

AudioDrome

Alessandro Petrolati, Cagliari

XVII Colloquio di Informatica Musicale, Venezia, 15-17 ottobre 2008



Sommario:

AudioDrome è una raccolta di codice scritto in linguaggio C++.

Il *namespace* fornisce le API (*Application Programming Interface*) per lo sviluppo di DSP (*Digital Signal Processing*) *open-source*.

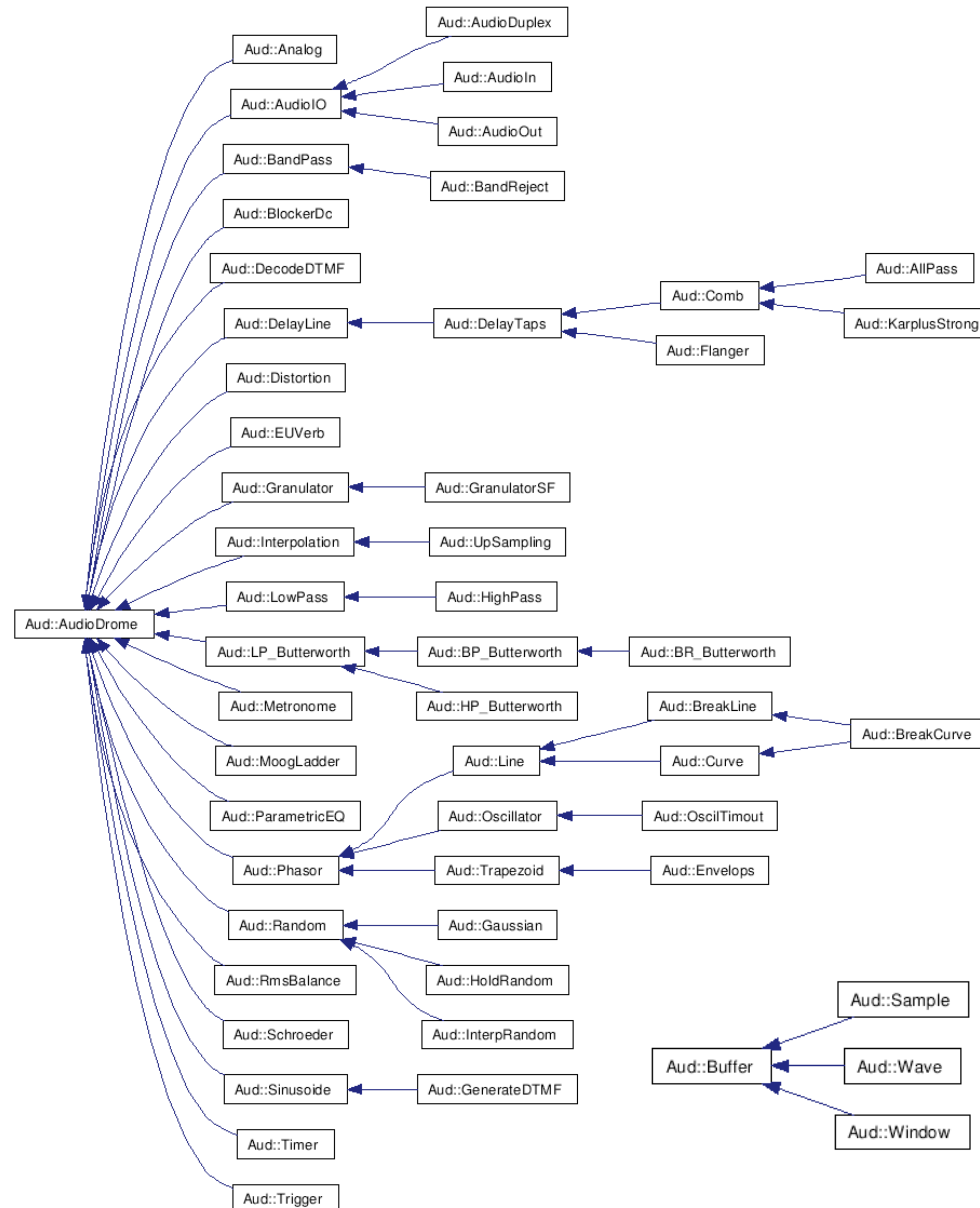
Progettato per una facile "portabilità", il *framework* è formato da un nucleo di classi primitive e da classi *wrapper* per le librerie di terze parti.

Gli "oggetti" interagiscono attraverso un'interfaccia flessibile e semplice.

Il *framework AudioDrome* si impiega come un sintetizzatore *code-based*, simile a *Csound* o *Super Collider*.

Utilizzo:

- Sviluppo di moduli *software*: VST, AU, RTAS etc.
- Programmazione di software *stand-alone*, multipiattaforma.
- Facile estendibilità introducendo nuove classi nella gerarchia



Specifiche:

- Notifica "Sampling Rate is Changed" a runtime
- Down-Sampling (sotto-campionamento)
- Notifica "Down Sampling is Changed" a runtime
- Facilità di connessione degli oggetti, orientati "al campione".
- Audio stream in Block I/O e in callback function

Obiettivi:

- Formare un gruppo di sviluppo per ampliare e rendere competitivo il progetto.

Riferimenti

www.alessandro-petrolati.it
Info@alessandro-petrolati.it

