

Symphonie - Help

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Symphonie - Help		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 12, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Symphonie - Help	1
1.1	Symphonie Help Manual	1
1.2	Music	2
1.3	Program History	2
1.4	Copyright	7
1.5	Ueber SFX	8
1.6	Projektstudie: Symphonie	8
1.7	Warum, Wo erhältlich	9
1.8	über Int. Money Order	13
1.9	über Cash	13
1.10	über Symphonie Innereien	13
1.11	über Soundqualität	14
1.12	GUI Hilfe : Inhaltsverzeichnis	17
1.13	Menu Verzeichnis	18
1.14	Info über : Menüpunkt ?	18
1.15	Info über : Menüpunkt System	18
1.16	Info über : Menüpunkt File	20
1.17	Info über : Menüpunkt Edit	21
1.18	Info über : Menüpunkt Move	22
1.19	Info über : Menüpunkt Sample	23
1.20	Info über : Menüpunkt Prefs	23
1.21	Blockoperationen	27
1.22	System Control Info	27
1.23	Song - Help	29
1.24	Sequence - Help	29
1.25	Position - Help	30
1.26	Pattern - Help	31
1.27	Track	31
1.28	Instrument	31
1.29	Waveform	33

1.30 NoteEd	33
1.31 Pattern Editor Feld	38
1.32 Tastaturbelegung	40
1.33 Sample	41
1.34 GUI: Gruppe - Begriffserklärung	42
1.35 Virtuelle Instrumente - Begriffserklärung	42
1.36 MIX (kreieren eines virtuellen Instrumentes)	43
1.37 MIX (kreieren eines virtuellen Instrumentes)	44
1.38 REMIX (kreieren eines virtuellen Instrumentes)	44
1.39 RVS (Parameter eines Samples)	44
1.40 Rendering	45
1.41 Downsample (Parameter eines Samples)	45
1.42 Invertieren (Parameter eines Samples)	46
1.43 FILT (Parameter eines Samples)	46

Chapter 1

Symphonie - Help

1.1 Symphonie Help Manual

Willkommen zu Symphonie

Einführung

Ueber Symphonie ? Bestellung ?

Qualität

über Amiga Soundqualität

Internes

Innereien von Symphonie

Helpmenu

Hilfe ! Gadgets, Menus, Tastatur ...

History

Entwicklungsgeschichte von Symphonie...

Musik

Modules, Audio tracks...

Möglichkeiten

von Symphonie ...

Copyright

Rechte

Bitte zuerst readme.txt lesen !

1.2 Music

Interested in Music, ask at:
(Game, Multimedia, Audio tracks...)

Marco Ege
Rigiblickweg 5
CH - 6048 Horw

Switzerland

(Tel. +41 41 340 2162)

Email via pmeng@vtx.ch

1.3 Program History

Symphonie Jr/Pro NEW Features ↔

NEW EMAIL ADRESS: pmeng@vtx.ch

v2.4e rel 3 TransWave Synthesis
 Spectrum, WaveForm reworked

Symphonie Jr/Pro History ↔

V0.01 June 93 First Test Code

V1.01 ViRT Samples

V1.04 IPOL Filter

 Position Transpose

V1.053 Module/Extract Samples

V1.054 Macro

V1.055 Autoloop
V1.057 Screenmode requester
 Oversampling

V1.058 less knacks
 nomore sync problems
 *.WAV autoconvert algorithm

V1.x Sample Preprocessor is fully 16Bit
 Sample tune range expanded to -/+24 halftones (4 octaves)
 Antiknack algorithm rewritten (now does a 32 sample vfade)
 NEW FX: "FromAdd", "FromSet", "SetSpeed"
 Multiwindow handler implemented

V1.3a channel mixing algorithm rewritten and expanded to 16BIT
 channel mixing is now ready for 16Bit soundcards (toccata is 1st)
 channel mixing now has FASTMEM BUFFERING implemented
 -> users with FASTMEM get an extra bonus of 10% to 100% depending
 on their "CPU to FASTMEM" speed
 symphonie can now run at up to 250 kHz mixrate !!!
 (if you are able to handle high monitor freqs)

 GUI handler expanded to handle more object classes
 GUI is font sensitive

 DSP rewritten and expanded for sequenced control

 NEW FX: "PitchAdd", "VolumeAdd", "SetDSP", "Tremolo"
 "Vibrato"

 Note Editor rewritten, is now object aware

V1.4 Sequence structure fully implemented

 "SampVib" FX implemented, can do a vibrato like effect in
 the sense of sample (just rotates the samplebegin pointer)

 Screenmode.requester: minimal screensize set to 320x200
 for users without vga/multisync monitors
 Oversampling 9Bit now is error free (no knacks)
 now using audio.device to allocate channels (no audio conflicts)
 VBR problem fixed (now using setvector to allocate interrupt)
 OS problems removed

 DSP chorus implemented for testing purpose (very buggy and noisy)
 DSP ready to have DELAY implemented

 DSP system ready to handle multiple effects:

 STEREO CONTROL implemented:
 user can now expand the stereo base
 user can now also set a pitch offset between left and right channel

set too high
 NEW: NEW DSP FX: CrossEcho2, CenterEcho (beta)

NEW: Symphonie can now load MAUD (IFF) Samples (8,16, Mono, Stereo)

First Symphonie Pro (100% 16 Bit Program)
 Symphonie Pro is about 30%-40% slower than Symphonie Jr
 Symphonie Pro needs double the memory of Symphonie Jr (16 Bit Samples)

V2.10 NEW: DSP FX Hall, CrossHall, CrossDelay
 Delay LPFilter/Hall LPFilter

V2.10b FIXED: SAMPLEBOOST>100% didn't work in Symphonie Pro
 (2.10 Plays 15Bit Sound, 2.10b Plays 16Bit ←
 Sound)

FIXED: Knack in LPFilter
 FIXED: Wrong "About" text in Symphonie Pro
 REMOVED: Nasty Colorflash

HQ Mode implemented (more exact calculation, 50% slower) ; Pro only

V2.10c NEW: Symphonie can now load XPK packed samples
 multipack support (e.g. 3x DLTA + 2x SHRI + 5x NUKE !)

FIXED: Some Knacks in ViRT Sample Processor (Symphonie Pro)
 FIXED: Some Sampleautomaximize problems ViRTSP (Symphonie Pro)

Global Noisefilter changed to IPFilter (until a real NF is implemented)

NEW FX: Sequencer: CV, Channel Vol/VFfade/VFfadeTo preimplemented

(sequencer controlled mixer for every channel/ ←
 Mischpultautomation)

Negativ values result in 180\textdegree{} ←
 phase shift (Pro Only implemented, yet)

Now there are 3(!) sequencer controlled ←
 Volume LFOs per channel:

LFO Level 1: Sequencer (VSlide/SetVol)
 LFO Level 2: Channel Tremolo (Tremolo)
 LFO Level 3: Channel Mixer Volume (CV)
 (Level 4: System Volume)

V2.11a NEW: Symphonie reports samplename/number of missing samples, GURU ←
 FIXED

NEW: Delta Packer/Rearranger algorithm for 16 Bit Samples, too !
 - only processed on 16 Bit Samples
 - Ratios: Before: 2-5% on 16 Bit Mods (lha ←
)

Now: You get 20%-30% (average ←
) on 16 Bit Mods (lha)

- non destructive algorithm (World 1st ↔
known product to do this)

