

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	September 4, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Digiboost	1
1.1	Instrukcja obsługi	1
1.2	Licencja	2
1.3	"	3
1.4	"	3
1.5	"	4
1.6	"	4
1.7	"	5
1.8	"	5
1.9	"	5
1.10	"	6
1.11	"	6
1.12	"	6
1.13	"	7
1.14	"	7
1.15	"	7
1.16	"	8
1.17	"	8
1.18	"	9
1.19	"	10
1.20	"	11
1.21	"	11
1.22	"	11
1.23	"	11
1.24	"	12
1.25	"	12
1.26	"	12
1.27	"	13
1.28	"	14
1.29	"	14

1.30 " 15

1.31 " 15

1.32 " 15

1.33 " 15

1.34 " 16

1.35 " 16

1.36 " 19

1.37 " 20

1.38 " 20

1.39 " 20

1.40 " 20

1.41 " 25

1.42 Panningi czyli pełne stereo 25

Chapter 1

Digiboost

1.1 Instrukcja obsługi

DIGI Booster Professional 2.16

- instrukcja obsługi -

(c) 1997 Tomasz i Waldemar Piasta

Pełna wersja programu jest dostępna za 36zł + 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)

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

```

3.3 Parametry instrumentu

```

3.3.1~~~~~Numer~instrumentu~(INSTRUMENT)~
3.3.2~~~~~Numer~sampla~(SAMPLE)~~~~~
3.3.3~~~~~Głośność~(VOLUME)~~~~~
3.3.4~~~~~Długość~sampla~(SAMPLLEN)~~~~~
3.3.5~~~~~Ton~(FINETN.)~~~~~
3.3.6~~~~~Zapętlenie~(REPEAT)~~~~~
3.3.7~~~~~Długość~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 (DMS).

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. DMS nie gwarantuje 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 służącym 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 dźwięku w 8 lub 16 bitach na maksymalnie 128 kanałach.

Muzykę skomponowaną na programie DIGI Booster można z powodzeniem wykorzystać w demach, grach i wszelkiego rodzaju programach multimedialnych.

Wszystkie nazwy opcji oraz komunikaty wyświetlane są w języku angielskim. Autorzy programu doszli do wniosku, że tłumaczenie ich na język polski mogłoby wprowadzić niepotrzebne nieporozumienia i wielu wypadkach byłoby absurdalne.

1.4 "

1.3 Instalacja

Dyskietka dostarczona w pakiecie jest samo uruchamiająca się, aby więc uruchomić Digi Booster'a wystarczy włożyć ją do stacji dysków zaraz po włączeniu komputera.

Jeśli jesteś posiadaczem twardego dysku istnieje możliwość zainstalowania Digi Boostera na HD. Wystarczy wczytać Workbench'a, włożyć dyskietkę instalacyjną do stacji dysków a następnie uruchomić następujące programy instalacyjne:

- InstallDBpro
- HD Install

Pierwszy z nich (InstallDBpro) instaluje na twardym dysku tylko program główny. Po uruchomieniu go, installer prosi o wpisanie numeru wzoru odczytanego z tabeli załączonej w instrukcji. Następnie prosi o wybranie napędu oraz/lub katalogu w którym zostanie zainstalowany Digi Booster pro.

Do poprawnego działania Digi Boostera należy również zainstalować pakiet AHI oraz biblioteki. Odpowiedzialny jest za to drugi program instalacyjny o nazwie HD install. Po uruchomieniu go installer zainstaluje wszystko co jest potrzebne automatycznie.

Na dyskietce znajduje się również trzeci program instalacyjny ('HD Install Other'). Należy go uruchomić wtedy gdy jest się posiadaczem jednej z wymienionych kart mykicznych: Toccata, Delfina, Wavetools, Prelude.

