

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	Inhalt	1
1.2	0.1 Was ist SoundFX ?	2
1.3	0.2 Wo läuft SoundFX ?	3
1.4	0.3 Copyright	3
1.5	0.4 Registration	4
1.6	1.1 Allgemeines	5
1.7	1.2 Menü	5
1.8	1.3 Operatorfenster	6
1.9	1.5 Loaderfenster	6
1.10	1.6 Saverfenster	7
1.11	1.7 Playerfenster	7
1.12	1.8 Pufferfenster	8
1.13	1.9 Samplefenster	8
1.14	1.10 Statusfenster	9
1.15	1.11 Quellenauswahlfenster	9
1.16	1.12 Periodenauswahlfenster	10
1.17	1.13 Voreinstellfenster	10
1.18	1.14 Informationsfenster	11
1.19	1.15 Sampleoptionsfenster	12
1.20	1.16 Zoomfnster	13
1.21	1.17 Editfnster	13
1.22	1.18 Bereichsfenster	15
1.23	5.1 Aussichten	15
1.24	5.2 Danksagung	16
1.25	5.5 Bugs & Bugreports	16
1.26	5.6 History	17
1.27	5.7 Werbung	19

Chapter 1

SFX

1.1 Inhalt

```
*****
*
*          #####      #   #
*      #   ....   #.....   # # .
*          ###      ###      # .
*          ..#   #...   # #
*      ##### .   #.   # . #
*          ....      .      . .
*
*****
*
*          V 3.3x By Stefan Kost
*
*****
```

- 0 Einführung
 - 0.1 Was ist SoundFX ?
 - 0.2 Wo läuft SoundFX ?
 - 0.3 Copyright
 - 0.4 Registration
- 1 Bedienung
 - 1. 1 Allgemeines
 - 1. 2 Menü
 - 1. 3 Operatorfenster
 - 1. 4 REXXoperatorfenster
 - 1. 5 Loaderfenster
 - 1. 6 Saverfenster
 - 1. 7 Playerfenster
 - 1. 8 Pufferfenster
 - 1. 9 Samplefenster
 - 1.10 Statusfenster
 - 1.11 Quellenauswahlfenster
 - 1.12 Periodenauswahlfenster
 - 1.13 Voreinstellfenster
 - 1.14 Informationsfenster
 - 1.15 Optionsfenster
 - 1.16 Zoomfenster
 - 1.17 Editfenster

- 1.18 Bereichsfenster
- 2 Module
 - 2.1 Operatoren
 - 2.2 Loader
 - 2.3 Player
 - 2.4 Rexx
 - 2.5 Saver
- 3 Arexx-Implementierung
 - 3.1 Einführung
 - 3.2 Funktionen
 - 3.3 FX-Aufrufe
- 4 Fehlermeldungen und Abfragen
 - 4.1 Fehlermeldungen
 - 4.2 Abfragen
- 5 Anhang
 - 5.1 Aussichten
 - 5.2 Danksagung
 - 5.3 Glossar
 - 5.4 Workshop
 - 5.5 Bugs & Bugreports
 - 5.6 History
 - 5.7 Werbung
 - 5.8 Index

1.2 0.1 Was ist SoundFX ?

0.1 Was ist SoundFX ?

SoundFX (folgend "SFX") ist ein Editor für digitalisierte Audiodaten (Samples). SFX ist modular aufgebaut und besitzt eine komfortable grafische Benutzeroberfläche. Mit SFX lassen sich Samples mit digitalen Effekten versehen und Nachbearbeiten. Folgend nun eine Übersicht der Features des Programms :

- * ca 50 Operatoren mit vielen Parametern und Modulationsmöglichkeiten wie z.B.:
 - * -->!!!! 64-Band Equalizer !!!!<--
 - * -->!!!! Sample-morphing !!!!<--
 - * -->!!!! HQ - PitchShift !!!!<--
 - * Soundsynthesefunktionen
 - * AM-Synthese (Amplitudenmodulation)
 - * CS-Synthese (Compositesynthese=Additive und Subtraktive Soundsynthese)
 - * 3D-Cube-Parametermodulation (Mix, Equalize)
 - * Effekte wie Hall, Echo, Delay, Chorus/Phaser, Morph, Pitchshift, ...
 - * Operatoren wie Resample, ZeroPass (FadeIn/FadeOut), Middle, Amplify, Mix, DeNoise, ConvertChannels ...
 - * 2D/3D-Spectrumanalyse
 - * sehr gute Filter und Booster - resonanzfähig !!!
 - * viele, viele Modulationsmöglichkeiten
 - * interne Signalauflösung von 32/16bit
 - * 32bit/Fließkomma während der Effektberechnung
 - * 16bit im Samplepuffer (für Sounddaten völlig ausreichend)
 - * hervorragende Amiga-Playroutinen
-

- * 8 bit Standart Player
- * 14 bit Cascade Player (ohne zusätzliche Hardware)
- * 14 bit Kallibriert Cascade Player (ohne zusätzliche Hardware)
- * Player spielen 16bit Samples direkt aus dem Fastram ab und verbrauchen max 1 kByte Chipram während des Abspielens
- * Konvertierung verschiedener Soundsampleformate
 - * IFF-8SVX/16SV/AIFF/AIFC/MAUD, RAW, RIFF-WAV, VOC, SND-AU, ...
 - * mit Kompressionsunterstützung
- * arbeitet in Mono, Stereo und Quadro !!!
- * Operatoren sind non-destructive, d.h. das Ausgangssample wird nicht überschrieben oder gelöscht
- * umfangreiche Schnittfunktionen zur destruktiven Bearbeitung
- * Freihandeditierung
- * flexible Bildschirmdarstellung
 - * beliebig viele Samplepuffer (nur vom System begrenzt)
 - * jedes Sample hat eigenes Fenster, mit beliebiger Position und Größe
 - * stufenlos variables Zooming (auch <1.0)
- * AmigaGuide-OnLine-Hilfe durch drücken der "HELP"-Taste in jedem Fenster
- * AREXX-Port mit vielen Befehlen und Funktionen
- * systemkonforme-grafische-Benutzeroberfläche
- * Font- und Screensensitiv
- * modulares Konzept, d.h. beliebig viele
 - * Player- (z.Z. 3 Stück)
 - * Loader- (z.Z. 11 Stück)
 - * Saver- (z.Z. 10 Stück)
 - * und Effektmodule/Operatoren (z.Z. 48 Stück)

