



MAX

SysBas 1A

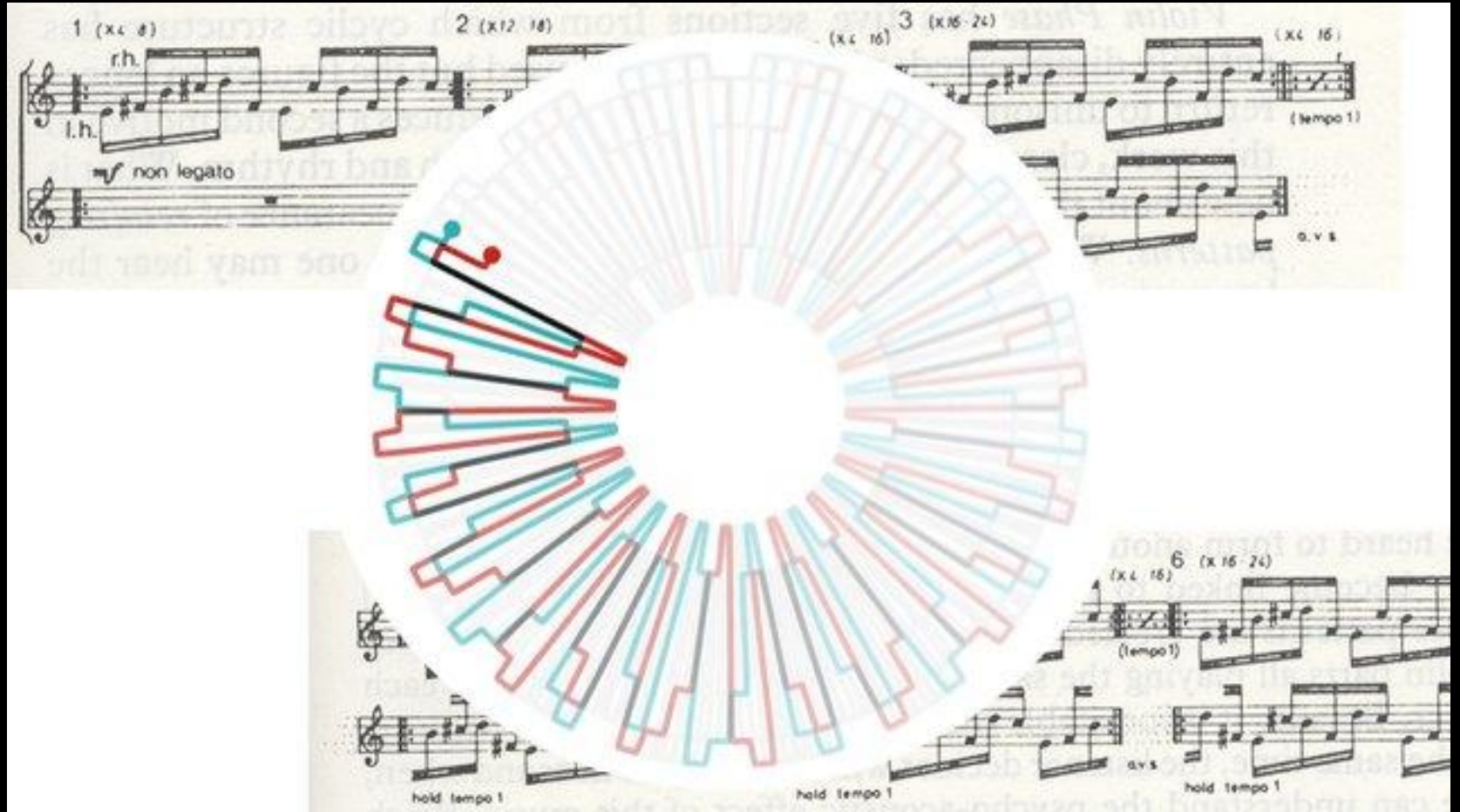
Les 10 - 15 November

Eindopdracht

- optie 1) **Real-Time Generatieve Compositie**
- optie 2) **Interactieve Performance Patch**
- Presentaties op 19 december (deadline)
- Werken in tweetallen (uit dezelfde groep)
- Lees de opdracht aandachtig door, ga op onderzoek uit en stel vragen
- Beoordeling op basis van concept, uitwerking en presentatie

https://csd.hku.nl/csd1/max/sysbas1a/practicum/practicum9_eindopdracht.html

List Processing





List Processing

Met lijsten kun je...

- Data verzamelen
- Data compact verwerken en rondsturen
- Data transformeren
- Specifieke objecten op een compacte manier aansturen
- Data visualiseren en toegankelijk maken in de GUI
- en meer...

MultiSlider

multislider met 4 floats (range 0. - 44.)



