

DigiBooster

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> DigiBooster		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		April 14, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	DigiBooster	1
1.1	GUIDE ZUM DIGIBOOSTER PRO 2.18	1
1.2	Copyright	2
1.3	Anforderungen fuer den DigiBoosterPro2.17	3
1.4	Allgemeine Infos zum DBPro	4
1.5	Bekannte Bugs im DigiBooster Pro 2.17	5
1.6	Einige Tips zur Fehlerbeseitigung:	6
1.7	Die Erklaerung der Buttons	7
1.8	Das Konfigurations Menue	8
1.9	Tastenkuerzel	10
1.10	Grüße gehen an...	14
1.11	Wo bekommt man DigiBoosterPro Modules ?	15
1.12	Befehle&Effekte	16
1.13	Die Entwicklung	17
1.14	Autoren	18
1.15	Registrierung	19
1.16	Einige Probleme mit dem Kopierschutz	19
1.17	Digibooster Modul Format:	20
1.18	An wen kann ich mich wenden ?	23
1.19	Der Sample Editor	23
1.20	Der AHI Harddisk Recorder	24
1.21	Ueber dieses Guide File	25
1.22	Das ist Kein Taschenrechner :=)	25
1.23	Das Registrierungs Formular	26
1.24	Die Edit Options	28
1.25	Der Huell-Kurven Editor	29
1.26	Das DSP-Echo Fenster	30
1.27	Mod im MOD&XM Format	31
1.28	DigiBoosterPro Formate:	31
1.29	Was kommt noch?	32
1.30	Benchmarks	32
1.31	Verbesserungen im DBPro 2.17->2.18	33
1.32	Wollen auch sie Digibooster unterstützen ?	34

Chapter 1

DigiBooster

1.1 GUIDE ZUM DIGIBOOSTER PRO 2.18

=====

DIGIBoosterPro 2.18

=====

von

Tomasz&Waldemar Piasta

Offizielle Digi Booster home page :

<http://www.amigaworld.com/support/digibooster>

Offizielle Digi Booster support BBS :

Magic Galaxy BBS +49 40 612 617

Vorweg:

~~~~~

Diese Guide soll Ihnen die Benutzung mit DigiBoosterPro erleichtern.  
Weiter unten sind alle Themen aufgelistet, die interessant, und wissenswert  
ueber DigiBoosterPro sind.

Anbei sind auch alle Befehle, sowie Tastenkuerzel erklart !

- DigiBoosterPro 2.18 Guide -

- Ueber dieses Guide-File -

- Copyright -

- Die Autoren -

- WICHTIG -

---

- Anforderungen -
- Zukunft -
- Entwicklung -
- Registrierung -
- Bekannte Bugs -
- Vorschlaege & Bug Reports
- Allgemeines -
- Tips zur Fehlerbeseitigung -
- Unterstuetzte Formate -
- Das Konfigurations Menu -
- Button Erklaerungen -
- Mods&XM's machen -
- Wie schnell muss der Rechner sein
- Tastaturkuerzel -
- Befehle/Effekte -
- Die Edit Op. -
- Der Sampler -
- Der Huell-Kurven Editor -
- Das DBM-Format -
- Veraenderungen im DBPro 2.18 -
- DISTRIBUTE Digibooster ? -
- Wo bekommt man geile Modules ? -
- An wen kann ich mich wenden ? -
- Gruesse -

## 1.2 Copyright

Copyright :

~~~~~

Das Programm DigiboosterPro© in der vorliegenden Version, sowie auch

die Dokumentation stehen unter dem Copyright 1997 von Tomasz & Waldemar Piasta.

Sie haben das Recht die Vollversion des Programms zu nutzen, wenn sie die Shareware Gebuehr von 50.-DM (30 U\$) an die Autoren entrichten. Sie erhalten nach Eingang der Registrierung eine persoehnliche Version von DigiBooster Professional. Hinweise zur Registrierung entnehmen sie bitte dem Registrierungsformular.

DigiBoosterPro benutzt folgende Software:

Warnung:

~~~~~

DigiBooster Pro ist auf speziellem Wege geschützt.

Jeder registrierte User weiß, das sich in seinem Persönlichen Installer und Main Programm eine versteckte Reg.Nummer befindet. Sollten wir eine gecrackte Version finden, muss sich derjenige dafür verantworten.

Aufpassen, dies wird dann Strafrechtliche Konsequenzen haben !!!

- Zurueck zur Hauptseite -

### 1.3 Anforderungen fuer den DigiBoosterPro2.17

Voraussetzungen:

~~~~~

- Einen Amiga ;-)
- Min. einen 020 Prozesser, oder besser.
- Kickstart >2.0 (Kick 3.1 empfohlen!)
- ahi.device (Audio Hardware Interface erhältlich im Aminet:
dev/misc/ahi.lha oder auf der AHI Homepage:
[http://www.lysator.liu.se/\(frames\)/~lcs/ahi.html](http://www.lysator.liu.se/(frames)/~lcs/ahi.html))
- asl.library & iffparse.library (benötigt vom ahi.device)
- reqtools.library von Nico Francois
- Ein wenig Geduld.

- Zurueck zur Hauptseite -

1.4 Allgemeine Infos zum DBPro

Der DigiBoosterPro ist ein Sound Tracker (Achneee ;))
und ist in 100% Maschinensprache geschrieben.

Er unterstuetzt:

~~~~~

- max. 128 Kanäle
- max. 256 Samples
- max. 1024 Pattern
- max. 1024 Positions
- SamplesGroesse pro Sample ist UNBEGRENTZT
- AHI Unterstuetzung, dadurch auch Soundkarten.  
(Tocatta, Delfina, Wavetools, Prelude, Melody, Maestro, Concierto)
- Midi Unterstuetzung ist leider noch nicht eingebunden
- zwei verschiedene Kommandos in einer Linie und zur gleichen Zeit.
- fast alle Tastaturkürzel gleich dem Protracker
- Echtzeit Effekte: Lautstaerken-Hüllkurve  
Verstärker(Boost)Hüllkurve  
Filter-Hüllkurve  
Sample-Offsets  
Balance-Hüllkurve und vieles mehr...

Unterstuetzte Formate:

~~~~~

Module

~~~~~

S3M (Scream Tracker) NUR Laden !  
 XM (Fast Tracker ) Laden&Speichern!  
 MOD (Pro/Fast/Take Tracker ; 4-32CHN) Laden&Speichern!  
 DIGI (DIGI Booster V1.x) NUR Laden!  
 OKT (Oktalyzer) NUR Laden!  
 MMD0 MMD1 MMD2 MMD3 (Octamed) NUR Laden!  
 DBM (DigiBoosterPro) Laden&Speichern (AchNee ;-)

Samples

~~~~~

- IFF8SVX (Nur mono / Amiga / 8 bit)
- IFF16SV (Nur mono / Amiga / 16bit)
- RIFFWAV (mono/stereo / PC / 8bit/16bit)
- AIFF (mono/stereo / Amiga;PC;Mac / 8bit/16bit)

