

## Indice de ayuda para Mod4Win

Bienvenido a la ayuda de MOD4WIN 2.30 - el HIGH-QUALITY-MOD-Player para IBM-compatible PCs bajo Microsoft® Windows™.

### **El programa:**

- [¿Para qué Mod4Win?](#)
- [Utilización de Mod4Win](#)
- [Problemas, opiñones, preguntas...](#)
- [Notas shareware](#)
- [\*\*Pedido de la versión completa\*\*](#)
- [Regla de licencia](#)

### **Los modulos:**

- [¿Qué son archivos mod?](#)
- [¿Por qué los archivos mod tabletean muchas veces?](#)
- [¿Dónde se consiguen archivos mod?](#)

## ¿Dónde hay módulos?

Aquí algunas direcciones Internet, donde hay módulos:

<b>ftp.funet.fi</b>	<b>MOD</b>
<b>wasp.eng.ufl.edu</b>	<b>MOD/MTM</b>
<b>theoris.rz.uni-konstanz.de</b>	<b>669/MOD</b>
<b>ftp.uwp.edu</b>	<b>de todo</b>

Además está la versión mas nueva de shareware de MOD4WIN en una BBS en Braunschweig con número de telefono 0531/89 73 53. (Brett Sauger)

Modulos - los que originalmente vienen del Amiga - se encuentran en la mayoría de los BBS, si también en el apartado Amiga y no en él de Windows/PC.

Después también están los vendedores comerciales. Si vienen las ganas a los pequeños plataditos(CDs), ese puede comprar en el comercio **MOD-CDs**. Las cuales se llaman ULTIMATE MOD o así las cuales cuestan por los 50 Marcos alemanes.

## Características

**MOD4WIN** es un player para musica digital  
(\* .MOD, \*.669, \*.MTM, \*.WOW, \*.NST, \*.STM, \*.OKT, \*.S3M, \*.FAR)  
en su IBM-PC compatible ordenador bajo Microsoft Windows™ en el modus expandido  
de 386.

-Características de las rutinas de tocar:

- \* toca **MOD**(4 hasta 32 Canales), **669**, **UNIS-669**, **WOW**, **NST**, **MTM** (1..32 Canales), **STM**, **OKT**, **S3M** y **FAR**
- \* apoya frecuencias entre 11 y **48 kHz** con 8 y **16 Bit**
- \* Mono, **Stereo y Stereo-Surround**
- \* Interpolado dinámico oversampling (**IDO**) filtro para el mejor sonido, que jamás ha existido con la más rápida presente rutina de mezclar
- \* ajustamiento de la completa intensidad para mods con más canales

- **Panel de efecto** : Visualización de los actuales instrumentos, efectos, notas, velocidad y volumen de canal

-**Jukebox** función para hasta 3000 archivos **MOD** de una vez !

- \* Hacer una **play list** (con archivos de hasta 100 directorios y 100 archivos!)

-Al salir de MOD4WIN se almacena el estado cuando se desea, MOD4WIN **toca al recargarlo** justo en el sitio, en el cual al abandonarlo paró.

- Selección directa de títulos en la playlist

-**definición propia de HOTKEYS** para (casi) todas las funciones de MOD4WIN !

-**Drag & Drop** característica de una o más archivos, listas play, directorios, discos y archivos.

-Pasar los archivos...etc también por la **línea de comandos**!

-Apoya archivos: **ARJ**, **ZIP**, **LHA**

-**Mini manager de archivos** para convertir los modulos:

- \* Copiar, mover/renombrar y borrar hacia dentro/fuera en archivos, listas mod, directorios
- \* comfortable através de menus y box de selección archivo!

-El programa recuerda diversas configuraciones, así por ejem. para

- \* Posiciones de las ventanas
- \* Actual y último play y directorio de archivo
- \* Configuración de la tarjeta de sonido

Drag and Drop es una característica de Windows™ 3.1 y más nueva y no significa nada más que, se puede coger **Objetos** mediante el almacenador de archivos o del Norton Desktop y **llevarlo encima de otro programa y soltarlo** (apretar el botón encima de un archivo en el almacenador de archivos, llevar encima del programa que quiere y soltar el botón izquierdo del ratón).

Entonces ya es problema del programa si lo puede trabajar.

**MOD4WIN lo hace!**

## Condición de sistema:

-**Tarjeta de sonido** con por lo menos un DAC, que puede con 11khz de sampling que corresponda con un **Driver wave** (Soundblaster, SoundGalaxy, Audioblaster, Mediavision, Gravis, Adlib Gold, Spea Media FX etc.). Todo esto se halla hoy en día **MPC y MS Windows compatible**. (Eso casi siempre lo pone en los envases)

**IMPORTANTE:** Speaker.driv no funciona. (Una tarjeta de sonido no estaría mal!)

### Ordenador:

-Mínimo mínimo 386 SX

-**AT-386-20** para que funcione con 44,1 kHz en MODs de 4 canales.

-AT-486-33 con 8MB de Ram para utilizarlo de Jukebox de fondo con 44 kHz 16 Bit Stereo-Surround o para la utilización del IDO.

-AT 486-66 para que toque con IDO y 48Khz 16 Bit stereo surround en el fondo.

### Gráfico:

- Tarjeta VGA con mínimo 16 colores (si no no queda bien)

**IMPORTANTE:** En ordenadores de 286 ya no funciona MOD4WIN!

### TODAVÍA MÁS IMPORTANTE:

#### **MOD4WIN solo funciona en el modus avanzado en ordenadores 386/486!**

El modus normal de Windows 3.1 no es para MOD4WIN. Pero quede tranquilo: Las actuales versiones de ( 3.1, 3.11) funcionan solamente ya en el modus avanzado.

### **CONSEJOS TUNING:**

El BUS de su ordenador es por sample con 48 kHz 16 Bit Stereo, al mismo tiempo la función de la tarjeta gráfica (y eso bajo Windows™!) y alomejor el jugar con el disco duro pide mucho, si no tiene un Localbus, EISA-Bus etc. con los respectivos controladores. Por eso es aconsejable, poner el **Tacto BUS lo más alto posible**. Además se debería para la tarjaeta de sonido elegir un **Canal DMA de 16 Bit** (5,6 o 7), hasta donde lo subvenciona su tarjeta.

#### **!! Cuidado !!**

A más de 8 MHz alguna perifera ya no esta tan contenta, porque esa es la puesta por la ley de para ISA y EISA. El poner el tacto BUS más podría producir serios y caros problemas de Hardware, para la cual nosotros no nos hacemos responsables. (Nuestros ordenadores siguen funcionando con 12-17 MHz de tacto BUS ISA.)

Si tiene solo 4MB RAM, entonces no es aconsejable, trabajar con más de 32 kHz y/o 16bit y/o Stereo, ya que entonces el tope gasta para cada segundo tope n128 y 192 KB de la memoria principal. Además el archivo MOD necesita su propia memoria. Por último Windows™ y las

otras aplicaciones también quieren aire para poder respirar.

( En una situación como esa oyendo el archivo MOD mediante la memoria del SWEP, no es lo mejor. ...hack...hack...hack...)

Si su ordenador se lo permite, ponga el [interrupt de tiempo e](#) intente [reducir el número de buffer](#) lo más abajo posible, para que justo no cruja. Esto necesita más CPU, pero menos memoria.

## **Autores:**

También esta versión de MOD4WIN se comprobó al último punto. Si aparecen algunos problemas (nunca se sabe...), se van las cartas a:

**Kay Bruns**  
**Max-Planck-Ring 6e /5**  
**98693 ILMENAU**

**Compuserve: 75240,1604**  
**INTERNET(Nivel 8/95): melle@nero.prakinf.tu-ilmenau.de**

**Uwe Zänker**  
**Am Grund 26**  
**04207 LEIPZIG**

**INTERNET(Nivel 8/95): wifaboxx@hpswifa.wifa.uni-leipzig.de**

**PS: Protestas, etc. mandar a don Pedro!! Gracias.**

## Más intenciones:

Si el rendimiento con MOD4WIN se recompensa, son en el tiempo pensado las siguientes programas:

-**Mod4Win 3.0** con apoyo de MIDI-Wavetable. Ahí ya no necesita comprar caras tarjetas con Wavetable. Presupuestos de lo que más podría poner, lo recibo encantado.

-El **CD-PLAYER**: su imagen es igual que MOD4WIN, tiene una base de datos y todas las funciones de un CD-Player profesional, como está en los supermercados , apoya hasta 26 CD-ROM players en un ordenador.

-El **MOD-EDITOR**: Editar archivos MOD (hasta 32 canales), un facil manejo no tiene que saber como es un MOD! Nos ocuparemos de ello!

-Lo demas que queremos hacer... dejese sorprender... dentro de poco en su vendedor de Shareware!



## Problemas conocidos

### Problemas con (BUGs en) Drivers de sonido:

Diferentes tarjetas de sonido apoyan diferentes frecuencias, pero no tocan en ese, sino que en otros, **tocan demasiado rápido o lento**. Por ejemplo al cambiar de mono a stereo en la Pro Audio Spectrum 8 bit cambia la altura del sonido del MOD. Estos fallos no estan en Mod4Win ni en el driver wave sino están en la tarjeta.

Ayuda: Comprese otra tarjeta o quedense con ese sonido o ponga la frecuencia que de verdad toca.

### **Ayuda general para los siguientes problemas:**

Como no teníamos un driver wave sin ningún problema a la hora de comprobar, le podemos aconsejar:

**Pregunte a su constructor de la tarjeta por un nuevo driver wave!**

Los Soundblaster y Audioblaster no concuerdan automáticamente la frecuencia del filtro con la del sample, que produce que los archivos **MOD suenen apagados**.

Ayuda: Apague en su utilidad del mezclador el filtro!

Ahí ya estamos con el siguiente problema:

Alguna software de mezclador que funciona bajo Windows, no quiere apagar el filtro para siempre.

**CONSEJO:** Coja el equivalente bajo DOS!

El driver Wave de la Sound-/Audioblaster Pro 2.5/3/4 dice, que puede **más de 22 kHz 8 Bit stereo**, pero cuando se pone de verdad, falla.

Ayuda: Ponga la frecuencia no más grande de 22 kHz en Mono.

Windows™ ayuda a frecuencias de 11, 22 y 44 kHz. Por eso puede pasar, que en otra frecuencia ponga **"Error de seguridad en programa"** o parecido. El problema no está en Mod4Win (porque pregunta al driver, si puede tocar la puesta frecuencia), sino en en la programación del driver wave.

Ayuda: Ponga la frecuencia de 11, 22 o 44 kHz o deje la opción Sample cambia en pasos kHz apagada.

Si solo se ha instalado un driver wave, es posible, que un otro programa durante que toque Mod4Win intente utilizar el driver. En ese momento es posible que cambie de stereo a mono o cambia la frecuencia, sin que se de cuenta Mod4Win. Por efecto de la acción se oye que va demasiado rápido o deformación del sonido.

Ayuda: Instale otro driver wave (por socorro SPEAKER.DRV), para que se puedan desviar otros programas, mientras toca Mod4Win o comiencen de nuevo pulsando DTOP y despues.

### Problemas con los driver de gráfico:

En algunas tarjetas gráficas es posible, que mientras está MOD4WIN (o algún otro programa de samples) toca, la salida de wave se interrumpe con rítmica, que suena como si crujiera o estaría bajo agua. Este problema se puede resolver muy facil en que se elige otro modo gráfico (de colores). (Por ejem. BOCA SVGA X1 en 800x600 con 16 colores)

**sin BUGs son:**

Windows™ o Mod4Win pone '**Menos de 500kbyte libre de memoria!**' pero hay de sobra. La causa: Mod4Win se da cuenta de que hay menos de 500000 bytes libre para otras aplicaciones. Lo mismo ocurre, si Windows™ fragmenta demasiado, la memoria está dividida en muchos pequeños segmentos, y con eso no hay suficiente memoria juntada para aplicaciones.

Ayuda:

- En el primer caso (menos de 500k espacio): cerrar aplicaciones, hacer más grande el archivo swap, comprar más memoria;
- En el segundo caso (fragmentar la memoria): parar Mod4Win (no pausar!), cargar aplicación, volver a cargar Mod4Win.

Algunos driver wave no saben correctamente, donde se han pausado. No es bueno para el oído. Por eso **la canción en una pausa se calcula de nuevo**. Con eso se pierde valioso tiempo pero así continua sonando bien.

## ¿Qué son archivos MOD?

En realidad son una colección de archivos sample (parecido al formato WAV) y una descripción, estos samples en un buen orden, altura y notas tocadas en diversos canales.

Los samples se llaman instrumentos cortos, en los cuales no se trata de samples de verdaderos instrumentos, sino que da igual, si el sonido de una viola o el de aplastar un tomate hace funcionar como un instrumento.

La descripción de como tienen que ser tocados, está en el llamado [Pattern](#) y cada Pattern en hasta 256 filas de notas, que tienen los sonidos y los efectos que hay que tocar en los canales que pueden ser de 4 hasta 32 canales.

Con eso el archivo MOD tiene ventajas en contra del WAVE y MIDI, porque se puede coger como instrumento algún sonido que ha sido grabado (que MIDI solo lo puede hacer con una tarjeta con wave tables -Yamaha OPL4/GUS-) y eso en la querida posición tocarla con efectos. Con eso se hace más pequeño la cantidad de datos, que necesitaría un igual sonando archivo WAVE.

