



Muziek programmeren met Sonic Pi

Volg deze stappen:

1. Open het programma **Sonic Pi** op de computer. Als Sonic Pi nog niet op de computer geïnstalleerd is, installeer het dan via Zenworks.
 2. Neem de code op het scherm over en voeg nog een aantal noten toe.
 3. Neem de muziektheorie op de achterkant door als je niet zo goed bekend bent met noten lezen.
 4. Ga aan de slag met de uitdagingen hieronder.
-

Uitdaging 1: Harry Potter

Maak het Harry Potter theme na in Sonic Pi in **buffer 1**.

De kwart noten (♩) duren één seconde. De halve noten (♭) duren twee seconden. De halve noten met een punt erachter (♭.) duren drie seconden. De eerste noot E in de notenbalk hiernaast schrijf je in Sonic Pi als :e4. De hoogste noot E in de notenbalk schrijf je in Sonic Pi als :e5.



Uitdaging 2: Seven Nation Army

Maak de bekende riff uit het nummer Seven Nation Army na in Sonic Pi in **buffer 2**. Een zwarte noot met een "vlaggetje" eraan (♩) is een achtste noot en duurt 0.5 seconden in Sonic Pi.



Uitdaging 3: Sweet Child O' Mine

Maak de bekende riff uit het nummer Sweet Child O' Mine na in Sonic Pi in **buffer 3**. Alle zwarte noten zijn kwartnoten en duren 1 seconde in Sonic Pi. Een kruis (#) betekent dat een noot een halve toon verhoogd moet worden. Dat doet je door in Sonic Pi een "s" te typen tussen letter van de noot en het cijfer. De noot :c4 wordt bijvoorbeeld :cs4.



Uitdaging 4: Je eigen nummer

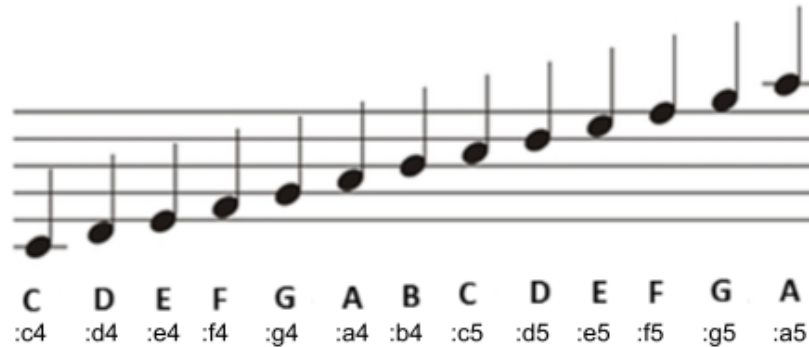
Maak je eigen nummer in Sonic Pi in buffer 4 of hoger.

Muziektheorie

Namen van de noten

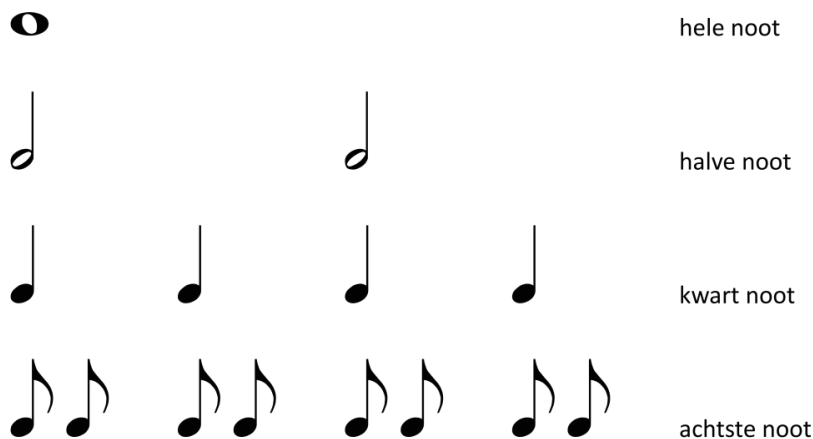
De muzieknoten hebben de volgende namen

(bovenaan de naam in de muziek en daaronder de naam in Sonic Pi):



Lengtes van de noten

De muzieknoten hebben de volgende lengtes:



Een kwart noot staat gelijk aan één seconde in Sonic Pi.

Een punt achter een muzieknoot betekent dat de lengte van de noot met de helft wordt verlengd.

Bijvoorbeeld: J. betekent een kwart noot (één seconde in Sonic Pi) plus de helft daarvan (een halve seconde). Dus in totaal anderhalve seconde.

Het symbool

Een "kruis"-symbool (#) betekent dat de noot een halve toon hoger gespeeld moet worden. In Sonic Pi kun je een "s" tussen de letter en het cijfer van de noot plakken.

Bijvoorbeeld: de noot :f4 wordt :fs4 .