

# Supercollider pre začiatočníkov

Jonáš Gruska

Institute of Sonology  
Den Haag, Netherlands

# Prečo programovať hudbu?

- 1 Oslobodzovanie svojich postupov
- 2 Viem ako čo funguje
- 3 Originalita
- 4 Väčšina hudobných jazykov je open-source

# Prečo programovať v Supercollideri?

- Je úplne zadarmo a open-source
- Veľká a rastúca komunita používateľov
- Jednoduchá syntax a slušná dokumentácia
- Množstvo predprogramovaných hudobných objektov (UGens), v rôznych úrovniach zložitosti
- Vymyslený pre hudbu a hudobné použitie, menej zápasenia (C, Python, Java... )
- Pluginy – Quarks

# Trochu histórie

- Prvý release v roku 1996 - James McCartney
- Opensource od 2002
- GNU GPL licencia

# Základy syntaxe a orientácia

- `(2+2).postln`
- `a = [1, 5, 8]`
- `a.reverse` → `[8, 5, 1]`

# Prvé audio

- *Boot serverov (localhost / internal)*
- `{SinOsc.ar(333, 0, 1)}.play`
- `{SinOsc.ar([200, 500], 0, 1)}.play`
- `{SinOsc.ar(MouseX.kr(100, 1000), 0, 1)}.play`