



ENTWICKLUNG INTERAKTIVER BENUTZEROBERFLÄCHEN

SAMPLER

VON JULIAN KLEMPPE, DENIZ AYDAR UND PASCAL MAI

Manual

Übersicht der Funktionalitäten:

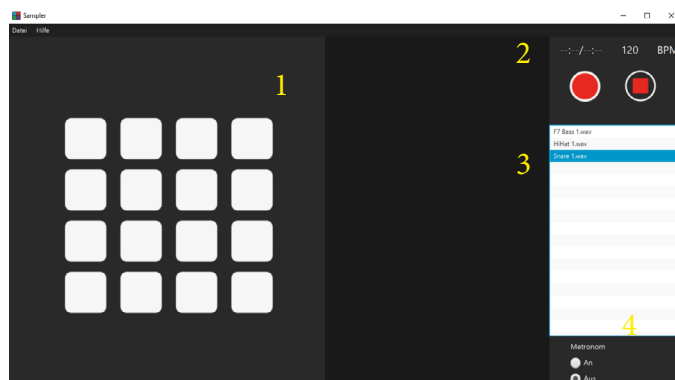
Pads können mit Soundsfiles der Typen .mp3 und .wav belegt werden. Die Belegung erfolgt per Drag & Drop.

Per Rechtsklick auf die einzelnen Pads können Effekte zu den Sounds hinzugefügt werden. Im Programmumfang enthalten sind ein Delay-, Flanger-, BitCrush- und Notchfiltereffekt.

Zum Festhalten der gespielten Sounds bietet der Sampler die Möglichkeit die Sounds aufzunehmen und abzuspeichern. Standardmäßig werden die Dateien im Musikordner des Benutzers als „myrecording.wav“ abgespeichert.

Falls man ausnahmsweise mal Probleme mit dem Takt hat, kann man auch ganz einfach das Metronom anstellen, das dem Anwender zur eingestellten BPM-Zahl (Beats per Minute) den Rhythmus vorgibt.

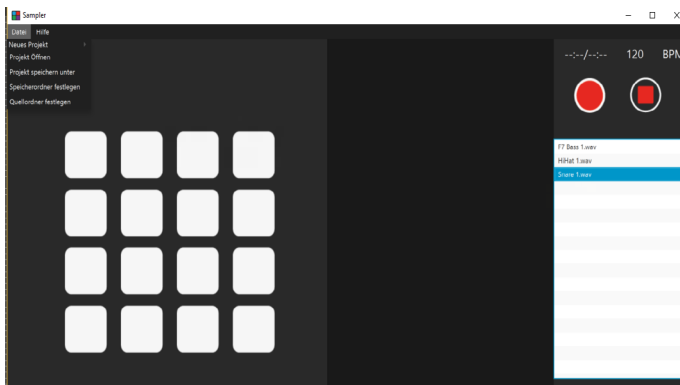
Vorgeladene Sounds befinden sich in der Liste am rechten Anwendungsrand. Dort werden Sounds aus dem lokal angelegten Ordner:
C:\Users\%username%\Music\SamplerSoundfiles
(unter Windows) geladen. In diesen Ordner kann der Nutzer auch selbst .mp3 und .wav-Dateien speichern, um diese bei Programmstart zu laden.



Startbildschirm der Anwendung:

- 1: sechszehn belegbare und bearbeitbare Pads. Lassen sich per Drag & Drop initialisieren und per Mausklick (oder Tastenbelegung) abspielen.
- 2: Record-Button zum Aufnehmen der Musik. Zudem lässt sich hier die Schnelligkeit des Metronoms in BPM regeln. (Doppelklick auf den BPM-Wert)
- 3: Liste der bei Programmstart importierten Soundfiles
- 4: Ein- und Ausschaltfunktion des Metronoms





Menüleiste der Anwendung:

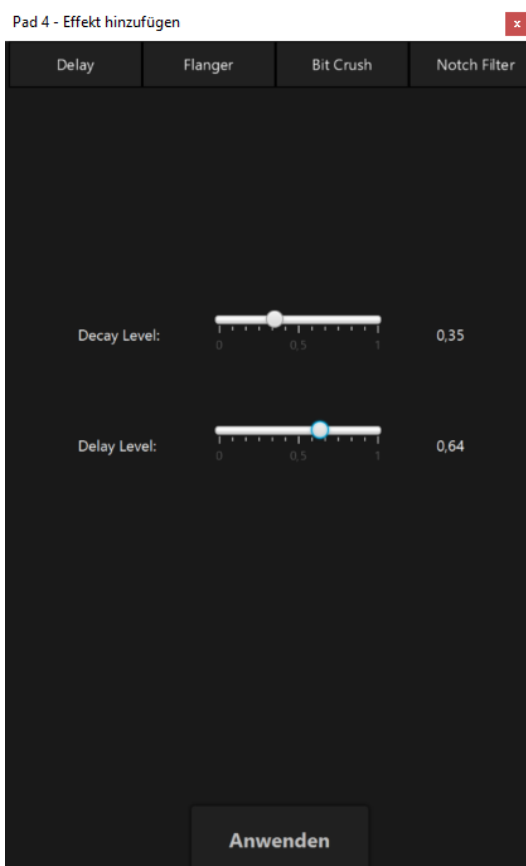
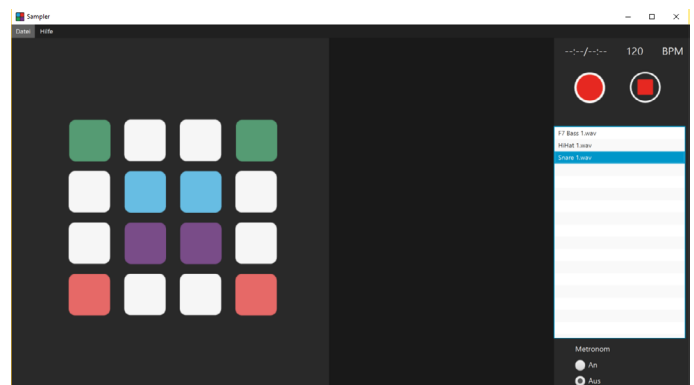
Das Menü bietet dem Nutzer die Möglichkeit die Anwendung zurückzusetzen (-->Neu), gespeicherte Projekte des Types .pjd (Pascal-Julian-Deniz-file) zu laden, das aktuelle Projekt zu speichern und Speicher- und Quellordner festzulegen.

Der Speicherordner dient als Pfad zur Ablage von Projekten und Recordingdateien, der Quellordner zum Beziehen von Daten.

Belegung der Pads:

Zieht man per Drag & Drop ein Soundfile auf eines der Pads, färben sich die Pads, damit der Nutzer erkennt, dass bereits ein Soundfile ausgewählt wurde.

Diese Pads können nun per Mausklick angesprochen werden. Mit Rechtsklick lassen sich nun Effekte auf die Pads legen und bereits gespeicherte Effekte bearbeiten bzw. löschen.



Effekte hinzufügen:

Nachdem man einen Sound auf einem Pad gespeichert hat, lässt sich nun über Rechtsklick ein Effekt hinzufügen. Dabei öffnet sich linksstehende Ansicht.

Der Anwender hat die Auswahl zwischen vier Effekten, deren Werte er über Sliderelemente einstellen kann.

Durch Bestätigen über den „Anwenden“-Button werden die Effektwerte auf dem Pad gespeichert und beim nächsten Abspielen des Pads auf den Sound angewandt.

Pro Pad lässt sich ein Effekt speichern, diesen kann der Nutzer aber jeweils wieder über Rechtsklick bearbeiten oder löschen.