1.5 "

1.4 Wymagania sprzętowe i programowe

- Amiga z procesorem 68020 lub lepszym
- Kickstart 2.0 lub nowszy
- ahi.device (Audio Hardware Interface) dostępne również w Aminecie dev/misc/ahi.lha)
- asl.library & iffpase.library (ahi.device wykorzystuje te biblioteki)
- regtools.library

1.6 "

1.5~~~~~Zabezpieczenie programu

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

Jeżeli więc dostaniemy złamaną wersję Digi Boostera albo programu instalacyjnego, będziemy wiedzieć, kto zakupił w naszej firmie ten egzemplarz programu, bądź przekazał go osobie która go złamała.

W związku z tym ostrzegamy gdyby wiacie się to z konsekwencjami prawnymi!!!

Także ostrzegamy przed używaniem złamanych 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) zawiesi się 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 !!!

Łamanie tych zasad spowoduje że program będzie się zawieszał 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 działania 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 czëœci zwanych frazami (ang. pattern). Kaûdy pattern ma swój numer, pozwala to na jego odtwarzenie 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 pólnuty). DIGI Booster posiada 7 oktav. Przełãcza sië je klawiszami F1 i F2. W jednej pozycji moûna zapisaë: nutë, oktavë, numer instrumentu oraz dwa efekty (tzn. numer efektu i wartoœci do tego efektu). Oto przykłãd:

C#2 02 F06A01

C#2 oznacza pólnutë 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 skłãd 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, dokłãdny 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 pamiëci 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 dluugoœë 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 okreœla sië przez ustawienie tempa). Sa jednak efekty których działanie nie jest okreœlone ðadnym czasem np. włączenie filtru komendã e01. W rozdziale 3.4.1 znajduje sië 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 opcja: 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)) wynośi 5.

Opcja INSERT "wkleja" jedną pozycję do całej listy (przy czym wydłużana 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 ćwieki do której wpisujemy nuty lub czy wpisujemy nuty bądź efekty. Pozycję kursora można zmienić używając myszki bądź klawiszy TAB lub strzałek.

1.16 "

3.1.3 Menu dyskowe (DISK OP.)

Jest to grupa gażetów słuŕca do takich operacji jak nagrywanie, wczytywanie bådú kasowanie modułu, sampli itp. Po naciôniêciu wybranego przez siebie gadżetu pojawia siê requester. Aby cokolwiek nagraê lub wczytaê, naleŕy wskazaê myszkâ plik w requesterze, bådú wpisać jego nazwê rêcznie i nacisnâê klawisz ENTER bådú gadżet OK.

- LoadMod - wczytanie modułu
- SaveMod - nagranie aktualnego modułu
- 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: gîoônnoê, zapëtlenie, volume envelope itp.
- ExportMod - nagrywa aktualny moduł w formacie MOD (maksymalnie 32 kanały, maksymalna dîugoê sampla 131070 bytów)
- Delete - skasowanie aktualnie wybranego pliku

1.17 "

3.1.4 Edytor sampli (SAMPLER)

Jest to edytor umoŕliwiajâcy edycjê sampli. Wszystkie opcje "obrabiajâce" sampla (czyli próbki dúwiêku) dziaâajâ na zaznaczonym fragmencie wykresu bådú gdy tego zaznaczenia nie ma, na całym widocznym samplu. W jaki sposób zaznaczyê fragment sampla? Początek zaznaczanego przez nas fragmentu uzyskuje siê poprzez wciôniêcie lewego przycisku myszki na ekranie w którym wyôwietlony jest wykres, koniec zaznacza siê poprzez puszczenie przycisku myszki.