- Zurueck zur Hauptseite -
Features:

~~~~~

- Unterstuetzt folgende Formate:  
XM, S3M, MMD0-MMD3 (Octamed/SS), MOD (4-32 CHN)  
OKTALYZER und DIGI (Digi Booster 1.x)
- Mixer (HD Samplen) Option erlaubt dein Module  
als AIFF oder AIFC Sample zu Speichern  
g.g. fuer CDDA oder MPEG Audio Format
- Echtzeit DSP Effecte: echo, cross echo, delay, cross delay, hall und  
arbeitet auf definierten Kanaelen; d.h. man kann DSP auf bestimmten  
Tracks ein&Ausschalten
- Optional 32 bit HIFI Mixing mit linearer Interpolation in Echtzeit
- 100% Assembler code
- Exportieren als \*.XM Files (4-32 channels)
- Exportieren als \*.MOD MOD.\* Files (4-32 channels)
- bis zu 128 channels (4/6/8/10/.../128)
- bis zu 7 Oktaven
- Sample Groesse pro Sample UNBEGRENTZT
- AHI Unterstuetzung (Zur Zeit Unterstuetzung fuer folgende Soundkarten:  
(Tocatta, Delfina, Wavetools, Prelude, Melody, Maestro, Concierto  
und Paula)
- DeliTracker, EaglePlayer und HippoPlayer Unterstuetzung
- Source Code des Players beiliegend
- Zwei verschiedene Kommandos zu selben Zeit. Das heisst  
zum Beispiel: sample offset Kommando 9xx und vibrato 4xx
- 8 und 16 bit Audio Modes (Man kann im DigiBoosterPro 16 Bit Samples benutzen  
Unterstuetzte Formate: IFF8SVX ; IFF16SV ; RIFFWAV 8BIT ;  
RIFFWAV 16BIT; AIFF 8/16BIT / STEREO/MONO
- MPEG Audio (Layer 1-3) Dateien einlesbar

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.5 Bekannte Bugs im DigiBooster Pro 2.17

---

## Bekannte Bugs im DigiBooster Pro 2.17

Ich hoffe es gibt keine, falls doch, einfach eine Mail an:  
SLAXX@M-GALAXY.NSHIFT.DE

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.6 Einige Tips zur Fehlerbeseitigung:

Einige Tips:

~~~~~

Falls DigiBoosterPro beim Start oder bei der Auswahl des AHI Audio Modus abstürzen sollte, sollten Sie zunächst nachsehen, ob sie die korrekten Versionen der folgenden libraries im "libs:" Verzeichnis haben:

- asl.library (V.40.6)
- iffparse.library (V.40.1)
- retools.library (V.38.14)
- diskfont.library (V.39.3)

Sie sollten auch das AHI-device und die AudioModes überprüfen, da eini-Version Probleme bereiten können. ("devs:")

Sie sollten auf jeden Fall die neusten Versionen sich besorgen (Erhaeltlich im Aminet, oder in jeder gutgefuehrten MailBox)

Sollten Sie eine langsame CPU (68020) besitzen, so läßt sich die Geschwindigkeit des Programms erhöhen, indem Sie die Frequenz für das SoundMixing im Konfigurations-Screen herabsetzen.

Eine weitere Geschwindigkeitsteigerung bringt das sogenannte Rom-Mapping, d.h., wenn sie das komplette Kickrom (3.1) ins schneller Fastmem spiegeln. Benutzen sie dazu bitte "blizkick" oder sehen im Handbuch ihrer Turbokarte (z.B.Blizzard) nach, wie sie ihre Karte umjumpen müssen.

Nach dem Vorgang läuft DB doppelt so schnell als mit Kick3.0. Auch das ahi.device läuft sehr viel schneller unter Kickstart3.1.

Um die bestmögliche Klangqualität zu erreichen, sollten sie das Programm 14bit_calibration benutzen (im Paket von play16). Die Einstellungen dafür sind ebenfalls im Konfigurations-Screen festzulegen.

Sollte DigiBoosterPro nicht ordnungsgemaess arbeiten oder häufig abstürzen, so kann dies an MCP (MasterControlProgramm) liegen, da sich diesbezüglich Probleme ergeben habe. Benutzen sie daher lieber das Programm MultiCX, das ähnliche Möglichkeiten bietet.

(Anmerkung: Bei mir läuft MCP V1.30 ohne dass bisher Probleme aufgetreten sind) Es muss also nicht sein, dass durch MCP Fehler auftreten.

Siehe hierzu auch WICHTIG

- Zurueck zur Hauptseite -

1.7 Die Erklarung der Buttons

Die Buttons auf der Hauptseite (oben links):

~~~~~

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Play Song | Spielt das komplette Lied ab                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| PlayPatt  | Spielt nur diesen Pattern in dem Sie sich befinden                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Stop      | Stopt die Wiedergabe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Continue  | Spielt weiter ab, ab der Stelle wo sich Ihr Cursor befindet                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Record    | Spielt den Pattern ab, waehrenddessen sie Samples einsetzen koennen                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Edit      | Wechselt in den Editier Modus - jetzt koennen sie das Module bearbeiten                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Disk Op.  | Das Menue wechselt, und es kommen neue Buttons<br>-zum Laden/Speichern von Modulen<br>-zum Laden/Speichern von Samples<br>-zum Speichern von Instrumenten<br>-zum Speichern im MOD-Format<br>-zum Exportieren in das (PC) XM-Format<br>-zum loeschen von Files<br>-zum importieren von MPEG Samples<br>(Hier kann man MPEG Audiodateien einladen [Layer I-II-III]) |

Sampler

wechselt auf die Sample-Editier-Oberflaeche  
hier koennen Sie den Ausgewaehlten Sample veraendern

Edit Op.

hier koennen Sie weitere Sample Einstellungen vornehmen.

|          |                                                                                                                                                                                       |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Config   | Hier kommen Sie in das Konfigurations-Menue<br>wo Sie die Programmeinstellungen aendern koennen                                                                                       |
| About    | Infos ueber dieses Programm                                                                                                                                                           |
| Mod Info | Infos ueber Das Module/SampleText lesen                                                                                                                                               |
| Clear    | hiermit koennen Sie entweder:<br>-Das komplette Lied MIT Samples loeschen<br>-Den Song loeschen, ausser Samples<br>-Die Instrumente alle loeschen<br>-und natuerlich auch Abrechen :) |
| Optimize | komprimiert das Module, damit es kleiner ist                                                                                                                                          |
| Quit     | Beendet den DigiBoosterPro                                                                                                                                                            |
| Mixer    | Hier koennen Mixer Einstellungen vorgenommen werden                                                                                                                                   |

DSP Echo

hier koennen Sie einem Pattern Echo/Hall usw. verpassen

Weitere Buttons (oben rechts):

~~~~~

Insert Hier koennen Sie einen Pattern einfuegen in _ihr_ Lied
 Delete Hier loeschen Sie den Pattern, der aktiviert ist.
 Top/Bot Mit "TOP" gehen Sie an den Anfang des Liedes,
 Mit "BOT" gehen Sie an das Ende des Liedes.

Weitere Wichtige Einstellungen "buttons":

~~~~~

Positn.         Hier koennen sie "vor/zurueckspulen"  
 Pattern         Hier koennen Sie einstellen welcher Pattern an dieser  
                   Position gespielt werden Soll.  
 Lenth          Hier stellen Sie die laenge des Liedes ein.  
 Song            Hier koennen Sie einen Sub-Song in ihrem Lied machen  
 Instr.          Hier koennen sie zwischen den Instrumenten wechseln  
 Sample         Hier koennen sie zwischen den Samples wechseln  
 Volume         Hier bestimmen Sie die Lautstaerke des Instrumentes  
 Samlen         Hier wird die Groesse des Samples angezeigt  
 SngName        Hier koennen Sie einen Namen fuer ihren Song eintragen  
 InsName        Hier koennen Sie den Instrumenten Namen geben  
                   (auch SampleText genannt)  
 Finetn.        Hier koennen Sie dem Sample einen FineTune geben  
 Repeat  
 Replen

BPM             Hier koennen Sie die Grundgeschwindigkeit des Songs  
                   einstellen.

TRACKS         Hier koennen Sie die Kanalanzahl bestimmen.

PATLEN         Hier koennen Sie die Laenge dieses Patterns einstellen  
 MODE           (Nur bei Sounkarten)  
                   Hier koennen Sie waehlen, ob der Song 8, oder 16 Bit sein soll.  
                   (Auch nur bei schnelleren CPU's empfehlenswert)

Buttons ueber den Kanaelen:

~~~~~

Ja, hier steht drin, in welchem Kanal Sie sich befinden, und koennen diesen An/Ausschalten.

