



MAX

SysBas 1A

Les 9 - 14 November

List Processing (2) : Arpeggios





Arpeggi, in stappen

1. Maak een sequence van Pitch-waarden
 - a. Zet gespeelde akkoorden om in een lijst (Pitch-waarden)
 - b. Genereer een lijst met (random) waarden
2. Speel de noten uit de lijst automatisch na elkaar
3. Transformeer de akkoordlijst, bijv:
 - a. Oplopend
 - b. Aflopend
 - c. Scrambled
4. Maak variatie in Velocity en Duration
5. Voeg een tweede stem toe die samenspeelt met, en varieert op de eerste stem

KeyMidi



te vinden bij 'Extras'

stripnote & thresh



zl lookup

zl lookup (of zl.lookup) geeft
je de waarde van een
specifieke positie uit een lijst



NB: begint te tellen bij 0 !

NB: net als `zl.nth` en `zl.mth`
maar dan handiger !

zl len

zl len (of zl.len) geeft je de
lengte van een lijst (het
aantal items)

a b c

zl len

▶ 3

1 2 3 4 5 6 7 8 9

zl.len

▶ 9

uzi + random + zl group

uzi stuurt pijlsnel een X aantal bangs

dus pijlsnel worden random waarden
gegenereerd

zl group verzamelt een X aantal waarden
en maakt daar een lijst van

multislider past zich automatisch aan
aan de inkomende lijstlengte



zl sort

9 4 2 5 3 6 8 7 1

zl sort sorteert de waarden uit een lijst

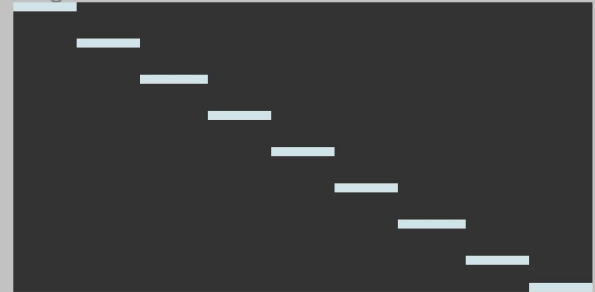
zl sort 1

1 = oplopend



zl.sort -1

-1 = aflopend



zl scramble

9 4 2 5 3 6 8 7 1

zl.scramble husselt de waardes van
een lijst door elkaar

zl sort 1

1 = oplopend



zl.scramble

