

Javascript les 10

Synthese

Audio toevoegen met P5.js - sound

Wat is P5.js - Sound

- Library
- objecten
- effecten
- samples afspelen
- synthese
- analyse

p5.js sound library

- web-audio
- tone.js
- <https://p5js.org/reference/#/libraries/p5.sound>
- audiocontext - voorkom ongewenste audio

objecten

unieke instanties gebaseerd op generieke omschrijvingen

```
let osc = new p5.Oscillator();
```

```
let adsr = new p5.Envelope();
```

kleine/hoofdletters zijn hier belangrijk!

objecten - initiële waarden

waarde waarmee het audio-object standaard zal starten

```
let osc = new p5.Oscillator('sine');
```

```
let adsr = new p5.Envelope(0.01,0.1,0.5,1);
```

zie reference op p5.js website

methods

functionaliteiten van een object

```
let osc = new p5.Oscillator();
```

```
let adsr = new p5.Envelope();
```

```
osc.freq(440);
```

```
adsr.setADSR(0.01,0.1,0.5,1);
```

vergelijkbaar met functies

methods - start/stop

start en stop een oscillator

```
let osc = new p5.Oscillator();  
let adsr = new p5.Envelope();
```

```
osc.freq(440);
```

```
osc.start();
```

```
osc.stop();
```

vergelijkbaar met functies

nesting

door objecten aan elkaar te verbinden kan je effecten toevoegen etc.

```
let osc = new p5.Oscillator('square')
```

```
  let delay = new p5.Delay();
```

```
  delay.process(osc,0.12,0.7,1500);
```

voorbeelden

Opdracht