

Digiboost

Tomasz&Waldemar Piasta

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Digiboost		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Tomasz&Waldemar Piasta	July 1, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Digiboost	1
1.1 Instrukcja obsługi	1
1.2 Licencja	4
1.3 "	4
1.4 "	5
1.5 "	5
1.6 "	5
1.7 "	6
1.8 "	6
1.9 "	7
1.10 "	7
1.11 "	7
1.12 "	7
1.13 "	8
1.14 "	8
1.15 "	8
1.16 "	9
1.17 "	9
1.18 "	10
1.19 "	11
1.20 "	12
1.21 "	12
1.22 "	12
1.23 "	13
1.24 "	13
1.25 "	13
1.26 "	13
1.27 "	14
1.28 "	15
1.29 "	16

1.30 "	16
1.31 "	16
1.32 "	17
1.33 "	17
1.34 "	17
1.35 "	17
1.36 "	20
1.37 "	21
1.38 "	21
1.39 "	21
1.40 "	22
1.41 "	26
1.42 Panningi czyli pełne stereo	27

Chapter 1

Digiboost

1.1 Instrukcja obsługi

DIGI Booster Professional 2.17

- instrukcja obsługi -

(c) 1997 Tomasz i Waldemar Piasta

Pełna wersja programu jest dostępna za 40zł + koszt wysyłki w firmie:

Digital Multimedia Software
Ul. Poprzeczna 66/6
51-167 Wrocław
tel. (0-71) 726563

wysyłka na cały kraj za zaliczeniem pocztowym (płatne przy odbiorze)
(wersja programu z nagrywaniem w formacie XM + 20zł)

1.Wstęp~

1.1~~~~~Licencja~~~~~

~

1.2~~~~~Do czego służy Digi-Booster-Pro?~~~~~

~

1.3~~~~~Instalacja~~~~~

~

1.4~~~~~Wymagania sprzętowe i programowe~~~~~

~

1.5~~~~~Zabezpieczenie programu~~~~~

~

1.6~~~~~Problemy z zabezpieczeniem programu~~

~

1.7~~~~~Problemy podczas pracy z programem ~~

~

2.Podstawowe informacje na temat obsługi programu~

2.1~~~~~Patterny~~~~~

~

2.2~~~~~Instrumenty~~~~~

~

2.3~~~~~Sample~~~~~

~

2.4~~~~~Efekty~~~~~

~

2.5~~~~~Lista~pozycji~~~~~

~

3.Interfejs DIGI Booster'a~

3.1 Menu główne

3.1.1~~~~~PLAY~SONG, ~PLAY~PATTERN, ~STOP, ~CONTINUE, ~RECORD

~

3.1.2~~~~~Edycja~patternu~ (EDIT) ~~~~~

~

3.1.3~~~~~Menu~dyskowe~ (DISK~OP.) ~~~~~

~

3.1.4~~~~~Edytor~sampli~ (SAMPLER) ~~~~~

~

3.1.5~~~~~Opcje~edycji~ (EDIT~OPTION) ~~~~~

~

3.1.6~~~~~Konfiguracja~ (CONFIG) ~~~~~

~

3.1.7~~~~~Informacje~o~programie~ (ABOUT) ~~~~~

~

3.1.8~~~~~Informacje~o~module~ (MOD~INFO) ~~~~~

~

3.1.9~~~~~Kasowanie~aktualnego~modułu~ (CLEAR) ~~~~~

~

3.1.10~~~~~Optymalizacja~ (OPTIMIZE) ~~~~~

~

3.1.11~~~~~Wyjście~z~programy~ (QUIT) ~~~~~

~

3.1.12~~~~~Mikser~(MIXER)~~~~~
~

3.2 Efekty realizowane w czasie rzeczywistym

3.2.1~~~~~ Obwiednia~głoŃności~(VOLUME~ENVELOPE)~~
~

3.2.2~~~~~ Obwiednia~panningów~(PANNING~ENVELOPE)~~
~

3.2.3~~~~~ Efekty DSP (DSP Echo)~~ ~

3.3 Parametry instrumentu

3.3.1~~~~~Numer~instrumentu~(INSTRUMENT)
~

3.3.2~~~~~Numer~sampla~(SAMPLE)~~~~~
~

3.3.3~~~~~GłoŃnoŃŃ~(VOLUME)~~~~~
~

3.3.4~~~~~DługoŃŃ~sampla~(SAMPLLEN)~~~~~
~

3.3.5~~~~~Ton~(FINETN.)~~~~~
~

3.3.6~~~~~Zapętlenie~(REPEAT)~~~~~
~

3.3.7~~~~~DługoŃŃ~zapętlenia~(REPLEN)~~~
~

3.4 Edytor patternów (EDIT)

3.4.1~~~~~Lista~efektów~Digi Boostera~~~
~

4. Inne~

4.1~~~~~Rozumiane~formaty~modułów,~sampli~oraz~crunchery~~~~~
~

4.2~~~~~Multitasking~~~~~
~

4.3~~~~~FREE,~USED,~TIMER~~~~~
~

4.4~~~~~Belka~informacyjna~BPM,~TRACKS,~PATLEN,~MODE,~STATUS

~

4.5~~~~~ Opcje~z~klawiatury~~~~~

~

4.6~~~~~Inne~Opcje~~~~~

~

4.7~~~~~Panningi czyli pełne stereo~~~~~

~

1.2 Licencja

1.1 Licencja

Jedynym posiadaczem praw autorskich oraz praw do produkcji programu Digi Booster Professional jest firma Digital Multimedia Software .

Użytkownik nie ma prawa do:

- dokonywania zmian w programie oraz instrukcji obsługi
- wykonywania kopii programu
- kopiowania materiałów towarzyszących w całości lub ich części

Program i instrukcja obsługi korzystają z pełnej ochrony określonej przepisami prawa autorskiego. Nie gwarantuje się jednak całkowitej bezbłędności programu.

Adres firmy:

Digital Multimedia Software
Poprzeczna 66/6
51-167 Wrocław

tel. (0-71) 726563

1.3 "

1.2 Do czego służy Digi Booster?

Digi Booster pro jest programem służyącym do tworzenia muzyki. Mimo, że możliwości Amigi pozwalają na komponowanie muzyki tylko na czterech ścieżkach, DIGI Booster posiada do 128 odrębnych ścieżek muzycznych. Zostało to osiągnięte poprzez miksowanie kanałów muzycznych przez procesor.

Digi Booster Pro wykorzystuje standard AHI. Standard ten umożliwia odgrywanie dźwięku na wielu kartach muzycznych Amigi np. Tocata, Delfina

DSP, Prelude itp. Pozwala on na odgrywanie dŹwiĚku w 8 lub 16 bitach na maksymalnie 128 kanałach.

