

Digiboost

Patrick Beerhorst

Copyright © 18/5/97 Patrick Beerhorst

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Digiboost		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Patrick Beerhorst	July 28, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Digiboost	1
1.1	DIGI-Booster V2.12	1
1.2	Copyright	2
1.3	Achtung	2
1.4	Benötigte Hardware zur Benutzung von Digibooster	2
1.5	Digiboosters Formate:	3
1.6	Features...	3
1.7	Mehr features...	4
1.8	Digiboost-Effekt Parameter	5
1.9	Was wird noch gemacht?	6
1.10	Einige Tips zur Arbeit mit Digiboost:	6
1.11	Grüße gehen an...	7
1.12	"	7
1.13	Digibooster Modul format:	7
1.14	Autoren	10
1.15	Registrierung	11
1.16	Änderungen	11
1.17	Tastaturabkürzungen	14
1.18	Einige Infos über den Sampler...	18
1.19	Einige Probleme mit dem Kopierschutz	19

Chapter 1

Digiboost

1.1 DIGI-Booster V2.12

=====

DIGI Booster professional 2.12

=====

- SHAREWARE -

von Tomasz&Waldemar Piasta.

Deutsche Anleitung im amiga-guide von Patrick Beerhorst

~Copyright	~
~Anmerkungen	~
~Anforderungen	~
~Features	~~~ ~
~Formate~~~~~	~
~Effekte~~	~
~Tastaturbelegung	~
~DBM-Format~	~ ~
~Zum Sampler	~
~Hinweise & Tips	~
Probleme	
~Entwicklung	~ ~
~Zukunft	~~~~~ ~
~Dank an..	~
~Autoren~~~~~	~
~Registrierung	~
~Änderungen~~	~~~ ~

1.2 Copyright

Copyright :

Das Programm Digibooster Professional in der vorliegenden Version, sowie auch die Dokumentation stehen unter dem (C)opyright 1997 von Tomasz & Waldemar Piasta.

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

Digi Booster benutzt folgende software:

Ahi device von Martin Blom (aminet/dev/misc/ahi.lha)
Reqttools.library

Warnung:

Digi Booster Pro ist auf speziellem Wege geschützt:
Falls wir eine gecrackte Version unseres Programmes oder des Installitions-
scriptes bekommen, ist uns durch die Benutzernummer bekannt, welche Version
kopiert und verbreitet wird. Im Falle der Weitergabe des Programmes oder ein-
zelner Programmteile müssen sie mit strafrechtlichen Folgen rechnen.

Seien sie fair - den Programmierern und dem Amiga gegenber.

1.3 Achtung

Achtung :

Die Autoren des Programms übernehmen keine Verantwortung für Schäden an jed-
weder Hard- oder Software, die durch die Benutzung des Programms entstehen.

1.4 Benötigte Hardware zur Benutzung von Digibooster

Voraussetzungen:

- Ein Amiga mit 68020 Prozessor oder besser
- Kickstart 2.0 oder höher
- ahi.device (Audio Hardware Interface erhältlich im Aminet:
dev/misc/ahi.lha)
- asl.library & iffparse.library (benötigt vom ahi.device)
- regtools.library von Nico Francois

1.5 Digiboosters Formate:

Formate:

Unterstützte Formate anderer Editoren und Plattformen:

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

1.6 Features...

Features :

- 100% Maschinensprache
 - Export von *.MOD MOD.* files (4-32 Kanäle) - nicht in der unregistrierten Version ↔
 - bis zu 128 Kanäle (4/6/8/10/..../128) - in der unregistrierten Version können lediglich 4-Spur Module gespeichert werden. ↔
 - bis zu 7 Oktaven
 - 16MB maximale Samplegröße
 - AHI Unterstützung (z.Z. besteht support für folgende Soundkarten:
Tocatta, Delfina, Wavetools, Prelude und für den customchip Paula)
-

- max. 256 Samples (beschränkt im Editor, das file format (DBM) unterstützt max. 65535) ↔
 - max. 1024 patterns -||-
 - max. 1024 positions -||-
 - zwei verschiedene Kommandos in einer Linie und zur gleichen Zeit. So können bei-
spielsweise das Kommando sample offset (9xx) und vibrato (4xx) gleichzeitig benutzt werden. ↔
 - 8 und 16 bit audio Modi (somit können auch 16 bit samples der folgenden Formate ge-
lesen werden: IFF8SVX ; IFF16SV ; RIFFWAV 8BIT ; RIFFWAV 16BIT;
AIFF 8/16BIT / STEREO/MONO) ↔
- ~Nächste Seite~

