

Creative Systems Design

CSD2c

Les 1

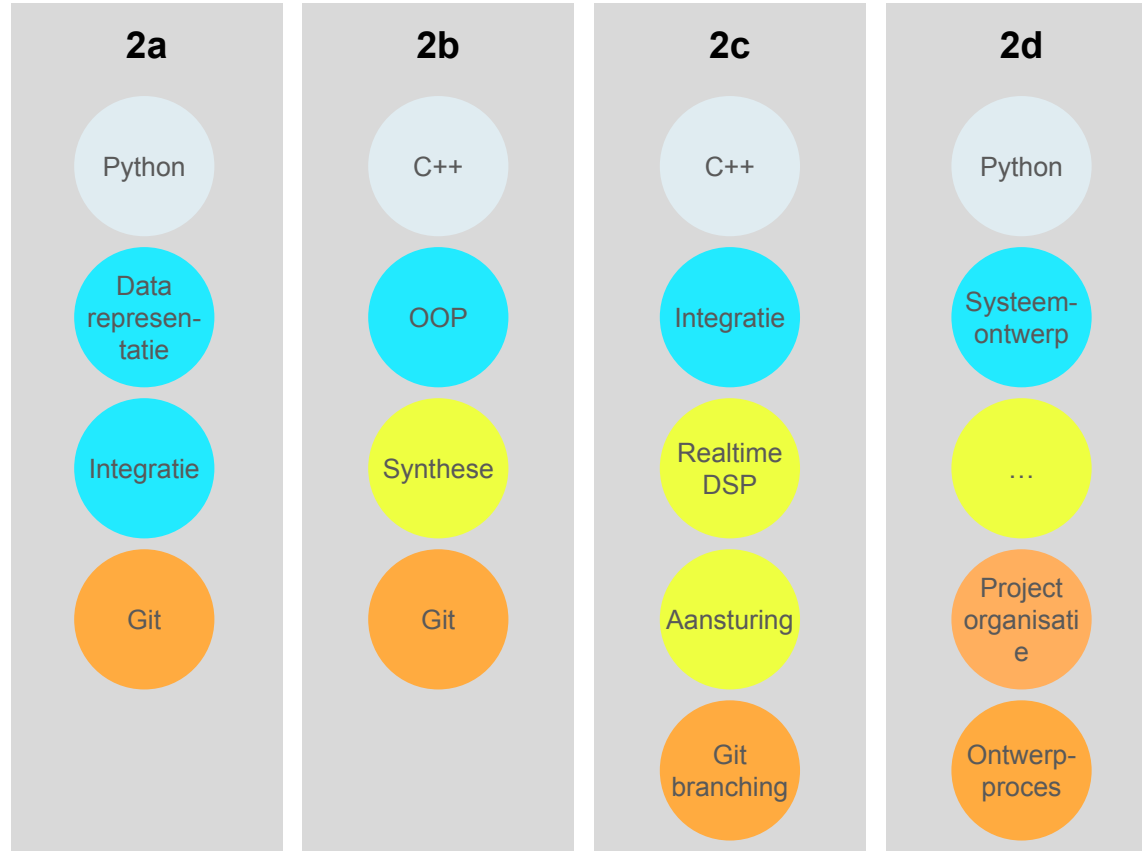
Introductie

- Opzet Blok 2c
- Eindopdracht
- Deadlines
- Verwachte inzet (*zelfstudie en aanwezigheid*)