MuzykĚ skomponowanĚ na programie DIGI Booster moĹna z powodzeniem wykorzystaĚ w demach, grach i wszelkiego rodzaju programach multimedialnych.

Wszystkie nazwy opcji oraz komunikaty wyŹwietlane sĹ w jĚzyku angielskim. Autorzy programu doszli do wniosku, Źe tŹumaczenie ich na jĚzyk polski mogłoby wprowadziĚ niepotrzebne nieporozumienia i wielu wypadkach byłoby absurdalne.

1.4 "

1.3 Instalacja

Przed uruchomieniem DigiBoosteraPro naleĹy zainstalowaĚ fonty. Odpowiedzialny jest za to program instalacyjny o nazwie: InstallFonts

1.5 "

1.4 Wymagania sprzĚtowe i programowe

- Amiga z procesorem 68020 lub lepszym
- Kickstart 2.0 lub nowszy
- ahi.device (Audio Hardware Interface) dostĚpne równieĹ w Aminecie dev/misc/ahi.lha)
- asl.library & iffparse.library (ahi.device wykorzystuje te biblioteki)
- reqtools.library

1.6 "

1.5~~~~~Zabezpieczenie programu

Digi Booster Pro jest zabezpieczony w specjalny sposŹb:
KaĹdy egzemplarz programu sprzedany w naszej firmie ma przypisany kod identyfikacyjny.

JeŹli wiĚc dostaniemy złamanĚ wersjĚ Digi Boostera albo programu instalacyjnego, bĚdziemy wiedzieĚ, kto zakupił w naszej firmie ten egzemplarz programu, bĚdŹ przekazał go osobie ktŹra go złamała.

W zwiĹzku z tym ostrzegamy gdyĹ wiĹcie siĚ to z konsekwencjami prawnymi!!!

Także ostrzegamy przed używaniem ziamanych wersji programu, ponieważ nie jesteśmy odpowiedzialni za szkody uczynione przez nasz program!!!

1.7 "

1.6~~~~~Problemy z zabezpieczeniem programu

Jeśli Digi Booster Pro (oryginalna wersja) zakończy pracę po 5 minutach to znaczy, że zostały złamane pewne zasady (zamieszczone poniżej) i należy zainstalować program jeszcze raz. Jest to spowodowane zabezpieczeniem programu przed nagminnym łamaniem praw autorskich.

Poniżej znajduje się informacja z ostatniej strony programu instalacyjnego, do której należy się bezwzględnie stosować.

Ze względu na specyfikę zabezpieczenia Digi Boostera należy stosować się do poniższych zasad:

- nie można zmienić nazwy pliku "DigiBoosterPro"!!!
- nie można zmienić nazwy katalogu gdzie został zainstalowany Digi Booster Pro !!!
- nie można skopiować Digi Boostera Pro !!!

Łamanie tych zasad spowoduje że program zakończy pracę po około 5 minutach !!!

1.8 "

1.7~~~~~Problemy podczas pracy z programem

Jeśli Digi Booster Pro zawiesza się podczas uruchamiania albo wybierania karty muzycznej radzimy sprawdzić czy jest się w posiadaniu następujących bibliotek:

- asl.library
- iffparse.library
- retools.library
- diskfont.library

Jeśli masz wolną amigę można zwiększyć szybkość działania programu przez ograniczenie częstotliwości miksowania dźwięku w oknie konfiguracji.

Także można przyspieszyć działanie całego programu przez załadowanie Kickstartu 3.1 do pamięci fastram (najlepiej użyć programu BlizKick).

DigiBooster Pro może (ale nie musi) się wieszać, błąd działać nieprawidłowo gdy uruchomiony jest MCP (Master Control Commodity). MCP jest to program w całości oparty na hack'ach, w związku z tym może on zakłócać stabilną pracę systemu. Rozwiązaniem jest zmiana MCP na MCX, który jest lepszym i bardziej bezpiecznym programem.

1.9 "

2.1 Patterny

Kaûdy utwór muzyczny składa sië z czëdoci zwanych frazami (ang. pattern). Kaûdy pattern ma swój numer, pozwala to na jego odtwarzanie kilka razy. Pattern składa sie maksymalnie z 256 pozycji i 128 scieûek (ang. track). Zapis, jakim posługuje sië program, nie jest zapisem nutowym, ale nie powinien nikomu sprawië wiëkszych kłopotów. Oto lista nut: C,C#,D,D#,E,F,F#,G,G#,A,A#,B (B jest to nuta H, C#,D#... itd sã to póinuty). DIGI Booster posiada 7 oktav. Przeiãcza sië je klawiszami F1 i F2. W jednej pozycji moûna zapisaë: nutë, oktavë, numer instrumentu oraz dwa efekty (tzn. numer efektu i wartoëci do tego efektu). Oto przykiad:

```
C#2 02 F06A01
```

C#2 oznacza póinutë C w drugiej oktavie, 02 numer instrumentu (zakres \$00-\$ff - DIGI Booster umoûliwia wczytanie 256 instrumentów), F06 oraz A01 sã to komendy specjalne (efekty).

1.10 "

2.2 Instrumenty

W skład modułu muzycznego oprócz patternów wchodzi instrumenty. W Digi Boosterze Instrumenty mogã mieë numery od 0-256. Kaûdy instrument ma przyporządkowany numer sampla. Instrument posiada parametry oraz efekty realizowane w czasie rzeczywistym, dokładny ich opis znajduje sië w rozdziale 3.3. Taki podział na instrumenty i sample pozawala na wykorzystanie tego samego sampla wiele razy podczas gdy nie musi on byë wczytywana do pamieci po kilka razy jak to jest w innych trackerach.

1.11 "

2.3 Sample

Sã to 8 lub 16 bitowe próbki dúwiëkowe (ang. sample). Maksymalna dluugoë sampla (który moûe wczytaë DIGI Booster) wynosi ok.16MB.

1.12 "

2.4 Efekty

W jednej pozycji oprócz nuty i numeru instrumentu moûna zapisaë efekt. Efekty mogã zmieniaë odtwarzany dúwiëk (np. wibrowaë go) tylko

przez czas odtwarzania jednej pozycji (czas ten określa się przez ustawienie tempa). Są jednak efekty których działanie nie jest określone żadnym czasem np. włączenie filtra komendą e01. W rozdziale 3.4.1 znajduje się lista wszystkich efektów.

