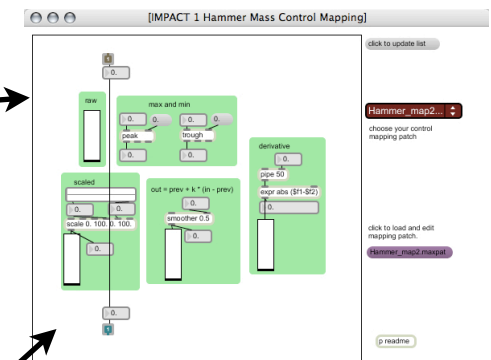
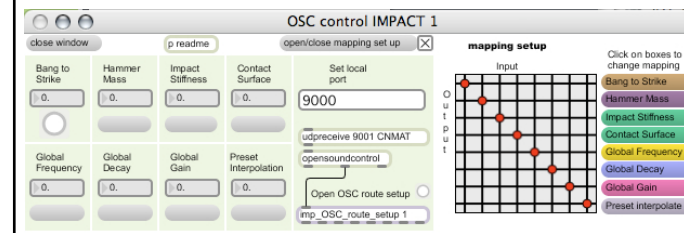
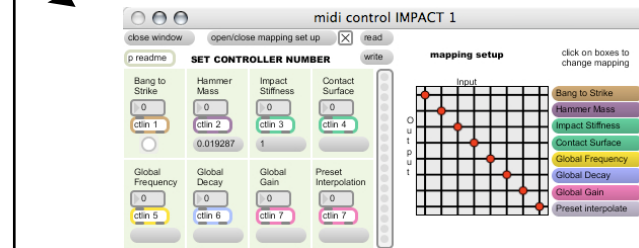
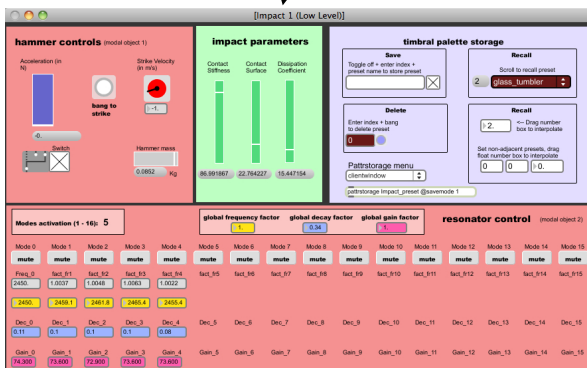
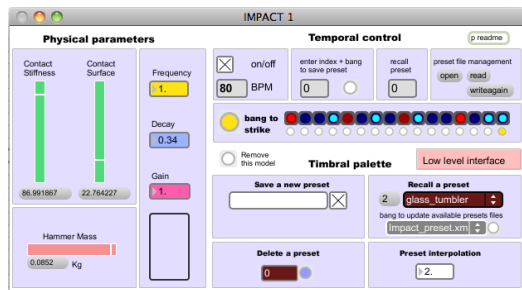
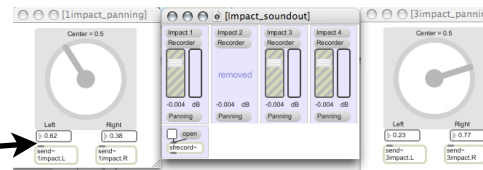
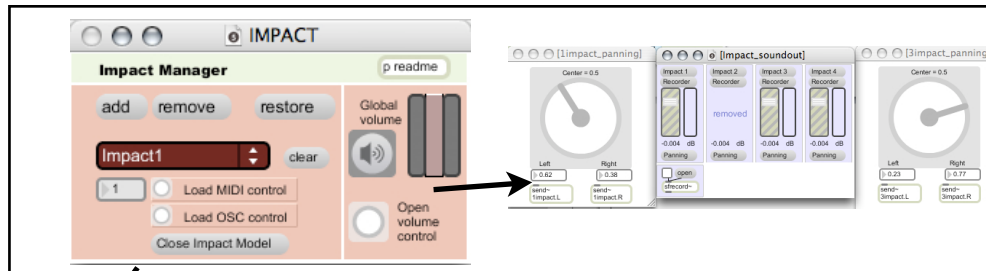
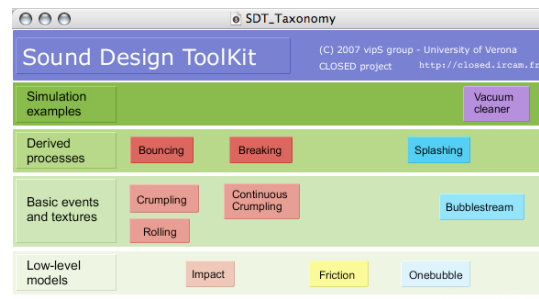