- Das Konfigurations Menue -

- Zurueck zur Hauptseite -

1.8 Das Konfigurations Menue

General:

~~~~~

Tempo Hier koennen Sie bestimmen welches Tempo als Standart Tempo benutzt wird.

Speed Hier koennen Sie die Standart Geschwindigkeit einstellen.

Channels Hier koennen Sie einstellen, mit wievielen Channels der DBPro beim Starten aktiviert. (Standart=8)

Priority Gibt die Prioritaet des Programms an.

Patlen Gibt die Standart Patternlaenge an. (standart=64)

## Loading:

~~~~~

Module DIR: Hier koennen Sie eingeben in welchem Verzeichnis nach Modulen gesucht werden soll, Dieses Verzeichnis ist dann auch die Standart Directory beim Laden/Speichern

Sample DIR: Hier koennen Sie eingeben in welchem Verzeichnis nach Samples gesucht werden soll, Dieses Verzeichnis ist dann auch die Standart Directory beim Laden/Speichern

Lha decr: Hier koennen Sie bestimmen ob ein Lha gepacktes Modul ausgelesen werden soll oder nicht.

AHI:

~~~~

VolBoost%: Hier koennen Sie die Gesamtlautstaerke der Wiedergabe einstellen.

AutoBoost%: Hier gleicht AHI selbst die Gesamtlautstaerke aus.

## Display:

~~~~~

Look: Hier koennen sie 3 verschiedene Farbpaletten auswaehlen. (OS2/ Scene / NoText)

Modify Palette: Hier koennen Sie die Farbpalette aendern.

Change
Screenmode: Hier koennen Sie eine andere Bildschrimaufloesung waehlen. (640x480 ist am besten)

BlankZero: Hier koennen Sie einstellen, ob im Patterneditor die Luecken mit "0" aufgefuellt werden sollen, oder frei bleiben sollen.

Show Info:

Load Config: Hier koennen Sie eine vorher gespeicherte Einstellung laden.

Save Config: Hier koennen Sie die derzeitigen Einstellungen dauerhaft Speichern

- Zurueck zur Hauptseite -

1.9 Tastenkuerzel

Hinweis: "lalt" bedeutet linke alt
 ~~~~~~ "lshift" bedeutet linke shift  
 "lamiga" bedeutet linke amiga

Hohe Notentasten: 2 3 5 6 7 9 0 =  
 Q W E R T Z U I O P Ü \*

Tiefe Notentasten: S D G H J L Ö  
 Y X C V B N M , . -

F1 - Oktave hoeher (es gibt 7 Oktaven; von Note C-1 bis B-7; 84 Noten)

F2 - Oktave tiefer

lalt+F3 - Kompletten Pattern ausschneiden (Noten+Kommandos) -> in den P.

lalt+F4 - Kompletten Pattern kopieren (Noten+Kommandos) -> in den Puffer

lalt+F5 - Einfügen Patt-Puffer (Noten+Kommandos) in den pattern

lshift+F3 - Track ausschneiden (Noten+Kommandos) in den Puffer

lshift+F4 - Track kopieren (Noten+Kommandos) in den Puffer

lshift+F5 - Track - Puffer einfügen (Noten+Kommandos) in den Track

ctrl+F3 - Kommandos im Track ausschneiden (in den Puffer)

ctrl+F4 - Kommandos im Track kopieren (to buffer)

ctrl+F5 - Kommando Puffer einfügen

lamiga+F3 - Kommandos im Pattern ausschneiden (in den Puffer)

lamiga+F4 - Kommandos im Pattern kopieren (in den Puffer)

lamiga+F5 - Kommando-Puffer in den Pattern einfügen

- F6 - Gehe zu Patternposition 0  
F7 - Gehe zu Patternposition 16  
F8 - Gehe zu Patternposition 32  
F9 - Gehe zu Patternposition 48  
F10- Gehe zu Patternposition 63
- lshift+F6-F10 - Aktuelle Patternposition auf eine F-Taste speichern
- lalt+F6-F10 - Pattern ab der gespeicherten Position abspielen
- lshift+Return - Leernote an der Cursorposition einfügen und die anderen  
Noten um eine Position verschieben.  
Achtung! Die Note auf der letzten geht dabei verloren!
- lshift+<- - Note über der Cursorposition löschen und die anderen  
Noten um eine Position nach oben verschieben. Dies ist  
an Position 0 nicht möglich.
- lalt+Return - Wie oben, nur mit allen Tracks
- lalt+<- - Wie oben, nur mit allen Tracks
- ctrl+Return - Schiebt die Kommandos im Track um eine Position nach  
unten
- ctrl+<- - Zieht die Kommandos im Track um eine Position nach oben
- lamiga+Return - Schiebt die Kommandos im Pattern um eine Position nach  
unten
- lamiga+<- - Zieht die Kommandos im Pattern um eine Position nach oben
- ctrl+0-9 - (Quantisierung) Auswählen, wie viele Position DB nach  
unten springen soll, wenn eine Note eingegeben wird
- SPACE - Wechseln zwischen Stop/Edit Modus
- rechte Amiga - Pattern abspielen
- rechte Alt - Song abspielen
- rechte Shift - Record Modus/Edit Modus ein  
(Während dem Spielen editieren)
- Del - Note unter dem Cursor löschen
- lalt+Del - Nur das Kommando löschen
- shift+Del - Note und Kommando löschen

An/Austellen der Channels :

---

Linke Shift+1 - An/Austellen des ersten sichtbaren Kanals von links  
Linke Shift+2 - An/Austellen des zweiten sichtbaren Kanals von links  
Linke Shift+3 - An/Austellen des dritten sichtbaren Kanals von links  
Linke Shift+4 - An/Austellen des vierten sichtbaren Kanals von links  
Linke Shift+5 - An/Austellen des fünften sichtbaren Kanals von links  
Linke Shift+6 - An/Austellen des sechsten sichtbaren Kanals von links  
Linke Shift+9 - Alle Kanäle austellen  
Linke Shift+0 - Alle Kanäle anstellen

Die Samples anwählen auf dem numerischen Zahlenblock mit :

1 Reihe : [ ] / \* = Instrument auswählen \$1-\$4  
2 Reihe : 7 8 9 - = Instrument auswählen \$5-\$8  
3 Reihe : 4 5 6 + = Instrument auswählen \$9-\$C  
4 Reihe : 1 2 3 = Instrument auswählen \$D-\$F  
5 Reihe : . = Instrument auswählen \$10

Enter + Instrument auswählen (\$11-\$1F) :

1 Reihe : [ ] / \* = Instrument auswählen \$11-\$14  
2 Reihe : 7 8 9 - = Instrument auswählen \$15-\$18  
3 Reihe : 4 5 6 + = Instrument auswählen \$19-\$1C  
4 Reihe : 1 2 3 = Instrument auswählen \$1D-\$1F  
5 Reihe : . = Instrument auswählen \$20

Tab - Bewegt den Cursor zum nächsten Track  
lshift+Tab - Bewegt den Cursor zum vorherigen Track  
ctrl+a - Aktuellen Kanal an/ausschalten  
(Wo man gerade mit dem Courser steht)  
ctrl+b - Block markieren  
ctrl+c - Noten & Kommandos in den Puffer kopieren  
lalt+ctrl+c - Nur Kommandos in den Puffer kopieren  
ctrl+d - Noten & Kommandos löschen, andere Noten & Kommandos eine  
Position höher  
lalt+ctrl+d - Kommandos loeschen, andere Kommandos höher  
ctrl+f - Filter an/ausschalten  
ctrl+h - Block nach oben transponieren  
ctrl+i - Noten & Kommandos einfügen, schiebt Noten & Kommandos eine  
Position tiefer  
lalt+ctrl+i - Kommandos einfügen, zieht Kommandos um eine Position höher  
ctrl+j - Noten und Kommandos anfügen  
lalt+ctrl+j - Kommandos anfügen  
ctrl+k - Alle Noten & Kommandos bis zum Ende des tracks löschen

---

---

|             |                                                  |
|-------------|--------------------------------------------------|
| lalt+ctrl+k | - Alle Kommandos bis zum Ende des tracks löschen |
| ctrl+l      | - Block nach unten transponieren                 |
| ctrl+m      | - Multikeyboard an/ausschalten                   |
| ctrl+n      | - Re-markieren des letzten blocks                |
| ctrl+o      | - Track zusammenziehen                           |
| ctrl+p      | - Kommandos & Noten einfügen                     |
| lalt+ctrl+p | - Kommandos einfügen                             |
| ctrl+r      | - Zurücklegen der F6-F10 Positionen              |
| ctrl+t      | - Tracks tauschen                                |
| ctrl+u      | - Letzte Aktion rückgängig machen (undo)         |
| ctrl+x      | - Noten und Kommandos in den Puffer kopieren     |
| lalt+ctrl+x | - Noten in den Puffer ausschneiden               |
| ctrl+y      | - Noten und Kommandos rückwärts                  |
| lalt+ctrl+y | - Kommandos rückwärts                            |
| lalt+o      | - Modul laden                                    |
| lalt+s      | - Modul speichern                                |
| lalt+l      | - Sample/Instrument laden                        |
| lalt+q      | - Programm verlassen                             |
| lalt+r      | - In den Sampler-Bildschirm wechseln             |
| lalt+d      | - Disk-Operationen                               |
| lalt+e      | - Edit-Operationen                               |
| lalt+m      | - Wechslen ins Modul Info Fenster                |
| lalt+x      | - Wechslen ins Mixer-Fenster                     |
| lalt+c      | - Wechslen ins Konfigurations-Fenster            |
| lalt+a      | - Spectrum Analyzer an/ausstellen                |
| lalt+v      | - Lautstärkekurve Editor                         |
| lalt+p      | - Panningkurve Editor                            |

---

lalt+b           - Boostkurve Editor  
lalt+f           - Filterkurve Editor  
lalt+i           - Pitch Editor  
  
Return           - Eine Note weiterspringen  
Backspc          - Eine Note zurückspringen  
  
cursor hoch/runter       - ändert die Position des Cursor  
lshift+cursor hoch/runter - ändert die Position des Cursor (schneller)  
lalt+cursor hoch/runter   - ändert die Position des Cursor (am schnellsten)  
  
ctrl+cursor rechts               - Instrument höher  
ctrl+cursor links                - Instrument tiefer  
lalt+cursor rechts               - Patternnummer höher  
lalt+cursor links                - Patternnummer tiefer  
linke oder rechte shift + cursor rechts - Song-position höher  
linke oder rechte shift + cursor links  - Song-position tiefer

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.10 Grüße gehen an...

Grüße & Dank an:

