

ORCA

CTRL + G : afficher la liste des instructions
ESPACE : play/pause sur le déroulement = arrêt du compteur de frame
CTRL + K : activer la ligne de commande, voir la liste des commandes
CTRL + : : (dé)commenter un bloc après l'avoir sélectionné au clavier ou à la souris
CTRL + I : basculer entre mode caractère unique / mode texte (pour écrire des commentaires, par exemple)

Operateurs

Chaque lettre de l'alphabet correspond à une commande différente, en minuscule elle sera déclenchée sur demande par un «bang», en majuscule à chaque «frame».

A **add**(a b): Outputs sum of inputs.
B **subtract**(a b): Outputs difference of inputs.
C **clock**(rate mod): Outputs modulo of frame.
D **delay**(rate mod): Bangs on modulo of frame.
E **east**: Moves eastward, or bangs.
F **if**(a b): Bangs if inputs are equal.
G **generator**(x y Len): Writes operands with offset.
H **halt**: Halts southward operand.
I **increment**(step mod): Increments southward operand.
J **jumper**(val): Outputs northward operand.
K **konkat**(Len): Reads multiple variables.
L **less**(a b): Outputs smallest of inputs.
M **multiply**(a b): Outputs product of inputs.
N **north**: Moves Northward, or bangs.
O **read**(x y read): Reads operand with offset.
P **push**(Len key val): Writes eastward operand.
Q **query**(x y Len): Reads operands with offset.
R **random**(min max): Outputs random value.
S **south**: Moves southward, or bangs.
T **track**(key Len val): Reads eastward operand.
U **uclid**(step max): Bangs on Euclidean rhythm.
V **variable**(write read): Reads and writes variable.
W **west**: Moves westward, or bangs.
X **write**(x y val): Writes operand with offset.
Y **jmper**(val): Outputs westward operand.
Z **lerp**(rate target): Transitions operand to input.
* **bang**: Bangs neighboring operands.
comment: Halts a line.

IO

: **midi**(channel octave note velocity length): Sends a MIDI note.
% **mono**(channel octave note velocity length): Sends monophonic MIDI note.
! **cc**(channel knob value): Sends MIDI control change.
? **pb**(channel value): Sends MIDI pitch bench.
; **udp**: Sends UDP message.
= **osc**(path): Sends OSC message.
\$ **self**: Sends ORCA commands

Les variables se mettent à jour, de la gauche vers la droite et du haut vers le bas.

Commandes

play
stop
run (jouer uniquement la frame courante)
bpm:140 (fixer le bpm à 140)
apm:160 (amener le BPM à 160)
frame:0 (fixer le compteur de frame à 0)
skip:2 (ajouter 2 au compteur de frames)
rewind:2 (retirer 2 au compteur de frame)
color:f00;0f0;00f (coloriser l'interface)
find:aV (amener le curseur à la chaîne aV)
select:3;4;5;6 (déplacer le curseur à la position 3,4 et sélectionner une zone de taille 5;6 [optionnel])
inject:pattern;12;34 (insérer le fichier local pattern.orca à la position 12;34 [optionnel])
write:H;12;34 (écrire le glyphe H à la position 12;34 [optionnel])
time (afficher le temps, en minutes secondes depuis 0f)
midi:1;2 (définir la sortie MIDI #1 et l'entrée MIDI #2)
udp:1234;5678 (définir le port UDP de sortie à 1234 et le porte UDP d'entrée à 5678)
osc:1234 (définir le port OSC de sortie à 1234)

Notes

Orca fonctionne en base 36!

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35

Les notes respectent la notation anglophone, la lettre en minuscule correspond à la note + un demi-ton, ex C = DO ; c = DO#

DO	DO#	RE	RE#	MI	MI#	FA	FA#	SOL	SOL#	LA	LA#	SI	SI#
C	c	D	d	E	e	F	f	G	g	A	a	B	b

Ports par défaut

UDP Input	OSC Input	UDP Output	OSC Output
49160	None	49161	49162

Renseignements complémentaires

<https://github.com/hundredrabbits/Orca>
<https://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/logiciel/orca>

ORCA SNIPPETS

Envoyer une note MIDI

```
D8...  
.:03C
```

Jouer une note au hasard

```
D8.aRG.  
.:03D..
```

Construire une mélodie

```
D814TCAFE  
.:03A....
```

Jouer une mélodie

```
.8C4.....  
D804TCAFE  
.:03C....
```

Jouer une note sur 2

```
.2I6.....  
D626TCAFEDG  
.:03F.....
```

Jouer une note avec décalage (offset)

```
D8.1AC.  
.:03D..
```

Jouer une séquence en va-et-vient

```
4C6.....  
.4B3.....  
D414TCAFE  
.:03A....
```

Jouer une note à intervalle régulier

```
I4.....  
3F2.1AC  
.:03D.
```

Compteur décroissant

```
.fIg..
```

Lire un opérateur à une position définie

```
220...  
..E..H  
.....E
```

Écrire un opérateur à une position définie

```
22XE.  
.....  
.....  
.....E
```

Animer un projecteur

```
C.....  
.B4.....  
.1XE.....  
.....:03C  
.....:03D  
.....:03E  
.....:03F  
.....:03G
```

Écrire une variable

```
aV5
```

Lire une variable

```
.....Va  
.....  
aV5..Va  
.....5.  
.....  
aV6..Va  
.....6.
```

(les variables doivent avoir été écrites **au-dessus**)

Lire 3 variables

```
iV0.oV3.nVC  
.....  
3Kion.....  
.:03C.....
```

Transporter une valeur horiz. ou vert.

```
3..  
J..  
3Y3
```

Transporter un bang

```
D43Ka...  
.Y.:03C...
```