

Spacious IBG

CSD2A - Kasper Spijkerman

Concept

- Spacey UI -> alsof je meegaat op ruimtereis (Onregelmatige beats)
- Focus op interactie user en flexibiliteit instellen

Programma bestaat uit:

1. Main -> functies uitvoeren, afspelen en midi uitschrijven.
2. Functions -> def van functies, samples
3. UI_File -> functies voor UI



Generatie strategie

- Variatie op Euclidean ritmes: 5/4 en 7/8 + crazy
- Pakt 5 of 7 stappen als totaal of user input 3 tot 16
- Gebruikt kwart noten bij 5/4 en achtste noten bij 7/8 en crazy
- User input -> Density per layer rate 1 - 5
- Loop -> keuze user: regelmatig of randomized.



Reflectie blok 2a

- Leuk, soms frustrerend en uitdagend.
- Feedback voor laatste les was fijn.
- Volgende keer: Eerder vragen stellen -> Minder tijd verspillen
- Geleerd:
 1. Werken met Git en Terminal (snelheid/handigheid)
 2. Preciezer werken -> Indentation
 3. Werken met functies, dicts, lists en loops (next level)
 4. Efficiënter/structuur code (verschillende modules)



Urenoverzicht

Ongeveer:

- Eerste 2 opdrachten tot Events 2/3 uur per week.
- Events lang aan gezeten om te snappen 10+ uur voor die week
- Eindopdracht 10+ uur per week

Meer tijd besteed dan andere vakken omdat: Nieuw, Interessant en eindeloze mogelijkheden.

