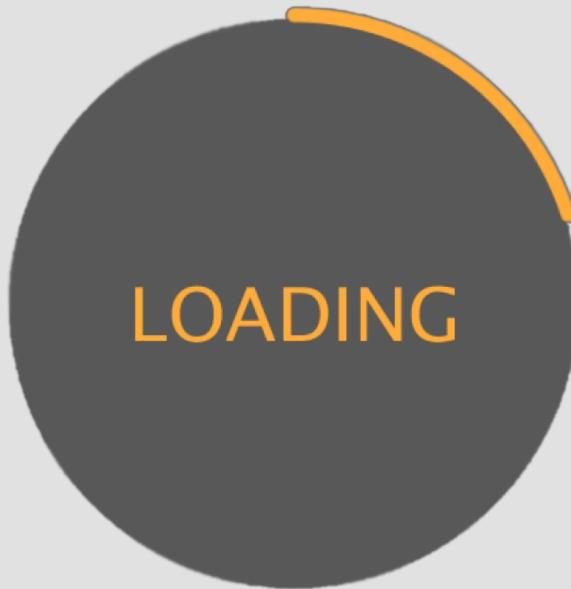


# Animationsprogrammierung mit Processing

Kameragestütztes Balancespiel, dass durch Körpertracking gesteuert wird



# Animationsprogrammierung mit Processing

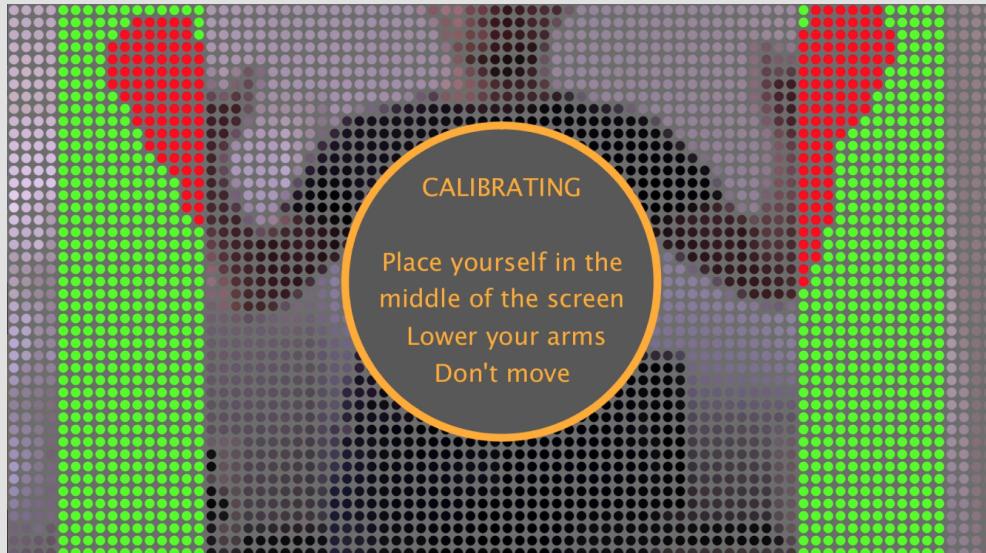


Inspiration



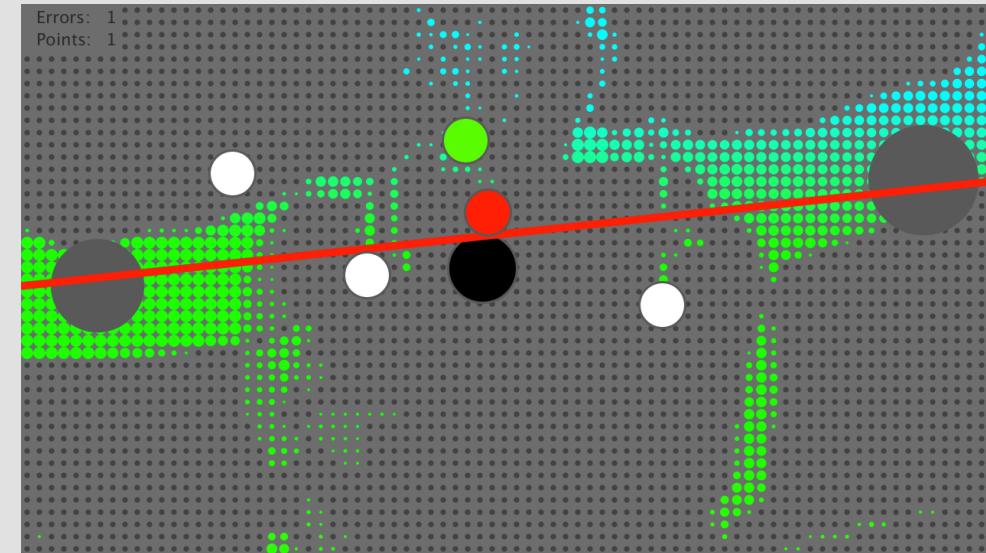
- Basiert auf „Secrets of the Deep“
- Kameragestützte Interaktion
- Audio (*stereo panning*)
- *Color und transparency fades*