1.13 "

2.5 Lista pozycji

Lista pozycji określa kolejność odtwarzania poszczególnych patternów (przy czym każdy pattern może być odtwarzany kilka razy). Lista patternów znajduje się w lewym górnym rogu programu. Do składowania listy służy opcje: POSITION, PATTERN i LENGTH. POSITION określa aktualną pozycję modułu. Każdej pozycji przyporządkowany jest pattern, którego numer ustala się funkcją PATTERN. Długość listy określona jest przez LENGTH. Przykład:

```
POSITN.    02
PATTERN    03
LENGTH     05
```

Oznacza to, że w pozycji 2 będzie odtwarzany pattern o numerze 3. Długość listy patternów (czyli długość utworu (ang. song)) wynosi 5.

Opcja INSERT "wkleja" jedną pozycję do całej listy (przy czym wydłużona jest długość modułu), DELETE kasuje aktualną pozycję (długość modułu skraca się). TOP skacze na górę listy, BOT na dół listy patternów.

1.14 "

3.1.1 PLAY SONG, PLAY PATT, STOP, CONTINUE, RECORD

Są to opcje służące do kontrolowania odgrywania modułu.

```
PLAY SONG  - odgrywa moduł począwszy od aktualnej pozycji.
STOP       - zatrzymuje odgrywanie modułu.
PLAY PATTERN - odgrywa aktualny pattern. Jego numer określony jest
              w liście patternów.
CONTINUE   - kontynuuje odtwarzanie modułu od pozycji z której moduł
              został zatrzymany opcją Stop.
RECORD     - odgrywa moduł wraz z włączoną opcją EDIT ; opcja umożliwia
              podczas odtwarzania modułu odgrywanie i zapisywanie w
              patternie nut.
```

1.15 "

3.1.2 Edycja patternu (EDIT)

Opcja ta włącza tryb edycji. Gdy tryb edycji nie jest włączony przy wciskaniu klawiatury muzycznej program odgrywa nutę. Natomiast gdy

tryb edycji jest uaktywniony program oprócz grania nuty automatycznie wpisuje ją do aktualnej pozycji w patternie. Cursor określa numer ôcieûki do której wpisujemy nuty lub czy wpisujemy nuty bådú efekty. Pozycjã kursora moûna zmieniã uýwajãc myszki bådú klawiszy TAB lub strzaiek.

1.16 "

3.1.3 Menu dyskowe (DISK OP.)

Jest to grupa gagetów siuûãca do takich operacji jak nagrywanie, wczytywanie bådú kasowanie moduûu, sampli itp. Po naciõniõciu wybranego przez siebie gadgetu pojawia siã requester. Aby cokolwiek nagraã lub wczytaã, nalezy wskazaã myszkã plik w requesterze, bådú wpisac jego nazwã rãcznie i nacisnã klawisz ENTER bådú gadget OK.

LoadMod - wczytanie moduûu
 SaveMod - nagranie aktualnego moduûu
 LoadSam - wczytanie sampla pod wybrany numer w insturmentcie
 SaveSam - nagranie aktualnie ustawionego sampla
 SaveIns - nagranie aktualnie ustawionego instrumentu z wszelkimi informacjami o nim takimi jak: gîoõnoõã, zapëtlenie, volume envelope itp.

ExportMod - nagrywa aktualny moduû w formacie MOD (maksymalnie 32 kanaûy, maksymalna dîugoõã sampla 131070 bytów, tylko 8 bitowe sample)
 ExportXM - nagrywa aktualny moduû w formacie XM - format znany z PC (FastTracker2.0), maksymalnie 32 kanaûy, 8/16 bitowe sample

Delete - skasowanie aktualnie wybranego pliku

1.17 "

3.1.4 Edytor sampli (SAMPLER)

Jest to edytor umoûliwiajãcy edycjã sampli. Wszystkie opcje "obrabiajãce" sampla (czyli próbki dúwiãku) dziaïajã na zaznaczonym fragmencie wykresu bådú gdy tego zaznaczenia nie ma, na caûym widocznym samplu. W jaki sposób zaznaczyã fragment sampla? Poczãtek zaznaczanego przez nas fragmentu uzyskuje siã poprzez wciõniõcie lewego przycisku myszki na ekranie w którym wyõwietlony jest wykres, koniec zaznacza siã poprzez puszczenie przycisku myszki.

Inne opcje samplera:

Play All - odgrywa sampla od poczãtku do koõca razem z zapëtleniem
 Play Disp - odgrywa widocznã czãõã wykresu instrumentu
 Play Range - odgrywa zaznaczonã czãõã wykresu instrumentu
 Clear Range - zmazuje z ekranu samplera zaznaczony fragment

Show Range - powiãksza zaznaczony fragment wykresu na caïe okno
 Show All - pokazuje w oknie caûy wykres instrumentu

- Range All - zaznacza cały wykres instrumentu
- Beg - ustawia kursor na początku okna wyświetlania
- End - ustawia kursor na końcu okna wyświetlania

- Chop - tworzy sampla z zaznaczonego fragmentu wykresu
- Zoom In - dwukrotnie zmniejsza zakres wyświetlania
- Zoom Out - dwukrotnie zwiększa zakres wyświetlania

- Copy Block - kopiuje zaznaczony fragment do bufora samplera
- Cut Block - wycina zaznaczony fragment i kopiuje go do bufora
- Paste Block - kopiuje bufor w zaznaczone miejsce wykresu
- Erase Block - kasuje (zeruje) dane w zaznaczonym bloku (fragmentcie)

- LP Filter - filtruje sampla (wycina wyższe częstotliwości)
- HP Filter - wycina niższe częstotliwości z sampla (basy)
- Echo - tworzy efekt echa
- Boost - wzmacnia sampla (dodaje wyższe częstotliwości zwiększa soprany)
- Rev - odwraca sampla (sampl będzie teraz odwarzany od tyłu)
- Kill - kasuje aktualnego sampla wraz z jego nazwą i parametrami
- Swap Buff - aktualnego sampla zamienia z danymi z bufora samplera
- Sample - uruchamia program AHI hard disk record example służy do samplowania na dowolnej karcie muzycznej
- Volume - umożliwi zmianę głośności sampla będącego zaznaczonego fragmentu

Oto opcje znajdujące się w oknie Volume:

- Start - początkowa głośność (w procentach %)
- End - końcowa głośność (w %)
- Double - wpisuje wartości odpowiadające podwójnemu zwiększeniu głośności
- Halve - wpisuje wartości odpowiadające podwójnemu zmniejszeniu głośności
- Fade In - wpisuje wartości odpowiadające płynnemu rozgłośnieniu
- Fade Out - wpisuje wartości odpowiadające płynnemu uciszeniu
- Ok - wychodzi z okna Volume zmieniając głośność instrumentu
- Cancel - wychodzi z okna Volume nie zmieniając głośności

- Loop - włącza / wyłącza zapętlenie sampla (przy włączonym zapętlaniu na ekranie samplera znajdują się dwa kursory, pierwszy z nich wskazuje początek zapętlenia drugi koniec - poprzez wciśnięcie lewego przycisku myszki na górnej części kursora możemy zmienić jego pozycję).

