

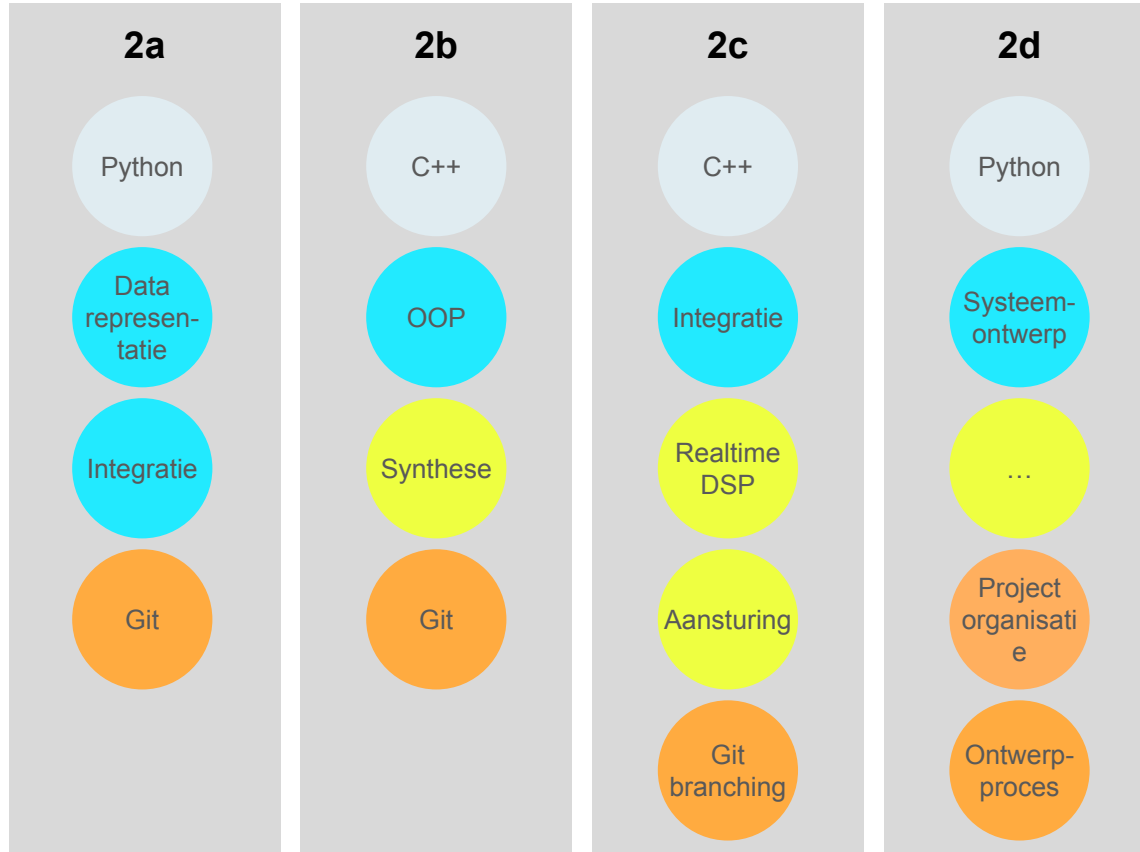
# Creative Systems Design

CSD2c

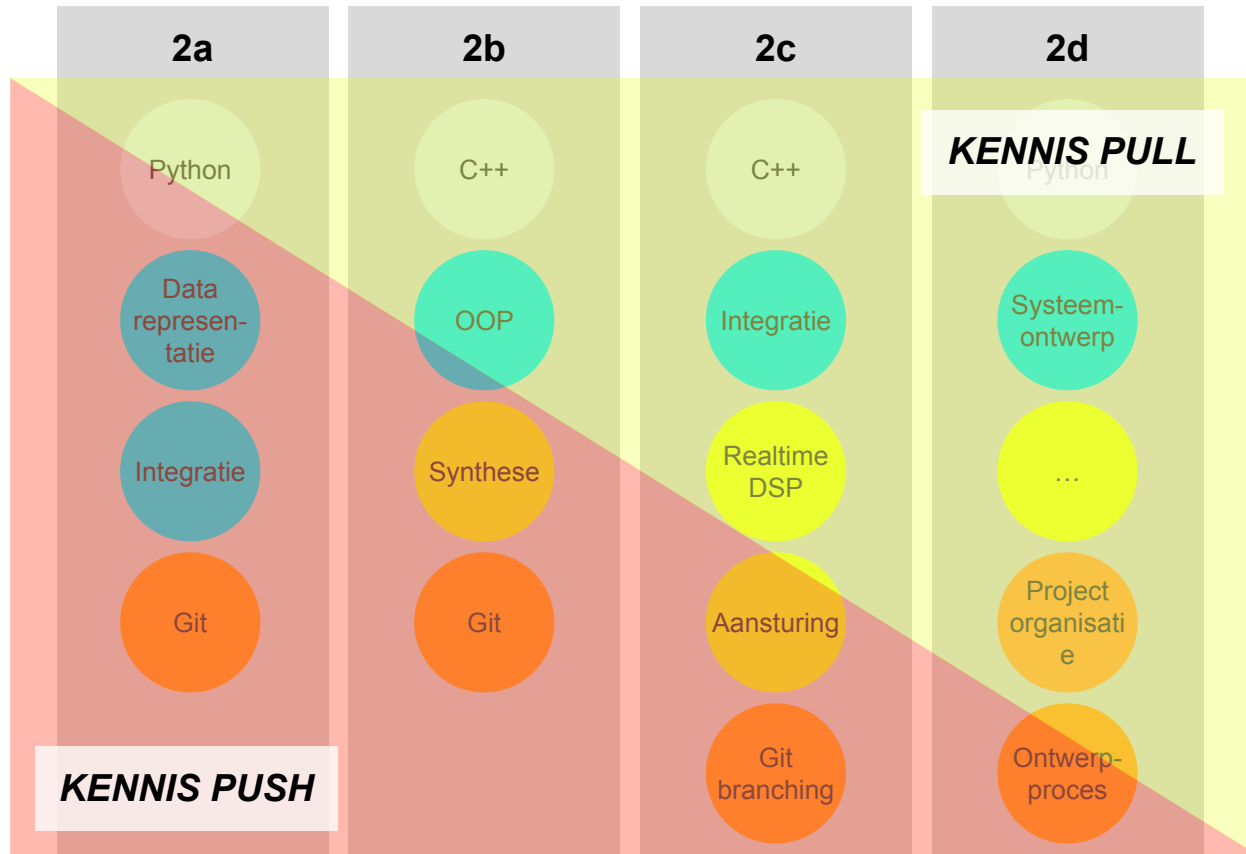
# Les 1

- Introductie
  - Opzet Blok 2c
  - Eindopdracht
  - Deadlines
  - Verwachte inzet (*zelfstudie en aanwezigheid*)
- Aan de slag
  - Terugblik eindopdracht 2b - “let op ...”
  - Tremolo effect

# Opzet Blok 2c - CSD jaar 2



# Opzet Blok 2c - CSD jaar 2



# Opzet Blok 2c - Overzicht

1	Introductie, terugblik, tremolo
2	Effect base class, delay
3	Multi-threading en synchronisatie
4	Computer Vision
5	Music Information Retrieval (MIR)
6	Bela en sensoren
7	Snippets en tests van eindopdracht
8	Eindpresentatie

# Opzet Blok 2c - Overzicht

	Theorie sessies	Code clinics
1	Introductie, terugblik, tremolo	Circular buffer
2	Effect base class, delay	Interpolatie
