







COLOR PICKER

Der Color Picker ist ein interaktives 3D-Modell für den RGB-Farbraum.

Er ist übersichtlich, umfassend und kompakt sowie intuitiv im Aufbau und in der Interaktion.

Ein Steuerungswürfel aus Papier dient als **Sockel** für ein dreidimensionales Raster-Objekt aus Kugeln.

Jede Kugel ist mit einem **Fadenkreuz** anwählbar. Die RGB-Werte werden live angezeigt sowie die entsprechende Farbe auf den Augenzahlen.

Die Kamera kann auch in das Innere bewegt werden.



COLOR PICKER

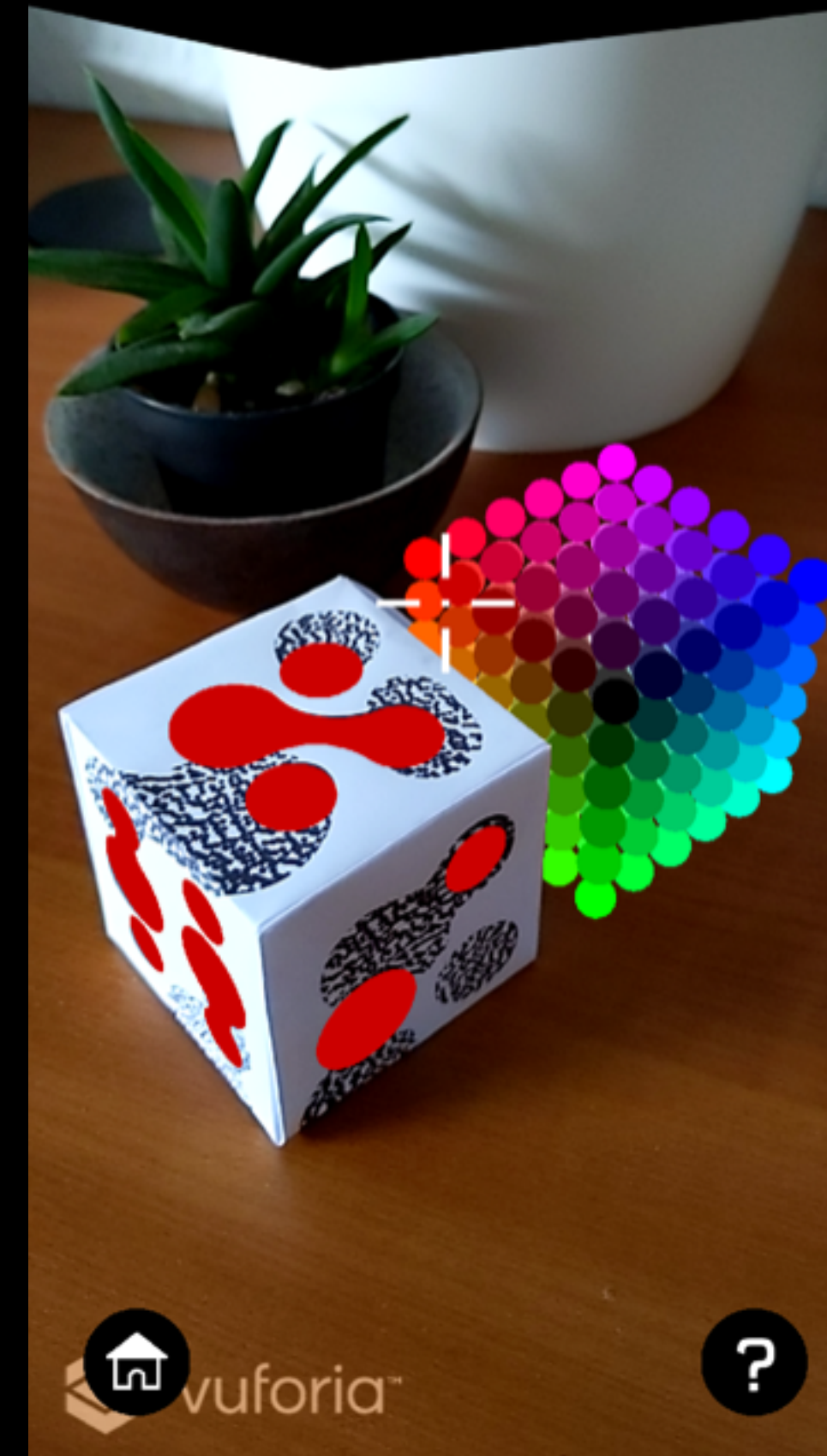
Nicht alle Farben werden dargestellt [256^3], da dies performance- und usability-technisch nicht sinnvoll war. Dennoch ist die Darstellung durchaus umfassend und repräsentativ.

Technische Umsetzung

Eine verschachtelte for-Schleife erzeugt ein dreidimensionales Raster aus parametrisch eingefärbten Kugeln. Im gleichen Zug werden diese automatisch benannt.

Mit Gaze Selection [Raycasting] wird je eine Kugel ausgewählt. Aus den Namen der Kugeln werden per Script die entsprechenden Farbwerte rausgelesen, umgerechnet und herausgegeben.

HEXCODE R 204
#CC0000 G 0
B 0



HEXCODE R 102
#666666 G 102
B 102