Możliwe są trzy rodzaje zapętlenia:

- Loop: Off - zapętlenie wyłączone
- Loop: On - zapętlenie włączone
- Loop: Ping - tzw ping-pong, zapętlenie włączone (próbki dźwięku będą odtwarzane w przód a następnie w tył)

- Note - częstotliwość próbkowania (sampler sampluje dźwięk z częstotliwością określoną przez opcję: Note)

1.18 "

3.1.5 Opcje edycji (EDIT OPTION)

Menu to umoŹliwia podniesienie (transpozycj) nut w patternie, ōcieŹce lub wszystkich patternach o oktaw) lub pŹiton w gŹr) b)du w dŹi. W prawym rogu wybieramy tryb pracy - moŹemy pracowa) na caŹych patternach lub ōcieŹkach (numer ōcieŹki wskazuje kursor) lub wszystkich patternach. MoŹemy rownieŹ podnosi) (UP) lub obniŹa) (DOWN) nuty wszystkich instrumentŹw (ALL INSTR) b)du aktualnie wybranego (CURNT INSTR.). Inne opcje:

PLAYNOTE - (SINGLE lub MULTI) wŹacza lub wyŹacza multiklawiatur). Multiklawiatura dziaŹa w ten sposŹb, Źe przy kaŹdym wpisaniu lub zagranium nuty kursor przeskakuje do nast)pniej ōcieŹki.

TRANSDEL - (ON lub OFF) wŹacza lub wyŹacza kasowanie nut ktŹre 'wysziŹy' poza zakres nut (w DIGI Boosterze zakres ten to: C-1 do B-7) podczas transponowania.

RECORD - (PATTERN lub SONG) wybŹr czy opcja RECORD dziaŹa na aktualnym patternie czy na caŹym utworze.

QUANTIZE - przy edycji nuta b)dzie dopasowywana co do n-tej pozycji patternu (dla KWANTYZACJI = 5 - 00,05,10 itd...).

1.19 "

3.1.6 Konfiguracja (CONFIG)

Po naciŹni)ciu gadgetu CONFIG pojawia si) dodatkowe okno z szeregiem opcji sluŹ)cych do konfiguracji programu. MoŹna wyrŹni) nast)puj)ce grupy opcji:

GENERAL - grupa opcji dotycz)cych odgrywania moduŹu

Tempo - tempo CIA z jakim b)dzie odtwarzany moduŹ
Speed - pr)dkoŹ) z jak) b)dzie odtwarzany moduŹ
Channels - iloŹ) kanaŹŹw dost)pnych po uruchomieniu programu
Priority - priorytet, przydzielany programowi

LOADING - grupa opcji dotycz)cych wczytywania i zapisywania moduŹŹw, sampli

Select Module Dir - wybŹr ōcieŹki dost)pu do moduŹŹw
Select Sample Dir - wybŹr ōcieŹki dost)pu do sampli
LHA decr ON/OFF - informacja czy DigiBooster ma korzysta) z decrunchera LHA, ktŹry powinien si) znajdowa) w katalogu C/

AHI - grupa opcji dotyczâcych odgrywania modułów

Audio Mode & Freq - wybór karty muzycznej i czêstotliwoœci miksowania
(standardowo Paula / 33075 hz)

VolBoost - wzmocnienie lub osiâbienie głoœnoœci odgrywania modułu

DISPLAY - grupa opcji dotyczâca wyglâdu programu

Look - wybór tekstur w programie:

OS2

Scene

NoText

Modify Palette - po naciœniêciu tego gadgetu pojawi siê okno w którym moœna modyfikowaê kolory ekranu

Change Screen Mode - wybór rozdzielczoœci ekranu

Blank Zero On/Off - zmiana sposobu wyœwietlania modułu w edytorze tracków

Ok - wychodzi z okna Config zmieniajâc konfiguracjê programu

Load Config - wczytuje konfiguracjê programu zapisanâ w katalogu S:

Save Config - zapisuje konfiguracjê programu do katalogu S:

Default - przywraca standardowâ konfiguracjê programu

1.20 "

3.1.7 Informacje o programie (ABOUT)

Opcja ta informuje o numerze wersji DIGI Boostera pro, autorach programu i firmie, która zajmuje siê jego dystrybucjâ.

1.21 "

3.1.8 Informacje o module (MOD INFO)

Opcja ta wyœwietla w formie listy, nazwy instrumentów oraz ich dîugoœci.

1.22 "

3.1.9 Kasowanie aktualnego modułu (CLEAR)

Opcja ta wykasowuje aktualny moduł który znajduje siê w pamieci. Umoœliwia ona takê skasowanie jedynie tego czego sobie uÛytkownik zaÛyczy. Moœe wiêc to byê wszystko (ALL), same instrumenty (INSTRUMENTS), patterny

(SONG). Oczywiście zawsze można zrezygnować z wyboru powyższych opcji przez naciśnięcie opcji CANCEL (rezygnacja).

1.23 "

3.1.10 Optymalizacja (OPTIMIZE)

Opcja ta powoduje wykasowanie z pamięci sampli, instrumentów oraz kanałów (ścieżek) które nie zostały wykorzystane w module.

1.24 "

3.1.11 Wyjście z programu (QUIT)

Wyjście z programu (za potwierdzeniem).

1.25 "

3.1.12 Mikser (MIXER)

Po naciśnięciu gadgetu MIXER pojawia się dodatkowe okno z szeregiem opcji. Edytor ten służy do robienia sekwencji muzycznych poprzez zmiksowanie modułu muzycznego i zgranie go do sampla na np. twardy dysk.

- Frequency - częstotliwość z jaką będzie zgrywany do sampla moduł
- Volume Boost - wzmocnienie głośności z jakim będzie zgrywany do sampla moduł
- Start Song Pos - początkowa pozycja w patternie od której będzie miksowany moduł
- End Song Pos - końcowa pozycja w patternie do której będzie miksowany moduł
- Select Filesave Mode - wybór formatu zgrywanego sampla (AIFF/AIFC 8/16 bit stereo/mono itp)
- Exit - wyjście z miksera
- Mix - potwierdzenie i uaktywnienie opcji zgrywania modułu do sampla

1.26 "

3.2.1 Obwiednia głośności (VOLUME ENVELOPE)

Edytor ten pozwala na zdefiniowanie przebiegu głośności danego instrumentu. Obwiednia może być zbudowana maksymalnie z 32 punktów. Pozycja pionowa punktu odpowiada głośności, pozycja pozioma czasowi. Szerokość okna odpowiada 6 sekundom.