# Aggiornamento SDT per Max 6 e PD : struttura attuale



### Funzionalità da **conservare**:

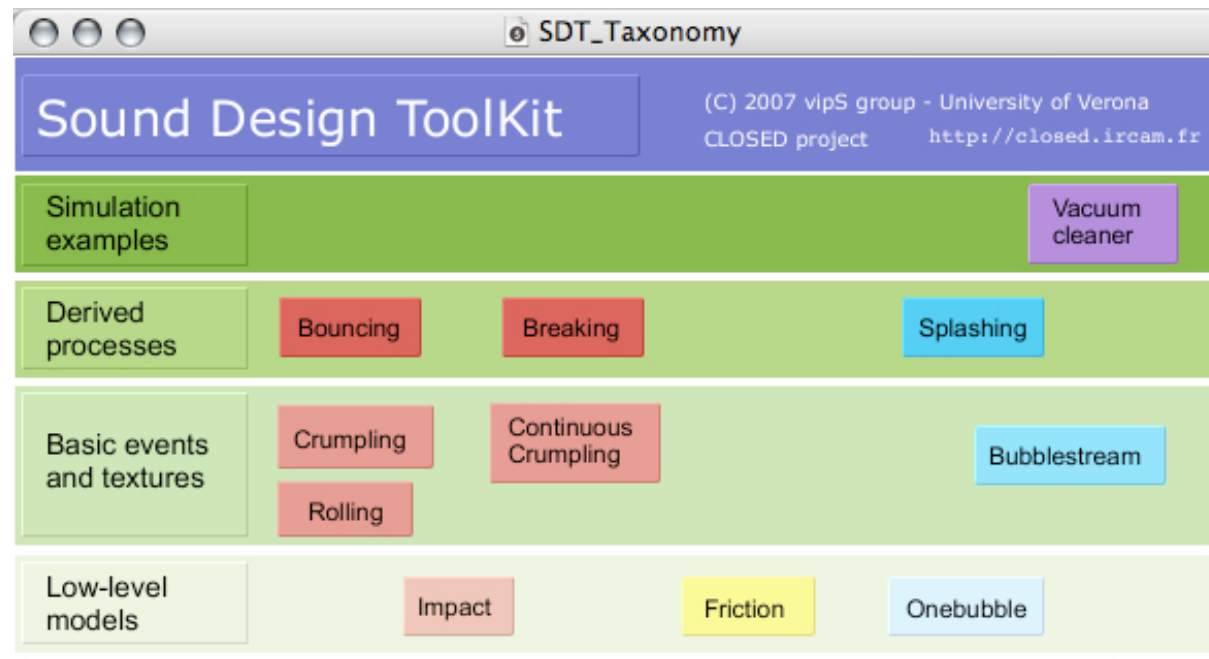
- ✓ tassonomia generale
- ✓ allocazione polifonica delle istanze per modello
- ✓ suddivisione della GUI modello in alto e basso livello per significatività dei parametri e controllo interattivo
- ✓ salvataggio preset di timbri
- ✓ riscaldamento e display di tutti parametri nel range convenzionale 0-100 floating (tranne i global factors)
- ✓ controllo interattivo dei parametri in high level GUI per istanza e modello mediante interfacce fisiche esterne

### Funzionalità da **modificare**:

- ✓ disaccoppiamento controllo volume per modello/istanze dalla GUI model manager e creazione di una GUI mixer generale sulla falsa riga dei software di editing multitraccia
- ✓ eliminazione MIDI/OSC, collezionare tools di interfacciamento di terze parti e tenere solo patch per routing dei segnali in arrivo verso parametri interattivi

