

 <p>LYCÉE de l'ÉLORN le choix de votre réussite</p>	<p>ICN</p> <p>Module 3 : Sonic Pi</p> <p>Fiche 2</p>	<p>2016 - 2017</p>
--	--	----------------------------

Introduction au live-coding



Pré-requis :

- Visionner la vidéo de présentation à l'adresse suivante :

<https://www.youtube.com/watch?v=uxh-lycRn1o&t=55s>

Objectif : Modifier le code en « live »

1. Ecoute du morceau à reproduire

Dans cette activité, je vous propose d'essayer de reproduire la musique de la chanson « MAKEBA » de JAIN. Vous pouvez commencer par écouter cette chanson sur Youtube :

https://www.youtube.com/watch?v=59Q_lhgGANc

Dans cette chanson, plusieurs motifs se répètent, essayez d'identifier quelques-uns de ces motifs pour structurer le code du programme qui les reproduira.

2. Programmation

Ouvrez un nouveau buffer dans Sonic-Pi et commencez votre programme par l'instruction `use_bpm 116.13`. C'est pour régler le tempo sur celui de la chanson originale.

Ex 1

Commencez par coder une boucle de batterie en utilisant le `sample :bd_haus`.

Ex 2

Voici une séquence de notes que l'on entend dans la chanson :

```
play :E
sleep 0.75
play :E5
sleep 0.25
play :E5
sleep 0.25
play :E5
```

```
sleep 0.5
play :E5
sleep 0.25
play :E
sleep 1
play :E5
sleep 0.5
play :E5
sleep 0.5
play :E
sleep 0.75
play :E5
sleep 0.25
play :E5
sleep 0.25
play :E5
sleep 0.5
play :E5
sleep 0.25
play :E
sleep 0.5
play :C
sleep 0.5
play :D
sleep 0.5
play :D
sleep 0.5
```

Ecrire une nouvelle boucle pour jouer cette séquence. Vous utiliserez une instruction `live_loop` pour pouvoir modifier le synthétiseur et chercher celui qui correspond le mieux, selon vous, au son cherché.

3. Prolongements

Ecouter attentivement la chanson et rajouter des boucles pour tenter de la reproduire le plus fidèlement possible. Vous pouvez également rajouter des effets en utilisant l'instruction :

```
with_fx :reverb do
  ...
end
```

Vous trouverez tous les effets disponibles dans l'aide du logiciel.