- V2.2 NEW: Much better Quality (Symphonie Pro and Jr)
 NEW: Change Sample;
 NEW: New Song, Quit protected
- V2.3 Internal Syncsystem COMPLETELY rewritten !!
(no longer using cia timers)
 Symphonie can now open on WB (simply cancel ↔
 screenrequester)
NEW: If you load a song/mod Symphonie switches DSP off
- V2.3c Guide corrected and improved. Guide Updated.
Soundprocessing is done in Softint (pri 0)
Audiomodes Left/Right Surr changed to Mono Left/ Mono Right
CPU overload check implemented: Symphonie stops song if played
at freqs higher than your cpu allows. (no more sound distortion)
-> Any version below 2.3c should no longer be used
- | | |
|-------------------|---------------------------|
| Runs on A1200/4MB | 12 Channels at ca. 18 kHz |
| A4000/EC030-25 | 12 Channels at ca. 30 kHz |
| A4000/040-25 | 12 Channels at ca. 40 kHz |
| A1200/030-50 | 12 Channels at ca. 41 kHz |
- V2.3d Small bugs fixed
 Sample Import/Export Removed (obsolete)
 Extract as 8 Bit working for Waves and Maestro ↔
 Samples
- V2.3e Small Bugs fixed in PattEd (Optical Display)
 NEW: More Pricing Possibilites
 NEW: Extract Quality
- V2.4 NEW: MasterVolume
 NEW: Balance
 SampleLoader modified (higher compatibility)
- V2.4b Major Bug detected in release 2.4 and fixed (Guru ↔
fixed)
 8svx loader modified (Stereo sample detection ↔
fixed)
- V2.4b rel 2 Small Loop modifications, 8svx loader modified.
- V2.4c rel 1 Old Loopsystem improved for better Looping (SymPro ↔
)
 Antiknack (Anticlicking) rewritten
 New Loopsystem fully implemented
 Loopsystem: Beta Release (Clicks with 100% Loops)
- V2.4d rel 1 Dsp Plug In System implemented
 Anticlicking improved
- v2.4d rel 2 New Loopsystem fully implemented (Final)
-

DSP System v1.0 fully implemented
 - Now we have an instrument based DSP, no longer
 global DSP on all channels !!

v2.4e
 for Strings) Dsp PlugIn : Bug fixed in Dsp GUI (Double Zeros ↔

Gui Prefs
 New Gui Possibilities
 Quick Prefs (GUI, Paths, Screenmode)
 Sampleboost now included into Songs
 Audio Rendering much faster (to HD or to ZIP by ↔
 iomega)

v2.4e rel 2
 Samples Sample Mixer: Clicks removed appearing at end of ↔

AntiClick System improved
 Realtime DeClicking System rewritten

1.4 Copyright

Symphonie (C) by Patrick Meng 1993-96 - all rights reserved
 Symphonie File Format (C) by Patrick Meng 1993-96 - all rights reserved

Trying to decode Symphonie or the Symphonie File Format
 is prohibited.

 Symphonie Player is FREEWARE. (FD Player)
 Symphonie Player Pro is FREEWARE. (FD Player)

Symphonie SHARE is NO FD, NO FREEWARE, (C) by Patrick Meng
 Symphonie SE (C) by Patrick Meng (Publishers may ask for Permission)
 Symphonie Jr (C) by Patrick Meng
 Symphonie Pro (C) by Patrick Meng
 Symphonie.guide (C) by Patrick Meng

 Symphonie SE has been licenced to:

Aminet Organisation (Aminet CD 12)
 Amiga User Group Switzerland (Clubdisk Juny/July 96)

Do ONLY use originals otherwise you will be in trouble

SoundFX (C) Copyright 1993-1996 Stefan Kost
 All Rights Reserved

Do ONLY use originals otherwise you will be in trouble

1.5 Ueber SFX

SoundFX (C) Copyright 1993-1996 Stefan Kost
All Rights Reserved

Contact:

Stefan Kost
Holbeinstrasse 1
04229 Leipzig
Germany

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

e-mail : kost@imn.th-leipzig.de
phone : Germany (0341) 4801589

A Demo of SoundFX is available at AMINET/mus/edit/SFX*

1.6 Projektstudie: Symphonie

- Dieses Projekt ist eine theoretische Möglichkeit.

Das gesamte Sound Subsystem, besteht aus mehreren Programmteilen, die \leftrightarrow
gleichzeitig
im Multitasking-Betrieb arbeiten. Die Kommunikation erfolgt über spezielle
Hochgeschwindigkeits Datenpfade.

Möglicher Aufbau:



```

  ||
  \ /

```

```

-----
"Synth" Emulator

```

```

Emulates Types of Synthesis
-----

```

Thanks to Martin Blom for the great ahi System.

1.7 Warum, Wo erhältlich ...

Symphonie ist ein Produkt mit neuartigen Audio Routinen, die es ermöglichen soll hochwertige Musik zu komponieren.

Auch fuer Games und andere Musikanwendungen.

Vorhandene Audio Hardware kann via Audio Rendering unterstützt werden. (Bsp: 16 Bit Soundkarten)

Alle mit Symphonie geschriebenen Musikmodule lassen sich in Symphonie an die jeweils vorhandene (Audio-) Hardware anpassen (Samplingrate, CPU Speed).

Symphonie arbeitet 100% "non destruktiv"

Alle Samplemanipulationen wirken sich nicht auf das Originalmaterial aus !

Samples werden in Modulen so gespeichert, wie sie der Komponist auf seiner HD hat (unkonvertiert, ohne Manipulationen)

Die obigen Systemeigenschaften wirken sich folgendermassen aus:

Symphonie Module sind 100% hardwareunabhängig

Symphonie ermöglicht DDD Produktionen (voll digitale Produktionen mit minimalen Verlusten auf dem Signalweg) ↔

Beispiel: Verarbeitung mit Symphonie xy (non destruktiv)
 Exportieren ("non realtime" Audio Rendering, 16 Bit, 48 kHz)
 Nachbearbeitung mit gängiger HD Recording Software

Symphonie Module könnten auf "beliebige" Hardwareplattformen skaliert werden. ↔

Software Updates könnten die Klangqualität von schon existierenden Modulen nachträglich steigern (falls entsprechende Hardware vorhanden ist)

Wenn ein Soundmodul mit 16 Bit Samples mit 8Bit Symphonie (Jr) komponiert wird, ↔

so tönt es auf einem 16 Bit Symphonie so, als ob das Modul mit 16 Bit
komponiert
worden wäre !

Symphonie Hardwarevoraussetzungen:

CPU 680EC20 oder besser
4 MB Memory

Symphonie Softwarevoraussetzungen:

OS 3.0 oder höher
reqtools.library (by Nico Francois, im libs: Verzeichnis)

Empfohlen wird zudem:

CPU 030/40Mhz oder besser
Harddisk oder
Symphonie Jr : 4-8 MB Fastmem
Symphonie Pro : 16 MB Fastmem

Symphonie gibt es in 2 Versionen:

Symphonie Jr : 80 USD (Out for Sale)

- 8...256 Soundchannels
- 16 Bit Sample Preprocessor
- 8/16 Bit Mixer
- Audio OUT : 9/14 Bit Stereo, 5 kHz - ca 50 kHz
- Max 16x Pre Oversampling (-> Sample Preprocessor)

Symphonie Pro : 160 USD (Out for Sale)

(includes Symphonie Jr)

- 8...256 Soundchannels
 - 16 Bit Sample Preprocessor
 - 16/16 Bit Mixer
 - Audio OUT : 9Bit Stereo Amiga
14Bit Stereo Amiga
16Bit File ("Audio Rendering")
-

Symphonie FOR ENTERPRISES (Out for Sale)

- 1x FULL SYMPHONIE PRO + MULTIUSER LICENCE
- Only 2 printed Manuals (1 English, 1 German) as soon as they are out
- Ask for Special Pricing
- Single Registering, Collective Mailing

If you send a cheque please add 10 USD
billing tax.

Cash in USD accepted.

International Moneyorder
accepted.

Mailing via UPS possible.
Mailing via EMS possible.

Express Service Possible.

Zukünftige Entwicklungsschwerpunkte:

Betriebssicherheit
etwas Midi
(GUI)

Änderungen vorbehalten ...

Available at:

RealTime Software

Patrick Meng
Rosenfeldweg 4
6048 Horw
Switzerland

+41 41 340 6948 (Info, Development ...)

NEW EMAIL: pmeng@vtx.ch

1.8 über Int. Money Order

Angaben:

BIC (Bankencode) : LUKB CH 2260A
KONTO NR 01-08-303019-00 HORW
NAME PATRICK MENG

(USA: via Citibank NY)

1.9 über Cash

Adresse:

Patrick Meng
Rosenfeldweg 4
CH-6048 Horw
Switzerland

1.10 über Symphonie Innereien

Symphonie wurde geschrieben in Motorola 020 Assembler.
Language Type: Modular Assembler.

