

# "Circles" CSD2C

Door Kasper Spijkerman en Jelle Kraaijeveld

---

# Concept

- Interactief Roterend Framework
- JUCE
- ZigSim sensoren
- Flanger
- LCR Delay
- Circles
- Toegankelijk

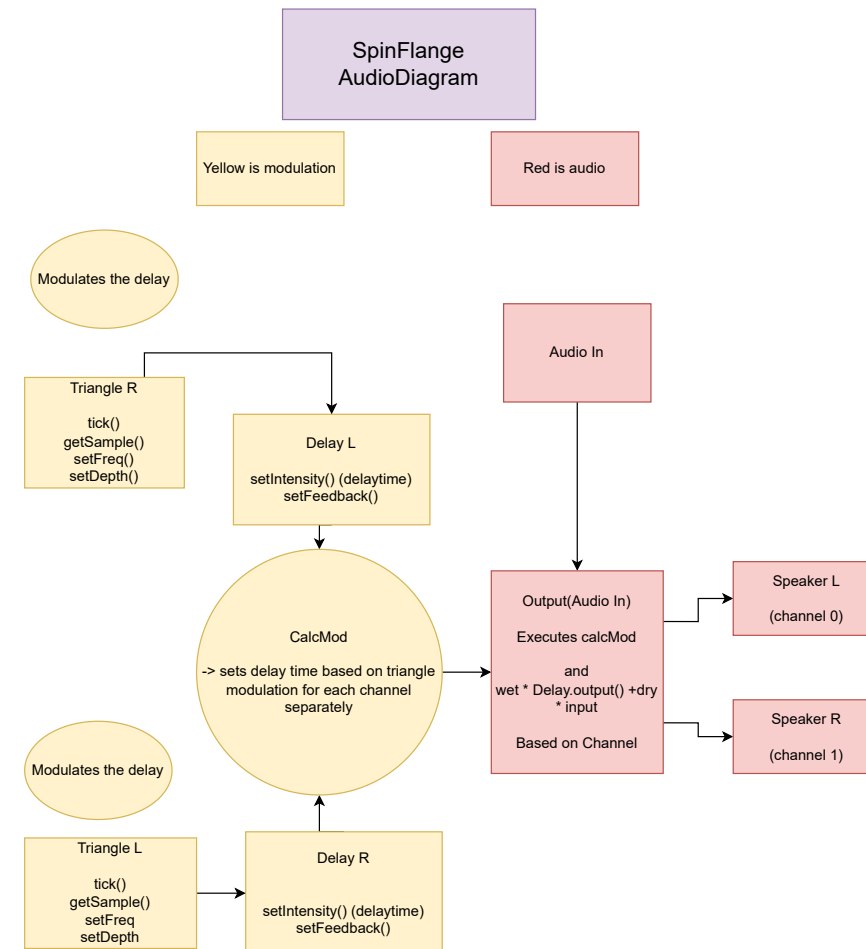
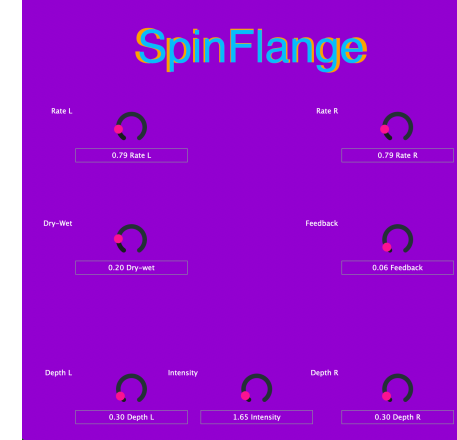
# Aansturing

Parameters		Flanger	Delay
• Touch x	1		delaytime LR
• Touch y	1	intensity	
• Compass	2	Feedback LR	Feedback C
• Rotations	2	Rate L/R	Feedback L/R
• Lachen	1	dry/wet LR	dry/wet LCR

- ZigSim via OSC -> Max -> JUCE
- Audio in DAW (gitaar en microfoon)
- VST's op de master
- Scaling/Events in C++

# Effect 1: SpinFlange

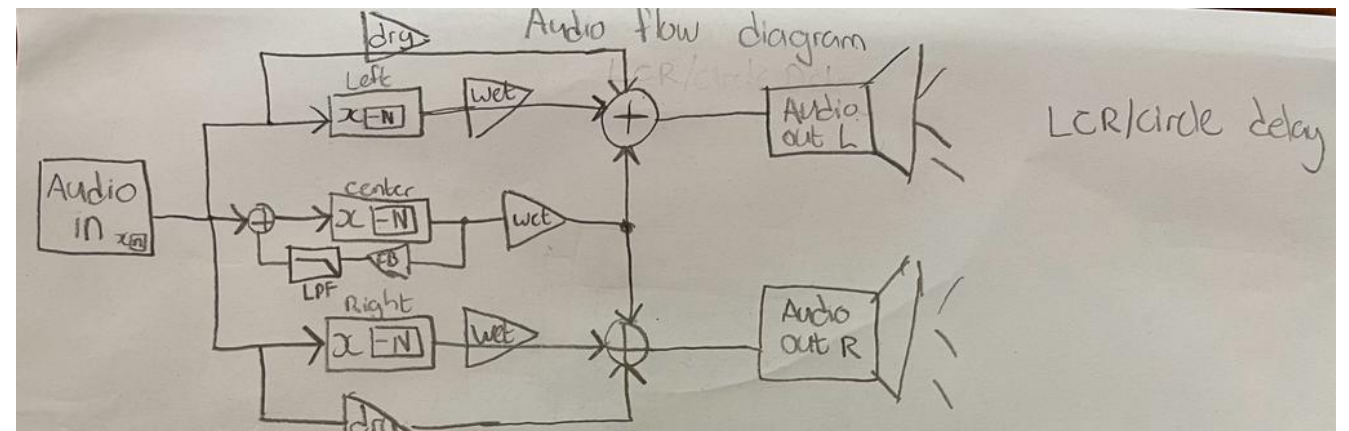
- SpinFlange (stereo flanger/chorus)
- 2 Delay lines
- 2 Triangle Oscillators
- Parameters om in te stellen:
  - Feedback (general)
  - Left/Right Rate
  - Intensity (general Delay time)
  - Triangle amplitude depth



