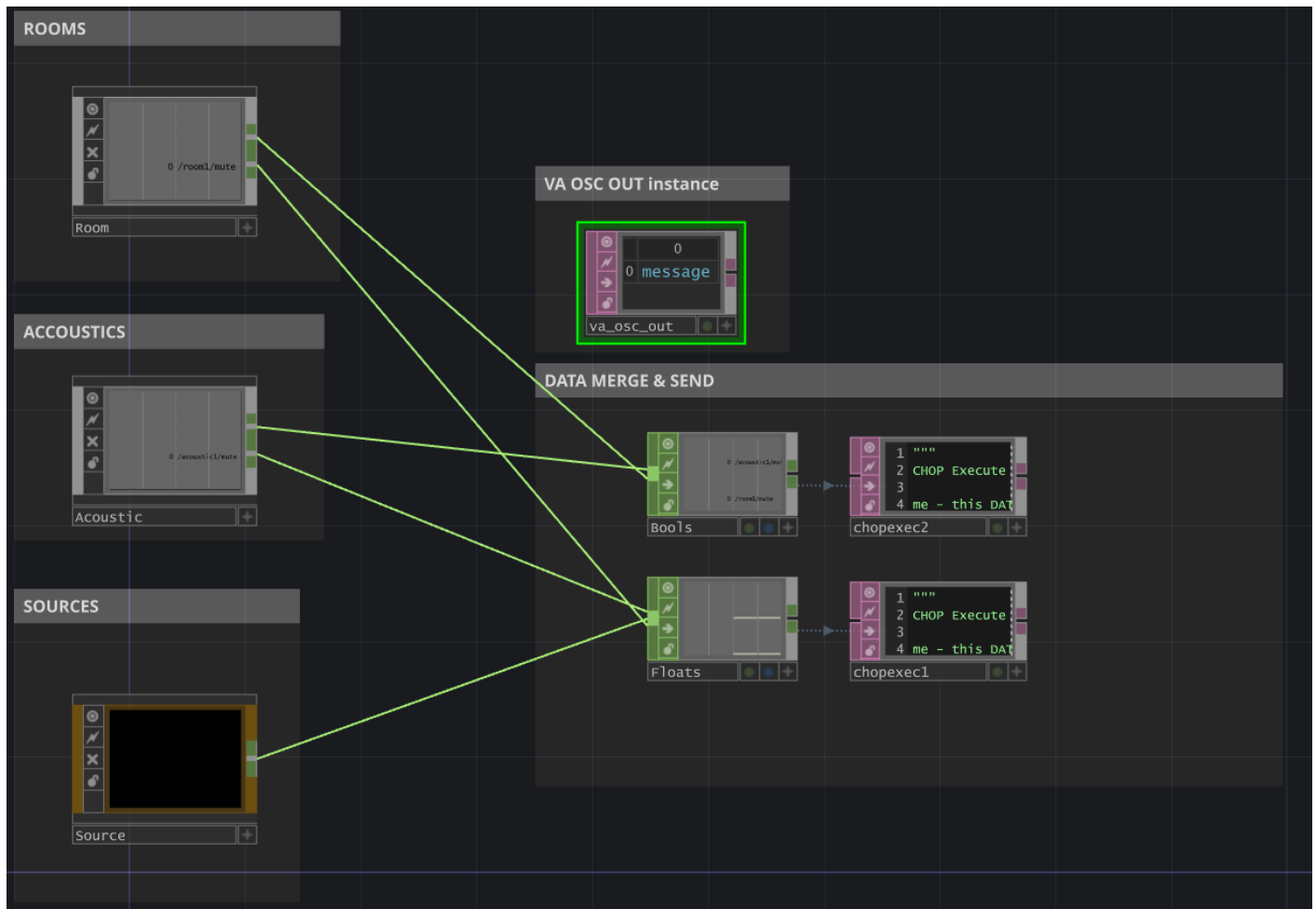


echotope met TouchDesigner

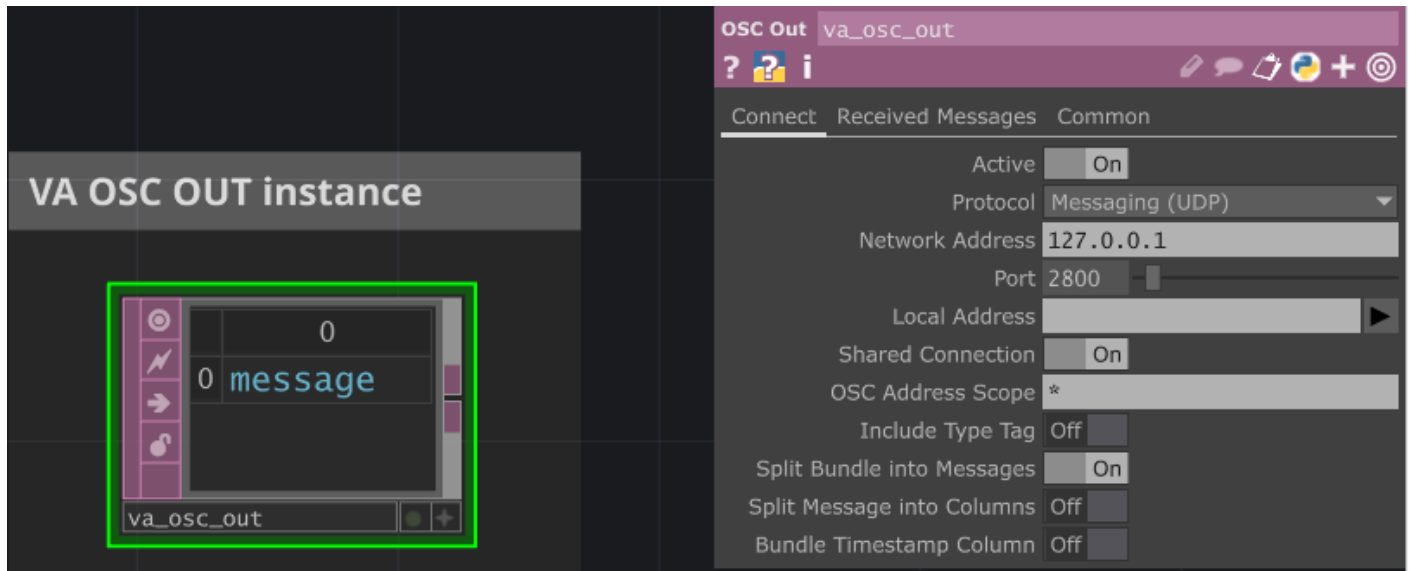
Overzicht

Er zijn een drie-tal COMPs gebouwd die voor elk van de soorten objecten waar echotope op gericht is zijn uitgewerkt: **Sources, Rooms & Acoustics**.

