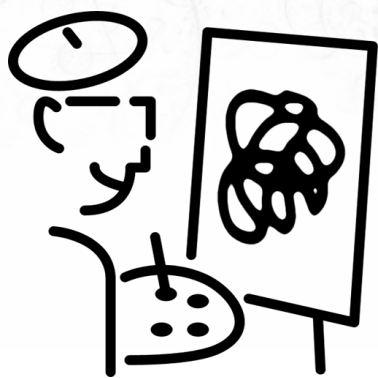


ARTGORITMY / B

DIGITÁLNÍ IMPROVIZACE





Seznamte se s abstraktními expresionisty, tvorbou Jacksona Pollocka a principy jeho akční malby (*action painting*)

[→]



J. Pollock: Lavender Mist (№ 1)

**Fyzikální modelování:
kapky, roztékání, plynulá změna šířky tahu**



➡ jacksonpollock.org



Parametrizace vlastností štětce a dynamiky gest

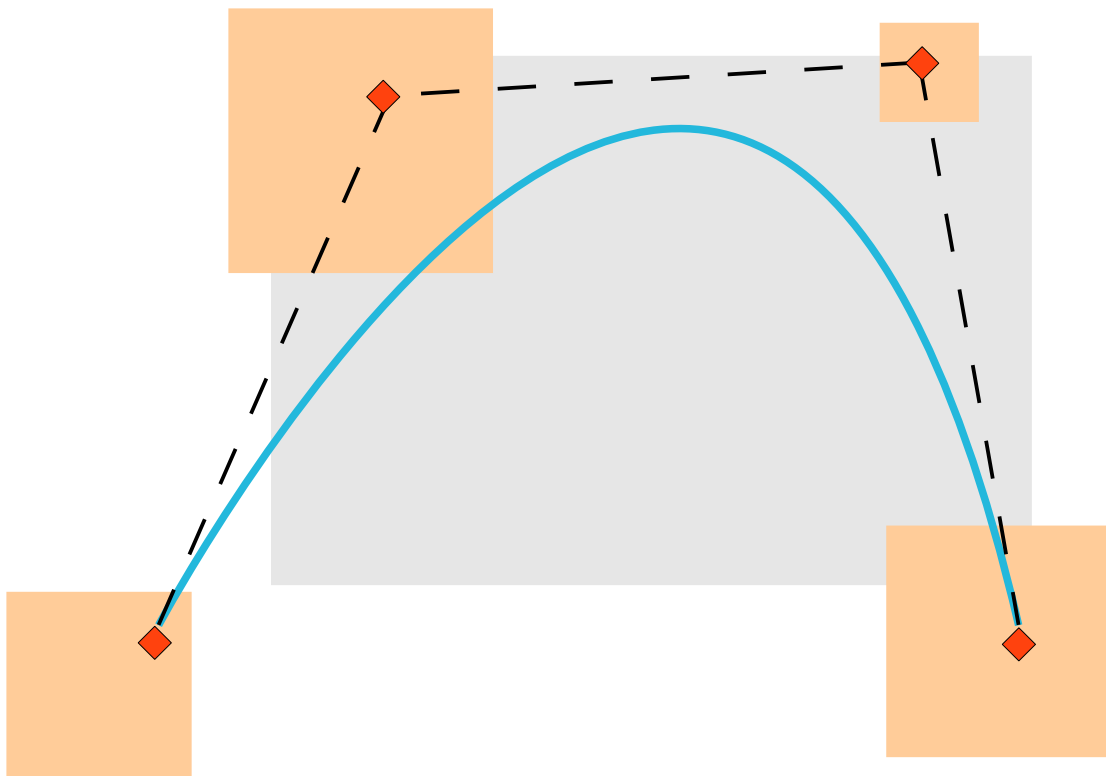


M. Sedlák

➡ *Drippaint*



Gestuální tvorba modelována náhodným generátorem



Bézierovy kubické křivky

4 řídicí body na plátně

Řízená náhodnost
pro rozmístění bodů
a oblast rozptylu

...a dále pro šířku
a hustotu barevné stopy
nebo tvorbu kapek

➡ **Pollock2**



Rekonstrukce Pollocka dle M. Pečenky



T. Daněk



T. Pafčo

Gestuální tvorba mobilním telefonem — médium jako nástroj



➡ **PollockApp**



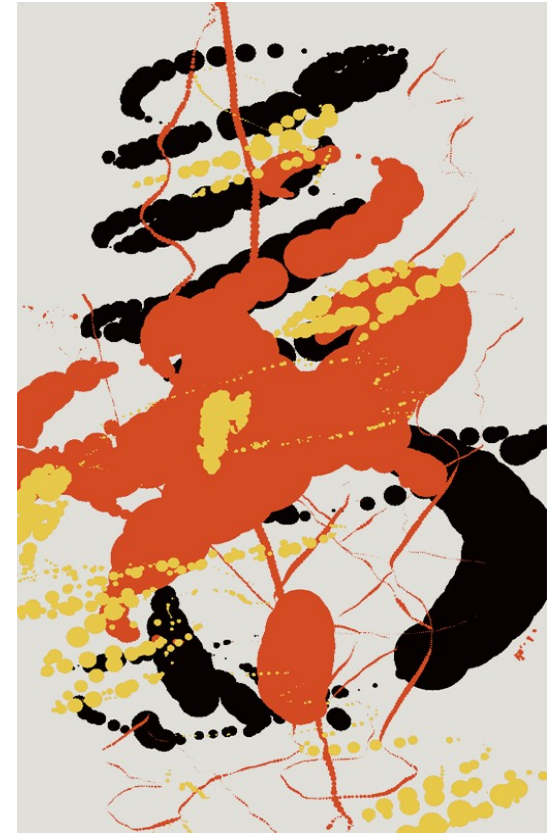
Nejenom Pollock: rekonstrukce stylu Joana Miró



