

Música generativa objetivos Preguntarse, explorar, tomar decisiones sobre el uso de las máquinas. Las máquinas autónomas, las máquinas al servicio de los humanos.

Modos de expresión La herramienta que se elige para expresarnos es la música. Entender y exponer conceptos como:

Ritmo, melodía, armonía, textura, volumen estos son algunos elementos con los que se van a trabajar en chuck, así como para dibujar se usan rayas, cuadrados, círculos.

Primer ejercicio Hacer que ma máquina suene. Haremos un ciclo.

Tenemos un ciclo While (true) la cual necesita ser accionada por algo, en este caso, un objeto sonoro, un instrumentos

```
Ejemplo://sonidos que queremos que forme un ritmo//
    Impulse tick => dac;
```

```
//Ciclo infinito donde suena un ritmo con ticks//
While (true)
{
    1.0 => tick.next;
    0.20:: second => now;
}
```

Experimentación Dar paso a la experimentación con lo que se acabó de hacer, cambiar la velocidad de tick

Ciclos aleatorio La máquina toma la decisión, los humanos no intervenimos. Música aleatoria.

```
Ejemplo:
// sonido que queramos que forma un ritmo //
SinOsc sonido => dac;
// ciclo infinito donde suena un ritmo con ticks//
While (true)
{
    Math.random2(4000, 10000) => sonido.freq;
    20::ms => now;
}
```

Ciclo aleatorio controlado dentro de una escala Ejemplo:

```
SinOsc sonido => dac;
[60, 62, 64, 65, 67, 69, 71, 72] @=> int escalaMayor [];
While(true)
{
    Std.mtof(escalaMayor[Math.random2(0.7)]) => sonido.freq;
}
```

Hacer bateria, mirar ejemplo agitation001

From:  
<https://wiki.unloquer.org/> -

Permanent link:  
[https://wiki.unloquer.org/proyectos/talleres/musica\\_generativa\\_teso/sesion\\_1?rev=1480001899](https://wiki.unloquer.org/proyectos/talleres/musica_generativa_teso/sesion_1?rev=1480001899)

Last update: **2016/11/24 15:38**

