

# SampleE

Javier de <javierdlr@redestb.es>

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> SampleE		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Javier de <javierdlr@redestb.es>	April 12, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>SampleE</b>	<b>1</b>
1.1	SampleE Documentacion - Contenido	1
1.2	SampleE - Introduccin	1
1.3	SampleE - Requisitos	2
1.4	SampleE - Instalacion	2
1.5	SampleE - Problemas	2
1.6	SampleE - Internals	3
1.7	SampleE - Historia	3
1.8	SampleE - Planes Futuros	5
1.9	SampleE - Agradecimientos	5
1.10	SampleE - Disclaimer	6
1.11	SampleE - Copyright	6
1.12	SampleE - Autor	7
1.13	SampleE - Uso	7
1.14	Salvar	8
1.15	Usar	8
1.16	Editar	8
1.17	Zoom	9
1.18	Marcar	9
1.19	Funciones del Buffer	9
1.20	Buffer mono/stereo	9
1.21	Editar	10
1.22	invertir izq./dch.	10
1.23	invertir arr./aba.	10
1.24	Info del sample	10
1.25	Tipo de memoria	11
1.26	? Sample mono/stereo ?	11
1.27	Rangos - cambiar inicio/fin/tamao	11
1.28	Rangos - inicio/fin/tamao	11
1.29	Sample	11

---

1.30 Proyecto . . . . .	12
1.31 Nuevo . . . . .	12
1.32 Copiar . . . . .	13
1.33 Borrar . . . . .	13
1.34 Renombrar . . . . .	13
1.35 Cargar . . . . .	13
1.36 Mono/Stereo . . . . .	14
1.37 signed/unsigned . . . . .	14
1.38 Bit/16 . . . . .	14
1.39 Saltar . . . . .	15
1.40 Cargar . . . . .	15
1.41 Salvar . . . . .	15
1.42 Formato . . . . .	16
1.43 Salvar . . . . .	16
1.44 Cancelar . . . . .	17
1.45 Volumen . . . . .	17
1.46 Parametros del volumen . . . . .	17
1.47 fade in/fade out . . . . .	18
1.48 Aplicar cambios al volumen . . . . .	18
1.49 Mover . . . . .	18
1.50 Parametros de mover . . . . .	18
1.51 Valores ztiles de mover . . . . .	19
1.52 Aplicar cambios a mover . . . . .	19
1.53 Mezclar . . . . .	19
1.54 Proporcisn de mezclado . . . . .	19
1.55 Aplicar mezcla . . . . .	20
1.56 Eco . . . . .	20
1.57 Parametros del eco . . . . .	20
1.58 Aplicar eco . . . . .	21
1.59 Frecuencia . . . . .	21
1.60 Parametros de frecuencia . . . . .	21
1.61 subir/bajar octava . . . . .	22
1.62 con/sin OverSampling . . . . .	22
1.63 Sobre . . . . .	22
1.64 Memoria disponible . . . . .	23
1.65 Audio . . . . .	23
1.66 Reproducir sample . . . . .	23
1.67 Frecuencia de reproducisn . . . . .	24
1.68 Frecuencia actual . . . . .	24

---

---

1.69	Volumen de reprodución	24
1.70	Volumen actual	24
1.71	Stereo	24
1.72	Proporción de mezclado	25
1.73	Convertir a	25
1.74	Opciones mono	25
1.75	Opciones stereo	25
1.76	Editar canal	26
1.77	Intercambiar canales	26
1.78	Preferencias	26
1.79	Opciones de la pantalla	27
1.80	Opciones de memoria	27
1.81	Prefs. de AHI	27
1.82	Salvar prefs.	28
1.83	Usar prefs.	28
1.84	Cancelar cambios	28
1.85	Cargar última pref.	28
1.86	Modos de pantalla recomendados	28
1.87	AHI	29
1.88	Paula	29

---

# Chapter 1

## SampleE

### 1.1 SampleE Documentacion - Contenido

SampleE V2.90 15.04.1998

Editor de samples escrito en Amiga-E  
Copyright ) 1998 por Rainer Müller  
Todos los derechos reservados

Introduccion

Requisitos

Instalacion

Uso

Configuracion

Problemas

Internals

Historia

Planes futuros

Agradecimientos

Disclaimer

Copyright

Autor

### 1.2 SampleE - Introduccion

---

## Introduccin

SampleE es un editor de samples con la mayorma de funciones normales como por ej. copiar y pegar, eco. Edita samples a 16 bits en mono/stereo.

Dependiendo del

modo grafico

, la reproduccin puede ser de hasta 57,6 kHz.

La reproduccin se hace usando el

chip de sonido del amiga

en 8 bit.

SampleE soporta AHI. Para permitir la reproduccin con una tarjeta de sonido.