Intern arbeitet das Programm ansatzweise objektorientiert.
Dies macht sich hauptsächlich in der Kürze des Programmes
bemerkbar.

Die zentralen Routinen sind gut optimiert.

Symphonie System Daten:

Maximal 256 Monokanäle (128 Stereokanäle)

Volumenauflösung : 16Bit
Frequenzauflösung : 32Bit

Sample Preprocessor : 16Bit
ViRT Sample Processor : 16Bit

2 Phase Oversampling
Software DSP

INPUT: (Samples)

Sampleauflösung : 8/16 Bit (vgl. unterstützte Sample Formate)

Samplingrate : 10 kHz - ca. 100 kHz

OUTPUT: (Audio Out)

Sampleauflösung : 9/14 Bit (Amiga ohne externe Soundkarte)
 Mixrate : 10 kHz- 50 kHz (Amiga ohne externe Soundkarte)

AUDIO RENDERING: (non realtime Audio Out)

Sampleauflösung : 8/16 Bit
 Mixrate : 5 kHz- ca. 250 kHz

Max 128 Samples * Max 2 MB (8 Bit Samples, Preoversampling=1) per Sample
 = Max 0.25GB Samplmaterial per Song (theoretisch !)

(Intern: Max 4 MB Samplelänge, abhängig von Preoversampling level)

1.11 über Soundqualität

Was will Symphonie ?

- Symphoniemusik will CPU intensiv sein
- Symphonie ist eine Anwendung, die auf Samples basiert. Somit ist eine grosse Stimmzahl (Bsp lange Ausklingzeiten) wichtig.
- Symphonie kann keine langen Samples verwenden. Für diesen Zweck ist eine HDR Software eine mögliche Hilfe. (Postmixing)

Resync

Um das System neu zu Synchronisieren ist die Mix Frequenz (System->Freq) zu ↔ verändern.

Frequenzgang

Der Frequenzgang wird bestimmt durch die Mixrate der Hardware. (GUI:System/Freq)

Die Echtzeitausgabe über die im Amiga integrierte Soundkarte ist dank DMA mit der Bildschirm Frequenz verknüpft.

- Monitor	Max. Mixrate	Bildschirmmodus (Screenmode Requester)
-----	-----	↔

1084S (15kHz)	4kHz- 28 kHz	alle
1960/VGA/Multiscan	28kHz- 50 kHz	DblNTSC, DblPAL, MULTISCAN, Euro72

SuperVGA/Multiscan über 50kHz
kHz->40kHz

nur mit veränderten Bildschirmmodi , 31 ↔

Für Experten ONLY !

(-> Hinweise in Quickstart beachten !)

Auflösungsvermögen

Die Auflösung wird durch die lokale Hardware limitiert. Eine hohe Auflösung bewirkt: wenig Rauschen und reinen/klaren Sound.

Amiga (Render Mode):

16 Bit

Amiga (in Echtzeit):

9/14 Bit (ohne Soundkarte)

Im Rendermodus wird die Ausgabe in eine virtuelle Soundkarte mit wählbarer Auflösung/Frequenz umgeleitet. (zB. 8 Bit oder 16 Bit)

Wie erreiche ich mit Symphonie optimale Qualität ?

Voraussetzung ist: gutes Rohmaterial (Samples):

- nur die besten Samples verwenden
- Samplingrate 40 kHz oder höher
- die Samples sollten sauber geschnitten sein
- 16 Bit Samples tönen besser

Benutzung in Symphonie

- falls 8 Bit Samples verwendet werden, sollten diese in Symphonie mittels der
Downsample
Funktion entsprechend vorbereitet werden.
- Benutze Euro72 oder Multiscan ScreenModus und schalte die Qualität von 28 kHz auf mindestens 36 kHz

Zukunftskompatibel sein:

- 16 Bit Samples sollten verwendet werden.
- viele Stimmen bewirken intern ein erhöhte Soundauflösung

Bsp: ein 1 Channel Modul mit 8Bit Samples 56kHz
wird gespeichert als: NUR 8 Bit, 56kHz Sound

Bsp: ein 16 Channel Modul mit 16Bit Samples 100kHz
wird gespeichert als: minimal 20 Bit, 100kHz Sound

- viele Volumeneffekte (Tremole, CV, VSlide) bewirken intern ein erhöhte ↔
Soundauflösung
- Virtuelle Samples können eine erhöhte Sampleauflösung
bewirken

Hinweis: Die tatsächliche (hörbare) Ausgabequalität wird somit
meist durch die jeweils vorhandene Audiohardware
eingeschränkt, und kann erst durch Erweiterung im
Hardwarebereich der internen Qualität etwas angenähert werden.

Symphonie Interne Qualität : Max ca 16-64 Bit (Soundabhängig)

Symphonie Jr	Qualität : Max 14 Bit	(84 dB)
Symphonie Pro	Qualität : Max 16 Bit	(96 dB)

Zu beachten ist, dass der Amiga allerlei Störgeräusche liefert.
(zB wenn keine Disk im Laufwerk ist)
Deshalb kann nur mit professioneller Hardware (zB Soundkarte) oder
im Rendermode hochwertige Ergebnisse erreicht werden.

Tips:

Hohe Qualität

Da Mixfrequenzen unter 30 Khz problematisch sind, kann der CPU
Bedarf halbiert werden: Audio Modes: Left
Right
Anstelle des Stereosignals wird nur ein Monosignal ausgegeben.

Rauschen

Ursache: D/A Wandler der Hardware hat eine zu geringe Auflösung
Beseitigung : 16 Bit Soundkarte oder besser

Ursache: Samples haben eine zu geringe Auflösung
Lösung : 16 Bit Samples verwenden

Quantisierungsrauschen

Ursache: D/A Wandler der Hardware hat eine zu geringe Auflösung
Beseitigung : 16 Bit Soundkarte oder besser

Charakter: Samples tönen auf allen Frequenzen stark metallisch

Ursache: System Mixrate ist zu gering (GUI:System/Freq)

Beseitigung : GUI:System/Freq erhöhen

Charakter: Ein Teil der Samples tönt metallisch, der Rest tönt gut

Ursache: Die metallisch klingenden Samples 1x oder 2x "Downsamplen"
(GUI:Instrument/D)

Allgemeine Beseitigung: MENU:Prefs/S. Preprocessor/Oversample Wert ←
erhöhen

Charakter: Dasselbe Sample tönt auf verschiedenen Tonlagen unterschiedlich
stark metallisch

Ursache: Samplefrequenz des Samples ist zu gering

Lösung : Das Sample 1x oder 2x "Downsamplen" (GUI:Instrument/D)
Um die ursprüngliche Tonhöhe beizubehalten ist die Instrumentstimmung
um eine Oktave zu erhöhen

1.12 GUI Hilfe : Inhaltsverzeichnis

Information zu welcher
Gruppe
:

System Control
Systemfeld (inkl Dsp Kontrollfeld)

Render
Digitale Ausgabe (HDR File)

Instrument
Instrument Feld/ Samples laden

Waveform
Wellenform Graph/ Loopbereich markieren

Song
Song Struktur festlegen

Sequence
Sequenzfolge festlegen

Position
Patternfolge festlegen

PatternEd Feld

Hauptfeld (Editieren von Patterns)

NoteEd

Editierfeld für ein einzelnes Ereignisse

Menu

Information über Menubefehle

Tastaturbelegung

1.13 Menu Verzeichnis

Information zu welcher Menugruppe:

?

Auskunft über Symphonie

SYSTEM

Player, Soundmodi, Dspmodi

FILE

Allgemeine Dateioperationen (Song, Modul, Prefs)

EDIT

Editieroperationen

MOVE

Befehle für die Navigation

SAMPLE

Sampleoperationen (inkl load/save)

PREFS

Voreinstellungen

1.14 Info über : Menüpunkt ?

ABOUT Information über das Programm
(Version, Autor ...)

