E.1 Inhaltsverzeichnis

E	Einleitung	6-41
E.2	Inhaltsverzeichnis Website Projekte	6 8 10
P	Grundlegende Prinzipien	42-225
P.0	Einführung in p5.js	42
	P.O.O p5.js, Javascript und Processing	44
	P.O.1 Entwicklungsumgebung	46
	P.O.2 Sprachelemente	48
	P.O.3 Schön programmieren	56
P.1	Farbe	58
	P.1.0 Hallo Farbe	60
	P.1.1 Farbanektrum im Paster	62
	P.1.1.1 Farbspektrum im Raster	62 64
	P.1.1.2 Farbspektrum im Kreis P.1.2 Farbpaletten	66
	P.1.2.1 Farbpaletten durch Interpolation	66
	P.1.2.2 Farbpaletten aus Bildern	68
	P.1.2.3 Farbpaletten aus Regeln	72
P.2	Form	78
	P.2.0 Hallo Form	80
	P.2.1 Raster	82
	P.2.1.1 Anordnung im Raster	82
	P.2.1.2 Verschiebung im Raster	86
	P.2.1.3 Komplexes Modul im Raster	90
	P.2.1.4 Checkboxes im Raster	94
	P.2.1.5 Vom Raster zum Moiré	98
	P.2.2 Agenten	102
	P.2.2.1 Dummer Agent	102
	P.2.2.2 Intelligenter Agent	104
	P.2.2.3 Formen aus Agenten	108
	P.2.2.4 Wachstumsstruktur aus Agenten	112
	P.2.2.5 Verdichtungsstruktur aus Agenten	116
	P.2.3 Zeichnen	120 126
	P.2.3 Zeichnen P.2.3.1 Zeichnen mit animiertem Pinsel	126
	P.2.3.1 Zeichnen mit animiertem Pinsei P.2.3.2 Relation und Abstand beim Zeichnen	130
	P.2.3.3 Zeichnen mit Typo	130
	P.2.3.4 Zeichnen mit elastischem Pinsel	134
	P.2.3.5 Zeichnen mit dem Stifttablet	138
	P.2.3.6 Zeichnen mit komplexen Modulen	142
	P.2.3.7 Zeichnen mit multiplen Pinseln	146
	The state of the s	

P.3	Туро		150
	P.3.0	Hallo Typo	152
	P.3.1	Text	154
		P.3.1.1 Zeitbasiertes Schreiben von Text	154
		P.3.1.2 Text als Bauplan	156
		P.3.1.3 Textbild	160
		P.3.1.4 Textdiagramm	166
	P.3.2	Schriftkontur	170
		P.3.2.1 Auflösen der Schriftkontur	170
		P.3.2.2 Variieren der Schriftkontur	174
		P.3.2.3 Schriftkontur aus Agenten	178
		P.3.2.4 Parallel laufende Schriftkonturen	180
		P.3.2.5 Bewegte Schrift	184
P.4	Bild		188
	P.4.0	Hallo Bild	190
	P.4.1	Bildausschnitte	192
		P.4.1.1 Bildausschnitte im Raster	192
		P.4.1.2 Rückkopplung von Bildausschnitten	196
	P.4.2	Bildersammlung	198
		P.4.2.1 Collage aus Bildersammlung	198
		P.4.2.2 Zeitbasierte Bildersammlung	202
	P.4.3	Pixelwerte	204
		P.4.3.1 Grafik aus Pixelwerten	204
		P.4.3.2 Typo aus Pixelwerten	210
		P.4.3.3 Echtzeit-Pixelwerte	214
		P.4.3.4 Emojis aus Pixelwerten	220
A	Anhai	ng	226-255
	A.1	Ausblick	228
		Reflexion	244
		Literaturverzeichnis	250
	A.4	Die Autoren	252
	A.5	Wir sagen Danke	253
	A.6	Impressum	254