

=====
Intermediale Ästhetik:
Fusion von zeitgenössischen Praxen in Bildkunst und Medienkunst IV
=====

>>>> Was ist ein Verstärker

Meist reicht die Spannung und die Stromstärke am Ausganges des Arduino nicht. Daher benötigen wir eine Verstärkung. Ich erkläre das Prinzip der elektronischen Verstärkung anhand einer Schaltung mit einem Transistor und mit einem MosFET.

>>>> Schalt-Bild fertig bauen

Wir bauen die Elektronik unseres Bildes zu ende. Und testen diese.

>>>> Arduino im Netz?

Auch eine Einbindung des Controllers ins Netz ist möglich. Anhand von Beispielen zeige ich wie der Arduino im und mit dem Internet agieren kann.

>>>> Verknüpfung mit anderer Software

Anhand zweier Beispiele zeige ich wie der Arduino als Interface verwendet werden kann.

>>>> Beispiel Firmata

Die Firmata ist ein standard Programm, das es uns erlaubt von unserem Computer aus mit diversen Programmen auf den Arduino zuzugreifen.

>>>> Steuern und Regeln mit Pure Data.

Pure Data und Max/MSP sind graphische Entwicklungsumgebung für Musik und Multimedia. Sie werden von Künstlern eingesetzt, um interaktive Software selbst zu erstellen.

>>>> Steuern eines Processing Programms

Processing ist eine auf die Einsatzbereiche Grafik, Simulation und Animation spezialisierte Programmiersprache mit zugehöriger integrierter Entwicklungsumgebung. Sie ermöglicht, Interaktionen und visuelle Elemente zu programmieren, und richtet sich vorwiegend an Gestalter, Künstler.

>>>> Schalt-Bild programmieren

Wir entwickeln ein Programm für unser Bild das alle einzelnen Elemente verbindet, kontrolliert und steuert.