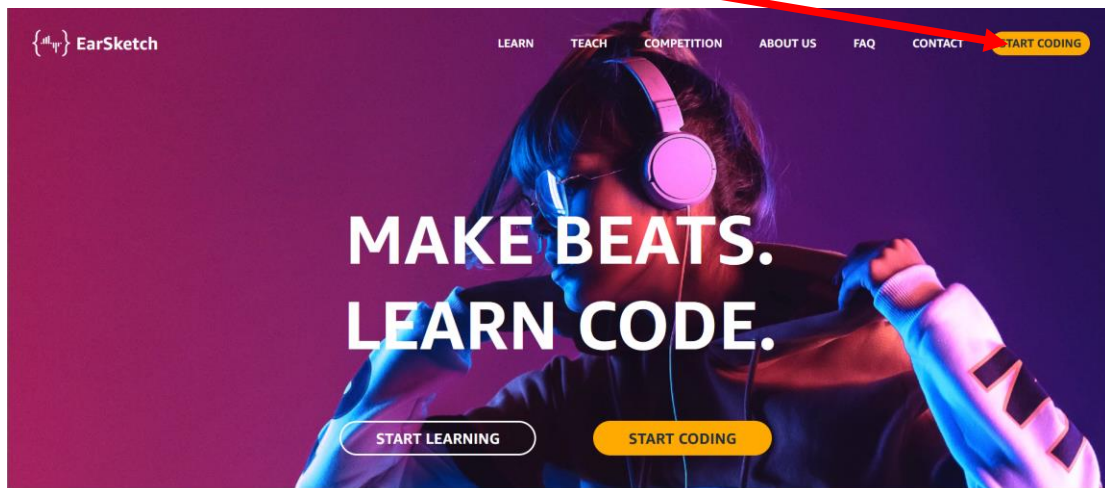


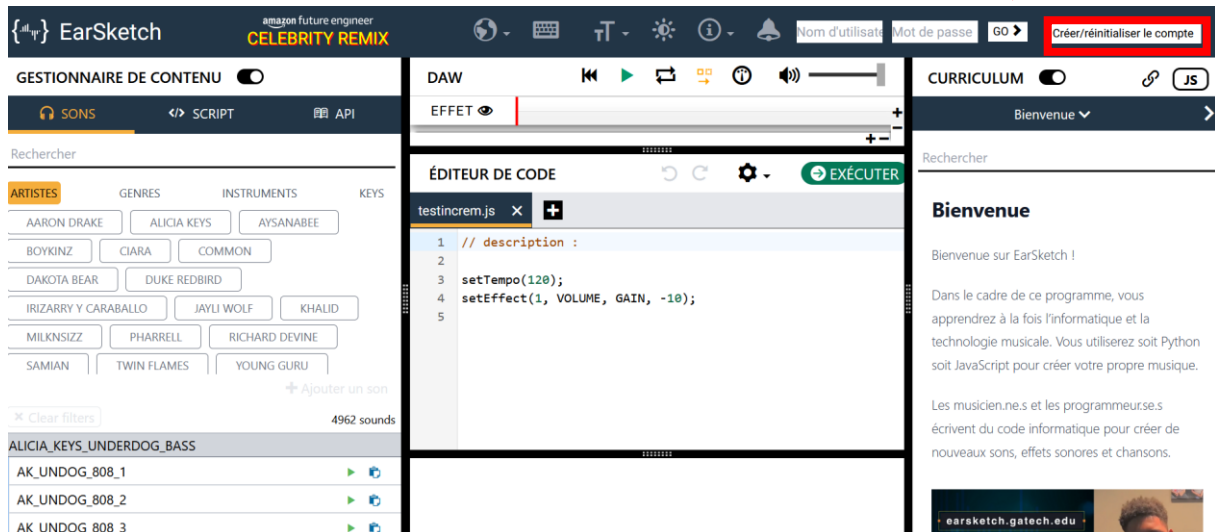
Bienvenue dans EarSketch

1. Création de compte

- Tapez EarSketch dans votre moteur de recherche
- Cliquez sur le premier lien
- Cliquez sur « start coding »