In der unregistrierten Version können Sie ihre Samples nicht abspeichern !

1.3 0.2 Wo läuft SoundFX ?

0.2 Wo läuft SoundFX ?

Das Programm läuft auf allen Amigarechnern mit der Betriebssystemversion ≥ 2.0 . Da die Berechnung mancher Effekte sehr rechenaufwendig und die Benutzeroberfläche sehr anspruchsvoll ist, wird eine Turbokarte empfohlen. Außerdem kann durch die 16/32-bit Verarbeitung ein recht hoher Speicherbedarf entstehen. Weiterhin wird die Benutzung der Version 3.1 des Amiga Betriebssystems empfohlen, da SFX von dessen Fähigkeiten gebrauch macht. Wenn SFX von der Shell aus gestartet wird muß der Stack ca. 40000 Bytes groß sein, da es sonst zu Programmabstürzen kommen kann. Benutzen Sie zum Setzen der Stackgröße folgenden Befehl "stack 40000".

1.4 0.3 Copyright

0.3 Copyright

Programm : SoundFX
Dokumentation : guides/*.guide

```
Daten      : envelopes/*.  
            eqshps/*.  
            synths/*.  
            workshop/*.  
Installscripts : Install-SFX*  
Keyfile      : keyfiles/sfx.key  
(C) Copyright 1993-1996 Stefan Kost. All Rights Reserved.
```

Es werden keine Garantien für die vollständige Funktion der Software gegeben. Weiterhin wird keine Haftung für Schäden übernommen die durch die unsachgemäße Benutzung der Software entsteht. Falls Sie einen Fehler in der Software gefunden haben, dann schreiben Sie mir bitte eine genaue Beschreibung desselben. Ich bin bemüht diese schnellstens zu entfernen.

Die Software ist, bis auf das Keyfile, frei kopierbar - es ist sogar erwünscht diese zu verbreiten, solange dafür keine Gebühren größer 5.-DM verlangt werden. Wenn das Programm in Programmsammlungen aufgenommen werden soll, so kontaktieren Sie mich bitte vorher.

Die Demo-Version darf ohne vorherige Anfrage auf folgenden Serien / CD's veröffentlicht werden.:

- Aminet CD
- Fred Fish CD
- Saar PD-Serie
- Time PD-Serie
- Amiga-Magazin PD/CD

amigaguide.library
(C) Copyright 1992 Commodore-Amiga, Inc. All Rights Reserved.
Reproduced and distributed under license from Commodore.

Amigaguide software is provided "as-is" and subject to change. No warranties are made. All use is at your own risk. No liability or responsibility is assumed.

1.5 0.4 Registration

0.4 Registration

Wenn Sie Ihnen die Demoversion gefällt, können Sie sich bei mir registrieren lassen.

Die Sharewaregebühr beträgt NUR :

- 30.00 DM
- 25.00 US\$
- 15.00 £

- 5 Barren goldgepresstes Latinum

(Selbstverständlich können Sie mir auch mehr bezahlen :-)) .)

Senden Sie mir ihre Daten, wie Name, Vorname, Anschrift zu. Danach bekommen Sie zwei Disketten mit :

- der neuesten Programmversion
- einem persönlichen Keyfile

zugesendet.

Das Keyfile ermöglicht Ihnen alle Funktionen des Programms zu nutzen. Im

Keyfile sind Ihre Daten gespeichert und deshalb dürfen Sie es nicht weitergeben. Neuere Versionen des Programmes erkennen das Keyfile selbstverständlich.

Weiterhin befindet sich auf der Diskette eine an Ihre Hardware angepasste Programmversion. Nennen Sie mir also auch, was für eine CPU/FPU Sie in Ihrem Rechner haben (, sonst bekommen Sie die 68000'er version).

Die Zahlung erfolgt bar oder durch Überweisung auf untenstehendes Konto.

Stefan Kost
Holbeinstrasse 1
04229 Leipzig
Germany

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

Wenn irgendwelche Frage bestehen :

e-mail : kost@imn.th-leipzig.de
phone : Germany (0341) 4801589
irc : manchmal #amigager / #amiga
nickname : ensonic

1.6 1.1 Allgemeines

1.1 Allgemeines

Starten Sie SoundFX durch Doppelklicken auf das SoundFX-Icon. SFX öffnet einen eigenen Bildschirm. Auf diesem finden sämtliche Programmaktionen statt. Dieser Bildschirm ist ein Public-Screen, d.h. auch andere Programme können auf diesem ihre Fenster öffnen. Der PublicScreenName lautet "SFX-PubScreen".

1.7 1.2 Menü

1.2 Menü

Das Menü von SoundFX ist von jedem Fenster aus erreichbar.

