

Psychtoolbox

Vorbereiten

```
PsychDefaultSetup(2);
Screen('Preference', 'SkipSyncTests', 1);
% screens = Screen('Screens')
screenNumber = 0;
[window, windowRect] = PsychImaging('OpenWindow', screenNumber, [1,1,1]);
```

- man kann auch ein kleineres Fenster öffnen `[window, windowRect] = PsychImaging('OpenWindow', screenNumber, [1,1,1], rect);`
- `rect` ist immer ein Vektor mit 4 Koordinaten [linksObenX, linksObenY, rechtsUntenX, rechtsUntenY]. Die Zahlen beziehen sich auf Pixelwerte auf dem Bildschirm.
- manchmal hilft es die Mitte des `rects` auf einen Punkt zu schieben `newRect = CenterRectOnPoint(rect, x, y)`

Präsentieren

Mit den folgenden Befehlen wird bestimmt was gemalt wird gemalt. Mit dem Befehl `Screen('Flip', window);` wird es ausgeführt - `Screen('FillRect', window, bgCol);` wird der Bildschirm geleert (Bildschirm mit nur der Farbe `bgCol`) - `Screen('FillRect', window, [,color] [,rect]);` ein rechteck der Größe `rect` - `DrawFormattedText(window, 'Text', 'center', 100);` Schriftzug - `Screen('FillOval', windowPtr [,color] [,rect]);` Oval - ... weitere
<http://docs.psychtoolbox.org/Screen> - Für Fotos muss erst eine Textur generiert werden:

```
img= imread('imgname.jpg');
imageTexture = Screen('MakeTexture', window, img);
Screen('DrawTexture', window, imageTexture);
Screen('Flip', window);
```

Nach einem Flip wird typischerweise gewartet: - `KbWait()` wartet auf Tastendruck - `WaitSecs(x)` wartet `x` Sekunden - Food for Thought: Wenn man nur kurze Wartedauern einbaut und mit einem loop Elemente immer um einige pixel verschiebt kann man damit Animationen programmieren

Präsentieren

- `sca` Fenster Schließen