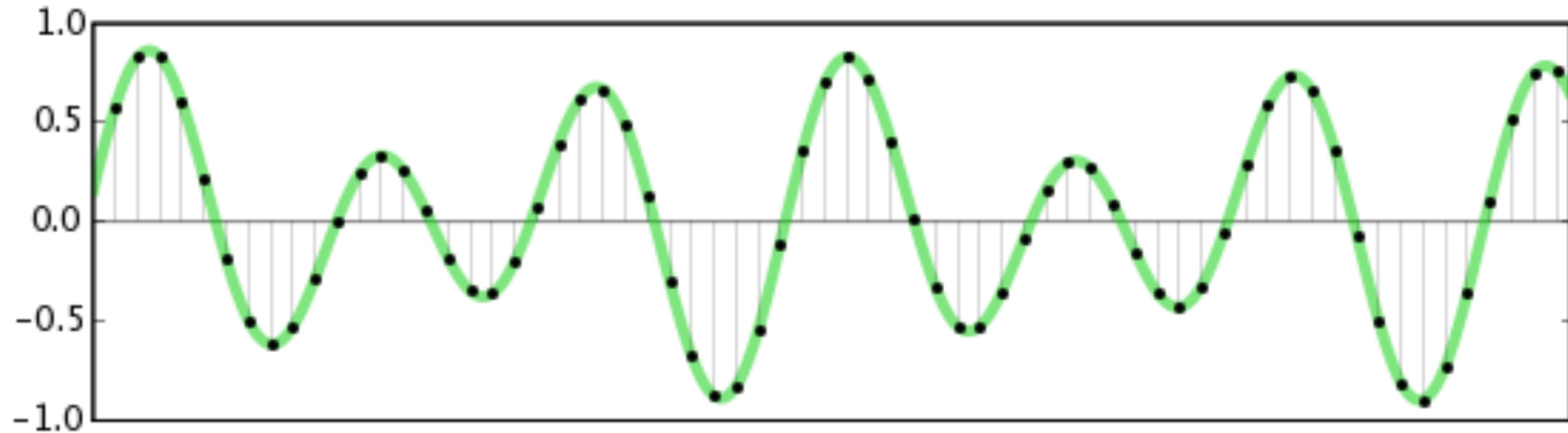


Audio-App-Programmierung

Inhalt

1. Grundlagen
2. Zielplattformen
3. Frameworks
4. Besonderheiten
5. Demo

Grundlagen



Auflösung y-Achse: 32 bzw. 64 Bit

Auflösung x-Achse: 44100/sec bis 192000/sec

Zielplattformen

Plug-In oder **Standalone-App**.

- Windows: Standalone, [Steinberg VST2/3](#), [Avid AAX](#)
- macOS: Standalone, [Steinberg VST2/3](#), [Avid AAX](#), [AudioUnit 2/3](#)
- Android: nur Standalone
- iOS: Standalone ([Audiobus](#), [Inter-App Audio](#)), [AudioUnit 3 App Extension](#)

Frameworks

WDL

- von Audio-App [REAPER](#)
- Open Source (zlib-Lizenz)
- verschiedene Branches, z.B. [WDL-OL](#)
- kein hierarchisches View-System
- kaum Dokumentation, undurchsichtiger C-Code 😞

Frameworks

JUCE

- von Audio-App [Tracktion / Waveform](#)
- Lizenz: GPL / Commercial
- hierarchisches View-System 🤨
- Dokumentation ★★☆☆☆

Besonderheiten

- Mehrere Instanzen in einem Prozess (⚠ `static`)
- min. 2-3 Threads: GUI, Audio I/O, evtl. MIDI
- App befüllt Audio-Buffer
- Auf Audio I/O Thread kein Locking, kein dynamic memory, möglichst wenig Berechnung

Demo

Links

[SpaceBass @ GitHub](#)

[Making Audio Plugins](#)