Project

Flush All Entfernt alle Samples nach einer Sicherheitsabfrage
Load Laden eines Samples
Save Speichern eines Samples

Execute Starten des aktuellen Operators
Execute REXX Starten des aktuellen REXX-Scriptes

Play All Abspielen des gesamten Samples
Play Rng Abspielen des ausgewählten Bereiches

Stop Stoppen des Abspielvorganges

Prefs Aufruf des Voreinstellungsfensters

Info Aufruf des Informationsfensters

Exit Beenden nach einer Sicherheitsabfrage.

Edit

 Analog zum Editfenster

Zoom

 Analog zum Zoomfenster

Windows

 Dient dem Öffnen/Schließen der jeweiligen Fenster.

1.8 1.3 Operatorfenster

1.3 Operatorfenster

In diesem Fenster sehen Sie eine Liste der verschiedenen Operatoren die Ihnen zur Auswahl stehen.

Execute Die Berechnung des neuen Samples erfolgt dann mit "Execute", "E" oder mit einem Doppelklick auf den Listeneintrag.

Der Operator öffnet dann ein Fenster, in dem Sie die Parameter ändern können. Diese bleiben, solange das Programm läuft, erhalten. Mit einem Klick auf den "Go"-Schalter wird die Generierung gestartet. Mit einem Klick auf das Close-Gadget des Fensters kann die Bearbeitung unterbunden werden. Der Fortgang der Berechnung wird mit einem Statusbalken und einer Prozentanzeige dargestellt. Die Berechnung kann mit dem Close-Gadget oder dem "Stop"-Schalter abgebrochen werden. Für das neue Sample wird ein neues Samplefenster angelegt. Wenn die Generierung beendet ist, wird dieses zum aktuellen und Sie sehen das Ergebnis.

Module Liste der zur Verfügung stehenden Operatoren. Selektieren erfolgt durch anklicken oder durch verschieben mit den Cursor-Tasten (hoch/runter).

Die Operatoren versteht man am besten, indem man sie mit variierenden Parametern ausprobiert. Also der Fantasie freien Lauf lassen – es kann ja nichts kaputt gehen (Das Ausgangssample ist ja noch vorhanden). Und wenn das Resultat seltsam klingt nicht verzagen – nicht jeder Effekt mit jedem Parameterset, gibt bei jedem Sample gute Resultate.

1.9 1.5 Loaderfenster

1.5 Loaderfenster

Dieses Fenster dient der Auswahl des Lademodules und des Ladens selber. Selektieren erfolgt durch anklicken oder durch verschieben mit den Cursor-Tasten (hoch/runter).

Load Nach einem Klick auf "Load" erscheint ein Filerequester in dem Sie ein oder mehrere Samples auswählen können. Falls dies 8-Bit Sample sind, so werden sie automatisch auf 16-Bit heraufgerechnet.

Für das neue Sample wird ein neues Samplefenster angelegt.

Prefs In den Prefs-Fenstern können Sie für einige Loader Voreinstellungen setzen, wie das zu ladende Sample behandelt werden soll. Dies ist insbesondere notwendig, wenn das Sampleformat nur wenige oder gar keine Formatinformationen enthält.

Mit "Okay" verlassen Sie das Einstellungsfenster, mit "Load" können Sie direkt ein Sample laden und mit "Reset" können Sie die Werte auf die Standarteinstellungen zurücksetzen.

1.10 1.6 Saverfenster

1.6 Saverfenster

Dieses Fenster dient der Auswahl des Speichermodule und des Speicherns selber. Selektieren erfolgt durch anklicken oder durch verschieben mit den Cursor-Tasten (hoch/runter).

Save Nach einem Klick auf "Save" erscheint ein Filerequester in dem Sie auswählen können, wohin und unter welchem Namen das Sample gespeichert werden soll. SoundFX gibt ihnen beim Speichern automatisch einen Namensvorschlag an. Dieser besteht aus dem Namen des Puffers und einer Endung, die sich nach dem gewählten Savermodul richtet. Diesen Namen können Sie selbstverständlich ändern. Ich empfehle Ihnen allerdings, die Erweiterung beizubehalten, da SFX die Samples so besser, einfacher und schneller unterscheiden kann.

Die 16-Bit Sounddaten werden bei einem 8-Bit Format automatisch runtergerechnet.

Prefs In den Prefs-Fenstern können Sie für einige Saver Voreinstellungen setzen, wie das zu speichernde Sample behandelt werden soll.

Mit "Okay" verlassen Sie das Einstellungsfenster, mit "Save" können Sie direkt ein Sample speichern und mit "Reset" können Sie die Werte auf die Standarteinstellungen zurücksetzen.

1.11 1.7 Playerfenster

1.7 Playerfenster

Dieses Fenster dient der Auswahl des Abspielmodules und des Abspielens selber. Selektieren erfolgt durch anklicken oder durch verschieben mit den Cursor-Tasten (hoch/runter).

Play All (linker gefüllter Button)

Spielt das komplette Sample ab. Falls "Loop on" ausgewählt ist und ein Loopbereich gesetzt ist, wird der entsprechende Teil fortlaufend wiederholt.

Play All kann auch über 'p' aufgerufen werden.

Play Rng (rechter leerer Button)

Spielt den aktuellen Bereich bzw. den sichtbaren Bereich des Samples ab.

Loops werden hier nicht mitgespielt.

Play Range/Window kann auch über 'P' aufgerufen werden.

Stop Stoppt den Abspielvorgang. Kann auch mit der Taste 'Space' geschehen.

Prefs In den Prefs-Fenstern können Sie für einige Player Voreinstellungen setzen, wie das Sample abgespielt werden soll.

Mit "Okay" verlassen Sie das Einstellungsfenster und mit "Reset" können Sie die Werte auf die Standarteinstellungen zurücksetzen.

Siehe auch : Samplingrate und Bitauflösung .