1.7 Mehr features...

Features (2):

- fast alle Tastaturkürzel kompatibel zum Protracker
 - ping pong loop und Kommando E3x - rückwärts abspielen
 - Echtzeit Effekte: Lautstaerken-Hüllkurve
Verstärker(boost)Hüllkurve
Filter-Hüllkurve
Sample-offsets
Balance-Hüllkurve und vieles mehr
- Eine Hüllkurve besteht aus : 32 Punkten
2 sustain Punkten
1 loop
- Instrumenten/Sample Modus: So kann ein Sample ein paar mal mit verschiedenen Parametern abgespielt werden. So können zu unterschiedlichen Zeitpunkten die Feinabstimmung, Lautstärke und andere Hüllkurven festgelegt werden.
Soll dies mit einem herkömmlichen Tracker wie z.B. Protracker bewerkstelligt werden, so muss das Sample zwei Mal in den Speicher geladen werden. Digibooster benutzt Samples aber als Instrumente, so muss also nur folgendes getan werden:
 - Sample in Bank-nr.1 laden; nun erhalten Sie das erste Instrument, das Sample Nummer 1 benutzt.
 - Im zweiten Instrument aendern sie die bank-nummer ebenfalls auf 1.
-

- Nun können sie für die zwei verschiedenen Instrumente verschiedene Effekte einstellen.

~Seite zurück~

1.8 Digiboost-Effekt Parameter

Digibooster besitzt fast fünfzig Effekte; auch alle standard Pro Tracker Effekte werden unterstützt (ohne Efx).

Hier eine komplette Übersicht der Digi Booster Pro II Effekte:

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

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

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

0xx	Appregio	
1xx (*)	Portamento up	
1Fx (*)	Fine Portamento up	
2xx (*)	Portamento down	
2Fx (*)	Fine Portamento down	
3xx (*)	Glissando	
4xx (*)	Vibrato	
5xx (*)	Tone portamento+Volume slide	
5xF (*)	Tone portamento+Fine Volume slide up	
5Fx (*)	Tone portamento+Fine Volume slide down	
6xx (*)	Vibrato+Volume slide	
6xF (*)	Vibrato+Fine Volume slide up	
6Fx (*)	Vibrato+Fine Volume slide down	
8xx	Set panning	
9xx (*)	Sampleanfang setzen (offset, track)	
Axx (*)	Volume slide	
AxF (*)	Lautstärke leicht erhöhen (track)	
AFx (*)	Lautstärke leicht absenken (track)	
Bxx	Position weiterspringen	(mod)
Cxx	Lautstärke einstellen	(track)
Dxx	Pattern sprung	(mod)
E00	Amiga filter an	(mod)
E01	Amiga filter aus	(mod)
E1x	Fine portamento up	(track)
E2x	Fine portamento down	(track)
E3x	Rückwärts abspielen	(track)
E40	Sound im Kanal ausstellen	
E5x	Kanal an/ausstellen	
E6x	Loop setzen	
E7x	Samplestart (offset) setzen	
E8x	Balance einstellen	
E9x	Retrig note	
EAx	Lautstärke leicht anheben	

EBx	Lautstärke leicht absenken
ECx	Note abschneiden
EDx	Note verzögern
EEx	Pattern verzögern
Fxx	Geschwindigkeit tempo/BPM einstellen
Gxx	Globale Lautstärke einstellen
Hxx (*)	Globale Lautstärke absenken
K00	Taste aus
Lxx	Position der Hüllkurve setzen
Oxx (*)	Sample offset verschieben (slide)
Pxx (*)	Panning slide

1.9 Was wird noch gemacht?

Zukunft:

- Echtzeit DSP Effekte, mehrere Hüllkurven wie boost, filter etc.
- Power PC Version
- ihre Vorschläge :-)
- einen loader fuer IT - Impulse Tracker Module

1.10 Einige Tips zur Arbeit mit Digiboost:

Einige Tips:

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

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

Sie sollten auch das AHI-device und die AudioModes überprüfen, da eine Version Probleme bereiten können.

