

## Installation

### Einführung

Vielen Dank für das Vertrauen, daß Sie uns mit dem Erwerb von AudioStar erwiesen haben. Unzählige Arbeitsstunden und manch lange Nacht wurden in die Entwicklung dieses Produktes investiert. Sie sollten ein qualitativ hochwertiges Samplestudio erhalten, das nicht nur leistungsstark, sondern auch einfach zu handhaben ist. Wir hoffen, daß AudioStar Ihren Erwartungen entspricht und Ihnen stets ein guter Begleiter beim Bearbeiten von Samples ist.

### Vor der Inbetriebnahme

Bevor Sie mit dem Programm arbeiten, sollten Sie zunächst diese Anleitung lesen. Sie enthält wichtige Informationen zur Handhabung des Programmes. Vergessen Sie bitte nicht, Arbeitskopien der beigefügten Disketten anzufertigen! Wie das geht, erfahren Sie im Anhang. Bei Anfragen und/oder Problemen stehen wir Ihnen gern zur Verfügung. Wenden Sie sich einfach an die im Umschlag angegebene Adresse.

### Über die Dokumentation

In dieser Dokumentation verwenden wir verschiedene Schriftarten, um Ihnen das Lesen und Verstehen dieser Anleitung zu vereinfachen:

**Fettschrift** wird für wichtige hervorzuhebene Textteile verwendet.

*Kursivschrift* wird für Tasten verwendet, z.B. "Mit *Enter* können Sie bestätigen".

KAPITÄLCHEN werden für programminterne Wörter verwendet, z.B. Menüpunkte.

Innerhalb der Dokumentation werden häufig Tastenbezeichnungen wie z.B. STRG verwendet. Diese Bezeichnungen können mit denen auf Ihrer Tastatur abweichen. Im der folgenden Tabelle sind die unterschiedlichen Tastenbezeichnungen aufgeführt:

| <b>Taste</b> | <b>andere Bezeichnungen</b> |
|--------------|-----------------------------|
| Enter        | Eingabetaste, Return, CR    |
| Strg         | Steuerung, Control, Ctrl    |
| SHIFT        | Umschalt                    |
| Einfg        | INS, Insert, Einfügetaste   |
| Entf         | DEL, Delete, Lösch          |
| Bild auf     | PgUp, Bild ↑                |
| Bild ab      | PgDn, Bild ↓                |
| ESC          | Escape, Eing Lösch          |

### Hardwarevoraussetzungen

Um AudioStar starten zu können benötigen Sie ein IBM Personal System/2 oder einen IBM PC kompatiblen Computer mit mindestens 512KByte RAM. Als Betriebssystem müssen Sie MS/PC-DOS ab Version 3.00 verwenden.

Außerdem benötigen Sie noch folgendes:

o ein, oder mehrere Diskettenlaufwerke

## INSTALLATION

o eine der folgenden Grafikkarten:

- IBM Color Graphics Adapter (CGA) oder kompatibel,
- IBM Enhanced Graphics Adapter (EGA) oder kompatibel,
- IBM Video Graphics Array (VGA) oder kompatibel,
- IBM Multi Color Graphics Array (MCGA) oder kompatibel,
- Hercules Graphics Adapter (Hercules) oder kompatibel,
- Extended Video Graphics Array (Super VGA) oder kompatibel.

Zu empfehlen wäre:

- eine Microsoft kompatible Maus mit Maustreiber. Informieren Sie sich hierzu in der Anleitung zu Ihrer Maus, wie Sie diese auf Ihrem Computer installieren. Es genügt eine Maus mit 2 Tasten. Natürlich können Sie auch mit einer 3-Tasten-Maus arbeiten, hier hat die mittlere Taste dann lediglich keine Funktion.
- Ein Arbeitsspeicher von 640K. Dank des virtuellen Speichermanagers ist es aber auch möglich AudioStar mit weniger RAM betreiben zu können.
- eine Festplatte, da bei Benutzung eines reinen Diskettenlaufwerksystems einerseits die Arbeitsgeschwindigkeit sehr stark verringert werden würde, andererseits der Fall auftreten könnte, das auf der Diskette nicht mehr genug freie Kapazität ist um die aufgenommenen Dateien speichern zu können.
- Eine **SoundBlaster** Karte oder das Produkt **VoiceMaker II** von Herrn Dipl. Ing. Röpke. Ohne eines dieser beiden Produkte können Sie keine Samples aufnehmen. AudioStar läuft zwar auch ohne ein solches Produkt, jedoch empfehlen wir Ihnen dringend, mindestens eines der beiden Produkte zu erwerben, wenn Sie sinnvoll mit AudioStar arbeiten möchten.

## Installation

Bevor Sie AudioStar auf Ihre Festplatte installieren, sollten Sie sich eine Sicherheitskopie der Original-Diskette erstellen. Verwenden Sie hierzu den DOS-Befehl DISKCOPY. Sollten Sie mit den DOS Befehlen nicht vertraut sein, lesen Sie bitte das Kapitel "Erstellen einer Sicherheitskopie" (im Anhang). Bewahren Sie die Originaldiskette nun an einem sicheren Ort auf und beginnen Sie die Installation mit der Sicherheitskopie.

AudioStar wird mit dem Installationsprogramm "INSTALL" ausgeliefert. Sie sollten dieses Programm benutzen, um AudioStar auf Ihrer Festplatte zu installieren. Legen Sie hierzu die Diskette in Ihr Diskettenlaufwerk und starten Sie das Installationsprogramm einfach mit:

**INSTALL d: ENTER**

wobei "d" dem Laufwerksbuchstaben Ihrer Festplatte entspricht. In der Regel wird dies das Laufwerk "C:" sein. AudioStar wird nun in das Verzeichnis "\AS" installiert.

Ein Beispiel: Sie möchten AudioStar auf Festplatte C: installieren. Hierzu geben Sie nun **INSTALL C: ENTER** ein. AudioStar wird nun in das Verzeichnis "C:\AS" installiert.

## Die Datei "Read.Me"

Die Datei "Read.Me" enthält Informationen, die nicht mehr in dieses Handbuch aufgenommen werden konnten. "Read.Me" lesen Sie wie folgt: Tippen Sie auf der DOS-Ebene einfach **README** und drücken Sie dann *ENTER*.

## Programmstart

Sie können AudioStar durch folgende Eingabe starten:

*AS Enter.*

Es wird auf den Grafikmodus umgeschaltet, die Menüzeile und das Sample-Anzeige-Fenster erscheinen auf dem Bildschirm. Weiterhin erscheint ein Fenster in dem sich auch der Copyright Vermerk des Programmes befindet. Von hier aus gelangen sie durch einen Tastendruck in das Hauptmenü von dem aus Sie sämtliche Untermenüs erreichen können.

Beim Programmstart lädt AudioStar automatisch die in der Profildatei gespeicherten Einstellungen.