Dependiendo de la tarjeta los samples se reproduciran hasta 16 bit y 48 kHz.

!Para detalles lee la documentacin de

AHI

!

Para cargar y salvar, SampleE soporta los formatos 8SVX y WAVE.

Con la

funcin multiio

SampleE puede cargar muchos otros formatos.

## 1.3 SampleE - Requisitos

### Requisitos

Para usar SampleE, necesitas un Amiga con 512KB y Kickstart 3.0., pero solo podras editar samples muy pequeos.

Es muy recomendable memoria Fast. Si sslo esta disponible memoria Chip, la reproduccin puede limitarse a valores bastante pequeos.

!Se recomienda

AHI

, incluso sin tener tarjeta de sonido, porque el driver

paula

de AHI permite reproduccin a 14 bit!

## 1.4 SampleE - Instalacin

### Instalacin

La mejor manera de instalacin es usar el script-icno de instalacin.

## 1.5 SampleE - Problemas

### Problemas

No conozco ningzn problema (bug), excepto los que yo mismo encontr, pero

---

es posible que haya fallos en el programa, que yo no haya encontrado.

Si ocurre un error, por favor dmelo para quitarlo. Por favor describe las circunstancias cuando ocurre el error. Si hay un GURU, entonces dime el nzmero.

Encontraras una lista de fallos en  
 Historia  
 .

Mi direccisn:

Autor  
 !En mi ordenador SampleE no causs Enforcer Hits!

## 1.6 SampleE - Internals

Internals

El programa esta escrito 100% en Amiga-E.  
 (Copyright de Amiga-E ) Wouter Oortmerssen)

La longitud maxima de los samples esta limitada por la memoria disponible. Los samples se pueden cargar en memoria Fast (recomendable tener).

SampleE edita samples a 16 bit. El audio-hardware del Amiga trabaja sslo a 8 bit. Eso significa que mientras escuchas, los datos tienen que ser reducidos a 8 bit. Esto hace que la memoria trabaje intensivamente, por lo que se recomienda memoria Fast. Aun mejor es, si se usa AHI ya que trabaja mejor y soporta tarjetas de sonido.

Con OCS (Old Chip Set) la maxima reproduccisn es a 28800 Hz. Con ECS (Enhaced Chip Set) y AGA (Advanced Graphics Architecture), se puede reproducir a 57600 Hz. La reproduccisn depende del modo grafico que uses. Pero estas reproducciones no son "claras", porque cambian si usas "VGAonly" o si los drivers de monitor son alterados, por lo que es difmcil decir el valor maximo de reproduccisn (ver Modos de Pantalla recomendados , los valores dados son los valores "normales"y los valores con "VGAonly").

Con AHI esto se maneja diferente.

## 1.7 SampleE - Historia

Historia

Empezando desde la versisn 2.0 (no lo traduzco, porque creo que carece de interis para el usuario :) )

- \* V2.0
    - new: - colours of the screen can be modified
    - font can be freely selected, except proportional-fonts
    - new GUI and completely font-sensitive !!
    - loading samples into FAST-Memory
    - Save-Formats-Window
    - Multi-Loadfunction for unknown sample-formats
    - sample-scrollbalken in sample-window
    - shift-function
    - unmix 2 Samples was removed
  
  - \* V2.02 , V2.03 , 2.04 , 2.05 - Bug-Fixes, some little improvements
    - with OS3.0 texts of the "Text\_Kind-Gadgets" weren't displayed
    - after start from Workbench the filerequester shows the current directory.
    - if there were an error during startup, SampleE caused an GURU
    - some windows are "zoomable"
  
  - \* V2.21 7.3.1997 123452 Bytes -> Aminet
    - NEW
    - progressbar
    - no limit of the number of samples (only limited by the available memory)
    - sample-selection in a ListView-Window
    - add, that means create a new sample
    - rename sample
    - new "copy sample" function
    - a lot of internal changes (newwritten datastructures, new structure of the sourcecode, cleaned up the code)
    - now most of the windows are "zoomable"
  
  - \* V2.3 25.5.1997 138348 Bytes
    - NEW
    - now the Sample-Scroll-Gadget is integrated in the windowborder -> the window need less space, graphical display is a bit faster
    - most gadget got a bit smaller -> the windows need less space
    - in the configurationwindow the current displaymode and font is displayed
    - load last saved configuration
    - the play-rate can be adjusted with a scroll-gadget in the bottom border of the Info-Window
    - Multi-Loadfunction: you can skip the first x Bytes (e.g. if you know the size of the file-header)
    - SampleE was completely localised
  
  - \* V2.71 20.10.1997 157060 Bytes -> Aminet
    - NEW
    - samples are edited with 16 bit
    - external configuration-editor -> the structure of the mainprogram got less complex and now it is more stable against errors
    - Audio-Window -> "main" and info window are a bit smaller
-