Sollten Sie eine langsame CPU (68020) besitzen, so läßt sich die Geschwindigkeit des Programms erhöhen, indem sie die Frequenz für das Soundmixing im config-menu herabsetzen.

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

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

Um die bestmögliche Klangqualität zu erreichen, sollten sie das Programm

14bit_calibration benutzen (im Paket von play16). Die Einstellungen dafür sind ebenfalls im config-fenster festzulegen.

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

(Anm.d.Autors: Bei mir läßt MCP V1.21 ohne das bisher Probleme aufgetreten sind)

Sehen sie hierzu aber auch ~Probleme~

1.11 Grüße gehen an...

Grüße & Dank an:

- Martin Blom für das ahi.device
- K-P Koljonen für ein paar Hilfestellungen
- Patrick Beerhorst für die Dokumentation im guide Format
- Jan van den Baard für die GadToolsBox
- Nico Francois für reqtools.library
- T.F.A für ASM-one
- Peter Kunath
- MacGyver fuer seine bug reports

Alle Leute von Investation & Dinx Project

1.12 "

Entwicklung:

DIGIBOOSTER wird auf einem Amiga 1200 mit Blizzard 1230-IV, 18MB, 1.3GB und ASM'one entwickelt.

Falls sie Interesse haben sollte, das Produkt über Ihre Firma kommerziell zu vertreiben, dann melden sie sich bitte bei uns.

1.13 Digibooster Modul format:

(Anm.:Dieser Teil wurde nicht übersetzt, da ich lediglich der Übersetzer und KEIN Programmierer bin und um somit Fehler zu vermeiden, die bei einer Übersetzung entstehen könnten)

Digi Booster PRO - DBM0 file format by Tap of Inv

DBM is Iff like format. It means that module consists of hunks. Each hunk has a 4 bytes identification and after that hunk length (LWORD - 4bytes).

If the module doesn't consist of any hunk, for example VENV - volume envelope hunk that will mean this module doesn't use volume envelope effect.

These hunks DBM module should always consists of: NAME, INFO, SONG, INST, PATT, SMPL

Offset	Length	
0	4	ID "DBM0" - module identification
4	2	tracker version: eg. \$0200 - version 2.00
6	2	reserved
8	4	ID "NAME" - module name hunk identification
+4	4	hunk length
+8	44	mod name
???	4	ID "INFO"
+4	4	hunk length
+8	2	number of instruments in module
+10	2	number of samples in module
+12	2	number of songs in module
+14	2	number of patterns in module
+16	2	number of channels
???	4	ID "SONG" - songs hunk identification
+4	4	hunk length
+12	44	song name
+56	2	number of orders for this song
+58	???	order list (words) NOTE: Each order list can use the same numbers of patterns.
???	4	ID "INST" - instruments hunk identification
+4	4	hunk length
+8	30	instrument name
+38	2	sample number used in this instrument
+40	2	instrument volume
+42	4	instrument finetune (stored in HZ)
+46	4	instrument repeat start
+50	4	instrument repeat length
+54	4	flags: bit 0 set - forward loop used bit 1 set - ping pong loop used
???	4	ID "PATT" - patterns hunk identification

+4	4		hunk length
+8	2		number of positions (rows) in pattern
+10	4		size of packed data
+14	???		packed pattern data

???	4		ID "SMPL" - samples hunk identification
+4	4		hunk length
+8	4		flags:
			bit 0 set - 8 bit sample
			bit 1 set - 16 bit sample
			bit 2 set - 32 bit sample
+12	4		sample length
+16	???		sample data (unsigned)

???	4		ID "VENV" - volume envelopes hunk identification
+4	4		hunk length
+8	2		how many volume envelope tables does this hunk contain
+10	2		to which instrument this volume envelope data belongs
+12	134		volume envelope data

Volume Envelope structure:

Each volume envelope table takes 134 bytes.

Max. number of points is 32.

Max. number of sustain points is 2.

Max. number of loops is 1.