Daneben gibt es die Möglichkeit gleich beim Programmstart eine Datei einzuladen. Sie erreichen dies durch Eingabe von "AUDIOSTAR Dateiname". Wenn Sie weitere Parameter angeben, ist dies in beliebiger Reihenfolge möglich. Sollte die durch "Dateiname" bezeichnete Datei nicht existieren, so wird auch keine Datei geladen.

Beim Start erkennt AudioStar automatisch welche Grafikkarte Sie verwenden und stellt den mögl. besten Grafikmodus ein (außer bei Super VGA). Wenn Sie jedoch einen anderen Grafikmodus bevorzugen, als den, den AudioStar vorgibt, können Sie diesen mit einem Parameter beim Programmstart angeben. Zusätzlich ist es möglich, alle Texte auch in Englisch statt in Deutsch anzeigen zu lassen. Folgende Parameter können Sie in beliebiger Reihenfolge verwenden:

|         |   |
|---------|---|
| /VGA    | schaltet VGA Modus (640x480 - 16 Farben) ein.   |
| /EGA    | schaltet EGA Modus (640x350 - 16 Farben) ein.   |
| /CGA    | schaltet CGA Modus (640x200 - 2 Farben) ein.  |
| /HERC   | schaltet Hercules (720x348 - 2 Farben) ein.   |
| /SVGA   | schaltet Super VGA (800x600 - 16 Farben) ein.   |
| /SVGAXx | schaltet Super VGA mit angegebener Modusnummer ein. Die Modusnummer müssen Sie in dezimal angeben, wenn die automatische Moduserkennung mit /SVGA nicht klappen sollte. Aufruf z.B. /SVGA82 für Modus 82 (dezimal). Achten Sie bitte darauf, daß die angegebene Modusnummer wirklich dem 800x600 Modi Ihrer Karte entspricht, damit AudioStar diesen Modus richtig ansprechen kann. |
| /OTI    | schaltet Super VGA für die "OTI-VGA" Karte ein.   |
| /ENG    | schaltet Englische Texte ein.   |
| /DEU    | schaltet Deutsche Texte ein.  |

### **Hinweise zur Benutzung mit SoundBlaster**

Wenn Sie AudioStar zusammen mit dem SoundBlaster verwenden, muß die Datei "CT-VOICE.DRV" für AudioStar erreichbar sein. Hierzu sollten Sie Ihren Treiber in das Verzeichnis kopieren, in dem AudioStar installiert ist. Die Datei "CT-VOICE.DRV" wird mit dem SoundBlaster mitgeliefert und ggf. speziell an Ihr System angepaßt.

AudioStar unterstützt den SoundBlaster in dem VOC Modus. Schalten Sie diesen bitte in dem Menü EINSTELLUNGEN/VOC MODUS ein, wenn dieser noch nicht gesetzt ist. Neben dem VOC Modus unterstützt AudioStar auch noch den VoiceMaker II.

### **Hinweise zur Benutzung mit VoiceMaker II**

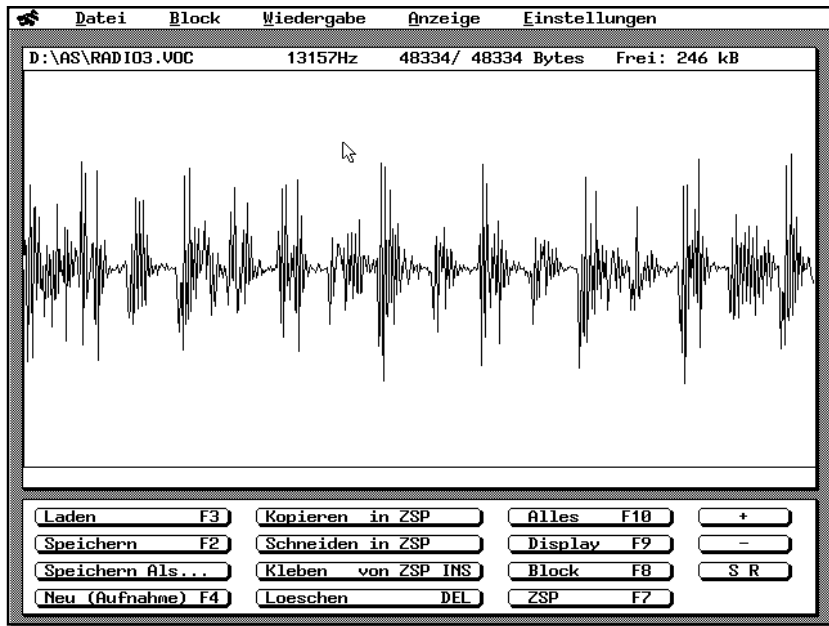
AudioStar unterstützt den VoiceMaker II in dem ADS Modus. Schalten Sie diesen bitte in dem Menü EINSTELLUNGEN/ADS MODUS ein, wenn dieser noch nicht gesetzt ist. Neben dem ADS Modus unterstützt AudioStar auch noch den SoundBlaster.

### **Hinweise zur Erstbenutzung**

Um Ihnen den Einstieg in AudioStar zu erleichtern, befinden sich auf der Programmdiskette einige Beispielsamples, mit denen Sie sofort experimentieren können. Sollten Sie die Daten dabei löschen, so können Sie die Beispieldateien jederzeit wieder von Ihrer Sicherheitskopie auf Ihre Festplatte kopieren.

### **Hinweise zur Datensicherung**

Um Datenverluste zu vermeiden, ist es ratsam, von Zeit zu Zeit Datensicherung zu betreiben. Kopieren Sie hierzu einfach Ihre Datendateien auf eine Diskette. Informationen über das Kopieren von Dateien finden Sie in Ihrem Handbuch zu Ihrem Betriebssystem.



Der Bildschirmaufbau von AudioStar

### Die Benutzeroberfläche

In diesem Teil erfahren Sie, wie man AudioStar richtig bedient. Wenn Sie schon Erfahrungen mit Pull-Down Menü's unter einer grafischen Oberfläche haben, z.B. Sie arbeiten mit Microsoft Windows, brauchen Sie diesen Teil der Anleitung nicht unbedingt zu lesen.

### Allgemeines

AudioStar läßt sich sowohl über die Maus als auch über die Tastatur steuern, wobei das eine das andere nicht ausschließt. Wir empfehlen Ihnen, eine Maus zu verwenden, wenn Sie über eine solche verfügen, da die Bedienung mit Maus einfacher und schneller ist. Auch wenn Sie Verwender einer Maus sind, sollten Sie den Teil über die Tastatursteuerung lesen, da auch dieser interessante Informationen enthält, die einem manchmal helfen können.

### Steuerung über die Maus

AudioStar läuft unter einer grafischen Oberfläche und wird mit einem "Pfeil" bedient, wie man ihn auch aus anderen Programmen kennt (z.B. Microsoft Windows). Sie bewegen den kleinen weißen Pfeil auf dem Bildschirm analog zu den Bewegungen, die Sie mit Ihrer Maus machen. Mit der linken Maustaste können Sie einen Menüpunkt oder Button (Knopf) anwählen (man spricht hier von "anklicken"). Sie können sich die linke Maustaste in etwa so vorstellen, als handelt es sich um eine *Enter* Taste.