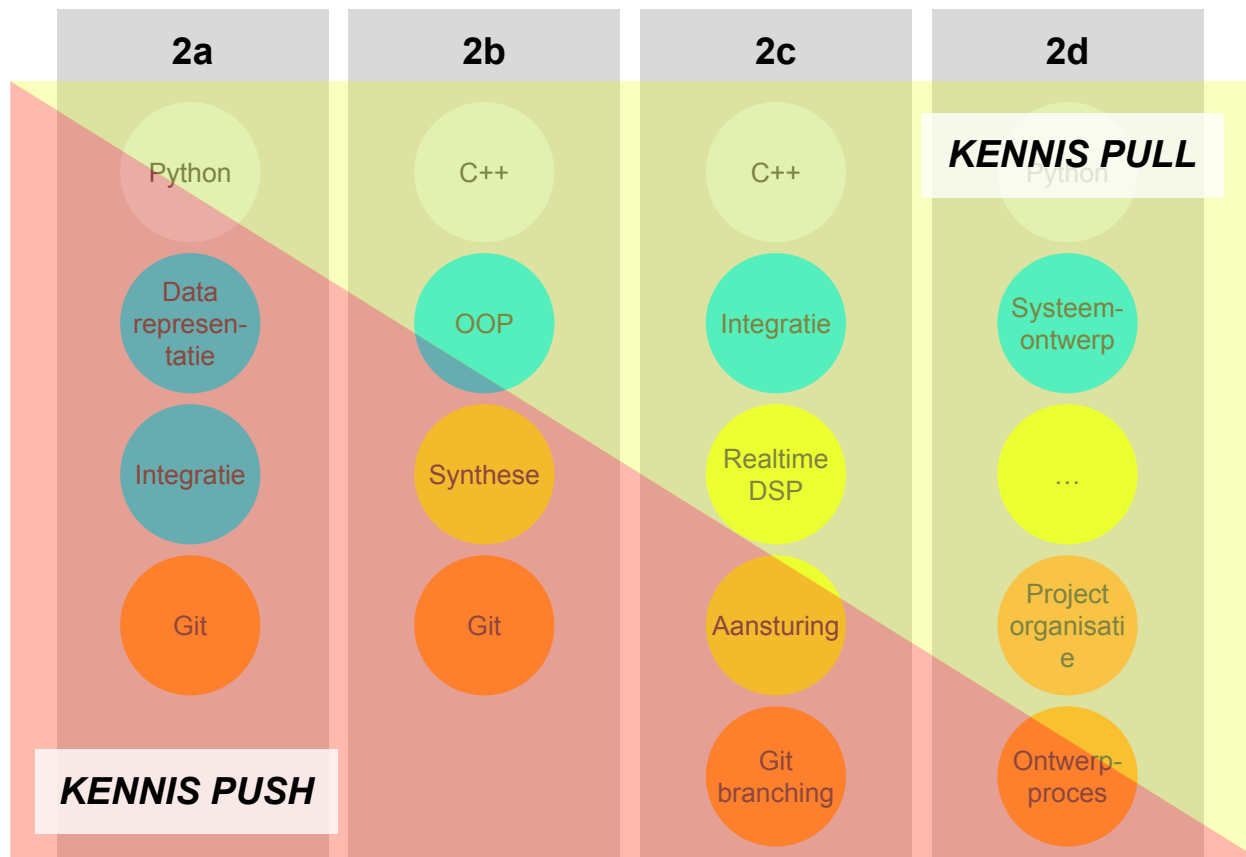
Terugblik eindopdracht en inventarisatie 2b

Tremolo effect

Opzet Blok 2c - CSD jaar 2



Opzet Blok 2c - CSD jaar 2



Opzet Blok 2c - Plannen

	Theorie	Code clinics
1	Introductie, terugblik CSD2b, tremolo	Circular buffer
2	Effect base class, delay, waveshaper	Interpolatie
3	Presentatie effect Delay & tremelo & waveshaper, Multi-threading en synchronisatie	Multi-channel interleaving, diagrams
4	Idee voor eindopdracht & Computer Vision deel 1	Filters
5	Computer Vision deel 2, herhaling	Git branching, Agile development
6	Trouble shooting, Music Information Retrieval (MIR) Power value,	Feedback sessie
7	Snippets en tests van eindopdracht	JUCE - plugin, quickstart