### Funzionalità da **introdurre**:

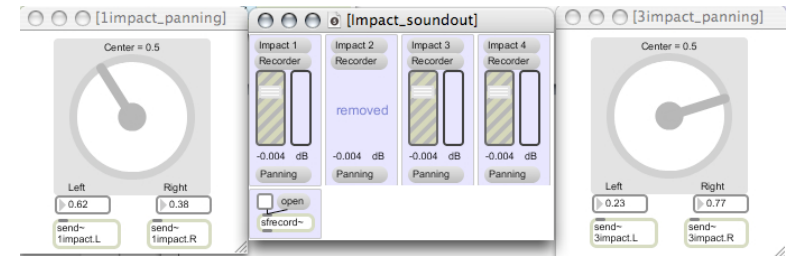
- ✓ possibilità di salvataggio di progetti complessi (modelli, n° istanze, preset timbrici, controllo interattivo, mappe, mixing)



- ✓ prevedere progressivo inserimento modelli di Andy Farnell (traduzione in Max e revisione secondo il modello SDT high/low GUI, interactive control etc.)
- ✓ prevedere ambiente di alto livello per il monitoraggio e salvataggio di tutti i modelli, n istanze caricate, preset timbrici, patch di controllo e mappe

# Max 6

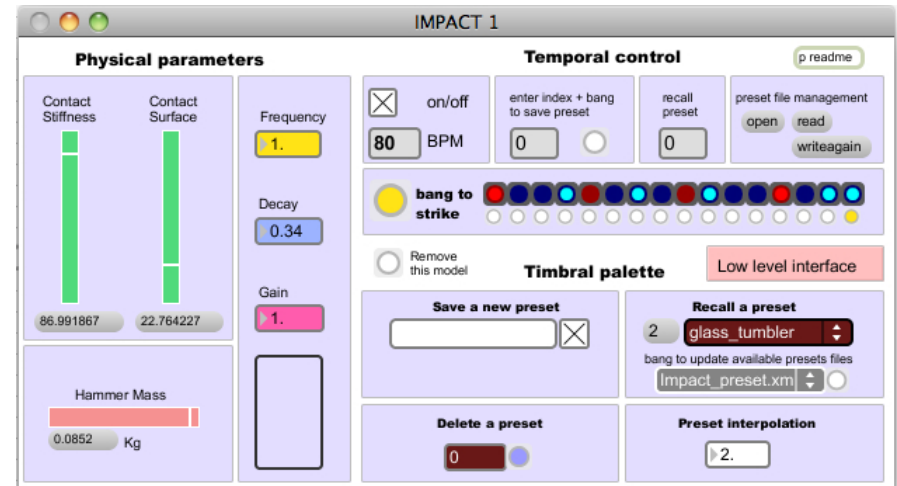
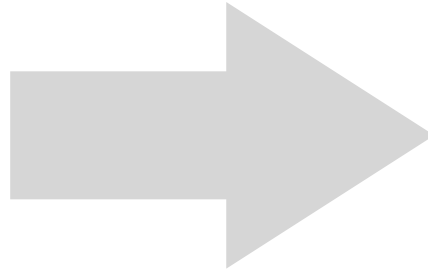
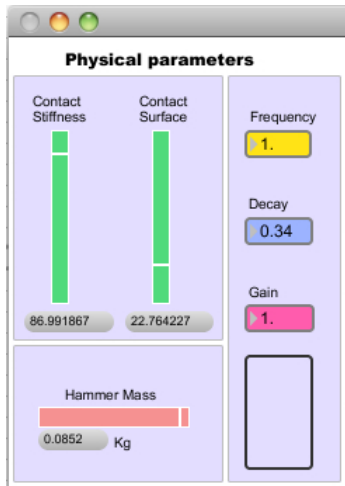
# PD



- ✓ Rivedere gui model manager
- ✓ eliminare distinzione MIDI/OSC
- ✓ mantenere polifonia
- ✓ disaccoppiare controllo volume in finestra global mixer

