

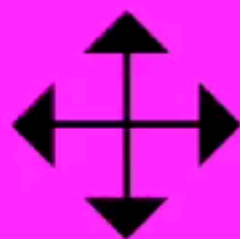
CORRECT

?

R 255
G 0
B 0

R 0
G 0
B 255

NEW COLOR



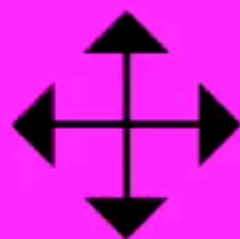
CORRECT

?

R 255
G 0
B 0

R 0
G 0
B 255

NEW COLOR



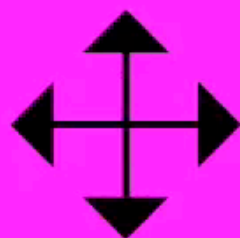
CORRECT

?

R	255
G	0
B	0

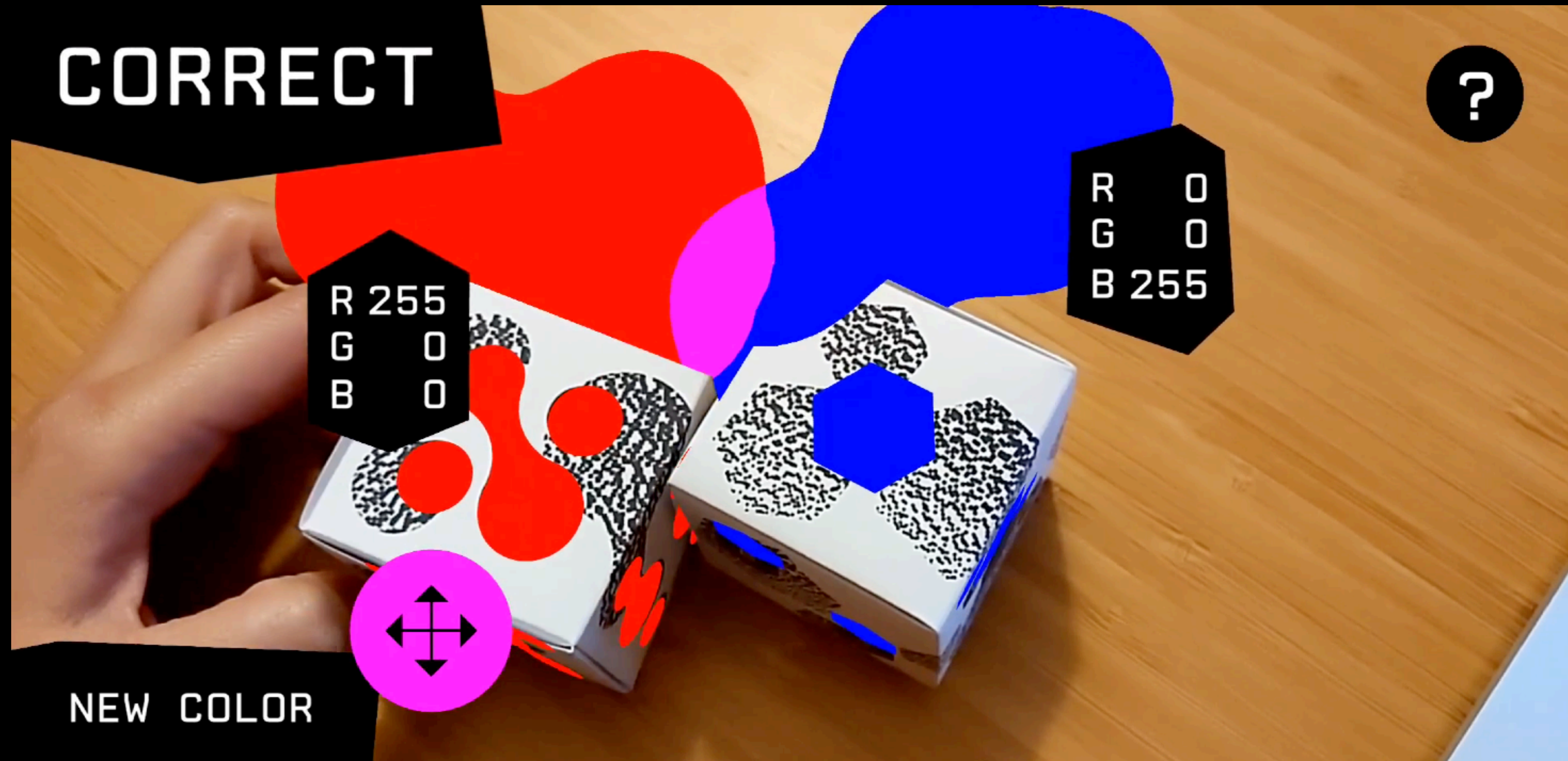
R	0
G	0
B	255

NEW COLOR



COLOR MERGE

UI



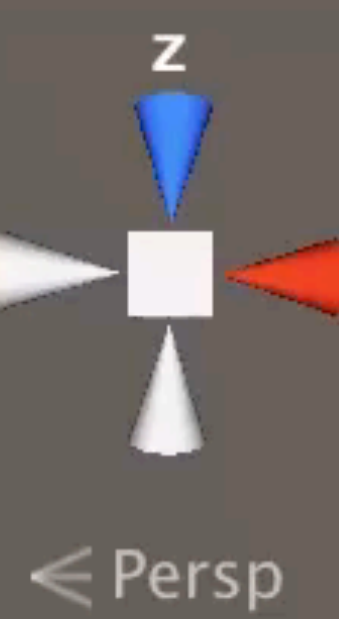
Sobald die Zielfarbe erreicht wird, schiebt sich ein Panel in die Szene und teilt dem User mit, dass das Ziel erreicht wurde.

COLOR MERGE

SEITENERKENNUNG

Die Würfel können auf jede der **sechs Seiten** gedreht werden, um dadurch die Farbe der Metaballs zu verändern.

Die Seitenerkennung wird erreicht, indem von der Smartphone-kamera aus ein **Raycast**, also ein Strahl, verläuft, der dem Mittelpunkt des Würfels verfolgt.



Dadurch trifft der Raycast immer auf die Seite des Würfels, die zur Kamera zeigt.