Inne opcje samplera:

- Play All - odgrywa sampla od początku do końca razem z zapëtleniem
- Play Disp - odgrywa widoczną czêê wykresu instrumentu
- Play Range - odgrywa zaznaczonâ czêê wykresu instrumentu
- Clear Range - zmazuje z ekranu samplera zaznaczony fragment
- Show Range - powiêksza zaznaczony fragment wykresu na caê okno
- Show All - pokazuje w oknie cały wykres instrumentu
- Range All - zaznacza cały wykres intrumentu
- Beg - ustawia kursor na początku okna wyôwietlania
- End - ustawia kursor na końcu okna wyôwietlania
- Chop - tworzy sampla z zanaczonego fragmentu wykresu
- Zoom In - dwukrotnie zmniejsza zakres wyôwietlania
- Zoom Out - dwukrotnie zwiêksza zakres wyôwietlania
- 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 (fragmencie)
- LP Filter - filtruje sampla (wycina wyŹsze częŹstotliwoŹci)
 HP Filter - wycina niŹsze częŹstotliwoŹci z sampla (basy)
 Echo - tworzy efekt echa
 Boost - wzmacnia sampla (dodaje wyŹsze częŹstotliwoŹci zwiększa soprany)
 Rev - odwraca sampla (sampl będzie teraz odwarzany od tyłu)
 Kill - kasuje aktualnego sampla wraz z jego nazwã i parametrami
 Swap Buff - aktualnego sampla zamienia z danymi z bufora samplera
 Sample - uruchamia program AHI hard disk record example słuŹący do samplowania na dowolnej karcie muzycznej
 Volume - umoŹliwia zmianę głoŹnoŹci sampla bądŹ zaznaczonego fragmentu

Oto opcje znajdujãce się w oknie Volume:

- Start - poczãtkowa głoŹnoŹć (w procentach %)
 End - koŹcowa głoŹnoŹć (w %)
 Double - wpisuje wartoŹci odpowiadajãce podwójnemu zwiększniu głoŹnoŹci
 Halve - wpisuje wartoŹci odpowiadajãce podwójnemu zmniejszeniu głoŹnoŹci
 Fade In - wpisuje wartoŹci odpowiadajãce plynnemu rozgłoŹnieniu
 Fade Out - wpisuje wartoŹci odpowiadajãce plynnemu ôciszeniu
 Ok - wychodzi z okna Volume zmieniajãc głoŹnoŹć instrumentu
 Cancel - wychodzi z okna Volume nie zmieniajãc głoŹnoŹci

- Loop - włącza / wyłącza zapętlenie sampla (przy włączonym zapętleniu na ekranie samplera znajdujã sie dwa kursory, pierwszy z nich wskazuje poczãtek zapętlenia drugi koniec - poprzez wciŹnięcie lewego przycisku myszki na górnej częŹci kursora moŹemy zmienić jego pozycję).

MoŹliwe sã trzy rodzaje zapętlenia:

- Loop: Off - zapętlenie wyłączone
 Loop: On - zapętlenie włączone
 Loop: Ping - tzw ping-pong, zapętlenie włączone (próbki dúwięku będa odtwarzane w przód a następnie w tył)
 Note - częŹstotliwoŹć próbkowania (sampler sampluje dúwięk z częŹstotliwoŹciã okreŹlonã przez opcję: Note)

1.18 "

3.1.5 Opcje edycji (EDIT OPTION)

Menu to umoŹliwia podniesienie (transpozycję) nut w patternie, ôcieŹce lub wszystkich patternach o oktawę lub póiton w górę bądŹ w dół. W prawym rogu wybieramy tryb pracy - moŹemy pracować na całych patternach lub ôcieŹkach (numer ôcieŹki wskazuje kursor) lub wszystkich patternach. MoŹemy równieŹ podnosić (UP) lub obniŹać (DOWN) nuty wszystkich instrumentów (ALL INSTR) bądŹ aktualnie wybranego (CURNT INSTR.). Inne opcje:

PLAYNOTE - (SINGLE lub MULTI) włącza lub wyłącza multiklawiaturę. Multiklawiatura działa w ten sposób, że przy każdym wpisaniu lub zagranii nuty kursor przeskakuje do następnej ôcieûki.

TRANSDEL - (ON lub OFF) włącza lub wyłącza kasowanie nut które 'wyszły' poza zakres nut (w DIGI Boosterze zakres ten to: C-1 do B-7) podczas transponowania.