3	Multi-threading en synchronisatie	Interleaved & stereo audio
4	Computer Vision	Threads
5	Music Information Retrieval (MIR)	Git branching
6	Bela en sensoren	<i>Feedback sessie</i>
7	Snippets en tests van eindopdracht	Modular Make, STL
8	Eindpresentatie	Van idee tot product

# Opzet Blok 2c - Overzicht deadlines

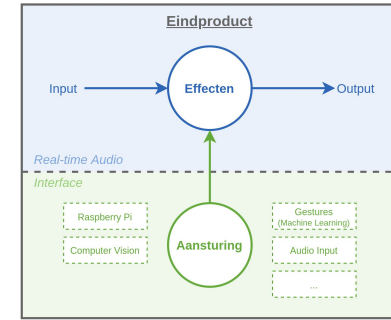
1	
2	
3	<u>Effect opdracht 1</u> : “Mono effecten” - tremolo, delay, waveshaper, <i>presentatie tijdens theorie sessie</i>
4	<u>Effect opdracht 2</u> : “Stereo effecten” - stereo chorus, tremolo, delay, waveshaper, <i>aftekenen in practicum</i>
5	<u>Mock</u> : ‘Unconventional control’ - <i>test tijdens theorie sessie</i>
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
  - Autonomoom:
    - *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