- Cliquez ici

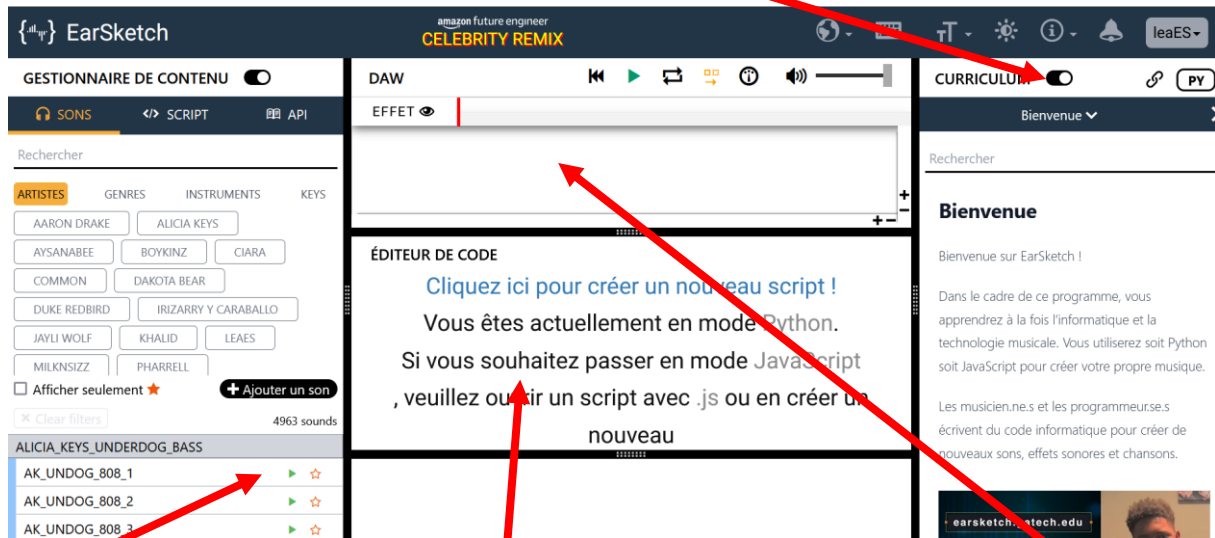


- Notez votre nom d'utilisateur.ice. Attention à ne jamais noter vos mots de passes !

Utilisateur.ice	
------------------------	--

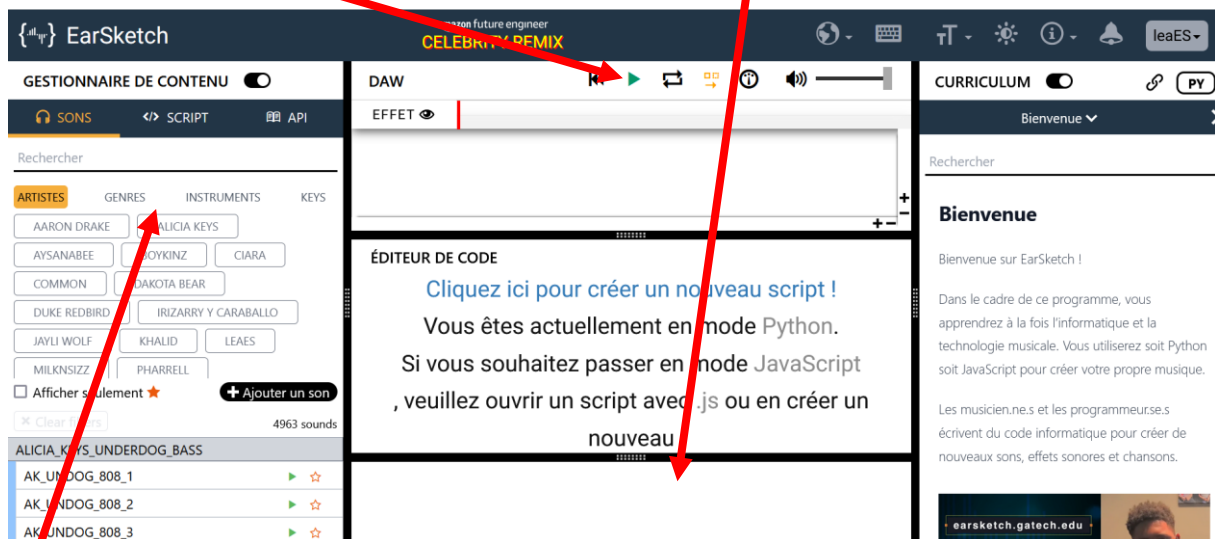
2. La plateforme EarSketch

Ici c'est un panneau de cours, vous pouvez le fermer pour avoir plus de place.



Ici vous pouvez écouter les sons. Ici vous écrirez votre code. Ensuite, vous cliquerez sur EXECUTER, et votre musique sera affichée dans le DAW.

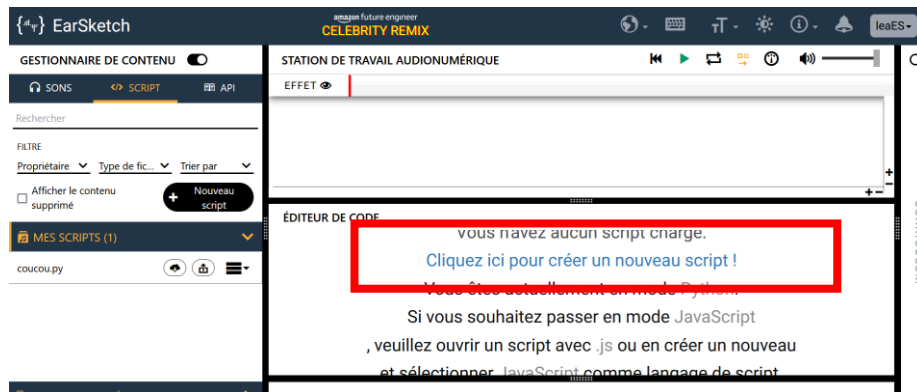
S'il y a des erreurs, elles seront affichées dans la console. Pour écouter la musique, cliquez ici



