

108.4.8 即時互動電聲 (6)

作業壹實作、已學元件複習

- 上週作業範本
 - <https://drive.google.com/file/d/14HN8cgs7YKmpyrCSOUwknGE2g101FEtz/view?usp=sharing>
 - <https://drive.google.com/file/d/1iG8yPb7JquY4RcBQcKxd3ywsEeF72VZX/view?usp=sharing>
- 作業操作範例
 - 1. 構想草稿 <https://drive.google.com/file/d/144DiLBIRyiz9X8ryiC5RO5jmuJUNMOwx/view?usp=sharing>
 - 2. 嘗試於patch上執行
 - 3. 嘗試演奏，看聲音是否如想像
 - 4. 依設計的時間軸從頭至尾演奏過
- 新學習之元件：
 - [gate~]聲音訊號閘門
 - [loadmess], [loadbang]預設數值與執行，打開patch時即自動讀取
 - [adoutput~]與[sfrecord~]結合，預錄Max patch內的播放聲音，輸出成獨立聲音檔
- 已學習之元件：
 - 聲音播放[playlist~], [play~]
 - 調整聲音播放行為之訊息：selection選取範圍(聲音檔的頭尾為0.至1.), speed播放速度(1.為原速度), 0 or 1開關
 - 音量與封包元件[*~ 0.], [function]
 - 音量參數介於0.-1., 搭配線性參數可fade in/ out或作多聲道panning
 - 線性調整音量或各類效果參數元件[line], [line~]

- 搭配旋鈕或控制器調整線性參數範圍[`scale`], [`zmap`]
- 合併指令元件[`append`], [`prepend`]
- [`cycle~`], [`saw~`]等震盪波產生元件
 - 左入口指定頻率，參數為赫茲
- 控制傳送之訊號時間與順序[`counter`], [`random`], [`select`]