Gadgetsy:

ENVELOPE (ON/OFF) - włączenie lub wyłączenie obwiedni dla aktualnego instrumentu

LOOP (ON/OFF) - włączenie zapętlenia obwiedni ; przy czym należy również zdefiniować numer punktu początkowego pętli (LOOP START) oraz końcowego (LOOP END)

SUSTAIN 1 (ON/OFF) - uaktywnienie pierwszego punktu zatrzymującego przebieg obwiedni (numer definiuje się u góry)

SUSTAIN 2 (ON/OFF) - uaktywnienie drugiego punktu zatrzymującego przebieg obwiedni (numer definiuje się u góry)

Uwaga!

Nuta OFF w patternie (osiągalna przez klawisz nad TABem) powoduje omińnięcie punktu zatrzymującego przebieg obwiedni (SUSTAIN) oraz pętli (LOOP).

1.27 "

3.2.2 Obwiednia panningów (PANNING ENVELOPE)

Przed przeczytaniem tego tekstu radzimy zapoznać się z działem

Panningi czyli pełne stereo

Edytor ten pozwala na zdefiniowanie przebiegu panningu danego instrumentu. Obwiednia może być zbudowana maksymalnie z 32 punktów. Pozycja pionowa punktu odpowiada "pozycji" dźwięku (od lewego do prawego kanału), pozycja pozioma czasowi. Szerokość okna odpowiada 6 sekundom.

Gadgets:

ENVELOPE (ON/OFF) - włączenie lub wyłączenie obwiedni dla aktualnego instrumentu

LOOP (ON/OFF) - włączenie zapętlenia obwiedni ; przy czym należy również zdefiniować numer punktu początkowego pętli (LOOP START) oraz końcowego (LOOP END)

SUSTAIN 1 (ON/OFF) - uaktywnienie pierwszego punktu zatrzymującego przebieg obwiedni (numer definiuje się u góry)

SUSTAIN 2 (ON/OFF) - uaktywnienie drugiego punktu zatrzymującego przebieg obwiedni (numer definiuje się u góry)

Przykład.

Jeśli zdefiniujemy obwiednię zaczynającą się w lewym dolnym rogu okna a kończącą w prawym górnym po odtworzeniu instrumentu dźwięk zacznie "płynąć" począwszy od lewego kanału skończywszy na prawym. Cała

3.3.1 Numer instrumentu (INSTRUMENT)

Instrumenty w Digi Boosterze mają przyporządkowany numer od 1 do 256. W celu skorzystania z wybranego instrumentu należy wybrać jego numer z klawiatury numerycznej lub za pomocą strzałek (gadgetów).

1.29 "

3.3.2 Numer sampla (SAMPLE)

Każdemu instrumentowi przyporządkowany jest numer sampla. Pozwala to na stworzenie z tego samego sampla dwóch lub więcej instrumentów bez konieczności wczytywania danego brzmienia (sampla) kilka razy do pamięci. Każdy instrument posiada parametry (głośność, zapętlenie, ton itp) oraz efekty realizowane w czasie rzeczywistym. Pozwala to na stworzenie z tego samego sampla kilku różnych instrumentów poprzez zmianę odpowiednich parametrów oraz efektów.

Przykład:

- wczytujemy sekwencję perkusyjną pod numer sampla 1 (mamy więc instrument nr 1 który "korzysta" z sampla nr.1)
- zmieniając w instrumencie nr 2 numer sampla na 1 tworzymy dwa identyczne instrumenty korzystające z tego samego sampla
- teraz możemy ustawić różne parametry oraz efekty (np. obwiednia dźwięku) w każdym instrumencie
- zmieniamy np. obwiednię dźwięku w instrumencie nr 1 na rosnącą a w nr 2 na malejącą tworząc w ten sposób dwa różne instrumenty

1.30 "

3.3.3 Głośność instrumentu (VOLUME)

Każdy instrument ma parametr określający głośność z jaką będzie odtwarzany. Jest to liczba z zakresu od 1 do 64 a hexadecymalnie od 1 do \$40. Oczywiście głośność można również modyfikować komendą Cxx zapisywaną w patternie.

1.31 "

3.3.4 Długość instrumentu (SAMPLLEN)

Jest to parametr określający rozmiar sampla (podawany w bajtach w przypadku sampli 8 bitowych oraz w słowach (dwa bajty) w przypadku sampli 16 bitowych).

1.32 "

3.3.5 Ton (FINETN.)

Pozwala on na dostrojenie instrumentu nie pasującego brzmieniem do innych instrumentów. W rzeczywistości opcja ta zmienia częstotliwość odtwarzania sampla "na wszystkich" nutach. Możliwe wartości tego parametru to przedział -395 do +10000. Są dwa sposoby strojenia - na słuch i poprzez dopasowanie wysokości dźwięku strojonego do wysokości dźwięku strojonego.

1.33 "

3.3.6 Zapętlenie (REPEAT)

Jest to parametr mówiący od którego bajtu ma być powtarzane odtwarzanie instrumentu (działa tylko wtedy, gdy parametr REPLEN jest różny od zera).

1.34 "

3.3.7 Długość zapętlenia (REPLEN)

Jest to parametr określający rozmiar zapętlenia w bajtach w przypadku sampli 8 bitowych, a przypadku sampli 16 bitowych w słowach (2 bajtach).

1.35 "

3.4.1 Lista efektów (komend specjalnych)

0xx arpeggio

powoduje szybką zmianę nuty (co 1/50 sekundy), tworząc tym samym złudzenie akordu. Wartości x i y określają ile półtonów ma być dodanych do nuty (przykład: D-2 01037 powoduje zagranie nut D-2 F-2 i A-2, tworząc tym samym akord molowy D-moll). Komenda ta wykorzystywana jest przede wszystkim w modułach syntetycznych.

1xx portamento up

piynnie podwyższa aktualnie graną nutę o wartość xx
100 działa z poprzednio użytą wartością

2xx portamento down

piynnie obniża aktualnie graną nutę o wartość xx
200 działa z poprzednio użytą wartością

3xx glissando

działanie tej komendy jest bardzo podobne do 1xx i 2xx z tym, że

podwyższa ona lub obniża aktualnie granicę nutę do nuty podanej niżej
przykład:

c-3 1000
c-2 1380
300 działań z poprzednio użytą wartością

4xy vibrato
wibruje dźwięk z prędkością x i wartością y
400 działań z poprzednio użytą wartością

5xx glissando + slide volume
komenda ta działa jak axx w połączeniu z 3xx
500 działań z poprzednio użytą wartością

6xx vibrato + slide volume
działa jak axx w połączeniu z wibracją czyli 4xy
600 działań z poprzednio użytą wartością

7xx volume vibrato
komenda nie jest jeszcze załączona w aktualnie wydanej wersji

8xx set panning
ustawia panning czyli pozycję dźwięku w kanale (od lewej strony
800 do prawej 8ff).

