

# **Symphonie**

Patrick Meng and Michel Vissers Översättning

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> Symphonie		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Patrick Meng and Michel Vissers Översättning	March 28, 2025	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Symphonie</b>	<b>1</b>
1.1	Välkommen till Symphonie 2.4f	1
1.2	DSP PlugIns.	1
1.3	Installation.	1
1.4	Ljud kvalitet	2
1.5	ViRTuella instrument.	4
1.6	Rendering.	5
1.7	Betalning via International Money Order	6
1.8	Kontant Betalning	6
1.9	Introduktion till Symphonie	6
1.10	Copyright Notis	8
1.11	Hur man kontaktar mig...	9
1.12	Menus	10
1.13	About menyn	10
1.14	System menyn	10
1.15	File menyn	13
1.16	Edit menyn	14
1.17	Move menyn	16
1.18	Sample menyn	18
1.19	Prefs menyn	19
1.20	Fönster	22
1.21	Assist.	22
1.22	Spectrum Analyzer.	22
1.23	Scope.	22
1.24	System Control fönstret.	22
1.25	Instrument fönstret	24
1.26	SongEd Fönstret.	26
1.27	PatternEd Fönstret.	28
1.28	NoteEd Fönstret.	30
1.29	Snabbtangenter	33

---

1.30 Symphonies Historia . . . . .	34
1.31 Kvar att göra... . . . .	39
1.32 Symphonie projekt . . . . .	39
1.33 Hur man beställer Symphonie . . . . .	41
1.34 Musik av Marco Ege. . . . .	43
1.35 Om SoundFX . . . . .	43

---

## Chapter 1

# Symphonie

### 1.1 Välkommen till Symphonie 2.4f

Välkommen till Symphonie 2.4f -- © 1993-1997 Patrick Meng.

Introduktion  
Copyright  
Programmeraren

Installation  
Menyer  
Fönster  
Tangentbord

Ljud Kvalitet  
Historia  
Att göra  
Projekt Idéer

Beställning  
Musik

Vänligen läs 'readme.txt' först !

NY EMAIL ADRESS: pmeng@vtx.ch

### 1.2 DSP PlugIns.

### 1.3 Installation.

Drag & Drop Installation

Kopiera hela Symphonie lådan  
dit programmet skall ligga.

Ingen ytterligare installation behövs.

Notera:

Symphonie behöver följande assigns

```
envarc:  
t:
```

Dessa assignas automatiskt på  
ett korrekt installerat system

## 1.4 Ljud kvalitet

Om Symphonie.

- Symphoniemusik är CPU intensiv.
- Symphonie är ett program baserat på samples. Därför är det viktigt med många kanaler (för t.ex. lång "decay").
- Symphonie kan inte använda långa samples. För den typen av editering finns HDR mjukvara (eftermixning).

Omsynk

För att omsynkronisera systemet, ändra mixningsfrekvensen (System Ctrl/Freq).

Frekvens

Den maximala frekvensen beror på tillgänglig hårdvara (System Ctrl/Freq).

Realtids-"output" som använder amiga standardhårdvaran är p.g.a DMA'n direkt beroende av skärmlägesfrekvensen.

Monitor	Max. Mixfrekvens	Skärmläge
1084S (15kHz)	4kHz - 28 kHz	Alla.
1960/VGA/Multiscan	28kHz - 50 kHz	DblNTSC, DblPAL, MULTISCAN, Euro72
SuperVGA/Multiscan	50kHz och över (t.ex. 31kHz->40kHz)	Bara med editerade skärmlägen (Bara för experter).

Upplösning

---

Upplösningen är begränsad av den tillgängliga hårdvaran. En hög upplösning resulterar i klart ljud med lite brus.

Amiga (Render Läge) : 16 Bit.

Amiga (Realtid) : 9/14 Bit (utan ljudkort).

I renderläge omdirigeras all "output" genom ett virtuellt ljudkort med en inställningsbar upplösning (8/16 bit).

Hur får man bästa resultat ?

1. Högkvalité samples.
  - Använd bara de bästa.
  - Sample frekvens > 40 kHz.
  - Bra gjorda.
  - 16 bit.
2. När du använder 8 bit samples, använd downsample funktionen.
3. Använd multiscan skärmlägen för högre uppspelningsfrekvens.

#### Output

Det faktiska (hörbara) ljudet är beroende på ljudhårdvaran, men kan förbättras genom expansion med passande ljudhårdvara.

Symphonie Intern Kvalitet : Max ca 16-64 Bit (beroende på ljudet)

Symphonie Jr Kvalitet : Max 14 Bit (84 dB Dynamic Range)

Symphonie Pro Kvalitet : Max 16 Bit (96 dB Dynamic Range)

Amigan producerar brus, t.ex. orsakad av inbyggd hårdvara som diskettstationer. Därför behöver du speciell hårdvara (ljudkort) eller använda render funktionen för att skapa VERKLIGT professionellt material.

#### Tips

Hög kvalitet:

Eftersom mixningsfrekvenser under 30 kHz kan vara problematiska, kan CPU arbetet halveras: Ljud lägen LEFT, RIGHT.

Istället för en stereo signal, produceras en mono signal.

Brus:

Orsak : D/A omvandlaren har för låg upplösning.

Lösning : Köp ett 16 bit ljudkort eller bättre.

---

Orsak : Dina samples har för låg upplösning.

Lösning : Använd 16 bit samples.

Kvantiseringsbrus:

Orsak : D/A omvandlaren har för låg upplösning.

Lösning : Köp ett 16 bit ljudkort eller bättre.

Problem : Samples låter metalliska på alla frekvenser.

Orsak : Systemets mixningsfrekvens är för låg.

Lösning : Öka System Ctrl/Freq.

Problem : Några samples låter metalliska, övriga låter bra.

Lösning : "Downsample" alla samples som låter metalliska (Instrument/D).

Generellt

Lösning : Öka översampling (MENU:Prefs/S. Preprocessor/Oversample).

Problem : En viss sample låter metallisk då den spelas upp i vissa frekvenser.

Orsak : Sample-frekvensen är för låg.

Lösning : "Downsample" denna sample (Instrument/D) och öka alla noter där den spelas med en oktav.

## 1.5 ViRTuella instrument.

### ViRTuella Instrument

Ett ViRTuellt instrument skapas av den inbyggda "Wavetable Synthesis" funktionen.

Fördelar med ViRTuella samples:

- De tar inte upp något diskutrymme, eftersom de automatiskt räknas ut när en SymSONG eller SymMOD öppnas.
- De kan användas till:
  1. Skapa ackord-samples (bättre resultat kan fås genom att använda samplade ackord).
  2. Skapa mix-samples (t.ex. hihat och bastrumma i 1 sample).
  3. Reducera flera tracks till 1 track.
  4. Filtrera samples, spela samples baklänges, chorus.
  5. Komplexa specialeffekter.
  6. Öka samplekvalité (downsampling).

För att skapa en ViRTuell sample, måste instrumenten som skall användas läggas in i ett pattern:

1. Not  
t.ex. C-4 001+0 (C-4, Instrument 1, volym 100%).
  2. Not med PitchUp/Down effekt
-



Det finns för närvarande 4 typer av ViRTuella instrument:

MIX    Funktion: MIX funktionen används till att mixa flera samples till 1 sample. Alla samples från samma rad som markörpositionen till slutet mixas ihop. Längd och frekvens på det resulterande instrumentet är samma som hos instrumentet på markörpositionen.  
NOTERA : När bara 1 sample används, görs en REMIX.  
VARNING : För att hållas kompatibla, måste du sätta volymen på alla samples som skall mixas till 100.

REMIX   Funktion: Denna funktion gör en virtuell kopia av vald sample.  
NOTERA : Nästa instrument skrivs över med det virtuella. P.g.a. en del icke exakta beräkningar blir det virtuella instrumentet inte exakt likadant som originalet, och måste också stämmas.

QUE    Funktion: QUE skapar en sample från ett track. Det 'klistrar in' instrumenten efter varandra som om de spelades. Frekvensen på det resulterande instrumentet blir samma som hos instrumentet på markörpositionen.  
NOTERA : När bara 1 sample används, görs en REMIX.  
VARNING : För att hållas kompatibla, måste du sätta volymen på alla samples som skall mixas till 100.