~~~~~

- Martin Blom für das ahi.device
 - Jan van den Baard für die GadToolsBox
 - Nico Francois für reqtools.library
 - T.F.A für ASM-one
 - Michael Kagerbauer (Cosmo^dE-sO) fuer einige Uebersetzungshilfen!
 - Alle DBPro Benutzer (fuer die Vorschlaege&Bug Reports)
 - Slaxx & Magic (von der DBPRO Supportmailbox)
-

- Alle anderen dREAM sEQUENCER Members
- Patrick Beerhorst für HTML Dokumentation nach Ver.2.17
- Und alle unsere Freunde die DigiBoosterPro nutzen ! :-)

- Zurueck zur Hauptseite -

1.11 Wo bekommt man DigiBoosterPro Modules ?

Das OFFIZIELLE dREAM sEQUENCER Binaer & Ascii Netz!

Das d^S-NET ist DAS Sound Net!

Nur Hier kommen IMMER die :

~~~~~

- neusten Modules von "Dream Sequencer" durch
- neusten Modules & Releases von "Escape from Reality" durch
- neusten Modules von "SlaXX" durch
- aktuelle Infos zu Modulen / ... und D-S
- Coole UserTalks zu heissen Themen :-)
  
- Support-Net von DigiBooster(Pro)  
Verbesserungsvorschlaege gehen an den Progger, Infos, News,  
Fragen&Antworten, Player, Demos, Guides,...

Das d!S-Net bietet ausserdem :

~~~~~

- Trade DEINE eigenen Module
Habt ihr Module gemacht oder von anderen ? Wollt ihr diese verbreiten ?
Kein Problem !!!
IHR koennt im d-S!Net Eure oder andere Module uppen !
(Mit Modulen einen Namen machen ? Unser Netz macht es moeglich)

Wie bekomme ich das d!S-Net ?

~~~~~

Kein Problem !

Du kannst es Pollen&Saugen bei :

The SKY-SyStEM:

(d-S!Net^Server) !Komplett Free Download!

06131-478663 : Analog / V.34+

06131-477549 : Analaog + ISDN

Fragen zu dem Netz ?

~~~~~

Ruft einfach in der Mailbox, an und mach euch kundig ;)
 Oder schreibt eine E-Mail an : SysOp@SKYSYS.commo.de

- Zurueck zur Hauptseite -

1.12 Befehle&Effekte

Hier eine komplette Übersicht der DigiBoosterPro Effekte:

(*) = Falls dieser Kommandoparameter Null sein soll,so wird der letzte Parameter der nicht NULL ist benutzt.

Bitte lesen sie genau, ob der Effekt für das komplette Modul,oder nur eine Spur (Track)in Frage kommt.

(Anmerkung: Einige der Effekte wurden nicht ins Deutsche übersetzt,da sie bereits den musikalischen Begriffen entsprechen)

```

0xx      Arpeggio
1xx (*)  Portamento up
1Fx (*)  Fine Portamento up
2xx (*)  Portamento down
2Fx (*)  Fine Portamento down
3xx (*)  Glissando
4xx (*)  Vibrato
5xx (*)  Tone portamento+Volume slide
5xF (*)  Tone portamento+Fine Volume slide up
5Fx (*)  Tone portamento+Fine Volume slide down
6xx (*)  Vibrato+Volume slide
6xF (*)  Vibrato+Fine Volume slide up
6Fx (*)  Vibrato+Fine Volume slide down
8xx      Set panning
9xx (*)  Sample offset
Axx (*)  Volume slide
AxF (*)  Fine volume slide up
AFx (*)  Fine volume slide down
Bxx      Position jump
Cxx      Set volume
Dxx      Pattern break
E00      Low pass filter on
E01      Low pass filter off
E1x      Fine portamento up
E2x      Fine portamento down
E3x      Play from backward
E40      Turn off sound in channel
E5x      Turn on/off channel
E6x      Set loop begin/loop
E7x      Set offset
E8x      Set panning
E9x      Retrig note

```

```

EAx    Fine volume slide up
EBx    Fine volume slide down
ECx    Note cut
EDx    Note delay
EEx    Pattern delay
Fxx    Set tempo/BPM
Gxx    Set global volume
Hxx (*) Global volume slide
K00    Key off
Lxx    Set envelope position
Oxx (*) Sample offset slide
Pxx (*) Panning slide
Sxx    Set Real BPM

```

Diese Kommandos funktionieren NUR, wenn in den AHI-Prefs das ECHO angeschaltet ist !!!

```

V00    Schaltet DSP echo AN in diesem Channel
V01    Schaltet DSP echo AUS im diesem Channel
V10    Schaltet DSP echo AN in allen Channels
V11    Schaltet DSP echo AUS in allen Channels
        Ausgangspunkt: DSP echo AUS in allen Channels

Wxx    Echo delay. It is a value between 00 and ff, and defines
        time of delay. 01 means that sound will be delayed
        2 ms (0.02) of second.
        Default is: W40 - 128 miliseconds ; 0.128 sec.

Xxx    Echo Feedback. It is a value between 00 and ff, and defines
        how much of the delayed signal should be feed back to the delay
        stage. Setting this to 0 gives a delay effect, otherwise echo.
        Default is: X80

Yxx    Echo Mix. It tells how much of the delayed signal should be mixed
        with the normal signal. Setting this to 0 disables delay/echo,
        and setting it to ff outputs only the delay/echo signal.
        Default is: Y80

Zxx    Echo Cross. It only has effect if the current playback mode is
        stereo. It tells how the delayed signal should be panned to
        the other channel. 0 means no cross echo, ff means full
        cross echo.
        Default is: ZFF - full cross echo.