9xx sample offset - main
zaczyna odtwarzanie instrumentu od adresu zwiększonego o wartość
xx*256

axy slide volume
x=0 płynnie cisza o wartości y
x=1 płynnie rozgłuszenie o wartości y
a00 działań z poprzednio użytą wartością

bxx song repeat
skacze do patternu o numerze xx (w kodzie szesnastkowym)

cxx set volume
ustawia głośność instrumentu

dx pattern break
przerwa granie aktualnego patternu i skacze do następnego
do pozycji xx

fx set speed
ustawia prędkość podstawowa (zakres \$1-\$1f)

wpisując wartość powyżej 1f ustawiamy tempo CIA. Co to jest
właściwie tempo CIA? Jest to tempo dużo dokładniejsze od
zwykłego (z przedziału 0-1f). Wartością bazową (podstawową)
jest 125 (7d), wpisując wartość większą (do 255 - (ff))
zwiększamy prędkość, natomiast mniejszą zmniejszamy. Tempo CIA
jest szczególnie przydatne przy tworzeniu modułu korzystając z
gotowych sekwencji muzycznych (np. zsamplingowej perkusji
etc.).

f00 zatrzymuje granie

komendy exx:

e00 filter off
wyłącza filtr

e01 filter on
włącza filtr

e1x fine slide up
działa podobnie do lxx czyli płynnie podwyższa nutę, lecz komenda ta jest bardziej dokładna

e2x fine slide down
działa podobnie do 2xx lecz jest dokładniejsza

e3x backwd play sample
x=0 odtwarza instrument od tyłu
x=1 odtwarza instrument od tyłu, następnie od przodu (i jeżeli jest zapętlenie zapętla)

e40 stop playing sample
wyłącza instrument (działa podobnie do komendy ecx, różnica polega na tym, że nawet po wpisaniu c40 instrument nie będzie grał).
Przyśpiesza to działanie playera.

e50 channel off
wyłącza kanał

e51 channel on
włącza kanał

e6x loops
zapętla fragment patternu lub modułu
e60 - zapamiętanie miejsca od którego mamy powtarzać
e6x - zapętla x razy dany kawałek
Opcja ta działa również w obrębie kilku patternów.

e7x sample offset 2
ze względu na to, że instrumenty w Digi Boosterze mogą mieć długość do 16MB konieczne było utworzenie nowej instrukcji umożliwiającej odtworzenie instrumentu począwszy od np. 100KB. I tak komenda e71, następnie 901 powoduje odtworzenie instrumentu od \$ffff+\$100. e74 od \$ffff*4.

e8x set panning
to samo co 8xx

e9x retrace
komenda ta odtwarza instrument x razy co 1/50 sekundy

eax fine volume up
działa jak axy lecz jest dokładniejsza

ebx fine volume down
działa jak a0x (cisza) lecz jest dokładniejsza

ecx cut sample
ucina instrument po czasie $x*1/50$ sekundy

edx sample delay
odtworza z opóúnieniem równym $x*1/50$ sekundy

eex pause
zatrzymuje granie na czas równy $tempo*x$
czyli np. przy tempie f06 eef zatrzyma na czas $6*15*1/50$ sekundy

gxx Set global volume
ustawia góúnoóç globalnâ (wszystkich ôcieúek)

hxx Global volume slide
pýynne ôciszenie góúnoóçi globalnej (sposób dziaúanie jak Axx)
h00 dziaúa z poprzednio uúytâ wartoóciâ

k00 Key off
dziaúa jak ecx

lxx Set envelope position
ustawia aktualnâ pozycjê obwiedni dúwiêku

oxx Sample offset slide
pýynnie zmiana offset sampla (patrz komenda 9xx)
o00 dziaúa z poprzednio uúytâ wartoóciâ

sxx Set Real BPM

1.36 "

4.1 Rozumiane formaty muzyczne, sampli oraz crunchery

DIGI Booster jest programem majâcym moúliwoóê wczytania moduúów napisanych na istniejâcych juú programach. Sâ to:

-S3M (Screamtracker3 / PC)
-XM (Extended module / Fasttracker2 / PC)
-Octamed (MMD0, MMD1-MMD3 / Amiga)
-MOD (Protracker 3.15-4.0B / 4-32Channels / Amiga)
-Digi (Digibooster 1.x / Amiga)
-Oktalyzer (4-8 channels / Amiga)

Rozumiane formaty sampli

-IFF (8bit/16bit)

-AIFF (8bit/16bit mono/stereo)

-RIFF WAV (8bit/16bit)

DIGI Booster ma możliwość wczytania modułów spakowanych następującymi cruncherami:

- XPK
- Power Packer
- LHA (archiwizyzer)

Aby odczytywać moduły spakowane Lharc'em w katalogu c: musi znajdować się ten archiwizyzer pod nazwą "LHA". Również aby odczytywać moduły spakowane XPK należy ten pakiet mieć zainstalowany.

1.37 "

4.2 Multitasking

Program pracuje w 100% multitaskingu (wielozadaniowość systemu). Podczas pracy Digi Boostera Pro można wykonywać w tle wszystkie inne czynności np. kompresja plików, rendering itp.

1.38 "

4.3 FREE, USED, TIMER

Informacje te znajdują się w prawym górnym rogu ekranu w menu głównym.

FREE - ilość wolnej pamięci RAM

USED - długość modułu znajdującego się w pamięci (po nagraniu na dysk długość modułu będzie do 30% mniejsza)

TIMER - podaje czas trwania muzyki od momentu włączenia do wyłączenia

1.39 "

4.4 Belka informacyjna BPM, TRACKS, PATLEN, MODE, STATUS

BPM - tempo CIA z jakim będzie odtwarzany moduł

TRACKS - ilość tracków (ścieżek) w module (informacja mówiąca o ilości kanałów muzycznych użytych w module)

PATLEN - długość patternu (ilość pozycji w patternie)

MODE - tryb pracy: 16 bitowy lub 8 bitowy

STATUS - sã tutaj wyôwietlane komunikaty mówiące o czynnoœciach jakie wykonuje uÛytkownik.