Die rechte Maustaste (sollten Sie eine Maus mit 3 Taste verwenden, sei hier nur einmal gesagt, daß die mittlere Taste nicht verwendet wird) hat keine wichtige Funktion. Dennoch wollen wir Ihnen hier die Funktion der rechten Maustaste nicht vorenthalten. Wenn Sie sich mit dem Pfeil in einem Fenster (Dialogbox oder Eingabefeld) befinden und die rechte Taste drücken, können Sie solange Sie die Taste gedrückt halten dieses Fenster verschieben. Das Fenster wird als Rahmen dargestellt, während Sie es bewegen. Wenn Sie die Taste wieder loslassen, wird das Fenster umplaziert.

### Steuerung über die Tastatur

Die Steuerung über Tastatur ist im eigentlichen Sinne nichts weiter als eine Emulation der Maus über die *Cursortasten* und die *Enter* Taste. Sie können den Mauspfeil mit Hilfe der *Cursortasten* über den gesamten Bildschirm bewegen und Menüpunkte und Knöpfe (Buttons) mit *Enter* anwählen.

Manchmal ist es notwendig, die Maus mit einer gedrückten Taste zu bewegen. Dies ist z.B. der Fall, wenn Sie Blöcke markieren wollen. Hierzu können Sie als mausloser Anwender einfach die Taste *Enter* gedrückt halten, während Sie den Mauspfeil mit den Cursortasten positionieren.

Wenn Sie über einen Ziffernblock auf Ihrer Tastatur verfügen, so können Sie auch mit der Taste 7 die linke Maustaste, also "Enter", emulieren und mit der Taste 9 die rechte Maustaste. Mit der Taste 1 tun Sie so, als würden Sie die linke Maustaste gedrückt halten. Nun können Sie mit den Cursortasten wieder die Blockgröße bestimmen und anschließend durch betätigen der Taste 7 die linke Maustaste wieder lösen. Das selbe Prinzip gilt übrigens auch für die Tasten 9 und 3, die dann jedoch die rechte Maustaste emulieren.

Zusätzlich zu dieser "Maus-Emulation" haben Sie noch folgende weitere Möglichkeiten, die Bedienung schneller zu gestalten:

Um schnell von einem Untermenü zum anderen bzw. in ein Untermenü zu gelangen können Sie *ALT* in Verbindung mit dem gewünschten Untermenü-Anfangsbuchstaben drücken. So gelangen Sie z.B. mit der Tastenkombination *ALT-D* aus jedem Winkel des Pulldownmenüs in das Untermenü *DATEI*. Der Mauszeiger bewegt sich dann automatisch zu dem gewünschten Menü.

Um eine höhere Geschwindigkeit bei der Bearbeitung Ihrer Daten zu erreichen gibt es bei AudioStar sogenannte Hotkeys. Das bedeutet das Sie nicht jedesmal ein Menü und Menüpunkte anwählen müssen, sondern Sie betätigen einfach eine Taste und erreichen den gleichen Effekt. Diese Hotkeys können immer aufgerufen werden. Die Hotkeys stehen hinter jedem einzelnen Menüpunkt des Pulldownmenüs.

Als Hotkeys dienen vor allem die Funktionstasten (*F1* bis *F10*), aber auch einige andere Tasten bzw. Tastenkombinationen. So kann man mit *ALT-X* (*ALT* und *X* gleichzeitig gedrückt) das Programm verlassen.

Es wird in dieser Dokumentation nicht gesondert in jedem Punkt auf die Möglichkeit der Tastaturbenutzung hingewiesen, es kann aber davon ausgegangen werden, daß alle Funktionen die mit der Maus funktionieren auch mit den *Cursortasten*, *Enter* und *ESC* ausgeführt werden können.

### **Pull-Down Menüs**

AudioStar verwendet Pulldownmenüs, wie Sie sie bereits von anderen bekannten, modernen Programmen her kennen. Somit sollte Ihnen der Umgang mit dieser Bedienung bekannt sein und nicht allzuschwer fallen. Sie können jeden Menüpunkt mittels des Mauszeigers erreichen. Hierzu können Sie sowohl die Maus als auch die Cursortasten verwenden. Menüpunkte die in grau (bei Farbmodi mit 16 Farben) dargestellt werden, sind nicht anwählbar. Beispielsweise können Sie keinen Block kopieren, wenn kein Block markiert ist. Dann ist der Menüpunkt "Block kopieren" gesperrt. Bei 2-Farb Grafikmodi wird die Sperrung durch etwas verzerrte Schrift dargestellt, da hier zu wenig bzw. keine Farben zur Verfügung stehen.

Um schnell von einem Untermenü zum anderen oder in ein Menü zu gelangen, können Sie *ALT* in Verbindung mit dem gewünschten Untermenü-Anfangsbuchstaben drücken. So gelangen Sie z.B. mit der Tastenkombination *ALT-D* aus jedem Winkel des Pulldownmenüs in das Untermenü *DATEI*. Der Mauszeiger bewegt sich dann automatisch zu dem gewünschten Menü. Sollte Ihnen einmal ein heruntergezogenes Pulldownmenü die Sicht auf die Sample-Kurve versperren, so bewegen Sie einfach den Mauszeiger vom dem Menü weg und klicken einmal den "leeren Raum" an: das heruntergezogene Pull-Down Menü verschwindet wieder.

### **Button-Box**

Die Button-Box ist im unteren Teil des Bildschirms zu finden. In dieser Box sind alle wichtigen Funktionen des Programmes auf Knöpfe also sog. Buttons gelegt. Diese Funktionen sind zwar auch im Pull-Down Menü zu finden, doch haben wir sie zusätzlich noch auf die Buttons gelegt, damit diese Funktionen schnell auszuführen sind. Die Anordnung der Funktionen entspricht in etwa der Erscheinungsweise im Pull-Down Menü. Sie wählen die Funktionen an indem Sie den Mauszeiger auf den entsprechenden Button bewegen und diesen mit der linken Maustaste oder mit *Enter* anklicken.

## DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

### Hotkeys

Für einige, besonders häufig verwendete Menüpunkte, existieren sogenannte Hotkeys. Im folgenden eine Liste aller Hotkeys:

|        |   |
|--------|---|
| F2     | Speichern des aktuell geladenen Samples                 |
| F3     | Laden einer Datei                                       |
| F7     | Wiedergabe des im Zwischenspeicher befindlichen Samples |
| F8     | Wiedergabe des Blockinhaltes                            |
| F9     | Wiedergabe des auf dem Bildschirm angezeigten Teils     |
| F10    | Wiedergabe des gesamten Samples                         |
| ALT-F2 | Block speichern   |
| ALT-F3 | Block laden   |
| ALT-X  | Programm verlassen                                      |
| INS    | Einfügen aus Zwischenspeicher                           |
| DEL    | Block löschen   |
| TAB    | gibt Infofenster aus                                    |

### Die Dateiauswahlbox

Nach Anwahl eines Menüpunktes, der eine Dateiauswahl zur Folge hat (z.B. LADEN), erscheint die Dateiauswahlbox. Hier wählen Sie die Datei aus, die sie bearbeiten möchten. Wenn Sie eine Datei laden möchten, können Sie die gewünschte Datei mit dem Mauszeiger auswählen und anklicken (linke Maustaste oder *Enter*). Die gewählte Datei wird optisch hervorgehoben und zusätzlich in einem kleinen Feld am oberen Rand der Dateiauswahlbox nochmals angezeigt. Klicken Sie nun den OK Button an, um die Datei zu laden.