Offset	Length	

+0	1	type bit 0: envelope on/off
		bit 1: 1st sustain on/off
		bit 2: envelope loop on/off
		bit 3: 2nd sustain on/off
+1	1	number of envelope points
+2	1	1st sustain point
+3	1	loop start point
+4	1	loop end point
+5	1	2nd sustain point
+6	1	reserved

+8	2	1st point time (in vblanks)
+10	2	1st point volume (range: 0-64)
+12	2	2nd point time (in vblanks)
+14	2	2nd point volume (range: 0-64)
+16	2	...

Packed pattern format:

If the byte is zero it means that you must skip to next position (row).

If the byte is nonzero bits are interpreted as follows:

bit 0 set: Note follows (byte)
bit 1 set: Instrument number follows (byte)
bit 2 set: 1st effect type follows (byte)
bit 3 set: 1st effect parameter follows (byte)
bit 4 set: 1st effect type follows (byte)
bit 5 set: 1st effect parameter follows (byte)

Next byte is a channel number to which this data belongs.

Example:

00 - skip to next pattern position
00 - skip to next pattern position
03 - byte is nonzero; the bit 0 and 1 is set; take note and instrument
24 - channel number to which following data belongs
81 - note (hex: \$51 - this is a 5th octave and 1st note)
04 - instrument number

Last words

I think these informations are enough at the moment - the format is rather self - explaining. But if you have any problems you can always contact me.

1.14 Autoren

Programmierer:

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

E-mail:Waldek@zakus.ita.pwr.wroc.pl

~Registrierung~

Amigaguide-Deutsch:

Patrick Beerhorst

E-mail:Syntec@Stardate.Westfalen.de

1.15 Registrierung

Registrierung:

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

Zur Registrierung verwenden sie bitte das im Archiv enthaltene Formular.

Füllen Sie es bitte aus und senden es an:

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

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

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

Vielen Dank für Ihre Unterstützung

1.16 Änderungen

Änderungen in V2.01

- Einen Loader zum patchen der Samples in den XM-converter und andere kleine

Fehler. Es sollten jetzt keine Probleme mehr im Zusammenhang mit XM-Modulen auftreten.

- Einige Fehler im envelope editor beseitigt.
- "cut bass" Option im sampler hinzugefügt.
- Fehler in der volume Hüllkurve beseitigt.
- Eingige Pro Tracker Tastenbelegungen hinzugefügt:

Drumpad

- Taste \ um die Modi zu wechseln. Einer oder mehrere Punkte erscheinen rechts vom 8bit/16bit-Modus Schalter.

Keine Punkte: Normales keypad.

1 Punkt: Drumpad

2 Punkte: Editieren/Aufnahme möglich.

- Benutzen sie Alt + die keypad Taste um eine Note zu setzen. Der Text " ↵ select note" wird erscheinen, nun waehlen sie eine Note ueber die Tastatur. ↵ DIGIBOOSTER speichert daraufhin die Note und die aktuelle Oktave.

lalt+o - Modul laden

lalt+s - Modul speichern

lalt+l - Sample/Instrument laden

lalt+q - Programm verlassen

lalt+r - In den Sampler-Bildschirm wechseln

lalt+d - Disk-Operationen

lalt+e - Edit-Operationen

lalt+m - Wechslen ins Modul Info Fenster

lalt+x - Wechseln ins Mixer-Fenster

lalt+c - Wechseln ins Konfigurations-Fenster

lalt+a - Spectrum Analyzer an/ausstellen

lalt+v - Lautstärkekurve Editor

lalt+p - Panningkurve Editor

lalt+b - Boostkurve Editor

lalt+f - Filterkurve Editor

- Fehler entfernt, wenn ein sample mit ping-pong loop gespielt wurde.
- Timer gefixed (vbl irq changed to cia 1/50 sec)
- Möglichkeit hinzugefügt, die scopes an/auszustellen
- Fehler in den scopes beseitigt
- Fehler in der Inititialisierung der Audio-Kanäle behoben, cia interrupt
- Konfiguration hinzugefügt
- MOD Export hinzugefügt; nun koennen 4-32 Kanal Module gespeichert werden (nicht

in der unregistrierten Version)

