

Caractéristiques de JS

- Un plugin JSFX reçoit des tuples d'échantillons (valeurs 64 bits float) à transformer.
- Les JSFX comportent différentes sections
 - `@init` initialisation, une fois... ou plus.
 - `@slider` en cas d'interaction avec l'interface graphique par défaut
 - `@serialize` sauvegarde et restauration de l'état du plugin
 - `@block` une fois pour chaque bloc de tuples
 - `@sample` une fois pour chaque tuple
 - `@gfx` période de rafraichissement de l'interface graphique
- REAPER gère les différentes tâches, leur synchronisation, et assure la compatibilité des plugins JSFX au travers des différentes versions du logiciel et des systèmes

Poursuite du projet...

- Lire des fichiers son : opération bien intégrée
 - Comment les désigner ?
 - Associer un numéro (0 à 9999) à chaque clip.
 - Utiliser des fichiers de noms tels « clip1635.wav »
- Créer des « variations » dans le jeu
 - Pas d'utilisation d'effets sonores
 - Modes de jeu : jouer une partie du clip, à des vitesses différentes, voir négatives, jouer des « boucles », courts extraits de 10ms à 30s
 - Modes d'espace, utilisant la multiphonie
- Découverte progressive des capacités du GM

Puis...

- Multiplication des paramètres de jeu
 - Clip, durée, volume, vitesse, canaux, boucles...
- Associer à chaque son les paramètres adéquats
 - Modifications appropriées
- Hiérarchisation, par création de
 - « groupes » ensembles cohérent
 - « banques » sous-classe des groupes, formées de
 - « partiels » type de jeu/espace associé à des ensembles de clips

Descriptions...

- Nécessité d'une syntaxe, par exemple :

Grp, 200

Bnk, 30, Clps, 2300, 2304, SpM, 14,
PlM, 24, PWeight, 0.5, prVol, -3

Bnk, 30, Clps, 2305, 2310, SpM, 14,
PlM, 25, PWeight, 0.16

- Autres besoins :
 - configurations des HP, modes de jeu, modes d'espace, caractéristiques des clips, etc...
 - description des interactions