

Tag01=====

>>>> Begrüßung der Teilnehmer & Vorstellungsrunde

>>>> Überblick über die nächsten 2 Tage

Ich gebe einen kurzen Überblick über den kompletten Workshop. Dieser soll in den beiden Tagen die Grundlagen und möglichst viele Aspekte behandeln, die für die für Textilkunst und Wearables nötig sind.

>>>> Einführung in die intermediale Textilkunst und Vorführung bereits realisierter Wearables.

Ich erkläre den Begriffes Intermediale Textilkunst. Anhand von verschiedenen Videos werden Beispiele gezeigt wie Wearables für Klang, Messungen und Tanz verwendet werden.

>>>> Was ist ein Lilypad?

Der Lilypad ist die Arduino Version für Textil und Wearables.

>>>> Und was ein Fabric-Duino?

Der Fabric-Duino ermöglicht es die elektronischen Bauteile des Controllers im wahrsten Sinn der Worte in den Stoff einzuweben. Er ist eine vereinfachte Version des Paper-Duino-Uno. Wir bauen/nähen diesen in ein Stück Stoff ein.

>>>> Installieren der Entwicklungsumgebung (IDE)

Wir installieren die Arduino-Software auf unserem Rechner und lassen die erste LED blinken.

>>>> Was ist eine Programmierumgebung und wofür wird sie gebraucht?

Um den Arduino für die Umsetzung der eigenen Ideen passend zu programmieren, können mithilfe einer auf Processing aufbauenden Entwicklungsumgebung die entsprechenden Befehle geschrieben und übermittelt werden. Ich erkläre Aufbau und Funktion anhand eines konkreten Beispiels.

>>>> Das erstes Programm:

Wir schreiben unser erstes Programm. Dafür zeige ich die wichtigsten Befehle der Programmiersprache und den allgemeinen Aufbau eines Arduino Programms.

>>>> Was sind analogen Eingängen?

Ich erkläre die Funktion analoger Eingänge am Controller. Wir testen diese indem wir ein Potentiometer am analogen Eingang anschließen, die Daten auslesen, diese an den Rechner senden und anschließend auswerten.

>>>> Einführung Sensoren

Schalter und Sensoren im Zusammenhang mit Stoff und Textilien weisen einige Besonderheiten auf. Ich erkläre diese und ein paar werden wir bauen und nähen und mit dem Fabric-Duino verbinden.

=====dernulleffekt.de=====