- Loader fuer AIFF 8/16 bit mono/stereo samples hinzugefügt
- Fehler im Mixer beseitigt, der immer beim Bestätigen eines Requesters mit " Cancel" auftrat
- Der Lautstaerke-boost wird im Mixer-Fenster nun in Prozent angezeigt
- Fehler im Echtzeitspielen von der Tastatur beseitigt, während das Modul abge-
spielt wird.
- ab jetzt sind alle Huellkurven in Echtzeit; das bedeutet, dass alle Tastatur No-
ten nun mit Lautstärke Hüllkurven abgespielt werden. Falls die Sustain-
Punkte oder der Hüllkurvenloop ausgestellt werden sollen drücken die Taste über
der TAB-taste(~)
- Fehler in ECx und Fxx Kommandos beseitigt; F00 sollte nun gut arbeiten.
- Kommando EDx hinzugefügt, das bei DB1.x und 2.0 PRO fehlte
- Fehler beseitigt (nicht meiner) der auftrat, wenn Samples mit sehr kurzen
loop be nutzt wurden und es zum Einfrieren des Rechners durch das ahi.device kam;
nun gibt es eine Routine, die einen 1024 bit buffer erstellt (für ping pong und
nor- male loops) und somit auch AHI zum laufen bringt :)
- beim Speichern eines Samples wird nun der Name von der Instrumentenliste
genommen

Änderungen in V2.10

- Menü und einige Tastaturabkürzungen hinzugefügt, siehe auch ~Keyboard~
 - einige kleine Fehler beseitigt, wie z.B.
 - abspielen von patterns mit 256 Positionen
 - editieren von Kommandos im pattern-Editor
 - E6x loop-Kommando
 - Dxx pattern break (dieses Kommando war bisher auf die 63. Position limitiert (ProTracker), nun erweitert auf 99)
 - abspielen von pattern mit 256 Positionen mit der Return-Taste
-

- Fehler im Konvertieren 'fade out' in XM's Lautstaerke-Huellkurve beseitigt
- Fehler im EDx Kommando beseitigt, wenn ein Instrument eine Lautstärke ↔ Hüllkurve besitzt
- beim initialisieren der audio-Kanäle sollten nun keine Abstürze mehr ↔ vorkommen
- DigiBooster ist jetzt User-freundlicher
- Neue, schnellere Routine zum Anzeigen der Samples im Sampler-Fenster (läuft nur auf AGA und ECS-Rechnern; da es sich um einen "hack" handelt läuft es nicht auf Grafikkarten!)
- Hervorheben von markierten Blöcken im Editor hinzugefügt

Änderungen in V2.11

- einige Fehler beim initialisieren der Soundkanäle und dem ahi.device behoben
- einige Tastatursteuerungen erweitert, die in alten Versionen fehlten
- Samples können nun als Instrumente abgespeichert werden, d.h. mit all ihren Parametern wie Hüllkurven, Feineinstellungen, loops... etc.
- Sample routine hinzugefügt

Änderungen in V2.12

- lalt und cursor rechts/links hinzugefügt, um die Zahl der zu editieren pattern zu ändern
- das Abspielen eines Samples im sampler kann nun mit der Leertaste (space) angebrochen werden
- Tasten I O P [] 9 0 zum spielen und editieren hinzugefügt
- Einige sichtbare Optionen an der rechten Seite des pattern editors hinzugefügt: (CUT, COPY, PASTE, FLIP, INSERT POS, DELETE POS PATT/TRACK/BLOCK ALL/COMMANDS)
- Anzeigen der Wiederholungspunkte (loops) im Sampler während eine Ausschnitt angezeigt wird.
- Fehler in der Zommooption behoben
- der Sampler kann nun auch mit der ECS-Taste verlassen werden

1.17 Tastaturabkürzungen

Tastatur

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

Hohe Notentasten: 2 3 5 6 7 9 0 =
 Q W E R T Y U I O P []

Tiefe Notentasten: S D G H J L ;
 Z X C V B N M , . /

F1 - Oktave hoeher (es gibt 7 Oktaven; von Note C-1 bis B-7; 84 Noten)
 F2 - Oktave tiefer

lalt+F3 - Kompletten pattern ausschneiden (Noten+Kommandos) -> in den Puffer
 lalt+F4 - Kompletten pattern kopieren (Noten+Kommandos) -> in den Puffer
 lalt+F5 - Einfügen patt-buffer (Noten+Kommandos) in den pattern

lshift+F3 - Track ausschneiden (Noten+Kommandos) in den Puffer
 lshift+F4 - Track kopieren (Noten+Kommandos) in den Puffer
 lshift+F5 - Track - Puffer einfügen (Noten+Kommandos) in den track

ctrl+F3 - Kommandos im track ausschneiden (in den Puffer)
 ctrl+F4 - Kommandos im track kopieren (to buffer)
 ctrl+F5 - Kommando Puffer einfügen

lamiga+F3 - Kommandos im pattern ausschneiden (in den Puffer)
 lamiga+F4 - Kommandos im pattern kopieren (in den Puffer)
 lamiga+F5 - Kommando-Puffer in den Pattern einfügen

