarzający dla wielu plików i archiwów HiPPack v1.2a autorstwa Jari Karjalainen. Dziękuję!

v2.37 (31.12.1996)

Mała poprawka dwóch błędów: jeden wywalał HiPa na 68000/68010, a drugi na KickStarcie przed 2.0...

v2.38 (9.2.1997)

Poprawki:

- Usunięte problemy ze zmianą głośności modułów MusicLineEditor.
- Usunięty błąd związany z brakiem pamięci przy dodawaniu plików.
- Usunięty błąd związany z poziomem stereo AHI.
- Errata: Wstawianie plików - jest [I], powinno być [T].

Udoskonalenia:

- Nowy, piekielnie szybki algorytm sortowania: comb sort! Bazowane na kodzie w asm autorstwa Origo/C-Lous^Subspace. Sortowanie 2686 plików bąbelkowo zajmuje 40 sekund, za pomocą nowego algorytmu tylko pół... (pół sekundy!). Mierzone na mojej Amidze.
- Możliwość dodania komentarzy do plików - [O].
- Nowy odtwarzacz THX. Usunięto trochę błędów, nie ma już szybkiego przewijania :-\. Może nie działa na 68000. :-// -
- W oknie informacji ukazane są nazwy sampli (??? - TK :) THXa.
- Odtwarzacz sampli może odgrywać je z częstotliwością większą niż 28 kHz w przypadku trybów ekranu, na których jest to normalnie niemożliwe (15 kHz). Potrzebuje trochę mocy procesora na skalowanie danych sampla.

Nowe dodatki:

- Nowa instrukcja po francusku od Alana Guillelica.
- Hiszpańska instrukcja - Jose Antonio Diaz (Humphrey/Centolos).

Dzięki chłopcy =]

v2.39 (19.4.1997)

Proszę nie używać adresów <kpk@pcuf.fi> ani <kpkoljon@kauhajoki.fi>.

Poprawki:

- Usunięty błąd przy wczytywaniu modułów THX.
- Już nie trzeba mieć audio.device. Powinno więc działać już na DraCo.
- Usunięty błąd przy odczycie archiwów. Chyba.
- Usunięty błąd przy otwieraniu biblioteki MEDa. Też chyba.
- Parę innych rzeczy.
- Poprawiona zamiana na duże litery w przypadku cyfr rzymskich.

Udoskonalenia:

- Komentarz do pliku [O] wyświetla też stary do edycji.
- Bardziej losowy algorytm losowania ;)
- PPM + Play = losowe wybranie modułu.
- Nowa funkcja: [E] - uruchamia wybrany plik.
- Zmniejszona wysokość okna informacji o głośności sampla.

- Jeszcze raz poprawiony odtwarzacz THX, żeby działał na 68000.

Nowe rzeczy:

- Zaktualizowana hiszpańska instrukcja - Humphrey/Centolos.
- Zaktualizowana niemiecka instrukcja - Dominik Deobald.
- Zaktualizowana włoska instrukcja - Valerio Russo.
- Nowa szwedzka instrukcja - Johan "S.Duvan" Alfredsson i Henrik "Puh" Nilsson. Dziękuję!

1.89 Podziękowania i te sprawy..

Podziękowania

Jarno Paananen (Guru/Sahara Surfers)

- Dziękuję za PS3M i te sprawy :)

Nico François

- Dziękuję za regtools.library!

Ron Birk i Per Håkan Sundell

- Dziękuję za zrobienie prawie doskonałej emulacji SIDA.

Ci, którzy mniej lub więcej uczestniczyli w dziele:

Grupa β -testerów, Peter Kunath (Delirium Softdesign), Henryk Richter (Buggs/Defect), Tuomas Lukinmaa (Tumu/BFB Team), Janne Simonen, Marcel Döring, Tomasz Kępa, Jarkko Vattjus-Anttila (Quaid/BFB Team), Marius Sundbakken, Christian Buchner, Alan Guillevic, Valerio Russo, Dominik Deobald, Jose Antonio Diaz, Johan "S.Duvan" Alfredsson, Henrik "Puh" Nilsson

Ikonki:

Tommi Lindström, Richard Harris (FOXX), cYClone/nEW-dEAL^PSD PC, Roman Patzner, David Wiles, Ilmari Karonen, Trevor Morris

Specjalne podziękowania:

Agust Arni Jonsson (Nemesis1), Mikael Grahn, Jari Karjalainen, Ivan Wheelwright, Jani Kannisto, Thomas Gylfe, Arto Ikola, Tommi Lempinen, Paul Wellstead, Mikko Vartio, Pasi Laaksonen, Alan Guillevic, Armin Pigulla, Mikko Manninen, Seppo Tomperi, Jari Mikkilä, Patrick Becker, P.Koistinen, Juha Laukkanen, Jan Svihus, Gunnar Andersson, Ragnar Fyri, Roman Patzner, Edouardo Gonçalves, Svein Skjæveland, Petri Ala-Louesniemi, Jari Ketola, Olivier Delemotte, Markku Luukkainen, Ralf Neitzel, Janne Jusula, Philippe Bovier, Jouko Tuisku, Luuk van der Duim, Sean Connolly (Odie/Cosine), Johan Rönblom, Dominique Deangeli, Norbert Pfohl, Graham C Shaw, Josef Andersson, Samppe Rönkä, Juha Virtanen, Jorma Valli, Moku/Assembly Organizing, Wayne Newark, Mikko Uusitalo, Arto Bäckman, James Abrams, Kieron Dunbar, Toni Kettula, Timo Koskinen, Garret McGowan, Christian Knieling, Christer Bjarnemo, Sami Sainio, Lukás Smolej, Morgan Johansson, Øystein Monsen, Otto Vara, Mikael Berglund, Kimmo Lappalainen, Niels de Koning, Juhana Uuttu, Jaakko Oranen, Richard Knight, Peter Mattsson, Heikki Jämsä, Ján Zahurancik, Mikko Rönkkönen,

Jani Sarviluoma, Aki Laukkanen, Fredrik Jansson, Manu Pärssinen, Kasse Korhonen, Richard Dötterl, Kimmo Vääriskoski, Timo Savola, Simo Koivukoski, Kimmo Kannala, Anders Nyström, Per-Ivar Gustafsson, Erskin L. Cherry, Esa Etelävuori, Stephen Bridges, Mika Makkonen, Mikko Uutela, Juha-Matti Sironen, Reiner Milke, Brian Jones, Jani Paavilainen, Joachim Jensen, Ole-Morten Varhaug, Luca Rossato, Luigi Fantozzi, Mogens Overbeck, Tatu Lund.

Hej wszystkim, którzy przysłali listy i z kim rozmawiałem na IRCu.

Dzięki wszystkim, którzy zarejestrowali się, przysyłali raporty o błędach i sugestie!

1.90 O HippoPlayerze

O HippoPlayerze

HippoPlayer został stworzony w Asm-One. Czysty, zoptymalizowany kod źródłowy w assemblerze bez żadnych inkludów ani procedur odgrywających zajmuje 440 kB.

Opłaty rejestracyjne, raporty o błędach, komentarze, sugestie i giery na C=64 są mile widziane!

Zawsze podawaj swą konfigurację i wersję HiPa, gdy ólesz raport o błędach.

Kari-Pekka Koljonen
Torikatu 31
FIN-40900 Säynätsalo
Finland

E-mail: k-p@kalahari.ton.tut.fi

WWW: <http://kalahari.ton.tut.fi/~k-p>

IRC: K-P (głównie na #amigascne)

Telefon dla Finów: 941-3742699 (tylko weekendy)

1.91 Polskie tłumaczenie

Polskie tłumaczenie

Hmm, no więc, jeżeli możesz przeczytać ten tekst, to z pewnością znasz język polski :-). Jak Ci się podoba tłumaczenie? Wątpię, byś był w 100% zadowolony, jest to jednak z pewnością spowodowane brakiem w języku polskim ugruntowanych pojęć komputerowych. Miałem poważne dylematy przy tłumaczeniu - jakie słowo zastosować? Niektóre słowa mogą Ci się nieprawidłowo kojarzyć - problem może wystąpić na przykład między 'utwór'

a 'moduî'. Otóû angielskie sîowa to 'song' i 'module'. Moduî jest to plik i moûe zawieraê kilka utworów. Jeûeli znajdziesz coô, co w instrukcji (tej, polskiej) jest opisane w jeden sposób, a HiP dziaîa inaczej, napisz list najpierw do mnie, a potem dopiero ewentualnie do autora, po mojej odpowiedzi (w ostatecznoôci, gdy nie masz dostêpu do Internetu, mogë w Twoim imieniu przekazaê autorowi wiadomoê). Takûe jeûeli masz jakieô propozycje na lepsze tîumaczenia, napisz list do mnie.

Tomasz Këpa
ul. Stawisiïskiego 4f/68
87-100 TORUÏ
POLSKA (tia...)

domel@alf.cc.uni.torun.pl
domel@opty.xlo.torun.pl

Telefon.. ktoô chce? :) 0-56 (kierunkowy do Torunia) 6488-523.

No, to chyba wszystko... ûyczë wszystkim miêiej zabawy z HiPem!