Opzet Blok 2c - Overzicht deadlines

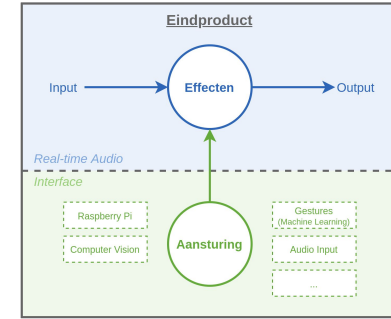
1	
2	
3	<u>Effect opdracht 1</u> : “Mono effecten” - tremolo, delay, waveshaper, <i>presentatie tijdens theorie sessie</i>
4	<u>Effect opdracht 2</u> : “Stereo effecten” - stereo chorus, <u>Mock</u> : ‘Unconventional control’ - <i>test tijdens theorie sessie</i>
5	
6	<u>Effect opdracht 3</u> : ‘Effect naar keuze’ - <i>aftekenen in practicum</i>
7	
8	<u>Eindopdracht</u> : - [duo] <i>presentatie tijdens theorie sessie</i>

Eindbeoordeling lesreeks

```
endResult = effectOpdracht1 && effectOpdracht2 && effectOpdracht3 && mock && (aanwezigheid >= 80%) ?  
eindopdrachtCijfer : NA;
```

Eindopdracht - 'Unconventional User and Sound Manipulation'

- Conceptueel ontwerpkader
 - Autonoom:
 - *festival installatie "User Manipulation", met een extreme ervaring voor het publiek en/of maatschappelijke statement.*
 - Toegepast:
 - *controller voor een muzikant / performer*
 - *realtime audio bewerking in game adhv 'player behavior'.*



- Technisch ontwerpkader

Eindopdracht - 'Unconventional User and Sound Manipulation'

- Conceptueel ontwerpkader

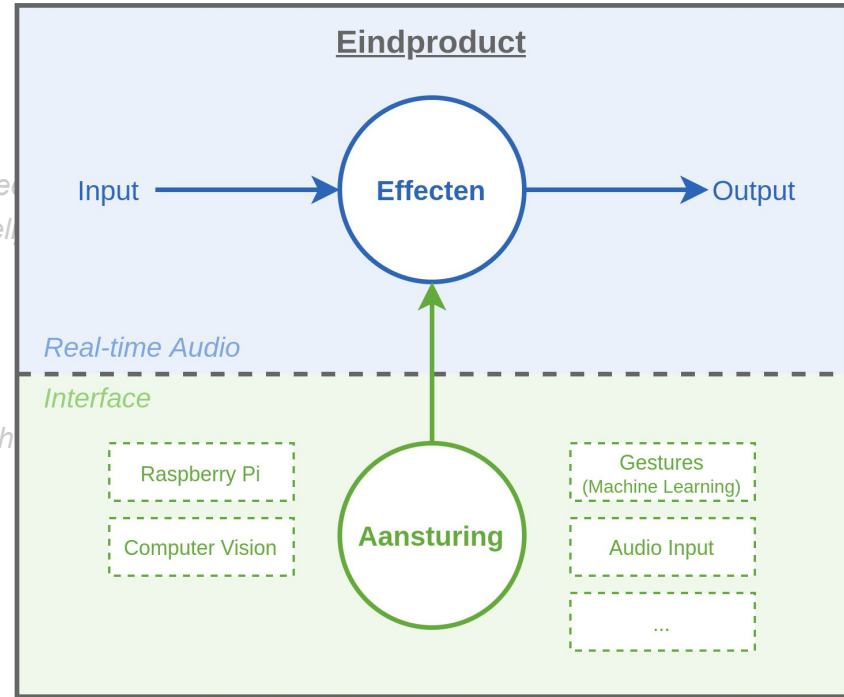
- Autonoom:

- festival installatie "Over de top", met een focus op de gebruiker en/of maatschappelijke context