J. Miró:
Composition pour
XXe Siècle

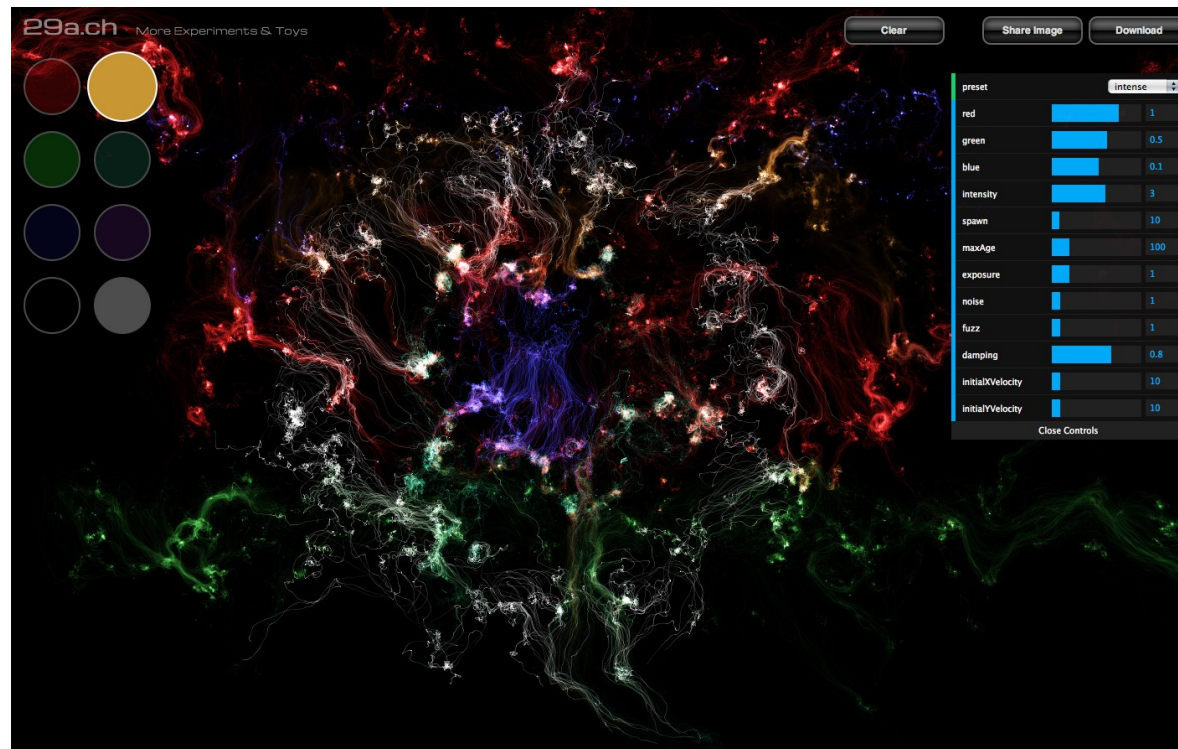


M. Dobeš & J. Kocnová



➡ Neonflames

Jiný způsob akční malby, stopu štětce řídí nastavení částicového systému

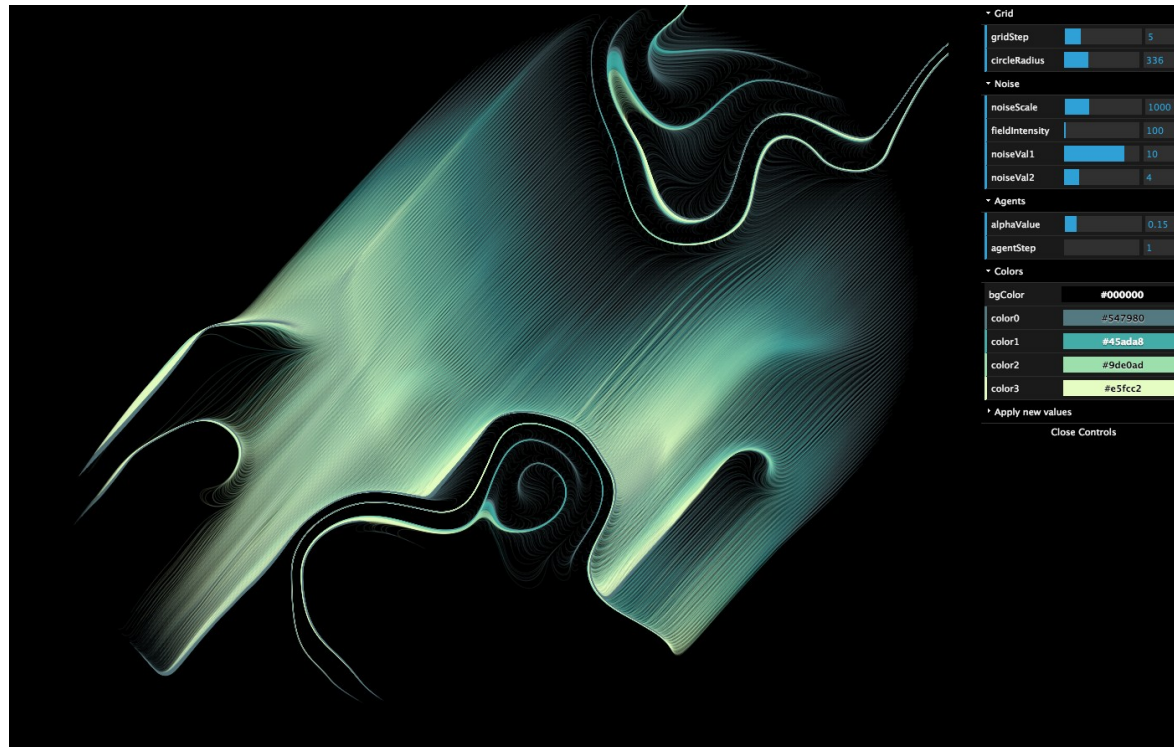


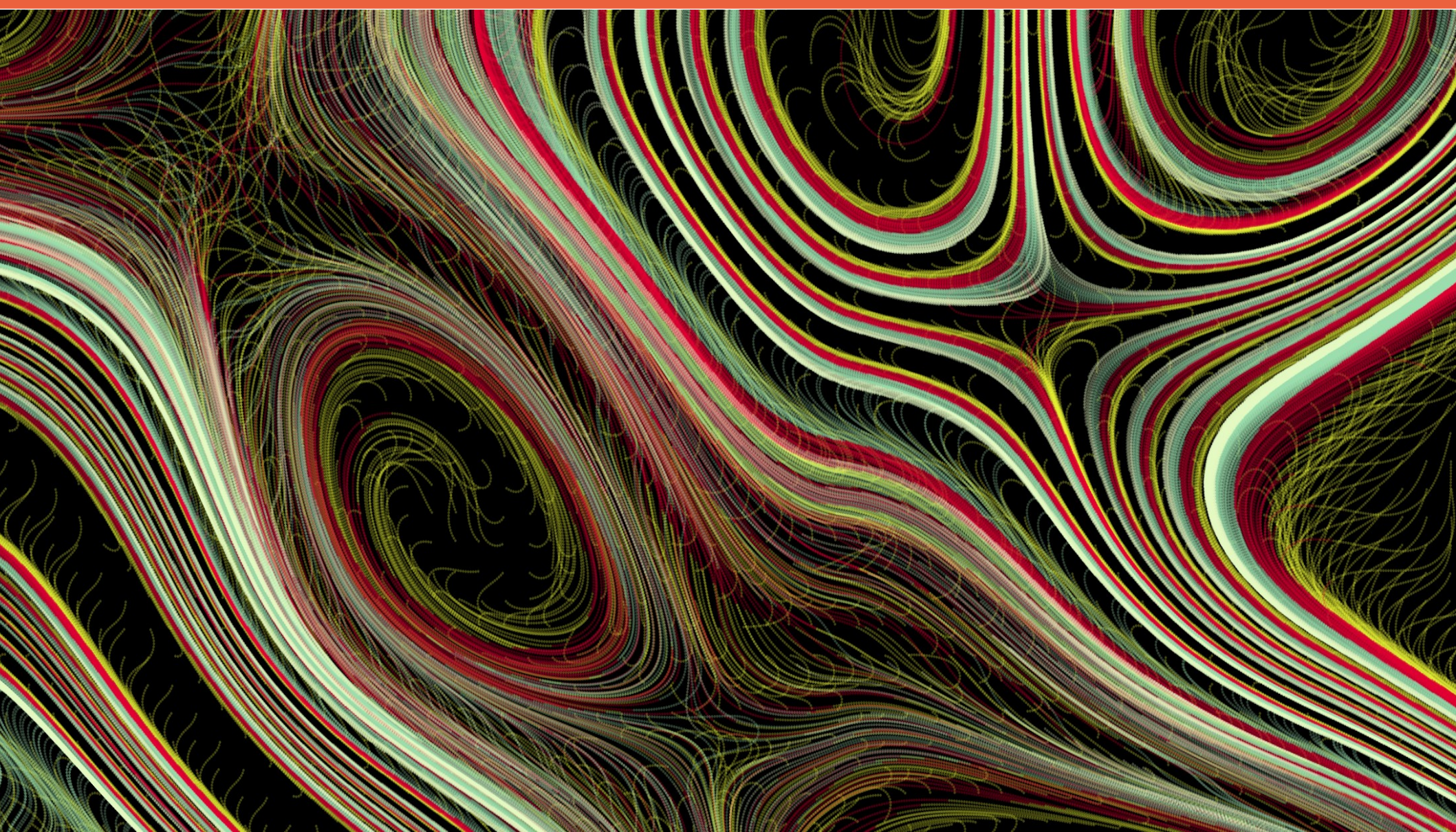


P. Bendová

➤ Noize Sparks

Autonomní (neinterakční) vývoj částicových systémů