1.12 1.8 Pufferfenster

1.8 Pufferfenster

In diesem Fenster sehen Sie alle Puffer, welche im Speicher sind.

Name Der Name des Puffers ist in dem Stringgadget unter der Liste änderbar.

Prefs Damit wird das Sampleoptionsfenster aufgerufen.

Visual Mit diesem Cycle-Gadget können Sie Samplefenster verstecken und wieder anzeigen. Falls Sie also mal keinen Platz mehr auf ihren Bildschirm haben, so wählen Sie einfach einen Puffer aus, den Sie momentan nicht benötigen und wählen Visual-Schalter an bzw. klicken doppelt auf den Eintrag in der Liste. Eine erneute Anwahl läßt das Fenster an altem Ort wieder erscheinen.

1.13 1.9 Samplefenster

1.9 Samplefenster

Falls ein Sample geladen oder erzeugt wurde, so sieht man dieses in einem eigenen Fenster. Die Änderung von Position und die Größe des Fensters ist über die dafür vorgesehenen Gadgets möglich. Um die Länge und die Aussteuerung des Samples besser abschätzen zu können werden mehrere Hilfslinien eingezeichnet. Zwei weitere Hilfslinien oben und unten zeigen die maximale Amplitude an. Falls Loop angeschaltet ist und Start- und Längenwerte gesetzt sind, werden auch diese als vertikale Linien mit Boxen an den oberen Enden eingezeichnet.

Die Looplinien können durch Anklicken der Box und Bewegen der Maus bei gedrückter linker Maustaste verschoben werden.

Wenn Sie außerhalb der Loop-Boxen in das Samplefenster klicken und bei gedrückter linker Maustaste die Maus bewegen, wird ein Bereich markiert. Dieser kann geschnitten oder vergrößert werden. Falls ein Bereich vergrößert wurde, so kann man den Ausschnitt mit dem Scrollbalken verschieben. Dieser wird auch während des Verschiebens ständig neu gezeichnet.

Während dem Verschieben von Looppointern, dem Markieren von Bereichen und dem Ändern des Ausschnittes wird in der Titelleiste eine Information über Start-, Endpunkte und Länge angezeigt.

Wenn Sie das Sample größer als 1:1 vergrößert haben und im Bereichsfenster

"Trace" angewählt wurde können Sie mit der Maus (linke Taste) in das Samplefenster zeichnen und somit diverse Fehler (Knackser) manuell beseitigen. Die Darstellung wird erst erneuert wenn Sie die Maustaste loslassen.

In der Titelleiste eines Samplefensters wird der Name, die Samplingrate und die Länge des Puffers angezeigt. Während des Abspielens eines Samples sehen Sie dort die Position angezeigt.

Da SFX nicht nur mit einem Fenster mit fester Position und Größe arbeitet (wie viele andere Programme) und zudem noch mehreren Extralinien zum genaueren Ablesen einzeichnet, kommt es besonders bei größeren Fenstern zu einem langsameren Bildschirmaufbau als bei anderen Programmen (als ob man die Geschwindigkeit eines DTP-Programms mit der eines Texteditors vergleiche).

!!! Neu !!!

ab Version 3.01 verfügt SFX über ein neues Fensterhandling. Sie können jetzt so viele Sample laden, wie sie wollen bzw. Speicher haben (Listegrenze 50 Stück). Falls Sie mehr Samples laden wollen und können, so teilen Sie mir das bitte mit. Ich werde dann die Grenze höher setzen bzw. eine dynamischere Verwaltung einbauen.

(Falls Sie jetzt verwundert sind - die Beschränkung der gleichzeitig offenen Fenster ergibt sich normalerweise aus folgenden Grund :

- jedes Fenster das Aktionen verarbeiten soll benötigt einen Userport
- jeder Port benötigt ein Signalbit
- jeder Task (ein laufendes Programm) hat nur 32 Signalbits
- 16 Signalbits sind reserviert
- ergo max 16 offene Fenster

Doch wie man hier sieht läßt sich diese Grenze überschreiten. =8-)

)

1.14 1.10 Statusfenster

1.10 Statusfenster

In diesem Fenster wird der Fortgang der Operationen angezeigt. Dies geschieht über einen Statusbalken mit inneliegender Prozentanzeige. Die Operation kann jederzeit mit einem Klick auf "Stop", dem Drücken der Tasten "S","s","ESC" oder einem Klick auf das "Close"-Gadget des Fensters abgebrochen werden. In der Titelleiste des Fensters wird noch einmal angezeigt, was überhaupt gemacht wird.

1.15 1.11 Quellenauswahlfenster

1.11 Quellenauswahlfenster

Hier kann man aus einer Liste der vorhandenen Einträge einen auswählen. Dieses Fenster wird durch einen Klick auf das PopUp-Symbol aufgerufen. Der ausgewählte Eintrag wird danach in dem Feld neben dem PopUp-Symbol dargestellt.

1.16 1.12 Periodenauswahlfenster

1.12 Periodenauswahlfenster

In diesem Fenster können Sie die Samplingrate auswählen. Folgenden Möglichkeiten stehen ihnen zur Verfügung.

Mausauswahl : Klicken Sie dazu einfach die gewünschte Note an. Deren Rate und deren Note werden in den unteren Gadgets angezeigt.

Tastaturauswahl : Wählen Sie mit F1-F5 die Oktave aus. Mit den folgenden Tasten wählen Sie die Töne aus :

s d g h j
y x c v b n m

Unter der Keyboardgrafik wird in 3 Feldern die ausgewählte Rate, Note und Frequenz angezeigt. Mit dem darunterliegenden Cycle-Gadget können Sie außerdem aus den gebräuchlichsten Raten auswählen.