RECORD - (PATTERN lub SONG) wybór czy opcja RECORD działa na aktualnym patternie czy na całym utworze.

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

1.19 "

3.1.6 Konfiguracja (CONFIG)

Po naciôniêciu gadgetu CONFIG pojawia się dodatkowe okno z szeregiem opcji sluûących do konfiguracji programu. Moûna wyróżniê nastêpujâce grupy opcji:

GENERAL - grupa opcji dotyczâcych odgrywania moduîu

Tempo - tempo CIA z jakim będzie odtwarzany moduî
Speed - prędkość z jaką będzie odtwarzany moduî
Channels - ilość kanałów dostępnych po uruchomieniu programu
Priority - priorytet, przydzielany programowi

LOADING - grupa opcji dotyczâcych wczytywania i zapisywania moduîów, sampli

Select Module Dir - wybór ôcieûki dostępu do moduîów
Select Sample Dir - wybór ôcieûki dostępu do sampli
LHA decr ON/OFF - informacja czy DigiBooster ma korzystaê z decrunchera LHA, który powinien się znajdowaê w katalogu C/

AHI - grupa opcji dotyczâcych odgrywania moduîów

Audio Mode & Freq - wybór karty muzycznej i częstotliwoôci miksowania (standardowo Paula / 33075 hz)
VolBoost - wzmocnienie lub osłabienie głoûnoôci odgrywania moduîu

DISPLAY – grupa opcji dotycząca wyglądu programu

Look – wybór tekstur w programie:

OS2
Scene
NoText

Modify Palette – po naciśnięciu tego gadgetu pojawi się okno w którym można modyfikować kolory ekranu

Change Screen Mode – wybór rozdzielczości ekranu

Blank Zero On/Off – zmiana sposobu wyświetlania modułu w edytorze tracków

Ok – wychodzi z okna Config zmieniając konfigurację programu

Load Config – wczytuje konfigurację programu zapisaną w katalogu S:

Save Config – zapisuje konfigurację programu do katalogu S:

Default – przywraca standardową konfigurację 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 się jego dystrybucją.

1.21 "

3.1.8 Informacje o module (MOD INFO)

Opcja ta wyświetla w formie listy, nazwy instrumentów oraz ich długości.

1.22 "

3.1.9 Kasowanie aktualnego modułu (CLEAR)

Opcja ta wykasowuje aktualny moduł który znajduje się w pamięci. Umożliwia ona także skasowanie jedynie tego czego sobie użytkownik zażyczy. Można więc to być 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 zrywanego 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.

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)

Uwaga!

Nuta OFF w patternie (osiągalna przez klawisz nad TABem) powoduje ominięcie 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 operacja będzie trwała 6 sekund.

GENERAL PANNING (od -127 do +128) - wartość ta jest "osią" wokół której będzie przesuwany dźwięk. Jeśli ustawimy GENERAL PAN na -64 oraz obwiednię tak jak w powyższym przykładzie dźwięk nie będzie "płynął" od pełnego lewego do pełnego prawego kanału ponieważ oś znajduje się w pozycji -64 czyli połowy lewego kanału a nie jak w naszym powyższym przykładzie po środku (pomiędzy lewym a prawym kanałem). Dźwięk będzie płynął od pełnego lewego kanału do środka.

Sytuację tę ilustruje poniższy rysunek

(* - pozycja dźwięku)

(. - oś ; GENAREL PAN = -64)

samego sampla kilku róŹnych instrumentów poprzez zmianę odpowiednich parametrów oraz efektów.

Przykřad:

- 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 róŹne parametry oraz efekty (np. obwiednia dúwięku) w kaŹdem instrumencie
- zmieniamy np. obwiednię dúwięku w instrumencie nr 1 na rosnącą a w nr 2 na malejącą tworząc w ten sposób dwa róŹne instrumenty

1.30 "

3.3.3 GłóŹność instrumentu (VOLUME)

KaŹdy instrument ma parametr okrełający głóŹność z jaką będzie odtwarzany. Jest to liczba z zakresu od 1 do 64 a hexadecymalnie od 1 do \$40. Oczywiście głóŹność można równieŹ modyfikować komendą Cxx zapisywaną w patternie.