1.15 Info über : Menüpunkt System

PLAYER -> x Spielt den entsprechenden Abschnitt/Teil des aktuellen
Songs
PLAYER -> STOP Stopt den Songplayer

AUDIO MODE ->

OVERSAMPLE Ausgabetyyp Oversampling Stereo 9 Bit einschalten
9 BT

STEREO 9BIT Ausgabetyyp Stereo 9 Bit einschalten

OVERSAMPLE Ausgabetyyp Oversampling Stereo 14 Bit einschalten
Bemerkung: falls Oversampling eingeschaltet ist, wird die
CPU ca. 30-40% weniger(!) stark belastet.
Allerdings wird der Frequenzgang halbiert.

STEREO14BIT Ausgabetyyp Stereo 14 Bit einschalten

MONO Ausgabetyyp Mono 14 Bit einschalten

MONO SURR Ausgabetyyp Mono 14 Bit und Surround Modus einschalten

LEFT Linke Audiokanäle in 14 Bit

RIGHT Rechte Audiokanäle in 14 Bit

Bemerkung: SURROUND bewirkt, dass aus einem monophonen Signal künstlich
ein stereophones Signal berechnet wird. (Durch Invertierung)

Die 14 Bit Modi werden durch Kaskadierung zweier Audiokanäle erreicht.

DSP -> DEACTIVATE alle DSP Effekte ausschalten

DSP -> ECHO DSP Echoeffekt ein-/ausschalten
Dem Originalsignal wird ein Echo des Signals mit bestimmter
Verzögerung und Stärke beigemischt.

DSP -> CROSSECHO DSP CrossEchoeffekt ein-/ausschalten
Dem linken Kanal wird das Echo des rechten Kanals ↔
beigemischt
und umgekehrt.

DSP -> LP FILTER Postfilter Echo Signal

DSP -> DELAY DSP Delayeffekt ein-/ausschalten
Dem Originalsignal wird eine Verzögerung des Signals mit ↔
bestimmter
Verzögerung und Stärke beigemischt.

DSP -> CrDELAY DSP Delayeffekt ein-/ausschalten

dieser Funktion gelöscht !!!

MODULE -> EXT 8Bit alle Samples eines Modules ins t: Verzeichnis kopieren
und entsprechend konvertieren, falls noetig.

MODULE -> E. QUALITY Konverter Qualitaet setzen

Prefs Operationen

PREFS -> LOAD Laden einer Prefs Datei
PREFS -> SAVE AS Prefs Datei unter bestimmten Namen speichern
PREFS -> SAVE DEFAULT Aktuelles Setup als Startumgebung speichern

Flagwerte zur Steuerung der Prefs Dateioperationen

PREFS -> NO AUDIO Audio Umgebung (Beispiel Sample Boost, Stereo Setup)
 nicht verändern/speichern
PREFS -> NO VIDEO Video Umgebung (Fenster Anordnung) nicht verändern/ ↔
 speichern
PREFS -> NO SONG SETUP Song Setup (Kanalzahl, Patternzahl, Patternlänge)
 nicht verändern/speichern.

Die obigen Flagwerte haben je nach Dateioperation verschiedene Bedeutung:

Ladevorgang (PREFS->LOAD) Das jeweilige Teilsetup soll beim Laden der ↔
 Preferences Datei
 nicht verändert werden; auch dann nicht, wenn die ↔
 Information
 in der Preferences Datei vorhanden wäre.

Speichervorgang (PREFS->SAVE) Das jeweilige Teilsetup soll nicht gespeichert ↔
 werden.

PACK -> SONG Song Packer ein/aus

PACK -> SAMPLES alle Samples DELTAPACKed speichern

Bemerkung: (Deltapack wurde implementiert, um externen
Kompressoren zu deutlich höheren Raten
zu verhelfen Bsp: lha, PP, xpk ...)

1.17 Info über : Menüpunkt Edit

ALLGEMEINE BEFEHLE

X -> CUT schneidet das betreffende Element heraus
X -> COPY kopiert das betreffende Element in den Buffer
X -> PASTE kopiert das Element des Buffers in die aktuelle
 Umgebung

SPEZIFISCHE BEFEHLE

PATTERN -> DUPLN/SHRINK/EXPAND siehe

```

                Pattern
                TRACK  -> MIRROR aktuellen Track spiegeln
TRACK  -> SWAP      aktuellen Track mit Buffer vertauschen
TRACK  -> ROT UP   aktuellen Track nach oben verschieben
TRACK  -> ROT DWN  aktuellen Track nach unten verschieben

BLOCK  -> ADD      Block hinzufügen
BLOCK  -> EXPAND   Block erweitern
BLOCK  -> CLEAR    Block löschen
BLOCK  -> SWAP     Block im Buffer mit Block an der
                  Crsr Position vertauschen.

NOTE   -> INSERT   Note einfügen
NOTE   -> DELETE   Note löschen

```

```

MACRO -> RECORD    Aktiviert den Symphonie Ereignis Recorder

```

```

                Ereignistypen, die aufgenommen werden:

```

```

                - Tastatur
                - Menuereignisse
                - Gadgets

```

```

                Information, die bei jedem Ereignis mit-
                aufgenommen wird:

```

```

                - SHIFT Status

```

```

MACRO -> RePLAY    Spielt die aufgenommen Ereignisse ab

```

```

UNDO          letzte Veränderung "löschen"

```

1.18 Info über : Menüpunkt Move

Die Move Befehle dienen dem Navigieren und dem direkten Anwählen spezieller Orte in Symphonie.

```

SEQUENCE -> PREVIOUS vorherige Sequenz anwählen
          -> NEXT   nächste Sequenz anwählen
          -> FIRST  erste Sequenz anwählen
          -> LAST   letzte Sequenz anwählen

```

```

POSITION -> PREVIOUS vorherige Position anwählen
          -> NEXT   nächste Position anwählen
          -> FIRST  erste Position der aktuellen Sequenz anwählen
          -> LAST   letzte Position der aktuellen Sequenz anwählen

```

```

PATTERN  -> PREVIOUS vorheriges Pattern anwählen
          -> NEXT   nächstes Pattern anwählen
          -> FIRST  erstes Pattern des Songs anwählen
          -> LAST   letztes Pattern des Songs anwählen

```

SYSTEM -> DSP BUFFER

Wertbereich (1..255)

Startwert 16

Wirkung Maximale Bufferzahl für den Dsp festlegen

SYSTEM -> RENDER BUFFER

Wertbereich (8K..2MB)

Startwert 16

Wirkung Maximale Bufferzahl für AudioRendering festlegen

SYSTEM -> SET MAX PROC VOL "Set Maximum Processed Volume"

Wertbereich (1..99)

Startwert 74

Wirkung Default Wert 74: Alle Ereignisse mit Volume 75%-100% werden mit Volumen 100% gespielt.

Beispiel 2 Wert 49: Alle Ereignisse mit Volume 50%-100% werden mit Volumen 100% gespielt.

Bemerkung Falls ein bestimmtes Ereigniss mit Volumen 100% gespielt wird, so geschieht dies (Berechnung) sehr schnell. (CPU "Turbomode").

REALTIME -> POS CHANGE

Flag Wert

Wirkung Beim Spielen des Songs soll die Positionsnummer/Patternnummer nicht aufgefrischt werden

REALTIME -> SCROLLING

Flag Wert

Wirkung Beim Spielen des Songs soll der Crsr des PatternEd nicht ↔ mitscrollen

REALTIME -> SPECTRUM

Flag Wert

Wirkung Spektrum Analyzer deaktivieren

REALTIME -> SCOPE

Flag Wert

Wirkung Sound Scope deaktivieren

REALTIME -> FORCE UPDATE

Flag Wert

Wirkung Optische Instrumente (Beispiel: Scope) auch auffrischen, falls kein Song gespielt wird.

PATTED -> SET JUMPER

Flag Wert

Wirkung Jumplänge für das Editieren im PatternEd festlegen

PATTED -> PITCH

Flag Wert

Wirkung Beim Setzen von KeyOn Befehlen durch die Klaviatur soll die vorhandene Tonhöhe nicht überschrieben werden.

PATTED -> INSTRUMENT

Flag Wert

Wirkung Beim Setzen von KeyOn Befehlen durch die Klaviatur soll die vorhandene Instrumentnummer nicht überschrieben werden.

PATTED -> VOLUME

Flag Wert

Wirkung Beim Setzen von KeyOn Befehlen durch die Klaviatur soll das vorhandene Volumen nicht überschrieben werden.