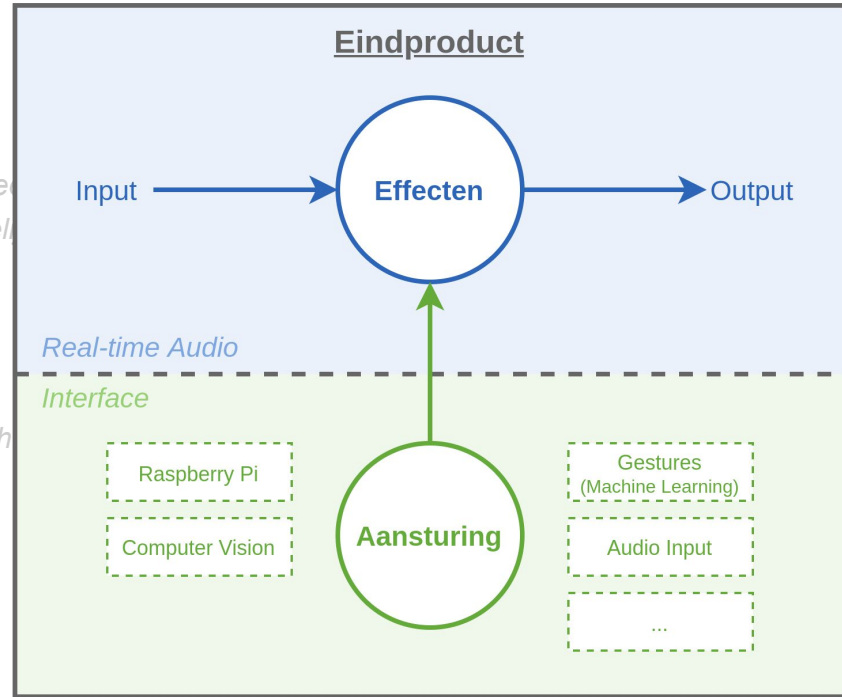




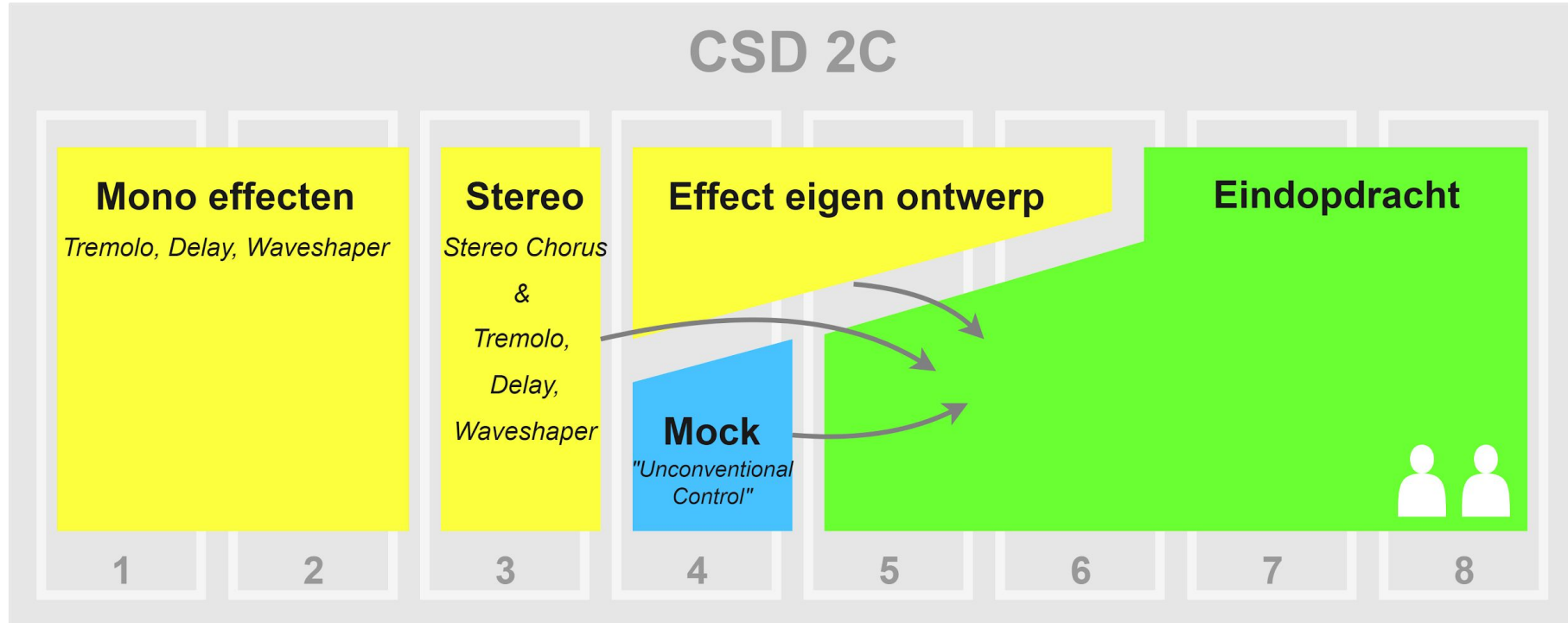
# Eindopdracht - 'Unconventional User and Sound Manipulation'

- Conceptueel ontwerpkader
  - Autonomoom:
    - festival installatie "Over de top", met een focus op interactie voor 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)
  - Maker Skills (Roald van Dillewijn, Hans Leeuw)
- 12 uur zelfstudie/werk per week

# Tot slot

- Vragen: tijdens les, practicum en op Discord
- Voorbeelden op [www.dinkum.nl](http://www.dinkum.nl) en [Github](#)
- Verder te vinden op [de CSD jaar 2 site](#)
  - [Algemene Beoordelingscriteria](#)
  - [Herkansing CSD-opdrachten](#)
  - [Opdrachten per blok](#)
- Mogelijk aanvullende bronnen voor zelfstudie: LinkedIn learning, boeken, tutorials