1.31 "

3.3.4 Długość instrumentu (SAMPLN)

Jest to parametr okrełający 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 dúwięku strojonego do wysokości dúwięku 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 równy 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 złączenie 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

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

2xx portamento down

głównie 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 graną nutę do nuty podanej niżej
przykład:

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

4xy vibrato

wibruje dźwięk z prędkością x i wartością y
400 działa z poprzednio użytą wartością

5xx glissando + slide volume

komenda ta działa jak axx w połączeniu z 3xx
500 działa z poprzednio użytą wartością

6xx vibrato + slide volume
działa jak axx w połączeniu z wibracją czyli 4xy
600 działa 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 rozgłoszenia o wartości y
a00 działa 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. zsamplingowanie perkusji
etc.).

f00 zatrzymuje granie

komendy exx:

e00 filter off
wyłącza filtr

e01 filter on
włącza filtr

elx 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, roznica polega
na tym, że nawet po wpisaniu c40 instrument nie będzie grał).
Przypiesza 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
odtwarza z opóźnieniem 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 głośność globalną (wszystkich ościek)

hxx Global volume slide
 pŕynne ōciszenie gŕoŕnoŕci globalnej (sposŕb dziaŕanie jak Axx)
 h00 dziaŕa z poprzednio uŕytâ wartoŕciâ

k00 Key off
 dziaŕa jak ecx

lxx Set envelope position
 ustawia aktualnâ pozycjê obwiedni dŕwiêku

oxx Sample offset slide
 pŕynnie zmiania offset sampla (patrz komenda 9xx)
 o00 dziaŕa z poprzednio uŕytâ wartoŕciâ

sxx Set Real BPM

1.36 "

4.1 Rozumiane formaty muzyczne, sampli oraz crunchery

DIGI Booster jest programem majâcym moŕliwoŕê wczytania moduŕów napisanych na istniejâcych juŕ programach. Sâ to:

- S3M (Screamtracker3 / PC)
- XM (Extended module / Fasttracker2 / PC)
- Octamed (MMD0,MMD1-MMD3 / Amiga)
- MOD (Protracker 3.15-4.0Ŕ / 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 moŕliwoŕê wczytania moduŕów spakowanych nastêpujâcymi cruncherami:

- XPK
- Power Packer
- LHA (archiwizyzer)

Aby odczytywaê moduŕy spakowane Lharc'em w katalogu c: musi znajdowaê siê

ten archiwizator pod nazwą "LHA". Również aby dczytywaê moduły spakowane XPK naleûy ten pakiet mieê zainstalowany.

1.37 "

4.2 Multitasking

Multitasking (wielozadaniowoê systemu) czyli moûliwoê pracy wielu programów na raz jest wykorzystywana przez nasz program w 100%.

1.38 "

4.3 FREE, USED, TIMER

Informacje te znajdujã siê w prawym górnym rogu ekranu w menu góównym.

FREE - iloê wolnej pamieci RAM

USED - dluoê modułu znajdujãcego siê w pamieci (po nagraniu na dysk dluoê modułu bêdzie 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 bêdzie odtwarzany moduł

TRACKS - iloê tracków (ôcieûek) w module (informacja mówiąca o iloêci kanałów muzycznych uûytych w module)

PATLEN - dluoê patternu (iloê pozycji w patternie)

MODE - tryb pracy: 16 bitowy lub 8 bitowy

STATUS - sã tutaj wyôwietlane komunikaty mówiące o czynnoêciach jakie wykonuje uûytkownik.