Sollte die von Ihnen gewünschte Datei nicht in der Auswahlbox erscheinen, kann es sein, daß so viele Dateien in dem Verzeichnis vorhanden sind, daß diese nicht alle gleichzeitig in dem Fenster dargestellt werden können. Dann können Sie mit den beiden Pfeil-Buttons blättern.

Wenn Sie eine Datei aus einem anderen Verzeichnis laden möchten, können Sie innerhalb der Dateiliste auch Unterverzeichnisse auswählen und mit OK dahin verzweigen. Sollten Sie wieder ein Verzeichnis zurück verzweigen wollen, so können Sie den Button zwischen den beiden Pfeilbuttons benutzen. Um direkt in ein bestimmtes Verzeichnis zu verzweigen, klicken Sie einfach die obere Zeile in dem Fenster an und geben das Verzeichnis über die Tastatur ein. Schließen Sie die Eingabe mit *Enter* ab.


Mit dem CANCEL Button können Sie die Dateiauswahlbox abbrechen.

### Dialogboxen und Meldungen:

Um einen möglichst reibungslosen Ablauf des Programmes zu gewährleisten, erscheinen an einigen Stellen sogenannte Dialogboxen. Um ihren Zweck zu erklären, folgendes Beispiel:

Sie wählen den Punkt HINZULADEN an, und laden einen Sample hinzu, der nicht mehr ganz in den Arbeitsspeicher paßt. Dies wird Ihnen dann durch folgende Dialogbox mitgeteilt:





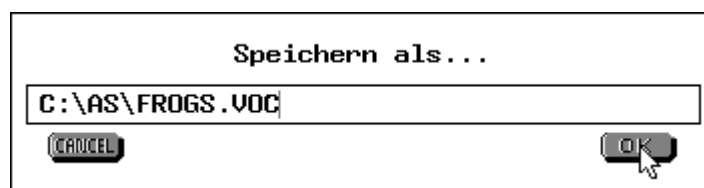
Filei nicht komplett Hinzugeladen (Speicher Voll)



Um fortzufahren klicken Sie einfach OK an. Der Pfeil wird direkt auf das OK gestellt, so daß Sie den Pfeil nicht extra dahin bewegen müssen. Sie können also auch einfach *Enter* drücken, wenn Sie über keine Maus verfügen.

### Eingabeboxen

Eingabeboxen dienen (wie es der Name schon sagt) für Eingaben, die der Programmbenutzer tätigen will oder muß. So gibt es beispielsweise eine Eingabebox, wenn Sie den Menüpunkt SPEICHERN ALS... anklicken. Sie erhalten folgende Box:



Vorgegeben wird hier in diesem Beispiel der Dateiname D:\AS\DEMO.SPR. Dahinter steht der Cursor. Sie können jetzt einfach mit *Enter* bestätigen (der Dateiname wird dann beibehalten) oder Sie verändern den Dateinamen. Hierzu können Sie *BackSpace* und die Cursortasten verwenden. Wenn Sie die Eingabe beenden möchten, drücken Sie einfach *Enter* oder klicken OK an. Wenn Sie die Eingabebox "ausversehen" angewählt haben, können Sie diese mit CANCEL verlassen, ohne das etwas weiteres geschieht.

### Kopfzeile

Die Kopfzeile des Sample-Fensters zeigt stets Informationen über die derzeit geladene Datei an. Links wird der komplette Dateiname mit Extension und Pfad angezeigt. Ist der komplette Name zu lang, so wird nur das Ende des Dateinames angezeigt und dies durch drei führende Punkte angezeigt. Als nächste Information wird die eingestellte Samplerate in Hz (=Hertz) ausgegeben. Es folgt die Angabe der angezeigten Bytes zu der Angabe der Gesamtlänge des Samples. Wenn z.B. die Zahlen "15000/120000 Bytes" am Bildschirm stehen bedeutet dies, daß momentan nur 15000 Bytes (15kB) von insgesamt 120000 Bytes (120kB) im Sample-Fenster angezeigt werden. Als letzte Angabe können Sie im rechten Teil der Kopfzeile den noch verfügbaren Arbeitsspeicher in KiloBytes sehen. Der noch freie Arbeitsspeicher ist maßgebend für die Größe des Zwischenspeichers. Wenn Sie insgesamt z.B. 200 kB freien Arbeitsspeicher haben und eine Datei mit einer Größe von 150kB Bearbeiten wollen bleiben Ihnen für den Zwischenspeicher nur die restlichen 50kB zur Verfügung. Sie sollten also vor dem Start von AudioStar versuchen Ihr System mit möglichst wenig speicherfressenden Programmen zu belasten um möglichst viel Platz für Ihre Samples zur Verfügung zu haben.

### Die Profildatei

In der Profildatei werden alle Einstellungen von AudioStar festgehalten. Hierfür wird die Datei "AS.PRO" verwendet. Jedesmal beim Beenden des Programmes werden die aktuellen Einstellungen in dieser Datei gespeichert, sie stehen Ihnen also bei der nächsten Nutzung dieses Programmes wieder zur Verfügung (z.B. Rasterarten, Sample Rate usw.).

### Die Funktionen

In diesem Teil der Anleitung finden Sie eine Auflistung aller in AudioStar vorhandenen Funktionen und deren Erläuterung.

#### Die obere Menüleiste

Die obere Menüleiste präsentiert sich dem Benutzer folgendermaßen

|       |       |            |         |               |
|-------|-------|------------|---------|---------------|
| Datei | Block | Wiedergabe | Anzeige | Einstellungen |
|-------|-------|------------|---------|---------------|

Diese fünf Bezeichnungen repräsentieren die Menüs. Jedes Menü ist eine sinnvolle Zusammenfassung von Funktionen (Menüpunkten) zu einer Gruppe. So werden z.B. alle Menüpunkte die die Dateibearbeitung betreffen im Menü DATEI zusammengefaßt.

Die einzelnen Menüpunkte werden nachfolgend detailliert erklärt.

#### Das Menü: Datei

Dieses Menü enthält alle Funktionen für die Dateibehandlung sowie ein Infofenster, die Sample-Aufnahme Funktion und die Möglichkeit das Programm zu verlassen.

##### Datei laden

Hier wählen Sie eine Sample-Datei aus, mit der Sie arbeiten möchten. Alle vorhandenen Sample-Dateien für den angewählten Modus (VOC oder ADS) werden in der Dateiauswahlbox angezeigt.

