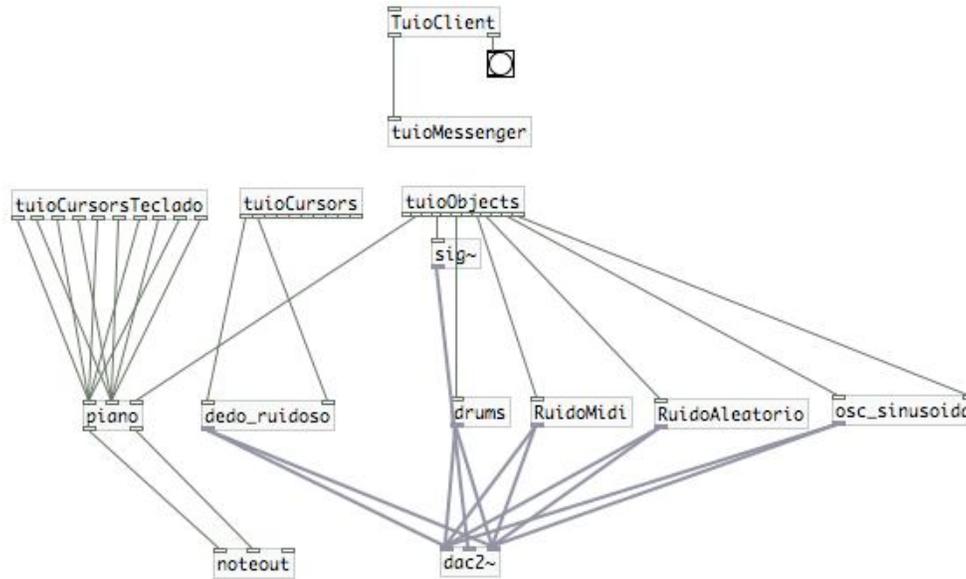


Documentación:

BLOQUES PUREDATA



Describiendo nuestra aplicación por bloques:

TuioClient: Se encarga de escuchar continuamente el puerto por el que van llegando los mensajes TUIO, para luego entregarlos al bloque TuioMessenger.

tuioMessenger: Trabaja enrutando los distintos mensajes TUIO hacia los tuioObjects, TUIOCursors y tuioCursorsTeclado correspondientes.

tuioCursorsTeclado: Bloque que desempaca, actualiza y almacena los atributos de cada CursorTeclado.

tuioCursors: Bloque que desempaca, actualiza y almacena los atributos de cada tuioCursor

tuioObjects: Bloque que desempaca, actualiza y almacena los atributos de cada tuioObject, 11 objetos en total.

piano: Toma los atributos del tuioObject 1 y de cualquiera de los tuioCursorsTeclado para generar con ellos el sonido de un piano, como si estuviese dispuesto sobre la mesa.

dedo_ruidoso: Tomando los atributos del tuioCursors 0 genera dos tonos puros, relativos a posición de la yema del dedo del ejecutante.

drums: Tomando los atributos del tuioObject 5 corre una pista de batería a velocidad variable, controlada por el ángulo de la ficha 5.

RuidoMidi: Tomando los atributos del tuioObject 7 genera un tono que varía aleatoria y discretamente en frecuencia a lo largo del tiempo, con razón de cambio controlada por el ángulo de la ficha 7.

RuidoAleatorio: Tomando los atributos del tuioObject 8 genera un conjunto de tonos puros con amplitudes que varían aleatoria y discretamente a lo largo del tiempo, con razón de cambio controlada por el ángulo de la ficha 8

osc_sinusoidal: Puede trabajar tanto con los atributos del tuioObject 11 para generar un tono puro con frecuencia controlada por el ángulo de la ficha 11; como también con los atributos del tuioObject 10 y 11, para generar un tono puro con frecuencia variante sinusoidalmente en el tiempo, que cambia su razón de cambio según el ángulo de la ficha 10, y cambia su frecuencia central según el ángulo de la ficha 11.

noteout: Genera un sonido coherente con los datos MIDI que se le entregan.

dac2: Genera un sonido coherente con las señales entregadas en sus entradas. Además, el volumen con que estas se generen depende directamente de ángulo de la ficha 3.

A continuación se muestran los fiduciales utilizados con sus ids y respectivas funciones asignadas.

 <p>fiducial id 1</p>	<p>Se sitúa un piano virtual sobre la mesa. Su rotación controla la octava de notas que serán interpretadas.</p>	 <p>fiducial id 8</p>	<p>Sintetizador de Ruido aleatorio. Sintetiza una onda con amplitudes aleatorias. Su rotación permite controlar una frecuencia portadora de la señal de ruido.</p>
 <p>fiducial id 3</p>	<p>Controla el volumen general de la mesa. Por defecto el volumen en la mesa es 0.</p>	 <p>fiducial id 10</p>	<p>Controlador fiducial 11. Modula en frecuencia el oscilador con una portadora determinada por el ángulo de este fiducial.</p>
 <p>fiducial id 5</p>	<p>Sintetiza una pista de batería. Su rotación controla el retardo entre las muestras de la pista de batería que está predeterminada a tocar.</p>	 <p>fiducial id 11</p>	<p>Oscilador tono puro. Sintetiza un tono puro que varía de frecuencia al girar el fiducial.</p>
 <p>fiducial id 7</p>	<p>Sintetizador notas MIDI. Toca una secuencia de notas aleatorias. Su rotación determina el tiempo entre dos notas aleatorias sucesivas que están siendo interpretadas.</p>	 <p>fiducial id 0</p>	<p>Al situarlo sobre la mesa implementa un oscilador cada vez que se reconoce un dedo. Este oscilador varía su frecuencia dependiendo de la posición del dedo en la mesa.</p>