Naturalmente tienen los MOD también una desventaja! En tarjetas de uno o dos canales crepitan ([Por qué?](#)), si no se gasta el filtro [IDO](#) de Mod4Win.

El cálculo para los MODs necesita mucha capacidad del procesador, así por ej. se necesita por lo menos un 486 DX 50 para 32 canales y 48 Khz 16 Bit stereo.

## ¿Por qué crepitan archivos MOD?

### Con anticipación al resultado del siguiente párrafo:

La tarjeta de sonido produce altas perturbancias como un loco, y el dondo PC es demasiado lento o tiene poca memoria, para poder hacer un buen filtro, el cual las vuelve a sacar. Además la calidad de sample se va empeorando con el aumento de canales en el archivo MOD.

Pero el que tiene bastante capacidad de cálculo, puede enchufar el filtro IDO de MOD4WIN y así hacer desaparecer un tanto del crepitar.

La calidad de sample se puede poner al tanto con la utilización de tarjetas de 16Bit o con modo 8Bit-Quality-Mixing y con la anteintensificación de Mod4Win.

### Ahora se pone más teórico...

El archivo MOD tiene su origen en el COMMODORE AMIGA, que tiene un inteligente chip de sonido, que tiene PAULA, el cual puede tocar en cuatro canales diferentes samples con diferente alturas de sonido y diferente volumen. Por eso también es muy fácil, de vez en cuando darle diferente volumen o diferente altura de sonido o poner un nuevo sample y un tocadore de MOD del AMIGA toca casi por si solo.

En el PC las tarjetas de sonido normalmente no son muy inteligentes, que solo tienen un o dos canales, que además también quiere los mismos términos de sample. Por eso se es obligado, los samples de los archivos MOD mezclarlos a una fija de sample, ponerle a uno más y al otro menos:

Se coge un sample, se le pone más o menos dentro de Puffer, se comprimen los samples de los otros canales (igualmente poniendole o quitandole) con el y eso se pasa a la tarjeta. La desventaja de este método es, que es muy calculoso y que los samples despues de ponerle más (no cuando se ha quitado) por tiempo de cálculo no tienen su forma original, sino que se parecen a una escalera.

Se sigue con el siguiente problema:

Sample 1 puede soportar de -128 hasta +127, wie Sample 2, 3 y 4 también. Se mezclan todos juntos puede aparecer un valor de  $4*(-128)=-512$  en el puffer de meta. ¿Qué hacer, si la tarjeta solo tiene 8Bit, así que puede dar valores entre -128 y 127? Hay que mezclar los tres samples con máximo un cuarto de su volumen original. Se cambian al final a 6Bit! (No se olvide: **Con 32 canales se tiene solo 3Bit por sample!!!!**)

Estos dos problemas se pueden solucionar de la siguiente manera:

**1. Problema - alteraciones:** No se hacen escaleras sino se calculan medias. Mod4Win gasta para eso el filtro IDO.

**2. Problema - Perdida de calidad:** Se gasta una tarjeta con 16Bit y así no se pierde calidad hasta 256 canales teóricamente.

## **El filtro IDO:**

El filtro IDO es un algoritmo, que gasta Mod4Win, para hacer desaparecer alternancias.

IDO significa Interpolated Dynamic Oversampling.

Mediante una interpolación lineal en el alargamiento de los samples del archivo MOD se iguala al plazo de sample de la tarjeta con la forma lo más original de sample.

El perjuicio del filtro IDO es que necesita mucho calculo (En panning más del doble!)

Él que tiene bastante potencia dentro de la caja (486-66 o mejor) puede gastar ese filtro sin problemas.

## ¿Qué por diablo son patterns ?

Un pattern se puede comprender como [hoja de notas](#) o mejor mosaico de notas, en el cual para cada canal normalmente hay 64 notas. Como el formato [MOD](#) subvenciona 4 canales, serían por pattern 256 notas más los efectos y el instrumento que toca cada nota. En total un archivo MOD tener 128 patterns, que con velocidad normal tardaría 17 minutos ....  
¿¿pero quién auanta tanto MOD de una vez ??

PS: Además hay MODs con hasta 255 patterns,32 canales  
y 255 notas por cada pattern...

## **Resumen de teclas rápidas:**

El programa avanza en todos los sentidos, un golpe al teclado.

Para que la máquina sepa de que va en un caso como ese, aquí el **resumen de teclas rápidas:**

**teclas antedefinidas en la ventana principal**

**teclas especiales en diálogo setup**

**teclas especiales en diálogo open**

**teclas antedefinidas del diálogo info**

**teclas especiales en la ventana de efectos**

**Ninguna opción!**

## teclas antedefinidas:ventana principal

Ayuda	F1
Modo Shuffle	F2
Modo Repeat	F3
Modo IntroScan	F4
Copiar archivo	F5
Mover archivo	F6
Borrar archivo de Playlist	F7
Borrar archivo	F8
Limitador si/no	F9
Velocidad BPM si/no	F10
Surround si/no	F11
<u>IDO</u> si/no	F12
Intensificación +1dB	Numpad *
Intensificación -1dB	Numpad /
Panning si/no	Insertar
Stop	Escape
Play	Barra espacio
Pausa	P
Siguiente canción	Cursor-arriba
Rebobinar	Cursor-derecha
Hacia delante	Cursor-izquierda
Siguiente canción	Cursor-abajo
Primera canción	Pos1
Última canción	Fin
Ejecutar setup	S
Cargar mezclador ext.	M
Modulo de información	I
<u>Ventana de efectos</u>	E
Menu archivo	F
Gambiar playlist	O
Ventana selección canción	L
Gambiar visualización de tiempo	T
Ver nombre de canción	Retroceder pág.
Ver nombre de archivo	Avanzar pág.
About	A

**mira también:**

**teclas antedefinidas en Info-Dialog**

**teclas rápidas en Open-Dialog**

**teclas rápidas en Setup-Dialog**

**HotKeys definen**



## Teclas rápidas Setup-Dialog:

<u>Ayuda</u>	F1
Cerrar ventana	Escape
Grabar configuración	S
cambiar término de sample	Cursor arriba/abajo
cambiar 8/16 bit	CTRL+Cursor arriba/abajo
Mono/Stereo	SHIFT+Cursor arriba/abajo
cambiar número de buffer	CTRL+SHIFT+Curor arriba/abajo
cambiar driver wave	Cursor izquierda/derecha

**mira también:**

**teclas antedefinidas en ventana principal**

**teclas antedefinidas en Info-Dialog**

**teclas rápidas en Open-Dialog**

**Definir teclas rápidas**

## **Teclas rápidas Open-Dialog:**

### **Lista archivos/lista tocar:**

Marcar archivo	Insertar
Desmarcar archivo	Suprimir
Invertir selección	Por(*) en NUMPAD
Marcar todo	Más(+) en NUMPAD
Desmarcar todo	Menos(-) en NUMPAD

### **Más:**

un directorio hacia arriba	CTRL+Avance pág.
un directorio hacia abajo	CTRL+Retroceder pág.
Root del disco	CTRL+Backslash(\)
seleccionar disco	ALT-F2 + Letra
todos los archivos en lista de tocar	CTRL+Cursor derecha
todos los archivos fuera de lista de tocar	CTRL+Cursor izquierda
aceptar lista de tocar	CTRL-Enter
<a href="#">Ayuda</a>	F1
cerrar ventana	Escape

### **mira también:**

**teclas antedefinidas en ventana principal**

**teclas rápidas antedefinidas en Info-Dialog**

**teclas rápidas en Setup-Dialog**

**Definir teclas rápidas**

## **teclas antedefinidas: Info-Dialog**

Siguiente instrumento	Tecla más de la parte de números
Anterior instrumento	Tecla menos de la parte de números
Información de canción hacia izquierda	SHIFT-Cursor izquierda
Información de canción hacia derecha	SHIFT-Cursor derecha
Información de canción hacia arriba	SHIFT-Cursor arriba
Información de canción hacia abajo	SHIFT-Cursor abajo
<a href="#">Ayuda</a>	F1
Cerrar ventana	Escape
Visualización directa de datos del instrumento	1 ... 9

**mira también:**

**teclas rápidas antedefinidas en la ventana principal**

**teclas rápidas en Open-Dialog**

**teclas rápidas en Setup-Dialog**

**Definir teclas rápidas**

## **Teclas rápidas Ventana de efectos:**

<b>Tecla</b>	<b>Normal</b>	<b>Shift</b>	<b>Control</b>	<b>Control-Shift</b>
1..0	<u>Canales</u> 1..10 si/no	<u>Canales</u> 11..20 si/no	<u>Canales</u> 21..30 si/no	<u>Canales</u> 31..32 si/no

**mira también:**

**teclas rápidas antedefinidas en ventana principal**

**teclas rápidas antedefinidas en Info-Dialog**

**teclas rápidas en Open-Dialog**

**teclas rápidas en Setup-Dialog**

**Definir teclas rápidas**

## **Manejo de los diálogos de Mod4Win**

Para no robarle los últimos nervios al que tenga ese programa, hemos puesto todo lo que se puede cambiar en unos pequeños diálogos. Si es su primera vez con MOD4WIN les aconsejamos el '[curso básico](#)'!

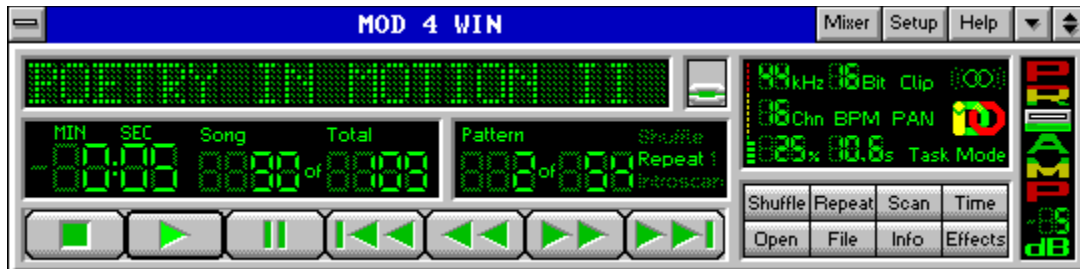
**Y si no están los siguientes diálogos:**

El [Diálogo principal](#),  
el [Diálogo setup](#),  
el [Diálogo open](#),  
el [Managuer de archivos](#),  
la [Ventana de efectos](#).

## Diálogo principal

Esto es una visualización de la ventana principal de MOD4WIN.

Vaya con el ratón a la parte de la cual quiere saber más !



Puede manejar todas las funciones de esta ventana tanto con el ratón como con el teclado. También por el **Menú principal** puede llegar al **panel de efectos** y a la **información del modulo**.

Todos los **comandos del teclado** son **libre definibles** los [HotKey-Dialog](#) en el [Setup-Dialogs](#).

!!A esta ventana puede desde su almacenador de archivos dejar archivos, directorios, discos!!  
(DRAG and DROP)

**mira también:**

**teclas rápidas antedefinidas en ventana principal**

[Estado mini](#)

[Ventana de efectos](#)

[Diálogo almacenador de archivos](#)

[Diálogo Setup](#)

[Diálogo Open](#)

[Diálogo Info](#)

## Open

abre el [Diálogo Open](#). Ahí puede hacer listas play y almacenar las.

## **Mixer**

aranca el mezclador externo, el que antes se ha puesto en el [Diálogo Setup](#)



## **Time**

gambia la visualización del tiempo normal y del tiempo que falta.  
Solo funciona si hay un modulo cargado.

## **Visualización titulo tiempo**

visualiza el tiempo de tocar o tiempo que falta del modulo.

El cambio funciona con el botón [Time](#).

## **Tiempo que queda**

El tiempo que falta nos visualiza los minutos y segundos que faltan para acabar.

## **Setup**

abre el [Diálogo Setup](#). Ahí se ponen las disposiciones de MOD4WIN.

**[Help](#)**

visualiza esta [Ayuda](#).

La ayuda es la ventana, en la cual está buscando desesperado ayuda!

### **Ventana Info:**

visualiza el nombre del MOD del archivo que se está tocando. Más información puede obtener mediante el botón Info.

El nombre del MOD se diferencia normalmente del nombre del archivo.

**Un botón en esta ventana visualiza todos los nombres de los archivos que hay en la actual lista play - ahí puede seleccionar enseguida una canción!**

**Botón Info:**

enchufa o apaga detalles y la visualización de los instrumentos



**Botón de efectos:**

enchufa o apaga la visualización de los efectos  
del modulo actual.

### **Interruptor de nombre**

con este interruptor cambia entre la visualización del nombre y del título.

### **Nombre del título actual**

El nombre del título actual es el nombre que está en el modulo. Además está el nombre del archivo, el cual se puede poner también cuando se quiera.

### **Cambiar entre título y nombre de archivo**

Se puede cambiar como se quiera entre el título y el nombre del archiv. Viene de un archivo comprimido, pondrá delante 'COMPRIMIR:'.

## **Cambiar al estado mini**

MOD4WIN también puede estar en un estado mini.  
Las funciones se reducen en ese estado al mínimo.

mira también: **Estado mini**

## **El menú archivo**

Si está cargada una lista play, se puede la canción actual borrar, copiar, renombrar, o borrar de la lista play.

mira también: **Mini almacenador de archivos**

## **Menú de archivo abrir**

Con ese botón abre el el [Menú de archivo](#).

Hay cargada una lista play, se puede borrar, copiar, mover o renombrar.

mira también: [Mini almacenador de archivos](#)

## **Manejar el modo play**

Puede oír la lista play con las canciones desordenadas, repetir una parte o todas o oír solo el principio de cada canción.