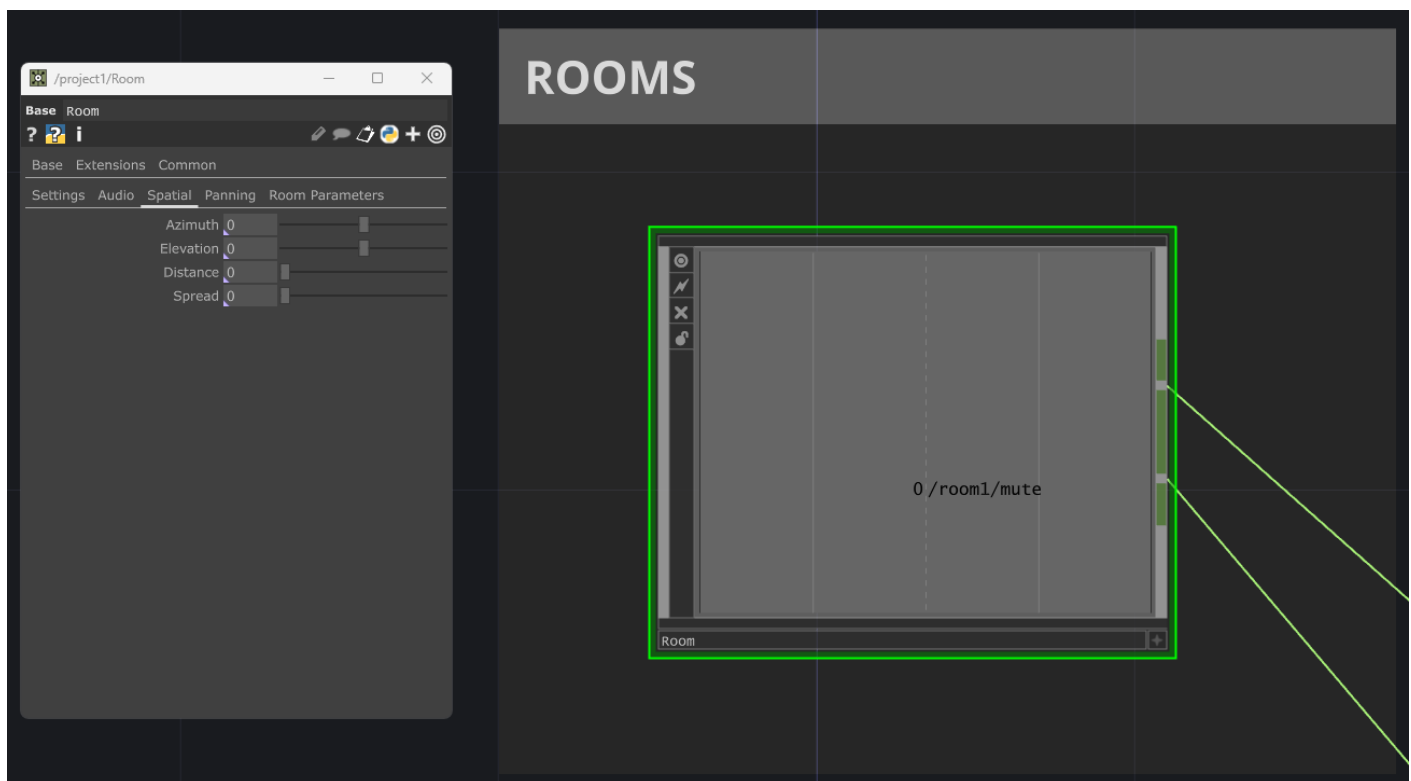


Elke COMP richt zich op **één** van deze, dus als je meerdere sources, rooms of acoustics wilt aanspreken, moet je ze dupliceren en de output ook weer routen zoals de voorbeelden. Er is één **va_osc_out** DAT die de data van de CHOPs ontvangt, en het systeem instuurt. Dat kan je ook anders aanpakken met eigen OSC Outs.

Je zal het **Network Address** en **Port** van de server moeten aanpassen zodat de informatie kan aankomen.



Als je de Room / Source / Acoustic COMP selecteert kan je via de **Parameters** direct waardes aanpassen die **On Value Change** worden doorgestuurd naar het systeem. De aangeraden workflow is om de rest van je TouchDesigner werk op deze parameters in te haken.



De COMPs meer in detail

Als je de COMPs open doet dan kan je zien hoe ze zijn opgebouwd. In essentie zijn het grotendeel **Constant CHOPs** (met uitzondering van wat invul-velden & de MUTE knop), die de waardes

The screenshot shows the Node-RED interface with three nodes: 'rename', 'merge2', and 'floatout'. The 'rename' node is highlighted with a green box. A 'Rename' dialog box is open, showing the 'Rename from' field with the value '*' and the 'Rename to' field with the value '/room1/*'. The 'rename' node's output is connected to the 'merge2' node, which is also connected to the 'floatout' node.

De **MUTE** is een soortgelijke setup, maar dan met een knop. En de **Preset** is apart uitgewerkt met een *CHOP Execute* en praat direct met de *va_osc_out* DAT in de parent layer. Dit kan je terugvinden in de scripts door deze te openen met de *edit* knop.

Revision #8

Created 2026-07-10 10:19:24 UTC by Aaron

Updated 2026-07-10 12:03:10 UTC by Aaron