

# Generative Gestaltung Sommersemester 2015

## Programmieraufgabe 1 (Abgabe 29.04.2015)

### Einführung in Processing (4+1 Punkte):

In dieser Aufgabe geht es darum die Entwicklungsumgebung und grundlegenden Zeichen-Funktionen von processing kennenzulernen.

Download unter:

<https://www.processing.org>

Dokumentation der core-Funktionen:

<https://www.processing.org/reference/>

Legt 4 sketches an, die jeweils in 2D oder 3D ein einfaches Objekt oder eine Szene rendern. Diese können abstrakt mathematisch oder aus der Natur sein. Wichtig ist nur, dass man in einem kurzen Satz beschreiben kann, was dargestellt wird.

Benutzt dazu Funktionen der Kategorien **2D-Primitives**, **3D-Primitives**, **Color**, **Curves**, **Trigonometry** und **Transform** (siehe processing-reference) und for-Schleifen zum iterieren.

Einige Vorschläge (mit Hinweis zur passenden Processing-Funktion):

- Kieselsteine (unterschiedlich große und helle **ellipse**, **random()**-Funktion)
- Zerknitterte Spirale (viele einzelne **lines**)
- Unregelmäßiges geflecht (viele einzelne **lines**)
- Stufenpyramide (**boxes** übereinander)
- Schachbrett (**rect()**, farbe mit modulo)

Pro Sketch sollten 20 Zeilen code ausreichen. Es geht in dieser Aufgabe nicht darum, komplizierte Formen oder einen realistischen Eindruck zu erzeugen, sondern darum einfache Programmiermethoden mit den drawing-Funktionen zu verbinden. Einen Bonus-Punkt gibt es für 3D.

**Abgabe** bis 29.04.2015 12h per email als .zip oder .tar file an **maxg@artcom.de**