

AUTOMATON

Door Rahsaan Bleijs

Demo

AKA wat ik nu heb

- “Video”

leerdoel(en)

Leren van begin tot eind maken van kunst/installatie

- Concept / Kader
- Materiaal
- Uitwerken
- Tijd indelen/ prioriteiten/ doelen stellen
- Volledig en af product leveren
- Hoe maak *ik* kunst?

Concept / Kader

Wat is het?

- Een simulatie / automaton
- Gedrag op basis van simpele regelset
- Geen script

Concept / Kader

MoSCoW

Must	Should	Could	Won't
2 entiteiten	Verschillende soorten moods/gedrag	levenscyclus (geboorte/ dood)	Een Script
Interactie met elkaar	Verschillende interacties	Eten/andere invloeden	meer dan 2 entiteiten
Geluid, muziek op basis van de sfeer	Shaders/een mooie visuele vertolking		

Groen = wel
Oranje = niet helemaal
rood = niet

Concept / Kader

Wat wil ik vertellen/bereiken/delen? En met wie?

- Delen: de fascinatie voor simpel ogende simulaties die toch wel diepgang hebben zoals GOL of andere CA.
- Een museum of festival.
- Als installatie (dus gebeamd oid)
- Mensen met belangstelling voor computer gegenereerde visuals ed. Het soort mensen dat cellular automata, generatieve kunst en creative coding achtigen leuk vind.

Material

- Processing: beide voor audio en visueel
- Voor shaders: GLSL

Uitwerking

- Flowfield op basis van perlin noise
- Entiteiten daarop laten bewegen
- Interactie
- Eten en HP
- Keuzes laten maken op basis van aanwezig eten en HP
- Aanvullingen hierop

Uitwerking

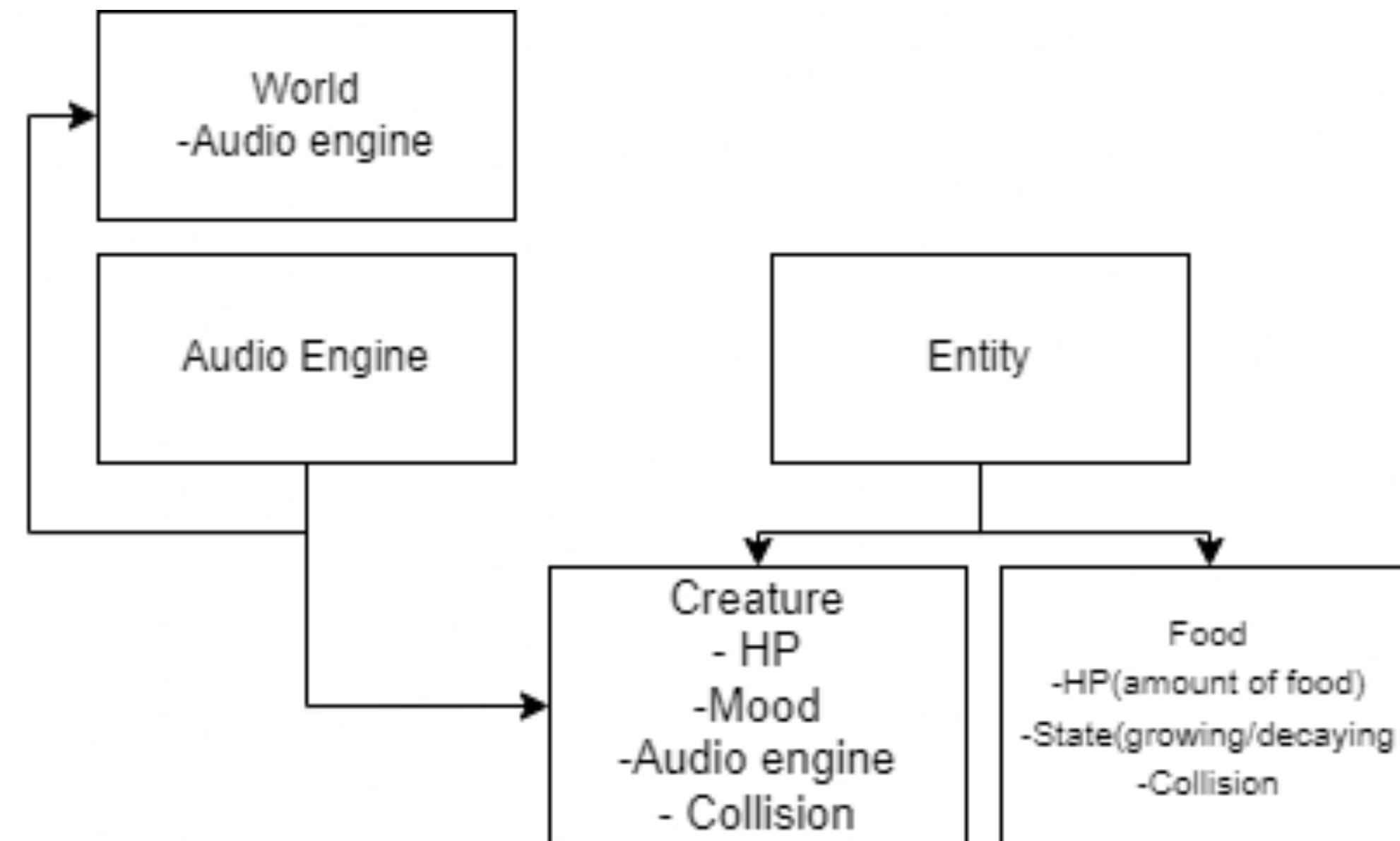
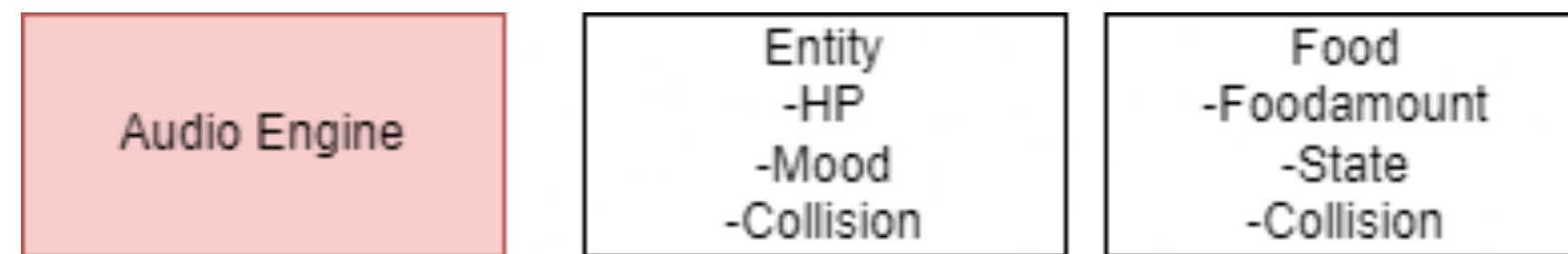
Wat moet nog? Audio. Shaders?

- Globaal geluid die de algehele sfeer vertolkt
- Entiteit-specifiek geluid
 - Kreten voor verschillende “moods” als verwond, hongerig, boos, tevreden
 - Reacties op elkaars geluid (door afstand en “kunnen” ze het horen)
- Shaders en een betere visueel jasje

Hoe maak *ik* kunst?