## **El diálogo Open**

Con la ayuda del **Diálogo Open** puede hacer y almacenar listas play.

## **Song**

Este es el número del título en la lista play el cual de momento se está tocando o se puede tocar.

## **Cantidad de Song**

Número de títulos en la lista play actual.

## **Pattern**

Pattern actual en el Song.

## **Cantidad de pattern**

número de patterns en el Song.

## **Shuffleplay**

Señalizado con un verde claro significa que Mod4Win está tocando en el [modo shuffle](#).

## **Modo shuffle**

En el modo shuffle se tocan las canciones de un modo desordenado.

## **Repeat/Repeat one**

Señalizado con un verde claro significa que Mod4Win está en el modo

Repeat/Repeat one.

(\*one no está mal escrito, sino que es Inglés y significa 'uno')



## **Modo repeat**

En el modo repeat se repite infinitamente toda la lista play o la canción actual (modo Repeat one).

## **Repeat one**

Señalizado con un verde claro, significa que Mod4Win toca en el [modo repeat one](#).

(\*one no está mal escrito sino que es Ingles y significa 'uno')

## **Introscan**

Señalizado con un verde claro, significa que Mod4Win está tocando en el [Modo introscan.](#)

## **Modo introsca**

Cada Song se toca 15 segundos. Después se pasa a la siguiente y lo mismo.

## **Samplerate**

visualiza la actual frecuencia de [sample](#) en el cual toca el driver Wave.

La máxima calidad para archivos [MOD](#) ya se llega a los 32 kHz!

mira: [Problemas](#)

## **Bits per Sample**

visualiza la actual resolución de sample.

16 Bit Sampling hace un mejor sonido,  
pero a la larga solo debería ser utilizado con  
8 MByte RAM!

## **Sonido Mono/Stereo/Surround**

señaliza si está tocando en Mono, Stereo o Surround.

El que oiga con cascos debería poner MONO o el modo Surround!

## **Cantidad de canales en modulo**

El número de canales está fijo en el modulo!



## **Carga CPU**

visualiza la actual carga del CPU en porcentaje, debería estar mucho más bajo del 100.

La carga del CPU es la media entre el tiempo que necesita para calcular y el tiempo que dura.

## Modo visualización tiempo

Visualiza en el SETUP la elegida forma del timing de fondo de MOD4WIN.

Tiene bajo Windows 3 posibilidades, tener en funcionamiento una aplicación en el fondo. MOD4WIN se las ofrece todas.

El normal va mediante informaciones. Este es el modo '**TIMER**'.

Desventaja: Solo se da tiempo cuando Windows no tiene que hacer nada.

Más comodo es el modo '**TASK**'.

Funciona en el fondo un programa mínimo que solamente le da a MOD4WIN su cantidad de calculos. Por la nuestra experiencia un modo bastante seguro.

En el modo '**INTERRUPT**' es todo posible. Windows es obligado de dejar a MOD4WIN calcular. En ordenadores a partir de un 486 DX 33 es util este modo. MOD4WIN sigue aún funcionando, cuando en el DOS en modo de toda ventana se está formateando un disket.

## **Tiempo puffer**

visualiza el tiempo minimo que falta, que se sigue tocando si no le llega al programa tiempo para calcular porque otro programa lo gasta todo.

**STOP**

para al player MOD si  
está tocando.

## **Botones para el manejo del play**

Con estos botones maneja la selección y el play de un título en la lista play.

## **PLAY**

comienza el song de la actual lista play.  
No tiene función si la lista play está vacía.

## **PAUSA**

pausea el play hasta que de nuevo se apriete PAUSA o PLAY, cuando la lista play está vacía.

## **SONG ANTERIOR**

toca el Song, que va antes en la lista play al que está tocando. Si está puesto el modo REPEAT, salta del titulo al último título en la lista play.



## **RÁPIDO REBOVINAR**

rebovina cuando está tocando o en pause.

Si llega al principio pasa a la canción anterior.

## **RÁPIDO BOVINAR**

bovina cuando está tocando o en pause.  
Si llega al final pasa a la siguiente canción.

## **SONG SIGUIENTE**

toca el song, que viene despues en la lista play al que está tocando. Si esta el modo repeat salta al título 1 de la lista play.

## **SHUFFLE PLAY**

enchufa o apaga modo shuffle.

## **REPEAT**

gambia entre el modo Repeat/Repeat one/Repeat none.

## **Introsan Play**

enchufa o apaga el [modo introsan.](#)

## **Velocidad BPM si/no**

Esta opción visualiza, como se interpreta el efecto Set Speed. BPM significa Beats per Minute - entonces compás por minuto. Modulos más viejos no conocen la velocidad BPM era definido fijo a 125. Si se cruza con un modulo que va muy lento toque el simbolo BPM o la tecla rápida adecuada, para que se vaya - entonces debería funcionar bien!

Esta opción debería estar siempre encendida. De verdad solo hay pocos, que deben tocarse sin BPM.

Modulos que conocemos sin BPM:

crusinth.mod, faceday.mod, grooving.mod, julklap.mod, klisje.mod

## **Panning ...**

Panning lo llamamos a la mezcla de los canales izquierda y derecha. Mod4Win lo puede hacer si el MOD también lo puede.



## **IDO el milagro**

IDO se llama eso, a que otras personas dicen filtro digital. Con bastante potencia de calculo es mejor para oír. Si va tropezando su ordenador es malo y vale más apagarlo. Solo hace falta tocar el boton IDO o la tecla rápida adecuada.

## **Preamp suena como...**

...ante intensificación!

**!!No es para el volumen, diremos que es para la calidad !!**

Para eso un ejemplo: Si un canal tiene un volumen de 100%, si hay 2 cada uno 50%, si hay 3 cada uno 33% etc. para que no las salidas se regulen. Esto es para una PreAmp de 0dB. Si lo sube o baja cada canal sube o baja de volumen.

**La ventaja:** En tarjetas 8-Bit el cambio de calidad se distingue muy bien.

**La desventaja:** La salida puede ser muy sobrepasada del nivel auditivo!

**Pista:** Bajo del regulador pone una cifra: positivo significa que se sube, negativo que baja. Todo cada 6dB es el doble y cada -6dB la mitad del volumen original.

## Clipping (límite) si/no

Visualiza si Mod4Win mezcla con Clipping osin.

...¿¿¿Qué por diablos es esto???

Vale. Si se toca un título con grande PreAmp puede pasar que llegue a grandes sobre pasadas de volumen.

Si clipping está encendido, para si se pasa del límite hacia abajo o arriba de lo que pueda su tarjeta de sonido.

## El estado Mini de MOD4WIN

Esto es una visualización de la ventana principal en estado Mini de MOD4WIN.

**Vaya con el ratón a la parte de la cual quiere saber más!**



**mire también:**

[Diálogo principal](#)

[Diálogo setup](#)

[Diálogo open](#)

## **Título/Nombre**

Aquí pone el nombre o el título del archivo.

## **Tiempo**

Aquí pone el tiempo que está tocando o el que falta por tocar del actual modulo.

## **Número de título**

Aquí pone el número del modulo que se está tocando de momento.

**Abandonar estado mini**

Utilice este botón para volver al estado normal de Mod4Win.



## Ventana de selección rápida

Vaya con el ratón a la parte de la cual quiere saber más!



Este diálogo aparece cuando pique con el ratón al Nombre del MOD en el Diálogo principal o con la combinación de tecla (antedefinido L).

Oír el MOD seleccionado:

\* Apriete ENTER o pique dos veces al MOD.

Solamente abandonar el diálogo:

\* Pique con el botón derecho del ratón a la ventana o apriete ESCAPE (Esc).

### **MOD seleccionado**

Será el siguiente MOD que oirá si pica dos veces con el ratón o aprieta ENTER.

## **Lísta MOD**

Esta lista es la visualización de los nombres de archivos en la [lista play](#).

## **Botones para clasificar**

Estos botones regulan la clasificación de la [lista MOD](#).

NONE :No se clasifican.

NAME :Se clasifican según el nombre.

EXT :Se clasifican según su extensión.

## Diálogo setup

Esto es una visualización del setup de MOD4WIN.

**Vaya con el ratón a la parte de la cual quiera saber más!**



mire también:

[Configuración de teclas rápidas](#)

[Configuración de archivos comprimidos](#)

[Ventana principal](#)

[Ventana selección de archivos](#)

## Selección de modo de tiempo

Tiene bajo Windows 3 posibilidades, de dejar marchar en oculto programas. MOD4WIN se le las ofrece todas.

El modo normal va por informaciones.

Este es el modo '**TIEMPO**'. Desventaja de ese: Solo da tiempo cuando Windows no tiene que hacer nada.

Un poco más comfortable es ahí el modo de '**TASK MISMO**'. Trabaja oculto un programa que le da a MOD4WIN su necesidad para trabajar.

De la nuestra experiencia es el mejor.

En el modo '**INTERRUPTO**' es todo posible.

Windows se obliga por Interupciones de Hardware, dejar calcular a MOD4WIN. En ordenadores a partir de un 486 DX 33 este modo es muy útil.

MOD4WIN sigue incluso tocando si con el modo de DOS en ventana llena se está formateando un disket ... en ordenadores lentos puede ponerse difícil.

Esto normalmente acaba con que Windows ya no funciones.

**Esta selección se cambia con el interruptor en la parte derecha.**

## **Cambio de frecuencia sample en pasos kHz**

Cuando cambie la frecuencia lo puede hacer por las reglas de Windows (11025,22050,44100), o por pasos de uno por uno (así que 11,12,..). La mayoría de las tarjetas pueden tocar estas 'entre frecuencias'.

Para que no pase nada (por ej.:Gravis Ultrasound), deje esta opción apagada.

**Conocida excepción:** MV PAS 16.

**Esta selección se cambia con el interruptor en la parte derecha.**

## **Pausear en setup**

Esta opción esta porque habían diversos problemas con tarjetas. Al cambiar en el setup la frecuencia sample y estava tocando empezaba a hacer tonterías.

Para que no haga unos ruidos extraños ponga a esa opción por favor **SI**.

**Conocidas excepciones:** MV PAS 16, GUS.

**Esta selección se cambia con el interruptor en la parte derecha.**



## **Play automático**

Ponga SI a esta opción si quiere que después de una nueva selección de archivos empiece a tocar automático.

**Esta selección se cambia con el interruptor en la parte derecha.**

## **Mezclador externo**

Si su tarjeta de sonido es regulable el volumen por software ponga aquí el nombre del mezclador.

En MOD4WIN, en la ventana principal puede cargarlo mediante el botón que hay arriba a la derecha donde pone MIXER.

**Ventaja : no tiene que buscar en su Desktop al icono, sino que apretar botón y en marcha!**

Si de momento no sabe como se llama y donde se encuentra solo tiene que apretar el botón chiquitín a la parte derecha del cuadro negro. Y le aparece una [Caja de archivo](#), con la cual ya podrá encontrar el programa.

**Nombre del driver wave**

Nombre del actual driver wave  
(de la tarjeta de sonido).

## **Cambiar driver wave**

Botón para la selección del driver.

## **Frecüencia sample**

Aquí se trata de Kilohercios. La frecuencia pone si debe ser mejor o peor.

Con 32kHz, por ejemplo, saltrán 32000 samples por segundo.

En tarjetas mejores puede con MOD4WIN tocar samples hasta 48kHz, pero por la práctica, basta con 32kHz, porque se ha llegado a la última nota que se puede tocar y también la calida más alta que pueden tener archivos MOD.

Para comparar algunos aparatos con su frecuencia:

DAT- Recorder: 32 - 48 KHz

CD-Player : 44 KHz

DSR-Tuner : 32 - 44 KHz

## **Botón de frecuencia sample**

Botón para poner la [Frecuencia sample](#)

## **Resolución de sampling**

Pongalo a 8 Bit. Si la tarjeta puede con 16 Bit pongalos pero rápido, y déjelo.

## **Mono/Stereo/Surround**

Pone la opción a Mono, Stereo o Stereo-Surround.

Con Surround se produce un eco de habitación artificial. Esto mejora todo, se nota muchísimo más con auriculares.

Al quién le sobra capacidad de calculo, puede dejarlo encendido tranquilamente.



### **Puffer (tope)**

le dice a MOD4WIN los Puffers que puede gastar para la salida de sample.

Un **Puffer** vale para casi 200 milisegundos

**Puffer** es necesario en el modo de task para que cuando no hay para Mod4Win potencia para poder calcular, que siga tocando el tiempo puesto.

## **Botón Puffer**

pone la cantidad de Puffer.

## **Memoria mínima**

Memoria en Kbytes, que se utiliza por los Puffer.

Además de Mod4Win.exe, Player.dll y el archivo MOD.

\*Un Kbyte son 1024 Bytes!

## **Filtro IDO**

Con esta opción enchufa o apaga el el filtro dinámico interpolado de oversampling de Mod4Win.

Con este filtro oye los MODs como se deberían oír.

Esto es la ventaja de Mod4Win respecto a los otros.

El que tiene bastante potencia debería dejar encendido esta opción.

## **OKay**

abandona el diálogo setup y  
traspasa las modificaciones  
al diálogo principal.

## **Teclas rápidas**

Mediante esta tecla llega al [diálogo de tecla rápida](#). Ahí puede poner teclas rápidas a todas las funciones que tiene Mod4Win.

## **[Setup para archivos comprimidos](#)**

Mediante este botón llega al [setup para archivos comprimidos](#). Ahí puede poner para los archivadores subvencionados opciones y su camino.