# Effect 2: CircleDelay

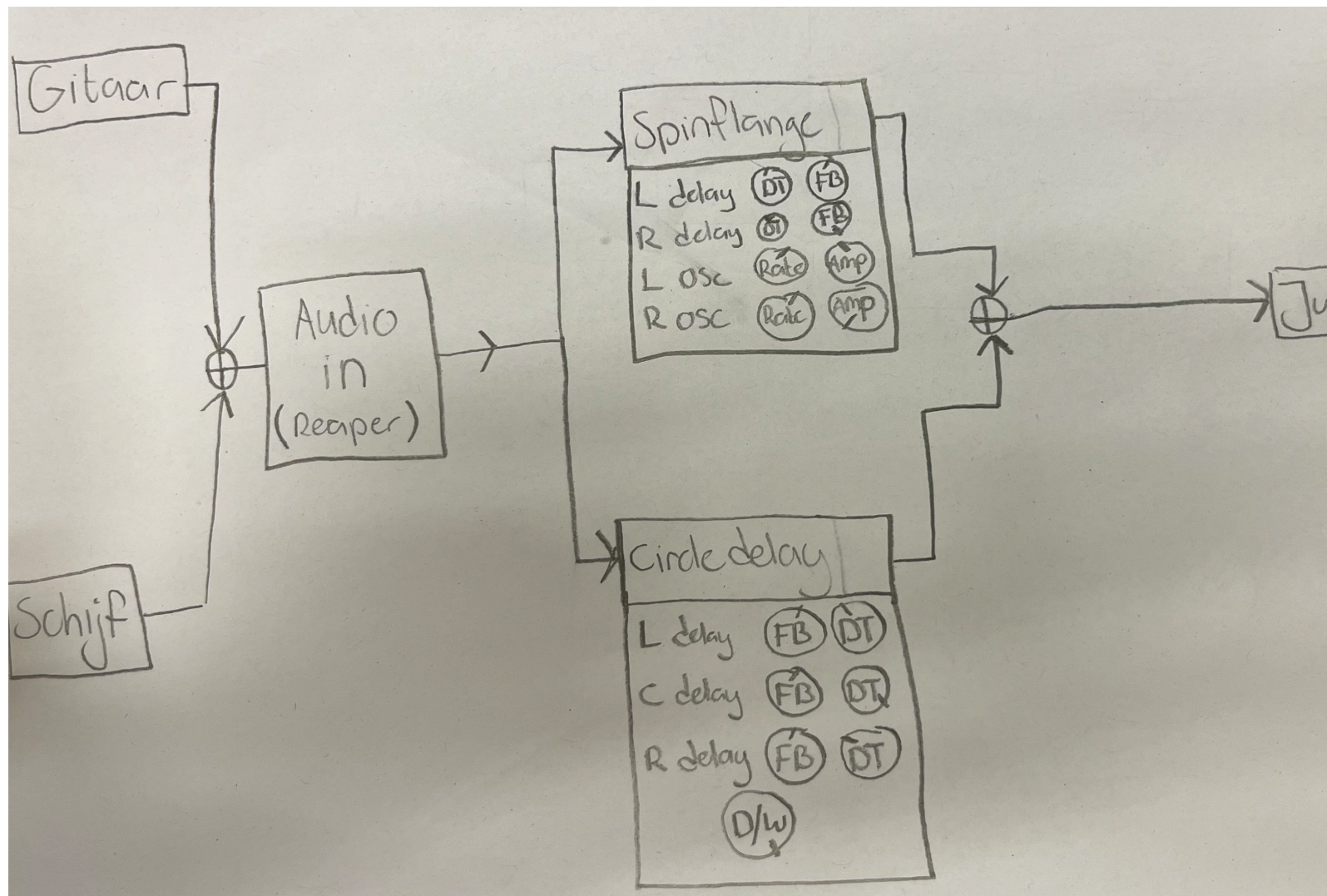


- LCR Delay
- 3 delaylines (left, center en right)
- Feedback en LPF op Center



# System Diagram

- Zie PDF



## Audio Flow Diagram



# Reflectie Kasper

- Leuk om samen te werken
- Veel geleerd over effecten
- JUCE veel over geleerd
- Creatief koppelen systeem OSC
- Steeds meer fine tunen
- Iets meer van te voren concrete keuzes maken
- Soms veel tijd in JUCE
- OSC via C++

Week	Uren
1	15
2	18
3	22
4	25
5	24
6	25
7	26
8	27
Totaal:	182



# Reflectie Jelle

## Take-aways:

- Goede samenwerking
- Balans tussen coderen en werkplaats
- Sneakpeak JUCE
- Onconventioneel werken

## Verbeterpunten:

- Meer (play-)testen
- Structuur in project

Week	Uren
1	18
2	20
3	18
4	18
5	20
6	22
7	26
8	18
Totaal:	160