TRANS   Funktion: Skapa en ny sample som omvandlas från en till en annan sample (10 cykler).  
NOTERA : Rekommenderade samples är kort-loopade sådana. När det nya instrumentet skapats, kan loop-värdena på de ursprungliga instrumenten ändras igen.

## 1.6 Rendering.

### Rendering

För att börja rendering trycker du RENDER knappen. Allt ljud som skall spelas omdirigeras då till en fil. Renderingsfrekvensen är samma som systemets frekvens. Tracks med MUTE påslaget renderas inte. DSP effekter är aktiva och tas med under rendering.

Den enda tillåtna knappen under rendering är STOP knappen. Detta är det enda sättet att stoppa renderingen. När sången är färdigrenderad "trycks" stop automatiskt.

Korta fileter kan användas som samples.

RENDER    Funktion: Börja rendering.

---

8     Funktion: Sätt 8 bit läge.

16    Funktion: Sätt 16 bit läge.

M     Funktion: Sätt mono läge.

S     Funktion: Sätt stereo läge.

PC     Funktion: Intel Format

HQ     Funktion: Högkvalité läge.  
NOTE   : 50% långsammare, men bättre kvalité.  
         Fungerar också i realtid.  
         Beta

A     Antialias : GAMMAL, BORTTAGEN  
         -> Använd Dsp Plugin : "LP Filter" i stället.

RAW    Funktion: Spara som RAW data. (Motorola eller Intel)

MAES    Funktion: Spara som Maestro format. (Motorola)

WAV    Funktion: Spara som Wave format. (Intel)

MAUD    Funktion: Spara som 16 bit IFF. (Motorola)

## 1.7 Betalning via International Money Order

Skriv in följande:

BIC (Bankcode)   - LUKB CH 2260A  
Konto Nr       - 01-08-303019-00 HORW  
Name           - PATRICK MENG

(USA: via Citibank NY)

## 1.8 Kontant Betalning

Sänd kontanter till:

Patrick Meng  
Rosenfeldweg 4  
CH-6048 Horw  
Switzerland

## 1.9 Introduktion till Symphonie

---

## Introduktion till Symphonie.

Symphonie är ett program med nya ljudrutiner som låter dess användare att komponera musik av hög kvalitet, också för spel och andra användningsområden. Installerad hårdvara kan stödjas genom användande av ljudrendering (t.ex 16 bit ljudkort).

Alla moduler komponerade med Symphonie justeras inom Symphonie till den installerade (ljud) hårdvaran (Samplehastighet, CPU hastighet)

Symphonie arbetar 100% ICKE destruktivt.

- Original datan förändras INTE genom sample manipulation.
- Samples sparas i SymMODs oförändrade. De förblir likadana som originalen på kompositörens hårddisk.

Funktionerna ovan betyder:

- SymMODs är 100% oberoende av hårdvaran.
- Symphonie gör DDD produktioner möjliga (helt digitala produktioner med minimal signalförlust).  
Till exempel:
  - Komponera med Symphonie.
  - Exportera ("icke realtid" ljud rendering, 16 bit, 48 kHz).
  - Efter-redigering med lämpligt HD inspelnings program.
- SymMODs kan konverteras till de hårdvaruplattformar som föredras.
- Mjukvaru-uppdateringar kan förbättra kvalitén på existerande SymMODs (om den hårdvara som krävs är tillgänglig).
- En SymMOD komponerad med 16 bit samples i 8 bit Symphonie kommer att låta som om den var komponerad med 16 bit Symphonie när den spelas med 16 bit Symphonie.

Symphonie kräver följande hårdvara:

MC680EC20 eller bättre  
4 MB Minne

Symphonie kräver följande mjukvara:

OS 3.0 eller bättre  
reqtools.library (av Nico Francois & Magnus Holmgren)

Rekommenderas:

MC68030/50Mhz eller bättre  
Hårddisk

Symphonie Jr : 16 MB Fastmem eller bättre  
Symphonie Pro : 32 MB Fastmem eller bättre

Teknisk information.

---

Symphonie är helt skrivet modulär 68020 assembler.

Internt arbetar programmet objektorienterat. Detta märks framförallt i programstorleken.

Huvudrutinerna är väl optimerade.

#### Symphonie systeminformation:

- Maximalt 256 mono kanaler (128 stereo kanaler)
- Volym upplösning : 16Bit
- Frekvens upplösning : 32Bit
- Sample förbehandling : 16Bit
- ViRT Sample behandling: 16Bit
- 2-Fas översampling
- Mjukvaru DSP

#### INPUT: (Samples)

- Sample upplösning : 8/16 Bit
- Samplefrekvens : 10 kHz - ca. 100 kHz

#### OUTPUT: (Ljud Ut)

- Sample upplösning : 9/14 Bit (Amiga utan ljudkort)
- Mixingfrekvens : 10 kHz - 50 kHz (Amiga utan ljudkort)

#### LJUD RENDERING: ("icke realtid" Ljud ut)

- Sample upplösning : 8/16 Bit
- Mixingfrekvens : 5 kHz - ca. 250 kHz

Max 128 Samples \* Max 2 MB (8 Bit Samples, föröversampling=1) per Sample  
= Max 0.25GB Samplmaterial per sång (teoretiskt !! ;)

(Internt: Max 4 MB Sample längd, beroende på föröversampling nivån)

## 1.10 Copyright Notis

#### Copyright Notis.

Symphonie (C) av Patrick Meng 1993-97 - Alla rättigheter reserverade  
Symphonie Filformatet (C) av Patrick Meng 1993-97 - Alla rättigheter  
reserverade

SoundFX (C) Copyright 1993-1997 Stefan Kost - Alla rättigheter reserverade

---

Att försöka avkoda Symphonie eller Symphonie filformatet är strängt förbjudet.

Symphonie Player är FREEWARE. (FD Player)

Symphonie Player Pro är FREEWARE. (FD Player)

FREE Symphonie är nästan FD (C) av Patrick Meng (ej för kommersiellt bruk)

Symphonie SHARE är INTE FD, INGEN FREEWARE, (C) av Patrick Meng

Symphonie SE (C) av Patrick Meng (Förläggare kan be om tillåtelse)

Symphonie Jr (C) av Patrick Meng

Symphonie Pro (C) av Patrick Meng

Symphonie.guide (C) av Patrick Meng

Speciella Tack till:

Michel Vissers	(för den SNABBA och SNYGGA översättningen av guidefilen)
Jonas Österberg	(för den svenska översättningen, kontakta drkoss@thepentagon.com för frågor angående den svenska guiden. )

Disclaimer.

Symphonie erbjuds "som det är", och programmeraren kan inte hållas ansvarig för några skador orsakat genom (fel)användning av detta program.

Licens.

Symphonie SE är licenserat till:

- Aminet Organisation (Aminet CD 12)
- Amiga User Group Switzerland (Clubdisk Juni/Juli 96)

## 1.11 Hur man kontaktar mig...

RealTime Software

Patrick Meng  
Rosenfeldweg 4  
6048 Horw  
Switzerland

+41 41 340 6948

---

NY EMAIL: pmeng@vtx.ch

## 1.12 Menus

Menyer

?  
System  
File  
Edit  
Move  
Sample  
Prefs

## 1.13 About menyn

About menyn

About Symphonie

Funktion: Visar "om" fönstret.  
Snabbval: AMIGA-?.

Song info

Funktion: Visar information om sången.  
Snabbval: AMIGA-!.

## 1.14 System menyn

System menyn

Player/Song

Funktion: Spela hela sången.  
Snabbval: F5.

Player/Sequence

Funktion: Spela en "sequence".  
Snabbval: F4.

Player/Position

---

Funktion: Spela från nuvarande position.  
Snabbval: F3.

#### Player/Pattern

Funktion: Spela nuvarande pattern.  
Snabbval: F2.

#### Player/Track

Funktion: Spela nuvarande track.

#### Player/Stop

Funktion: Stop.  
Snabbval: ESC.

#### Audio Mode/Oversample 9BT

Funktion: Översampling Stereo 9 Bit.  
NOTERA : När översampling används, sjunker CPU belastningen med 30-40%.  
Dock halverar detta frekvensen.

#### Audio Mode/Stereo 9BT

Funktion: Stereo 9 Bit.

#### Audio Mode/Oversample

Funktion: Översampling Stereo 14 Bit.  
NOTERA : När översampling används, sjunker CPU belastningen med 30-40%.  
Dock halverar detta frekvensen.

