

Paul's Beat Generator

Paul Wienk
CSD2a

Reflectie

- Moeite in het begin (waar begin ik? Hoe pak ik dit aan?)

Geleerd:

- Opdelen in tussenopdrachten / tussenfases
- Niet te moeilijk denken

Ritme strategie

Kicks worden gegenereerd op basis van gegeven time signature

- **4 / 4** genereert een sequence van 16 ticks waarbij 4 kicks eerlijk zijn verdeeld

[1, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0]

- **5 / 4** genereert een sequence van 20 ticks waarbij 4 kicks eerlijk zijn verdeeld

[1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0]

- **7 / 8** genereert een sequence van 14 ticks waarbij 8 kicks eerlijk zijn verdeeld

[1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 0, 1, 1]

Een 1 is dus 100% een kick

Alles in 1 sequence

Snares worden random gegenereerd op de 0 met 20% kans

Hihats worden random gegenereerd op de 0 en/of 1 met 66% kans

[1, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0]

Focus

- Duidelijke UI