

Chime Time

Het concept

History of wind chimes:

<https://www.outofstress.com/spiritual-meaning-of-wind-chimes/>

Wind chimes werden in het oude China gebruikt om kwade (negatieve) geesten weg te jagen en vriendelijke (positieve) geesten aan te trekken.

De corona crisis heeft voor veel mensen een hoop negatieve emoties en ervaringen teweeg gebracht en de kans ontnomen om deze te kunnen verwerken.

Met onze interactieve chimes willen wij mensen de kans geven om weer tot rust te komen en deze negativiteit in te ruilen voor nieuwe positieve ervaringen.

In plaats van wind, zal de bezoeker deze chimes bewegen en daarmee zijn eigen meditatieve soundscape maken.

- windchimes aan het plafond halen
- meditatieve soundscape die wordt beïnvloed door interactie met de chimes
- piezo's aan de chimes
- accelerometers
- chimes -> acrylaat buizen (evt met LEDS)
- teensy -> I2C: LEDS, accelerometers & piezo's
- teensy -> OSC -> Max/MSP

De rolverdeling

- Mark Max/MSP (groepsleider), audio mozaïcing
- Wouter chimes bouwen, budget
- Jonar Teensy, planning
- Harm multispeaker via Max/MSP, klankontwerp, documentatie
- Steven communicatie Teensy/Max, audio mozaïcing

Planning

Week	Op de planning	Wie wat gedaan in deze week?
1	<ul style="list-style-type: none"> - Concept - Rolverdeling - Planning - Presentatie 1 - Schematic - 3D render - Concept lijst benodigdheden 	Jonar: schematic, I2C onderzoeken, maken planning
2	<ul style="list-style-type: none"> - Schaalbaarheid en verbindingen vaststellen - Hieruit volgende interconnectiviteit bepalen - Benodigdheden vaststellen - Benodigdheden bestellen 	Jonar: acc/gyro code
3	<ul style="list-style-type: none"> - Sensors uitlezen en doorsturen met OSC (Teensy) - MAX patch sensor data ontvangen - Eerste tests hardware configuratie - Multispeaker tests 	Jonar: Documentatie, uitbreiden acc/gyro code
4	<ul style="list-style-type: none"> - MAX patch audio bouwen - Teensy code doorontwikkelen - Eventueel meerdere teensy's verbinden 	Steven: prototype frame gemaakt, technische schematic, spullen besteld
5	<ul style="list-style-type: none"> - Teensy code af - MAX patch af - Hardware configuratie definitief - Verzamelen non-specifieke benodigdheden (speakers, laptop, iets om aan op te hangen etc.) - Eventuele interconnectiviteit meerdere teensy's af 	
6	<ul style="list-style-type: none"> - Hardware bouwen - Modules samenvoegen - Troubleshooting/bugfixing - Fine tuning interactie - Final test - Eindpresentatie voorbereiden 	
7	<ul style="list-style-type: none"> - Eindpresentatie 	

Budget

- ~~2x 2m lange Acrylaat pijpen 100mm diameter = ± €120,-~~
- ~~<https://perlaplast-kunststofshop.nl/acrylaat-plexiglas-buis-helder-xt-buitendiameter-100mm-binnendiameter-94mm-lengte-2000mm>~~
- 4x Accelerometer = €16,-
<https://www.tinytronics.nl/shop/nl/sensoren/acceleratie-rotatie/mpu-6050-accelerometer-en-gyroscope-3-axis-module-3.3v-5v>
- RGB led 50 stuks = €8,-
 - het verschil tussen helder en diffuus is puur de behuizing. Diffuse ledjes schijnen in een grotere hoek en heldere ledjes schijnen in een kleinere hoek maar zijn daardoor wel feller. Elektronisch beschouwd zijn ze hetzelfde, dus voor ons is het beter om diffuse ledjes te kopen.
 - <https://www.tinytronics.nl/shop/nl/componenten/led's/led's/rgb-led-5mm-diffuus-common-cathode>
 - <https://www.tinytronics.nl/shop/nl/componenten/led's/led's/rgb-led-5mm-helder-common-cathode>
- Weerstandjes 82ohm - 60 stuks €1,60
[https://www.tinytronics.nl/shop/nl/componenten/weerstanden/weerstanden/82%CF%89-weerstand-\(led-voorschakelweerstand\)](https://www.tinytronics.nl/shop/nl/componenten/weerstanden/weerstanden/82%CF%89-weerstand-(led-voorschakelweerstand))
- gekleurde tape om kabels mee te markeren
https://www.tape-deal.com/nl/advance-at7-pvc-tape-15mm-x-10m-kleuren-mix.html?clid=CjwKCAjw-sqKBhBjEiwAVaQ9a9WVxqZroc6Jkq1fof3UjUcJZv9Om8lQTQaoiyVnqXMjZ6Lg5mcAmRoCChkQAvD_BwE&utm_campaign=EasyAds&utm_medium=referral&utm_source=Merchant+Center&utm_term=100737864
- Moertjes en boutjes (bouwmarkt)
- Touw (besteld Wouter)
- IJzerdraad hema €3,- per rol
- PVC tape action €0,99 per rol