LOAD SONG/MOD -> KEEP PATTERN NUMBER

Flag Wert

Wirkung Die aktuelle Patternzahl soll beibehalten werden

Anwendung: Einen Song von 64 Patterns auf 100 Patterns erweitern ←

LOAD SONG/MOD -> CONVERT SONG

Flag Wert

Wirkung Beim Laden eines Songs die aktuelle Songstruktur (Stimmzahl und Patternlänge) beibehalten

Anwendung: Einen Song von 8 auf 16 Stimmen erweitern.
Einen Song "verlängern" (Patternlänge erhöhen)

S.PREPROCESSOR -> SET ANTIKNACK

Wertbereich (1..1024) in Samples

Startwert 32

Ziel Pegelsprünge bei schlecht geschnittenen Samples automatisch entfernen.

Wirkung Fade in/Fade Out Länge des Samplepreprocessor festlegen
Ein kleiner Wert bewirkt, dass alle Samples einen harten Anschlag "bekommen"

Der Antiknack Algorithmus schaltet sich selbstständig aus, wenn das bestimmte Sample schon sauber geschnitten ist.
(Silence auf erstem und letztem Sample)

Bemerkung Dieser Parameter wirkt nur beim Laden/Berechnen von Samples
Liefert nur bei 2,4,8,16,32, ... gute Resultate

S.PREPROCESSOR -> SET SAMPLE BOOST

Wertbereich (1..200%)

Startwert 100%

Wirkung Festlegen der Maximallautstärke für Samples

Bemerkung Falls durch DSP Effekte Übersteuerung auftritt, sollte dieser Parameter vermindert werden.

Dieser Parameter wirkt nur beim Laden/Berechnen von Samples

S.PREPROCESSOR -> SET OVERSAMPLE

Wertbereich (1..4) in Samples

1= 2x Pre Oversampling

4= 16x Pre Oversampling

Startwert 1

Wirkung Vermindert das Quantisierungsrauschen niederfrequenter Samples.

Bemerkung Dieser Parameter wirkt nur beim Laden/Berechnen von Samples

Warnungen Speicherbedarf der Samples:

1= 2x

2= 4x

3= 8x

4=16x

Maximal erlaubte Samplelänge eines

8 Bit Mono Samples: (Intern 4 MB)

1= 2MB

2= 1MB

3= 512 KB

4= 256 KB

Tonumfang in Symphonie (Maximaler Pitch):

1=Max C6

2=Max C5

3=Max C4

4=Max C3

STEREO CONTROL -> SET SAMPLE DIFF

Wertbereich (0..1000) in Samples

Startwert 0 (inaktiv)

Wirkung wirkt sofort

Erweiterung der Stereobasis durch kleine Differenz der Sample Startposition zwischen linkem und rechtem Kanal

STEREO CONTROL -> SET PITCH DIFF

Wertbereich (0..128)

Startwert 0 (inaktiv)

32 - 32 Physical Voices und System Neustart
 64 - 64 Physical Voices und System Neustart
 128 - 128 Physical Voices und System Neustart
 256 - 256 Physical Voices und System Neustart

Bemerkung: Je höher die Stimmzahl, desto niedriger ist die Qualität der einzelnen Audiokanäle im Mix.

8 Stimmen: Max 13 Bit per Kanal (14 Bit Mode: Max 11 Bit per Kanal)
 256 Stimmen: Max 8 Bit per Kanal (14 Bit Mode: Max 6 Bit per Kanal)

Frequenz in Hz |<| |>| festlegen der System Mixrate
 Speed in Bpm |<| |>| festlegen der System Geschwindigkeit

Time | Sequenztime / Songtime | zeigt die Spiellänge der aktuellen Sequenz und des gesamten Songs

Bemerkung: falls der Song nur aus einer Sequenz besteht, so gilt immer:
 Songtime:= Sequenztime

 Songplayer:

SONG - Spielt das aktuelle Lied
 SEQ - Spielt die aktuelle Sequenz
 POS - Spielt das aktuelle Lied ab der aktuellen Position
 PATT - Spielt das aktuelle Pattern

 STOP - Stoppt den Player

 DSP CONTROL

ECHO

Len |<| |>| festlegen der Dsp Echo Effektlänge in Systemzyklen
 Level |<| |>| festlegen der Dsp Echostärke (100%, 50%, 25%, 12.5%...)

DELAY

Len |<| |>| festlegen der Delayverzögerung in Systemzyklen
 Level (log) |<| |>| Signalstärke des verzögerten Signal wählen (100%, 50%, 25%, ←
 12.5%...)

HALL (SymPro)

Len |<| |>| festlegen der Hallgroesse in Systemzyklen
 Level (log) |<| |>| Hall Feedbacklevel

 Sample Diff |<| |>| Stereobild erweitern (Default = 0)
 Pitch Diff |<| |>| Stereobild erweitern (Default = 0)

DSP PLUG IN

LOAD DSP PlugIn laden
ON DSP Starten
OFF DSP Stoppen

1.23 Song - Help

DEF: Ein Song (Lied) besteht aus einer bestimmten Anzahl
aufeinanderfolgender
Sequenzen
REC Schaltet um zwischen Live / Record Betrieb

LOAD Lied laden
SAVE AS Aktuelles Lied speichern
SAVE Aktuelles Projekt (Song oder Module) noch einmal unter demselben ↔
 Namen speichern
MOD Laden eines Moduls

NEW Neues Projekt beginnen (altes wird gelöscht)

LEN Patternlänge neu festlegen (die aktuellen Daten gehen verloren)
PATTERN Patternzahl neu festlegen (die aktuellen Daten gehen verloren)

(Warnung: Bei ungeschickter Kombination obiger Werte kann
schnell Speichermangel auftreten -> Bildschirm blinkt rot)

1.24 Sequence - Help

DEF: Eine Sequenz besteht aus einer Reihe aufeinanderfolgender
Positionen
[<] [>] - Aktuelle Sequenz wählen (0..63)

|X| - aktuelle Sequenz in den Buffer kopieren
 und aktuelle Sequenz auf Startwerte setzen

|C| - aktuelle Sequenz in den Buffer kopieren

|P| - aktuelle Sequenz aus dem Buffer kopieren

|DUP| - aktuelle Sequenz auf die nächsthöhere duplizieren
|DEL| - aktuelle Sequenz ausschneiden

|PLAY| - Diese Sequenz soll gespielt werden
|SKIP| - Diese Sequenz soll übersprungen werden (Mute)
|END| - Diese Sequenz markiert das Ende eines Liedes.
 alle nachfolgenden Sequenzen werden nicht gespielt.

BGN [<] [>] - Wählt die Startposition der aktuellen Sequenz

- LEN [<] [>] - Wählt die Anzahl Positionen, die gespielt werden sollen
(beginnend mit der Startposition der Sequenz)
- TRNS [<] [>] - Legt einen Transponierwert für die aktuelle Sequenz fest
- LOOP [<] [>] - Wählt wieoft diese Sequence wiederholt werden soll

1.25 Position - Help

DEF: Eine Position definiert, welcher Ausschnitt aus welchem Pattern
gespielt werden soll.

- CPY - kopiert die aktuelle Position in den Buffer
- DUP - kopiert die aktuelle Position auf die nächsthöhere
(alle folgenden Positionen werden um eine Position versetzt)
- PST - Schreibt die Position im Buffer in die aktuelle Position
- CLR - Setzt die aktuelle Positon auf Standardwerte
- INS - alle folgenden Positionen werden um eine Position versetzt
- [<] [>] - Wählt die aktuelle Position
- DEL - löscht die aktuelle Position
(alle folgenden Positionen werden um eine Position rückversetzt)

Parameter einer bestimmten Position:

- BGN - Startzeile des gespielten Patterns
- LEN - Zahl der zu spielenden Patternzeilen
- CYCL - Setzt die Abspielgeschwindigkeit relativ
zur
SYSTEM
Geschwindigkeit für
die aktuelle Position

Formel: Reale BPM= SYSTEM_BPM x 1 / POSITION_CYCL

Bsp: Cycl = 1 : maximale Abspielgeschwindigkeit (System Speed)
Cycl = 3 : 1/3 der maximalen Abspielgeschwindigkeit
Cycl = 5 : 1/5 der maximalen Abspielgeschwindigkeit

- TRNS - Definiert für die aktuelle Position einen Transponier-Wert
(falls ein bestimmtes Instrument den
NOTUNE
Parameter aktiviert
hat, wird dieses Instrument nicht transponiert)
- LOOP - Setzt fest, wie oft die aktuelle Positon geloopt (wiederholt)
werden soll

1.26 Pattern - Help

DEF: Ein Pattern besteht aus einer bestimmten Anzahl Tracks
abhängig von der im
SYSTEM
Menu gewählten Stimmenzahl.