8000 Hz	Soundkarten (typisch für SND-AU Samples)
11025 Hz	Soundkarten (typisch bei alten Samples)
22050 Hz	Soundkarten (typische Frequenz bei vielen Samples)
28867 Hz	max. Abspielrate des Paulachips im normalen Modus
32000 Hz	Consumer DAT's und Sampler
44100 Hz	CD-Player
48000 Hz	DAT-Recorder/Player
57734 Hz	max. Abspielrate des Paulachips im Productivity-Modus

Mit dem CycleGadget PlayMode können Sie einstellen, ob während der Ratenauswahl das Sample abgespielt werden soll oder nicht. Wenn Sie also PlayMode=PlayAll einstellen und dann in der Keyboardleiste herumklicken, hören Sie den Ton in der entsprechenden Tonhöhe sofort. Dies funktioniert natürlich nur wenn Sie die Rate eines bereits vorhandenen Puffers einstellen (bei der Tonhöhenauswahl für die Operatoren Noise/Resample/Synthesize_Add ist ja noch nichts berechnet worden).

Durch einen Klick auf Okay werden die Werte übernommen.

1.17 1.13 Voreinstellfenster

1.13 Voreinstellfenster

In diesem Fenster können Sie verschiedene Voreinstellungen bezüglich des Programmes machen. Folgend die Beschreibung der einzelnen Funktionen :

Prefs :

Okay "Okay" speichert die aktuellen Einstellungen im ENV:-Verzeichnis, worauf sie solange aktiv sind, wie der Rechner angeschaltet ist. "Okay" verläßt die Prefs.

Cancel Hiermit verlassen Sie die Preferences und aktivieren wieder die Einstellungen vor dem Öffnen des Fensters

Save "Save" speichert im ENV:- und im ENVARC:-Verzeichnis. So sind die Einstellungen dauerhaft gesichert. Auch

"Save" verläßt das Prefs-Fenster.

Load Dieser Knopf veranlaßt das Laden der Einstellungen aus dem ENV:-Verzeichnis.

Dateipfade :

Samplepath Hier kann der Default-Pfad für die Samples eingetragen werden bzw. durch einen Klick auf das PopUp-Symbol ausgewählt werden.

Synthpath dito für Synth-Dateien

Egshppath dito für Equalizer-Kurven

Palette :

Palette Hier wählen Sie den zu ändernden Paletteneintrag aus.

Red,Green,Blue Mit diesen Gadgets können sie die Farbanteile des gewählten Eintrages ändern.

Verschiedenes :

Sig-Audio Wenn dieser Schalter angewählt ist, ertönt nach fertiger Berechnung ein Signalton.

Sig-Screen Wenn dieser Schalter angewählt ist, wird nach fertiger Berechnung der SFX-Screen nach vorne gebracht.

Pattern Hier können Sie ein Hintergrundmuster für den SFX-Bildschirm auswählen.

GUI :

Screen Im nachfolgenden Auswahlfenster können Sie eine Bildschirmauflösung auswählen, wobei nur für SoundFX geeigneten Modi angezeigt werden.

Font Hier können Sie einen Schriftsatz auswählen. Jetzt stehen auch nichtproportionale Schriften zur Verfügung. Der standardmäßig eingestellte Zeichensatz (Trinomic. font) ist notwendig, wenn Sie SoundFX auf einem HiRes-NoLace-Screen (640x256) benutzen wollen. Verwenden Sie nur dann eine größere Schrift, wenn Sie auch eine entsprechende Bildschirmauflösung eingestellt haben.

In der Preferencesdatei wird weiterhin die Position und der Status (geöffnet/geschlossen) der einzelnen Fenster (keine Samplefenster) auf dem Schirm gespeichert.

1.18 1.14 Informationsfenster

1.14 Informationsfenster

Info gibt, wie der Name schon sagt, nützliche Informationen zum Programm aus, wie zum Beispiel :

Programmname, Versionsnummer, Autor

Pufferliste Hier sehen Sie eine Liste der Puffer im Speicher. Wenn Sie einen solchen Eintrag anklicken werden in den darunterliegenden Feldern Informationen wie z.B. Länge, Rate, Note, Spieldauer, Name usw. zum Puffer angezeigt.

Speicherübersicht Hier wird der noch im System verfügbare Speicher und

der von den SFX-Puffern und ihren Strukturen verbrauchte Speicher angezeigt.
 Registrationsinfo. Ihre Registrationsnr. und Ihr Name. (Wenn dort ein Name steht, dann hoffentlich Ihrer !!!).

1.19 1.15 Sampleoptionsfenster

1.15 Sampleoptionsfenster

In diesem Fenster lassen sich pufferspezifische Einstellungen setzen und verändern. Dazu stehen folgende Schalter zur Verfügung :

Loop On/Off Mit diesem Schalter kann der Loop an- und ausgeschaltet werden.
 Drawmode Über dieses Cycle-Gadget kann man auswählen, wie das Sample gezeichnet werden soll. Es sehen folgende Modi zur Verfügung :

1. Lines
2. Dots
3. DotAbs
4. Filled
5. FilledAbs

RasterX/Y Mit diesem Checkboxen können Sie das Zeichnen des Rasters ausschalten und damit das Neuzeichnen beschleunigen.

AktChannel Auswahl des Kanals, der im Fenster dargestellt werden soll. Über die einzelnen Buttons können die entsprechenden Kanäle an- und ausgeschaltet werden. In die nachfolgenden Operationen werden nur selektierte Kanäle einbezogen.

MaxLines Hiermit läßt sich das Berechnen und Einzeichnen der maximalen Aussteuerung unterbinden. Dies führt besonders bei langen Samples zu einem schnelleren Bildaufbau.