#### Audio Mode/Stereo

Funktion: Stereo 14 Bit.  
NOTERA : 14 bit läget görs genom att använda 2 ljudkanaler för att göra 1.

#### Audio Mode/Mono

Funktion: Mono 14 Bit.  
NOTERA : 14 bit läget görs genom att använda 2 ljudkanaler för att göra 1.

#### Audio Mode/Mono Surround

Funktion: Mono 14 Bit och Surround läge på.  
NOTERA : Surround skapar en artificiell stereo signal från en mono signal (genom invertering).

#### Audio Mode/Left

Funktion: Vänstra ljudkanalen i 14 Bit.

---

## Audio Mode/Right

Funktion: Högra ljudkanalen i 14 Bit.

## DSP/Deactivate

Funktion: Deaktivera DSP Effekter.  
Snabbval: AMIGA-D.

## DSP/Echo

Funktion: (De)Aktivera "Echo". Originalsignalen mixas med ställbar fördröjning ("delay") och volym ("volume").

## DSP/CrossEcho

Funktion: (De)Aktivera "CrossEcho". Vänstra kanalen ekar i högra kanalen och vice versa.

## DSP/LP Filter

Funktion: Efterfiltrera "echo" signalen.

## DSP/Delay

Funktion: (De)Aktivera "Delay". Originalsignalen mixas med ställbar fördröjning ("delay") och volym ("volume").

## DSP/CrDelay

Funktion: (De)Aktivera "CrDelay". Den ursprungliga vänstra signalen mixas till högra kanalen med ställbar fördröjning ("delay") och volym ("volume") och vice versa.  
NOTERA : Delay=0 resulterar i mono ljud.

## DSP/Hall

Funktion : (De)Aktivera "Hall".  
Inställningar: Predelay är System/Delay -> Len.  
Hallvolume är System/Delay -> Level.  
Hallsize är System/Hall -> Len.  
Hallfeedback är System/Hall -> Level.  
NOTERA : Delay Len < Hall Len !!

## DSP/CrHall

Funktion: Aktivera "CrHall".

## DSP/LP Filter

Funktion: Efterfiltrering Delay/Hall

## Quit



Funktion: Avsluta Symphonie.  
Snabbval: AMIGA-Q.

## 1.15 File menyn

### File menyn

#### Song/Load

Funktion: Öppna SymSONG.  
Snabbval: AMIGA-L.

#### Song/Save As

Funktion: Spara SymSONG med (nytt) filnamn.  
Snabbval: AMIGA-S.

#### Song/Save

Funktion: Spara SymSONG med nuvarande namn.

#### Module/Load

Funktion: Öppna SymMOD.  
Snabbval: AMIGA-M.

#### Module/Save As

Funktion: Spara SymMOD med (nytt) filnamn.

#### Module/DiZCript

Funktion: Inkludera en textfil i en modul. Texten kommer att visas när Player/Song väljs.  
NOTERA : Du kan inte använda specialtecken andra än <RETURN>.

#### Module/Extract Samples

Funktion: Kopierar samples från vald modul till t:.

#### Module/Extract 8 bit

Funktion: Kopierar samples till t: och konverterar till 8 bit.

#### Module/Extract Quality

Funktion: Sätt konverteringskvalitet.

---

#### Prefs/Load

Funktion: Öppna inställningar.

#### Prefs/Save As

Funktion: Spara inställningar med (nytt) filnamn.

#### Prefs/Save Default

Funktion: Spara inställningar som standard.

#### Prefs/No Audio

Funktion: Spara inte ljudinställningar.

Exempel : Prefs/S Preprocessor/Set SampleBoost, stereo inställningar.

#### Prefs/No Video

Funktion: Spara inte GUI inställningar.

Exempel : Fönster placeringar.

#### Prefs/No Song Setup

Funktion: Spara inte sånginställningar.

Exempel : Antal kanaler.

#### Pack/Song

Funktion: (De)Aktivera sång packning.

#### Pack/Samples

Funktion: (De)Aktivera deltapackning på samples.

NOTERA : Deltapackning på samples används för att få bättre packingsresultat med t.ex. LHA, Powerpacker och XPK libraries.

## 1.16 Edit menyn

### Edit menyn

#### Sequence/Cut

Funktion: Klipp bort vald del, och placera den i buffern.

#### Sequence/Copy

Funktion: Kopiera vald del till buffern.

#### Sequence/Paste

Funktion: Klistra in bufferinnehållet till nuvarande position.

Position/Cut,Copy&Paste

Funktion: Se Sequence/Cut, Copy och Paste.

Pattern/Cut,Copy&Paste

Funktion: Se Sequence/Cut, Copy och Paste.

Pattern/Duplen

Funktion:

Pattern/Shrink

Funktion: Tar bort varannan not.

Pattern/Expand

Funktion: Sätter in en tom not efter varje position.

Pattern/Duplicate

Funktion: Kopiera nuvarande pattern till nästa.

Track/Cut,Copy&Paste

Funktion: Se Sequence/Cut, Copy och Paste.

Track/Mirror

Funktion: Spegelvänder nuvarande track.

Track/Swap Buf

Funktion: Byt ut nuvarande track mot buffern och vice versa.

Track/Rot Up

Funktion: Roterar nuvarande track upp.

Track/Rot Down

Funktion: Roterar nuvarande track ner.

Block/Cut-Copy-Paste

Funktion: Se Sequence/Cut, Copy och Paste.

---

**Block/Add**

Funktion: Lägg till block.

**Block/Expand**

Funktion: Expandera block.

**Block/Clear**

Funktion: Töm block.

**Block/Swap**

Funktion: Byt ut nuvarande block mot buffern och vice versa.

**Note/Cut, Copy&Paste**

Funktion: Se Sequence/Cut, Copy och Paste.

**Note/Insert**

Funktion: Lägg till en tom not.

**Note/Delete**

Funktion: Ta bort nuvarande not.

**Macro/Record**

Funktion: Aktivera händelse "inspelning".

NOTERA : "Inspelade" händelser är tangenter, menyer och knappar.  
Läget på <Shift> knappen "spelas in" också.

**Macro/Replay**

Funktion: "Spela upp" inspelad händelselista.

**Undo**

Funktion: "Undo" den senaste ändringen.

## 1.17 Move menyn

Move menyn

---

## Sequence/Previous

Funktion: Gå till föregående "sequence".

## Sequence/Next

Funktion: Gå till nästa "sequence".

## Sequence/First

Funktion: Gå till första "sequence".

## Sequence/Last

Funktion: Gå till sista "sequence".

## Position/Previous

Funktion: Gå till föregående "position".

## Position/Next

Funktion: Gå till nästa "position".

## Position/First

Funktion: Gå till första "position".

## Position/Last

Funktion: Gå till sista "position".

## Pattern/Previous

Funktion: Gå till föregående "pattern".

## Pattern/Next

Funktion: Gå till nästa "pattern".

## Pattern/First

Funktion: Gå till första "pattern".

## Pattern/Last

Funktion: Gå till sista "pattern".

## Crsr/Previous

Funktion: Gå till föregående markörposition.

---

Crsr/Next

Funktion: Gå till nästa markörposition.

Crsr/First

Funktion: Gå till första markörpositionen.

Crsr/Last

Funktion: Gå till sista markörpositionen.

## 1.18 Sample menyn

Sample menyn

Load

Funktion: Öppna sample

NY : Håll <SHIFT> nedtryckt för att döpa om en sample.

Bank/Load

Funktion: Öppna samplebank.

Bank/Save As

Funktion: Spara samplebank.

Remove

Funktion: Ta bort nuvarande sample.

Virtual/MIX

Funktion: Skapa MIX instrument.

Virtual/QUEUE

Funktion: Skapa QUEUE instrument.

Virtual/REMIX

Funktion: Skapa REMIX instrument.

Virtual/TRANSWAVE

---

Funktion: Skapa TRANSWAVE instrument.

Virtual/Recalc

Funktion: Beräkna om alla ViRT samples.

Support/Adjust Path

Funktion: Ställ in path till alla samples.

Support/Reload All

Funktion: Öppna om alla samples, beräkna om alla ViRT instrument.

## 1.19 Prefs menyn

Preferences menyn

System/System Buffer

Funktion: Antal buffers för Symphonie's multibuffringssystem.

Omfång : 4..8

Standard: 4

Exempel : testa samples - 4

spela sång - 8

System/DSP Buffer

Funktion: Maximalt antal DSP buffers.

