



pianotasten:
links rechts wischen =
leiser lauter (ton des
instrumentes ist
nicht in performance
gespeichert...)
wird gespielt solange
getoucht
mehrere tasten
anfassen und rechts
ziehen -> slide zu data
screen

events:
double tap = delete
ende verschieben nur
bei langen events,
sonst wird event
verschoben
finger malt in
rasterbreite man muss
also nicht die raterlinie
treffen sondern den
raum zw. 2 linien

color wheel:
man dreht es
die farbe die oben ist
gilt als ausgewählt
tippt man eine farbe
an dreht sie sich von
selbst nach oben
tippt man in die mitte
wechselt die envelope
zw. performance und
ausgewählter farbe

envelope:
tippen startet und stoppt das abspielen von farbe/performance
links rechts ziehen macht farbe/performance im relativen mix leiser lauter
hoch runter ziehen bearbeitet die envelope
mehrere finger links wischen -> zu color envelope wechseln oder color wheel
eins im uhrzeigersinn drehen
mehrere finger rechts wischen -> zu performance envelope wechseln oder
nix
wenn man später andere ansichten hinzufügt wie frequenzfilter, panaorama/
lautstärke, abspiel-/editiermodus dann wechselt das wischen die ansicht statt
die farbe

abspielen und mixen:
envelopes sind normalisiert, der max wert ist immer 1
lautstärke änderung der color hat nur akkustisches feedback weil mix relativ
im relativen mix wird vorerst keine rücksicht auf übersteuerung genommen
aber man kann die performance lautstärke selbst herabsenken
beim abspielen läuft eine mischung aus curser und levelmeter über die
envelope, übersteuerungen (über 1 nicht über envelope) bleiben als knallrote
striche markiert
intern sind bei neutralem mix alle levels auf 1. die verhältnisse werden nur
durch levelabsenkung angepasst
beim mixen des instrumentes können die levels aller töne auf den
pianotasten angezeigt werden (grau es overlay von links nach rechts)
wichtig: beim abspielen wird genau der ausschnitt geloopt den man sieht,
keine andern spuren oder beats
cool wäre ein abspielen bei dem sich nicht ein curser nach recht sondern alle
daten nach links ins klavier bewegen (und rechts wieder ins bild kommen,
die "walze" müsste dann aber bei berührung zum stehen kommen

