

SPRINT 3 PROZESSBESCHRIEB

Der Tod von meinem Grossvater beschäftigte mich in diesem Sprint viel weniger und so konnte ich mich wieder auf den Unterricht einlassen. Yann zeigte uns die Funktionsweise der VCV Rack Software. Dabei habe ich versucht, die Module und Kabel so anzuordnen, wie Yann es vorgezeigt hat. Abgesehen von Klavierunterricht vor einigen Jahren kenne ich Musik aus dem Radio oder von meinem Handy. Es fiel mir schwer, mich auf sphärische Klänge einzulassen.

Da ich aber für den Sprint etwas produzieren musste, übernahm ich den Code von Yann als Ausgangslage. Meine Idee war es, mehrere Kugeln und Würfel nebeneinander zu verteilen und diese um sich selbst rotieren zu lassen. Dabei bediente mich an Fotografien des Matterhorns, die sich bei mir über die Jahre auf meinem Laptop angesammelt hatten. Um die Fotos über das 3D-Objekt zu legen, lud ich das Bild per *function preload()* in die Java-Script-Datei. In *function draw()* verwies ich auf das Bild mit *texture('Name der Datei')*. Das Knifflige war, das Bild im richtigen Seitenverhältnis hochzuladen, sodass es auf dem Körper nicht verzerrt abgebildet wurde. Für die Würfel galt dabei das Verhältnis 1:1, bei den Kugeln 2:1.

Das Bild auf dem Würfel war nicht auf jeder Seite so ausgerichtet, wie ich es haben wollte. Um dem entgegenzuwirken, hätte ich gemäss Yann den Würfel jedoch aus sechs verschiedenen Flächen, die zueinander in der richtigen Richtung und im richtigen Abstand stehen würden, zusammenstellen müssen. Dies erschien mir zu kompliziert und so sind nun die Bilder auf den Würfeln nicht wie gewünscht ausgerichtet. Bei der Kugel fand ich heraus, dass das Foto doppelt so breit wie hoch sein muss, um diese Art der Verzerrung auf der Kugel zu vermeiden. Zudem musste ich das Matterhorn in der Mitte – auf die Höhe bezogen – platzieren, damit es auf der Kugel am besten ersichtlich war.

Die Objekte liess ich auf allen Achsen rotieren. Um das bereits Gelernte in diesem Modul nochmals anwenden zu können, wollte ich die Geschwindigkeiten für die Rotation mit einem aus drei vorgegebenen Werten zufällig gewählten Wert rotieren lassen. Dies stellte sich als komplizierter als erwartet heraus und ich bat deshalb Elias um Hilfe. Als gelernter Informatiker stellte meine Vorstellung kein Problem für ihn dar. Das schwierigste war für ihn, sich so auszudrücken, dass ich verstand, was er meinte. Wir konnten uns aber zum Glück finden und so rotieren nun die einzelnen Körper wie von mir gewünscht. Um das zu erzielen, setzten wir Variablen (*let*) ein und nannten in *liste()* die drei möglichen Werte für die Geschwindigkeit.

Sprint 3 stellte sich erfolgreicher als erwartet heraus.