

**SFX-ARexx**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> SFX-AR <sub>exx</sub>		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 19, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>SFX-ARexx</b>	<b>1</b>
1.1	3.1 Einführung	1
1.2	3.2 Funktionen	1
1.3	3.4 FX-Aufrufe	2
1.4	ActivateSFX	2
1.5	ExitSFX	2
1.6	GetActiveBuffer	2
1.7	GetSample	3
1.8	LoadSample	3
1.9	PutSample	4
1.10	RenameActiveBuffer	4
1.11	RemoveBuffer	4
1.12	SaveSample	5
1.13	SelLoader	5
1.14	SelPlayer	5
1.15	SelSaver	5
1.16	SetActiveBuffer	6
1.17	3.4.1 SetFXParam	6

---

# Chapter 1

## SFX-ARexx

### 1.1 3.1 Einführung

#### 3.1 Einführung

-----

SoundFX besitzt seit der Version 2.88 einen AREXX-Port. Dieser bietet Ihnen die Möglichkeit SFX fernzusteuern. SFX kann somit mit anderen Programmen (z.B. Musikprogrammen) zusammenarbeiten - kann also die Sampleverarbeitung übernehmen.

Kernbefehle sind

PutSample  
und  
GetSample

, die den eigentlichen Datentransfer vornehmen. Sämtliche Operatoren lassen sich über Arexx steuern.

### 1.2 3.2 Funktionen

#### 3.2 Funktionen

-----

ActivateSFX  
  
ExitSFX  
  
GetActiveBuffer  
  
GetSample  
  
LoadSample  
  
PutSample  
  
RenameActiveBuffer

---

```
Removebuffer  
  
SaveSample  
  
SelLoader  
  
SelPlayer  
  
SelSaver  
  
SetActiveBuffer
```

## 1.3 3.4 FX-Aufrufe

### 3.4 FX-Aufrufe

-----

#### 3.4.1 SetFXParam

Die Effekte werden mit FX\_<Name> aufgerufen. Jeder Parameter, der geändert werden soll, muß mit SetFXParam gesetzt werden. Die SourceID's werden direkt übergeben. Als Ergebnis erhält man die ID des neuen Puffers.

## 1.4 ActivateSFX

```
ActivateSFX  
-----
```

Aufruf :  
    ActivateSFX

Funktion :  
    Bringt den SoundFX-Screen in den Vordergrund

## 1.5 ExitSFX

```
ExitSFX  
-----
```

Aufruf :  
    ExitSFX

Funktion :  
    Beendet SoundFX ohne Sicherheitsabfrage.

## 1.6 GetActiveBuffer

GetActiveBuffer

-----

Aufruf :

    GetActiveBuffer

Funktion :

    Gibt die ID des aktiven Puffers aus.

Ergebnis :

    bufid ID des Samplepuffers

## 1.7 GetSample

GetSample

-----

Aufruf :

    GetSample 'adresse typ'

Funktion :

    Läd ein Sample aus SFX in einem Puffer. Hiermit kann ein Programm ein Sample aus SFX herausladen.

Parameter :

    adresse Speicherbereich, in den das Sample geladen werden soll. Man sollte sicherstellen, daß dieser korrekt allokiert wurden, da SFX dies nicht prüft.  
    typ Noch nicht unterstützt - bitte '0' angeben.

## 1.8 LoadSample

                    LoadSample

-----

Aufruf :

    LoadSample 'fname'  
    bufid = RESULT

Funktion :

    Läd ein Sample mit dem aktuellen Loader. Dieser kann mit SelLoader ausgeählt werden.

Parameter :

    fname Dateiname incl. vollständigem Pfad.

Ergebnis :

    bufid ID des Samplepuffers

---

## 1.9 PutSample

PutSample  
-----

Aufruf :

```
PutSample 'adresse länge name typ'  
bufid = RESULT
```

Funktion :

Läd ein Sample aus einem Puffer in SFX. Hiermit kann ein Programm ein Sample in SFX hineinladen.

Parameter :

adresse Speicherbereich, aus dem das Sample geladen werden soll. Man sollte sicherstellen, daß dieser korrekt allokiert wurden, da SFX dies nicht prüft.  
länge Länge des Samples, welches geladen wird.  
name Bezeichnung, die das Sample in SFX haben soll.  
typ Noch nicht unterstützt - bitte '0' angeben.

Ergebnis :

bufid ID des Samplepuffers

## 1.10 RenameActiveBuffer

RenameActiveBuffer  
-----

Aufruf :

```
RenameActiveBuffer 'nname'
```

Funktion :

Ändert den Namen eines Puffers.

Parameter :

nname neuer Name

## 1.11 RemoveBuffer

RemoveBuffer  
-----

Aufruf :

```
RemoveBuffer 'bufid'
```

Funktion :

Entfernt den Samplepuffer.

Parameter :

bufid ID des Samplepuffers

---

## 1.12 SaveSample

SaveSample

-----

Aufruf :

SaveSample 'fname'

Funktion :

Speichert das Sample im aktuellen Puffer mit dem aktuellen Saver.

Dieser kann mit

SelSaver

ausgeählt werden.

Parameter :

fname Dateiname incl. vollständigem Pfad.

## 1.13 SelLoader

SelLoader

-----

Aufruf :

SelLoader 'lname'

Funktion :

Wählt den entsprechenden Loader als aktuellen aus.

Parameter :

lname Name des Loaders

## 1.14 SelPlayer

SelPlayer

-----

Aufruf :

SelPlayer 'pname'

Funktion :

Wählt den entsprechenden Player als aktuellen aus.

Parameter :

pname Name des Player

## 1.15 SelSaver

SelSaver

-----

Aufruf :  
 SelSaver 'sname'

Funktion :  
 Wählt den entsprechenden Saver als aktuellen aus.

Parameter :  
 sname Name des Savers

## 1.16 SetActiveBuffer

SetActiveBuffer  
 -----

Aufruf :  
 SetActiveBuffer 'bufid'

Funktion :  
 Wählt den entsprechenden Buffer als aktiven aus.

Parameter :  
 bufid ID des Samplepuffers

## 1.17 3.4.1 SetFXParam

3.3.7 SetFXParam  
 -----

Aufruf :  
 SetFXParamr 'FX\_<name>' '<parameter>' '<wert1>' ['<wert2>']

Funktion :  
 Setzt den entsprechenden Parameter für den angegebenen Effekt.

Parameter :  
 FX\_<name> Name des Operators  
 <parameter> Welcher Parameter des Operators geändert werden soll.  
 Die Name der Parameter finden Sie bei den Beschreibungen der Operatoren.  
 <wert1> Wert, auf den der Parameter gesetzt werden soll, bzw.  
 wenn <wert2> vorhanden, dann index bei mehreren Parametern einer Gruppe (einzelne Bänder beim Equalizer).  
 <wert2> Nur wenn <wert1> vorhanden ist, dann Wert auf den Parameter nummer <wert1> gesetzt werden soll.

Beispiel :  
 SetFXParam 'FX\_ADSR\_Envelope' 'Mode' '1'  
 Setzt für ADSR\_Envelope den Parameter Mode auf '1' (Envelope).

SetFXParam 'FX\_ADSR\_Envelope' 'Pos' '1' '100'  
 Setzt für ADSR\_Envelope den Parameter Position der 1. Hüllkurvenbox auf den Wert '100'.