Wählen Sie nun eine Datei aus der Dateiauswahlbox aus. Diese Datei wird dann in den Arbeitsspeicher geladen. Beachten Sie hierzu bitte auch die Hinweise zur Bedienung der Dateiauswahlbox.

Der Hotkey für diese Funktion ist *F3*.

##### Erneut Laden

Diese Funktion lädt die zuletzt geladene Sample-Datei erneut ein, ohne daß eine Abfrage erscheint. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie eine Veränderung an einem Sample vorgenommen haben, welche Ihnen nicht gefällt. So müssen Sie nicht wieder über die Funktion LADEN die gleiche Datei nochmals mühsam suchen und wählen.

##### Hinzuladen

Dieser Punkt dient dazu eine weitere Sample-Datei zusätzlich in den Arbeitsspeicher zu laden. Hierbei wird die ausgewählte neue Datei hinten an die bereits vorhandene Datei angefügt. Wählen Sie hierzu eine Sample-Datei aus der Dateiauswahlbox aus. Beachten Sie hierzu bitte auch die Bedienungshinweise in dem Kapitel: Dateiauswahlbox.

##### Lade Iff

Mit dieser Funktion können Sie Sound Samples laden, die mit dem AMIGA AudioMaster erstellt und als IFF Datei gespeichert wurden. Achten Sie bitte darauf, daß die Sounddaten ungepackt sein müssen!

### **Speichern**

Hiermit können Sie das aktuell im Arbeitsspeicher befindliche Sample auf Diskette/Platte speichern.

Dabei wird der Dateiname verwendet, unter dem der Sample geladen wurde. Es gibt keine Editiermöglichkeit. Bevor die neue Datei gespeichert wird, schaut AudioStar nach, ob es bereits eine Datei mit diesem Namen gibt. Ist dies der Fall, wird die alte Datei unter dem gleichen Namen, jedoch mit der Endung ".BAK" abgelegt. Dies kann öfters für Sie eine große Hilfe sein... Man denke nur daran, daß Sie einmal "aus Versehen" eine Datei überschreiben...

Hotkey für diese Funktion ist *F2*.

### **Speichern als...**

Hiermit können Sie das aktuell im Arbeitsspeicher befindliche Sample mit einem anderen Namen auf Diskette/Platte speichern.

Dazu müssen Sie den Namen dieser Datei eingeben. Es wird bereits der Name vorgegeben, unter dem dieser Sample bisher geführt wurde. Der Name darf maximal 8 Zeichen lang (zzgl. der Extension) sein. Wenn Sie die notwendige Extension nicht angeben, wird diese automatisch vergeben.

Wenn Sie bereits den Namen eingegeben haben, sich aber entschließen sollten doch keine neue Datei anzulegen, können Sie mit CANCEL abbrechen. Ansonsten bestätigen Sie mit OK.

Bevor die neue Datei gespeichert wird, schaut AudioStar nach, ob es bereits eine Datei mit diesem Namen gibt. Ist dies der Fall, wird die alte Datei unter dem gleichen Namen, jedoch mit der Endung ".BAK" abgelegt. Dies kann öfters für Sie eine große Hilfe sein... Man denke nur daran, daß Sie einmal "aus Versehen" eine Datei überschreiben...

Bitte benutzen Sie als Dateinamen nicht die vom MS-DOS reservierten Bezeichnungen "CON", "NUL", "PRN", "AUX", "LPT1" bis "LPT4" und "COM1" bis "COM3".

### **Restauriere BAK**

Diese Funktion restauriert die zuletzt erstellte BackUp Datei zu der aktuell bearbeiteten Datei. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie einen Sample versehentlich gespeichert haben, obwohl Sie dies gar nicht wollten. Diese Funktion ist nur ausführbar, wenn eine entsprechende BAK-Datei vorhanden ist.

### **Neu (Aufnahme)**

Dieser Menüpunkt dient dazu einen neuen Sample aufzunehmen. Hierzu benötigen Sie entweder das VoiceMaker II Produkt oder den SoundBlaster.

Der aktuell geladene Sample wird hierzu aus dem Arbeitsspeicher gelöscht, um dem neuen Sample (der ja aufgenommen werden soll) Platz zu machen. Geben Sie nun den Dateinamen ein, unter dem der neue Sample ab sofort abgelegt (vorerst nur im Speicher, der Sample wird nicht automatisch gespeichert!) werden soll. Es erscheint ein Nachrichtenfenster. Es fordert Sie auf, eine Taste zu drücken. Dann beginnt der Aufnahmevorgang.

Die Aufnahme wird mit der Sample-Rate vorgenommen, die derzeit gerade angewählt ist. Sollten Sie eine anderen Sample Rate wünschen, so stellen Sie diese vor der Neuaufnahme mit der Funktion EINSTELLUNGEN/MANUELLE SAMPLE RATE ein.

## **DIE FUNKTIONEN**

Während der Aufnahme wird Ihnen im VOC Modus angezeigt, wie lange (Sekunden) Sie noch maximal aufnehmen können. Wenn der Speicher voll ist, stoppt die Aufnahme automatisch. Wenn Sie jedoch früher stoppen möchten, so betätigen Sie einfach eine Taste während des Aufnahmevorganges.

### **Info**

Es erscheint ein Fenster, in dem Programmname, Versionsnummer, Copyright und freier Plattenspeicher angezeigt werden. Durch anklicken von OK wird das Fenster wieder geschlossen. Hotkey ist *TAB*.

### **Ende**

verläßt das Programm und kehrt in die Kommandoebene von DOS zurück. Sollten Sie AudioStar nicht direkt von DOS aus gestartet haben, sondern von einem anderen Programm aus, so befinden Sie sich nach Beenden von AudioStar wieder in diesem Programm und nicht im DOS.

Beim Verlassen des Programms wird automatisch eine Profildatei erstellt, in der die gewählten Programmeinstellungen gespeichert sind. Wie z.B. Modus- und Porteeinstellungen.

Hotkey ist *ALT-X*.

Noch ein wichtiger Hinweis! Verlassen Sie AUDIOSTAR nur auf die hier beschriebene Art. Sollten Sie AUDIOSTAR auf einem anderen Weg verlassen, z.B. durch einen Reset oder durch Ausschalten des Rechners, so können evtl. Datenverluste auftreten!

## **Das Menü: Block**

Dieses Menü enthält alle Funktionen für die Blockbearbeitung.

### **Blöcke markieren**

Blöcke können Sie wie folgt markieren: Positionieren Sie den Mauszeiger auf den Anfang des Blockes innerhalb des Anzeigefensters, welchen Sie markieren möchten. Nun drücken Sie die linke Maustaste (oder *Enter*) und halten diese gedrückt. Nun bewegen Sie den Mauszeiger zu dem Ende des gewünschten Blockes. Dort angekommen lassen Sie die Taste wieder los. Der Block ist markiert und wird invers abgesetzt angezeigt. Nun können Sie die folgenden einzelnen Blockfunktionen verwenden:

### **Wiedergeben**

Der aktuell markierte Block wird abgespielt. Das Abspielen können Sie jederzeit durch einen Tastendruck abbrechen.