1.40 "

4.5 Opcje z klawiatury

Klawiatura muzyczna (dúwiêki wyûsze osiãga siê przez zmianê 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 - podwyŹsza oktawë (max 7)

F2 - podwyŹsza oktawë (min 1)

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

ALT+F4 - zapamiëtanie patternu (bez kasowania),

ALT+F5 - skopiowanie zapamiëtanego patternu,

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

SHIFT+F4 - zapamiëtanie ôcieûki,

SHIFT+F5 - skopiowanie zapamiëtanej ôcieûki,

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

CTRL+F4 - zapamiëtanie wszystkich komend w ôcieûce,

CTRL+F5 - skopiowanie zapamiëtanych komend,

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

AMIGA+F4 - zapamiëtanie wszystkich komend w patternie

AMIGA+F5 - skopiowanie zapamiëtanych 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 - zapamiëtuje nowâ pozycjã (po naciôniëciu F6, zamiast na pozycjã 00, kursor skoczy na zapamiëtanâ pozycjã),

SHIFT+F7 - zapamiëtuje nowâ pozycjã dla klawisza F7,

SHIFT+F8 - zapamiëtuje nowâ pozycjã dla klawisza F8,

SHIFT+F9 - zapamiëtuje nowâ pozycjã dla klawisza F9,

SHIFT+F10 - zapamiëtuje nowâ pozycjã 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 następnego okienka (w prawo),

SHIFT+TAB - skok kursora do poprzedniego okienka (w lewo),

CTRL+1/9 - ustawienie QUANTIZE, możliwa również kombinacja CTRL+0.

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

ALT + Q - QUIT (z potwierdzeniem),

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

ALT + A - włącza lub wyłącza equalizery,

ALT + O - wczytanie modułu

ALT + S - nagranie modułu

ALT + L - wczytanie sampla/instrumentu

ALT + R - SAMPLER (wejście do okna samplera), ponowne naciśnięcie tej kombinacji, lub klawisza ESC, powoduje wyjście z okna SAMPLER'a,

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

ALT + M - Wejście do Mod info

ALT + X - Wejście do mixera

ALT + X - Wejście do konfiguracji

ALT + V - Wejście do edytora obwiedni głośności (VOL ENV)

SHIFT+1 - włącza/wyłącza kanał pierwszy (z lewej) widoczny na ekranie

SHIFT+2 - włącza/wyłącza kanał drugi (z lewej) widoczny na ekranie

SHIFT+3 - włącza/wyłącza kanał trzeci (z lewej) widoczny na ekranie

SHIFT+4 - włącza/wyłącza kanał czwarty (z lewej) widoczny na ekranie

SHIFT+5 - włącza/wyłącza kanał piąty (z lewej) widoczny na ekranie

SHIFT+6 - włącza/wyłącza kanał szósty (z lewej) widoczny na ekranie

SHIFT+9 - wyłącza wszystkie kanały

SHIFT+0 - włącza wszystkie kanały

- CTRL + A - włącza/wyłącza kanał, w którym znajduje się 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 - włącza i wyłącza filtr

- CTRL + H - transponuje blok o półnutę do góry

- CTRL + I - wkłada blok (nuty i komendy), oraz spycha resztę w dół

- ALT + CTRL + I - wkłada komendy, oraz spycha resztę (tylko komendy) w dół

- CTRL + J - dołącza blok do bufora (nuty i komendy)

- ALT + CTRL + J - dołącza komendy do bufora

- CTRL + K - kasuje dane w sciełce od kursora do dołu (nuty i komendy)

- ALT + CTRL + K - kasuje komendy w sciełce od kursora do dołu

- CTRL + L - transponuje blok o półnutę w dół

- CTRL + M - włączenie/wyłączenie multiklawiatury
- CTRL + P - wkleja blok (nuty i komendy)
- ALT + CTRL + P - wkleja komendy
- CTRL + R - przywraca standardowe wartości pod klawiszami F6-F10
- CTRL + T - wymienia scieżki
- 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, zależnie od ustawienia w EDIT OP.),