- Partikelsysteme (Zufallsfunktionen)
- *Acceleration und velocity*
- *Kollisionsberechnung*
- *Timer (“tickend” und „fließend“)*
- Lineare Interpolation (*Lerp*)
- *Map*
- Affine Transformationen
- Kann unbeaufsichtigt laufen

# Animationsprogrammierung mit Processing



## Elementare Funktionalität

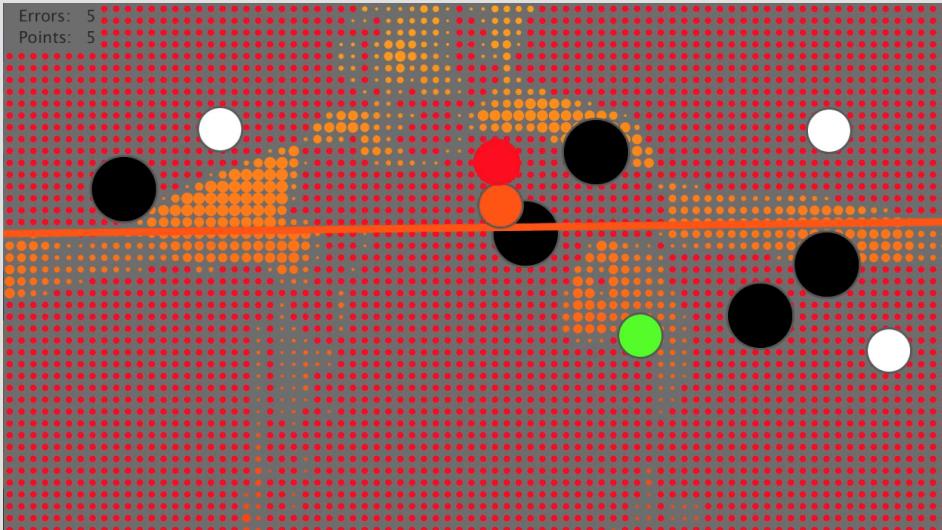
- Rasterung des Inputsignals
- Automatische Skalierung
- Erzeugen von Neutralhintergrund