Hotkey ist *F9*.

### **Kopieren in ZSP**

Diese Funktion kopiert den Inhalt des aktuell markierten Blockes in den Zwischenspeicher. Der Zwischenspeicher ist sozusagen eine Ablage, in die Sie Teile von Samples Zwischenspeichern und später weiterverwenden können.

In der Anwendung ist dies beispielsweise dazu nützlich, wenn man einen Block an eine andere Stelle kopieren möchte. Dazu kopieren Sie zunächst den markierten Block in den Zwischenspeicher und kleben ihn dann aus dem Zwischenspeicher an die gewünschte Stelle in dem Sample.

### **Schneiden in ZSP**

Diese Funktion kopiert den Inhalt des markierten Blockes in den Zwischenspeicher. Daraufhin wird der Block aus dem Sample entfernt. Beachten Sie, daß der soeben markierte Block nun nur noch im Zwischenspeicher vorhanden ist.

Anzuwenden ist diese Funktion beispielsweise, wenn Sie einen Block an eine andere Stelle in dem Sample verschieben möchten. Dazu Schneiden Sie zunächst den Block aus (in den Zwischenspeicher) und kleben diesen dann aus dem Zwischenspeicher an die gewünschte Stelle in dem Sample.

### **Kleben von ZSP**

Diese Funktion fügt den derzeit im Zwischenspeicher befindlichen Sample-Teil in den Sample ein. Als Einfügepunkt wird hierfür die Block-Anfangs-Markierung verwendet. Sollte vor Aufruf dieser Funktion ein Block bestehen, wird dieser zunächst gelöscht. Sie können aber auch nur eine einfache Blockanfangsmarkierung setzen, indem Sie den entsprechenden Punkt einfach kurz anklicken.

Hotkey ist *INS*

### **Mixen von ZSP**

Diese Funktion mixt den aktuell im Zwischenspeicher befindlichen Sample-Teil in den Sample hinein. Als Anfangspunkt wird hierfür die Block-Anfangs-Markierung verwendet. Sie können aber auch nur eine einfache Blockanfangsmarkierung setzen, indem Sie den entsprechenden Punkt einfach kurz anklicken. Durch mehrmaliges Ausführen dieser Funktion wird der Sample-Teil aus dem Zwischenspeicher lauter und der ursprüngliche Teil leiser.

### **Löschen**

Diese Funktion entfernt den aktuell markierten Block aus dem Sample. Der Zwischenspeicher enthält bei dieser Funktion nicht den Inhalt des Blockes (bei SCHNEIDEN IN ZSP ist dies der Fall). Der Sampleausschnitt ist unwiederrufbar gelöscht.

Hotkey ist *DEL*

### **Zoomen**

Der aktuell markierte Block wird gezoomt. D.h. die Bildschirmanzeige beschränkt sich ab sofort nur noch auf den markierten Block. Diese Funktion ist besonders für Feinarbeiten innerhalb des Samples sehr wichtig. So können Sie viel genauer bestimmen, ab wo Sie ein Sampleteilstück bearbeiten möchten. Innerhalb des gezoomten Bereiches können Sie erneut einen Block markieren und diesen erneut zoomen.

### **Block Speichern**

Hiermit können Sie den aktuell markierten Block auf Diskette/Platte speichern.

## **DIE FUNKTIONEN**

Dazu erscheint ein Eingabefenster, in dem Sie den Namen eingeben müssen, unter dem der Block gespeichert werden soll. Der Name darf maximal 8 Zeichen lang (zzgl. der Extension) sein. Wenn Sie die notwendige Extension nicht angeben, wird diese automatisch vergeben.

Wenn Sie bereits den Namen eingegeben haben, sich aber entschließen sollten, den Block doch nicht zu speichern, können Sie mit CANCEL abbrechen. Ansonsten bestätigen Sie mit OK.

Bevor die neue Datei gespeichert wird, schaut AudioStar nach, ob es bereits eine Datei mit diesem Namen gibt. Ist dies der Fall, wird die alte Datei unter dem gleichen Namen, jedoch mit der Endung ".BAK" abgelegt. Dies kann öfters für Sie eine große Hilfe sein... Man denke nur daran, daß Sie einmal "aus Versehen" eine Datei überschreiben...

Bitte benutzen Sie als Dateinamen nicht die vom MS-DOS reservierten Bezeichnungen "CON", "NUL", "PRN", "AUX", "LPT1" bis "LPT4" und "COM1" bis "COM3".

Hotkey ist *ALT-F2*

### **Block Laden**

Hier wählen Sie eine Datei aus, die Sie als Block in den aktuellen Sample einladen möchten. Als Einfügepunkt wird hierfür die Block-Anfangs-Markierung verwendet, die gesetzt sein muß. Sollte vor Aufruf dieser Funktion ein Block bestehen, wird dieser zunächst gelöscht. Sie können aber auch nur eine einfache Blockanfangsmarkierung setzen, indem Sie den entsprechenden Punkt einfach kurz anklicken.

Alle vorhandenen Sample-Dateien werden in der Dateiauswahlbox angezeigt. Wählen Sie nun eine Datei aus der Dateiauswahlbox aus. Diese Datei wird dann in den Arbeitsspeicher geladen. Beachten Sie hierzu bitte auch die Hinweise zur Bedienung der Dateiauswahlbox.

Hotkey ist *ALT-F3*

### **Display als Block (markieren)**

Diese Funktion markiert alle derzeit auf dem Bildschirm angezeigten Daten als Block. Wenn Sie das GESAMT DISPLAY angewählt haben, wird der gesamte Sample als Block markiert. Ansonsten nur der Teil, der derzeit angezeigt wird.

### **Glaetten**

Diese Funktion löscht den markierten Block ab, trennt ihn aber nicht aus dem Sample heraus. D.h. der Block wird mit "Digital Null" aufgefüllt. Hier ist dann kein Ton mehr zu hören.

### **Echo**

Diese Funktion versieht den aktuell markierten Block mit einem Echo, dessen Länge Sie in einer Eingabebox angeben können. Die Echolänge wird stets in Millisekunden angegeben. Dies hat den Vorteil, daß Sie unabhängig von der Samplerate die Echostärke bestimmen können. Nach der Angabe der Echolänge können Sie in einer weiteren Eingabebox die Zahl der Echowiederholungen bestimmen. Experimentieren Sie ein wenig und Sie werden feststellen, daß durch unterschiedliche Werte ganz unterschiedliche Effekte erzielt werden können. So liefert z.B. ein Echo mit einer Länge von 500 ms und einer einfachen Wiederholung ein nahezu klassisches Alpenecho, während eine Echolänge von nur 7 bis 12 ms mit einer Echowiederholung von 4 bis 8 einen roboterartigen Effekt zu tage bringt.