## **Panning si/no**

Gasta un Song Panning, sube el acceso al CPU (todavía más con el filtro IDO).

El que no tenga bastante capacidad puede dejarlo apagado.

Aunque no se tocan muy bien las canciones, pero el acceso al CPU baja hasta un 60%.

**En MODs sin efectos Panning se pasa de esta opción!**



## **State-Loader**

Si enchufa esta opción, si quiere, Mod4Win sigue ahí donde se había parado, o donde lo había abandonado.

## **Grabar selecciones**

abandona el diálogo setup y graba las selecciones en el archivo Mod4Win.INI y pasa las selecciones al [diálogo principal](#).

## **"QUIT"/Cancelar**

abandona el diálogo setup, sin aceptar los cambios que ha hecho y vuelve al diálogo principal.

## **Lenguaje**

Aquí puede cambiar entre los diferentes lenguajes que les ofrece Mod4Win.

Para que los cambios funcionen, Mod4Win volverá a cargarse de nuevo.

## Ante amplificador automatico (automatico PreAmping)

Es para que los modulos con 4 canales no vayan más silencioso como deberían ir.

Fondo: Con 16 Bit se puede tocar un modulo con un canal con 16 Bit. Con dos canales solo quedan 15 Bit y así.

Cuando hay ocho canales no siempre tocan los ocho. Cuando cuatro sí. Por eso parecen los de ocho más silenciosos que los de cuatro.

Para que no ocurra eso está el auto PreAmp.

## **Clipping (Límite de salida)**

Está encendido Clipping pone automático la mezcla de 32 Bit al Máximo y mínimo.

Si hay demasiada anteintensificación ([PreAmp](#)) puede pasar que sean muy fuertes, eso estará acompañado de ruidos.

Si está Clipping encendido ya no puede pasar eso (casi nunca).

La diferencia entre Clipping y no está en que el Clipping hace de lo desastroso lo mejor que se pueda.

## Parte selección y lo dentro

Con esta opción pone como quiere que se pueda mover la ventana de MOD4WIN.

**Barra título:** Todas las ventanas se pueden mover como si fuera otro programa de windows, mediante la barra de título.

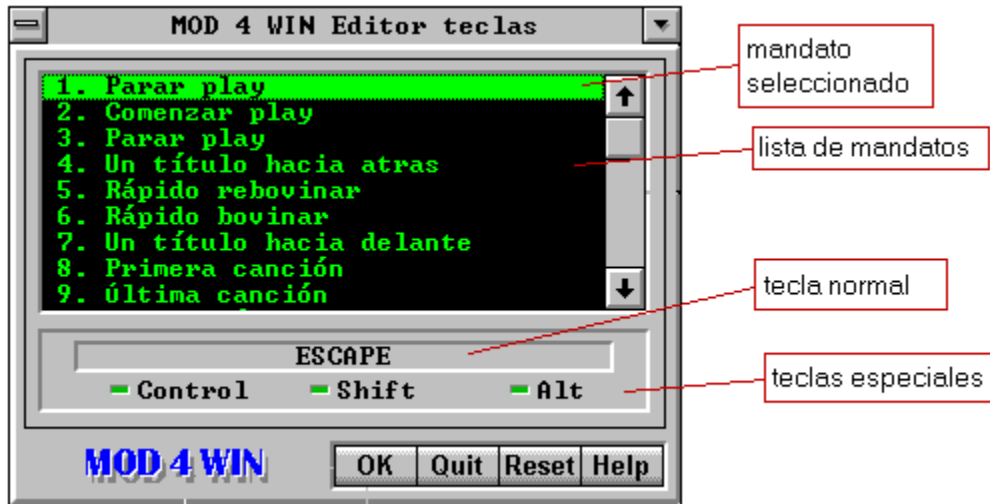
**En todo:** Todas las ventanas de Mod4Win se pueden mover cogiéndolos de una parte sin función.

**Lo dentro:** Si tiene una rápida tarjeta gráfica puede probar esta opción. Todas las de Mod4Win se moverán junto con el diálogo principal cogiendolo por la barra de título.

## El editor de teclas rápidas

En este editor define la combinación de teclas para las funciones de MOD4WIN y se visualizan.  
A este editor llega mediante el [Setup](#) de MOD4WIN.

**Vaya con el ratón a la parte de la cual quiere saber más!**



mire también:

teclas antedefinidas en la ventana principal  
teclas antedefinidas en el diálogo info

[Diálogo Setup](#)



## **Lista de las funciones para manejar**

En esta lista selecciona una función para poner una tecla.

Apriete ENTER para darle una nueva tecla rápida.

### **tecla seleccionada en normal**

La tecla rápida se forma por la tecla y las teclas especiales CONTROL, SHIFT y ALT.

## **Estado de teclas especiales**

Aquí se visualiza el estado de las teclas CONTROL, SHIFT y ALT. En verde brillante significa que está encendido.

### Aceptar cambios

Apriete OK para que se acepten los cambios.

**Recuerde que solo serán para siempre si aprieta SAVE en el SETUP.**

## **Retroceder los cambios**

Los cambios puestos se anularán.

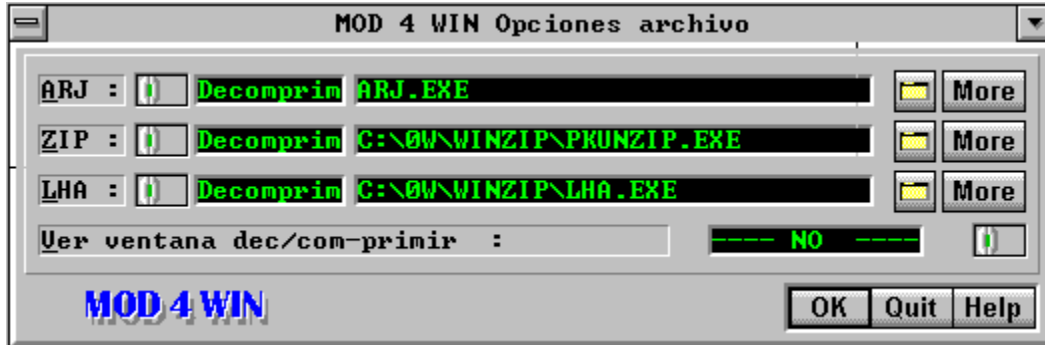
## **Retroceder tecla**

La tecla para el campo seleccionado se volverá a la vieja combinación.

## Diálogo setup de archivos comprimidos.

Esto es una visualización del setup para archivos comprimidos en Mod4Win.

Vaya con el rtón a la parte de la cual quiere saber más!



Mire también:

[Diálogo setup](#)

[Parámetros archivos comp.](#)

## **Visualización al decomprimir**

Enchufa esta opción si quiere ver lo que hace Mod4Win a la hora de decomprimir.



## **Cambiar de-/comprimir**

Sirve para poder poner el programa para decomprimir y para comprimir.

### **Poner un de-/comprimidor**

Aquí pone el nombre del archivo con su camino que se busca a la izquierda.

Si de momento no sabe como se llama puede coger el botón a la izquierda y le aparecerá una caja de archivos, con el cual creo que lo encontrará.

## **Comandos para de-/comprimidor**

este botón abre el [diálogo para los comandos](#) donde puede poner comandos para el modo seleccionado del compresor.

## **Buscar archivo**

este botón abre el [diálogo para la selección](#) para un programa de-/compresor para el seleccionado tipo de comprimir.

**"QUIT"/Cancelar**

abandona el diálogo setup de archivos comprimidos sin cambiar nada y vuelve al setup.

## "OK"

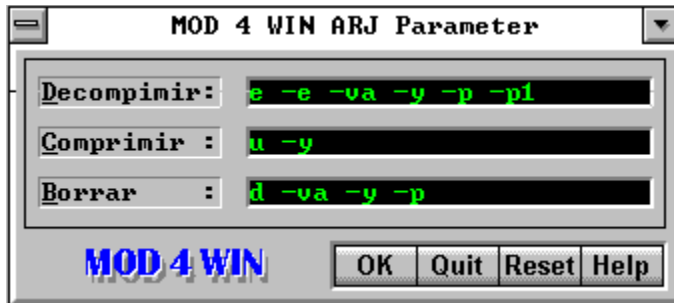
abandona el diálogo setup de archivos y  
pasa los cambios al setup, y vuelve al setup.

**No olvide que estos cambios solo serán para  
un tiempo si en el SETUP aprieta SAVE.**

## Parámetros de compresor

Esto es una visualización del diálogo para los comandos para los compresores.  
a esta ventana llega mediante el SETUP.

**Vaya con el ratón a la parte de la cual quiere saber más!**



Mire también:

[Diálogo principal](#)

[Diálogo setup](#)

[Poner los compresores](#)

## **Parámetro decomprimir**

Ponga aquí los parámetros para decomprimir en relación con el programa. Los parámetros están puestos para ARJ 2.41, PKUNZIP 2.04g y LHA 2.13.



### **Parámetro comprimir**

Ponga aquí los parámetros para comprimir en relación con el programa. Los parámetros están puestos para ARJ 2.41, PKZIP 2.04g y LHA 2.13.

### **Parámetros para borrar**

Ponga aquí los parámetros para borrar en relación con el programa. Los parámetros están puestos para ARJ 2.41, PKZIP 2.04g y LHA 2.13.

**OK(de acuerdo)**

Abriete este botón para pasar los cambios.

**Recuerde que solo serán para siempre si  
aprieta SAVE en el SETUP.**

## **Retroceder los cambios**

Todos los cambios se anulan.

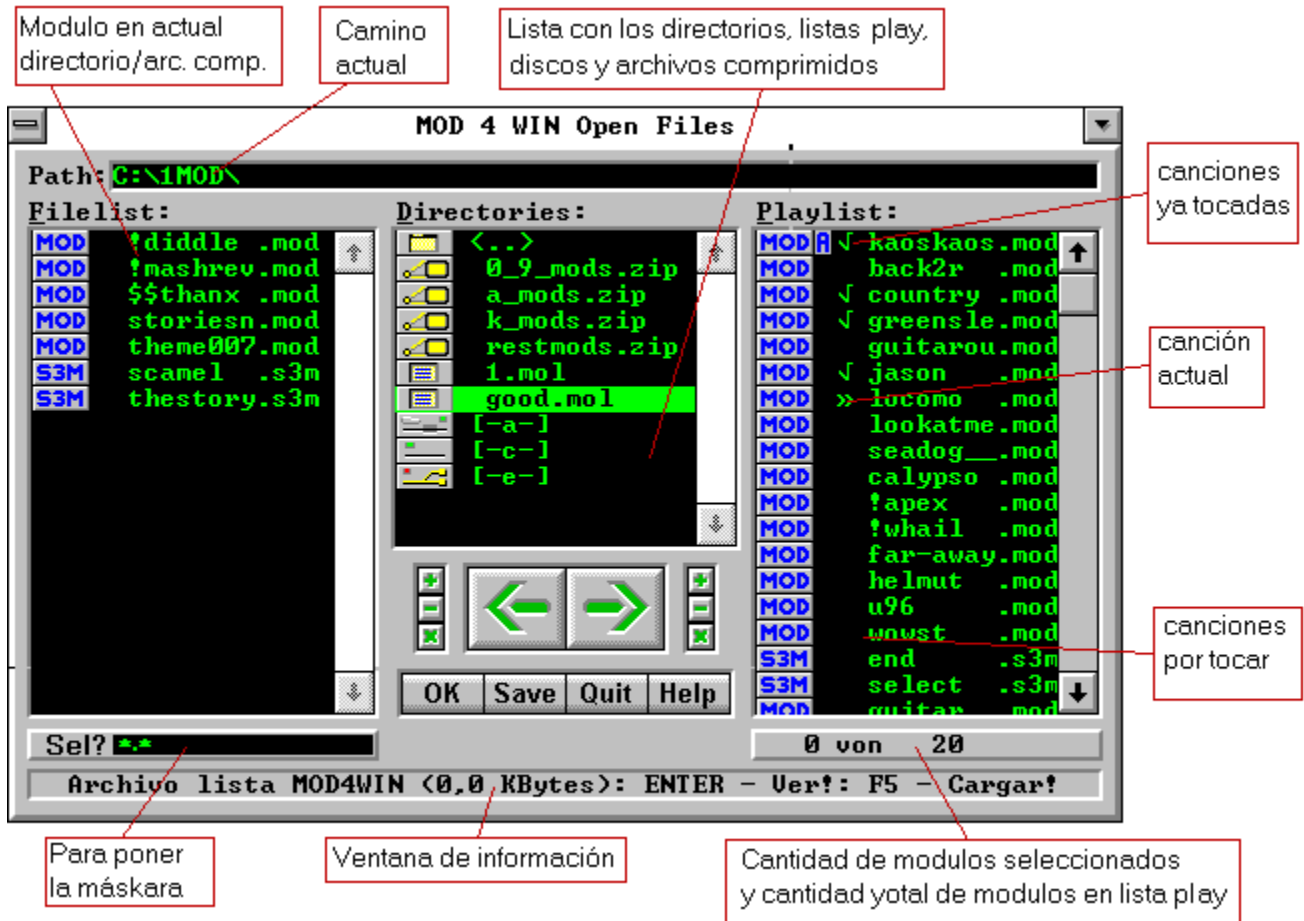
### **Poner parámetros estandar**

Sirve si ha cambiado una vez y ha puesto SAVE, para poner los viejos parámetros si no funciona.

