

5 Erfahrung

Wegen der beschränkten Einflußmöglichkeiten auf die jeweiligen Plugins, also auf die Klangverarbeitung als solches, klingen die erzeugten Dateien unter Umständen zu ähnlich⁵³. Diesbezügliche Abhilfe schaffen (neben weiteren, neu zu entwickelnden Plugins) mehr verfügbare Client-Argumente zur Steuerung der Plugin-Parameter, welche spätestens mit dem geplanten Webinterface (vgl. 3.2 auf Seite 7), nach und nach hinzukommen werden. Mit solch einem eher grafisch orientierten Interface wird die Benutzung dabei gleichzeitig einfacher und intuitiver, da die, durch hinzukommende Kommandozeilen-Argumente, entstehende Verkomplizierung des Client-Aufrufes, durch Eingabe- und Auswahlfelder für die jeweiligen Optionen, abgefangen werden kann. Auf alle, in einer übersichtlichen Darstellung auf einer Seite angeordneten, verfügbaren Optionen kann auf diese Weise sofort zugegriffen werden.

Zudem wird die Verfügbarkeit des Clients, also die Kontrollmöglichkeit einer `liFe.f0rm`, um ein Vielfaches erhöht, da der Benutzer lediglich einen, auf einem mit dem Internet verbundenen Rechner befindlichen, Browser benötigt, um das Webinterface des Clients nutzen zu können. Desweiteren kann der Server, der momentan nur mit dem Herunterladen einer Klangdatei beauftragt werden kann, auf diesem Wege durch die Möglichkeit des Hochladens erweitert werden. Das bedeutet, es können Dateien, die sich lokal auf einem Rechner (mit Browser und Internetzugang) befinden, dem Server verfügbar gemacht werden. Dies resultiert also in einer beträchtlichen Erweiterung der Klangressourcen.

Ein weiteres Problem stellt die eingeschränkte Verfügbarkeit der `liFe.f0rm`-Dateien dar. Die erst durch das Webinterface hinzukommenden Links (Ver-

⁵³Dieses wird jedoch ebenfalls von dem verwendeten Klangmaterial beeinflusst.

weise) auf die Dateien ermöglichen das Herunterladen derselbigen sowie dadurch ein Abhören auf beliebigen Rechnern. Gegenwärtig ist es nur möglich auf die `liFe.f0rm`-Ressourcen eines Rechners zuzugreifen, wenn man direkten Zugang zu diesem hat, also sich *frei* im System und auf den Festplatten bewegen kann, da man über entsprechende Rechte hierfür verfügt. Dies schließt natürlich den Rechner ein, der von der beiliegenden CD gestartet wurde (vgl. 4.4 auf Seite 57).

Da die Klangverarbeitung im vorliegenden Stadium des Servers auf der Datei als Ganzes beruht, was wiederum eine Limitation darstellt, wird eine der nächsten geplanten Erweiterungen es ermöglichen, den Ausschnitt einer Klangdatei durch die Angabe des Start- sowie End-Zeitpunktes zu bestimmen. Um beispielsweise einen $2 \frac{1}{2}$ Sekunden langen Bereich einer Datei zu definieren, der bei 3 Minuten und 21 Sekunden beginnen soll, kann dies dem Server mit Hilfe von Client-Argumenten mitgeteilt werden:

```
sh ▷ client.sh -start 3:21.0 -end 3:23.5 /tmp/liFe.wav
```

Dadurch wird die nutzbare Klangvielfalt um ein Vielfaches gesteigert, da unterschiedlichste Resultate mit derselben Datei erzielt werden können.

Die zu geringen Klangverarbeitungsmöglichkeiten betreffen auch insbesondere die Initial-Version der `liFe.f0rm` (vgl. 4.1.5 auf Seite 25), die momentan annähernd in ihrem Originalzustand belassen wird, da lediglich ihre Dauer, den Optionswerten entsprechend, angepaßt wird. Hierfür wäre es wünschenswert, abermals mehr Parameter, unterschiedlichster Herkunft, zur Auswahl zu haben (vgl. 6 auf Seite 65).

Ebenfalls angestrebt ist ein objektorientierter Aufbau des Servers, damit Plugins besser gehandhabt werden, sowie die, durch die angestrebten Erweiterungen komplexer werdende, Programmstruktur übersichtlicher gestaltet

werden kann. Ein Objekt vom Typ „lform“ beispielsweise enthält dann alle Informationen und Funktionen, also *Methoden*, die auf die liFe.f0rm angewendet werden können. Aus solch einem Objekt lassen sich sofort die verfügbaren Möglichkeiten ablesen, was wiederum eine Implementation der Plugins erleichtert.

Bisher habe ich nur Erfahrungen mit kurzen Klangdateien sammeln können, da dies stark von den, auf dem Host-Rechner verfügbaren Ressourcen abhängig ist. Die maximale Dauer wird demnach dadurch bestimmt, wieviel Platz der Rechner bereitstellen kann, in dem die liFe.f0rm existieren und sich entwickeln kann, also wieviel physikalisch vorhandener Festplattenplatz sowie Hauptspeicher zur Verfügung steht. Die Host-Rechner sind somit mit Unterkünften vergleichbar. Während der bisher verstrichenen Entwicklungszeit hatte ich die liFe.f0rm nur im Handschuhfach eines Wohnmobils unterbringen können, wodurch ich jedoch verifizieren kann, daß auch ältere Rechner problemlos verwendbar sind.