### **Umdrehen**

Diese Funktion dreht den aktuell markierten Block um. D.h. aus "AudioStar" wird "ratSoiduA". Natürlich wird ein Wort nicht Buchstabe für Buchstabe gedreht sondern wirklich Tick für Tick. Es hört sich also nicht so an, als würde einer "Ratsoidua" sagen, sondern so, als würde man eine Schallplatte rückwärts laufen lassen.

### **Lautstärke**

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie für einen Block eine neue Lautstärke bestimmen. Markieren Sie hierzu einen Block, wählen Sie LAUTSTÄRKE an und geben Sie dann die gewünschte Lautstärkeveränderung in Prozent an. 100% entspricht der derzeitigen Lautstärke in diesem Block. Geben Sie also 50% an, wenn der Block um die Hälfte leiser sein soll als bisher.

### **Einblenden**

Diese Funktion setzt den Anfang des markierten Blockes auf "Digital Null" (d.h. es ist ganz leise, kein Ton mehr zu hören) und beginnt von dort aus den Sample langsam bis zum Ende des Blockes einzublenden, so daß zum Schluß die normale Lautstärke erreicht wird. Durch mehrmaliges Ausführen dieser Funktion kann die Einblendung verstärkt werden.

### **Ausblenden**

Diese Funktion beginnt bei der Anfangsmarkierung des aktuell markierten Blockes den Sample auszublenden, bis schließlich der Sample bei der Endmarkierung total leise ist ("Digital Null"). Durch mehrmaliges Ausführen dieser Funktion kann die Ausblendung verstärkt werden.

### **Das Menü: Wiedergabe**

Dieses Menü enthält eine Zusammenstellung von Funktionen, die zum Abspielen des Samples und Teilen davon dienen.

### **Alles**

Hiermit wird der gesamte Sample abgespielt, der sich gerade im Arbeitsspeicher befindet. Hotkey ist *F10*.

### **Display**

Es wird der Bereich des Samples abgespielt, der derzeit auf dem Bildschirm sichtbar ist. Hotkey ist *F9*.

### **Block**

Es wird der Bereich des Samples abgespielt, der derzeit als Block markiert ist. Hotkey ist *F8*.

### **Zwischenspeicher**

Es wird der sich im Zwischenspeicher befindliche Sample wiedergegeben. Hotkey ist *F9*.

### **Eingang**

Es wird das Signal über den Samplekanal ausgegeben, welches derzeit am Eingang des SoundBlasters "hängt". Diese Funktion arbeitet nur im SoundBlaster-Modus.

## **DIE FUNKTIONEN**

### **Das Menü: Anzeige**

In diesem Menü finden Sie alle Funktionen wieder, die mit der Anzeige des Samples auf dem Bildschirm etwas zu tun haben. So können Sie z.B. Raster erstellen und verschiedene Darstellungsformen der Kurve anwählen.

### **Gesamt Display**

Die Ausgabe in dem Sample-Darstellungsfenster wird so vorgenommen, daß der gesamte Sample angezeigt wird. Hotkey ist die Minus-Taste.

### **Block Display**

Der aktuell markierte Block wird in dem Sample-Darstellungsfenster "vergrößert" dargestellt. Somit sehen Sie auf dem Bildschirm nur noch die Daten, die sich innerhalb des markierten Blocks befinden. Auch in dieser Anzeige können Sie wieder einen neuen Block markieren und diesen vergrößern. Alle Funktionen vom Gesamt-Display sind auch in dem Block-Display möglich. Lediglich der sichtbare Ausschnitt ist auf den Block begrenzt. Mit dem Menüpunkt GESAMT DISPLAY können Sie sich wieder alle Daten anzeigen lassen. Hotkey ist die Plus-Taste.

### **Logarithmisch**

Hiermit schalten Sie die Darstellungsweise des Rasters auf dem Bildschirm ein. Das Raster wird in unterschiedlichen logarithmischen Abständen dargestellt. Wenn dieser Menüpunkt aktiviert ist, wird dies durch ein kleines Häkchen vor dem Menüpunkt angezeigt.

### **Linear**

Hiermit schalten Sie die Darstellung des Rasters auf dem Bildschirm ein. Das Raster wird in gleichen Abständen angezeigt. Wenn dieser Menüpunkt aktiviert ist, wird dies durch ein kleines Häkchen vor dem Menüpunkt angezeigt.

### **Filter**

Hiermit schalten Sie die Darstellungsweise des Samples auf dem Bildschirm ein. Wenn dieser Menüpunkt aktiviert ist, wird dies durch ein kleines Häkchen vor dem Menüpunkt angezeigt.

### **Raster an**

Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, schalten Sie ein Raster ein, welches hinter die Darstellung der Sample-Kurve gelegt wird. Dieses Raster paßt sich automatisch dem aktiven Modus an. Es gibt also für jede Darstellungsart (logarithmisch, linear, Filter) ein passendes Raster. Wenn das Raster aktiviert ist, wird dies durch ein kleines Häkchen vor diesem Menüpunkt angezeigt.

### **Raster aus**

Diese Funktion schaltet das Raster wieder aus. Wenn das Raster ausgeschaltet ist, wird dies durch ein kleines Häkchen vor diesem Menüpunkt angezeigt.

### **Display erneuern**

Wenn Sie diese Funktion anwählen, wird der aktuelle Bildschirm gelöscht und neu aufgebaut. Diese Funktion ist vielleicht einmal sinnvoll, wenn der Bildschirmaufbau mal durcheinander kommt. Dies kann beispielsweise extern durch residente Programme geschehen, die sich nicht an den Grafikmodus anpassen.



## Das Menü: Einstellungen

In diesem Menü finden Sie eine Menge Einstellungsmöglichkeiten für den AudioStar. Alle Einstellungen werden beim Verlassen des AudioStar in einer Profildatei gespeichert, die beim nächsten Programmstart wieder eingelesen wird. Somit brauchen Sie die Einstellungen nur einmal zu tätigen.

### ADS Modus

Mit dieser Funktion schalten Sie auf den ADS-Modus um. Der ADS Modus ist der Spezielle Modus für den VoiceMaker II. Sollten Sie sich vorher in dem SoundBlaster VOC Modus befunden haben, erscheint folgende Dialogbox:



Wenn Sie dieses Dialogfenster mit JA beantworten, wird der aktuell bearbeitete SoundBlaster Sample in das ADS Format umgewandelt.

### SPR Modus

Der SPR Modus für den VoiceMaker I ist noch nicht implementiert. Er ist für eine Folgeversion des AudioStar geplant.

### VOC Modus

Mit dieser Funktion schalten Sie auf den VOC-Modus um. Der VOC Modus ist der Spezielle Modus für den SoundBlaster. Sollten Sie sich vorher in dem VoiceMaker II ADS Modus befunden haben, erscheint folgende Dialogbox:



Wenn Sie dieses Dialogfenster mit JA beantworten, wird der aktuell bearbeitete VoiceMaker II Sample in das VOC Format umgewandelt.