## Diálogo Open

Esto es una visualización del diálogo para hacer y grabar listas play.

**Vaya con el ratón a la parte de la cual quiere saber más!**



Puede seleccionar archivos y pasarlos de un lado al otro. Para construir una lista play para poder grabarlas etc.

**mira también:**

[Teclas rápidas del diálogo Open](#)

[Diálogo principal](#)

[Diálogo Setup](#)

[Diálogo Info](#)

## **Título tocado**

Archivos marcados de esa manera hansido tocadas (un poco).

## **Título actual**

El song marcado de esa manera está en el nombre MOD en la visualización en Dialogo principal.



## **Archivos por tocar**

Estos archivos todavía serán tocados.

## **Lista play**

En esta ventana se encuentran los archivos que faltan por tocary/o se han tocado.

El seguimiento de los nombres es auténtico de la manera de la cual se tocan si no está encendido [Shuffle-Play](#).

Si busca un archivo en esta lista solo tiene que poner las letras del archivo!

Ejemplo: Teclas para axelf.mod:

a,x,e,l,f,,m,o,d

## Ventana de directorios

En esta ventana están los directorios, discos, archivos comprimidos y las listas play Depende en qué directorio está.

Lo puede utilizar para cambiar el actual directorio, disco o mirar lo que hay dentro de las listas play.

Directorios: <xx> ...xx = Nombre de directorio

Disco: [-xx-] ...xx = Letra del disco

sin nada = archivos en el caso las listas

se aceptan los comprimidos en: arj,zip,lha,lzh,000..999,  
a01..a99

Acabamiento de las listas MOD: mol

## **Lista de archivos del directorio actual**

visualiza el nombre de los archivos en el actual directorio.

Solo se visualizan los archivos que se pueden tocar.

Acabamientos aceptados:

**mod, nst, wow, mtm, 669, okt, stm, s3m, far**

## **Camino actual**

Visualiza el directorio con su nombre completo.

Si hay un archivo comprimido o una lista también se podrá ver.

## Quitar archivos de lista

Quita **todos** los archivos **seleccionados** de la lista play.

### Añadir archivos a lista

Añade **todos** los archivos **seleccionados** a la lista play.

## **OKay**

Ciera el diálogo Open y pasa la lista a Mod4Win.



### Save -grabar lista play

Graba la lista. Se abre una ventana en la cual puede poner el nombre de la lista.

La lista despues de apretar ENTER se grabará con ese nombre y con la terminación 'MOL' en el camino actual. Si ya existe se sobrescribirá si lo desea.

## **Cancelar**

cancela el diálogo open y vuelve al [Diálogo principal](#), sin pasar o grabar la lista play.

## Archivo lista play

Archivos marcados de esta manera son lista play.

## **Archivos seleccionados**

Archivos seleccionados se añaden a las listas play con ADD

### **Archivos en directorio actual**

esto es un archivo sin extensión en el [camino](#) actual, el cual todavía no está en la lista play.

## Teclas para seleccionar en lista de archivos

- \* -Tecla '+' - selección de archivos en lista de archivos.
- \* -Tecla '-' - deseleccionar archivos en lista de archivos.
- \* -Tecla '\*' - invertir selección en lista de archivos.

Con la tecla '+' y '-' aparece una ventana donde puede poner una máscara de selección, así por ej.

'\*.mod' oder 'a\*.\*'.

### Teclas para seleccionar en lista play

- \* -Tecla '+' - selección de archivos en lista de archivos.
- \* -Tecla '-' - deseleccionar archivos en lista de archivos.
- \* -Tecla '\*' - invertir selección en lista de archivos.

Con la tecla '+' y '-' aparece una ventana donde puede poner una máscara de selección, así por ej.

'\*.mod' oder 'a\*.\*'.

## **Línea de información**

Aquí pone una simple información del elemento en el diálogo open.

- Elementos de manejo.
- Insertaciones en lista de -archivos, -play, -directorios.



### **Módulos en directorio actual**

Estos son los archivos que pone en la lista de archivos y lo que puede tocar MOD4WIN  
MOD, WOW, MTM, OKT, STM, 669, NST,  
S3M, DMF, ULT, XM y FAR.

## **Visualización de los existentes y seleccionados módulos**

Esto permite ver cuantos módulos seleccionados hay.

La izquierda visualiza los modulos seleccionados.

### **Caja donde poner máscara de selección**

Ponga aquí la máscara de selección, se visualizarán los archivos con la seleccionada máscara, después apretar ENTER.

Ejemplos:    '\*.mod', 'a\*.nst', 'j\*.???'

## Almacenador de archivos

Esto es una visualización del almacenador de archivos (mini) de MOD4WIN.

Vaya con el ratón a la parte de la cual quiere saber más!



mire también:

[Diálogo principal](#)

[Diálogo open](#)

[Diálogo info](#)

## **Lista de modulos**

En esta lista pone todos los modulos del actual directorio.

## **Lista de directorios**

En esta lista están todos los discos, directorios, archivos comprimidos y listas play, en el camino actual.

Lleve con el ratón un objeto a la lista de módulos para verlo o apriete ENTER cuando esté encima.

## **Línea de estado**

Esta línea da información al de momento  
seleccionado elemento.

**De acuerdo/OK**

Apriete este botón para aceptar la opción (copiar, mover, etc.)



**Cancelar/Quit**

Apriete este botón para cerrar el Diálogo sin cambiar nada y volver a Mod4Win.

**Nombre del modulo y camino**

Aquí pone el nombre original del modulo y su camino.

### **Nombre del archivo con camino**

Si el modulo se encuentra dentro de un archivo comprimido, aquí aparece el nombre y camino de ese.

### **Directorio de meta y/o nombre del archivo**

Aquí pone el disco de meta seguido del camino de meta con el nombre de meta. Este campo es editable.

#### **Cuidado:**

Siempre tiene que haber un disco.

Si después del nombre de archivo pone el signo \, se lo tomará como directorio y lo guardará con el nombre original en ese directorio.

### **Archivo/lista de meta**

Aquí pone el nombre completo del archivo comprimido o el de la lista play. En los dos casos tiene que existir el archivo.

## Caja de selección de archivos

En esta caja selecciona el programa del mezclador y de los de-/comprimidores.

**Vaya con el ratón a la parte de la cual quiere saber más!**



Mira también:

[Diálogo principal](#)

[Diálogo setup](#)

[Opciones de archivos comprimidos](#)

[Diálogo open](#)

### **Puesto de entrada para el nombre del archivo**

Aquí puede poner directamente el nombre y el camino del archivo que busca.

## **Lista de archivo**

Aqui aparecen los nombres de los archivos ejecutables que se encuentran en el directorio actual.

Con un doble click con el botón izquierdo del ratón encima del archivo que se quiera ese archivo será seleccionado.

Ayuda: archivos ejecutables son: PIF, EXE, COM, BAT



## **Lista de directorios**

Aqui aparecen los subdirectorios del camino actual y los discos que tiene. Con un doble click encima de uno se abre.

### **El botón Okay**

Abriete este botón cuando tenga seleccionado el archivo. Este se pasará al correspondiente setup.

## **Cancelar**

Abriete este botón si no quiere que los cambios se graben y pasen al correspondiente setup.

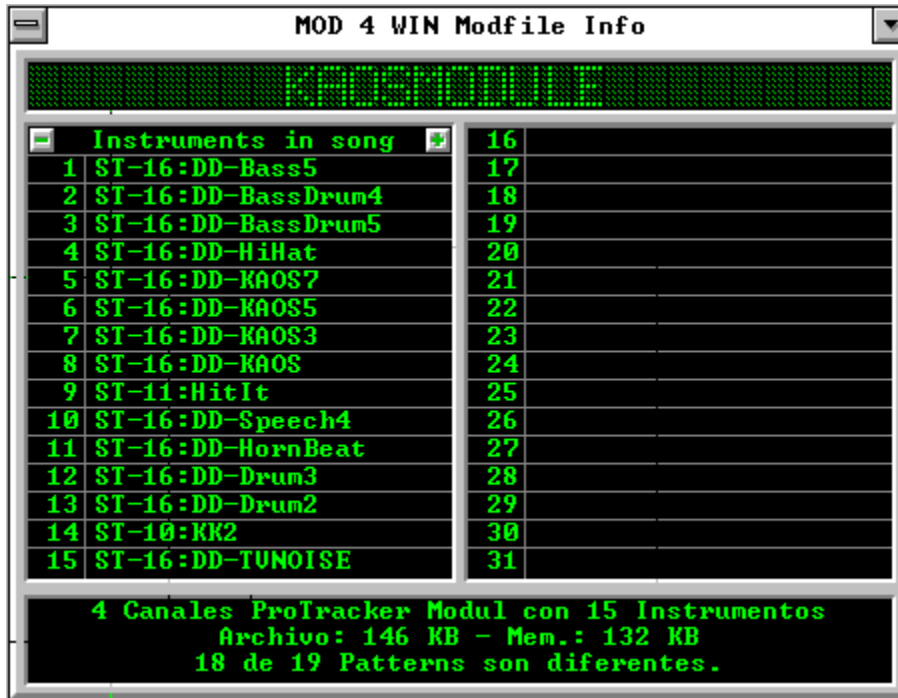
## **Línea de estado**

En esta línea pone pequeños comentarios al elemento que se utiliza de momento.  
Si se encuentra en la [Caja de directorios](#), se visualizará el tipo seleccionado.

## Diálogo info

Est es una visualización del diálogo info de Mod4Win.

Vaya con el ratón a la parte de la cual quiere saber más!



Al ir con el ratón al instrumento que quiere se visualizan detalles del mismo.

Mira también:

[Teclas rápidas diálogo info](#)

[Ventana principal](#)

[Ventana de instrumentos](#)

[Ventana de efectos](#)

## **Detalles del modulo actuelo**

Aquí pone

- \* el formato del modulo
- \* lo largo que es en KByte
- \* la cantidad de canales
- \* la cantidad de instrumentos
- \* la cantidad de Patterns
- \* la cantidad de diferente Patterns en el Modulo.
- \* lo que gasta en la memoria en Kbyte
- \* los defectos posibles en el modulo
- \* la información de looping en el modulo
- \* el comentario al modulo (solo en 669, MTM, FAR)

## **Instrumentos**

Aquí pone los nombres de los diferentes samples del archivo MOD.

A veces se gasta de los autores para poner cosa sobre lo que hacen.

Al ir con el, ratón a uno aparecerá la in-  
formación con detalle de ese instrumento.

## **Botones Scroll para instrumentos**

Con el botón + y - puede subir o bajar la lista de instrumentos.



## **Nombre del modulo**

Aquí pone el nombre del MOD. El cual normalmente se diferencia de él del archivo.

## Formatos MOD

La versión 2.30 de Mod4Win subvenciona los siguientes formatos:

<b>Formatos</b>	<b>Nom. arch.</b>	<b>Canales</b>	<b>max. Instr.</b>	<b>Resolución</b>	<b>M4W 1.x</b>	<b>M4W 2.00</b>	<b>M4W 2.1x</b>
NoiseTracker	.NST	4	15	8	X	X	X
ProTracker	.MOD	4	31	8	X	X	X
StarTrekker	.MOD	4/8	31	8	4 chn	X	X
FastTracker	.MOD	4/6/8	31	8	4 chn	X	X
TakeTracker	.MOD	4-32	31	8	4 chn	X	X
Grave Composer	.WOW	8	31	8	-	X	X
Oktalyzer	.OKT	4-8	255	7/8	-	X	X
ScreamTracker	.STM	4	31	8	-	X	X
2.x							
ScreamTracker	.S3M	1-32	99	8/16	-	-	smp
3.x							
Composer 669	.669	8	64	8	-	X	X
UNIS Composer	.669	8	64	8	-	-	X
Farandole Comp.	.FAR	16	64	8/16	-	-	X
UltraTracker	.ULT	1-32	64	8/16	-	-	-
MultiTracker	.MTM	1-32	63	8/16	-	8 bit	X

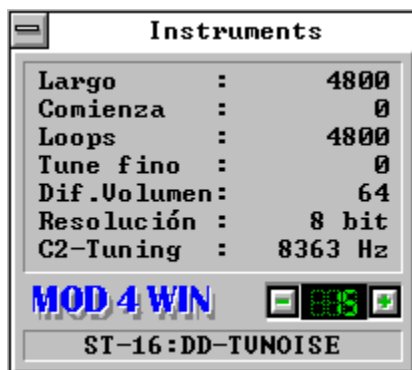
- X este formato se subvenciona de completo
- 4 chn este formato solo era subvencionado con 4 canales
- 8 bit este formato solo era subvencionado con 8 bit samples
- smp este formato tiene samples sintéticos (ADLIB). Solo se tocarán los samples
- este formato no es subvencionado en este momento

Nota: Las informaciones de la tabla se basan en de cada uno de los formatos. Algunos editores actuales todavía no lo subvencionan de completo.. Pero Mod4Win puede tocarlos. (Por ej.: 16 bit Samples en el ScreamTracker o 63 Instrumentos en el Multi Tracker).

## Ventana de instrumentos

En esta ventana se visualizan los detalles para cada uno de los instrumentos del archivo.

**Vaya con el ratón a la parte de la cual quiere saber más!**



Mire también:

[Teclas rápidas en diálogo info](#)

[Ventana principal](#)

[Ventana de efectos](#)

[Diálogo info](#)

## **Número del instrumento**

Esta ventana visualiza el número del instrumento a cual pertenecen los detalles.