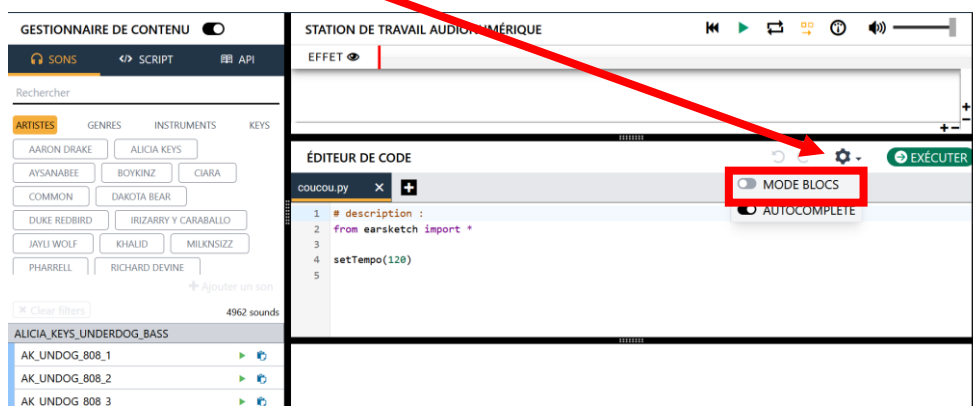
Ici vous pouvez choisir plus précisément des sons, grâce aux filtres : quel artiste ? quel genre musical ? Quel instrument ? Quelle tonalité ?

3. Créer son premier script

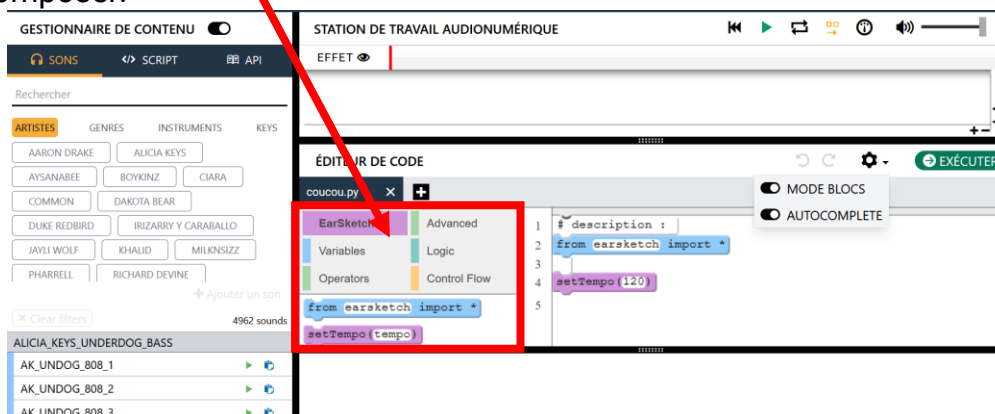
- Cliquez sur « cliquez ici pour créer un nouveau script », et choisissez un nom pour votre script. Dans EarSketch, 1 script va créer une 1 musique.



- Ensuite, cliquez sur la roue et cochez « mode blocs »



Vous verrez une réserve de blocs, que vous pourrez placer dans votre éditeur de code pour composer.

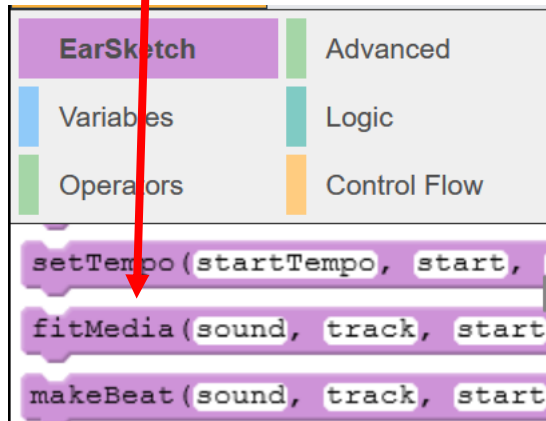


Il faudra garder les blocs déjà présents et rajouter vos propres blocs en dessous.

Le bloc setTempo permet de régler la vitesse de la musique.

4. Ajouter un son

Voici le bloc qu'il faut choisir :



Une fois le bloc fitMedia ajouté dans votre code, remplissez les 4 arguments.

Pour l'argument « sound », pas besoin de recopier votre son, il vous suffit de placer le curseur de votre souris sur l'argument « sound » dans le bloc, et de cliquer sur l'icône bleue à droite du son choisi dans votre bibliothèque de sons

AK_UNDOG_808_1



Exemple :

```
fitMedia (AK_UNDOG_PIANO_3 , ▼1, ▼1, ▼5)
```

Ce bloc de code va placer le son AK_UNDOG_PIANO_3 sur la piste 1, de la mesure 1 à la mesure 5.

N'oubliez pas que vous pouvez toujours tester, puis si ça ne vous plaît pas, changer votre code !