1.40 "

4.5 Opcje z klawiatury

Klawiatura muzyczna (dúwiêki wyûsze osiãga siã przez zmianã oktawy klawiszami F1,F2):

z - C-1
s - C#1
x - D-1
d - D#1
c - E-1
v - F-1
g - F#1
b - G-1
h - G#1
n - A-1
j - A#1
m - B-1 (H-1)
q - C-2
2 - C#2
w - D-2
3 - D#2
e - E-2
r - F-2
5 - F#2
t - G-2
6 - G#2
y - A-2
u - B-2 (H-2)

F1 - podwyûsza oktawã (max 7)

F2 - podwyûsza oktawã (min 1)

ALT+F3 - skasowanie patternu (pattern zostaje najpierw zapamiêtany),

ALT+F4 - zapamiêtanie patternu (bez kasowania),

ALT+F5 - skopiowanie zapamiêtanego patternu,

SHIFT+F3 - skasowanie ôcieûki (jak dla patternu - ôcieûka zostaje zapamiêtana),

SHIFT+F4 - zapamiêtanie ôcieûki,

SHIFT+F5 - skopiowanie zapamiêtanej ôcieûki,

CTRL+F3 - skasowanie wszystkich komend w ôcieûce i skopiowanie do bufora,

CTRL+F4 - zapamiêtanie wszystkich komend w ôcieûce,

CTRL+F5 - skopiowanie zapamiêtanych komend,

AMIGA+F3 - skasowanie wszystkich komend w patternie i skopiowanie do bufora

AMIGA+F4 - zapamiêtanie wszystkich komend w patternie

AMIGA+F5 - skopiowanie zapamiętanych komend,

- F6 - ustawia kursor na pozycji 00 (w patternie),
- F7 - ustawia kursor na pozycji 16,
- F8 - ustawia kursor na pozycji 32,
- F9 - ustawia kursor na pozycji 48,
- F10 - ustawia kursor na pozycji 63,

SHIFT+F6 - zapamiętuje nową pozycję (po naciśnięciu F6, zamiast na pozycję 00, kursor skoczy na zapamiętaną pozycję),

SHIFT+F7 - zapamiętuje nową pozycję dla klawisza F7,

SHIFT+F8 - zapamiętuje nową pozycję dla klawisza F8,

SHIFT+F9 - zapamiętuje nową pozycję dla klawisza F9,

SHIFT+F10 - zapamiętuje nową pozycję dla klawisza F10,

ALT+F6 - PLAY SONG modułu od pozycji zapamiętanej (lub standardowej) pod klawiszem F6,

ALT+F7 - PLAY SONG od pozycji F7,

ALT+F8 - PLAY SONG od pozycji F8,

ALT+F9 - PLAY SONG od pozycji F9,

ALT+F10 - PLAY SONG od pozycji F10,

ESC - wyjście z programu lub z samplera,

RETURN - odtworzenie nut na pozycji kursora i przesunięcie kursora na następną pozycję w patternie,

ALT+RET.- przesunięcie wszystkiego (komend i nut) w patternie o jedną pozycję w dół (pozycja ostatnia zostaje skasowana),

SHIFT+RET.-przesunięcie wszystkiego w ôcieûce o jedną pozycję w dół (pozycja ostatnia tej ôcieûki zostaje skasowana),

CTRL+RET.- przesunięcie komend w ôcieûce o jedną pozycję w dół (komenda na pozycji ostatniej w tej ôcieûce zostaje skasowana),

AMIGA+RET.- przesunięcie komend w patternie o jedną pozycję w dół (komendy na pozycji ostatniej zostaną skasowane),

ALT+BACK - (klawisz w prawym, górnym rogu); przesunięcie wszystkiego w patternie o jedną pozycję do góry (linia powyżej kursora zostaje skasowana),

SHIFT+BACK- przesunięcie wszystkiego w ôcieûce o jedną pozycję do góry (nuta powyżej kursora w tej ôcieûce zostaje skasowana),

CTRL+BACK - przesunięcie wszystkich komend w ôcieûce o jedną pozycję do góry (komenda powyżej kursora w tej ôcieûce zostanie skasowana),

AMIGA+BACK - przesunięcie wszystkich komend w patternie o jedną pozycję do góry (komendy powyżej kursora w patternie zostaną skasowane),

KURSORY - sterowanie kursorem,

SHIFT+KURSORY góra, dół - szybsze przemieszczanie kursora w tych kierunkach,

ALT+KURSORY góra, dół - jeszcze szybsze przemieszczanie kursora,

SHIFT+KURSORY lewo, prawo - zmniejszenie, lub zwiększenie wartości
POSITION xxxx,

ALT+KURSORY lewo, prawo - przejście do poprzedniego/następnego patternu,

CTRL+KURSORY lewo, prawo - zmniejszenie, lub zwiększenie numeru instrumentu,

TAB - skok kursora do następnej ôcieûki (w prawo),

SHIFT+TAB - skok kursora do poprzedniej ôcieûki (w lewo),

CTRL+1/9 - ustawienie QUANTIZE, moûliwa równieû kombinacja CTRL+0.

SPACE - podczas PLAY powoduje zatrzymanie odtwarzania (STOP), podczas edycji, wyjêcie z niej, a podczas STOP, wejêcie w tryb edycji,

ALT + Q - QUIT (z potwierdzeniem),

ALT + E - EDIT OP. (wejêcie do okna EDIT OPTION).

ALT + A - wîacza lub wyîacza equalizery,

ALT + O - wczytanie moduîu

ALT + S - nagranie moduîu

ALT + L - wczytanie sampla/instrumentu

ALT + R - SAMPLER (wejêcie do okna samplera), ponowne naciôniêcie tej kombinacji, lub klawisza ESC, powoduje wyjêcie z okna SAMPLER'a,

ALT + D - DISK OP. (wejêcie do okna operacji dyskowych)

ALT + M - Wejêcie do Mod info

ALT + X - Wejêcie do mixera

ALT + X - Wejêcie do konfiguracji

ALT + V - Wejêcie do edytora obwiedni gîoûnoûci (VOL ENV)

SHIFT+1 - wîacza/wyîacza kanaî pierwszy (z lewej) widoczny na ekranie

SHIFT+2 - wîacza/wyîacza kanaî drugi (z lewej) widoczny na ekranie

SHIFT+3 - wîacza/wyîacza kanaî trzeci (z lewej) widoczny na ekranie

SHIFT+4 - wîacza/wyîacza kanaî czwarty (z lewej) widoczny na ekranie

SHIFT+5 - wîacza/wyîacza kanaî piâty (z lewej) widoczny na ekranie

SHIFT+6 - wîacza/wyîacza kanaî szósty (z lewej) widoczny na ekranie

SHIFT+9 - wyîacza wszystkie kanaîy

SHIFT+0 - wîacza wszystkie kanaîy

- CTRL + A - wîacza/wyîacza kanaî, w którym znajduje siê kursor

- CTRL + B - zaznacza blok

- CTRL + C - kopiuje blok do bufora (nuty i komendy)

