

Escher *Metamorphose II*

betrokkenen

- Hugo Labout – hlabout@hetnet.nl
- Gusztai Eiben – gusz@cs.vu.nl
- Nies Huijsman – huijsman@liacs.nl
- Cees Visser – ctv@cs.vu.nl
- Anton Eliëns – eliens@cs.vu.nl

<http://hush.cs.vu.nl/museum>

omschrijving

De opdracht is het vervaardigen van een installatie voor het Haags Gemeentemuseum waarmee Escher's *Metamorphose* op interactieve wijze aan het publiek gepresenteerd kunnen worden.

uitwerking

De installatie bestaat uit een (breed) beeldscherm, bv 1 meter hoog en 4 meter breed, waarop een beeld geprojecteerd kan worden.

Als uitgangspunt voor het beeld nemen we een aantal basisvormen die op beeldniveau gemanipuleerd kunnen worden, zodanig dat er van links naar rechts een verloop in vormen ontstaat.

De bezoeker moet in staat zijn de basis elementen te kiezen alsook een volgorde van transformatie aan te geven. Interactie kan plaats vinden hetzij via een separaat paneel, danwel door directe manipulatie van de (geprojecteerde) beeld elementen.

prototype

Voorafgaand aan de uiteindelijke realisatie worden een of meer prototypes ontwikkeld waarin tot uitdrukking komt welke beeldtransformatie technieken zich lenen om Escher's *transformaties* te realiseren. Ook kan daarbij geëxperimenteerd worden met de verschillende interactie mogelijkheden die aan de bezoekers wordt geboden.

In een separate probleem definitie worden de verschillende opties voor de uiteindelijke oplossing en de prototyping fase besproken.

Deze prototypes worden ontwikkeld in VRML, een hoog niveau grafische 3D taal.

realisatie

Mede gebaseerd op de ontwikkelde prototypes zal een gedetailleerd plan van realisatie opgesteld worden, waarin aan de orde komt:

- het beeldmateriaal

- de beeld transformatie technieken
- de te gebruiken technologie, dwz. software en hulpmiddelen
- het ontwikkel traject, inclusief het testen op het doelplatform

planning

- sept-oct 2001: prototyping – als onderdeel van MMA1 – Web3D/VRML cursus
- november 2001: presentatie en gedetailleerd voorstel
- nov 2001 - juli 2002 – realisatie (na overeenstemming)

vragen

Naar de opdrachtgever zijn er de volgende vragen:

- toestemming gebruik beeldmateriaal Escher
- apparatuur, software, en 'interfaces'
- omvang en aard van de installatie

opmerkingen

Voor het uiteindelijk welslagen van het project dient aan een aantal randvoorwaarden voldaan te zijn, zoals instemming van de FEW (Divisie Wiskunde en Informatica).

Ook zal gedurende de ontwikkeling van de prototypes gekeken moeten worden naar beschikbare software om tot een robuuste implementatie te komen.