



■ 本日の目的
「音響合成における、リアルタイム・エンベロープ操作の手法を学ぶ」

■ 必要な知識

- ・ "メッセージ"と"シグナル"の違い
- ・ オーディオ機能のON/OFF
- ・ 正弦波を生み出す方法
- ・ Volumeコントロールに見るシグナルの本質
- ・ line~ オブジェクトについて
- ・ function オブジェクトについて
- ・ 変数の表し方
 - オブジェクト内での変数の表し方
 - メッセージ 内での変数の表し方
- ・ 一つのメッセージボックス内での複数"リスト"メッセージの扱い方
- ・ if オブジェクトについて
- ・ exprオブジェクトについて
- ・ trigger (t)オブジェクトによる処理順序のコントロール
- ・ 「 0~127 」の数値の範囲を「0~任意の値」に変化させるには?