```

(Die letzten Befehle wurden noch nicht in Deutsche übersetzt, sorry)

- Zurueck zur Hauptseite -

1.13 Die Entwicklung

Entwicklung:

DIGIBOOSTER wird auf einem :

- Amiga 1200T
(mit Blizzard IV, 18MB Ram, zwei 1.7GB HD, Kickstart 3.1 & mehr)
- ASM'one (Version 1.29)

entwickelt.

- Zurueck zur Hauptseite -

1.14 Autoren

Programmierer:

Tomasz & Waldemar Piasta
Poprzeczna 66/6
51-167 Wroclaw
Poland

E-mail:digi@kki.net.pl
E-mail:digi2@friko4.onet.pl

Tomasz Piasta 30.11.1977
studying Informatics

Waldemar Piasta 19.10.1975
studying Sound Engineering

~Registrierung~

Amigaguide-Deutsch:

~~~~~

Dennis Lohr  
Yann Wissenbach

E-mail:Hitman@skysys.commo.de  
SysOp@skysys.commo.de

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.15 Registrierung

Registrierung:

~~~~~

Sie haben das Recht, die Vollversion dieses Programms zu nutzen, wenn Sie die Sharewaregebuehr von 50.-DM (30 US-\$) an die Autoren entrichten.

Zur Registrierung verwenden sie bitte das im Archiv enthaltene Formular.

Füllen Sie es bitte aus und senden es an:

Tomasz & Waldemar Piasta
Poprzeczna 66/6
51-167 Wroclaw
Poland

Das Registrierformular

Nachdem sie die Registrierung verschickt haben, erhalten sie ←
eine persönliche

und aktuelle Version von DigiBoosterPro. Falls sie schon registriert sein sollten, dann koennen sie jederzeit kostenlos die neueste Version per e-mail bei den Programmierern anfordern. Gegen einen Unkostenbeitrag von 10.-DM (5\$) können sie das Update auch per Post anfordern. Senden sie dazu bitte das Geld und eine Diskette an die oben genannte Adresse.

Upgrades können nur von einer gleichen Versionsnummer gemacht werden, z.B. 2.01 zu 2.11 wenn sich also die Revisionsnummer ändern sollte. Ältere Versionen (z.B. 1.7) können auf diesem Wege nicht upgedated werden.