Omfång : 1..255

Standard: 15

System/Render Buffer

Funktion: Maximalt antal buffers för ljudrendering.

Omfång : 8k..2MB

Standard: 16k

System/Set Max Proc Vol

Funktion: Sätt Maximalt Behandlad Volym.

Omfång : 1..99

Standard: 74

Exempel : SMBV=74 Alla noter med volym 75-100% spelas med 100% volym.

SMBV=49 Alla noter med volym 50-100% spelas med 100% volym.

SMBV=99 Alla noter spelas med ursprunglig volym.

RealTime/Pos Change

Funktion: (De)Aktivera Position & Pattern nummer uppdatering.

## RealTime/Scrolling

Funktion: (De)Aktivera scrolling i PatternEd (markören följer inte uppspelningen).

## RealTime/Spectrum

Funktion: (De)Aktivera Spectrum Analyser.

## RealTime/Scope

Funktion: (De)Aktivera Sound Scope.

## RealTime/Force Update

Funktion: Aktivera 'optiska' verktyg (t.ex. Scope) även när ingen sång spelas.

## RealTime/Win to front

Funktion: Placera fönster längst fram när de aktiveras.

## PattEd/Set Jump Length

Funktion: Sätt antal positioner som flyttas när en not skrivs in.

## PattEd/Pitch

Funktion: (De)Aktivera inspelning av tonhöjd.

## PattEd/Instrument

Funktion: (De)Aktivera inspelning av instrument nummer.

## PattEd/Volume

Funktion: (De)Aktivera inspelning av volym.

## Load Song/Mod/Keep Pattern Number

Funktion: Behåll nuvarande antal patterns.  
Exempel : Ändra en 64 pattern sång till 100.

## Load Song/Mod/Convert Song

Funktion: Behåll nuvarande sång konfiguration (t.ex. kanaler, patterns) när en ny öppnas.  
Exempel : Ändra en 8 kanals sång till 16.

## S.Preprocessor/Set AntiKnack



Funktion: Tar bort klick i slutet på dåligt gjorda samples. Denna ställer in fade in/out längden på sample förbehandlingen. Ett lågt värde resulterar i en 'hård' start på alla samples. Antiklick algoritmen stängs av automatiskt när den stöter på en bra gjord sample ('tystnad' i start och slutpositionerna).  
Omfång : 1..1024 i samples  
Standard: 32  
NOTERA : Denna funktion fungerar bara när samples öppnas och räknas om. 2,4,8,16,32... ger bästa resultat.

#### S.Preprocessor/Set SampleBoost

Funktion: Ökar volymen på alla samples.  
Omfång : 1..200%  
Standard: 100%  
NOTERA : Om distortion uppstår när DSP effekter används, sänk detta värde.

#### S.Preprocessor/Set Oversample

Funktion: Minskar kvantiseringsbruset på lågfrekventa samples.  
Omfång : 1..4 i samples.  
1 = 2x För-Översampling.  
4 = 16x För-Översampling.  
Standard: 1  
NOTERA : Denna funktion fungerar bara när samples öppnas och räknas om.

Maximal samplelängd när 8 bit mono sample används:

Översample	Storlek	Maximal tonhöjd
1	2 MB	C-6
2	1 MB	C-5
3	512 Kb	C-4
4	256 Kb	C-3

#### Stereo Control/Set Sample Diff

Funktion: Förbättrar stereoljudet genom att skapa en liten skillnad i samples startpositioner mellan den högra och vänstra kanalen.  
Omfång : 0..1000 i samples  
Standard: 0

#### Stereo Control/Set Pitch Diff

Funktion: Förbättrar stereoljudet genom att skapa en liten skillnad i samples uppspelningsfrekvens mellan den vänstra och högra kanalen.  
Omfång : 0..128  
Standard: 0

#### GUI/Change Look

---

Funktion: Ändrar utseendet på GUI.

GUI/Change Gadgets

Funktion: 2D / 3D knappar.

## 1.20 Fönster

Fönster

System Control  
Instrument  
SongEd  
Pattern Ed  
NoteEd  
Scope  
Spectrum Analyzer  
Assist

## 1.21 Assist.

Online Information.

## 1.22 Spectrum Analyzer.

Det finns två varianter:

1. Harmonic Spectrum Analyzer
2. ColorOrgan

## 1.23 Scope.

Visar dig ljudströmmen direkt.

## 1.24 System Control fönstret.

System Control fönstret

VOC Funktion: Sätt antal kanaler och börja om.  
Omfång : 8, 16, 32, 64, 128 och 256.  
NOTERA : Fler kanaler resulterar i lägre mixing kvalitet :  
- 8 kanaler = Max 13 Bit per utgång (14 Bit läge: Max.11 Bit per utgång).  
- 256 kanaler = Max 8 Bit per utgång (14 Bit läge: Max. 6 Bit per utgång).

VOL Funktion: Sätt huvudvolymen.  
Omfång : 0..100%.

BL Funktion: Sätt balance.  
Omfång : 0..100.  
Förvalt : 50.

FREQ Funktion: Sätt mixing frekvens i Hz.

SPEED Funktion: Sätt uppspelningshastighet i BPM.

PLAYER Funktion: Visar speltid och total sequence/sång tid.  
NOTERA : När en sång bara innehåller 1 sequence, är sequence tid samma som sång tid.

#### Player Control

STOP Funktion: Stoppa uppspelningen.

PATT Funktion: Spela nuvarande pattern.

POS Funktion: Spela sången från nuvarande position.

SEQ Funktion: Spela nuvarande sequence.

SONG Funktion: Spela hela sången.

#### Rendering

RENDER Se Rendering.

FORMAT Se Rendering.

#### DSP Effects

ECHO Funktion: Ställ in echo inställningarna.  
Omfång : Length 1..DSP Buffern (i systemcykler).  
Level 100%, 50%, 25%, 12.5%...

DELAY Funktion: Ställ in delay inställningarna.

Omfång : Length 0..15 (i systemcykler).  
Level 100%, 50%, 25%, 12.5%...

HALL Funktion: Ställ in hall inställningarna.  
Omfång : Length (hallsize) 0..16 (i systemcykler).  
Level (feedback) 100%, 50%, 25%, 12.5%...

#### Diff

SAMPLE DIFF Funktion: Förbättra stereobilden.  
Förvalt : 0.

PITCH DIFF Funktion: Förbättra stereobilden.  
Förvalt : 0.

#### DSP Plug Ins

DSP PLUG IN Se DSP Plugins.

## 1.25 Instrument fönstret

#### Instrument fönstret

<, > Funktion: Föregående/Nästa instrument.  
Knappar : <DEL>, <HELP>  
Omfång : 0..127

R Funktion: Öppna igen och/eller räkna om instrument.

LOAD Funktion: Öppna en sample till instrumentplatsen.  
NOTERA : Håll <SHIFT> nertryckt för att döpa om en sample.

VOL Funktion: Sätt volymen på nuvarande instrument.  
Omfång : 1..200%  
Förvalt : 100%  
NOTERA : 100% är maximal volym, utan 'förvrängning'.

#### Type

1 Funktion: Standard sample utan loop.

L Funktion: Loopat instrument.

SUST Funktion: Gör ett 'sustain' instrument.

---

NOTERA : Detta instrument spelar:  
- 'attack' delen av ljudet.  
- Sedan n gånger loopen (Definierat med LOOP#).  
- 'decay' delen av ljudet.

### Op

>> Funktion: Spela instrumentet på båda kanalerna (skriv in noter i den vänstra kanalen).

() Funktion: NODSP. Använd inte DSP (t.ex. CrossEcho) på detta instrument.

\* Funktion: NOTUNE. Transponera inte detta instrument.

MUTE Funktion: Slå av detta instrument.

REMOVE Funktion: Ta bort denna sample.

NOTERA : Ljudet tas inte bort om det finns ViRT instrument baserade på denna sample.

### Virt

MIX Funktion: Skapa ett ViRTuellt instrument.

QUE Funktion: Skapa ett ViRTuellt instrument.

REMIX Funktion: Skapa ett ViRTuellt instrument.

TRANSWAVE Funktion: Skapa ett ViRTuellt instrument.

### Tools

RVS Funktion: Vänd sample baklänges.

I Funktion: Invertera denna sample (Fas-skiftning  $180^\circ$ ).

D Funktion: 'Downsample' denna sample.  
NOTERA : Håll <SHIFT> nedtryckt för upsample.