Max 6

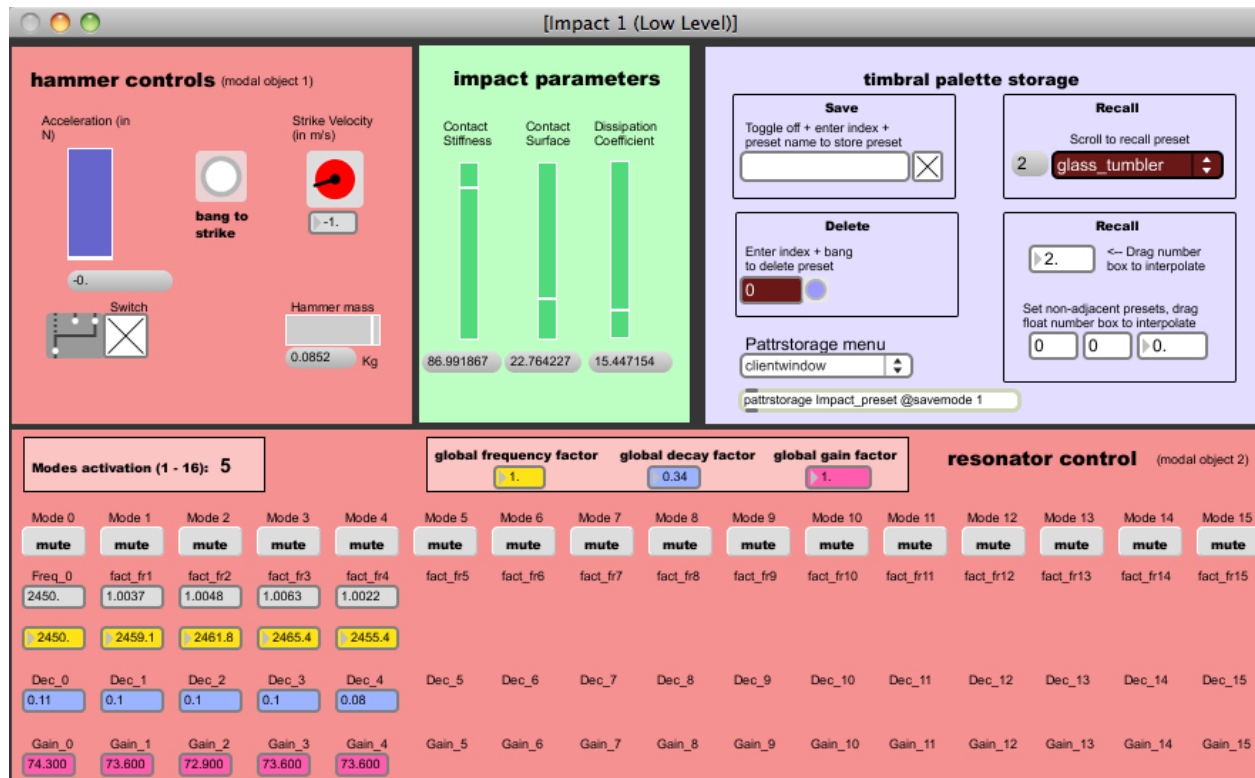
PD



- ✓ mantenere “physical parameters”
- ✓ mettere “temporal control” (sequencer) a scomparsa.
- ✓ razionalizzare “timbral palette”, potrebbe essere a scomparsa anche questa sezione (vedi comportamento della patch di controllo, con attuale scomparsa della matrice input/output)
- ✓ mantenere approccio di costruzione annidata della patch (bpatcher in max, graphs on parent in pd)
- ✓ sfruttare in max le modalità edit/presentazione per ottimizzazione flusso dati e efficacia interfaccia grafica (da verificare in pd)