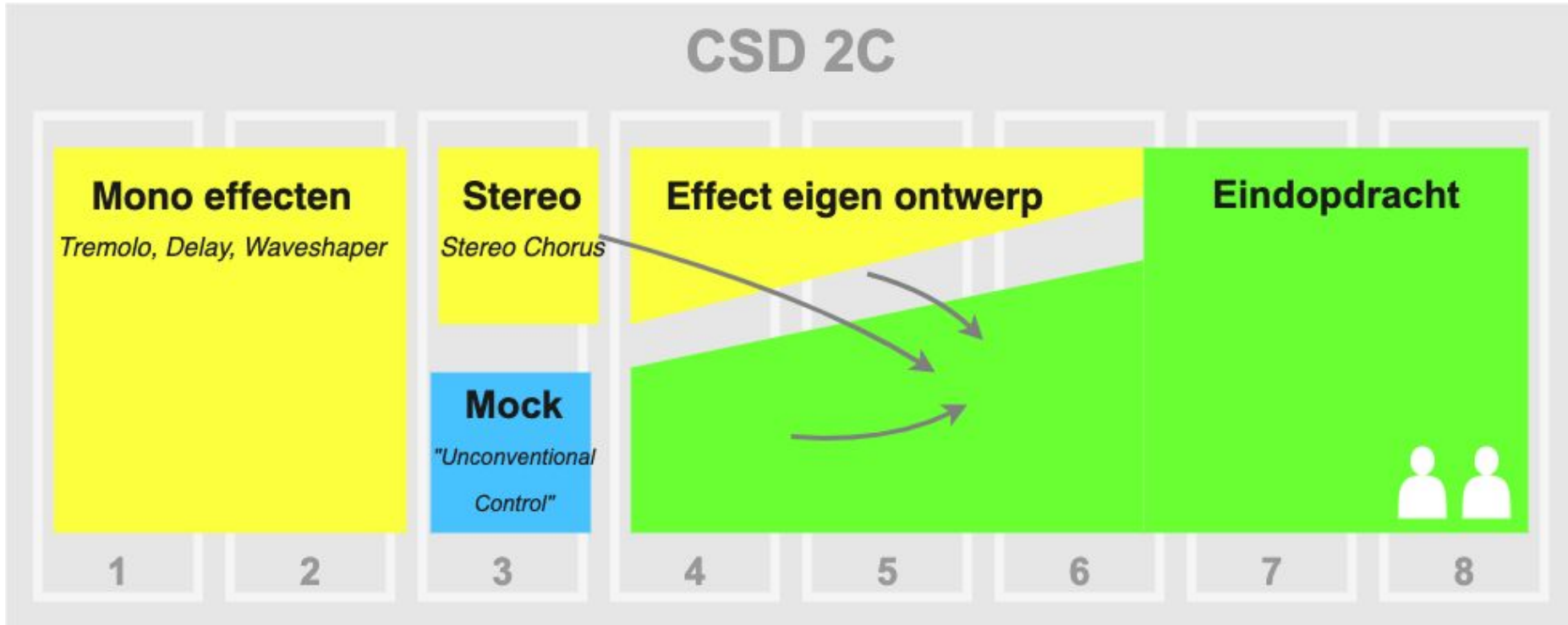
- Toegepast:

- controller voor een muzikant
 - realtime audio bewerking in game adhv

- Technisch ontwerpkader



Eindopdracht - Samenwerking in duo's



CSD 2c - Inzet/investering

- 6 ECTS -> 21 uur per week
- 9 contacturen per week
 - C++ theorie, code clinics en practicum
 - DSP (Pieter Suurmond)
 - [Optioneel *] Maker Skills (Roald van Dillewijn, Hans Leeuw, Ward Slager)
 - [Optioneel **] Multichannel (Poul Holleman)
- 12 uur zelfstudie/werk per week

(* voor iedereen aangeraden)

(** aangeraden bij belangstelling voor meerkanaals audio)

Tot slot

- Vragen: tijdens les en practicum
- Voorbeelden op www.dinkum.nl en Github
- Verder op [de CSD jaar 2 site](#)
 - [Algemene Beoordelingscriteria](#)
 - [Herkansing CSD-opdrachten](#)
 - [Opdrachten per blok](#)