

Vos premiers Beeps

Tape le code suivant dans le **Tampon 0**. Un **tampon** dans Sonic Pi c'est une page blanche pour taper du code.

play 70

Appuie sur 'Run'

Beep !

Change la valeur (à la place de 70 tu tape 75) :

play 75

Quelle est la différence ?

Essaie un nombre plus petit :

play 60

Ainsi, des nombres plus petits font des beeps plus graves et des nombres plus grands font des beeps plus aigus.

Il se trouve que le Do de la 4ème octave (C en notation anglaise) est identifié par le nombre 60.

Donc **play 60** joue un do de milieu de clavier de piano.

play 61 jouera la note supérieure (la note suivante vers la droite, en fait ce sera une touche noire le do dièse)

play 62 jouera un ré

Accords (groupe de notes jouées en même temps)

Jouer une note est assez plaisant, mais en jouer plusieurs en même temps est encore mieux. Essaie ceci :

play 72

play 75

play 79

Ainsi quand tu écris plusieurs **plays**, ils sont tous joués en même temps.

Change les valeurs pour trouver des accords qui sonnent bien. Tu peux faire des accords de 4, 5 notes ou plus.

Mélodie

Ainsi, jouer des notes et des accords est plaisant - mais comment jouer une mélodie ? Que faire si tu veux jouer une note après une autre et pas en même temps ? Eh bien, c'est facile, tu as juste besoin de **sleep** entre les notes :

play 72

sleep 1

play 75

sleep 1

play 79

Comme c'est charmant, un petit arpège. Alors que signifie le **1** dans **sleep 1** ? Eh bien, cela représente la *durée du sleep*.

Alors que faire si nous voulons que notre arpège soit un peu plus rapide ? Eh bien, nous devons utiliser des valeurs de sleep plus petites. Pourquoi pas la moitié, c'est-à-dire **0.5** :

play 72
sleep 0.5
play 75
sleep 0.5
play 79
sleep 0.5

Les noms des notes

On peut remplacer les chiffres par des noms de notes, c'est plus facile à mémoriser !

Dans Sonic Pi, il faut utiliser la notation anglaise :

A = la B = si C = do D = ré E = mi F = fa G = sol

Il faut laisser un espace après 'play' et mettre ':' avant le nom de la note :

play :C
sleep 0.5
play :D
sleep 0.5

Taper :C, c'est pareil que taper :C4

Si on veut modifier l'octave, il faut spécifier l'octave en ajoutant un nombre derrière le nom de la note :

play :C3 #note plus grave d'une octave
sleep 0.5
play :D3
sleep 0.5
play :E4

Les valeurs d'octaves vont de 0 à 8.

A toi de jouer pour créer la mélodie bien connue
do ré mi fa sol la si do

play :c

sleep 0.5

play :d

sleep 0.5

play :e

Pour retrouver ton morceau plus tard, tu peux le sauvegarder en cliquant sur **Save** (sauvegarder en français).

Donne-lui le nom de fichier suivant *prenomsdesdeuxeleves-seance01.rb* (par exemple theo-lea-seance01.rb)

Et place ce fichier dans le dossier “Scripts Sonic PI” qui se trouve dans le dossier “Musique”.

La semaine prochaine installe-toi devant le même ordinateur.