FILT Funktion: Interpolationsfilter på en sample.  
NOTERA : Håll <SHIFT> nedtryckt för att minska värdet.

### Tune

---

FINE     Funktion: Finstäm ett instrument.  
         Omfång    : -128..+127.  
         NOTERA    : Omfånget är ungefär en hel not.

PITCH    Funktion: Grovstäm ett instrument.  
         Omfång    : -24..+24 (4 oktaver).  
         Exempel   : 0 - C-2 spelas som C-2.  
                    1 - C-2 spelas som C#2.  
                    4 - C-2 spelas som E-2.

0

Looping

E     Funktion: Ändra loopslut.

B     Funktion: Ändra loopbörjan.

#     Funktion: Loopräknare på ett "sustained" instrument.

SYNC    Funktion:

Waveform

Detta är en visuell representation av valt instrument.

Att skapa loopar:

- Tryck LMB (vänstra musknappen) på vågformen och håll den nedtryckt.
- Dra musen över vågformen för att välja loopens omfång.
- Släpp LMB.

Loopar optimeras automatiskt, för att förhindra loopklick.

## 1.26 SongEd Fönstret.

SongEd Fönstret

Song

En sång består av ett definierat antal påföljande "sequences" (sekvenser).

REC     Funktion: (De)Aktivera "recording" (inspelning) läge.

---

LOAD     Funktion: Öppna en sång.  
SAVE AS   Funktion: Spara SymSONG med (nytt) namn.  
SAVE     Funktion: Spara SymSONG.  
MOD     Funktion: Öppna SymMOD.  
NEW     Funktion: Starta en ny sång.  
LEN     Funktion: Sätt pattern-längden (all data förloras).  
PATTERN   Funktion: Sätt antal patterns (all data förloras).

### Sequence

En "sequence" består av ett antal påföljande "positions" (positioner).

#     Funktion: Välj en sequence.  
      Omfång   : 0..63.  
  
C     Funktion: Kopiera vald sequence till buffern.  
  
X     Funktion: Kopiera vald sequence till buffern och töm sequence.  
  
P     Funktion: Kopiera buffern till vald sequence.  
  
DUP   Funktion: Duplicera vald sequence till nästa.  
  
DEL   Funktion: Töm vald sequence.  
  
PLAY   Funktion: Denna sequence kommer att spelas (i sången).  
  
SKIP   Funktion: Denna sequence kommer att hoppas över (MUTE).  
  
END   Funktion: Denna sequence markerar slutet på en sång.  
      NOTERA   : Alla efterföljande "sequences" kommer inte att spelas.  
  
BGN   Funktion: Sätt startpositionen för denna sequence.  
  
TRNS   Funktion: Sätt transponeringsvärdet för denna sequence.  
  
LEN   Funktion: Sätt längden på denna sequence.  
  
LOOP   Funktion: Definiera hur många gånger denna sequence skall  
      spelas.

### Position

En position definierar vilken del av ett givet pattern som skall spelas.

---

#    Funktion: Ändra position i "sequence".  
     Knappar : NUMERISKT '(', NUMERISKT ')'.  
     Omfång   : 0..511.

PAT   Funktion: Pattern numret för denna position.  
     Knappar : NUMERISKT '/', NUMERISKT '\*'.  
     Omfång   : 0..Max Pattern (se ovan).

CPY   Funktion: Kopiera vald position till buffern.

DUP   Funktion: Kopiera vald position till nästa.  
     NOTERA   : Efterföljande positioner flyttas 1 position.

PST   Funktion: Klistra in buffern i vald position.

CLR   Funktion: Sätt vald position till de förinställda värdena.

INS   Funktion: Sätt in 1 position.  
     NOTERA   : Flyttar alla efterföljande positioner 1 plats.

DEL   Funktion: Ta bort vald position.  
     NOTERA   : Efterföljande positioner flyttas 1 plats bakåt.

BGN   Funktion: Startpositionen på ett pattern (line-nummer).

LEN   Funktion: Antal positioner att spela (i lines).

CYCL   Funktion: Sätt uppspelningshastighet (i systemcykler).  
     NOTERA   : Inställningen påverkar bara vald position.  
            Verklig BPM = SYSTEM\_BPM x 1 / POSITION\_CYCL  
     Exempel : Cycl = 1, Maximal hastighet (System Hastigheten).  
            Cycl = 3, 1/3 av maximal hastighet.  
            Cycl = 5, 1/5 av maximal hastighet.

TRNS   Funktion: Sätt transponeringsvärdet.  
     NOTERA   : När NOTUNE är satt, transponeras inte det instrumentet.

LOOP   Funktion: Sätt hur många gånger denna position skall spelas.

## 1.27 PatternEd Fönstret.

### PatternEd Fönstret

<, >   Funktion: Välj pattern.  
     Knappar : NUMERISKT '/', NUMERISKT '\*'.  
     Omfång   : 0..Max Pattern (se SongEd).

NOTE   Funktion: Markera not.

TRK   Funktion: Markera valt track.

PAT   Funktion: Markera ett helt pattern.

---



BLK Funktion: Sätt block början vid markörpositionen.  
Knapp : <RETURN>.

C Funktion: Kopiera markerat block till buffern.

X Funktion: Klipp ut markerat block till buffern.

P Funktion: Klistra in buffern till nuvarande markörposition.

DUP Funktion: Kopiera block i nuvarande pattern till nästa pattern.  
NOTERA : Pattern ökas med ett.

ADD Funktion: Lägg in buffern vid nuvarande markörposition.

SHR Funktion: Tar bort alla tomma positioner i ett block.

EXP Funktion: Sätter in en tom position mellan alla positioner  
i ett block.  
VARNING : Undre halvan av blocket förloras.

MIR Funktion:

V Funktion:

LOCK Funktion:

KEYB Funktion: Denna funktion adderar ett värde till varje givem not.  
Exempel :  
Inskrivnen not KEYB Inspelad not

C-2	0	C-2
C-2	1	C#2
C-2	12	C-3

NOTERA : Håll <SHIFT> nedtryckt för att öka/minska en hel  
oktav (12).

ROT Funktion: Roterat block.  
NOTERA : När ett block roteras ner, flyttas noten längst ner  
till toppen, och vice versa.

P Funktion: Öka/minska tonhöjden på noten vid markörpositionen.  
NOTERA : Håll <SHIFT> nedtryckt för att byta oktav.

I Funktion: Öka/minska instrumentnumret på noten vid markörpositionen.  
NOTERA : Håll <SHIFT> nedtryckt för att öka/minska med 10.

V Funktion: Öka/minska volymen på noten vid markörpositionen.  
NOTERA : Håll <SHIFT> nedtryckt för att öka/minska med 10.

MACRO Se Edit menyn.

REC Se Edit menyn.

---

## 1.28 NoteEd Fönstret.

NoteEd fönstret

Pitch

SET Funktion: Sätt frekvens.

Typ : Komplex effekt.

Param. : Pitch C0..C5 (0..72).

Instr 0..127.

NOTERA : Instrument numret måste sättas.

D/U Funktion: Pitch slide upp/ner.

Typ : Komplex effekt.

Param. : Speed 0...255.

0 stänger av effekten.

NOTERA : KeyOn och SetPitch stoppar slide effekten.

ADD Funktion: Ändra nuvarande frekvens.

Typ : Komplex effekt (PIT+).

Param. : Intensity -128..127.

NOTERA : Omfånget (-128...127) är ungefär 4 halvtoner.

Ny frekvens = gammal frekvens \* (1 + C \* 1 / 1024)

= gammal frekvens + (gammal frekvens \* 1 / 1024)

VIBR Funktion: Vibrato.

Typ : Komplex effekt.

Param. : Speed 0..128

Rate 0..255

0 = inget vibrato, 255 = maximalt vibrato.

NOTERA : Vibrato kan användas samtidigt med andra effekter

(t.ex. pitch slide).

+ Funktion: Öka frekvens.

Typ : Enkel effekt (PU1/PU2/PU4).

- Funktion: Minska frekvens.

Typ : Enkel effekt (PD1/PD2/PD4).

Instrument

FROM Funktion: Spela nuvarande sample från en given position.

Typ : Komplex effekt.

Param. : Position 0..255.

NOTERA : - När denna effekt används tillsammans med ett instrument nummer, måste noten vara korrekt.

- Sample positionen räknas ut från den givna parameteren och värdet på FADD.