SLen Hier können Sie die Länge des Samples ändern. Dies ist notwendig wenn Sie ein kurzes Sample geladen haben, und darauf z.B. ein 'Echo' berechnen wollen. Tragen Sie hier einfach einen größeren Wert ein und schließen Sie die Eingabe mit Enter ab. SFX hängt jetzt einen Leerbereich an das Sample an. Jetzt haben Sie genug Platz für das Effektsignal.

SPer Es gibt folgende drei Möglichkeiten die Abspielrate zu ändern.

PopUp-Button : Hiermit gelangen Sie in das Periodenauswahlfenster . Die ausgewählten Werte werden dann in den nebenstehenden Gadgets eingetragen.

Raten Gadget : Hier können Sie die Rate dierekt eingeben. Je größer der Wert, desto höher wird das Sample abgespielt. Normale Abspielwerte liegen zwischen 8000 und 48000. Nach erfolgter Eingaben wird die entsprechende Note im nebenstehenden Gadget eingetragen. Falls für die eingegebene Periode keine Note existiert wird "---" angezeigt.

Noten Gadget : Hier können Sie die Note dierekt eingeben. Diese muß folgendes Format haben.

1. Zeichen : C,D,E,F,G,A,H
Ton
2. Zeichen : - weiße Tasten
schwarze Tasten

```

3. Zeichen : 0-7 Octave
Beispiele  : C#3,E-0,H-7
Der zugehörige Periodenwert wird danach im
nebenstehenden Gadget eingetragen.
Wenn Sie die Rate des Puffers ändern, der gerade abgespielt
wird, hören Sie die neue Rate sofort.
SafeCheck Hier können Sie einstellen, wie das Programm Sie davor schützen
soll, nichtgespeicherte Samples zu löschen.
never      : Abfrage erscheint nie
if unsaved : Abfrage erscheint nur bei nicht ge-
speicherten Samples
ever       : Abfrage erscheint immer

```

Mit "Okay" wird das Fenster geschlossen und mit "Reset" werden die Standarteinstellungen wiederhergestellt.

1.20 1.16 Zoomfnster

1.16 Zoomfenster

Diese Operationen ermöglichen es Ihnen Bereiche eines Sample beliebig zu vergrößern und zu verkleinern, so das Sie optimal arbeiten können. Den zu zoomenden Bereich markieren Sie, indem Sie den Startpunkt anklicken und mit gedrückter linker Maustaste bis zum Endpunkt fahren. Während der Mausbewegung wird der bisher markierte Bereich hervorgehoben und die Start- und Endpositionen in der Titelleiste angezeigt.

* |<>| (Zoom In)

Der angewählte Bereich wird horizontal vergrößert. Diese Funktion kann auch mit der Taste "<" aufgerufen werden. Wenn kein Bereich markiert ist, wird 2-fach vergrößert.

* 1:1

Der aktuelle Puffer wird 1:1 dargestellt, d.h. ein Samplewert entspricht einem Bildschirmpunkt.

* >||< (Zoom Out)

Der angewählte Bereich wird horizontal verkleinert indem der sichtbare Bereich verdoppelt wird. Diese Funktion kann auch mit der Taste ">" aufgerufen werden.

* >><< (Zoom Out All)

Der aktuelle Puffer wird komplett dargestellt, d.h. es wird maximal herausgezoomt.

1.21 1.17 Editfnster

1.17 Editfenster

SFX stellt ihnen vielfältige Schnittfunktionen zur Verfügung (wesentlich mehr

als sie in anderen Programmen finden werden).

Bedenken Sie bitte das es sich hierbei um destruktive Operatoren handelt, d.h. sie nehmen direkte Änderungen an einem Sample vor – es wird kein neuer Puffer angelegt und die Änderungen sind nicht rückgängig zumachen. Deshalb empfiehlt es sich vorher lieber einmal mehr abzuspeichern.

Den zu bearbeitenden Bereich markieren Sie, indem Sie den Startpunkt anklicken und mit gedrückter linker Maustaste bis zum Endpunkt fahren. Während der Mausbewegung wird der bisher markierte Bereich hervorgehoben und die Start-, Endpositionen und Länge in der Titelleiste angezeigt. Verwenden Sie auch die Funktionen des Bereichsfensters um ihren Bereich optimal zu markieren.

* Cut

Der angewählte Bereich wird herausgeschnitten und zwischengespeichert.

* CB – Cut to begin

Es wird von der markierten Position bis zum Anfang herausgeschnitten und gespeichert.

* CE – Cut to end

Es wird von der markierten Position bis zum Ende herausgeschnitten und gespeichert.

* Copy

Der angewählte Bereich wird zwischengespeichert.

* CB – Copy to begin

Es wird von der markierten Position bis zum Anfang kopiert.

* CB – Copy to end

Es wird von der markierten Position bis zum Ende kopiert.

* Grab

Der angewählte Bereich wird in einen neuen Puffer kopiert.

* GB – Grab to begin

Es wird der Bereich von der markierten Position bis zum Anfang in einen neuen Puffer kopiert.

* GE – Grab to end

Es wird der Bereich von der markierten Position bis zum Ende in einen neuen Puffer kopiert.

* Paste

Der zwischengespeicherte Bereich wird an der ausgewählten Stelle eingefügt.

* PB – Paste at begin

Der zwischengespeicherte Bereich wird am Anfang eingefügt.

* PE – Paste at end

Der zwischengespeicherte Bereich wird am Ende eingefügt.

* Erase

Der ausgewählte Bereich wird herausgeschnitten ohne zwischengespeichert zu werden.

* EB – Erase to begin

Es wird von der markierten Position bis zum Anfang gelöscht.