F6 - Gehe zu Patternposition 0
 F7 - Gehe zu Patternposition 16
 F8 - Gehe zu Patternposition 32
 F9 - Gehe zu Patternposition 48
 F10- Gehe zu Patternposition 63

lshift+F6-F10 - Aktuelle Patternposition auf eine F-Taste speichern
 lalt+F6-F10 - Pattern ab der gespeicherten Position abspielen

lshift+Return - Leernote an der Cursorposition einfügen und die anderen ↔
 Noten
 um eine Position verschieben. Achtung! Die Note auf der ↔
 letzten
 geht dabei verloren!

lshift+<- - Note über der Cursorposition löschen und die anderen Noten ↔
 um
 eine Position nach oben verschieben. Dies ist an Postion 0 ↔
 nicht
 möglich.

lalt+Return - Wie oben, nur mt allen tracks

lalt+<- - Wie oben, nur mit allen tracks

ctrl+Return - Schiebt die Kommandos im track um eine Position nach unten

ctrl+<- - Zieht die Kommandos im track um eine Position nach oben

lamiga+Return - Schiebt die Kommandos im pattern um eine Position nach unten

lamiga+<- - Zieht die Kommandos im pattern um eine Postion nach oben

ctrl+0-9 - (Quantisierung) Auswählen, wie viele Position DB nach unten ↵
 springen
 soll, wenn eine Note eingegeben wird (nur im ↵
 Edit
 Modus)

SPACE - Wechseln zwischen Stop/Edit Modus

< (neben Y) - Alle Kanäle auf Lautstaerke 0

rechte Amiga - Pattern abspielen

rechte Alt - Song abspielen

Del - Note unter dem Cursor löschen

lalt+Del - Nur das Kommando löschen

lshift+Del - Note und Kommando löschen

An/Austellen der

Linke oder rechte shift+1 - An/Austellen des ersten sichtbaren Kanals von links

Linke oder rechte shift+2 - An/Austellen des zweiten sichtbaren Kanals von links

Linke oder rechte shift+3 - An/Austellen des dritten sichtbaren Kanals von links

Linke oder rechte shift+4 - An/Austellen des vierten sichtbaren Kanals von links

Linke oder rechte shift+5 - An/Austellen des fünften sichtbaren Kanals von links

Linke oder rechte shift+6 - An/Austellen des sechsten sichtbaren Kanals von links

Linke oder rechte shift+9 - Alle Kanäle austellen

Linke oder rechte shift+0 - Alle Kanäle anstellen

Auf dem numerischen Zahlenblock:

0 - Instrument auswählen \$0

1. Reihe - Instrument auswählen \$1-\$4

2. Reihe - Instrument auswählen \$5-\$8

3. Reihe - Instrument auswählen \$9-\$c

4. Reihe - Instrument auswählen \$d-\$f

Nur . - Instrument auswählen \$10

Enter + Instrument auswählen \$11-\$1f

Instrument/Track	Instrument/Pattern
-----	-----
1 - Note höher	2 - Note höher
q - Note tiefer	w - Note tiefer
a - Octave höher	s - Octave höher
z - Octave tiefer	x - Octave tiefer

Alle/Track	Alle/Pattern
-----	-----
3 - Note höher	4 - Note höher
e - Note tiefer	r - Note tiefer
d - Octave höher	f - Octave höher
c - Octave tiefer	v - Octave tiefer

Tab - Bewegt den Cursor zum nächsten track
lshift+Tab - Bewegt den Cursor zum vorherigen track

Anmerkung: (-) bedeutet, dass diese Funktion im Programm bisher nicht implementiert ist.