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

- Zurueck zur Hauptseite -

1.16 Einige Probleme mit dem Kopierschutz

Kopierschutzprobleme:

~~~~~

Ich uebernehme keine Garantie, dass dieses Guide vollstaendig ist, und alle Befehle, ect. drin stehen. Ich versuche alles, was neu dazukommt einzubinden, aber dabei kann es passieren, dass ich etwas uebersehe (Ich bin ja auch nur ein Mensch :) )

Falls DigiboosterPro (registrierte Version) nach 5 Minuten plötzlich

abstürzen sollte, dann haben sie einige Regeln, die den Kopierschutz betreffen nicht beachtet (siehe unten). In diesem Fall müssen sie DBPro neu installieren.

Entschuldigung dafür - aber es ist zu Ihrem eigenem Schutz.

Die folgenden Regeln nach der Installation von DigiBoosterPro :

- Das Hauptprogramm darf nicht umbenannt werden (rename) !
- Das Verzeichnis in dem sich DBPro befindet, darf ebenfalls nicht umbenannt werden !
- Digibooster kann nicht kopiert oder auf der Platte umbewegt werden ! die Version wird anschließend ihren Dienst verweigern.

Sollten Sie sich nicht an diese Hinweise halten wird DigiBooster PRO immer quiten nach einiger Zeit !!!

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.17 Digibooster Modul Format:

-----  
 Digi Booster PRO - DBM0 Datei-Format von Tap of Inv  
 -----

Das DBM Datei Format ist ein IFF-ähnliches Format. D.h. das MOD besteht aus "Hunks". Jeder Hunk besteht aus einer 4-Byte Erkennung und danach aus der Hunk-Laenge (Long-Word - 4 Bytes).

Wenn das MOD keinen Hunk besitzt, z.B. bei der Lautstaerke Huellkurve, dann heisst das, dass dieses MOD keine Lautstaerke-Huellkurven benutzt.

Die Hunks im DBM-Modul bestehen immer aus:

- NAME (Name des MOD)
- INFO (MOD-Info)
- SONG (Name des Songs)
- INST (Instrumente)
- PATT (Patterns)
- SMPL (Samples)

| Offset | Laenge |                                                |
|--------|--------|------------------------------------------------|
| 0      | 4      | ID "DBM0" - MOD-Identifikation                 |
| 4      | 2      | Tracker Version:<br>z.B. \$0200 - Version 2.00 |
| 6      | 2      | Reserviert                                     |
| 8      | 4      | ID "NAME" - MOD-Name Hunk Identifikation       |
| +4     | 4      | Hunk-Laenge                                    |
| +8     | 44     | MOD-Name                                       |

|     |     |  |                                                                                   |
|-----|-----|--|-----------------------------------------------------------------------------------|
| ??? | 4   |  | ID "INFO"                                                                         |
| +4  | 4   |  | Hunk-Laenge                                                                       |
| +8  | 2   |  | Zahl der Instrumente im MOD                                                       |
| +10 | 2   |  | Zahl der Samples im MOD                                                           |
| +12 | 2   |  | Zahl der Songs im MOD                                                             |
| +14 | 2   |  | Zahl der Patterns im MOD                                                          |
| +16 | 2   |  | Zahl der Kanale                                                                   |
| ??? | 4   |  | ID "SONG" - Song Hunk Identifikation                                              |
| +4  | 4   |  | Hunk Laenge                                                                       |
| +12 | 44  |  | Song Name                                                                         |
| +56 | 2   |  | Zahl der Orders im Song                                                           |
| +58 | ??? |  | Order Liste (Words) (Jede Order Liste kann diesselbe Anzahl an Patterns benutzen) |
| ??? | 4   |  | ID "INST" - Instrument Hunk Identifikation                                        |
| +4  | 4   |  | Hunk Laenge                                                                       |
| +8  | 30  |  | Instrumenten-Name                                                                 |
| +38 | 2   |  | Zahl der Samples im Instrument                                                    |
| +40 | 2   |  | Instrumenten Lautstaerke                                                          |
| +42 | 4   |  | Instrumenten Finetune (gespeichert in HZ)                                         |
| +46 | 4   |  | Instrumenten Wiederholung Startpunkt                                              |
| +50 | 4   |  | Instrumenten Wiederholungslaenge                                                  |
| +54 | 4   |  | Flags:                                                                            |
|     |     |  | Bit 0 gesetzt - Forward loop benutzt                                              |
|     |     |  | Bit 1 gesetzt - Ping Pong loop benutzt                                            |
| ??? | 4   |  | ID "PATT" - Patterns Hunk Identifikation                                          |
| +4  | 4   |  | Hunk Laenge                                                                       |
| +8  | 2   |  | Zahl der Positionen (rows) im Pattern                                             |
| +10 | 4   |  | Groesse der gepackten Daten                                                       |
| +14 | ??? |  | Gepackte Pattern Daten                                                            |
| ??? | 4   |  | ID "SMPL" - Sample Hunk Identifikation                                            |
| +4  | 4   |  | Hunk Laenge                                                                       |
| +8  | 4   |  | Flags:                                                                            |
|     |     |  | Bit 0 gesetzt - 8 Bit Sample                                                      |
|     |     |  | Bit 1 gesetzt - 16 Bit Sample                                                     |
|     |     |  | Bit 2 gesetzt - 32 Bit Sample                                                     |
| +12 | 4   |  | Sample Laenge                                                                     |
| +16 | ??? |  | Sample Daten (unsigned)                                                           |
| ??? | 4   |  | ID "VENV" - Lautstaerke Huellkurven Hunk Identifikation                           |
| +4  | 4   |  | Hunk Laenge                                                                       |
| +8  | 2   |  | Zahl der Lautstaerke Huellkurven in diesem Hunk                                   |
| +10 | 2   |  | Zu welchem Instrument diese Lautstaerke Huellkurve-Daten gehoeren                 |
| +12 | 134 |  | Lautstaerke Huellkurve Daten                                                      |

-----  
Aufbau der Lautstaerke Huellkurve:  
-----

Jede Lautstaerke Huellkurven-Tabelle benoetigt 134 Bytes.  
 Die Maximale Anzahl der Punkte betraegt 32.  
 Die Maximale Anzahl der Sustain-Punkte betraegt 2.  
 Die Maximale Anzahl der Wiederholungen betraegt 1.

| Offset | Laenge |                                                                                                                                                   |
|--------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| +0     | 1      | Typ: Bit 0: Huellkurve an/aus<br>  Bit 1: 1. Sustain Punkt an/aus<br>  Bit 2: Huellkurven-Wiederholung an/aus<br>  Bit 3: 2. Sustain Punkt an/aus |
| +1     | 1      | Zahl der Huellkurven-Punkte                                                                                                                       |
| +2     | 1      | 1. Sustain Punkt                                                                                                                                  |
| +3     | 1      | Wiederholungs Startpunkt                                                                                                                          |
| +4     | 1      | Wiederholungs Endpunkt                                                                                                                            |
| +5     | 1      | 2. Sustain Punkt                                                                                                                                  |
| +6     | 1      | Reserviert                                                                                                                                        |
| +8     | 2      | Zeit des 1. Punktes (in vblanks)                                                                                                                  |
| +10    | 2      | Lautstaerke des 1. Punktes (Abstand: 0-64)                                                                                                        |
| +12    | 2      | Zeit des 2. Punktes (in vblanks)                                                                                                                  |
| +14    | 2      | Lautstaerke des 2. Punktes (Abstand: 0-64)                                                                                                        |
| +16    | 2      | ...                                                                                                                                               |

-----  
 Gepacktes Pattern Format:  
 -----

Wenn das Byte 0 ist, dann heisst das, dass zur naechsten Position (Row) weitergesprungen wird.