- bigger gadgets -> more space for translations into other languages
- SampleE opens its windows on the WorkBench Screen if you want
- new "message-handling" procedures -> smaller, faster
- while playing a sample, a window appears with a "stop"-gadget to stop replaying
- installationsscript
- new written audio-replay routine; BTW: starting with the first version of SampleE, there was a bug in the replay routine. Samples, which were placed in Chip-Memory, weren't played completely.
- new written volume-functions -> more exact, more quality
- new written frequency-function -> more exact, more quality
- multiformat-savefunction

\* V2.90 15.04.1998 192308 Bytes -> Aminet

NEW

- now support for editing in stereo
- AHI support
- overworked the GUI a little bit
- overworked the documentation a little bit
- read and write fibonacci-delta packed 8SVX-files

BUGFIX

- MCP NewGadTools Patch and SampleE didn't like each other -> fixed
- removed several bugs

## 1.8 SampleE - Planes Futuros

Planes Futuros

- Edicisn en DiscoDuro
- Soporte XPK
- Soporte del Clipboard (portapapeles)
- Funcisn "Pintar"
- Reproduccisn contmnua de samples
- Ayuda contextualizada (csmo se hace para usar con AmigaGuide???)
- Guardar varias area marcadas
- ?Datatypes? (csmo uso los datatypes???)
- ?Arexx? (csmo puedo construir un puerto AREXX en el programa???)
- ...
- ...

Estoy abierto a sugerencias.

Agradezco documentacisn/informacisn sobre otros formatos como por ej. VOC, HSN, AIFF, (8SVX, WAVE)... e intentari aqadirlos (algunos samples de ejemplo para conocer el formato son una buena ayuda) para cargar y/o salvar.

## 1.9 SampleE - Agradecimientos

Agradecimientos

Como soy un vago :-O no traduzco esto (carece de importancia).  
Quiero agradecer a las siguientes personas:

Wouter van Oortmerssen - for the great gro\_artige Amiga-E language

Nico Francois and  
Magnus Holmgren - for the ReqTools.library

Martin Blom - for AHI

Robert Miller - for common suggestions  
for the help writing the installation-script

E. Lensink - for the program 'The Guru'

Daniel Rddel - for the program WatchMem

Commodore & Amiga Technologies - for the greatest of all computers

all people who developed the Amiga and  
the ones who develop a PowerPC-successor, which is worthy to the Amiga

Georges Goncalves - for the motivation to keep on developing and  
for the french translation

## 1.10 SampleE - Disclaimer

Disclaimer

SampleE, excepto ReqTools.library, esta completamente escrito y es  
copyright de Rainer Müller. SampleE es FREeware. ReqTools.library esta  
escrita por Nico Francois y Magnus Holmgren.

Los archivos que pertenecen a SampleE no seran modificados, acortados, etc..

El autor no es responsable de cualquier dago o pirdida de datos que  
podrma ser causado por el uso de este programa.

## 1.11 SampleE - Copyright

Copyright

SampleE puede copiarse libremente con tal de que sus archivos se  
copien en su condicisn original. SampleE es FREeware.

!!USO COMERCIAL y DISTRIBUCISN COMMERCIAL no se permite!!

No se permite distribuir el programa en discos, por los que se paguen  
mas de cinco (5) Marcos Alemanes o su equivalente en un otra moneda.

---

## 1.12 SampleE - Autor

Autor

SampleE esta desarrollado y escrito por Rainer Müller

Direccisn:  
Rainer Müller  
Lichtenbergstra\_e 21  
88677 Markdorf  
(Alemania)

E-mail:1 Rainer.m.Mueller@uni-konstanz.de

El ordendor:  
A1200, 68030/50Mhz, 16Mb Fast, 2Mb Chip, HD850, OS3.1 (Kick 40.68, WB 40.42)

Lenguaje:  
Amiga-E ) Wouter Oortmerssen

Nota del Traductor:  
La traduccisn en catellano es un poco chapucera, pero menos da una piedra ;-)

## 1.13 SampleE - Uso

Uso

Ventana Principal

Info sample

Sample

Stereo

Audio

Editar

Volumen

Mover

Mezclar

Eco

Frecuencia

Proyecto

Sobre

---

Usar

Salvar

En la ventana principal puedes acceder a las otras ventanas/ ↔  
opciones.

Un doble-click en la opción querida abre una nueva ventana con dicha opción.  
Si ya está abierta la mueve al frente. Si es sólo un título se abre al max.

El gadget de cerrar la ventana principal cierra SampleE. Antes de eso pedirá confirmación para salir.

PS. No soy bueno escribiendo documentos (N.T. pues mira que yo traduciendo :-() ↔  
,  
pero espero que sea fácil entender (N.T. y yo también). Aunque el mejor  
método es el de "intentarlos por tu cuenta", para entender las funciones  
y parámetros.