- En variant med Pitch och Instrument finns (FR&P).
- Nuvarande frekvens förblir densamma.

Exempel : FADD= 0

Param. : Sa.Pos 0...255 definierar startpositonen på en sample direkt.

t.ex. : 0 = Början, 128 = Mid, 255 = End.

FADD> 0

Param. : Sa.Pos 0...255 + FADD definierar startpositionen.

t.ex. : FADD=5

0 = Början, 128 = Mitten, 250 = Slut.  
(0+5) (127+5) (250+5)

t.ex. : FADD=128

0 = Mitten, 127 = Slut, 255 = Otillåtet värde.  
(0+128) (127+128) (255+128 !)

FR&P Funktion: "From & Set Pitch". Som FROM, men not och instrument kan definieras också.

Typ : Komplex effekt.

Param. : Pitch C0..C5.

Sample Position 0..255.

Instrument 0..127.

FSET Funktion: "From Add Parameter := " Sätter FROMADD (offset) på en sample.

Typ : Komplex effekt.

Param. : Sample Position 0...255

0 = Början, 128 = Mitten, 255 = Slut.

NOTERA : Resultatet av denna effekt hörs när en FROM eller FR&P effekt används.

FADD Funktion: Ändrar "From ADD Parameter". Lägg till värde till FROMADD.

Typ : Komplex effekt.

Param. : Fine Pos -128...127

NOTERA : Kombinationen FAD= och FADD kan användas till att definiera samplestart mycket exakt.

Resultatet av denna effekt hörs när en FROM eller FR&P effekt används.

Ny FADD := Gammal FADD + Fine Pos \* Samplelängd / 16384.

SVIB Funktion: Roterar samplestart pekaren enligt sinuskurva.

Typ : Komplex effekt.

Param. : Speed 1..127 (System cykler).

0 = Stoppa effekten.

Rate 0..100%

NOTERA : Resultatet av denna effekt hörs när en FROM eller FR&P effekt används.

Varning : SVIB och andra samle effekter kan inte användas tillsammans.

Före ett SVIB kommando, måste FSET(0) sättas.

## Volume

SET Funktion: Sätt volymen på vald kanal.

Typ : Enkel effekt.  
Param. : Volume 1..100%.

D/U Funktion: Volume slide upp/ner.

Typ : Komplex effekt.  
Param. : Speed 0...255  
0 stänger av volumeslide.

VOL+

Typ : Komplex effekt.  
Param. : Intensity -128...127  
Funktion: Ändra volymen med den givna intensitetsförändringen.  
NOTERA : När den nya volymen hamnar bortom de tillåtna gränserna,  
behålls den gamla volymen.  
 $Ny\ Volym = Gammal\ Volym + Intensitet * 1/8$

TREM Funktion: Tremolo.

Typ : Komplex effekt.  
Param. : Speed 0..128  
Rate 0..255  
0 = Ingen tremolo, 255 = Maximal tremolo.  
NOTERA : Tremolo kan användas tillsammans med andra effekter  
(t.ex. volumeslide).

AC

Typ : Komplex effekt.  
Param. : Start 0..100 (volym att utgå ifrån vid samplestart).  
End 0..100 (slutlig volym vid sampleend).  
Type 0..1 (0=Av, 1= Fade till).  
Type(0) stänger av denna effekt.  
Funktion: Denna effekt gör volymen direkt relaterad till sample-  
positionen (SamplePosition Till Volym).

Så kan tonförändringar vid tillslag eller stereoeffekter  
uppnås.

NOTERA : Alla volym effekter, utom tremolo, görs ohörbara  
(de fortsätter dock internt).

OFF Funktion: Slå av volymen på vald kanal.

Typ : Enkel effekt.

ON Funktion: Slå på volymen på vald kanal.

Typ : Enkel effekt.

Other

SPD Funktion: Sätt ny hastighet.

Typ : Komplex effekt.  
Param. : Cycles 1...255.  
NOTERA : Den nya hastigheten används tills en ny position spelas,  
eller tills hastigheten ändras igen.  
Exempel : CYCL = 1 : Maximal uppspelningshastighet (System Speed).

CYCL = 3 : 1/3 av den maximala hastigheten.  
CYCL = 5 : 1/5 av den maximala hastigheten.

KEYOFF Funktion: Spela "decay" delen av ett instrument.

Typ : Enkel effekt.

NOTERA : Detta fungerar bara med "SUSTained" instrument.

ECHO Funktion: Ställ in "echo" inställningarna.

Typ : Komplex effekt.

Param. : Effekt typerna Off, Normal, CrossEcho, Cross2 (Resonator).

Level 100%,50%,25%...

Length 1..n

DELY

Funktion: Ställ in "delay" inställningarna.

Typ : Komplex effekt.

Param. : Effekt typerna Off, Normal, Cross.

Level 100%,50%,25%...

Length 1..n

VARNING: Retrig = Beta version (ej färdig)

CV = Beta version (ej färdig)

## ENKLA EFFEKTER

Fristående effekter som inte kräver några parametrar.

## KOMPLEXA EFFEKTER

Effekter som kräver 1 till maximalt 3 parametrar, för att få en stor uppsättning möjligheter.

## 1.29 Snabbtangenter

### Tangenter

ESC - Stoppa spelaren.  
F1 - (De)Aktivera kanal.  
F2 - Spela nuvarande pattern.  
F3 - Spela nuvarande sequence från nuvarande position.  
F4 - Spela nuvarande sequence.  
F5 - Spela hela sången.  
F9 - (De)Aktivera inspelning (record).  
F10 - Öppna sample.  
TAB - Gå till nästa 'tab' position  
SHIFT+TAB - Sätt 'tab' position (Förvalt: 0, 16, 32, 48, 63).  
RETURN - Sätt block-start (1x) och block-slut (2x).  
SPACE - Töm nuvarande not.  
SHIFT+SPACE - Töm nuvarande track.

---

## Numeriska Tangentbordet

'[', ']' - Position upp/ner.  
SHIFT+'[', ']' - 10 positioner upp/ner.  
'/', '\*' - Pattern upp/ner.  
SHIFT+'/', '\*' - 10 patterns upp/ner.  
Ins - Sätt in not.  
Del - Ta bort not.  
'+' - Volym +1.  
SHIFT++ - Volym +10.  
'-' - Volym -1.  
SHIFT+- - Volym -10.  
6 - Instrument +1.  
SHIFT+6 - Instrument +10.  
9 - Instrument -1.  
SHIFT+9 - Instrument -10.  
5 - Tonhöjd +1.  
SHIFT+5 - Tonhöjd +10.  
8 - Tonhöjd -1.  
SHIFT+8 - Tonhöjd -10.

## 1.30 Symphonies Historia

## Symphonies Historia

v2.4f rel 7 Minnesskyddssystemet förbättrat  
1x Minnes-överträdelse borttagen  
Realtids antiklick system inlagt för |>>|  
instrument också.

PT modul import/konvertering (v1.0) färdig:  
- öppnar PT "M.K. 31Sample/64Pattern" MOD format  
- samples sparas till t:  
- sångstrukturen tolkas  
- KeyOn, SetVol kommandon konverteras  
- Instrument/Poslist konverteras inte ännu

(XM konverterar modul, snart)

v2.4f rel 6 ColorOrgan: Färgerna modifierade, färgtolken modifierad  
Nollvolym behandling fixad i Symphonie Jr  
PT import/konvertering BETA:  
- öppnar "M.K. 31Sample" MOD format  
- samples sparas till t:  
- sångstrukturen tolkas  
- kommandon/poslist konverteras inte ännu

v2.4f rel 5 Stöd för AIFF sampleformatet (MAC samples)  
Minnesskyddssystemet förbättrat  
Fastplay läge= Centerplay läge

---

Sampleinläsning visar nu lite information om sampleformatet  
WAV autokonverteringen modifierad  
Gör nu på en A1200/030-50 i  
- 40 kanaler i ca. 36 kHz (med lite trix)  
- 32 kanaler i ca. 40 kHz (med några fastplay samples)

v2.4f rel 3 Sampleinläsning visar nu lite information om sampleformatet  
WAV autokonverteringen modifierad  
Transwave syntes fullt inlagd i Symphonie Jr

v2.4f rel 1 Stöd för AIFF sampleformatet (MAC samples)

v2.4e rel 2 Sample Mixer: Klick som uppstod i slutet av samples borttagna  
Antiklicksystemet förbättrat  
Realtids antiklicksystemet omskrivet

v2.4e Dsp PlugIn : Bug fixad i Dsp GUI (Dubbla nollor i strängar)  
Gui inställningar  
Nya Gui möjligheter  
Snabbinställningar (GUI, Paths, Skärmläge)  
Sampleboost sparas i sångerna  
Ljudrendering mycket snabbare (till HD eller ZIP av iomega)

v2.4d rel 2 Nytt loopsystem fullt inlagt (Färdigt)  
DSP System v1.0 fullt inlagt  
- Nu har vi instrumentbaserad DSP, inte längre global DSP  
för alla kanaler !!

