

LISTA OGGETTI MAX/MSP

buffer~

In MSP una tabella che possa contenere una forma d'onda si chiama *buffer* e l'oggetto che serve a gestirla è appunto **buffer~**.

ioscbank~

Banco di oscillatori interpolati. Ha quattro ingressi, rispettivamente per frequenza, ampiezza (o *magnitude*), fase, e numero d'indice dell'oscillatore.

listfunnel

"Imbuto per liste": quando riceve una lista la restituisce un elemento alla volta, facendo precedere ogni elemento da un numero d'ordine progressivo che parte da 0.

loadmess

È del tutto simile a **loadbang**, ma invece di generare un *bang* al caricamento della *patch*, genera il suo argomento.

mstosamps~

Converte una durata in millisecondi in durata espressa in numero di campioni.

oscbank~

Banco di oscillatori non interpolati. Vedi **ioscbank~**.

pak

Oggetto simile a **pack**. Si differenzia da quest'ultimo perché genera una lista ogni volta che viene modificato uno qualsiasi dei suoi elementi e non solo quello di sinistra.

pictslider

Slider bidimensionale. il nome esteso è *Picture-based slider*.

sampstoms~

Converte una durata espressa in numero di campioni in durata definita in millisecondi.

sig~

Trasforma i numeri Max in segnale MSP.

snapshot~

Trasforma un segnale MSP in un flusso di numeri Max.

vs.buf.gen10

Serve a riempire una tabella con una forma d'onda calcolata come somma di componenti armoniche. I valori di ampiezza delle componenti armoniche sono forniti a **vs.buf.gen10** come lista numerica.

vs.explist

Genera una lista di numeri. Tramite i 4 ingressi è possibile specificare, il numero di elementi, il valore minimo, il massimo e l'andamento di questa serie.

wave~

Legge il contenuto di un **buffer~** quando riceve (ad esempio tramite **phasor~**) un segnale che va da 0 a 1.

waveform~

Serve a visualizzare il contenuto di un oggetto **buffer~**.

LISTA COMANDI, ATTRIBUTI E PARAMETRI PER OGGETTI MAX/MSP SPECIFICI**FREQSMOOTH****MAGSMOOTH****(oscbank~, ioscbank~)**

Comandi che stabiliscono il tempo di passaggio (in campioni, non in millisecondi) da una frequenza all'altra e da un'ampiezza all'altra.

READ**(buffer~)**

Comando per caricare nel *buffer* un nuovo file audio. A differenza del comando "*replace*", con il comando "*read*" il *buffer* non viene ridimensionato, quindi se le dimensioni del file audio sono maggiori di quelle del *buffer* verrà caricata solo la prima parte del suono.

SET**(waveform~)**

Comando che serve ad assegnare all'oggetto **waveform~** un *buffer* di riferimento. Il nome che segue il comando infatti deve corrispondere al nome di un oggetto **buffer~**.

SETRANGE**(function)**

Comando che imposta i valori minimo e massimo che vengono mostrati sull'asse dell'y dell'oggetto **function**.

GLOSSARIO.

PUNTO E VIRGOLA (USO NEL MESSAGE BOX)

Un punto e virgola all'interno di un *message box* ci permette di inviare i messaggi ad un oggetto **receive** esattamente come se fosse stato inviato da un **send**.

SET

Messaggio che ha diverse funzioni, fra cui quella di impostare i valori interni di un oggetto Max senza generare un output.