!Diviértete con SampleE!!

## 1.14 Salvar

Salvar

La configuración se salva en: ENVARC:SampleE.prefs

## 1.15 Usar

Usar

La configuración se salva en: ENV:SampleE.prefs  
Después de un reset esta configuración se perderá.

## 1.16 Editar

Editar

Zoom      Marcar      Buffer      Editor

reducir  
todo  
smp>buf  
cortar

ampliar  
area  
buf>smp  
copiar

```
marcar

limpiar
limpiar

todo
deshacer
M

borrar

izq./dch.
arr./aba.

limpiar
```

## 1.17 Zoom

Zoom

- ' reducir ' muestra una parte mas pequeña del sample
- ' ampliar ' muestra una parte mas grande del sample
- ' marcar ' muestra el area marcada
- ' todo ' muestra el sample completo

## 1.18 Marcar

Marcar

- ' todo ' el sample entero es marcado
- ' area ' la parte visible del sample es marcada
- ' deshacer ' el marcado se anula

## 1.19 Funciones del Buffer

Funciones del Buffer

- ' smp>buf ' copia el sample al buffer
- ' buf>smp ' copia del buffer al sample
- ' limpiar ' elimina datos en el buffer

## 1.20 Buffer mono/stereo

Buffer mono/stereo

- Una 'M' significa que el buffer contiene datos en mono.
  - Una 'S' significa, lo has adivinado, que el buffer esta en stereo.
-

## 1.21 Editar

Editar

- ' cortar ' el area marcada se copia al buffer y borrado del sample
- ' copiar ' el area marcada se copia al buffer
- ' pegar ' el contenido del buffer se inserta al principio de la marca
- ' borrar ' el area marcada se borra del sample
- ' limpiar ' el area marcada se pondra a 0

## 1.22 invertir izq./dch.

invertir izq./dch.

El area marcada se invierte de izquierda a derecha.

## 1.23 invertir arr./aba.

invertir arr./aba.

El area marcada se invierte de arriba a abajo.

## 1.24 Info del sample

Info del sample

```
rango      inicio      fin      tamaño inicio      fin tamaño
visible
>
12345
>
12345
>
12345
12345
12345
12345
12345
marcado
>
12345
>
12345
>
12345
12345
12345
12345
sample
M
```

```

C
>
12345

12345
(en bytes) | (en 1/100 de segundos)

```

## 1.25 Tipo de memoria

Tipo de memoria

Es el tipo de memoria en el que el sample se encuentra.

C = Chip  
F = Fast

## 1.26 ? Sample mono/stereo ?

? Sample mono/stereo ?

Una 'M' el sample es mono.  
Una 'S' el sample es stereo.

## 1.27 Rangos - cambiar inicio/fin/tamaño

Rangos - cambiar inicio/fin/tamaño

Aquí puedes introducir el inicio/fin/tamaño del área visible/marcada, cambiar el tamaño del sample (en frames).

El replay-rate es la proporción con que el hardware reproduce el sample.

## 1.28 Rangos - inicio/fin/tamaño

Rangos - inicio/fin/tamaño en bytes | en 1/100 segundos

Aquí ves el inicio/fin/tamaño del área visible/marcada. Los primeros tres de solo lectura, los valores están en frames, los últimos tres valores están en 1/100 de segundos.

## 1.29 Sample

## Sample

En Sample, el sample :-) (o una parte de il) se muestra graficamente.

Con las opciones en

Zoom

del menz principal puedes hacer ampliar/reducir la visualizacisn del sample. Con la barra puedes mover la parte visible del sample. El sample es desplegado en "enteros", esto significa cada 2., 3.,... bytes y no cada 2,1. 3,6. bytes-> puede pasar, que la mitad derecha de la ventana este vacma, debido a esto.

El tamaqo de la ventana es variable. La anchura se puede ajustar. Si ajustas la ventana por ej. a 180 pixels, el programa la hara mas pequeqa, para que tenga una altura interna de 128 pixels. Si ajustas la ventana a 127 pixels, la ventana se ajustara a 64 pixels.

Marcar un area:

Aprietas el botsn del ratsn izquierdo en la ventana del sample y con el botsn pulsado eligis el area moviendo el ratsn hacia la derecha. El area marcada se pondra en otro color. La informacisn sobre la posicisn y tamaqo se muestra en

Info sample

. Puedes

cambiar el area marcada con

Marcar

, en las funciones del menz

principal.

## 1.30 Proyecto

### Proyecto

```

.-----+-----
|          ||~||
|          || ||
|          ||_||
|          | ^ |
|          | v |
|-----+-----|

```

Nuevo

Copiar

Borrar

Cargar

Salvar

Renombrar

## 1.31 Nuevo

Nuevo

Aparece un requester y tecleas el nombre del nuevo sample. Aparece un segundo requester, tecleas el tamaño del sample y si será mono o stereo.