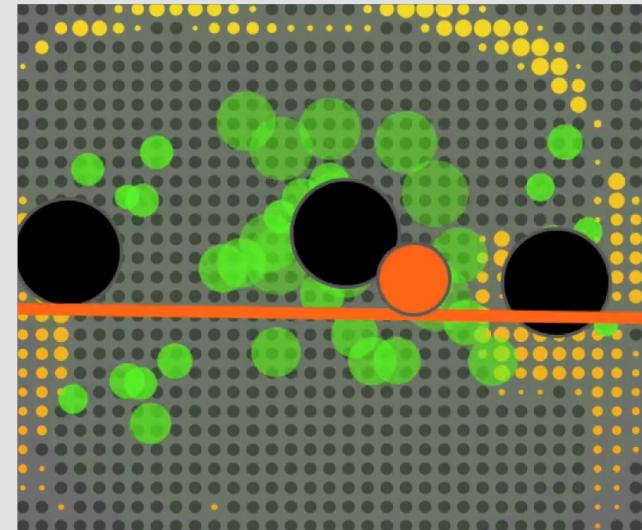
## “Tracking der Bewegung”

- Schwellwertmessung
- Durchschnittsberechnung
- Kugelposition:  $y = m \cdot x + b$

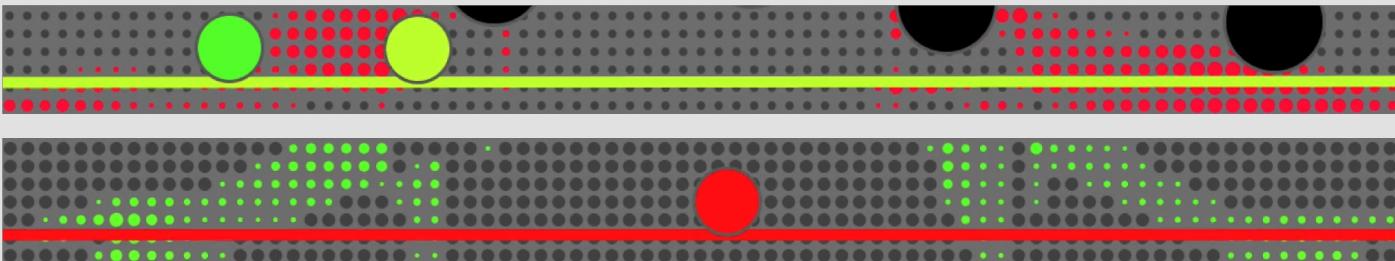
# Animationsprogrammierung mit Processing



Farbwechsel der Hintergrund-Punkte

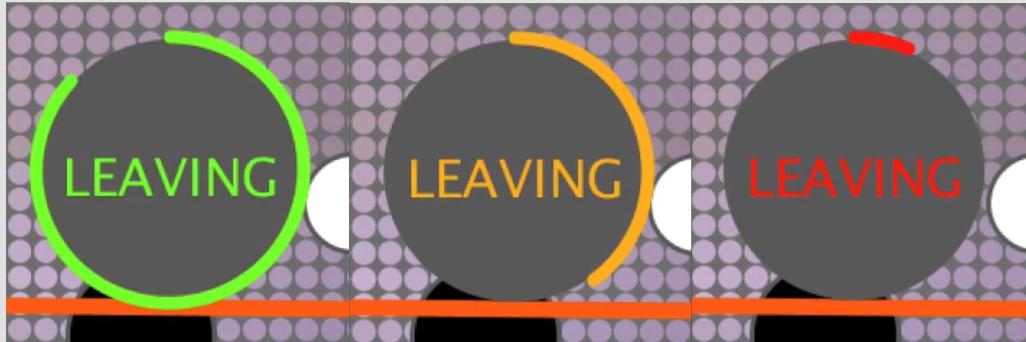


Partikelsystem (rot oder grün)