8.066667 31.533333 25.666666 35.2

multislider met 9 ints (range 0 - 11)



4 6 3 6 3 0 9 10 0

zl objecten

zl reg

sla een lijst op, en stuur hem uit wanneer je wilt

zl rot

roteer een lijst: schuif alle waarden een plek op

zl group

groepeer een X aantal waarden in een lijst

zl scramble

hussel de waarden van een lijst door elkaar

zl nth

stuur van een lijst de waarde met positie X uit (telt vanaf 1)

zl mth

stuur van een lijst de waarde met positie X uit (telt vanaf 0)

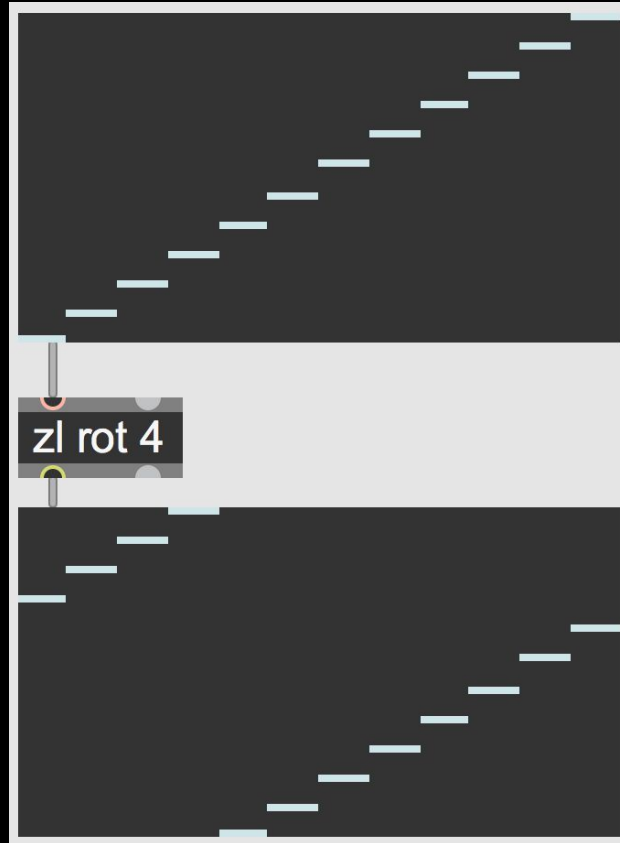
LET OP : zl objecten kunnen lijsten van alle soorten verwerken,
dus met floats, ints, symbols of combinaties datatypen

zl reg



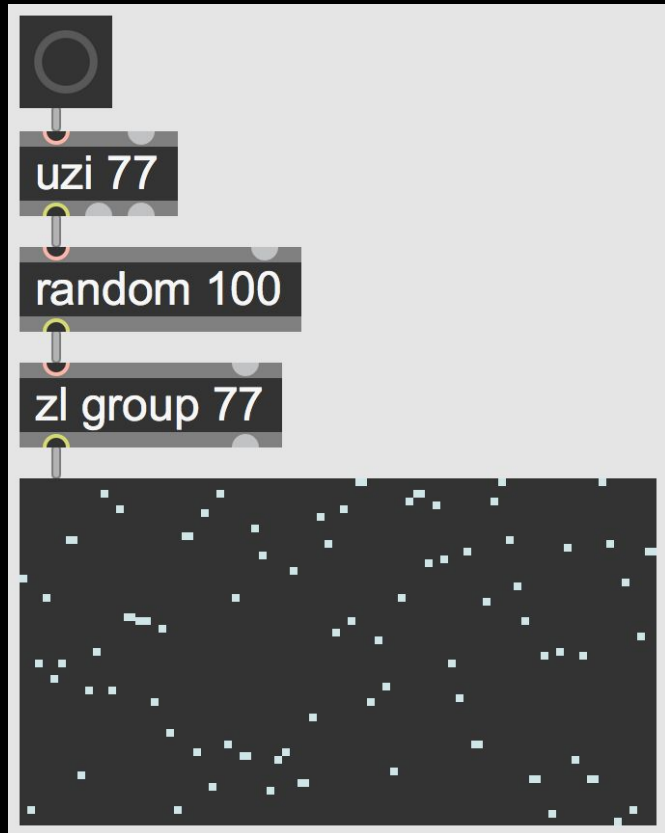
sla een lijst op, en stuur hem uit wanneer je wilt