Wenn das Byte NICHT 0 ist, dann werden die Bits folgendermassen interpretiert:

Bit 0 gesetzt: Note folgt (Byte)  
 Bit 1 gesetzt: Instrumentennummer folgt (Byte)  
 Bit 2 gesetzt: 1. Effekt-Typ folgt (Byte)  
 Bit 3 gesetzt: 1. Effekt-Parameter folgt (Byte)  
 Bit 4 gesetzt: 1. Effekt-Typ folgt (Byte)  
 Bit 5 gesetzt: 1. Effekt-Parameter folgt (Byte)

Das naechste Byte ist die Kanal-Nummer, zu dem die Daten gehoeren.

Beispiel:

00 - Springe zur naechsten Patternposition  
 03 - Byte ist nicht 0; Das Bit 0 und 1 ist gesetzt  
     -> Benutze Note und Instrument  
 24 - Kanal Nummer zu dem die Daten gehoeren  
 81 - Note (in Hex: \$51 - 5 Oktave und 1. Note)  
 04 - Instrumenten Nummer

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.18 An wen kann ich mich wenden ?

Tja... Bei Problemen, Fragen, Anregungen, Beschwerden, und so weiter  
 koennen Sie sich wenden an:

|                          |                          |                                        |
|--------------------------|--------------------------|----------------------------------------|
| digi@kki.net.pl          | Tomasz & Waldemar Piasta | Programmierer                          |
| digi2@friko4.onet.pl     |                          |                                        |
| Slaxx@m-galaxy.nshift.de | C. Morell                | Zustaendig fuer FAQ, Bug Reports, usw. |
| Hitman@SkySys.commo.de   | D. Lohr                  |                                        |
| Sysop@SkySys.commo.de    | Y. Wissenbach            |                                        |

--> aMIGA RULEZ <<-

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.19 Der Sample Editor

Hier koennen Sie die Samples editieren.  
 Dafuer stehen Ihnen folgende Buttons zur Verfuegung:

|             |                                                                              |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Play All    | Spielt den kompletten Sample ab                                              |
| Play Disp.  | Spielt nur den Sichtbaren Bereich des Samples                                |
| Play Range  | Spielt nur den Markierten Bereich                                            |
| Clr Range   | Demarkiert den Markierten Bereich                                            |
|             |                                                                              |
| Show Range  | Zeigt den Markierten Bereich                                                 |
| Show All    | Zeigt das komplette Sample                                                   |
| Range All   | Markiert den kompletten Sample                                               |
| Beg         | Setzt die Linie zum Anfang des Samples                                       |
| End         | Setzt die Linie zum Ende des Samples                                         |
|             |                                                                              |
| Chop        | Unbekannt :- (                                                               |
| Zoom In     | Vergrößert den "Markierten" Bereich                                          |
| Zoom Out    | Verkleinert den "Markierten" Bereich                                         |
|             |                                                                              |
| Copy Block  | Kopiert den Markierten Block in den Puffer                                   |
| Cut Block   | Löscht den Markierten Bereich                                                |
| Paste Block | Setzt den Markierten Bereich ein<br>(Vorher Position setzten)                |
| Erase Block | Setzt den Markierten Bereich auf Null<br>(Groesse des Samples bleibt gleich) |
|             |                                                                              |
| LP Filter   | Niedrige Frequenzen werden gefiltert                                         |
| HP Filter   | Hohe Frequenzen werden gefiltert                                             |
| Echo        | Noch nicht aktiv :-(((                                                       |
| Rev         | Dreht den Sample um                                                          |

|            |                                                                                              |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Boost      | Gibt dem Sample die doppelte Lautstärke                                                      |
| Kill       | Löscht diesen Sample komplett                                                                |
| Swap Buff  | Setzt den Markierten Puffer als Sample ein                                                   |
|            | Sample                                                                                       |
|            | Öffnet den AHI-HD-Recorder                                                                   |
| Volume     | Einstellen der Lautstärke für dieses Sample                                                  |
| Normalize  | Normalisiert den Sample wieder in original Lautstärke                                        |
| Loop:      | Anwählbar ob Sample sich immer Wiederholen bzw. Ping-Pong gespielt werden soll               |
| Note:      | Setzt die Octave des Sample beim Abspielen im Sampler fest                                   |
| Resample:  | Hier kann man einen Sample in verschiedene Frequenzen resampeln<br>(z.B: von 44100 -> 22100) |
| LP 1kHz    | Noch nicht aktiv                                                                             |
| Flanger    | Noch nicht aktiv                                                                             |
| Chorus     | Noch nicht aktiv                                                                             |
| Phaser     | Noch nicht aktiv                                                                             |
| Display    | Zeigt wie gross der Sample ist (in Byte)                                                     |
| Position   | Zeigt an auf welcher Bytegrösse man momentan ist                                             |
| Range      | Zeigt an wie gross der markierte Bereich ist (in Byte)                                       |
| SampleType | Zeigt an wieviel Bit der Sample hat (8/16Bit)                                                |

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.20 Der AHI Harddisk Recorder

Hier koennen Sie ueber einen Hardwaremaessigen Sampler, bzw ihre Soundkarte eigene Samples (von CD, Tape,...) aufnehmen, und im DBPro verwenden. ←

|                     |                                                                                                                       |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Select Audio Mode   | Hier koennen Sie einen Audio Modus Auswaehlen, mit dem Sie aufnehmen moechten.                                        |
| Sample Duration     | Hier koennen Sie eintragen, wie lange AHI aufnehmen soll (in sec.)                                                    |
| Sample Lenth        | Zeigt Ihnen an, wie gross der Sample ist (in KB)                                                                      |
| Prepare Sample File | Hier koennen Sie Ein Sample zum Aufnehmen vorbereiten. Vorher muessen Sie jedoch ein File auswaehlen (Bei "Filename") |

|                 |                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Begin Recording | Startet die Aufnahme                                                                                                                                                                              |
| Filename        | Hier koennen Sie Pfad/Datei auswaehlen zum Aufnehmen                                                                                                                                              |
| File Format     | Hier koennen Sie waehlen, in welchem Format aufgenommen werden soll<br>Zu Auswahl stehen:<br>IFF-AIFF, und IFF-AIFC (Not compr.)<br>Vorteilhaft ist jedoch IFF-AIFF.                              |
| Source          | Hier koennen Sie die Quelle auswaehlen, von wo Sie aufnehmen moechten                                                                                                                             |
| Loopback Volume | Stellt die Lautstaerke ein, mit dem der Sample beim Aufnehmen wiedergegeben werden soll.                                                                                                          |
| Input Gain      | Stellt die Eingangslautstaerke ein,<br>Wie Laut, oder leise der Sample aufgenommen werden soll.<br>(Leider steht kein Levelmeter zur Anzeige wie Laut der Sample aufgenommen wird zur Verfuegung) |

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.21 Ueber dieses Guide File

Hi !

Jetzt ist es wieder soweit...

Ein neuer Digi boosterPro - ein neues Deutsches Guide-File.

Dieses Guide erklart ihnen wie alle Tastenkurzel, Befehle, Parameter, ... funktionieren.

Da dieses Guide fur den DigiBooster 2.18 ist kann es passieren, dass einige Befehle in unteren Version nicht funktionieren !  
(bzw. Buttons fehlen)

So... jetzt wollen wir Sie aber nicht laenger aufhalten, damit Sie in Ruhe das Guide lesen koennen.

Mit freundlichen Gruessen

Dennis Lohr      aka Hitman^d-S  
Yann Wissenbach aka DaC^d-S

## 1.22 Das ist Kein Taschenrechner :=)

