

Interaktív Vasarely


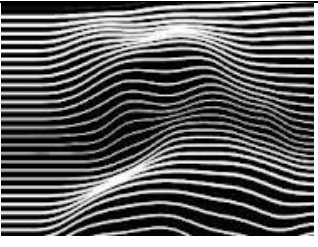
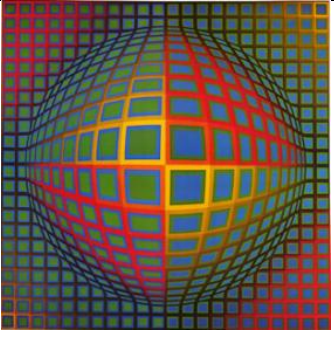
Vasarely legtöbb műve illúziók megfejtésére, kísérletezésre invitálja a nézőt: hogyan készülhetett a mű, mi lenne ha egyes paramétereket megváltoztatnánk, más színeket használnánk, ... A projekt keretében olyan interaktív alkalmazásokat várunk, amelyek fiatal és felnőtt nézők számára adnak lehetőséget a kísérletezésre, és ezáltal az egyes művek szerkezeti elvének és hatásmechanizmusának megértésére. Alább felsorolunk inspiráló témákat egy-egy illusztratív művel. A projektek a Szépművészeti Múzeumhoz tartozó Vasarely Múzeum gyűjteményének darabjaihoz kell hogy kapcsolódjanak majd. A megvalósítási környezet lehet érintőképernyős alkalmazás vagy esetleg 3d kinect képelemzésre épülő alkalmazás.

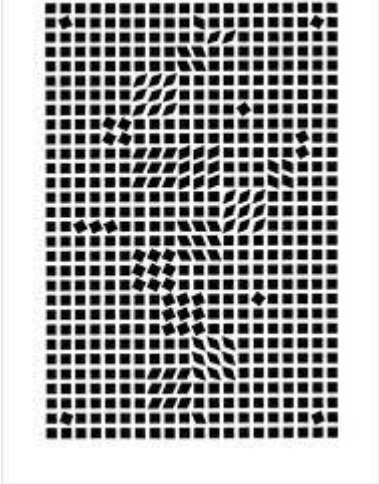
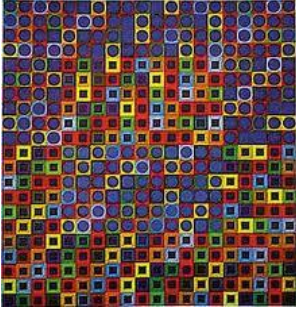
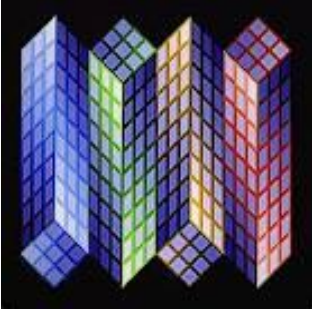
Tanárok: Ruttkay Zsófia és Bényei Judit docens(MOME), Forstner Bertalan docens(BMGE)

Vasarely Múzeum konzulens: Juhász Litza múzeumpedagógus

Hallgatói csapatba kell: grafikusok, művészettörténész, projekt menedzser, (Flash illetve Kinect) programozó

Interaktív Vasarely projekt téma javaslatok

<p>1. <u>V1 Térbeli alagút effektus – GEOMETRIA és SZÍNÁTMENET</u></p> <ul style="list-style-type: none">a) Egy-egy mű mélységi pontját, vonalát változtatjuk meglévő Vasarely képenb) A művet fekete-fehérben nézzükc) A színátmeneteket változtatjuk, a sötét-világos szélső értékeket megfordítvad) Más színpárt használunk	
<p>2. <u>V2- Térhatás - FEKETE-FEHÉR VONALAKKAL</u></p> <ul style="list-style-type: none">a) A vonalas térhatás imitálása 3d modellekkel (geometriai formák – jól ismert egyszerű tárgyak)b) Vonalas térhatás megjelenítése kinecttel – saját arc, saját tárgy – kinyomtatható	
<p>3. <u>V3 Tér hatás - 2d mintás lepedővel</u></p> <ul style="list-style-type: none">a) Kockás és mintás torzítás – gömb Annak összevetése hogy mi lenne a pontos torzítás (kockás gumilepedőt nyomunk ki gömbbel hátulról), és Vasarely azt hogy közelíti egy-egy műbenb) Kockás lepedő helyett lehet más mintázatú. Kinectes kísérletezés	

<p>4. <u>V4 Színek</u> a) 1 és 3 együtt művekben, a színek szerepe, változtatása</p>	
<p>5. <u>V5 FEKETE-FEHÉR szabályos-szabálytalan</u> Fekete-fehér négyzethálóba fekete-fehér és elfordított és kisebb négyzetek generálása – kézzel, illetve véletlen generátorral , látni hogy a pusztá véletlen nem eredményez izgalmas ritmust, feszültséget. Saját variációk készíthetők, kinyomtathatók.</p>	
<p>6. <u>V6 SZINPALETTA - Vasarely színhasználatának felfedezése</u> Hány szín van egy-egy művön? Ezek megjelenítés (ha lehet) vizuális színpalettán. Egy-egy szín kiválasztása, ki-be kapcsolása, esetleg változtatása is, (színek megszámlálása, rendszere)</p>	
<p>7. <u>V7 LEHETETLEN ALAKZATOK – inkonzisztens megvilágítás és nézőpont</u> a) megvilágítás változtatása részlegesen b) lehet-e 3d-ben megépíteni egy objektumot ami VALAHONNAN úgy NÉZ KI mint az X mű? Ha igen, ilyen körbejárása, forgatása, a nézőpont megtalálása (lehet megépített szobor is, nem csak 3d modell)</p>	

Linkek: