Creative Code p5.js

Sequenz 4: Kreation

©ZUELLIG

Zach Liebermann, https://rtp.media.mit.edu/

Recreating the past (MAS.S62)

Taxonomy of Creative Design
(Peter Nilsson, 2011)

Frühe Computerkunst

Von Tomasz Sienicki [user: tsca, mail: tomasz.sienicki at gmail.com] - Photograph by Tomasz Sienicki (Eigenes Werk), CC BY 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=32389966

John Whitney, 1917 – 1995
https://www.youtube.com/watch?v=w7h0ppnUQhE

John Maeda, Morisawa

- **Annie Albers**
- **Joseph Albers**
- **Bridget Riley**
- **Sol Lewitt**

Joseph Albers

Anni Albers

Deutsch-amerikanische Künstlerin
Geboren 1889 in Berlin

Lehrerin am deutschen Bauhaus, der 1919 gegründeten neuen Kunsthochschule, die die Ausbildungen in Kunst und Handwerk zusammenführen wollte.

1933 nach der Machtergreifung Hitlers emigrierte sie in die USA und lehrte dort Weberei.

Beitrag auf Deutschlandfunkkultur

Anni Albers

Titel: Untitled

Künstlerin: Anni Albers

Datum: 1969

Abmessungen: w22.5 x h24 in

Typ: Print

Rechte: Gift of Wallace and Wilhelmina Holladay; © Anni Albers

Externer Link: National Museum of Women in the Arts

Material: Serigraph on paper

Quelle, Google Arts & Culture:
https://g.co/arts/GF5fko1wXWrd8h2bA

- **Unterschiedliches Vorwissen**
- **Unterschiedliche Lerntempi**
- **Unterschiedliche Lernmodi**
- **Daniel Shiffman sagt …**

Analyse

Analyse

Analyse

Analyse

P1: x, y
P2: x+t, y
P3: x+t, y+t

P1: x, y
P2: x+t, y
P3: x, y+t

P1: x+t, y
P2: x+t, y+t
P3: x, y+t

P1: x, y
P2: x+t, y+t
P3: x, y+t

Zufall, 4 Fälle

Wiederholung des Musters über x und y Achsen

Pseudocode

```
x <- 0
y <-0
t <- 10 // t für Tile (kachel)

wiederhole so lange wie x kleiner als breite-der-zeichnung {

    w <- würfle zahl zwischen 1 und 4 (inklusive 1 und 4)

    falls w==1:
        Zeichne Dreieck Fall 1
    falls w==2:
        Zeichne Dreieck Fall 2
    falls w==3:
        Zeichne Dreieck Fall 3
    falls w==4:
        Zeichne Dreieck Fall 4

    erhöhe x um t
}
```

Schrittweise Planung (Iteration)

1. Ein Dreieck abhängig von x,y (linke obere Ecke) und Quadratlänge in ein Quadrat zeichnen —> Variablen
2. Ein Dreieck über die x-Achse wiederholen —> ~~Einfache Schleife?~~ einfachere Lösung über P5.js draw
3. Ein Dreieck über die x- und die y-Achse wiederholen —> ~~Doppelte Schleife?~~ einfachere Lösung über P5.js draw
4. Zufall einführen, «Würfeln» —> random() Funktion
5. Aus der Zufallszahl vier Fälle bauen —> Bedingungen

©ZUELLIG

- **Videotutorial schauen**
- **Selbständige Programmierung**
- **Gestalterische Variation A. Albers**
- **Interaktion einbauen**
- **Anderes Werk wählen**

Sébastien Truchet, 1657 – 1729

Quelle, Wikimedia

P.Gibellini, Public domain, via Wikimedia Commons