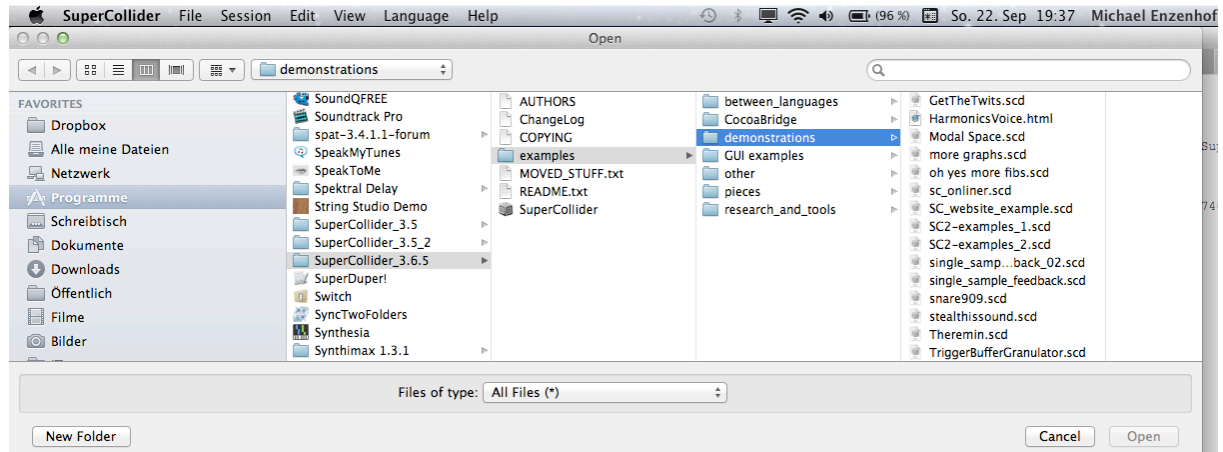


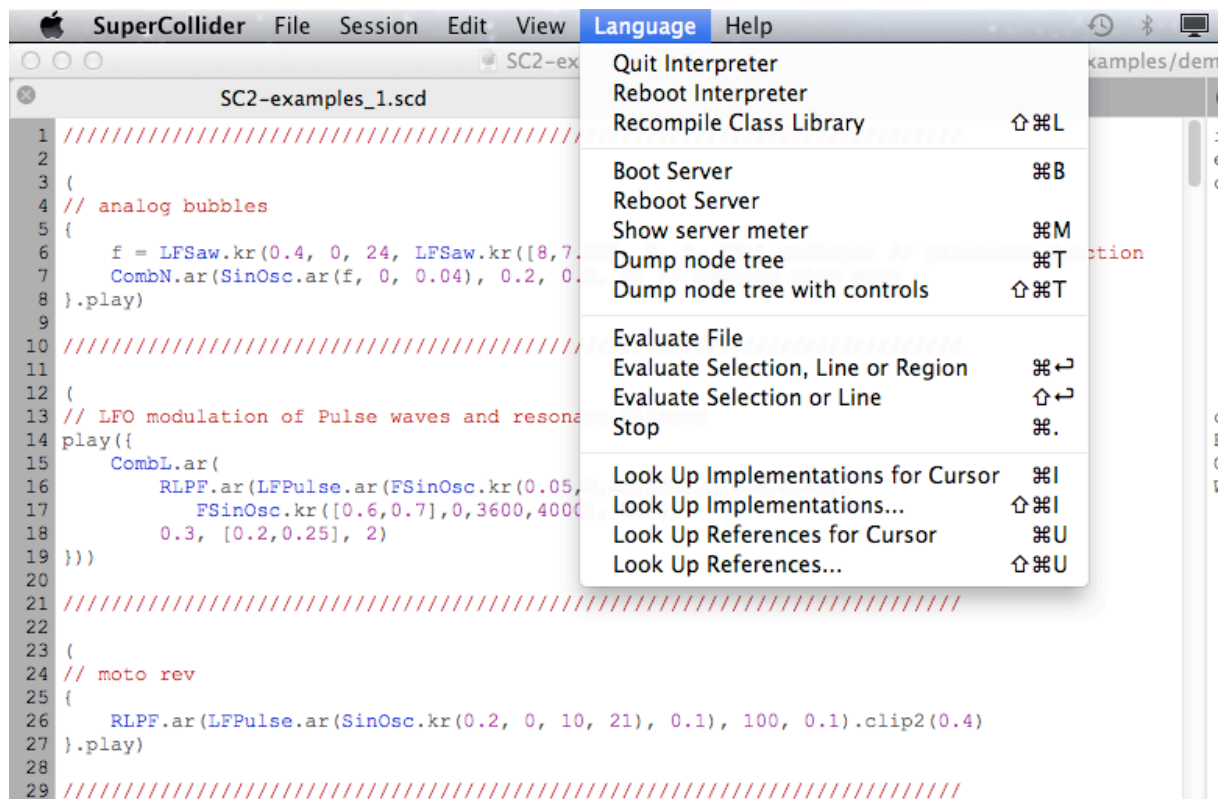
SuperCollider 3.6.5

Klänge starten:

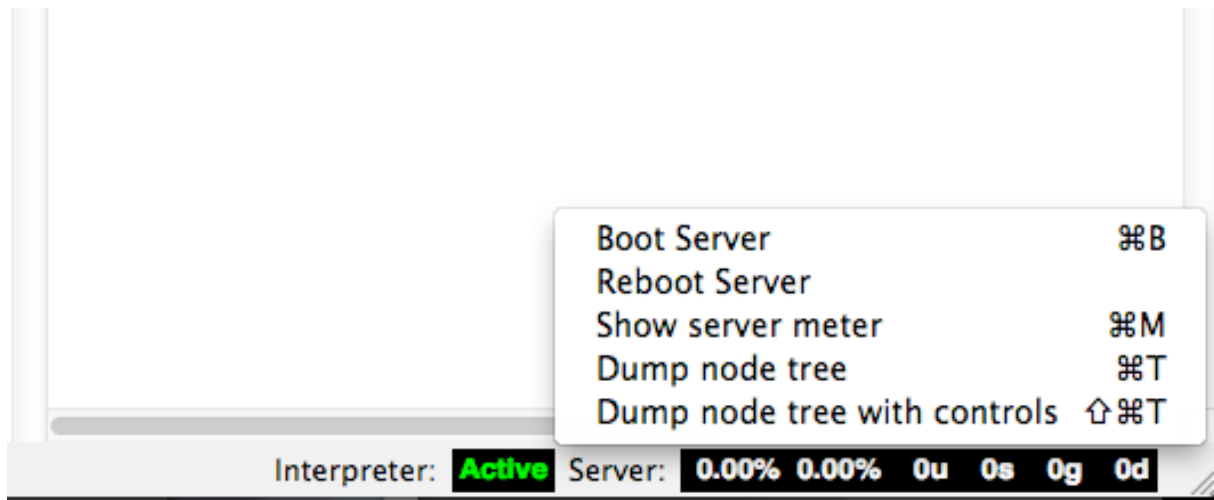
1. .scd-File öffnen:
z.B.: Programme-> SuperCollider-> demonstrations-> SC2-examples_1.scd



2. Server booten:
entweder mit: SuperCollider-Menü-> Language -> BootServer
oder mit: cmd-B



oder mit: Klick (rechts unten) auf den Balken neben Server -> Boot Server



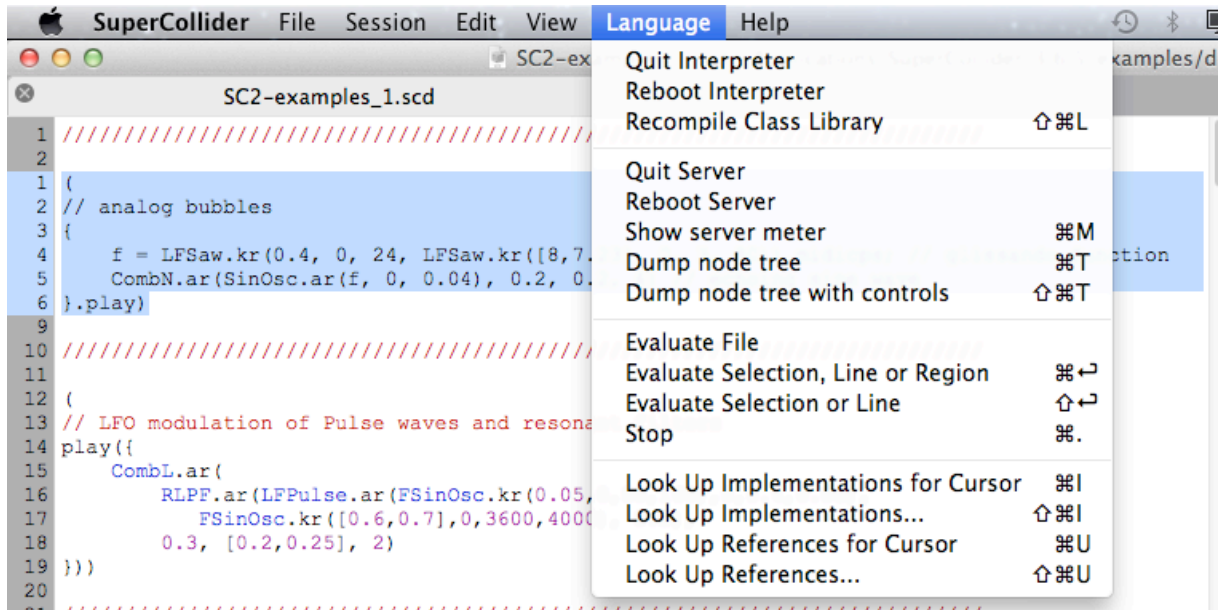
3. Doppelklick (nach der runden Klammer) und damit Auswahl der Klangbeschreibung:

The screenshot shows a SuperCollider code editor window titled "SC2-examples_1.scd". The code is as follows:

```
1 ////////////////////////////////////////////////////
2
3 (
4 // analog bubbles
5 {
6   f = LFSaw.kr(0.4, 0, 24, LFSaw.kr([8,7.23], 0, 3, 80)).midicps; // glissando function
7   CombN.ar(SinOsc.ar(f, 0, 0.04), 0.2, 0.2, 4) // echoing sine wave
8 }.play)
9
10 ////////////////////////////////////////////////////
11
12 (
13 // LFO modulation of Pulse waves and resonant filters
14 play({
15   CombL.ar(
16     RLPF.ar(LFPulse.ar(FSinOsc.kr(0.05,0,80,160),0,0.4,0.05),
17       FSinOsc.kr([0.6,0.7],0,3600,4000), 0.2),
18     0.3, [0.2,0.25], 2)
19   )))
```

The code block from line 3 to line 8 is highlighted in blue, indicating it has been selected.

4. SHIFT-RETURN (das bedeutet: ENTER)
oder auch über Menü: SuperCollider-> Language-> Evaluate Selection or Line



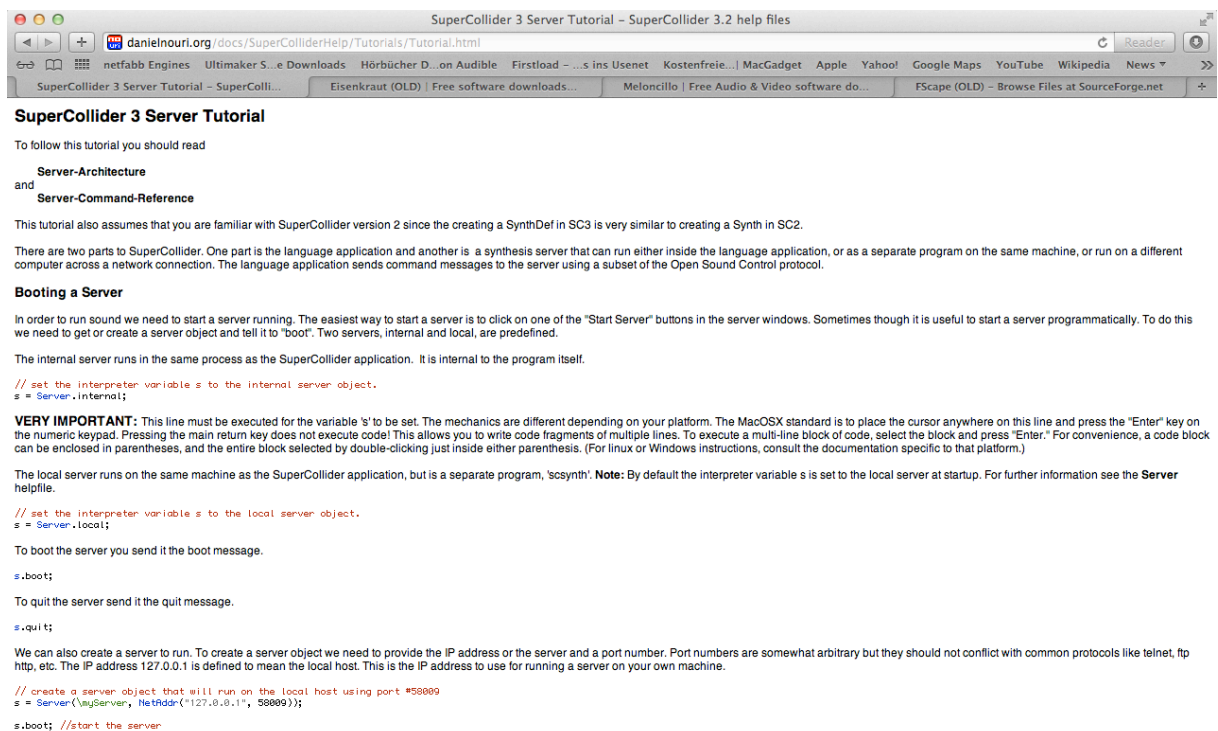
Jetzt klingt die Geschichte....

5. Klang stoppen mit cmd "."
oder SuperCollider-Menü-> Language-> Stop

Ergänzung:

Der Server kann und wird auch über Kommandos ein- und ausgeschaltet
Das wird in diesem Tutorial gut beschrieben:

<http://danielnouri.org/docs/SuperColliderHelp/Tutorials/Tutorial.html>



```
// set the interpreter variable s to the internal server object.  
s = Server.internal;  
  
// set the interpreter variable s to the local server object.  
s = Server.local;  
  
s.boot; //start the server  
s.quit; // quit the server
```