### Automatische Sample Rate

Mit dieser Funktion können Sie AudioStar veranlassen, die Sample Rate zu berechnen. Hierbei wird die Rechengeschwindigkeit ermittelt und die Sample Rate hierauf angepaßt. Somit ist es dann beispielsweise möglich, Samples die auf schnellen Rechnern mit dieser Funktion aufgenommen wurden, auch auf langsamen Rechner in gleicher Geschwindigkeit abzuspielen. Diese Funktion arbeitet nur im SPR-Modus.

## **DIE FUNKTIONEN**

### **Manuelle Sample Rate**

Hiermit können Sie die Sample Rate manuell anpassen. Sie erhalten ein Eingabefenster, in dem die derzeit aktuelle Sample Rate vorgegeben wird. Sie können die Sample Rate nun ändern oder übernehmen. Über die Benutzung von Eingabefeldern können Sie in dem Teil "Allgemeines zur Benutzeroberfläche" dieser Anleitung nachlesen.

### **VM an Port #1, #2**

Es gibt die Möglichkeit, den VoiceMaker sowohl an Parallel-Port #1 oder an Port #2 anzuschließen. Mit diesen beiden Menüpunkten können Sie AudioStar "sagen", an welchem Port der VoiceMaker "hängt" (bzw. angeschlossen ist). Welcher Port derzeit angewählt ist, wird durch ein kleines Häkchen vor dem entsprechenden Menüpunkt angezeigt. Diese Funktion arbeitet nur im ADS- und SPR-Modus.

### **Lautsprecher Intern/Extern**

Wenn Sie den VoiceMaker besitzen, können Sie alternativ zur Ausgabe der Samples über den internen Lautsprecher Ihres PC's die Ausgabe auf den externen Lautsprecher des VoiceMakers umleiten. Welcher Lautsprecher derzeit angewählt ist, wird durch ein kleines Häkchen vor dem entsprechenden Menüpunkt angezeigt. Diese Funktion arbeitet nur im ADS- und SPR-Modus.

### **SoundBlaster Support**

Mit dieser Funktion können Sie die Ausgabe der Samples im ADS Modus auf einen evtl. vorhandenen SoundBlaster umleiten.

### **Wipe Effekte**

Mit dieser Funktion können Sie einstellen, ob die Effekte bei dem Öffnen und Schließen von Fenstern erscheinen sollen oder nicht. Bei einigen langsamen Rechnern bzw. Grafikkarten kann es evtl. aus Geschwindigkeitsgründen besser sein, diese Effekte auszuschalten.

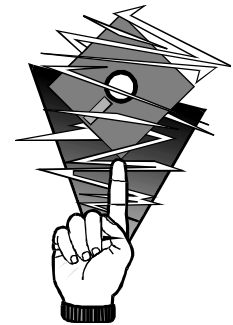
## ANHANG

### Der VoiceMaker II

Um den vollen Funktionsumfang von AudioStar nutzen zu können benötigen Sie entweder einen SoundBlaster oder den **VoiceMaker II** von Herrn Dipl. Ing. G. Röpke. Der VoiceMaker ist eine Zusatzhardware, die an einen Parallelport Ihres PC's angeschlossen wird. Mit Hilfe dieser Zusatzhardware können Sie dann digitale Samples mit AudioStar aufnehmen. Der VoiceMaker II enthält zusätzlich noch einen Lautsprecher, über den Sie die Samples in weitaus besserer Qualität als über den internen PC-Speaker ausgeben können.

### Erstellen einer Sicherheitskopie

Bevor Sie das Programm das erste mal benutzen, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie anlegen. Um eine Sicherheitskopie zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:



1. Computer mit DOS booten (einschalten).
2. Aus der DOS Kommando-Ebene folgendes eingeben:  
**DISKCOPY A: A:**
3. Jetzt beachten Sie die Anweisungen am Bildschirm und legen zuerst Ihre Originaldiskette ein und bestätigen den Vorgang mit *ENTER*. Hat der Computer die ganze Diskette eingelesen, so verlangt er nach der Zieldiskette. Legen Sie eine beliebige leere Diskette ein. Nach dem Bestätigen mit *ENTER* wird die gesamte Diskette formatiert und beschrieben. Nach etwa 1-2 Minuten ist der Vorgang beendet und Sie können Ihre "Arbeitsdiskette" entnehmen.
4. Legen Sie die Originaldiskette an einen sicheren Ort und arbeiten Sie ab jetzt nur noch mit der Arbeitsdiskette.

### Einträge in der Datei "config.sys"

Die nachfolgenden Hinweise gelten nicht nur für die Benutzung von AudioStar, sondern dienen allgemein zur optimalen Ausnutzung Ihres Rechners. Die Datei "config.sys" sollte folgende Einträge aufweisen, um einen störungsfreien Ablauf des Programmes zu gewährleisten:

```
FILES=15
BUFFERS=5
```

Bei Verwendung einer Festplatte ist es im allgemeinen sinnvoll die Anzahl der Files auf mindestens 20 zu setzen und die Zahl der Buffers ebenfalls 20 bis 30 zu setzen. Ein zu niedriger Wert für die "BUFFERS" kann die Arbeitsgeschwindigkeit drastisch verringern, ein zu niedriger Wert für "FILES" kann sogar dazu führen, daß ein Programm nicht wunschgemäß arbeitet.

### **Wenn etwas nicht läuft**

AudioStar wurde gründlich getestet und wird bereits seit längerem von vielen Anwendern eingesetzt. Angesichts der zahlreichen Funktionen lassen sich Langzeitfehler (Bugs) leider nie ausschließen. Sollte also bei der Arbeit trotz korrekter Bedienung ein Fehler auftreten, so bitten wir Sie, uns eine möglichst genaue Fehlerbeschreibung zu senden. Bitte geben Sie bei Reklamationen immer Ihre verwendete DOS Version und Systemkonfiguration an. Ggf. senden Sie uns bitte auch eine Kopie Ihrer Arbeitsdiskette mit.

### **Probleme & Lösungen**

Sollte bei der Arbeit mit AUDIOSTAR ein Problem auftreten, so überprüfen Sie bitte ob sich alle benötigten Dateien auf einem Unterverzeichnis Ihrer Festplatte befinden und ob sich die Dateien mit den Daten Ihrer Samples in dem gleichen Unterverzeichnis befinden wie das Programm AudioStar.

Prüfen Sie, ob die Datei "CT-VOICE.DRV" vorhanden und ggf. richtig installiert ist. Evtl. sollten Sie noch einmal einen Blick in Ihr SoundBlaster Handbuch werfen.

Wenn es Probleme mit dem VoiceMaker II gibt, überprüfen Sie alle Anschlüsse und Steckverbindungen. Ggf. ist die Einstellung des Ports nicht korrekt.

Falls die Maussteuerung nicht klappt überprüfen Sie bitte ob die Maus angeschlossen und durch einen Maustreiber eingeklinkt ist. Falls das aufgetretene Problem weiterhin auftritt, so überprüfen Sie bitte ob die genannten Hinweise im Bezug auf die CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT Dateien von Ihnen beachtet worden sind.