### 1.32 Copiar

Copiar

Se copia el sample elegido-> copy\_of\_xxx ( xxx es el nombre original)

### 1.33 Borrar

Borrar

Borra el sample, antes pide confirmación (no lo borra del disco).

### 1.34 Renombrar

Renombrar

Aparece un requester donde tecleas el nuevo nombre.

### 1.35 Cargar

Cargar

Aparece un requester, donde eliges el sample a cargar. Si no es un IFF-8SVX o WAVE, saldrá esta ventana:

Formato desconocido  
Opciones de carga

Mono	8 Bit
Stereo	16 Bit
signed	Motorola
unsigned	Intel

```
Saltar
      0
Cargar
Cancelar
```

Con estos parametros debe ser posible cargar el sample desconocido.

Notas:

Si quieres cargar el sample como stereo O 16 bit, el tamaño debe ser divisible entre dos.

Si quieres cargar el sample como stereo Y 16 bit, el tamaño debe ser divisible entre cuatro.

No pueden cargarse samples 8SVX comprimidos. No se puede descomprimir un archivo 8SVX comprimido. Pero nunca he visto un archivo 8SVX comprimido.

Si quieres cargar un archivo y estas 100% seguro que es un 8SVX o WAVE, pero SampleE dice 'Formato desconocido', entonces envíame el archivo. Le echaré un "vistazo" a mis rutinas de carga y al archivo para encontrar el error. (Conozco un programa que graba mal los WAVE)

## 1.36 Mono/Stereo

Mono/Stereo

Con este botón, eliges si el sample desconocido que vas a cargar será interpretado como mono o stereo.

SampleE espera, que el orden del sample desconocido sea el siguiente:

```
8 bit: 12121212... 1 = 1 byte  izq.; 2 = 1 byte  dcha.
16 bit: 11221122... 1 = 2 bytes izq.; 2 = 2 bytes dcha.
```

## 1.37 signed/unsigned

signed/unsigned

Aquí seleccionas, si el sample tiene una signo o no.

Ejemplo:

8SVX y RAW tienen valores de -128 a 127 -> signed

WAVE 8 bit tiene valores de 0 a 255 -> unsigned

## 1.38 Bit/16

---

8 Bit/16 Bit - Motorola/Intel

Aquí eliges que el sample desconocido se interpretara de 8 bit o de 16 bit.

Si eliges 16 bit, Motorola/Intel tienen el siguiente significado.

Para conseguir 16 bit, tienes que combinar 2 bytes. Esto puede hacerse de dos maneras diferentes.

Motorola: la izquierda es el byte alto, el derecho es el byte bajo

Intel: el derecho es el byte alto, la izquierda es el byte bajo

Si tienes un sample desconocido, sólo el intentarlo te ayudara, pero si sabes de donde proviene el archivo, puedes poner el byte bien con suerte.

## 1.39 Saltar

Saltar

Aquí puedes poner el número de bytes que quieres saltar (evitar cargar).

Esto es útil por ej. si sabes el tamaño de la cabecera del sample o si quieres un sample como 16 bit-stereo, el tamaño será dividido entre 4. Puedes hacer esto saltando 1,2 o 3 bytes (dependiendo del tamaño).

## 1.40 Cargar

Cargar

El archivo se carga el sample con los parámetros y con un poco de suerte sale bien.

## 1.41 Salvar

Salvar

Aparece la siguiente ventana:

Formato      Opciones

8SVX

Mono

8 Bit

---

WAVE

Stereo

16 Bit

RAW

signed

Motorola

unsigned

Intel

Comprimir

Salvar

Cancelar

## 1.42 Formato

Formato

8SVX: es el formato mas comzn en el Amiga. Pero las muestras sslo se salvan a 8 bit y los samples stereo se convierten a mono. Si "comprimido" esta activado, el sample se comprimira usando el mitodo fibonacci-delta. Con este modo se comprime un 50%, pero en la mayorma de los casos hay una perdida (alta) de calidad.

WAVE: principalmente usado bajo Windows. Hay algunas opciones:  
puedes salvarlo a 8 Bit/16 Bit y Mono/Stereo.

RAW: es un formato flexible, con una desventaja, no se salva en que formato el sample es salvado. Puedes elegir entre 8 Bit/16 Bit; Mono/Stereo; signed/unsigned y Motorola/Intel. Puedes encontrar una descripcisn de los parametros en  
carga

Si eliges RAW, el predefinido es 8 Bit, Mono, signed, Motorola. Estos valores son los que usa el Amiga-RAW.

## 1.43 Salvar

---

Salvar

Aparece un requester en el que salvar el sample.