V2.4d rel 1 Dsp PlugIn System inlagt  
Antiklick förbättrat

V2.4c rel 1 Gamla loopsystemet förbättrat för bättre looping  
(Symphonie Pro)  
Antiknack (Antiklick) omskrivet  
Nytt loopsystem fullt inlagt  
Loopsystem: Beta version (Klickar med 100% loops)

V2.4b rel 2 Små loop förändringar, 8svx inläsning modifierad.

V2.4b Större bug hittad i release 2.4 och fixad (Guru borttagen)  
8svx inläsning modifierad (Stereo sampleavkänning fixad)

V2.4 NY: MasterVolume  
NY: Balance  
Sampleinläsning modifierad (högre kompatibilitet)

V2.3e Små buggar fixade i PattEd (Optisk Display)  
NY: Nya prissättningsmöjligheter  
NY: Extract Quality

V2.3d Små buggar fixade  
Sample Import/Export borttagen (gammal)  
Spara som 8 Bit fungerar med Wav och Maestro samples

V2.3c Guidefilen korrigerad och förbättrad. Guiden uppdaterad.  
Ljudbehandling görs i Softint (pri 0)

---

Ljudlägen Left/Right Surr ändrade till Mono Left/ Mono Right  
CPU överbelastningskontroll inlagd: Symphonie stoppar sången  
om den spelas i högre frekvenser än vad CPU'n tillåter.

(ingen mer distortion)

-> Versioner under 2.3c bör inte längre användas

Gör på A1200/4MB 12 kanaler i ca. 18 kHz

A4000/EC030-25 12 kanaler i ca. 30 kHz

A4000/040-25 12 kanaler i ca. 40 kHz

A1200/030-50 12 kanaler i ca. 41 kHz

V2.3 Interna synkronisationssystemet TOTALT omskrivet !!

(använder inte längre cia timing)

Symphonie kan nu startas på WB (avbryt bara skärmläges-  
requesters)

NY: Om du öppnar en ny sång/mod slår Symphonie av DSP'n

V2.2 NY: Mycket bättre kvalitet (Symphonie Pro and Jr)

NY: Byt sample;

NY: Ny Song, Quit skyddad

V2.11a NY: Symphonie rapporterar samplenamn/nummer för alla saknade  
samples, GURU FIXAD

NY: Delta Packer/Rearranger algoritm för 16 Bit samples också!

- Används bara på 16 Bit samples

- Ratios: Förut 2-5% på 16 Bit SymMODs (lha), nu får du  
ut 20%-30% (medeltal) på 16 Bit SymMODs (lha)

- icke destruktiv algoritm (Världens första kända produkt  
som gör detta)

V2.10c NY: Symphonie kan nu öppna XPK packade samples

multipack stöd (t.ex. 3x DLTA + 2x SHRI + 5x NUKE !)

FIXAT: En del klick i ViRT sample behandling (Symphonie Pro)

FIXAT: En del sampleautomaximera problem ViRTSP

(Symphonie Pro)

Globalt brusfilter bytt till IPFilter (tills ett riktigt  
brusfilter är inlagt)

NYA FX: Sequencer: CV, Channel Vol/VFade/VFadeTo

förinlagt (sequencer kontrollerad mixer för varje kanal/  
Mischpultautomation).

Negativa värden resulterar i 180\textdegree{} fas-skiftning (bara inlagt i  
Symphonie Pro, ännu)

Nu finns det 3(!) sequencer kontrollerade volym LFOs per  
kanal:

LFO Level 1: Sequencer (VSlide/SetVol)

LFO Level 2: Kanal Tremolo (Tremolo)

LFO Level 3: Kanal Mixer Volym (CV)

(Level 4: System Volym)

V2.10b FIXAT: SAMPLEBOOST>100% fungerade inte i Symphonie Pro

(2.10 spelar 15Bit ljud, 2.10b spelar 16Bit ljud)

FIXAT: Klick i LPFilter

FIXAT: Fel "About" text i Symphonie Pro

BORTTAGET: Otrevligt Färgblink

HQ läge inlagt (mer exakt uträkning, 50% slöare)

(enbart Symphonie Pro)

V2.10 NY: DSP FX: Hall, CrossHall, CrossDelay



## Delay LPFilter/Hall LPFilter

- V2.04 NY: System Buffer blir automaximerad om buffernumret blir satt för högt  
NY: NYA DSP FX: CrossEcho2, CenterEcho (beta)  
NY: Symphonie kan nu öppna MAUD(IFF) samples (8,16,Mono,Stereo)  
Första Symphonie Pro (100% 16 Bit program)  
Symphonie Pro är ungefär 30%-40% långsammare än Symphonie Jr  
Symphonie Pro behöver dubbelt så mycket minne som Symphonie Jr (16 Bit Samples)
- V2.03 NY: DSP LP Filter för DSP Echo/CrossEcho
- V2.02 NY: Symphonie kan nu öppna Maestro 16Bit Mono/Stereo samples  
NY: Symphonie kan nu öppna Wave 16Bit Mono/Stereo samples
- V2.01 beta FIXAT: Spectrum , SamplePosPtr  
FIXAT: Problem med stora patterns  
NY: Undo kan nu undo Undo (-)  
NY: Bpm expanderat till max 600Bpm  
NY: Brus-begränsning inlagt (Prefs/)  
NY: Meny:Flagga - Auto fönster längst fram (om fönstret aktiveras)  
NY: Samplevolym över 100% är nu korrekt inlagt.  
icke destruktiv samplepackare  
FIXAT: Note Delete/Insert fixat  
NY: Assist rapporterar "End of Sequence/Song"  
NY: Surround Left/Right expanderat till 9Bit (50% mindre brus)  
FIXAT: Prefs:Force Update  
BUG BORTTAGEN: (Guru i slutet av sången) upptäckt och borttagen.  
NY: Mycket Info/Felmeddelanden omdirigerade att använda Assist för utskrift istället för OK-requesters  
NY: Symphonie förberett(!) för 16Bit samples  
NY: NoteEd visar nu värden då de används.  
(t.ex. Förut: VibratoDepth 128 ==>  
NU: VibratoDepth 50.0 %)
- V2.0 beta Assist inlagd (Online Information)  
Prefs save/load  
Move Meny inlagd  
Förpackaren expanderad för bättre förpackning  
"PitchSlideTo" FX inlagt,  
"ShiftEmphasis" FX inlagt,  
"ReTrig" FX inlagt.
- V1.5 DSP Delay ilagt (Echo & Delay resulterar i komplex Hall )  
NY: Symphonie kan nu generera Echo, Delay och Chorus i serie  
Scope 1.0 inlagd (för visuell ljudanalys )  
Förpackare inlagd  
-> externa packningsrutiner är nu 100%-1000% snabbare och kan producera bättre ratios  
NY: Prefs/Realtime/Force Update  
NY: Prefs/Realtime/Scope  
NY: DSP Kontroll GUI (i system fönstret)
-