* EE – Erase to end

Es wird von der markierten Position bis zum Ende gelöscht

* Zero

Der ausgewählte Bereich wird auf Null gesetzt.

* ZB – Zero to begin

Es wird von der markierten Position bis zum Anfang auf Null gesetzt.

* ZE – Zero to end

Es wird von der markierten Position bis zum Ende auf Null gesetzt.

1.22 1.18 Bereichsfenster

1.18 Bereichsfenster

Mit diesen Funktionen können Sie die Looppunkte, den markierten Bereich und den angezeigten Ausschnitt genau justieren.

Mode Was geändert werden soll (Loop,Mark,Zoom,Trace) ?

Die einzelnen Modi werden bei folgenden Aktionen automatisch ausgewählt :

Loop : an- und abschalten von Loop in den Options

Mark : markieren eines Bereiches mit der Maus

Zoom : drücken der '<' oder '>' Taste bzw. betätigen eines Buttons im Zoomfenster

Lock Wenn "Lock" aktiviert ist, dient die obere Buttonleiste für den Startpunkt und die untere Buttonleiste für den Endpunkt, d.h. wenn sie einen Punkt verschieben bleibt der andere stehen.

Wenn "Lock" ausgeschaltet ist, bewegen Sie sowohl Start- als auch Endpunkt gleichzeitig.

|< setzt den Startpunkt auf den Sampleanfang

<< bewegt den Start- bzw. Endpunkt in 50'er-Schritten nach links

< bewegt den Start- bzw. Endpunkt in 1'er-Schritten nach links

<0 sucht den nächsten linken Nulldurchgang

0> sucht den nächsten rechten Nulldurchgang

> bewegt den Start- bzw. Endpunkt in 1'er-Schritten nach rechts

>> bewegt den Start- bzw. Endpunkt in 50'er-Schritten nach rechts

>| setzt den Endpunkt auf das Sampleende

XS Startposition des horizontalen Bereiches

XE Endposition des horizontalen Bereiches

XL Länge des horizontalen Bereiches

YS Startposition des vertikalen Bereiches

YE Endposition des vertikalen Bereiches

YL Länge des vertikalen Bereiches

Die Nulldurchgangssuche ist hervorragend dazu geeignet, um knackfreie Loops zu erzeugen. Setzen Sie dazu manuell die Looppunkte. Lassen Sie das Sample abspielen. Jetzt werden Sie sicherlich bei jedem Rücksprung zum Loopbegin ein Knackgeräusch hören. Aktivieren Sie "Lock" und klicken solange auf "<0" für den Startpunkt und auf "0>" für den Endpunkt, bis das Knackgeräusch minimal oder weg ist.

Wenn Sie "Trace" ausgewählt und ein Samplefenster aktiviert haben, wird in den Feldern XS und YS der Wert unter dem Mauszeiger angezeigt. Der aktuelle Samplewert wird in YE angezeigt und kann dort auch geändert werden.

1.23 5.1 Aussichten

5.1 Aussichten

Folgende Funktionen und Features sind geplant bzw. in Arbeit.

- * externe Programm-module (um die exe kleiner zu machen)
- * neue Loader / Saver (SDS, SMP ...)
 - schickt mir Beschreibungen und Beispiele
- * neue Player (für Soundkarten (Toccata, Maestro, AD512, ...))
 - schickt mir Beschreibungen und Beispielsources
- * neue Operatoren
 - * Surround-Coder/Decoder
 - * Pattern-Mixer (mixt ProtackerPattern in ein Sample)
 - * Wavetable-Mixer, -Synthesizer
- * Verbesserungen Oberfläche / Bedienung
 - * YZoom, YRanges
- * vielleicht Macroeffekte
- * Lokalisation (??? macht viel Arbeit)

Für Anregungen, Kritik, Ideen, Informationen (Effekte, Soundformate), Wünsche, usw. bin ich jederzeit dankbar (allerdings bitte nicht vergessen - ich bin nur EIN MENSCH und keine Maschine/Spock >:-).

1.24 5.2 Danksagung

5.2 Danksagung

Ich danke allen die mir das Schreiben dieses Programmes ermöglichten oder mir irgendwie dabei halfen.
Besonderen Dank an

Programming:

Markus "maw" Weichselbaum

Guides:

Anthony 'AiRoN' Oetzmann

Michael Gollmick

Michel 'DMX' Bagmeijer

Betateesting & Ideas ...:

Patrick Schlick

Bode Schreiber

Frank Busse

Michel 'DMX' Bagmeijer

1.25 5.5 Bugs & Bugreports

5.5 Bugs & Bugreports

SFX wurde auf folgenden Rechnerkonfigurationen getestet

Typ	RAM	Kick	CPU/FPU	Comment

	A2000	11Mb	3.1	030/882	PicassoII-GFX-Board	
	A2000	10Mb	3.1	030/882	none	
	A3000	6Mb	3.1	030/881	Merlin-GFX-Board	
	A4000	12Mb	3.1	040/---	CyberVision64	
	A 500	2.3Mb	2.1	000/---	Crash	
+	-----	+	-----	+	-----	+

Eine häufige Fehlerquelle ist, daß der Stack nicht auf 40000 gesetzt wird. Wenn Sie SFX über das Icon starten, geschieht das automatisch, beim Start über die Shell müssen Sie das selber machen.

Wenn das Programm nicht funktioniert, dann verfahren Sie bitte wie folgt :

- nehmen Sie Kontakt mit mir auf (E-Mail/Telefon/Brief)
- nennen Sie mir :
 - ihre Rechnerkonfiguration
 - welche SFX-Version und welche SFX-CPUversion Sie benutzen
 - wo der Fehler auftritt (je genauer diese Beschreibung ist, desto leichter kann ich den Fehler beheben)
 - ihre Adresse/Telefonnummer für Rückfragen

Wie gesagt, ich bin bemüht das Programm so gut wie möglich zu machen und Sie können mir dabei helfen.

