

Javascript les 8

synthese & functies

Audio toevoegen met P5.js - sound

Wat is P5.js - Sound

- bibliotheek met extra functies
- objecten/ modules
- effecten
- samples afspelen
- synthese
- analyse

p5.js sound library

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

objecten

unieke instanties gebaseerd op generieke omschrijvingen.
vergelijk met het modules in een modulair systeem

```
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](https://p5js.org/reference/)

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);
```

voorbeeld

Opdracht