1.27 Track

DEF: Ein Track ist die Grundeinheit des Patterns und beschreibt die Notenfolge für eine Stimme. Zwei aufeinanderfolgende Tracks (Bsp. Track 1 und 2) können als ein Stereo Track interpretiert werden.

1.28 Instrument

[<] [>] - Wählt das aktuelle Instrument
R - aktuelles Instrument noch einmal laden, bzw. aktuelles Instrument neu berechnen
LOAD - Weist dem aktuellen Instrument ein bestimmtes Sample zu
<SHIFT> gedrückt : Sample umbenennen (rename)
VOL - Lautstärke des aktuellen Instrumentes setzen.
Wertbereich 1-200 (%)
100% = maximale Lautstärke, ohne dass Verzerrungen auftreten

Type (Instrument Typus setzen)

1 - Standardinstrument ohne Loop ("1 Shot Sample")
LOOP - Endlos gelooptes Instrument
SUST - Schaltet um auf Sustained (gehaltenes Instrument)
Dieses Instrument spielt :
1. Den Anschlagsbereich des Samples
2. Anschliessend n-mal den Loopbereich des Samples
(Die Loopzahl wird durch LOOP# bestimmt)
3. Schliesslich den Ausklingbereich des Samples

Op (Instrument Operatoren setzen)

() NODSP - Ausschalten der DSP Funktionen fuer das aktuelle Instrument
(-> Perkussionsklänge)
* NOTUNE - Ausschalten der Transponier Funktion der
Position

für
das aktuelle Instrument
(-> Perkussionsklänge)

MUTE - Stummschalten des aktuellen Instrumentes (Mute)

REMOVE - Löscht das aktuelle Sample

WARNUNG: Instrumente die Quellsample für virtuelle Instrumente sind \leftrightarrow
,
sollten nicht gelöscht werden.

Virtual (Virtuelle Instrumente kreieren)

MIX
- Kreiert ein
Virtuelles Instrument

QUE
- Kreiert ein
Virtuelles Instrument

REMIX
- Kreiert ein
Virtuelles Instrument
Tools (Samples manipulieren)

RVS
- Umkehroperation für das aktuelle Sample

I
- Invertieren des aktuellen Samples (Phaseshift 180\textdegree \leftrightarrow
{})

D
- Downsampleoperation für das aktuelle Sample

FILT
- Interpolationsfilter für das aktuelle Sample

Tune (Instrument stimmen)

FINE - Feinstimmen des Instrumentes:
der Wertbereich -128 ... +127 umfasst ca. einen Ganzton

PITCH - Halbton-stimmen des Instrumentes:
der Wertbereich -12 ... +12 umfasst 2 Oktaven

L (Loopzahl für "sustained" Instrument setzen)

B - Loopbeginn modifizieren

E - Loopende modifizieren

über

WAVEFORM

über

Samples

über

Virtuelle Instrumente

1.29 Waveform

- Visualisiert das Sample des aktuellen Instrumentes

- Dient der Wahl des Loopbereiches:

Durch Druck mit der LMB (linke Maus Taste) innerhalb der Waveform, ziehen mit der Maus (bei gedrückter LMB) und loslassen innerhalb der Waveform wird ein Loopbereich markiert.

Loopbereiche werden automatisch so optimiert, dass beim Loopübergang kein Pegelsprung ("Knacksen") auftritt.

1.30 NoteEd

S I M P L E E F F E K T E

Simple Effekte sind "stand-alone" Effekte, die keine Parameter besitzen und deshalb keine Variationen zulassen.

K O M P L E X E E F F E K T E

Komplexe Effekte haben einen(1) bis maximal drei(3) Parameter, so dass ihre Wirkungsweise je nach Parameter stark variieren kann.

PITCH EFFEKTE

SET	KOMPLEXER EFFEKT	
	PARAMETER	Pitch (C0..C5), Instr (0..127)
	WIRKUNG	aktuelle Frequenz setzen

Bemerkung: die Instrumentnummer muss entsprechend gesetzt sein

D/U KOMPLEXER EFFEKT
 PARAMETER Speed (0...255) bestimmt die Effektintensität
 0 bewirkt, dass der Pitchslide Effekt ausgeschaltet
 wird
 WIRKUNG die Tonhöhe soll stetig erhöht/vermindert werden
 Bemerkung: KeyOn und SetPitch Ereignisse stoppen den Slideeffekt

ADD KOMPLEXER EFFEKT "PIT+"
 PARAMETER Intensität (-128...127) bestimmt, wie stark
 die Frequenz verändert wird
 WIRKUNG Die aktuelle Frequenz des aktuellen Kanals um einen \leftrightarrow
 bestimmten
 Wert ändern.

Bemerkung: Der Wertumfang von C (-128...127) entspricht ca. vier Halbtönen

FORMEL: neue Frequenz := alte Frequenz * (1 + C*1/1024)
 := alte Frequenz + (alte Frequenz*C/1024)

VIBR KOMPLEXER EFFEKT
 PARAMETER Speed (0..128) Geschwindigkeit des Vibratoeffekts
 Rate (0..255) bestimmt wie stark sich der Effekt auf
 die aktuelle Frequenz auswirken soll
 (0= keine Wirkung, 255= maximale \leftrightarrow
 Wirkung)
 WIRKUNG "Vibrato", die aktuelle Frequenz soll sinusförmig schwingen

Bemerkung: Vibrato kann gleichzeitig mit anderen Effekten (Beispiel \leftrightarrow
 Pitchslide)
 verwendet werden.
 Im Gegensatz zu einem natürlichen Vibrato wird hier
 das Obertonspektrum mitverschoben.

"+" SIMPEL EFFEKT PU1/PU2/PU4
 WIRKUNG aktuelle Frequenz erhöhen

"-" SIMPEL EFFEKT PD/PD2/PD4
 WIRKUNG aktuelle Frequenz vermindern

INSTRUMENT EFFEKTE

FROM KOMPLEXER EFFEKT
 PARAMETER Sample Position (0..255) bestimmt die Startposition im \leftrightarrow
 Sample
 - Variante mit Pitch und Instr möglich
 WIRKUNG Spielt das aktuelle Sample ab einer bestimmten \leftrightarrow
 Position.
 Die aktuelle Frequenz wird beibehalten.

Bemerkung: Falls mit diesem Effekt zugleich ein bestimmtes Sample zu wählen ist, muss die Tonhöhe gültig sein.

Die tatsächliche Sample Position errechnet sich aus der Summe des Parameters und des Wertes von FADD

Beispiele:

Fall 1: FADD= 0

Parameter Sa.Pos(0...255) bestimmt direkt die Startpositon im Sample
Bsp: 0=Anfang, 128=Mitte, 255=Schluss

Fall 2: FADD> 0

Parameter Sa.Pos(0...255) + FADD bestimmen die Startpositon im Sample

Bsp: FADD=5

C=0 : Anfang, C=128 : Mitte, C=250 : Schluss
(0+5) (127+5) (250+5)

Bsp: FADD=128

C=0 : Mitte, C=127 Schluss, C=255 : Illegaler Wert da ausserhalb
(0+128) (127+128) (255+128 !) des Samples

FR&P KOMPLEXER EFFEKT
PARAMETER Pitch (C0..C5) bestimmt die Tonhöhe
Sample Position (0..255) bestimmt die Startpositon im Sample
(0=Anfang, 255=Ende)
Instrument (0..127) bestimmt welches Instrument zu spielen ist

WIRKUNG "From & Set Pitch"
wie FROM, zusätzlich wird noch die Tonhöhe und die Instrumentnummer entsprechend interpretiert

FSET KOMPLEXER EFFEKT
PARAMETER Sample Position (0...255) bestimmt die Offsetpositon im Sample
0 = Anfang, 128 = Mitte, 255 = Schluss
WIRKUNG "From Add Parameter := "
Setzt den FROMADD (Offset) auf den Wert von Sample Position

Bemerkung: Die Wirkung dieses Befehl ist erst hörbar, wenn ein FROM oder FR&P Befehl verwendet wird.

