

Picasso Orchestra 2.0

Benutzerdokumentation

Martin Engler - Projektmanager

martin.engler@fh-hagenberg.at

Alexander Brugger

alexander.brugger@fh-hagenberg.at

Dietmar Hatzenbichler

dietmar.hatzenbichler@fh-hagenberg.at

Robert Leitner

robert.leitner@fh-hagenberg.at





1 Infos zur Applikation und Programmen

1.1 Zur Erstellung verwendete Programme

Zur Erstellung der Adobe Flash-Applikation „PicassoOrchestra 2.0“ wurde in erster Linie die Programmierumgebung Adobe FlexBuilder3 verwendet, worin grundsätzlich die Formate MXML und ActionScript3 zur Anwendung kommen. Das daraus generierte Produkt wird als .swf-file in einem .html-file mittels CSS-Formatierung kompiliert. Für das Interface wurden die Softwarelösungen Adobe PhotoShop CS4 und Adobe Illustrator CS4 herangezogen, wobei das Adobe FlexSkinningComponent-Script für CS4 die Brücke zwischen Design- und Programmierumgebung schlägt.

1.2 Zur Verwendung benötigte Programme

Um die Applikation problemlos verwenden zu können wird einer der untenstehenden Internetbrowser samt installiertem Adobe FlashPlayer10 vorausgesetzt. Das Update auf Adobe FlashPlayer10 ist von Nöten, da gegenüber dem Adobe FlashPlayer 9 wesentliche Erneuerungen im Handling von Audiomaterial implementiert sind.

Liste der Internetbrowser:

Mozilla FireFox 2.X/3.X – funktioniert

IE 6.X - ???

Opera 9.X – funktioniert

Safari 3.X - ???

1.3 Einschränkungen

Eine in der Flash-Community wohlbekannt, jedoch bis zum heutigen Tage nicht ausgemärzte Einschränkung bezieht sich auf die Scroll-Funktion, welche auf Macintosh-Maschinen nicht möglich ist. Somit ist die Funktionalität der Applikation in geringem Maße für OS 9/OS X – User begrenzt.



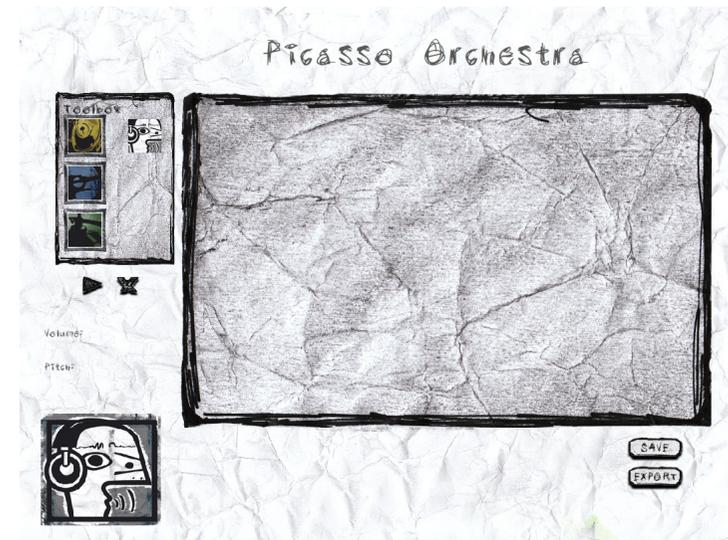
2 Bedienung der Applikation

Nach dem Laden der Applikation findet der Benutzer den Grundaufbau von PicassoOrchestra vor sich vor.

Im linken oberen Bereich befinden sich die zu verwendenden Instrumente/Samples.

Gleich darunter sind die Transportfunktionen: Start und Stop angebracht.

Wiederum darunter sind die Einstellungen für Volume und Pitch ersichtlich, welche zur Steuerung jedes einzelnen Samples verwendet werden können. Die Samples werden mittels Drag & Drop auf die Bühne gebracht





Erst einmal auf der Bühne, kann jedes Sample durch Drag & Drop wieder verschoben werden und mittels der „Entfernen“-Taste gelöscht werden.

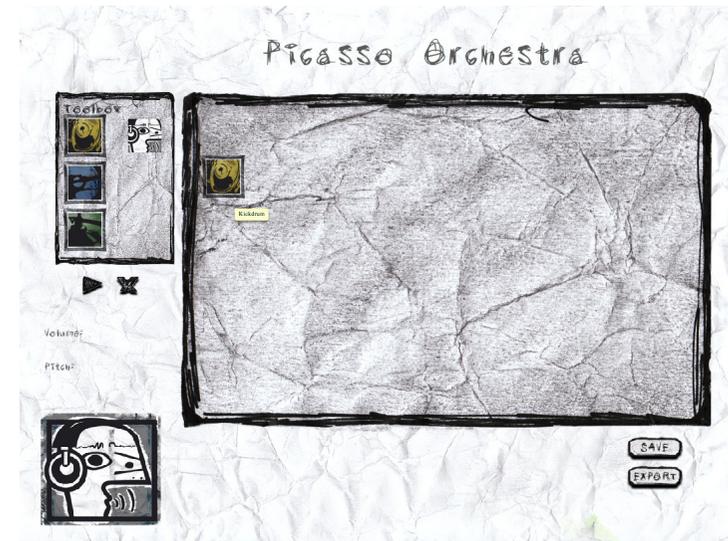
Wird ein Sample durch Anklicken aktiviert kann durch verschieben auf der X-Achse, das zeitliche Timing bestimmt werden.

Durch verschieben auf der Y-Achse wird der Pitch ebenso wie durch die Slider links angepasst.

Das Mausrad lässt die Einstellung des Volume zu.

So können wunderbare Drumpatterns erzeugt werden.

Auf der Projektwebsite sind weitere Tutorials zu finden:
picasso-orchestra.reinka.org





Mit einem Mausklick auf den „SAVE“-Button lässt sich ein Abbild des erstellten Patterns erzeugen. Diese wird unterhalb der Bühne angezeigt.

Weiters kann dieses Abbild lokal auf dem Rechner gespeichert werden und wird so in Zukunft zum Austausch von Patterns dienen.

siehe Bild: unten

