

[audio](#), [processing](#), [chuck](#), [em](#)

# Séquences étranges

(Notes... 1er juin 2020)

Jouets sonores.

## séquence étrange trois

Boucles de samples type granulaire : à partir du même fichier sonore, boucler des petits fragments rapidement.

En vidéo, ça donne

[exemple vidéo](#)

## code

Un script processing pour l'interface graphique et un script chuck pour le granulateur, les deux communiquent par OSC

### sequence\_etrange\_trois\_001.pde (cliquer pour afficher le code)

[sequence\\_etrange\\_trois\\_001.pde](#)

```
/*
  Discussions entre processing et chuck
  Lire en boucle plusieurs grains de sons d'un même fichier
  Quimper, Dour Ru, 20200601 / pierre@lesporteslogiques.net
  Processing 3.5.3 + ControlP5 2.2.6 + OscP5 0.9.9
  chuck version: 1.4.0.1 linux (pulse) 64-bit
  @ kirin / Debian Stretch 9.5
*/

import oscP5.*;
import netP5.*;
OscP5 oscP5;
NetAddress myRemoteLocation;

ArrayList<Grain> grains = new ArrayList<Grain>();

int id = 0;
float duree_morceau = 58.16; // en secondes
float dur;

PImage wave;

void setup() {
  size(800, 400);
  oscP5 = new OscP5(this, 12000);
  myRemoteLocation = new NetAddress("127.0.0.1", 12012);
  wave = loadImage("wf.png");
}

void draw() {

  background(0);
  image(wave,0,0);

  // Montrer la position et le fragment bouclé
  fill(128, 50);
  stroke(128, 50);
  strokeWeight(0.5);
  dur = (((duree_morceau * 44100) / width) / ((mouseY / (float)height) * (3 * 44100)));
  float pixels_par_seconde = (float)width / duree_morceau; // x pixel = 1 seconde
  float duree_extraite = (1 - (mouseY / (float)height)) * 3; // 3 secondes max
  dur = pixels_par_seconde * duree_extraite;

  line(0, mouseY, width, mouseY);
  rect(mouseX, 0, dur, height);
  for (int i = grains.size() - 1; i >= 0; i--) {
    Grain g = grains.get(i);
    g.miseajour();
  }
}
```

```

    }
}

void keyPressed() {
  if (key == 'p') ajouterGrain();
  if (key == 'd') supprimerGrain(mouseX, mouseY);
  if (key == 'c') resetGrain();
}

void ajouterGrain() {
  id ++;
  if (id < 100) {
    grains.add( new Grain(mouseX, mouseY, id) );

    OscMessage myMessage = new OscMessage("/sequence_etrange_trois");
    float xn = mouseX / (float)width; // normaliser les valeurs
    float yn = mouseY / (float)height; // normaliser les valeurs
    myMessage.add(1);
    myMessage.add(id);
    myMessage.add(xn);
    myMessage.add(1 - yn); // inverser, c'est plus intuitif, le zéro est en bas!
    oscP5.send(myMessage, myRemoteLocation);
  } else {
    background(255, 0, 0);
    println("trop de fragments!");
  }
}

void supprimerGrain(float x, float y) {
  for (int i = grains.size() - 1; i >= 0; i--) {
    Grain g = grains.get(i);
    if (dist(x, y, g.x, g.y) < 6) {
      grains.remove(i);
      OscMessage myMessage = new OscMessage("/sequence_etrange_trois");
      myMessage.add(0);
      myMessage.add(g.id);
      myMessage.add(0);
      myMessage.add(0);
      oscP5.send(myMessage, myRemoteLocation);
    }
  }
}

void resetGrain() {
  for (int i = grains.size() - 1; i >= 0; i--) {
    Grain g = grains.get(i);
    grains.remove(i);
    OscMessage myMessage = new OscMessage("/sequence_etrange_trois");
    myMessage.add(0);
    myMessage.add(g.id);
    myMessage.add(0);
    myMessage.add(0);
    oscP5.send(myMessage, myRemoteLocation);
  }
  id = 0;
}

class Grain {
  float x, y; // coordonnées à l'écran (en pixels)
  int id;

  Grain(float x_, float y_, int id_) {
    x = x_;
    y = y_;
    id = id_;
  }

  void miseajour() {
    noFill();
    stroke(255, 200);
    strokeWeight(1);
    line(x, y-5, x, y+5);
    line(x-5, y, x+5, y);
  }
}

```

## sequence\_etrange\_trois\_recepteur.ck (cliquer pour afficher le code)

```

// Debian 9.5 @ kirin
// Chuck 1.4.0.1 linux (pulse) 64-bit
// 20200601 / pierre@lesporteslogiques.net

OscIn oin; // définir le récepteur OSC
12012 => oin.port; // port de réception
OscMsg msg;

oin.addAddress( "/sequence_etrange_trois" );

int fragments[100]; // Pour stocker les id et les numéros de shred...

```

```

while(true) {
  oin => now;

  while (oin.recv(msg) != 0) {
    msg.getInt(0) => int action;
    msg.getInt(1) => int index;
    msg.getFloat(2) => float start;
    msg.getFloat(3) => float dur;

    if (action == 0) { // Supprimer le shred associé à cet id
      <<< "supprimer index " , index, "fragments : ", fragments[index] >>>;
      Machine.remove(fragments[index]);
    }

    if (action == 1) { // Démarrer un nouveau shred
      Shred s;
      spork ~ grain(start, dur) @=> s;
      <<< "Index : " , index, " > nouveau shred : " , s.id() >>>;
      s.id() => fragments[index];
    }
  }
}

fun void grain(float start, float dur) {

  SndBuf gra => dac;
  me.dir() + "/kabuki_sound_effects.wav" => gra.read;
  while(1) {

    (dur * 3 * 44100) $ int => int gradur;
    (start * gra.samples()) $ int => gra.pos;
    if (gra.pos() < 0) 0 $ int => gra.pos;
    gradur :: samp => now;
  }
}

```

## petites choses utiles

Article extrait de : <http://lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**  
 Adresse : [http://lesporteslogiques.net/wiki/openatelier/projet/sequences\\_etranges?rev=1591053514](http://lesporteslogiques.net/wiki/openatelier/projet/sequences_etranges?rev=1591053514)  
 Article mis à jour: **2020/06/02 01:18**