```

, a
c4%&;
l%%%b
9%=~
"
mm;      mmmm;      nmm      mmmmm      ., pmq, .      m;
j#6      ##6      j###      ###      , #' ~ ~ `g,      j#6
##&;      ##&;      ####      ###      , #f      \#      ##&;
jP##6      ##6      jP###      ###      .##'      "      jP##6
#' $#&;      $#&;      #' ###      ###      i##      #' $#&;
jP l##6      #l##6      jP ###      ###      &##      jP l##6
#' $#&;      # $#&; #' ###      ###      &##      #' $#&;
j#mmmd##6      # l##6P      ###      ###      ?##      mmmw      j#mmmd##6
#' $#&;      # $$$'      ###      ###      ##;      $$$ #'      $#&;
jP l##6      # l#P      ###      ###      `#l      , &#' jP      l##6
#'      ##nm      # $'      mm###nm      mm###nm      `#q, ., p#' #'      ##nm
" ^ ~ "

```

- Zurueck zur Hauptseite -

### 1.23 Das Registrierungs Formular

An:

Tomasz & Waldemar Piasta  
 Poprzeczna 66/6  
 51-167 Wroclaw  
 Poland

Registrierformular für Digibooster Professional  
 (Senden Sie es als Datei oder auf Papier, falls sie einen Drucker haben)

Name : \_\_\_\_\_

Straße : \_\_\_\_\_

PLZ, Stadt : \_\_\_\_\_

Land : \_\_\_\_\_ Telefon: \_\_\_\_\_

E-Mail : \_\_\_\_\_

Weiter Informationen:

Firma/Gruppe: \_\_\_\_\_

Computer : \_\_\_\_\_

Prozessor : \_\_\_\_\_

Soundkarte : \_\_\_\_\_

GFX Karte : \_\_\_\_\_

HD/FD/ZIP : \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Speicher/ROM: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Ich moechte die DigiBoosterPRO Version:

( ) 50DM oder 30US Dollar mit Export-XM

Bitte senden Sie keine Checks !!!

( ) 1. Ich habe das Geld dem Brief beigefügt.

( ) 2. Ich habe das Geld als internat. Postanweisung verschickt.

( ) 3. Ich habe das Geld an das angegebene Konto überwiesen.

Bank: BANK ZACHODNI SA I ODDZIAL WROCLAW POLAND  
BLZ : 11201652  
Kto : 1188813  
Inh.: Piasta Tomasz

Hinweis: Die Überweisung von Deutschland aus ist sehr zeit-  
aufwendig. Bitte informieren sie sich bei Ihrer  
Bank.

Nun können Sie zwischen 3 möglichen Wegen wählen :

Sie können das Geld mit in den Brief legen - aber manche Leute denken,  
dass dieser Weg nicht sehr sicher ist. (Wir sind nicht dieser Meinung)  
- Registrierung dauert 2 Wochen.

Der beste Weg ist, Sie senden und das Geld als internat. Postanweisung.  
- Registrierung dauert 2 Wochen.

Es ist sonderbar, aber der schlecht möglichste Weg für uns ist wenn Sie  
das Geld auf unser Konto überweisen. Wir müssen dann schauen ob Sie das  
Geld auch wirklich überwiesen haben.  
- Registrierung dauert 4 Wochen.

Momentan benutzte ich DIGI Booster Version \_\_\_\_\_.

Ich habe es im gefunden im

( ) Aminet ( ) CD ( ) BBS ( ) Freunde ( ) PD disk ( ) \_\_\_\_\_

Ich bestätige durch meine Unterschrift, daß ich keine registrierte Version

---

kopieren und an andere weitergeben werde; lediglich eigene Sicherheitskopien erstellen werde.

---

Stadt, Datum

Unterschrift

P.S.

Nachdem Sie das Formular und das Geld an uns gesendet haben erhalten sie die letzte aktuelle und eine persönlich auf Sie registrierte Version von Digibooster Pro.

Wenn Sie ein registrierter User von Digibooster Pro sind können Sie jederzeit ein kostenloses UPDATE über E-mail anfordern.

Sie können auch über die Post (snail-mail) ein update anfordern.

Dazu legen Sie bitte entweder 5\$ Dollar oder 10DM dazu und eine Diskette.

Ein Update zu Digibooster Pro mit ExportXM option kostest 20\$ Dollar oder 30DM. Die Regeln für das upgrading werden wahrscheinlich in der Zukunft geändert !!!

Vielen Dank für Ihre Unterstützung!

Dieses Formular liegt als Ascii Text im Archiv bei!

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.24 Die Edit Options

-----  
 Edit-Options:  
 -----

|             | Oktave |      | Note |      |                                                                                                                                            |
|-------------|--------|------|------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|             | Up     | Down | Up   | Down |                                                                                                                                            |
| All Instr.  | Up     | Down | Up   | Down | (Setzt alle Instrumente eine Oktave/Note hoeher/tiefer)                                                                                    |
| Curnt. Ins. | Up     | Down | Up   | Down | (Setzt das momentan gewaehlte Instrument eine Oktave/Note hoeher/tiefer)<br>In dem Pattern, indem man sich gerade mit dem Cursor befindet. |

Replace Notes : Wechselt die Noten aus "Source" in die Noten in "Destinat." aus.  
 (Schalter "DO IT!" druecken, um auszuwechseln)

---

- Replace Instr.: Wechselt das Instrument "Source" <-> "Destinat." miteinander aus.  
(Schalter "DO IT!" druecken, um auszuwechseln)
- Action with : Gibt an, auf was die Befehle angewendet werden sollen  
(Auf Pattern, Kanal, das gesamte Mod oder einem markierten Block)
- Playnote : Single/Multi
- Transdel : Leider unbekannt ;-( (Wahl: ON/OFF)
- Record : Umschalten zwischen Aufnahmen von einer einzelnen Pattern oder  
eines gesamten MODs
- Quantize : Hier kann man einstellen, wie Gross der Cursor Sprung beim bewegen  
sein soll.

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.25 Der Huell-Kurven Editor

Der Huell-Kurven Editor:

-----

Die Lautstaerke oder das Panning eines Instrumentes laesst sich durch seine "Huell-Kurve" definieren. Eine Huell-Kurve besteht aus verschiedenen Punkten (In Digi Booster ist die maximale Anzahl dieser Punkte 32, maximale Anzahl der Sustain-Punkte 2 und die maximale Anzahl der Wiederholungen 1).

Jeder Huellkurven-Punkt hat zwei Informationen. Die vertikale Position (Oben - Unten) des Punktes entspricht dem Lautstaerke-Wert (der Abstand ist: 0-64) - (Im Panning-Huellkurvenfenster entspricht sie dem Panning-Wert ; Abstand -127 bis 128).

Die Horizontale Position (von Links nach Rechts) entspricht der Zeit (Der Abstand ist: 0-350 Ticks; 0-6 Sekunden).

Ein Pixel im Huell-Kurven-Editor entspricht einem Player-Tick. Wenn die BPM-Geschwindigkeit z.B. auf 125 steht, dann entspricht eine Sekunde 50 Pixel. Die gesamte Fenstergroesse entspricht bei diesem Beispiel ungefähr 6 Sekunden.

Wenn das Instrument einen Sustain-Punkt besitzt, dann wird die Huell-Kurve an diesem Punkt stoppen bis eine Key-Off Note gespielt wurde. Wenn das Instrument 2 Sustain-Punkte besitzt, dann wird die Huell-Kurve 2 Mal abstoppen (D.h. Sie muessen dann zweimal eine Key-Off-Note setzen. Die Huell-Kurven-Wiederholung arbeitet nach dem selben Prinzip (Um die Wiederholung auszuschalten, muessen Sie ebenfalls eine Key-Off-Note spielen lassen).

Das Lautstaerke-Huellkurvenfenster ist das selbe wie beim Panning-Huellkurvenfenster, mit dem Unterschied das das Panning-Huellkurvenfenster einen speziellen neuen Parameter besitzt. Dieser Parameter nennt sich

---

GENERAL PAN (Allgemeines Panning). Er setzt die allgemeine Position im jeweiligen Kanal fest (-127 steht fuer Links und 128 fuer Rechts).

Beispiel:

Wenn Sie eine Panning-Huellkurve haben, die unten am Fenster beginnt und oben endet, dann wird das Sample von Links nach Rechts spielen. Die Horizontale Position des ersten Punktes ist 0 (Anmerkung: Die Horizontale Position des ersten Punktes ist immer 0). Der Zeitraum, in dem das Sample von Links nach Rechts spielt wird durch die Position des zweiten Punktes bestimmt.

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.26 Das DSP-Echo Fenster

-----  
DSP-Echo Fenster  
-----

Echo Delay: Gibt die Echo-Veroeigerung an (0-255).

Echo Feedback: Gibt das Echo Feedback an (0-255, analog zum Xxx Befehl).

Echo Mix: Gibt das Echo Mix an (0-255, analog zum Yxx Befehl).

Echo Cross: Gibt das Echo Cross an (0-255, analog zum Zxx Befehl).

Activate All: Aktiviere DSP Echo auf allen Kanaelen.

Deactivate All: Deaktiviere DSP Echo auf allen Kanaelen.

Default: Setzt alles auf die Standard-Werte zurueck.

Channel XX On/Off: Aktiviere/Deaktiviere DSP Echo auf Kanal XX.

Am rechten Bildschirmrand sind einige Effekte vordefiniert:

Hall  
Echo  
Cross Echo  
Delay  
Cross Delay

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.27 Mod im MOD&XM Format

Modules komponieren im MOD und XM Format

-----

DigiBoosterPro kann in drei verschiedenen Formaten speichern:

- DBM - Original DigiBoosterPro Format  
sehr Flexibel und erweitert
- MOD - Altes ProTracker und Fast Tracker 1.x (PC) Module Format
- XM - Weit verbreitetes Fast Tracker 2.x (PC) Format

Das MOD Format hat folgende Begrenzungen:

- max 32 Channels
- max 31 Samples
- max Sample Laenge ist 128K
- max Patterns ist 100
- pattern Laenge ist 64 Positionen
- Nur ein Kommando pro Zeile
- keine Envelopes
- Keine DSP Effekte
- 3 Oktaven
- Keine 16 bit Samples
- Nur ein Song
- und so weiter...

Das XM Format hat folgende Begrenzungen:

- max Channels 32
- max Positionen 256
- Nur 2 Kommandos pro Zeile, und einer davon Nur Volume
- Keine DSP Funktionen speichern
- XM kann folgende Kommandos nicht:  
Oxx (Slide Sample Offset), Sxx (Set real BPM), Vxx (Activate Echo on channel), and Wxx, Yxx, Zxx which are DSP echo params
- Nur ein Song
- envelopes consist only 12 points and there is 1 sustain point
- and more...

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.28 DigiBoosterPro Formate:

Unterstuetzte Formate:

-----

- Unterstuetzte Modules Formate von anderen Editoren:

- S3M (ScreamTracker3 / PC)
- XM (Extended Module / Fasttracker2 / PC)
- Octamed (MMD0,MMD1-MMD3 / Amiga)
- MOD (Protracker 3.15-4.0ß / 4-32Channels / Amiga)
- Digi (Digibooster 1.x / Amiga)
- Oktalyzer (4-8 Channels / Amiga)
  
- Unterstützte Sample Formate von anderen Plattformen:
  - IFF8SVX (nur mono / Amiga / 8 bit)
  - IFF16SV (nur mono / Amiga / 16bit)
  - RIFFWAV (Mono/Stereo / PC / 8bit/16bit)
  - AIFF (Mono/Stereo / Amiga;PC;Mac / 8bit/16bit)
  
- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.29 Was kommt noch?

Zukunft:

- 
- Realtime Resonance Filtering (tb303 aehnliche Acids)
  - Power PC Plugins
  - mehr Envelopes z.b. boost, filter, pitch etc.
  - Deflina DSP Plugins
  - Eure Vorschlaege :-)

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.30 Benchmarks

Benchmarks

-----  
MC030/50MHZ

---

Kick 3.1, freq 44khz, ahi.device 4.164

Paula Fast 14 bit mono calibrated = 30 chn  
Paula Fast 14 bit stereo calibrated = 25 chn  
Paula Fast 14 bit stereo++ calibrated = 20 chn

MC030/50MHZ

Kick 3.0, freq 44khz

Paula Fast 14 bit mono calibrated = 27 chn  
Paula Fast 14 bit stereo calibrated = 22 chn  
Paula Fast 14 bit stereo++ calibrated = 18 chn

Tester: Tap&Walt

digi@kki.net.pl

---

MC060/50MHZ with CyberGfx Screen

Kick 3.0, freq 44khz

toccata mono cpu = 86 chn  
toccata mono tables = 82 chn  
toccata stereo++ cpu = 50 chn  
toccata stereo++ tables = 48 chn  
toccata stereo cpu = 68 chn  
toccata stere tables = 54 chn

Tester: Claus Morell

CMORELL@VOSSNET.DE / <http://user.vossnet.de/cmoredll>  
BBS : MAGIC GALAXY BBS / +49 (0)40 612 617

---

- Zurueck zur Hauptseite -

## 1.31 Verbesserungen im DBPro 2.17->2.18

Changes in V2.18:

~~~~~

- Besserer XM Loader (Panning Laden gefixt)
 - gefixter Bug in Kxx Kommando (key off after x vblanks)
 - Pattern Laengen Aenderung per Keyboard
 - Exportieren als XM Module
-

- Besserer Loader fuer iff8svx und iff16sv samples
- Neue Scope Routine speziell fuer Grafikkarten
- Neue Pattern Scroll Routine speziell fuer Grafikkarten
- Inforequester bei Registrierten Version entfernt ;)))) !!!
- MPEG Audio-Dateien können nun einglesen(improtiert) werden (Layer 1-3)

- Zurueck zur Hauptseite -

1.32 Wollen auch sie Digibooster unterstützen ?

Unterstützung

Es darf kein Profit gemacht werden bei der Unterstützung von DigiboosterPro. Der Preis einer Diskette darf den Wert von US\$ 5,- oder 3 DM,- nicht überschreiten.

Fühlen Sie sich frei den DigiboosterPro über Bulletin Board Systems (BBS) oder über das Netz zu verbreiten.

Wichtig !!!

Möchten sie den DigiboosterPro als Teil auf einer :
"Shareware, Freeware CD-Roms" oder "PD-Disks" verbreiten, so schicken Sie bitte eine Copie von dem Produkt mit DigiboosterPro.

- Zurueck zur Hauptseite -
