

javascript les 10

samples

samples afspelen met P5.js-sound

samples

- samples laden
- afspelen
- lopen
- snelheid aanpassen
- afspeelpositie aanpassen

samples laden

- `preload();`
- `soundFormats();`
- `loadSound();`

Samples laden

```
let sample;  
function preload() {  
  soundFormats('wav', 'mp3');  
  sample = loadSound('sample.wav');  
}
```

samples afspelen

- `play()`
 - `startTime` - uitgestelde starttijd
 - `rate` - afspeelsnelheid
 - `amp` - amplitude
 - `cueStart` - starttijd van de sample
 - `duration` - duur van wat afgespeeld wordt

samples afspelen

```
function mousePressed() {  
    sample.play();  
}
```

sample loopen

- `loop()`
 - `startTime` - uitgestelde starttijd
 - `rate` - afspeelsnelheid
 - `amp` - amplitude
 - `cueStart` - starttijd van de sample
 - `duration` - duur van wat afgespeeld wordt

sample loopen

```
function mousePressed() {  
    sample.loop();  
}
```

```
function mouseReleased() {  
    sample.pause();  
}
```

snelheid aanpassen

- `rate()`
 - 1: normale snelheid
 - 0.5: halve snelheid
 - 2: twee keer zo snel
 - -1: normaal, achterstevoren

snelheid aanpassen

```
function draw() {  
  let rate = map(mouseX, 0, width, -1, 1);  
  sample.rate(rate);  
}
```

```
function mousePressed() {  
  sample.loop();  
}
```

```
function mouseReleased() {  
  sample.pause();  
}
```

afspeelpositie aanpassen

- `jump()`
 - `cueTime` - starttijd
 - `duration` - duur

afspeelpositie aanpassen

```
function draw() {  
  let rate = map(mouseX, 0, width, -1, 1);  
  sample.rate(rate);  
}
```

```
function mousePressed() {  
  sample.loop();  
}
```

```
function mouseReleased() {  
  sample.pause();  
}
```

```
function keyPressed() {  
  sample.jump(0.1, random(0.01, 0.5));  
}
```