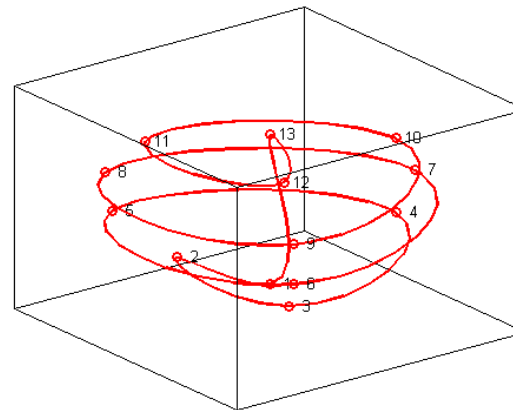
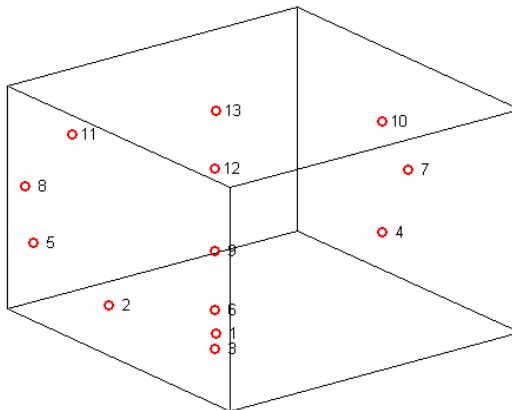
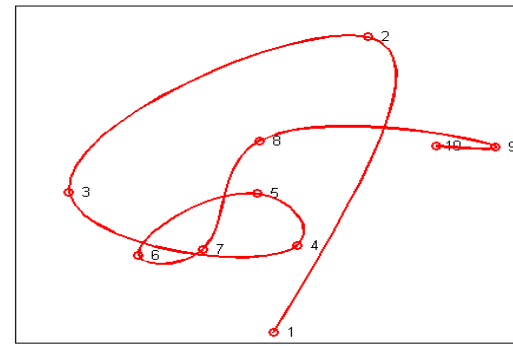
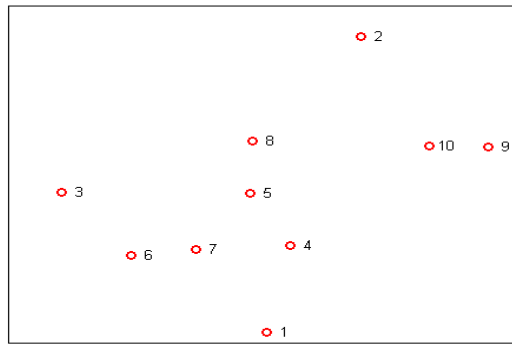




E. Novosadová

Práce s 3D křivkami i dělením prostoru je analogická s rovinnou grafikou

K výpočtům přidáme novou souřadnici





J. Horák

Zadání

**Zapojte do tvorby intuici a náhodu
a vygenerujte svého ,digitálního Pollocka, Miróa...‘**

**Pokuste se přiblížit se formou a barevností
estetice akční malby**

**Anebo vytvořte vlastní abstraktní obraz ve stylu
automatické kresby či informelu (art brut 2.0)**

Výtvarné křivky můžete modelovat ve 3D

Výstup

Alespoň jedna grafika