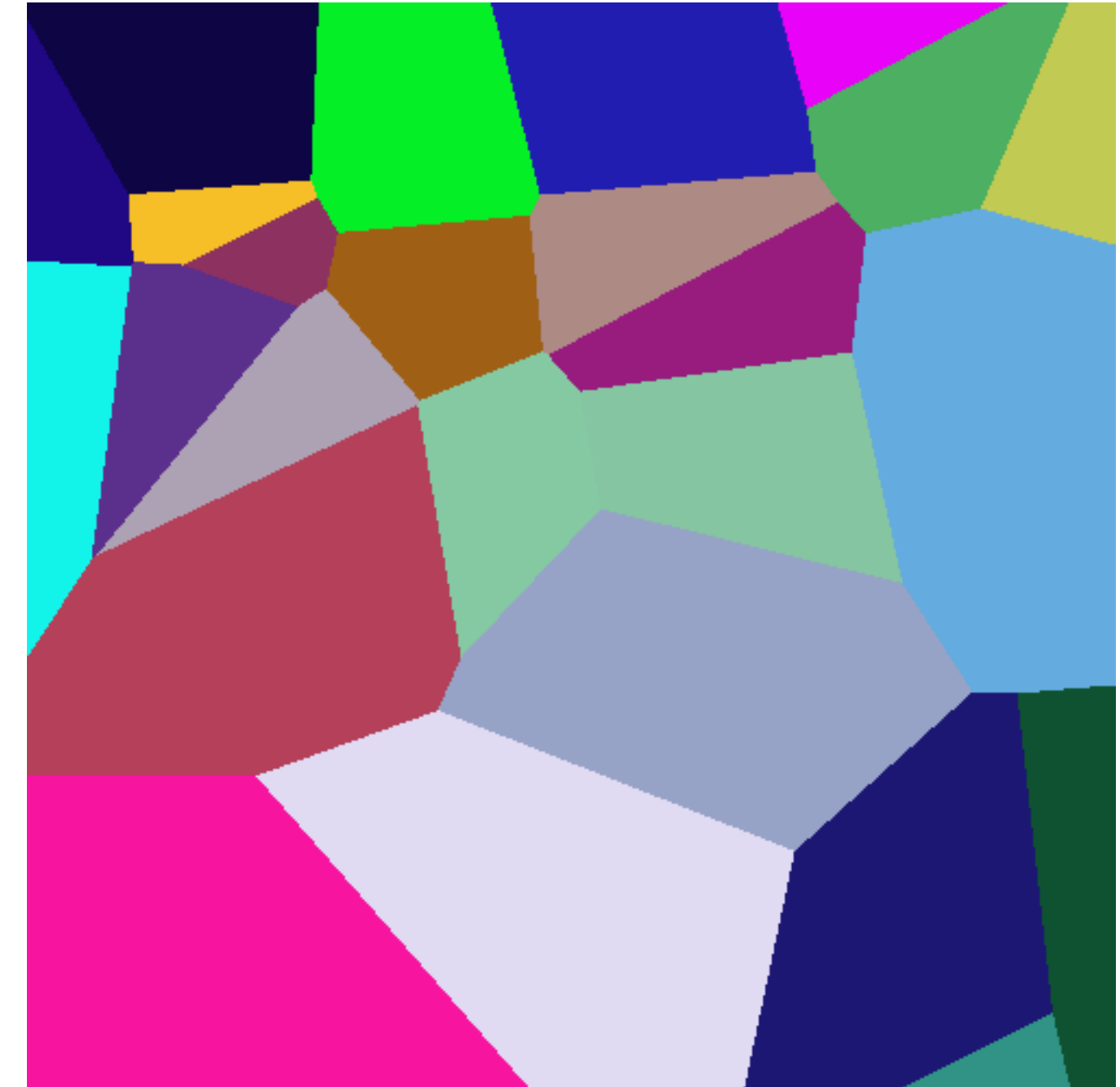
- Een lijst met vragen en requisites voor het maken van een goed concept
- Technologische verdieping
- Een interesse/ obsessie
- Grenzen opzoeken van wat ik zelf kan

Diagrammen



Plan van aanpak

- Werken naar vaag idee toe
- Verdwaald raken in de kleine dingen
- Wel heel veel leren
- A.K.A. niet zo goed



"iemand anders" is gecredit in de code :)

- Na het blok: tijd tussen herkansing zakelijk verdeeld 50/50 programmeren en conceptualizen

Reflectie

- Leren nieuwe code en nieuw “veld”
- Doelen stellen en prioriteiten stellen a.k.a. kaders!
- (Leer)doel uit het oog verloren
- Niet alles hoeft perfect, leren is belangrijk
- Te veel willen

Dat was em. Klaar.