FADD KOMPLEXER EFFEKT
PARAMETER Fine Pos C(-128...127) bestimmt, wie stark FADD verändert werden soll.

WIRKUNG "From ADD Parameter verändern"
Addiert zu FADD den Wert von Parameter C

Bemerkung: Die Kombination aus FAD= und FADD kann benutzt werden um sehr genau eine bestimmte Position im Sample anzuspringen

Die Wirkung dieses Befehl ist erst hörbar, wenn ein FROM oder FR&P Befehl verwendet wird.

FORMEL: Neuer FADD := alter FADD + C* Samplelänge/16384

SVIB KOMPLEXER EFFEKT
PARAMETER Speed (1..127) in Systemzyklen, 0= statischer ↔
Effekt/Effekt halten
Rate (0..100%) Effekttiefe

WIRKUNG Lässt den Samplestart Pointer Sinusförmig rotieren
Dieser Effekt wirkt nur in Kombination mit den FROM, ↔
FR&P Befehlen

Warnung: SVIB und die anderen SampleFX dürfen nicht gleichzeitig verwendet werden. Vor einem SVIB sollte deshalb ein FSET(0) gesetzt werden.

VOLUMEN EFFEKTE

SET SIMPEL EFFEKT
PARAMETER Volumen (1..100%)
WIRKUNG Volumen des aktuellen Kanals setzen

D/U KOMPLEXER EFFEKT
PARAMETER Speed (0...255) bestimmt die Effekttintensität
0 bewirkt, dass der Volumenslide Effekt ↔
ausgeschaltet
wird
WIRKUNG das Volumen soll stetig vermindert/erhöht werden

VOL+ KOMPLEXER EFFEKT
PARAMETER Intensität(-128...127) bestimmt, wie stark
das Volumen verändert wird

WIRKUNG das aktuelle Volumen des aktuellen Kanals um einen ↔
bestimmten
Wert ändern.

FORMEL: neues Volumen := altes Volumen + C * 1/8

Bemerkung: Falls das neue Volumen ausserhalb des erlaubten Bereichs zu liegen kommt, wird das alte Volumen beibehalten.

TREM KOMPLEXER EFFEKT "TREM"

Bemerkung: Die neue Geschwindigkeit wird beibehalten, solange nicht eine neue Position gespielt wird, oder die Geschwindigkeit durch Effekte verändert wird.

Bsp: CYCL = 1 : maximale Abspielgeschwindigkeit (System Speed)
 CYCL = 3 : 1/3 der maximalen Abspielgeschwindigkeit
 CYCL = 5 : 1/5 der maximalen Abspielgeschwindigkeit

KEYOFF SIMPEL EFFEKT
 WIRKUNG Spielt den Ausklingbereich des aktuellen ←
 Instrumentes

Bemerkung: wirkt nur bei SUSTained Instrumenten

ECHO KOMPLEXER EFFEKT
 PARAMETER EffektTyp (Off, Normal, CrossEcho, Cross2 (Resonator ←
))
 Level (100%,50%,25%...) Echo Volumen
 Länge (1..n) Effektlänge in Systemzyklen

WIRKUNG Die aktuelle Echo Umgebung setzen

DELY KOMPLEXER EFFEKT
 PARAMETER EffektTyp (Off, Normal, Cross)
 Level (100%,50%,25%...) Delay Volumen
 Länge (1..n) Effektlänge in Systemzyklen

WIRKUNG Die aktuelle Delay Umgebung setzen

WARNING:

Retrig : Beta release
 CV : Beta release

1.31 Pattern Editor Feld

In diesem Feld können Notenwerte eingegeben werden, dazu ist zuerst von LIVE auf RECORD Betrieb umzuschalten.

Die einzelnen Tracks sind folgendermassen arrangiert:

- 1. Track Stereo Links
- 2. Track Stereo Rechts

- 3. Track Stereo Links
- 4. Track Stereo Rechts

- 5. Track Stereo Links

6. Track Stereo Rechts

etc.

Ereignisse:

Ein Ereignis ist entweder ein Notenergebnis,
ein Spezialeffekt oder ein komplexer Spezialeffekt.

Notenergebnis : Notenformat

NNNNIIIVV (N= Notenwert, I= Instrument Nr, V= Volume

Bsp:

C 2-00050 Instrument Nr 0 mit 50% Lautstärke(Volumen)
und der Tonhöhe C Octave 2 spielen.

C#2-010+0 Instrument Nr 10 mit 100% Lautstärke(Volumen)
und der Tonhöhe Cis Octave 2 spielen.

A#1-10001 Instrument Nr 100 mit 1% Lautstärke(Volumen)
und der Tonhöhe Ais Octave 1 spielen.

Bemerkung: Ein Notenergebnis bewirkt zudem, dass
Pitchslide/Volumeslide Effekte auf Null gesetzt
werden (Inaktivierung)

Spezial(effekte) sind im
Note Editor
beschrieben.

Gadget Befehle:

[<] [>] - Wählt das aktuelle Pattern

BLOCKOPERATIONEN:

Blöcke setzen

Mark -> NOTE Note markieren

Mark -> TRK den aktuellen Track markieren

Mark -> PAT das aktuelle Pattern markieren

Mark -> BLK Blockmarke an der aktuellen Crsr Position setzen
(entspricht dem Druck auf die <RETURN> Taste)

Do / Grundlegende Blockoperationen

C Kopiert den markierten Block aus dem aktuellen Pattern
in den Block Buffer

- X Schneidet den markierten Block aus dem aktuellen Pattern.
- P Kopiert den Block an die aktuellen Crsr Position
- DUP Kopiert den aktuellen Block des aktuellen Patterns auf das nächsthöhere Pattern
BEMERKUNG: die aktuelle Patternnummer wird um Eins erhöht
- ADD fügt alle Noten aus dem Blockbuffer an der aktuellen Crsr Position ein (falls sich an einer bestimmten Stelle schon ein Ereignis befindet, so wird dieses beibehalten)
- EXPAND fügt zwischen alle Zeilen des Blocks eine Leerzeile ein.
(Warnung: die untere Hälfte des Blocks wird somit gelöscht)
- SHRINK entfernt alle ungeraden Zeilen des aktuellen Blocks
(Umkehroperation von EXPAND)
- Rot (Block rotieren)
- D Block um eine Zeile nach unten rotieren. Die unterste Zeile wird somit an die Position der ersten Zeile des Blocks verschoben.
- U Block um eine Zeile nach oben rotieren. Die oberste Zeile wird somit an die Position der letzten Zeile des Blocks verschoben.
- Pitch (Tonhöhe)
- /+ erniedrigt/erhöht die Tonhöhe (Pitch) jeder Note des aktuellen Blocks. (SHIFT gedrückt -> -/+ Oktave)
- Vol (Lautstärke)
- /+ erniedrigt/erhöht das Volumen (Lautstärke) jeder Note des aktuellen Blocks. (SHIFT gedrückt -> -/+ 10 Einheiten)
- Instr (Instrument Nummer)
- /+ erniedrigt/erhöht die Instrumentnummer jeder Note des aktuellen Blocks. (SHIFT gedrückt -> -/+ 10 Einheiten)

1.32 Tastaturbelegung

Tastaturbelegung:

ESC - Stoppt den Player

F5 - Spielt das ganze Lied

F4 - Spielt die aktuelle Sequenz

F3 - Spielt die aktuelle Sequenz ab der aktuellen Position

F2 - Spielt das aktuelle Pattern

F1 - Den aktuellen Track "Mute'en" stummschalten

F9 - Record/Live Modus

F10 - Laden eines

Samples

TAB - zur nächsten Tabulator Position

(TAB) - Tabulator setzen

RETURN - Blockanfang(1x) bzw Blockende(2x) setzen

SPACE - aktuelle Note löschen

(SPACE)- aktuellen Track löschen

Numeric Keypad:

[] - Position ab/auf

/ * - Pattern ab/auf

Ins - Note einfügen

Del - Note entfernen

-> Aktuelles Ereignis modifizieren:

+ - Volumen +1 (mit SHIFT: +10)

- - Volumen -1 (mit SHIFT: -10)

6 - Instr +1 (mit SHIFT: +10)

9 - Instr -1 (mit SHIFT: -10)

5 - Pitch +1 (mit SHIFT: + Oct)

8 - Pitch -1 (mit SHIFT: - Oct)

1.33 Sample

Sample: Allgemeine Hinweise

Symphonie erkennt automatisch:

RAW 8Bit Samples

RAW 16Bit MONO Samples

IFF 8Bit MONO Samples (unpacked)
 IFF 8Bit STEREO Samples (unpacked)

WAVE 8Bit MONO (PC, unpacked)
 WAVE 16Bit MONO/STEREO (PC, unpacked)

MAESTRO 16BIT MONO/STEREO (von Samplitude/Toccata)

Sample: Ladevorgang

Beim Laden eines Samples werden automatisch folgende Prozesse durchlaufen: (Sample Preprocessor)

1. Konvertieren nach 16Bit (falls kein 16Bit Sample)
2. Maximieren des Samples (Ausnutzung der Bit Bandweite)
3. Pre-Oversampling
4. Anti Knack (entfernt Amplitudensprüngen
 am Anfang und am Ende des Samples,)
5. Konvertieren nach 8Bit (Symphonie JR)

1.34 GUI: Gruppe - Begriffserklärung

Eine Gruppe ist eine optische/funktionale Ansammlung ↔
 verschiedener

Hilfsmittel und Werkzeuge. Eine Gruppe ist durch einen 3D Rahmen begrenzt und besitzt einen bestimmten Titel. zB.

SYSTEM

.

1.35 Virtuelle Instrumente - Begriffserklärung

Ein virtuelles Instrument wird durch die in Symphonie eingebauten Synthese-Funktionen kreiert. Syntheseverfahren ist : Wavetable-Synthesis.

Vorteile der virtuellen Samples:

- benötigen keinen Festplattenspeicher, da sie
 jedesmal wenn der Song/ das Modul geladen wird, automatisch
 neu berechnet werden.
- können benutzt werden um:

1. "Akkord"-Samples zu kreieren
(Bessere Resultate erreicht man mit gesampleten Akkorden)
2. Mix-Samples zu kreieren (Bsp: Hihat und BassDrum -> 1 Sample)
3. mehrere Tracks auf einen
Track
zu reduzieren
4. Samples filtern, Samples rückwärts abspielen, Chorus
5. komplexe Spezialeffekte
6. Qualität eines Samples steigern (-> Downsampling)

Um ein virtuelles Sample zu kreieren, ist im PattEd die entsprechende Tonfolge zu schreiben

Interpretiert wird von Symphonie:

1. Notenergebnis (Tonhöhe, Instrumentnummer, Volumen)
Bsp: C-4 001+0 C-4 001 +0 (=100)
2. Notenergebnis mit PitchUp/PitchDwn Effekt

Bis jetzt sind drei virtuelle Typen implementiert:

MIX
Samples

QUE
Samples

REMIX
Samples

Parameter eines Samples:

RVS
Rückwärts spielen...

I
Invertierung...

D
Downsampling...

FILT
Interpolationsfilter...

1.36 MIX (kreieren eines virtuellen Instrumentes)

Die Mix Funktion dient dem Zusammenmischen mehrerer Samples zu einem einzigen Sample.

Ausgangsposition ist die aktuelle Crsr Position. Dabei werden alle Samples einer Zeile ab Crsr zu einem neuen Sample gemixt.

1. Länge und Stimmlage des resultierenden Samples ist mit dem Sample der Ausgangsposition identisch.

ACHTUNG: um kompatibel zu bleiben, ist das Volumen der zu mixenden Samples auf 100 zu setzen.

Bemerkung: Bei nur einem Sample wird ein
REMIX
erzeugt

1.37 MIX (kreieren eines virtuellen Instrumentes)

Die Que Funktion dient dem Aneinanderreihen mehrerer Samples zu einem einzigen Sample.

Ausgangsposition ist die aktuelle Crsr Position. Dabei werden alle Samples einer Spalte ab Crsr zu einem neuen Sample zusammengefügt.

1. Stimmlage des resultierenden Samples ist mit dem Sample der Ausgangsposition ↔ identisch
2. Länge des resultierenden Samples setzt sich aus der Summe der Teilsamples ↔ zusammen.

ACHTUNG: um kompatibel zu bleiben ist das Volumen der zu mixenden Samples auf 100 zu setzen.

Bemerkung: Bei nur einem Sample wird ein
REMIX
erzeugt

1.38 REMIX (kreieren eines virtuellen Instrumentes)

Die Remix Funktion macht eine virtuelle Kopie des aktuellen Samples.
(Spezialfall der Mix/Que Funktionen)

Das nächsthöhere Sample wird dabei überschrieben.

Aufgrund einiger Rechenungenauigkeit ist das Sample nicht exakt identisch mit dem Ausgangssample und sollte nachträglich gestimmt werden.

1.39 RVS (Parameter eines Samples)

Das aktuelle Sample wird gespiegelt

1.40 Rendering

Auch bekannt unter: "Absamplen des Ausgangens", Resampling ...

RENDER

Renderprozess starten. Die Soundausgabe wird in ein File umgelenkt, und \leftrightarrow entsprechend konvertiert.

Die Renderfrequenz wird direkt aus der Systemfrequenz uebernommen.
Ge"mute"ete Tracks werden nicht gerendert.
DSP ist auch während des Renderings aktiv.

Die einzige Operation die jetzt noch erlaubt ist, ist PLAYER-> STOP (Song \leftrightarrow stoppen)
Nur so kann der Renderprozess jederzeit abgeschlossen werden.

Falls das Ende des Songs erreicht wird, stoppt der Renderprozess.

Kurze Files könnten als Samples wiederverwendet werden.

TYPE

-> 8	8 Bit
->16	16 Bit
-> M	Mono
-> S	Stereo
-> MS	Reverse Order Format
-> HQ	HQ Mode (50% langsamer, erhöhte Rechengenauigkeit, Beta) Wirkt auch in Echtzeit.
-> A	Antialias (Not yet Implemented) Wirkt auch in Echtzeit.

FORMAT

-> RAW	Rohformat, ohne Header (Zusatzinformationen)
-> MAES	Maestro Format
-> MAUD	16 Bit iff Format
-> WAV	Wave Format

1.41 Downsample (Parameter eines Samples)

Diese Funktion verschiebt das aktuelle Sample um eine Oktave tiefer (mit SHIFT höher).

Die Zwischensamples werden linear interpoliert, somit wird die Samplefrequenz verdoppelt

-> um die ursprüngliche Tonhöhe zu erhalten
ist das Sample eine Oktave höher anzupspielen

-> das Quantisierungsrauschen niederfrequenter Samples vermindert sich stark (Qualitätssteigerung)

-> Der aktuelle Speicherbedarf des Samples verdoppelt sich !

1.42 Invertieren (Parameter eines Samples)

Diese Funktion dreht die Phasenlänge eines Samples um 180° . Spiegelung entlang der Zeitachse.

1.43 FILT (Parameter eines Samples)

Filtertypus: Interpolationsfilter

Mit diesem einfachen Filter, können Instrumente aufgehellt oder abgedunkelt werden. (Brightness).

Ohne SHIFT: Ein Klick auf das FILT Gadget bewirkt eine Zunahme der Filtertiefe (abdunkeln)

Mit SHIFT: Ein Klick auf das FILT Gadget bewirkt eine Abnahme der Filtertiefe (aufhellen)

WertBeispiele (Filtertiefe) :

-2	-1	0	9	25
sehr hell	hell	FILTER INAKTIV	dunkel	sehr dunkel

HINWEISE: - Mehrmaliges Abdunkeln/Aufhellen bewirkt keine Qualitätsverluste des Originalsamples.

- Negativfilterung bewirkt starkes Rauschen.