

SFX

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SFX		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		March 29, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SFX	1
1.1	Saver : IFF-8SVX	1

Chapter 1

SFX

1.1 Saver : IFF-8SVX

IFF-8SVX

Beschreibung :

speichert IFF-8SVX Samples
incl. Loops
Multi-Channelsamples
8/16 bit Samples
Kompression

Dies ist das am meisten verbreitetste Sound-Dateiformat auf dem Amiga. Es ist nach dem IFF-Standard aufgebaut und ist so leicht den eigenen Wünschen anzupassen, ohne dass die Kompatibilität beeinträchtigt wird. Dieses Format unterstützte bisher Multioktav-Samples, Mono/Stereo-Samples, ein Kompressionstyp. Das IFF-8SVX Format gehört zu den wenigen Formattypen die Loops mit abspeichern.

SoundFX unterstützt auch Quadrosamples und 16-bit bzw. combined Samples. Zu den Erweiterungen nachfolgend noch eine Beschreibung.

Den Aufbau der Combined-Samples habe ich aus der Dokumentation des Freewareprogrammes 'SoundBox' von Richard Körbner entnommen. Dieses Format speichert die vollen 16bit-Daten eines Samples. Wenn man dieses Sample in ein herkömmliches Programm (das IFF-8SVX-Samples lädt) einlädt, so wird das Sample automatisch als 8-bit Sample geladen. Ein Programm das den Aufbau kennt, lädt es als 16bit-Sample. Der Trick besteht darin, die niederwertigen 8bit des 16bit Samplewertes in einem extra Chunk zu speichern, der die Kennung 'LBDY' hat und die höherwertigen 8-bit, wie üblich, im 'BODY'-Chunk zu speichern.

Bei Speicherung als 16-bit-Sample legt SoundFX einen BITS-Chunk an. Dieser ist wie folgt aufgebaut

```
struct chunk_bits
{
    char id[4];    /* 'BITS' */
    ULONG len;     /* 4L */
    ULONG bits;    /* derzeit wird 8/16 bit unterstützt */
};
```

Außerdem wurde der 'CHAN'-Chunk erweitert. Bei einem Datenwert von 30, handelt es sich um ein Quadrosample.

Prefs :

Type : Kompressionstyp

PCM8 : ungepackt 8bit

PCM16 : ungepackt 16bit

PCM16c : ungepackt 16bit kombiniert

FDPCM8_4 : FibonacciDelta (2:1) gepackt 8bit

FDPCM16_6 : FibonacciDelta (8:3) gepackt 16bit