## **Un instrumento hacia atrás**

## **Un instrumento hacia adelante**

## **Tamaño del sample**

visualiza el tamaño del instrumento  
en KByte.



### **Loopstart del sample**

visualiza la posición en la cual empieza la repetición del instrumento.

## **Tamaño Loop del sample**

visualiza el tamaño de la repetición del instrumento.

## **Tuning fino**

valor para el tuning fino  
del instrumento en C2.

## **Tuning C2**

pone con que frecuencia en Hz  
está el instrumento en C2.

## **Volumen normal**

visualiza el volumen normal  
del instrumento.

(0..min ; 64..max)

## **Resolución**

pone los bits con los bits con  
los cuales está en el archivo.

## **Nombre del instrumento**

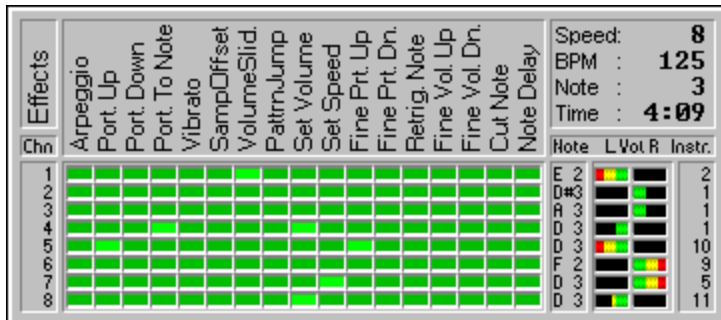
el nombre del instrumento....

No siempre escriben sus direcciones  
los autores.

## La ventana de efectos

Mientras toca una canción aquí aparecerán los efectos, las notas, etc del título actual.

**Vaya con el ratón a la parte de la cual quiere saber más!**



Al apretar con el botón derecho del ratón a la ventana se cierra.

**Mire también:**

[Ayuda de efectos](#)

[Ventana principal](#)



## **Canales**

Aquí pone el número de canales del actual modulo, se subvencionan hasta 32.

Estas se pueden enchufar y apagar tocando el número.

## **Efectos**

Aquí pone los actuales efectos en el modulo.

Mira también: [Ayuda de efectos](#)

## **Lucecitas de efectos**

El efecto que tenga un LED, ese se está tocando de momento.

## **Lucecitas de efectos**

El efecto que tenga un LED, ese se está tocando de momento.

## Notas

Nota que se está tocando de momento en ese canal.

C 2...Nota C en Octava 2

C#2...Nota C sostenida en Octava 2 (media nota encima de C 2)

## **Volumen del canal**

Aquí se visualiza el volumen del canal izquierdo y derecha.

Esta visualización no tiene que haber nada con el regulador del canal!

## **Instrumentos**

Instrumento, que se está tocando de momento en este canal.

## **Tamaño del título**

Visualización del tamaño del título en minutos y segundos.



## **Reglón de nota**

Reglón de nota en Pattern actual,  
que se está rocando.

## **Velocidad y BPM**

visualiza el tiempo(tactos por renglón de nota)  
y velocidad BPM(tiempo que dura un tacto).

## Los posibles efectos en un modulo

Esto es una visualización de los archivos subvencionados con sus efectos.

**Vaya con el ratón a la parte de la cual quiere saber más!**

Standard	ProTracker	Oktalyzer	Farandole	ScreamTrack.
Arpeggio	Set Filter	Arpeggio 1	FAR Special	Tremor
Port. Up	Fine Prt. Up	Arpeggio 2	FinePitchUp	Xfin Prt. Up
Port. Down	Fine Prt. Dn.	Tone Up	FinePitchDn.	Xfin Prt. Dn.
Port. To Note	Glissando	Tone Down	Note Portam.	Retrig+VolSlid
Vibrato	Vibra-Wave	Tone Higher	Retrigger	StereoControl
Port.+VolSlid.	SetFinetune	Tone Lower	VibratoDepth	Set GlobalVol
Vibr.+VolSlid.	PatternLoop	Old Volume	Vibrato Note	Set BPM-Spd
Tremolo	Trem-Wave	<b>669 / UNIS</b>	Vol. Slide Up	Fine Vibrato
Set Panning	Set Panning		Vol. Slide Dn.	<b>FastTracker II</b>
SampOffset	Retrig. Note	Frequ. Adjust	Vibrato Sust.	
VolumeSlid.	Fine Vol. Up	FinePanLeft	Vol. Portam.	GlobVolSlide
PatrnJump	Fine Vol. Dn.	FinePanRight	FineTempDn.	EnvelopePos
Set Volume	Cut Note	SlotRetrigger	FineTempUp	PanningSlide
PatrnBreak	Note Delay			Note OFF
Set Speed	Patrn. Delay			
	Invert Loop			

**The Effects in MOD 4 WIN**

Mira también:

[Ventana de efectos](#)

## **Efectos estandar**

Estos efectos se utilizan en casi todos los [formatos](#) y pone los mandatos principales para los MODs (altura de la nota, volumen, velocidad, etc.).

## **Efectos ProTracker**

Estos efectos los utilizan los Pro-, Fast-, y TakeTracker y también los MultiTrackeriese. Estos efectos se utilizan para complementos a los [Efectos standart](#). Algunos de estos efectos también se utilizan en los Oktalyzer y en ScreamTracker.

## Arpeggio

Descripción: Cambia la altura de la nota rápidamente entre  $N, N+X$  Hz y  $N+Y$  Hz.

$N$ ...nota que se puede oír justo

$H_n$ ...Paso de media nota

$X, Y$ ...Efecto raíz

!Cuidado!

Lo arriba dicho no es matemático!!

De una nota a una  $Y$ -ta media nota se llega:

$$N^* = N \cdot 2^{(Y/12)}$$

## **Portamento Up**

Descripción: El periodo de la nota mientras está tocando se baja la velocidad XY continuamente.

XY...Efecto raiz

El periodo del tono viene del Amiga y es proporcionalmente indirecto oible por Mod4Win.Lo hacemos con 32 veces.

## **Portamento Down**

Descripción: El periodo de la nota mientras está tocando se sube la velocidad XY continuamente.

XY...Efecto raiz

El periodo del tono viene del Amiga y es proporcionalmente indirecto oible por Mod4Win.Lo hacemos con 32 veces.



## **Portamento to Note**

Descripción: El periodo de la nota mientras está tocando sube o baja junto con la velocidad hasta llegar a lo requerido.

XY...Efecto raiz

El periodo del tono viene del Amiga y es proporcionalmente indirecto oible por Mod4Win.Lo hacemos con 32 veces.

## **Vibrato**

Descripción: El periodo del tono se pone mientras se está tocando la nota con unas líneas onduladas ([Set Vibrato Waveform](#)). Se hace cambiando periódicamente la velocidad X y el tono bajo Y.

X,Y...Efecto raiz

El periodo del tono viene del Amiga y es proporcionalmente indirecto oible por Mod4Win.Lo hacemos con 32 veces.

## **Portamento + Volume Slide**

Descripción: el último Portamento To Note es sobrescrito por un Volume Slide XY.

X,Y...Efectos raiz.

## **Vibrato + Volume Slide**

Descripción: El Vibrato se sobrescribe con un Volume Slide XY.

X,Y...Efectos raiz.

## **Tremolo**

Descripción: El volumen del tono se cambia mientras se está tocando la nota con una ondulación ([Set Tremolo Waveform](#)) periódico junto con la velocidad X y el tono bajo Y.

X,Y...Efectos raíz.

## **Panning**

Descripción: Pone la mezcla de derecha izquierda del instrumento.

El Sample puede mediante este efecto ser mezclado con un diferente volumen de izquierda y derecha ser tocado junto, esto amplifica el efecto STEREO. Esto gasta más CPU, pero mejora el sonido, especialmente con auriculares.

En MONO se ignora este efecto.

## **Set Sample-Offset**

Descripción: Salta en la posición del instrumento hacia adelante un XY00 Hex.

X,Y...Efecto raíz.

## **Volume Slide**

Descripción: Sube el volumen del instrumento, si  $Y=0$  o lo baja si  $X=0$ .

X,Y...Efectos raiz.



## **Pattern Jump**

Descripción: Salta después de tocar la nota al Pattern XY.

XY... Efectos raiz.

## **Set Volume**

Descripción: Pone el volumen del canal a XY.

XY... Efectos raíz.

## **Pattern Break**

Descripción: Finaliza el Pattern después de tocar la nota y salta al siguiente.

XY está definido para la nota de destino pero no es utilizado.

XY... Efectos raíz.

## **Set Speed**

Descripción: Pone el tempo del MOD a XY, donde  $XY < 32$  la velocidad de la canción (tactos por renglón de nota) porque si no la velocidad BPM (tiempo que dura un tacto) se gambia.

XY... Efectos raiz.

## **Set Filter**

Descripción: Enchufa apaga el Filtro del Amiga.

No funciona en PCs.

## **Fine Portamento Up**

Descripción: El periodo del tono se cambia la velocidad Y hacia abajo al principio.

XY... Efectos raiz (X=14)

El periodo del tono viene del Amiga y es proporcionalmente indirecto oible por Mod4Win.Lo hacemos con 32 veces.

## **Fine Portamento Down**

Descripción: El periodo del tono se cambia la velocidad Y hacia arriba al principio.

XY... Efectos raiz (X=14)

El periodo del tono viene del Amiga y es proporcionalmente indirecto oible por Mod4Win.Lo hacemos con 32 veces.

## **Glissando Control**

Descripción: Cambia el control para el [Portamento To Note](#) a medio nota, envés de seguida.



## **Set Vibrato Waveform**

Descripción: Pone las ondas **Vibrato** Sinus, Rectángulo, Dientes de sierra u ocasión.

## **Set Finetune**

Descripción: Pone un Tuneing fino para el instrumento durante lo que tarda la nota.

## **Pattern Loop**

Descripción:

Y=0...Poner comienzo de loop.

si no...repetir una vez el Pattern en comienzo loop Y

XY...Efecto raiz (X=14)

## **Set Tremolo Waveform**

Descripción: Pone las ondas del [Tremolo](#) a Sinus, Rectángulo, Dientes de sierra u ocasión.

## **Set E-Panning**

..lo mismo como [Set Panning](#), solo que los operantes hacen un cambio más grande (0..15 envés de 0..255).

## **Retrigger Note**

Descripción: El instrumento cada tacts Y,  
se vuelve a tocar del principio.

XY...Efecto raiz (X=14)

## **Fine Volume Up**

Descripción: Al comenzar la nota se sube el volumen a Y.

XY... Efecto raíz ( $X=14$ )

## **Fine Volume Down**

Descripción: Al comenzar la nota se baja el volumen a Y.

XY... Efecto raíz ( $X=14$ )



## **Cut Note**

Descripción: El volumen de la nota se cambia después de tautos Y a 0.

XY...Efectos raiz ( $X=14$ )

### **Note Delay**

Descripción: El instrumento no empieza a tocar al principio de la canción sino después de Y tactos.

XY...Efecto raiz (X=14)

## **Pattern Delay**

Descripción: La siguiente nota se retarda  
Y notas.

XY...Efecto raíz (X=14)

## **Invert Loop**

Descripción: Los loops del sample, que se está tocando se tocarán al revés por Bytes.

## **Oktalyzer Effekte**

Estos efectos solo los utilizan los Oktalyzer y son una ampliación de los efectos estandar y de algunos efectos de ProTracker.

## Arpeggio 1 (Oktalyzer)

Descripción: Cambia la altura de la nota  
rapide entre N, N-X Hn, N y N+Y Hn.

N...nota entera

Hn...media nota.

X,Y... Efecto raiz

!Cuidado!

¡¡La operación anterior no es matemática!!

De una nota a la Y-te media nota se llega mediante la  
operación:  $N^* = N * 2^{(Y/12)}$ .

## Arpeggio 2 (Oktalyzer)

Descripción: Cambia la altura de la nota  
rapide entre N, N+X Hn, N y N-Y Hn.

N...nota entera

Hn...media nota.

X,Y... Efecto raiz

!Cuidado!

¡¡La operación anterior no es matemática!!

De una nota a la Y-te media nota se llega mediante la  
operación:  $N^* = N * 2^{(Y/12)}$ .

## **Tone Up (Oktalyzer)**

Descripción: El periodo del tono, mientras la duración de la nota, se baja por medias notas en proporción con la velocidad XY.

XY... Efecto raiz

El periodo del tono viene del Amiga y es proporcionalmente indirecto oible por Mod4Win.Lo hacemos con 32 veces.



## **Tone Down (Oktalyzer)**

Descripción: El periodo del tono, mientras la duración de la nota, se sube por medias notas en proporción con la velocidad XY.

XY... Efecto raiz

El periodo del tono viene del Amiga y es proporcionalmente indirecto oible por Mod4Win.Lo hacemos con 32 veces.

## **Tone Higher (Oktalyzer)**

Descripción: El periodo de la nota, al principio del tono, se baja XY por medias notas.

XY... Efecto raiz

El periodo del tono viene del Amiga y es proporcionalmente indirecto oible por Mod4Win.Lo hacemos con 32 veces.

## **Tone Lower (Oktalyzer)**

Descripción: El periodo de la nota, al principio del tono, se sube XY medias notas.

XY... Efecto raiz

El periodo del tono viene del Amiga y es proporcionalmente indirecto oible por Mod4Win.Lo hacemos con 32 veces.

### **Old Volume (Oktalyzer)**

Pone el volumen al último mandato que había dado el efecto Set Volume.