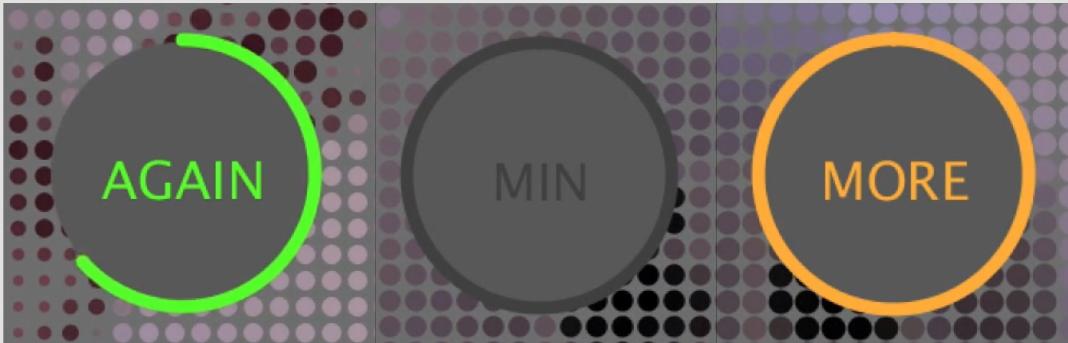
Balken- und Spielerkugelfarbe als Indikator für die Spieleleistung

# Animationsprogrammierung mit Processing



“Tickende” Kreise mit Farbwechsel

- `guiCircle`-Methode
- Parameter:
  - *Position*
  - *Farbe*
  - *Beschriftung*
  - *Durchmesser*
  - *Dauer*
  - „*tickend*“ oder „*fließend*“

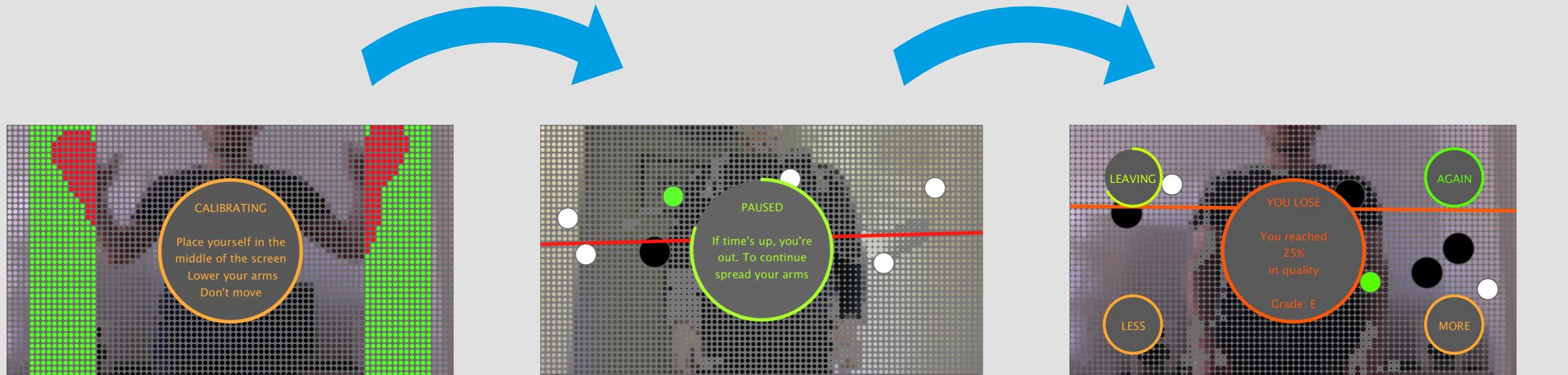


“Fließende” Kreise mit Farbwechsel

Aktive und inaktive Kreise

# Animationsprogrammierung mit Processing

Verklemmungsfreie „Kunstinstallation“ möglich



# Animationsprogrammierung mit Processing

## Quellen

Secrets of the Deep

[https://twitter.com/noguo\\_](https://twitter.com/noguo_) (letzter Zugriff: 26.02.2019)

## Hintergrundmusik (lizenziert)

Mine All Mine - Instrumental Version by Katrina Stone (AamityMae) Artlist

<https://artlist.io/song/7985/mine-all-mine---instrumental-version> (letzter Zugriff: 26.02.2019)

## Genutzte Tutorials

<https://www.youtube.com/user/shiffman> (letzter Zugriff: 26.02.2019)