NY: Sample boost utökat från max 100% till max 200%

- V1.4      Sequence struktur fullt inlagd  
"SampVib" FX inlagt, kan göra en vibrato-lik effekt i  
sample-avseende (bara roterar samplebegin pekaren)  
Skärmläges requestern: minimal storlek satt till 320x200  
för användare utan vga/multisync monitor.  
Översampling 9Bit är nu felfri (inga klick)  
använder nu audio.device för att allokerar kanalerna  
(inga ljudkonflikter)  
VBR problem fixat (använder nu setvector för att allokerar  
interrupt)  
OS problem borttagna  
DSP chorus implementerat av test-skäl (mycket buggigt och  
brusigt)  
DSP'n klar för inläggning av DELAY  
DSP systemet klart för att hantera multipla effekter:  
STEREO KONTROLL inlagt:  
- man kan nu expandera stereo basen  
- man kan nu också sätta en pitch offset mellan vänster och  
höger kanal  
BLOCK kommandon fullt inlagda och bugfixade.
- V1.3a      Kanalmixing algoritmen omskriven och expanderad till 16BIT  
Kanalmixing är nu klart för 16Bit ljudkort  
(toccata är först)  
Kanalmixning har nu FASTMEM BUFFRING inlagt  
-> användare med FASTMEM får en extra bonus på 10% till 100%  
beroende på deras "CPU till FASTMEM" hastighet.  
Symphonie kan nu hantera upp till 250 kHz mixfrekvens !!!  
(om du kan hantera höga monitorfrekvenser)  
GUI hanteringen expanderad till att hantera fler objektklasser  
GUI har "font sensitivity"  
DSP'n omskriven och expanderad för "sequenced" kontroll  
NYA FX: "PitchAdd", "VolumeAdd", "SetDSP", "Tremolo"  
"Vibrato"  
Note Editor omskriven, är nu objektmedveten
- V1.x      Sample förbehandling arbetar i 16Bit  
Sample "tune range" utökad till +/-24 halvtoner (4 oktaver)  
Antiklick algoritm omskriven (gör nu en 32 sample vfade)  
NYA FX: "FromAdd", "FromSet", "SetSpeed"  
Multifönster hantering inlagd
- V1.058      Mindre klick  
Inga mer synkroniseringsproblem  
\*.WAV autokonvertering
- V1.057      Skärmläges Requester  
Översampling
- V1.055      Autoloop
- V1.054      Macro
- V1.053      Module/Extract Samples
-

V1.04 IPOL Filter  
Position Transpose

V1.01 ViRT Samples

V0.01 June 93 Första testkoden

## 1.31 Kvar att göra...

Att göra...

- Förbättra stabiliteten
- Midi
- GUI

## 1.32 Symphonie projekt

Följande godsaker är projekt idéer:

- AuralSpace 3D Ljud -----
- Ljud ut i 4 separata kanaler/max 6-7 högtalare för verkligt 3D ljud  
(Inget pseudo 3D ljud som Dolby Prologic Surround (tm) )

Hårdvara som behövs:

- t.ex. 2x Standard 16 Bit ljudkort (perfekt synkroniserade)
- t.ex. 1x Ljudkort + 1x Amiga internt ljud (synkroniserade)
- t.ex. 1x Ljudkort med 4 kanaler (2x stereo ut)

Symphonie genererar alltid 3D ljud med fri instrument placering (X/Y/Z axlar)  
3D mixer med verkliga 3D fades, twirls ... :)

- Högtalar-arrangemang:

\* = 1x Högtalare

O = 1x Subwoofer

2D RealSpace Ljud - 4 separata högtalare (två förstärkare)

\*--O--\*            L1 - Fram - R1

( )

\*--O--\*            L2 - Bak - R2

- 6 högtalare är möjligt (4 x standard, 2 x Subwoofers)

3D AuralSpace Ljud - 4 separata högtalare (två förstärkare)

```

*----O----*   L1 - Fram/Botten - R1
 \  .  .  /
  \  *  /      Mitten Topp
   \ O. /
    \*/       Bak, Botten

```

- tetraeder högtalar placering, skapar verkligt 3D ljud
- 6 högtalare är möjligt (4 x standard, 2 x Subwoofers)

Dolby Prologic (tm) Ljud - 5 högtalare (1x förstärkare)

(Möjligtvis icke realtid Prologic Surround Sound kodning)

```

*--O--*       L1 - Mitten - R1

                ( )

*-----*     L2      Bak      R2

```

neXt Symphonie -----

- LjudMixer : 16/24 Bit, 24 Bit LjudStröm (minimalt)
- Ljudrendering 8/16/24/32 Bit (Highend Studiokvalitet)
- AuralSpace 3D Ljud (Verkligt 3D ljud med 4 högtalare)
- PowerPC/Alpha Native MixerSystem/Dsp System
- Dubbel-Processor Stöd (Asynk multiprocessing)
- t.ex. 1x 040 + 1x PowerPC
- t.ex. 1x 060 + 1x Alpha

- AHI Stöd -----

- Detta projekt är teoretiskt möjligt.

Möjlig uppläggning:

```

Symphonie Ed      Symphonie Mixer      Symphonie Processor      ahi ↔
System

    ---\
        eller
    ---/  genererar 16/32/64Bit      ---/ DSP, Översampler      ---/ ↔
        Render Enhet
        Data.

        eller ahi Mixer

                /\
                ||
                ||
                \/

        "Synth" Emulator

        Emulerar typer av Syntes

```

### 1.33 Hur man beställer Symphonie

Symphonie Jr : 80 USD (Finns till salu)

- 8...256 Ljudkanaler
- 16 Bit Sample Förbehandling
- 8/16 Bit Mixer
- Ljud UT : 9/14 Bit Stereo, 5 kHz - ca 50 kHz
- Max 16x För-översampling (-> Sample förbehandling)

Symphonie Pro : 160 USD (Finns till salu)  
(inkluderar Symphonie Jr)

- 8...256 Ljudkanaler
- 16 Bit Sample Förbehandling
- 16/16 Bit Mixer
- Ljud UT : 9Bit Stereo Amiga  
14Bit Stereo Amiga  
16Bit File ("Ljud Rendering")

- Ljudrendering (för HDR, MC/CD/LP produktion, DAT, eftermixing, synkronisation ...)

Lägen : 8/16 Bit  
Mono/Stereo/L/R  
Little Endian/Big Endian

Format : Maestro (Samplitude stöd)  
MAUD (16 Bit iff) av MacroSystem  
Wave (PC) av Microsoft inc.  
Raw

Multikanal möjlighet (Mute Samples/Tracks/Dsp)

Max 16x För-översampling (-> Sample förbehandling)

#### SPECIELLA PRISMÖJLIGHETER:

Symphonie Jr & SFX 90 USD (Finns till salu)  
- Inkluderar SFX (Digital Ljudprocessor) av Stefan Kost  
(för Sample Editering, DSP FX och konvertering)

Symphonie Pro & SFX 175 USD (Finns till salu)  
- Inkluderar SFX (Digital Ljudprocessor) av Stefan Kost  
(för Sample Editering, DSP FX och konvertering)

Symphonie Jr - Lite 45 USD (Finns till salu)  
- Enbart dokumentation i AmigaGuide format  
- Priset inkluderar porto, inga ytterligare kostnader om du skickar kontanter.  
- Du får inga fria uppdateringar

Symphonie FOR USERGROUPS (Finns till salu)  
- minst 2 personer  
- Be om specialpris  
- Separat registrering, separat utskick är möjligt

Symphonie FOR ENTERPRISES (Finns till salu)  
- 1x FULL Symphonie Pro + MULTIANVÄNDAR LICENS  
- 2 tryckta manualer (1 Engelsk, 1 Tysk) så snart de finns tillgängliga  
- Be om specialpris  
- En registrering, kollektivt utskick

Om du sänder en check, vänligen lägg till 10 USD i hanteringskostnad.

Kontant i USD och International Money Order accepteras.

---

Utskick via UPS är möjligt. (enbart förbetalda beställningar)  
Utskick via EMS är möjligt.

Express Service är möjligt.

Skriv till denna adress.

### 1.34 Musik av Marco Ege.

Intresserad av musik ?  
(Spelmusik, Multimedia, Audio Tracks...)

CD 1 : 2nd World : UTE NU

35.00 SFr inkl P&P  
Progressive / Trance  
12 Tracks, 67:18  
Alla tracks gjorda i 16Bit  
Independent Label

CD 2 : Ute Snart

Sänd beställningar till:

Marco Ege  
Rigiblickweg 5  
6048 Horw  
Switzerland

Eller E-Mail via [pmeng@vtx.ch](mailto:pmeng@vtx.ch)

### 1.35 Om SoundFX

SoundFX (C) Copyright 1993-1997 Stefan Kost  
Alla rättigheter reserverade

Kontakta:

Stefan Kost  
Holbeinstrasse 1  
04229 Leipzig  
Germany

---

Stadt- und Kreissparkasse Leipzig  
BLZ: 860 555 92  
KTO: 1867809822

e-mail : kost@imn.th-leipzig.de  
Tel : Germany (0341) 4801589

Ett demo av SoundFX finns på AMINET/mus/edit/SFX\*