1.26 5.6 History

5.6 History

V 0.0 01.03.1994

Idee

V 1.2 01.05.1994

- 1. Version - noch sehr unflexibel (nur 2 Puffer)
- wenige und unausgereifte FX

V 2.0 25.06.1994

- etwas verbesserte Benutzerführung (10 Puffer)
- mehr Effekte
- arbeitet in 16bit

V 3.0 20.02.1995

- völlig neu programmierte Oberfläche (fontsensitiv/screenmodesensitiv)
- beliebig viele Puffer (vom Fenstersystem beschränkt)
- mehr FX/Player/Loader/Saver
- viele FX zusammengefaßt
- ARexx-Port

V 3.1 23.06.1995

- neues Windowsystem - jetzt wirklich sehr viel Fenster möglich
- Erweiterung des ARexx-Ports
- neue Playroutinen 14bit, Interruptplayer, Playpos.balken

V 3.2 01.08.1995

- Equalize / Equalizer-ZPlane / Vocoder funktionieren jetzt wieder richtig
- verbesserter PitchShift
- Samplemorphing !!!
- verbessertes GUI (mehr asynchrone Fenster, flexiblere Benutzung)
- Listenfenster sind sizesensitiv
- Menüs
- Screen ist Public

V 3.2x 25.09.1995 - 13.12.1995

- Bugfixes
- schnelleres GUI
- kleinere Programmdatei (mehr als 5% gespart)
- neue ARexx-Befehle
- neue Laderoutine

V 3.3x 14.12.1995

- Bugfixes
 - 1. Schritt zur Modularisierung
Guides aufgespalten, dynamic Nodelists
 - neue Installscripts
 - Booster -> Filter (negativen Effektanteil benutzen)
 - Verbesserte Anzeige von Start, Ende, Länge von Loops, Ranges, Zooms
 - Loader/Saver für IFF-Maud-Samples (Macrosystems)
 - AIFF/AIFC Loader/Saver aufgeteilt
 - GUI wird neuinitialisiert, wenn der Screenmodus oder der Font geändert wurde
 - es können auch nicht-proportionale Fonts benutzt werden
 - Fehler in Fontsensitivität und im GUI sind behoben wurden
 - Bugs in FFT-basierenden Operatoren behoben (AnalyseSpect, Equalize, Morph)
 - FFT verbessert - sie können verschiedene Fensterfunktionen zur Verbesserung des Resultates benutzen
 - AnalyseSpect2D3D benutzt jetzt den SFX-PubScreen
 - mehr Parameter und bessere (flexiblere) Skalierung in AnalyseSpect2D/3D
 - 14bit Kallibrierter Player
 - AnalyseData-Operator
 - Loader- and Saver-Module sind überarbeitet wurden
jetzt mit verbesserter Kompressionsunterstützung
 - Bildschirmrefresh verbessert
 - DeNoise Operator eingebaut
 - Vocode funktioniert gut
 - Trace verbessert
 - Samplepuffereinstellungen erweitert und können gespeichert werden.
 - Installerscripts wurden verbessert
 - Zugriff auf Hilfedateien auch per Workbench möglich (Icons hinzugefügt)
 - Players sind jetzt mehr als 2 mal schneller
SFX kann ein quadro sample mit 48000 Hz mit 14bit-kallibriert auf meinem Rechner (A2000 68030+68882 50Mz) abspielen
 - Optimierte : Programm ist jetzt schneller kuerzer und läuft stabiler
Mein C-compiler gibt aus : no errors, no warnings, no user suppressed warnings
 - User0/1/2-Modulationsmodi sind jetzt schneller
 - ??_ZPlane erweitert
-

1.27 5.7 Werbung

5.7 Werbung

Folgende meiner Programme sind ebenfalls erhältlich.:

FractalUniverse AmiNet:gfx/fract/fu?_?.lha

- * mehr als 50 Formeln
- * ein RICHTIGER Formelinterpreter mit mehr als 100 scripts
- * Dithering -> 256 Farben auch auf einem OCS/ECS-Amiga
- * mächtiger Farbpaletteneditor
- * und was man halt üblicherweise in solchen Programme findet

CacheControl AmiNet:util/wb/cc?_?.lha

- * kleines Tool mit fontsensitiver Oberfläche als Prefsprogramm für Prozessorflags.

VSort AmiNet:dev/misc/vsort.lha

- * stellt 8 Sortierprozesse grafisch dar
- * sieht ganz interessant aus

LED AmiNet:mus/misc/led?_?.lha

- * Miniprogi zum Lesen/Setzen/Toggeln der PowerLED und damit des Hardwarefilters.

EdWin AmiNet:util/batch/edwin?_?.lha

- * MiniShelltool zum ändern der Position und der Größe des aktuellen Shellfensters.
- * ganz nützlich in Batchdateien

HiScan AmiNet:mus/misc/hiscan?_?.lha

- * aktiviert Sampleplaybackraten >28000 Hz
- * Nur für Leute mit Multiscanmonitor

Multicolour AmiNet:dev/misc/multicolour?_?.lha

- * simuliert sehr viele Farben (ECS 4096/AGA ca. 650000)
- * incl. Demos, Source, Docs

Ag2Txt Aminet:doc/hyper/ag2txt?_?.lha

- * wandelt Amigaguide-Dateien in normalen ASCII-Text
 - * zusätzliche Parameter (Links/Nodes)
-