ctrl+a - Kanal an/ausschalten

ctrl+b - Block markieren

ctrl+c - Noten & Kommandos in den Puffer kopieren
lalt+ctrl+c - nur Kommandos in den Puffer kopieren

ctrl+d - Noten & Kommandos löschen, andere Noten & Kommandos eine Position höher
lalt+ctrl+d - Kommandos löschen, andere Kommandos höher

(-)ctrl+e - um einen Track Track erweitern

ctrl+f - Filter an/ausschalten

ctrl+h - Block nach oben transponieren

ctrl+i - Noten & Kommandos einfügen, schiebt Noten & Kommandos eine Position ←
tiefer
lalt+ctrl+i - Kommandos einfügen, zieht Kommandos um eine Position höher

ctrl+j - Noten und Kommandos anfügen
lalt+ctrl+j - Kommandos anfügen

ctrl+k - Alle Noten & Kommandos bis zum Ende des tracks löschen
lalt+ctrl+k - Alle Kommandos bis zum Ende des tracks löschen

ctrl+l - Block nach unten transponieren

ctrl+m - Multikeyboard an/ausschalten

ctrl+n - Re-markieren des letzten blocks

ctrl+o - Track zusammenziehen

ctrl+p - Kommandos & Noten einfügen
lalt+ctrl+p - Kommandos einfügen

ctrl+r - Zurücklegen der F6-F10 Positionen

ctrl+t - Tracks tauschen

ctrl+u - Letzte Aktion rückgängig machen (undo)

ctrl+x - Noten und Kommandos in den Puffer kopieren
lalt+ctrl+x - Noten in den Puffer ausschneiden

ctrl+y - Noten und Kommandos rückwärts
lalt+ctrl+y - Kommandos rückwärts

lalt+o - Modul laden
lalt+s - Modul speichern
lalt+l - Sample/Instrument laden

lalt+q - Programm verlassen
lalt+r - In den Sampler-Bildschirm wechseln
lalt+d - Disk-Operationen
lalt+e - Edit-Operationen
lalt+m - Wechslen ins Modul Info Fenster
lalt+x - Wechslen ins Mixer-Fenster
lalt+c - Wechslen ins Konfigurations-Fenster
lalt+a - Spectrum Analyzer an/ausstellen
lalt+v - Lautstärkekurve Editor
lalt+p - Panningkurve Editor
lalt+b - Boostkurve Editor
lalt+f - Filterkurve Editor

Return - Eine Note weiterspringen
Backspc- Eine Note zurückspringen

cursor hoch/runter - ändert die Position des Cursor
lshift+cursor hoch/runter - ändert die Position des Cursor (schneller)
lalt+cursor hoch/runter - ändert die Position des Cursor (am schnellsten)

ctrl+arrows rechts - Instrument höher
ctrl+arrows links - Instrument tiefer
lalt+cursor rechts - Patternnummer höher
lalt+cursor links - Patternnummer tiefer
linke oder rechte shift + cursor rechts - Song-position höher
linke oder rechte shift + cursor links - Song-position tiefer

Drumpad

- Taste \ um die Modi zu wechseln. Einer oder mehrere Punkte erscheinen rechts vom 8bit/16bit-Modus Schalter.

Keine Punkte: Normales keypad.
1 Punkt: Drumpad
2 Punkte: Editieren/Aufnahme möglich.

- Benutzen sie Alt + die keypad Taste um eine Note zu setzen. Der Text "select note" wird erscheinen, nun wählen sie eine Note über die Tastatur. DIGI-BOOSTER speichert daraufhin die Note und die aktuelle Oktave.

1.18 Einige Infos über den Sampler...

Über den Sampler:

Falls sie etwas sampeln möchten kopieren sie dazu bitte das file
HardDiskRecord in das C: directory
Sie finden diese im AhiDev.lha archive
Developer/Examples/Low-level/HardDiskRecord

1.19 Einige Probleme mit dem Kopierschutz

Kopierschutzprobleme:

Falls Digibooster (registrierte Version) nach fünf Minuten plötzlich abstürzen sollte, dann haben sie einige Regeln, die den Kopierschutz betreffen, nicht beachtet (siehe unten). In diesem Fall müssen sie DBPro neu installieren.

Es gibt einige Regeln nach der Installation von DigiboosterPro zu beachten:

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

Bitte halten sie sich an diese Hinweise!