

Protokoll 06. 05. 13

Anwesenheit: Elli, Eva, Roman, Chris

Vor Treffen erledigt

- Alle: erste Überlegungen zu möglichen Filtern (= Manipulationen des Ausgangssignals abhängig von Parametern aus der realen Umgebung) gemacht
- Roman: Erstellung Wiki bei GitHub
- Chris: Vorlage für abzugebende Aufgabenstellung erstellt
- Chris: pd-for-android läuft (auch auf unserem mobilen Testgerät)
- Chris/Eva: Recherche über PD bei mobilen Geräten / Beschränkungen von mobilen Geräten
- Eva: Zeitplan erarbeitet → noch 10 Wochen Zeit

Beim Treffen erarbeitet

Aufbau der Anwendung

- Szenenplayer, der mit eigenen Szenen gefüllt werden kann
- Eingang Mikro + Systemdaten, dann Manipulation über PD-Szene, dann Ausgabe über Kopfhörer
- Modellieren einer Geräuschszenen → Kulissenartig aufbauen, d.h. zu Grundgeräusch werden zusätzliche Geräusche hinzugefügt/weggenommen/verändert
- Grundgeräusch fest generieren, um Latenz zu filtern und um Stille zu füllen → Soundscape als Grundlage (was einfaches wie verrauschtes Sinusgeräusch, Walddrauschen, rosa Rauschen, Wasserrauschen, Autobahnrauschen; etwas tonal)
- darauf Eventgeräusche:
 - Bsp. Bewegungserkennung über Beschleunigungssensor (bei Sitzen: kein Rhythmus, nur Grundgeräusch; bei Laufen: Rhythmusanpassung; bei Schütteln: Geräusch)
 - noch zufällig: ab und zu Zufallsgeräusch (z.B. Mücke)
 - Lautstärke: zweites Störgeräusch, Lautstärke Grundton anheben
 - Batteriestand: kritischer Stand → Geräusch
 - Hell/Dunkel - mit Uhrzeit abgleichen → Tageszeit: Tonhöhe anpassen an Helligkeit/Dunkelheit
- Spaßbsp. Katze zur Verdeutlichung: schnurren Grundgeräusch, schütteln erzeugt Fauchen, niedriger Batteriestand miauen

Sonstige Anmerkungen zum Projekt

- Hauptsächlich mit Android, Ziel: für iOS auch portieren (zur Not abgespeckt oder gar nicht)
- Unterschied Android/iOS: unterschiedliche Bezeichnungen, ansonsten identisch
- Problem bei iOS: Systemparameter auslesen (→ dafür cracken, in VM, oder developer-account)
- Energieverbrauch der Anwendung vernachlässigen

- PD: Loops begrenzen nötig
- bonk Geräusche/Muster erkennen; mit fiddle Tonhöhe
- Stimmen/Sprache filtern relativ komplex, Idee für weiterführende Arbeiten
- Mögliche Probleme: 1) Latenzen: relativ stark (0,5s) → keine direkte/ungefilterte Ausgabe, erst filtern, damit Effekt nicht so schlimm; 2) über Netzwerk Rechnen auslagern? → Latenzen (sind eh schon sehr stark)

Sonstiges

- Termin für nächstes Treffen ist Mittwoch, der 08. 05. 13