zl rot



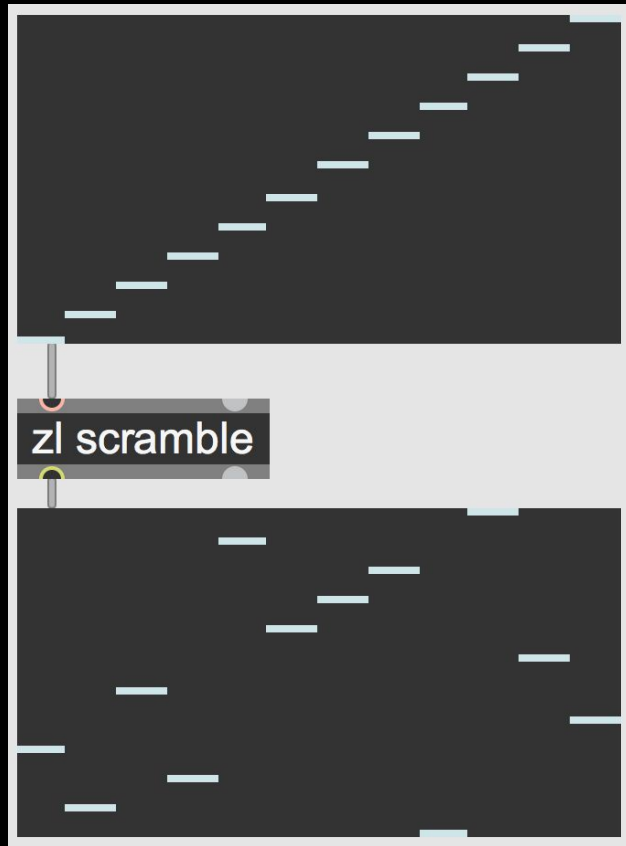
roteer een lijst: verschuif alle waarden een X aantal plekken

zl group i.c.m. uzi & random



groepeer een X aantal waarden in een lijst

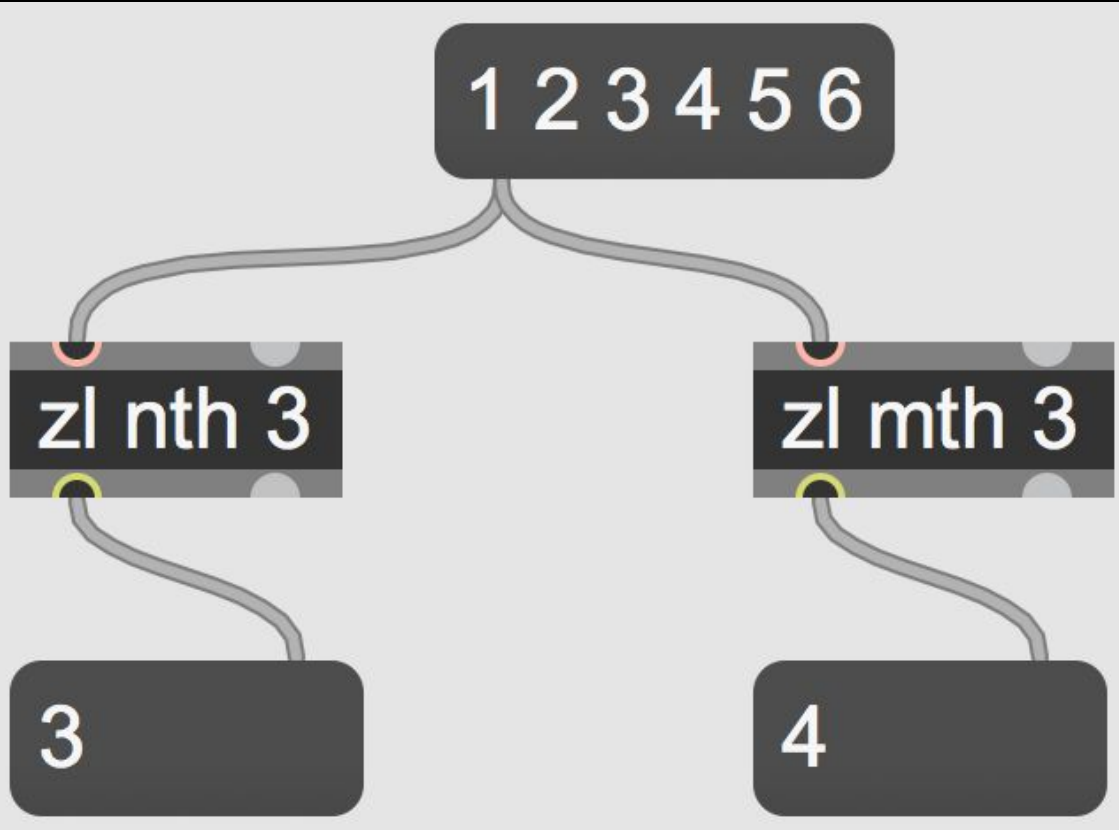
zl scramble



hussel de waarden van een lijst door elkaar

zl nth & zl mth

zl nth
telt vanaf 1



zl mth
telt vanaf 0

stuur van een lijst de waarde met positie X uit

MINIMAL MACHINE



start

bpm
78.15

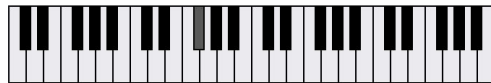
input sequence



☐ generate random sequence

☐ scramble sequence

transpose all



1

steps
5

rotate
4



☒ poly

2

bpm div
1.97

steps
4

rotate
8



☒ poly

MINIMAL MACHINE