- ALT + CTRL + C - kopiuje komendy do bufora

- CTRL + D - kasuje blok i przesuwa wszystko do góry (nuty i komendy)

- ALT + CTRL + D - kasuje komendy i przesuwa do góry

- CTRL + F - wîacza i wyîacza filtr

- CTRL + H - transponuje blok o pónutě do góry
- CTRL + I - wkłada blok (nuty i komendy), oraz spycha resztě w dól
- ALT + CTRL + I - wkłada komendy, oraz spycha resztě (tylko komendy) w dól
- CTRL + J - dołacza blok do bufora (nuty i komendy)
- ALT + CTRL + J - dołacza komendy do bufora
- CTRL + K - kasuje dane w scieûce od kursora do dołu (nuty i komendy)
- ALT + CTRL + K - kasuje komendy w scieûce od kursora do dołu
- CTRL + L - transponuje blok o pónutě w dól
- CTRL + M - wíaczenie/wyíaczenie multiklawiatury
- CTRL + P - wkleja blok (nuty i komendy)
- ALT + CTRL + P - wkleja komendy
- CTRL + R - przywraca standardowe wartoœci pod klawiszamy F6-F10
- CTRL + T - wymienia scieûki
- CTRL + X - kasuje blok i kopiuje go do bufora (nuty i komendy)
- ALT + CTRL + X - kasuje komendy i kopiuje je do bufora
- CTRL + Y - odwraca blok (nuty i komendy)
- ALT + CTRL + Y - odwraca komendy

ALT (prawy) - PLAY SONG,

Amiga (prawa) - PLAY PATTERN,

SHIFT (prawy) - RECORD (pattern, lub song, zaleûnie od ustawienia w EDIT OP.),

DEL - kasuje nutě na pozycji kursora i przechodzi do nastěpnej pozycji,

ALT+DEL - kasuje komendě na pozycji kursora i przechodzi do nastěpnej pozycji,

SHIFT+DEL - kasuje wszystko (nutě razem z komendâ) na pozycji kursora i przechodzi do nastěpnej pozycji,

"\" (klawisz na prawo od "+" (na lewo od back)) - wíacza/wyíacza tryb bloku perkusji. Obok gadgetu MODE (8BIT/16BIT) pojawi siě jedna kropka, dwie, lub ûadna. Jedna kropka oznacza wíaczenie bloku perkusji bez moûliwoœci zapisu (po naciœniœciu klawisza na klawiaturze numerycznej, oprócz zmiany numeru sampla, zostanie on równieû odtworzony, ale nie moûna tym sposobem zapisaê nic w trybie edycji), dwie kropki oznaczajâ, ûe oprócz powyûszego istnieje moûliwoœæ zapisu w trybie edycji, a brak kropek informuje o wyíaczonym trybie bloku perkusji (nazwa ta jest czěœciowo mylâca, gdyû odnosi siě nie tylko do perkusji, ale takûe do innych dûwiěków, ale funkcjě tâ stosuje siě zazwyczaj przy perkusji, gdyû w przypadku innych instrumentów nie ma to sensu).

ALT + klawiatura numeryczna - stroi blok perkusji, np. po naciôniëciu kombinacji ALT+"7" program wyôwietli komunikat "SELECT NOTE". Naciônij wtedy klawisz "R". Od tej pory, przy wîączonym trybie perkusji, dûwiëk znajdujący sië pod klaiwszem "7" na klawiaturze numerycznej, bëdzie odtwarzany na wysokoôci nuty "F-2" (pod warunkiem, ùe program jest w trybie drugiej oktawy. Nie wpÿywa to na odtwarzanie dûwiëków w normalnym trybie (poprzez klawiaturë).

Amiga + 1 - Podwyûszenie wszystkich nut w ôcieûce, odpowiadajâcych wartoôci INSTR., o pólton,

Amiga + Q - Obniûenie wszystkich nut w ôcieûce, odpowiadajâcych wartoôci INSTR., o pólton,

Amiga + A - Podwyûszenie wszystkich nut w ôcieûce, odpowiadajâcych wartoôci INSTRUMENT, o oktawë,

Amiga + Z - Obniûenie wszystkich nut w ôcieûce, odpowiadajâcych wartoôci INSTR., o oktawë,

Amiga + 2 - Podwyûszenie wszystkich nut w patternie, odpowiadajâcych wartoôci INSTR., o pólton,

Amiga + W - Obniûenie wszystkich nut w patternie, odpowiadajâcych wartoôci INSTR., o pólton,

Amiga + S - Podwyûszenie wszystkich nut w patternie, odpowiadajâcych wartoôci INSTR., o oktawë,

Amiga + X - Obniûenie wszystkich nut w patternie, odpowiadajâcych wartoôci INSTR., o oktawë,

Amiga + 3 - Podwyûszenie wszystkich nut w ôcieûce o pólton,

Amiga + E - Obniûenie wszystkich nut w ôcieûce o pólton,

Amiga + D - Podwyûszenie wszystkich nut w ôcieûce o oktawë,

Amiga + C - Obniûenie wszystkich nut w ôcieûce o oktawë,

Amiga + 4 - Podwyûszenie wszystkich nut w patternie o pólton,

Amiga + R - Obniûenie wszystkich nut w patternie o pólton,

Amiga + F - Podwyûszenie wszystkich nut w patternie o oktawë,

Amiga + V - Obniûenie wszystkich nut w patternie o oktawë,

1.41 "

4.6 Inne Opcje

Wîaczenie equalizerów uzyskuje sië przez naciônienie lewego przycisku myszki na prostokâcie nad nazwâ moduÿu w menu gólwnym.

Zatrzymanie odtwarzania w chwili gdy komputer zostanie zablokowany uzyskuje się przez naciśnięcie klawisza HELP .

1.42 Panningi czyli pełne stereo

4.7 Panningi czyli pełne stereo

Digi Booster profesjonal począwszy od wersji 2.15 ma możliwość ustawienia tzw. panningu (panoramy dźwięku) czyli pozycji dźwięku w lewym kanale, w prawym, po środku (pomiędzy dwoma kanałami stereofonicznymi) lub w dowolnej wybranej pozycji przez użytkownika. Służy do tego opcja 8xx, E8x lub Pxx. Dzięki panningom można stworzyć np. efekt przelatywania samolotu z lewego kanału do prawego.

Efekt ten jest najlepiej słyszalny na stereofonicznych słuchawkach.

Patrz również dział

Obwiednia panningów (PANNING ENVELOPE)

.

Uwaga!

Należy również pamiętać o tym, że panning envelope będzie działał tylko i wyłącznie gdy włączymy w konfiguracji programu AUDIO MODE: stereo ++.