## 1.44 Cancelar

Cancelar

Se cancela la operacisn de salvar.

## 1.45 Volumen

```
Volumen

Inicio
    |
    >
    100
    %
Fin
    |
    >
    100
    %

fade in

fade out

maximo

Aplicar
    Con esta funcisn puedes modificar la intensidad de loas samples.

* * esta funcisn modifica el area marcada * *
```

## 1.46 Parametros del volumen

Parametros del volumen

- Puedes modificar el volumen de Inicio/Fin con las barras
- Con '>' escribes el valor en un requester

a la derecha los valores actuales se muestran

---

## 1.47 fade in/fade out

fade in/fade out

El volumen del Inicio/Fin:

' fade in ': hace un fade (suaviza) al inicio.

' fade out ': hace un fade (suaviza) al final

Para ' maximo ', se necesita unarea marcada. ' maximo ' calcula el volumen necesario para hacer el sample tan alto como posible.

## 1.48 Aplicar cambios al volumen

Aplicar cambios al volumen

Aplica los cambios efectuados de volumen al area marcada.

## 1.49 Mover

Mover

```
> |
  0
```

subir

bajar

centrar

cero

Aplicar

Con esta funcisn puedes mover el sample arriba/abajo. Esto puede ↔ ser ztil

si los valores del sample estan bajo/cerca del cero. Esto puede ser desventajoso para algunas funciones como por ej. Volumen, Mezclar,...

\* \* esta funcisn modifica un area maracada \* \*

## 1.50 Parametros de mover

Parametros de mover

Con el scrollbar cambias el valor para "mover" el sample.

Con '>' tecleas el valor para "mover" el sample.

En la derecha se muestra el valor.

Un valor negativo/positivo significa que el sample se "mueve" abajo/arriba.

## 1.51 Valores ztiles de mover

Valores ztiles de mover

```
'  subir  ' - se pone el valor maximo al sample
'  bajar  ' - se 'baja'el sample al mmnimo
'  centrar ' - se centra el valor del area marcada del sample
'  cero   ' - se pone a cero el primer byte del area marcada
```

## 1.52 Aplicar cambios a mover

Aplicar cambios a mover

Los cambios realizados se aplican al area marcada.

## 1.53 Mezclar

Mezclar

Actual      Buffer

50

|

50

Aplicar

Esta funcisn mezcla el sample actual con los contenidos del ↔  
buffer.

Nota:

Si el sample es mono, el buffer tiene que ser tambiin mono.

Si es stereo, existen dos posibilidades:

- el buffer es stereo y en la opcisn Stereo en 'Editar canal' esta en 'ambos'.
- 'Editar canal' de Stereo esta en 'izquierda' o 'derecha', en ese caso el buffer tiene que contener datos en mono.

\* \* esta funcisn cambia el area marcada \* \*

## 1.54 Proporcisn de mezclado

Proporción de mezclado

Con el scrollbar modificas la proporción de mezclado. A Izq./Dcha. del scrollbar se muestra la proporción de sample/buffer.

## 1.55 Aplicar mezcla

Aplicar

Se mezclan la proporción de sample y buffer elegidas.

## 1.56 Eco

```

Eco
-----
Espera  |
        |
        | 50
        | %
Veces   |
        | 1
        | *
Decay   |
        |
        | 50
        | %
  
```

Aplicar

Con esta función agregas uno o más ecos al sample.

\* \* esta función cambia el área marcada \* \*

## 1.57 Parametros del eco

Parametros del eco

Con los scrollbars pones los parametros para la función de eco. Detrás de los scrollbars aparece el valor elegido.

Espera: este valor define después de cuantos por ciento del área marcada el primer, segundo, tercer, etc... eco comienza.

por ej. 25 % = después de 1/4 del área marcada, comienza el 1er. eco

Veces: este valor define el número de ecos.

por ej. 3 \* = se calcularán tres ecos

Decay: este valor define la pirdida de intensidad del eco.

ej. 25% = el primer eco tiene 75%, el segundo eco tiene 50%,...  
de intensidad del sample original

## 1.58 Aplicar eco

Aplicar eco

Se calcula el eco con los parametros fijados para el area marcada.

## 1.59 Frecuencia

```

                Frecuencia

desde
                |
                >
                17000
                Hz
hasta
                |
                >
                17000
                Hz

                subir octava

                bajar octava

                con OverSampling

                sin OverSampling
                Con esta funcisn modificas la frecuencia del sample sin cambiar ↔
                la
proporcisn de repeticisn (ver
                info sample
                ). Esta funcisn
cambia la longitud del sample.

* * esta funcisn modifica el area marcada * *
```

## 1.60 Parametros de frecuencia

Parametros de frecuencia

Con los scrollbars usted puede poner la frecuencia de desde/hasta.  
Con '>' aparece un requester donde entras en valor.

