

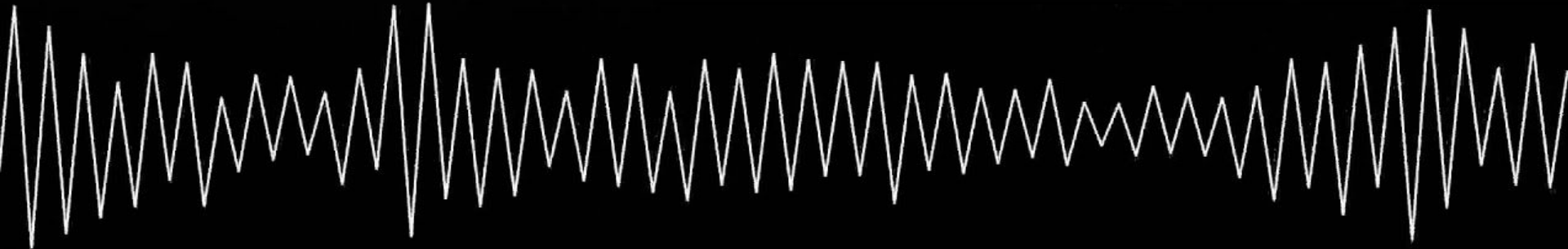


MAX

SysBas 1B

Les 4

SAMPLING



SAMPLING

Onder **Sampling** verstaan we **Opnemen en Afspelen van Audio**.

In Max kun je zowel conventioneel als zeer **onconventioneel** omgaan met sampling. Van simpele playback tot creatieve vormen van synthese, van gekwantiseerde ritmes tot complexe chaotische systemen.

Ingrediënten voor Sampling zijn: Audio Source / Content, Start-Stop, Looping, Playback Selection, Playback Speed (Pitch), Playback Direction, Multi Layering, en meer.

Dit zijn allemaal **variabelen**, dat betekent dat ze kunnen **variëren** op allerlei manieren in de **tijd**.

BEAT SLICER



Buffer~ en verwante objecten

[buffer~]

slaat audio op, en maakt het
toegankelijk in Max

[play~]

speelt Audio uit Buffer

[record~]

schrijft Audio naar Buffer

[info~]

info over Buffer (o.a. lengte)

[groove~]

speelt Audio uit Buffer met
nadruk op Playback Speed &
Looping

[waveform~]

toont waveform uit Buffer, met
extra UI features

SAMPLE SLICER

In Stappen:

1. Play~ en Buffer~ om sample te spelen
2. Waveform~ om sample te zien
3. Adc~ en Record~ om live in Buffer~ op te nemen
4. Start message om deel van sample te spelen, met een bepaalde duratie
5. Waveform~ om slice selectie te zien
6. Slice lengte, en startpositie als variabelen
7. Random slices spelen
8. Destination bang van Play~ gebruiken om te lopen met telkens nieuwe random instellingen
9. Extra: reverse switch (start- en eindposities omdraaien)
10. Extra: pitch control (duratie aanpassen)