

Übersicht aller Listings aus dem Artikel:

Beats basteln wie die Großen – Mit Sonic Pi eine Rhythmusspur programmieren

von Pit Noack

c't 2017, Heft 13, Seite 132

```
01 use_bpm 100
```

Anmerkung: Diese Zeile muß bei allen folgenden Beispielen ganz oben stehen, damit das Tempo stimmt.

```
01 # Hihat-Spieler 1
02 4.times do
03   hihat
04   sleep 1.0 / 4
05 end
```

Anmerkung: Hihat-Spieler 1 und Hihat-Spieler 2 nutzen die Funktion hihat im finalen Listing Beat, Zeile 11-16.

```
01 # Hihat-Spieler 2
02 live_loop :hihat_schleife do
03   aufteilung = 4
04   aufteilung.times do
05     hihat
06     sleep 1.0 / aufteilung
07   end
08 end
```

```
01 # Bassdrum-Funktion 1
02 define :bassdrum do |note_1|
03   use_synth :sine
04   with_fx :hpf, cutoff: 100 do
05     play note_1 + 24, amp: 40, release: 0.01
06   end
07 end
```

```
01 # Bassdrum-Funktion 2
02 define :bassdrum do |note_1, dauer|
03   use_synth :sine
04   with_fx :hpf, cutoff: 100 do
05     play note_1 + 24, amp: 40, release: 0.01
06   end
07   play note_1, amp: 10, release: dauer
08   sleep dauer
09 end
```

```
01 # Bassdrum-Test 1
02 16.times do
03   bassdrum 32, 0.5
04   bassdrum 34, 0.5
05   bassdrum 37, 1
06   bassdrum 32, 2
07 end
```

```

01 # Bassdrum-Funktion 3
02 define :bassdrum do |note1, dauer|
03   use_synth :sine
04   with_fx :hpf, cutoff: 100 do
05     play note1 + 24, amp: 40, release: 0.01
06   end
07   with_fx :distortion, distort: 0.1, mix: 0.3 do
08     with_fx :lpf, cutoff: 26 do<
09       with_fx :hpf, cutoff: 55 do
10         play note1, amp: 85, release: dauer, note_slide: dauer
11       end
12     end
13   end
14   sleep dauer
15 end

```

```

01 # Bassdrum-Test 2
02 16.times do
03   bassdrum 32, 1
04   bassdrum 32, 1, 38
05   bassdrum 32, 2, 10
06 end

```

Anmerkung: Der Bassdrum-Test 2 und der Bassdrum-Spieler 1 verwenden den fertigen Code der Bassdrum-Funktion im finalen Listing Beat, Zeile 36-50

```

01 # Bassdrum-Spieler 1
02 live_loop :bassdrum_schleife do
03   bassdrum 36, 1.5
04   bassdrum 36, 1.5
05 bassdrum 36, 1.0, ring(10, 10, 10, 40)[tick]
06 end

```

```

01 # Beat
02 use_bpm 100
03
04 # KNISTERN
05 live_loop :knister_schleife do
06   sample :vinyl_hiss, amp: 2
07   sleep sample_duration :vinyl_hiss
08 end
09
10 # HIHAT
11 define :hihat do
12   use_synth :pnoise
13   with_fx :hpf, cutoff: 120 do
14     play release: 0.01, amp: 13
15   end
16 end
17
18 live_loop :hihat_schleife do
19   aufteilungen = ring 2, 4, 2, 2, 2, 2, 2, 6
20   aufteilungen[tick].times do
21     hihat
22     sleep 1.0 / aufteilungen[look]
23   end
24 end
25
26 # SNARE
27 live_loop :snare_schleife do
28   sleep ring(2.5, 3)[tick]
29   with_fx :lpf, cutoff: 100 do
30     sample :sn_dub, sustain: 0, release: 0.05, amp: 3
31   end
32   sleep ring(1.5, 1)[look]
33 end
34
35 # BASSDRUM
36 define :bassdrum do |note1, dauer, note2 = note1|
37   use_synth :sine
38   with_fx :hpf, cutoff: 100 do
39     play note1 + 24, amp: 40, release: 0.01
40   end
41   with_fx :distortion, distort: 0.1, mix: 0.3 do
42     with_fx :lpf, cutoff: 26 do
43       with_fx :hpf, cutoff: 55 do
44         bass = play note1, amp: 85, release: dauer, note_slide: dauer
45         control bass, note: note2
46       end
47     end
48   end
49   sleep dauer
50 end
51
52 live_loop :bassdrum_schleife do
53   bassdrum 36, 1.5
54   if bools(0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0)[tick]
55     bassdrum 36, 0.5, 40
56     bassdrum 38, 1, 10
57   else
58     bassdrum 36, 1.5
59   end
60   bassdrum 36, 1.0, ring(10, 10, 10, 40)[look]
61 end

```