A la derecha aparece el valor elegido.

Sera el mejor, si explico el significado de la frecuencia de desde/hasta con un ejemplo.

Un sample se reproduce a 20kHz. La reproduccisn se mantiene a 20 kHz, pero el sample deberia sonar a 10 kHz. Por lo que pones el valor de 'desde' a 20000 Hz y el de 'hasta' a 10000 Hz y te calcula la nueva frecuencia. Ahora si el sample se reproduce a 20 kHz, sonara como si el sample estuviese a 10 kHz. (N.T. chico ni yo me he enterado, asi que lo mejor es probar ?:-)

## 1.61 subir/bajar octava

subir/bajar octava

desde/hasta se pone a unos valores que hacen al sample subir/bajar una octava.

## 1.62 con/sin OverSampling

con/sin OverSampling

Esta funcisn afecta al sample ENTERO y NO al area marcada.

' con OverSampling ': el calculo se hara con "OverSampling", significa que se calcularan valores intermedios/aprox.

-> mejor calidad, tiempo del calculo mas largo.

' sin OverSampling ': el calculo se hara sin "OverSampling", significa que no se calcularan valores intermedios/aprox.

-> peor calidad, tiempo de calculo menor

Si la proporcisn en desde/hasta es mayor de 1:3 o 3:1, puede pasar que el calculo con OverSampling parezca peor, que el de sin OverSampling.

## 1.63 Sobre

Sobre

Aqum encuentras la versisn, la direccisn del autor

e informacisn

sobre la memoria: libre, usada, maxima y disponible

.

Se diferencia entre FAST y CHIP.

---

## 1.64 Memoria disponible

Memoria disponible

Si ejecutas/quitas programas, los datos se cargan, borran, etc... Puede que pase que la memoria se fragmente en varios bloques. Los samples tienen que ser cargados en lugares contmnuos de memoria, por ej. un sample de 100Kb no se puede cargar, si el bloque de memoria mas grande es menor que 100Kb.

?Qui puedo hacer contra la memoria fragmentada?

- Salir de todos los programas, borrar todo de RAM y ejecutar el comando desde CLI/Shell 'avail flush' y pulsa enter. (no siempre ayuda) :-)
- Reinicia tu ordenador (siempre ayuda) :-)

## 1.65 Audio

Audio

Reproducir sample

todo

area

rango

Frec.

>

17000

Hz

Vol.

64

Si en SampleE\_Prefs activaste AHI, el sonido se reproducira ↔ usando AHI.

## 1.66 Reproducir sample

Reproducir sample

- ' todo ' el sample entero se reproduce
- ' area ' el area visible se reproduce
- ' rango ' el area marcada se reproduce

Mientras se oye el sample, aparece una ventana con un botsn de 'Parar', pulsando este botsn la reproduccisn se detiene.

## 1.67 Frecuencia de reproduccisn

Frecuencia de reproduccisn

Con '>' aparece un requester donde cambiad la frecuencia de reproduccisn.  
Con el scrollbar tambiin puedes cambiar la frecuencia de reproduccisn.

Esta frecuencia es con la que se escucha el sample.

## 1.68 Frecuencia actual

Frecuencia actual

Aqum aparece la frecuencia actual de reproduccisn.

## 1.69 Volumen de reproduccisn

Volumen de reproduccisn

Con el scrollbar cambias el volumen de reproduccisn.

Este volumen es con el que se escucha el sample.

## 1.70 Volumen actual

Volumen actual

Aqum se muestra el volumen actual de reproduccisn.

## 1.71 Stereo

Stereo

Convertir a

Mono  
@|       mezclar  
  
50  
  |  
50  
  
Stereo  
@|       normal  
  |       Editar canal  
  
@|       ambos

intercambiar canales

## 1.72 Proporción de mezclado

Proporción de mezclado

Esta opción sólo se necesita, si en ' Mono ' eliges el modo ' mezclar '.

Con la barra modificas la proporción de mezclado.

A la izq./dcha. de la barra la proporción de mezclado se visualiza.

## 1.73 Convertir a

Convertir a

' Mono ' - convierte el sample a mono  
' Stereo ' - convierte el sample a stereo

## 1.74 Opciones mono

Opciones mono

' mezclar ' - izquierdo y derecho se mezclan junto con la proporción de mezclado seleccionada abajo  
' izquierdo>buffer ' - el izquierdo se copia al buffer, el derecho permanece en el sample  
' derecho>buffer ' - el derecho se copia al buffer, el izquierdo permanece en el sample  
' intercambiar ' - izq. y dcha. son "unidos", eso significa un valor del izquierdo, un valor del derecho, un valor del derecho y así sucesivamente -> el nuevo sample es dos veces más largo que el viejo

## 1.75 Opciones stereo

Opciones stereo

' normal ' - el sample original se usa para el izq. y el dcho.  
' buffer>izquierdo ' - el buffer se copia al izquierdo, el sample original es el del derecho  
' buffer>derecho ' - el buffer se copia al derecho, el sample original es el del izquierdo  
' intercambiar ' - el sample original se divide, esto es, el 1er. valor se pone en el izq., el 2: valor en el dcha., el 3:

en el izq. y asm sucesivamente

tanto ' buffer>izquierdo ' como ' buffer>derecho ' necesitan que el buffer tenga el misma tamaño que el sample actual.