Max 6

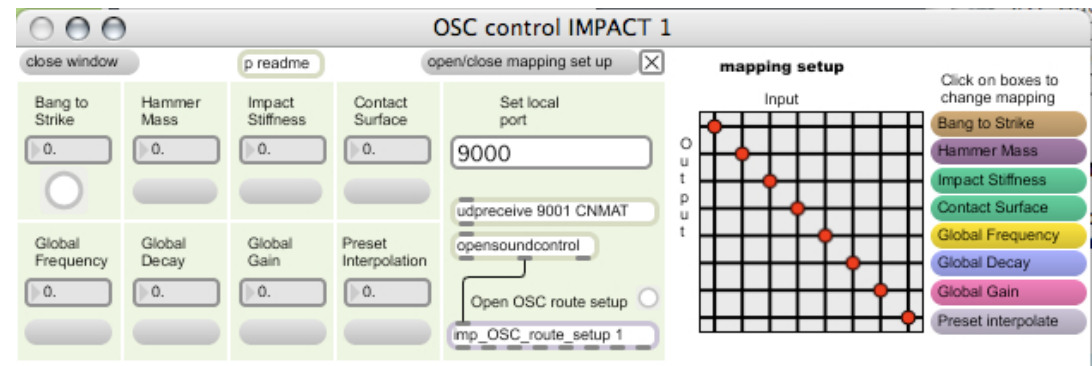
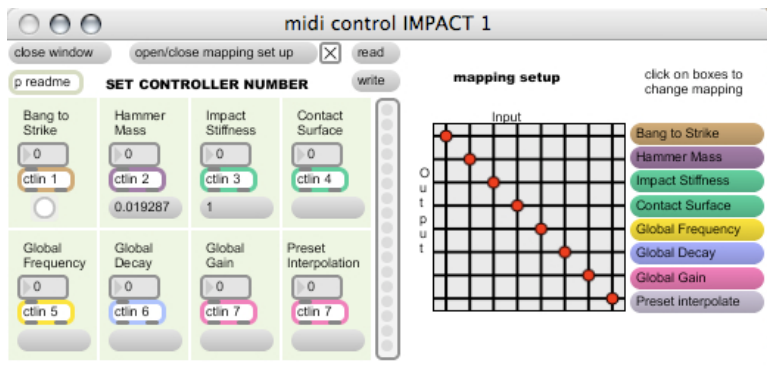
PD



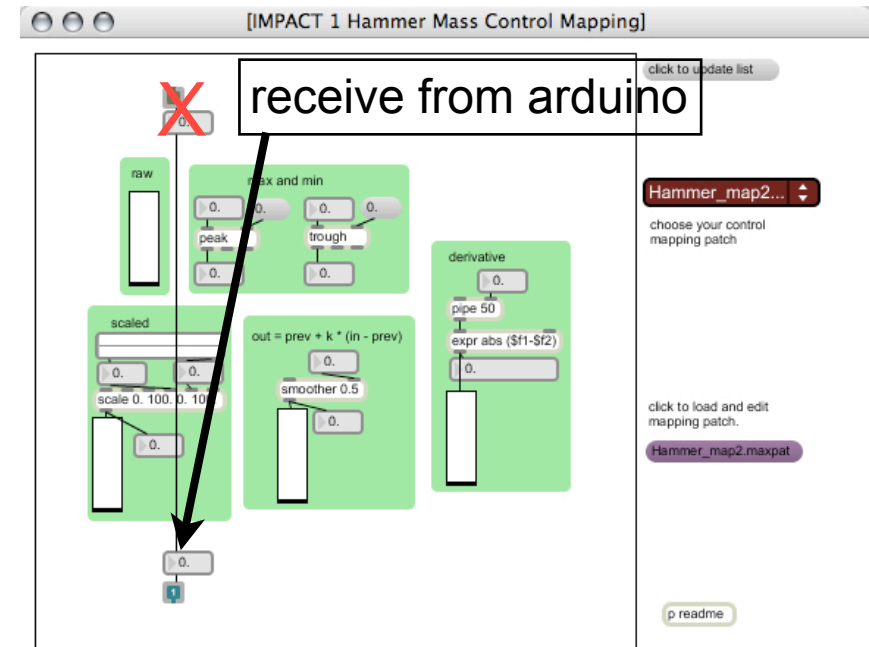
- ✓ sostanzialmente invariata
- ✓ riorganizzare sezione di salvataggio preset (timbral palette)
- (forse portare all'esterno per impact il parametro strike velocity)

# Max 6

# PD



- ✓ eliminare midi/osc e matrice di routing
- ✓ portare tutti i display in 0-100
- ✓ collezionare patch di terze parti per comunicazione con es Arduino, Wiimote, iPhone, Android etc
- ✓ uniche patch in cui si fa uso di send/receive verso le mappe



## Piano di lavoro

- ✓ partiamo dal modello di impatto che è un esempio generale.
- ✓ il modello di bolla, per quanto più semplice (es. non ha la low level gui), è un caso speciale che fa uso dell'oggetto poly~ all'interno di ogni singola istanza per gestirne la polifonia.
- ✓ procediamo in parallelo nello sviluppo Max e PD a partire dai primi aggiornamenti su Max
- ✓ obiettivo: rivedere il modello di impatto (high/low level gui) nell'arco di un mese (primi di giugno)