## **ScreamTracker Effekte**

Estos efectos solo se utilizan en los ScreamTracker. Son una ampliación de los efectos estandar y de algunos efectos de ProTracker.

## **Tremor (ScreamTracker)**

Descripción: El volumen del instrumento se pone periódicamente después de X tactos a 0 y después de Y tactos se vuelve al viejo.

XY... Efecto raiz

## **Extra Fine Portamento Up (ScreamTracker)**

Descripción: El periodo del tono al principio de la nota se baja su velocidad por  $1/4*Y$ .

XY... Efecto raiz( $X=14$ )

El periodo del tono viene del Amiga y es proporcionalmente indirecto oible por Mod4Win.Lo hacemos con 32 veces.

## **Extra Fine Portamento Down (ScreamTracker)**

Descripción: El periodo del tono al principio de la nota se sube su velocidad por  $1/4 * Y$ .

XY... Efecto raiz( $X=14$ )

El periodo del tono viene del Amiga y es proporcionalmente indirecto oible por Mod4Win.Lo hacemos con 32 veces.



### **Retrigger + Volume Slide (solo S3M)**

Retrigger Note con parámetro Y con además Volume Slide  
para cada nota que esté en TRIGGER.

El parámetro Volume slide es X.

### **Stereo Control (solo S3M)**

Este efecto cambia la mezcla de los instrumentos de Izquierda/derecha y es parecido al efecto Set Panning.

En versiones más nuevas de Scream Tracker este efecto ya no se subvenciona, pero en algunos buenos S3M, los cuales lo gastan (por ejemplo PANIC.S3M). Por eso Mod4Win subvenciona este efecto.

### **Set Global Volume (solo S3M)**

Este efecto cambia el volumen global, y hace así posible una blanda entrada y salida.

El efecto además se junta con el [Set Volume.1](#)

### **Set BPM-Speed (solo S3M)**

pone el BPM speed. Tiene la misma función que el [Set Speed](#), pero cambia el BPM speed (Tempo).

ScreamTracker gasta dos diferentes comandos para poner el speed (speed no está mal escrito sino que es ingles y significa velocidad).

### **Fine Vibrato (solo S3M)**

funciona igual que [Vibrato](#), pero mucho más exacto.

## **UNIS 669 Effekte**

Solo son utilizables en en UNIS (extended) 669 y son una ampliación de los [efectos Standard 669](#).

## **Frequency Adjust**

Sube la frecuencia de la nota un poco sin depender del parámetro.

Con este efecto se pueden producir efectos flanger.

## **Fine Panning Left**

Panorama de la posición del canal para moverlo un poco a la izquierda.

UNIS 669 tiene en total 16 trozos para mover.



## **Fine Panning Right**

Panorama de la posición del canal para moverlo un poco a la derecha.

UNIS 669 tiene en total 16 trozos para mover.

## **Slot Retrigger**

Este efecto empieza a tocar el instrumento cuatro veces. El efecto operante se interpreta por exponent.

En Mod4Win está este efecto implementado, porque lo que hay que entender como por exponente no se puede hacer.

## **Farandole Composer Effekte**

Estos efectos solo se utilizan en FAR. En verdad solo son un trozo de los efectos de ProTracker, pero que hay que interpretar de diferente manera. Había que implementar de modo extra porque Daniel Potter (Autor von Farandole Composer) no ha conseguido utilizar efectos normales de ProTracker.

## **Farandole Special Commands**

Esto es un grupo de cinco subcomandos, ("Turn volume ramp wait off/on", "Allow loop fulfillment", y "Use modified/standard FAR tempos").

¡Todos estos efectos no son muy utilizados, hay muy pocos archivos, por eso no están en Mod4Win!

## **Fine Pitch Up**

Lo mismo que Portamento up, solo más continuo.

## **Fine Pitch Down**

Lo mismo que Portamento down, solo más continuo.

## **Note Portamento**

Lo mismo que Tone-Portamento. Pero aquí no da la velocidad del efecto sino la cantidad de párrafos, cuando termina.

## **Retrigger**

el instrumento se Trigger nuevamente X veces a la línea.

Es parecido a Retrigger Note, pero aquí se pasa. Por eje.:

speed=6 y Retrigger con 15, lo que quiere decir que en una línea de nota que tiene 6 tactos, el instrumento se empieza 15 veces....(con buen saludo a Daniel Potter...)



## **Vibrato Depth**

Como FAR solo tiene un operante hay que enchufar el bajo del vibrado con este efecto.

## **Vibrato Note**

Vibra la nota con los cambios dados anteriormente en bajo y con la rapidez X.

## **Volume Slide Up**

Sube el volumen por 1.

En FAR hay un volumen máximo de 15.

## **Volume Slide Down**

Baja el volumen por 1.

En FAR hay un volumen máximo de 15.

## **Vibrato Sustained**

Lo mismo que [Vibrato Note](#), pero el vibrado no para hasta que no se tocan otros efectos en ese canal.

## **Volume Portamento**

Lo mismo que Note Portamento, pero lo que se porta no es la nota sino el volumen.

## **Fine Tempo Down**

El tempo FAR se baja por 1.

En Mod4Win el efecto se desvía a SetBPMspeed.

## **Fine Tempo Up**

El tempo FAR se sube por 1.

En Mod4Win el efecto se desvía a SetBPMspeed.



## **FastTracker II Effects**

These effects are only available in FastTracker II modules in addition to all of the Standard Effects, the ProTracker Effects And the ScreamTracker Effects.

## **Global Volume Slide**

Does the same like [Volume Slide](#) just on all Channels at once.

## **Envelope Position**

Set's the total position of the current instrument's envelopes.

## **Panning Slide**

Does the same like Volume Slide just on the panning position of the current instrument.

## **Note Off**

The current playing instrument will be stopped or better faded out in a by the fadeout speed defined time.

## Apuntes Shareware

### Diferencia entre Shareware y versión completa

Normalmente las versiones de shareware y las completas, pueden realizar las mismas cosas. Por eso no quiero que se le ocurra la pregunta: ¿Para qué entonces tengo que comprar la versión completa?. No queríamos poner una versión en la cual no funcione todo, porque si no no podría probar todo, y no se compra una cosa que no se sabe si funciona bien.

La versión de Shareware funciona 30 días. Después ya no carga el programa.

Al finalizar el programa se le avisa para la versión completa, si quiere utilizar más veces este programa. Puede ver con que versión trabaja, lo puede ver en la caja de about, en la versión completa está ahí también el nombre del titular.

Un manual nos parece muy problemático en el manejo, por esto no haremos. Si le gustan los manuales, puede imprimir este texto, o hacer un archivo y editarlo.

### La versión completa directa de los autores

¡Mire por favor bajo [Registración para MOD4WIN 2.30!](#)

### Vendedores comerciante de la versión completa en Alemania

Nivel (9/94):

**PD PROFI Gerd Zöttlein**  
**Schulstraße 13**  
**8 6666 Burgheim**

**Teléfono: 08432 / 1296**  
**Telefax : 08432 / 8674**

**Modem : 08432 / 8588**  
**BTX: Zöttlein#**

¡Se puede pagar con tarjetas!

No cargue su vendedor al lado, con más preguntas sobre la versión completa, porque tendría que intentar de conseguirlo y a lo mejor le dice que no es para tanto, pero en este caso lo sabrá mejor.

### Update-Service

Es para las [personas registradas](#) para que puedan pedir la versión completa a nosotros. Para eso

deben enviar el disquet original o solo la pegatina con 15,- DM (marcos alemanes), si la pegatina solo se va en trozos nos basta con un trocito.

Y otra vez: **Ponga su dirrección!** Si no, nunca llegará y se quedará esperando hasta los fines de sus tiempos.

## Los derechos de licencia

¡Este programa no es Freeware! MOD4WIN es Shareware, es una Software la cual puede probar durante un tiempo y después lo puede comprar.

Para este programa (MOD4WIN.EXE, PLAYER32.DLL) y para esta ayuda (M4W\_GER.HLP) está el Copyright en los autores (Kay Bruns y Uwe Zänker).

Se les da un tiempo de 30 (treinta) días para que pueda probarlo. Si gasta MOD4WIN más tiempo está obligado a pagarlo. Pasando de eso MOD4WIN es casi regalado con un precio de 45 DM (marcos alemanes).

Puede pasarlos a otros utilizadores de PC el programa no registrado. Esto lo puede hacer según los siguientes condiciones:

1. No puede ganar nada haciendolo (para copiar y distribuir etc.)
2. Tiene que pasar todos los programas y archivos que tienen que haber algo con él.

### **¡Cambiar los archivos que tengan que haber algo con el programa esta prohibido!**

Esta **ayuda** es un complemento de MOD4WIN y debe ser pasado junto con el programa. Solo con el programa MOD4WIN.

Prohibido es decompilar o patchear el programa o un complemento suyo (como es la ayuda). Les recordamos que tenemos todos los derechos reservados de este programa y de sus complementos.

La versión Shareware solo debe ser vendido por los vendedores de shareware de un máximo de 10.- DM (marcos alemanes). Si es uno de los que ponen mucho trabajo en hacerlo, no se debe de pasar por cualquier circunstancia de los 10.- DM (marcos alemanes), anteriormente comentados. Si es demasiado poco para usted, debe de buscarse otros programas.

El usador, al comprar el programa MOD4WIN tiene el permiso de instalarlo en su ordenador. Para cada otro ordenador hay que comprarlo otra vez, aunque de modo técnico no haría falta. El usador del programa puede hacerse copias por si se pierdan datos, pero está prohibido vender el programa o hacerlo usar a otros.

### **La posesión del producto registrado no lo puede tener nadie más que el usador registrado.**

Recuerde que el programa ha costado su dinero y nuestro trabajo así que no lo dé o deje a otras personas.

El uso comercial de la versión completa de MOD4WIN es prohibido sin nuestro permiso por escrito.

MOD4WIN no se puede vender sin nuestro permiso por escrito junto con otros productos (como Software, Hardware y otros).

No tomamos ninguna responsabilidad por daños, que podrían pasar utilizando MOD4WIN.

El que tenga una versión de MOD4WIN, está de acuerdo con todas las cuestiones anteriormente dichas.



Si solo prueba o lo utiliza de vez en cuando no se molestará en el Countdown para motivar de que pague. Si gasta MOD4WIN continuamente, dejese registrar como una persona honesta, la cual es, para eso se irá el Countdown.

## **Responsabilidad de producto, garantía y marca comercial**

Hemos escrito **MOD4WIN**, porque el formato MOD no es tan mal y porque todavía no habían encantadores player de MODs bajo Windows. Para que todos puedan disfrutar se ha hecho un programa Shareware. Efecto secundario práctico: Podemos ganar un poco de dinero (para universitarios no está tan mal). Como no nos haremos con eso millonarios, no nos hacemos responsables de daños que pueda causar tanto de modo Software o de Hardware. Al registrarse no se da derecho a un producto sin fallos.

El programa se vende, como está. Solo garantizamos de que gastará espacio en su ordenador (ojalá bastante tiempo) y también tiempo de cálculo. Pero puede pensar que no hace nada malo. Lo cual quiere decir: Por nuestros conocimientos informáticos es un buen programa ...

Por lo menos lo encontramos bien porque lo utilizamos como Jukebox en acompañamiento.

**Todo lo que hace con nuestro programa, usted será responsable.**

Reservamos todos los derechos de nuestro programa. A eso está por encima el derecho de los cambios al programa. Es posible que en una nueva versión encuentre nuevas opciones y que hayan desaparecido otras, o que requiere otras configuraciones del Hardware.

## Registración para MOD4WIN 2.30

La registraci3n cuesta 45.- DM (La cantidad depende de su **manera de pago**, es posible que cueste m1s). ¡Mire por favor bajo **Posibles Maneras de Pago!**

### No es posible de pagar en otra moneda.

La versi3n completa la recibe directamente de los autores o de los respectivos vendedores (abajo).

Registraci3n mediante los autores (por favor rellenar la [tarjeta de registraci3n](#)):

#### Posibles Maneras De Pago:

- 45 DM (marcos alemanes) en met1lico
- 60 DM (marcos alemanes) por cheque o por transferencia (eso contiene 15 DM de gasto de banco)

#### Dirrecciones:

**Kay Bruns**  
**Max-Planck-Ring 6e /5**  
**D-98693 ILMENAU**

**Uwe Z1nker**  
**Am Grund 26**  
**D-04207 LEIPZIG**

#### Transferencia a:

**N.cuenta: 4465134**  
**ENT : 82070000**  
**Banco :**

**ALEMANIA**

**ALEMANIA**

**Por favor ponga claramente su direcci3n encima del papel de transferencia, si no llega nada. Si Despu3s de cuatro semanas no ha llegado nada, informenos por favor de alguna manera. Se envía un disquet de 3,5".**

Registraci3n mediante vendedor (nivel Agosto 1995):

#### Dirrecciones:

JDS Softwarevertrieb  
Jens Driese  
Postfach 1269  
D-26302 Varel  
Alemania  
Tel:+49-4451-95908-0/1  
Fax:+49-4451-860500

PD Profi Gerd Z3ttlein  
SchulstraÙe 13  
D-86666 Burgheim  
Alemania  
Tel:+49-8432-1296  
Fax:+49-8432-8674

Pearl Agency Allg.  
Vermittlungsges. mbH  
Am Kalischacht 4  
D-79426 Buggingen  
Alemania  
Tel:+49-7631-360200  
Fax:+49-7631-360444

[Formular JDS](#)

[Formular PD Profi](#)

[Formular Pearl](#)

## Formular de registraci3n para MOD4WIN 2.30(Autores)

Nombre: \_\_\_\_\_  
Apellidos: \_\_\_\_\_  
Direcci3n: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**¡Lo siguiente solo es para nuestra informaci3n  
y no es necesario rellenarlo!**

Tel3fono: \_\_\_\_\_ Fax: \_\_\_\_\_

Compuserve: \_\_\_\_\_  
InterNet: \_\_\_\_\_  
FidoNet: \_\_\_\_\_  
Otros: \_\_\_\_\_

¿Como y donde ha le ha llegado informaci3n sobre MOD4WIN?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Comentarios/propuestos para MOD4WIN:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿Quiere estar informado de lo que hacemos?