## 1.76 Editar canal

Editar canal

' ambos ' - se editan ambos canales  
' izquierdo ' - sslo se edita el canal izquierdo  
' derecho ' - sslo se edita el canal derecho

Esta opción afecta:

izq./dch.

arr./aba.

limpiar

Volumen

Mover

Mezclar

Eco

## 1.77 Intercambiar canales

Intercambiar canales

Se intercambian los canales izquierdo y el derecho.

## 1.78 Preferencias

Preferencias

@| Pantalla propia

Memoria

Modo

SUPER72:SuperHighRes

memoria

---

Colores

Font  
topaz 8

Usar AHI

Salvar

Usar

Cancelar

Anterior

SampleE V2.90 tiene un nuevo formato del config-archivo. ↔  
SampleE\_Prefs  
puede cargar el formato viejo y lo convierte al nuevo.

## 1.79 Opciones de la pantalla

Opciones de la pantalla

Con los gadgets puedes:

"Pantalla" - usar una pantalla propia o la del workbench

" Modo " - elegir el modo grafico

ver tambien:

modos de pantalla recomendados

"Colores " - cambiar los colores de pantalla

" Font " - seleccionar tipo de font

a la derecha se ven la pantalla y el font seleccionados.

## 1.80 Opciones de memoria

Opciones de memoria

Por el momento no puedes elegir nada. Los samples se cargan memoria fast si es posible. Si no hay memoria fast o toda esta en uso, entonces se usa memoria chip.

En una siguiente versisn habra algunas opciones.

## 1.81 Prefs. de AHI

Prefs. de AHI

Si esto esta elegido, SampleE usara el driver-AHI para reproducir los samples. De esta manera es posible reproducir samples a 16 bit con una

---

una tarjeta de sonido. Para mas detalles leer el manual de AHI.  
!Por supuesto

AHI  
tiene que estar instalado!

## 1.82 Salvar prefs.

Salvar prefs.

La configuracisn se salva a ENVARC:SampleE.prefs.

## 1.83 Usar prefs.

Usar prefs.

La configuracisn se salva a ENV:SampleE.prefs -> despues de un reset la configuracisn se pierde.

## 1.84 Cancelar cambios

Cancelar cambios

SampleE\_Prefs se cierra y no se salva nada.

## 1.85 Cargar zltima pref.

Cargar zltima pref.

Cargas la zltima configuracisn salvada.

## 1.86 Modos de pantalla recomendados

Modos de pantalla recomendados

Debes usar una pantalla de por lo menos 640\*400 o 800\*300 pixels. En una pantalla mas pequena tendras poco espacio. Podrmas usar un font pequeno, pero puede que sea difmcil leer.

recomendados:

- Modos DBL... (DBLPAL, DBLNTSC) -> max 54000 Hz
- Euro 72 Hz -> max 57600 Hz
- Multiscan -> max 57600 Hz
- Super 72 -> max 46000 Hz

Estos modos son capaces de mostrar resoluciones altas sin parpadeo.

---

En estos modos son posibles reproducir a 57,6 kHz.

no recomendados:

- PAL
- NTSC
- Euro 36 Hz

Estos modos parpadean bastante o en resoluciones sin parpadeo, es decir en la resolucisn baja. Pueden reproducirse a 28,8 kHz.

El programa deberma funcionar con tarjetas graficas sin problemas. La maxima reproducicisn esta limitada a 28,8 kHz.

## 1.87 AHI

AHI

AHI es un reemplazo para el audio-device. Es un "driver" con lo que la reproducicisn se hace con el chip del amiga o cualquier tarjeta de sonido con un driver para AHI.

Para mas informacisn:

AHI en Aminet:

dev/misc/ahidev.lha    archivo para desarrolladores  
mus/misc/ahiusr.lha    archivo para usuarios  
docs/misc/ahiman.lha    manual

AHI es Copyright )1994-1997 Martin Blom

## 1.88 Paula

Paula

Paula es el nombre del chip de sonido del amiga. Ofrece 4 canales (dos en el izquierdo, dos en el derecho), cada uno con una calidad de 8 bit.

Hace tiempo, fue desarrollado un mitodo que une los canales de un lado produciendo una salida en 14 bit.

---