DEL - kasuje nutę na pozycji kursora i przechodzi do następnej pozycji,

ALT+DEL - kasuje komendę na pozycji kursora i przechodzi do następnej pozycji,

SHIFT+DEL - kasuje wszystko (nutę razem z komendą) na pozycji kursora i przechodzi do następnej pozycji,

"\" (klawisz na prawo od "+" (na lewo od back)) - włącza/wyłącza tryb bloku perkusji. Obok gadgetu MODE (8BIT/16BIT) pojawi się jedna kropka, dwie, lub żadna. Jedna kropka oznacza włączenie bloku perkusji bez możliwości zapisu (po naciśnięciu klawisza na klawiaturze numerycznej, oprócz zmiany numeru sampla, zostanie on również odtworzony, ale nie można tym sposobem zapisać nic w trybie edycji), dwie kropki oznaczają, że oprócz powyższego istnieje możliwość zapisu w trybie edycji, a brak kropek informuje o wyłączonym trybie bloku perkusji (nazwa ta jest częściowo myląca, gdyż odnosi się nie tylko do perkusji, ale także do innych dźwięków, ale funkcję tą stosuje się zazwyczaj przy perkusji, gdyż w przypadku innych instrumentów nie ma to sensu).

ALT + klawiatura numeryczna - stroi blok perkusji, np. po naciśnięciu kombinacji ALT+"7" program wyświetli komunikat "SELECT NOTE". Naciśnij wtedy klawisz "R". Od tej pory, przy wyłączonym trybie perkusji, dźwięk znajdujący się pod klawiszem "7" na klawiaturze numerycznej, będzie odtwarzany na wysokości nuty "F-2" (pod warunkiem, że program jest w trybie drugiej oktawy. Nie wpływa to na odtwarzanie dźwięków w normalnym trybie (poprzez klawiaturę)).

Amiga + I - Podwyższenie wszystkich nut w oście, odpowiadających wartości INSTR., o półton,

Amiga + Q - Obniżenie wszystkich nut w oście, odpowiadających wartości INSTR., o półton,

- Amiga + A - Podwyższenie wszystkich nut w ôcieûce, odpowiadających wartości INSTRUMENT, o oktavë,
- Amiga + Z - Obniûenie wszystkich nut w ôcieûce, odpowiadających wartości INSTR., o oktavë,
- Amiga + 2 - Podwyższenie wszystkich nut w patternie, odpowiadających wartości INSTR., o pólton,
- Amiga + W - Obniûenie wszystkich nut w patternie, odpowiadających wartości INSTR., o pólton,
- Amiga + S - Podwyższenie wszystkich nut w patternie, odpowiadających wartości INSTR., o oktavë,
- Amiga + X - Obniûenie wszystkich nut w patternie, odpowiadających wartości INSTR., o oktavë,
- Amiga + 3 - Podwyższenie wszystkich nut w ôcieûce o pólton,
- Amiga + E - Obniûenie wszystkich nut w ôcieûce o pólton,
- Amiga + D - Podwyższenie wszystkich nut w ôcieûce o oktavë,
- Amiga + C - Obniûenie wszystkich nut w ôcieûce o oktavë,
- Amiga + 4 - Podwyższenie wszystkich nut w patternie o pólton,
- Amiga + R - Obniûenie wszystkich nut w patternie o pólton,
- Amiga + F - Podwyższenie wszystkich nut w patternie o oktavë,
- Amiga + V - Obniûenie wszystkich nut w patternie o oktavë,

1.41 "

4.6 Inne Opcje

Włączenie equalizerów uzyskuje się przez naciônięcie lewego przycisku myszki na prostokâcie nad nazwâ modułu w menu gólwnym.

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

1.42 Panningi czyli peîne stereo

4.7 Panningi czyli peîne stereo

Digi Booster proffesional poczâwszy od wersji 2.15 ma moûliwoôê ustawienia tzw. pannigu (panoramy dúwiêku) czyli pozycji dúwieku w lewym kanale, w prawym, po ôrodku (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 ++.