SI/  NO

Su Hardware:

Procesor: 386 | 486 DX | 486 DX/2 | Pentium | Otro:  
Frequencia de tacto: \_\_\_\_\_MHz

Memoria RAM:\_\_\_\_\_MB / Disco duro: \_\_\_\_\_MB

Tarjeta gr3fica: \_\_\_\_\_  Accelerador:  
Bus: ISA EISA VLB PCI  Otro:

Tarjeta de sonido: \_\_\_\_\_

CD-Rom: \_\_\_\_\_

\* DM=Marcos alemanes

## Formular de registraci3n para MOD4WIN(JDS Software)

Apellidos, Nombre: \_\_\_\_\_ Tel. : \_\_\_\_\_  
Calle y Nr. : \_\_\_\_\_ Nr. cuenta: \_\_\_\_\_  
C.P. + Poblaci3n : \_\_\_\_\_ Fecha : \_\_\_\_\_

JDS - Software Vertrieb  
Jens Driese  
Postfach 1269  
D-26302 Varel  
Alemania

Tel. : +49-4451-959080 bzw. 959081  
Fax. : +49-4451-860500  
CIS : 100273,2252

Pedici3n: MOD4WIN 2.30

Cantidad	Producto	Precio	Suma
_____	MOD4WIN 2.30	45,00 DM	= _____ DM

Formato de disquet ( ) 5,25" ( ) 3,5"

(x) Franqueo y envolver	+ 6.00	DM	
( ) Reembolso	(+ 5.- DM)	+ _____	DM
( ) Quiero Express	(+ 8.50 DM)	+ _____	DM
( ) Disquet con cat3logo	(2,- DM)	+ _____	DM
(a partir de DM 50,- sin gastos)			
Total			= _____ DM

( ) Va junto con cheque.

( ) Envio contra previo pago.

Nr. cuenta: \_\_\_\_\_ ENT: \_\_\_\_\_

Banco: \_\_\_\_\_

Las comunes reglas de negocio (leyes) las acepto.

\_\_\_\_\_

\* DM=Marcos alemanes

Firma

## Formular de registraci3n para MOD4WIN(PD Profi Z3ttlein)

Apellidos, Nombre: \_\_\_\_\_ Tel. : \_\_\_\_\_  
Calle y Nr. : \_\_\_\_\_ Nr.cuenta : \_\_\_\_\_  
C.P + Poblaci3n : \_\_\_\_\_ Fecha : \_\_\_\_\_

PD Profi Gerd Z3ttlein Tel. : +49-8432-1296  
SchulstraÙe 13 Fax. : +49-8432-8674  
D-86666 Burgheim CIS : 100326,53  
Alemania

Pedido: MOD4WIN 2.30

Cantidad	Producto	Precio	Suma
_____	MOD4WIN 2.30	45,00 DM	= _____ DM

(x) Gasto fuera de alemania + 15.00 DM  
( ) Tarjeta de cr3dito (VISA,Master Card) (+ 3.- DM) + \_\_\_\_\_ DM

Total = \_\_\_\_\_ DM

( ) Eurocheque inclusive.

( ) Envio contra previo pago.

( ) Tarjeta de cr3dito (Visa, MasterCard)

Nr. de tarjeta (16 cifras) : \_\_\_\_\_  
Caduca (muy importante) : \_\_\_\_\_

Nr. cuenta: \_\_\_\_\_ ENT: \_\_\_\_\_

Banco: \_\_\_\_\_

Las comunes reglas de negocio (leyes) las accepto.

\_\_\_\_\_  
Poblaci3n Fecha Firma

\* DM=Marcos alemanes



## Formular de registraci3n para MOD4WIN(Pearl)

### PEDIDO

A empresa  
Pearl Agency  
Allg. Vermittlungsges. mbH  
Am Kalischacht 4  
D-79426 Buggingen  
Alemania

Fecha: .....

Mediante esto pido:

La versi3n completa de "MOD4WIN"

Nr. de pedido : VD -4334 para solo DM 45,00 (incluido I.V.A.)

(¡Ponga una cruz a lo corecto!)

Envieme por:

-----

Envio contra previo pago.

Cheque va dentro (+ 15.- DM)

Mi direcci3n:

-----

Nr. de cliente (si tiene) : .....

Nombre : .....

Calle : .....

Poblaci3n : .....

.....

Firma

\* DM=Marcos alemanes

## Diálogo de Registración del Usador

Vaya con el ratón a la parte de la cual quiere saber más!



Este diálogo le pregunta los datos necesarios para que su versión de Mod4Win llegue a ser una versión completa e ilimitada. Puede llegar a ese diálogo por el [Diálogo Setup](#) o de la caja de shareware que aparece después de comenzar el programa.

## **Campos Editables de Datos de Registración**

Ponga su nombre, el nombre de su empresa (si tiene), su manera de pago y el código de registración en los campos correspondientes.

Recibe el contenido correcto de esos campos cuando register su copia de Mod4Win. Tiene que poner todos los datos exactamente como recibidos. Cada variación (como por ejemplo faltas de ortografía) van a invalidar el código.

## **OKay**

abandona el diálogo de la registraci3n del usador y vuelve al [Diálogo Setup](#) o a la caja de shareware.

Si llegó a ese diálogo por el diálogo Setup, Mod4Win tiene que estar ejecutado de nuevo para reflejar los cambios.

### **Quit/Cancelar**

abandona el diálogo de registraci3n del usador setup, sin aceptar los cambios que ha hecho y vuelve al [diálogo Setup](#) o a la caja de shareware.

## Diálogo de Selección del Nombre de Archivo

Vaya con el ratón a la parte de la cual quiere saber más!



Este diálogo aparece después de soltar el botón start en Modo  
Disk Recording si la opción Siempre Preguntar el Nombre del  
WAV en Diálogo Setup está puesta a SI.

## **Camino de Recording**

En este campo puede ver el camino completo adonde Mod4Win va a escribir el archivo grabado. Puede editar este camino directamente o puede también utilizar el [Botón de Browse del Camino de Recording](#) para seleccionar un camino. También puede cambiar este camino permanentemente utilizando la opción [Camino de Recording](#) en el [Diálogo Setup](#).

El directorio que pone aquí ya tiene que existir. Mod4Win no va a tratar de crearlo y va a generar un error al instante.

## **Butón Browse**

abre el [Diálogo Browser](#). Ahí puede seleccionar el directorio para poner los archivos grabados.



### **Nombre del Archivo WAV**

En este campo editable puede poner el nombre del archivo grabado. Mod4Win le ofrece el nombre del modulo que quiere grabar.

La extensión del archivo grabado es **.WAV**. No puede cambiar la extensión.

**OKay**

comienza la grabación.

**Quit/Cancelar**

abandona el diálogo de selección del nombre del archivo, sin grabar algo.

## **Camino de Recording**

Puede utilizar este campo editable para fijar el camino para [Direct To Disk Recording](#). Mod4Win va a poner todos sus archivos grabados si no ha puesto algo diferente en el [Diálogo de Selección del Nombre del Archivo](#). Puede también utilizar el botón a la derecha para abrir el [Diálogo Browser](#) que le da la posibilidad de seleccionar el camino de manera cómoda.

El directorio que pone aquí ya tiene que existir. Mod4Win no va a tratar de crearlo y va a generar un error al instante.

### **Always Ask for WAVE File Name**

Esta opción fija si el Diálogo de Selección del Nombre del Archivo aparece cada vez antes de comenzar a grabar.

Esta opción puede preservarle de sobrescribir de archivos existentes. Si desea de grabar varios archivos, desconectela.

## **Registración del Usador**

Este botón va a abrir el Diálogo de Registración del Usador donde pone sus datos de registración para que su versión de Mod4Win llegue a ser una versión completa e ilimitada.

## Direct To Disk Recording

Direct To Disk Recording dice que Mod4Win escribe los datos de sonido mezclados en un archivo en vez de la tarjeta de sonido. Esto es muy útil en dos casos:

1. Si tiene un ordenador **muy lento** que no es capaz de producir la calidad máxima del sonido (especialmente con **IDO** ), puede grabar el modulo a su disco duro y escucharlo más tarde con menos de carga CPU. La calidad de sonido del archivo grabado no va a depender de la potencia de su ordenador.
2. Si quiere transmitir modulos a dispositivos como DAT o CD audio, la utilización de DTD va a eliminar todos los escalones analogos en el proceso. Puede grabar el modulo al disco duro y transmitirlo de manera digital. La calidad del sonido será mejor que en caso de transmisión convencional.

Para grabar un module, selleccione simplemente **Direct To Disk Recording** como dispositivo. Puede hacerlo utilizando el [Botón Wave Driver](#) en el [Diálogo Setup](#). Antes de comenzar, el [Diálogo de Selección del Nombre de Archivo](#) aparece. Le pregunta el nombre y el camino del archivo. Cuando el ordenador está grabando el modulo, puede pararlo en todo momento. Pero las funciones normales del player ya no serán disponibles.

A una frecuencia de 44100 Hz, Direct To Disk Recording exige más de **10 MB** de capacidad de disco duro disponible **para casi minuto**. Por ejemplo, para un modulo de 4 minutos 30 Mod4Win exige más de 45 MB antes de comenzar a grabar.

## Soporte directo de Hardware

Soporte directo de hardware es una manera alternativa de tocar los módulos si tiene el hardware necesario que utiliza la potencia enorme de **wavetable synthesizer chips** modernos. La idea es de cargar los samples del módulo en la memoria de la tarjeta de sonido y de hacer mezclar el sonido a la tarjeta. El ventaja de esta manera de tocar los módulos es que Mod4Win necesite menos de potencia de CPU.

Para utilizar el soporte directo de hardware necesita una tarjeta de sonido que tiene un de los **wavetable synthesizer chips** soportados y **RAM**. Si Mod4Win encuentra tal tarjeta en su sistema, puede seleccionarla como dispositivo, utilizando el [Botón Wave Driver](#) en el [Diálogo Setup](#).

Bien que el soporte directo de hardware es posible con varios wavetable synthesizer chips, en el momento Mod4Win soporta solamente tarjetas de sonido con el Yamaha **OPL4**.



## Modo OPL4

El modo OPL4 es un modo del Soporte Directo de Hardware que utiliza el Yamaha OPL4 wavetable synthesizer chip. Este modo exige que tenga una tarjeta de sonido con el OPL4 y RAM sobre la tarjeta. La única tarjeta es, en el momento, la AudioTrix Pro de MediaTrix.

No es suficiente de tener una tarjeta de sonido con el OPL4 (como la Logitech SoundMan Wave) sin RAM. Le aparece un message de error.

Restricción: La arquitectura del OPL4 no suporta samples más grande que 64 KB. Si un modulo tiene samples más grande, estos samples serán reducidos. También, la grandeza de todos los samples en el modulo no puede ser más que el RAM sobre la tarjeta.

## AudioTrix Pro

La AudioTrix Pro es una tarjeta de sonido muy excelente para todos los usos de sonido. Además, la AudioTrix Pro permite de utilizar el Suporto Directo de Hardware de Mod4Win en el Modo OPL4.

La AudioTrix Pro dispone de una sección digital basado en el **Crystal CS4231** codec/mixer chip, un synthesizer combinado de FM y wavetable, basaso en el **Yamaha OPL4**, un **microprocessor** para la emulación del SB y del MPU-401. Opcionalmente, la tarjeta puede estar equipado de un **DSP/effects processor** y de **wavetable RAM** y de varios conectadores de CD ROM.

La sección digital puede tocar con 16 bit 48 kHz. La tarjeta es capaz de compresión de hardware ADPCM.

La sección synthesizer puede tocar simultáneamente 44 voces, de esto 20 son generados del synthesizer FM. 2 MB de ROM garantizan la compatibilidad con el estándar General MIDI.

La AudioTrix Pro es **complétamente compatible en el hardware** con los AdLib y Sound Blaster Pro music synthesizers, con Sound Blaster y Windows Sound System digital audio, y con el interface Roland MPU-401. Es complétamente compatible con la especificación General MIDI y MPC-2. Las opciones de hardware, como DMA y IRQ son **selectables por software**.

Para más de informaciones sobre esta tarjeta de sonido contacte con Mediatrix Peripherals, Inc.

**correo: Mediatrix Peripherals Inc.**  
**4229 Garlock Street**  
**Sherbrooke QC J1L-2C8**  
**Canada**

**tel.: +1-800-820-TRIX**  
**+1-819-829-TRIX**

**e-mail: [info@mediatrix.com](mailto:info@mediatrix.com)**  
**<http://www.fmмо.ca/mediatrix>**  
**<ftp://ftp.mediatrix.com/pub/mediatrix>**  
**Compuserve: 74774,1335**

