



chrisa

funktion (licht)



funktion
(lautsprecher)

funktion
(fenster)

funktion (zauberer)

funktion (projektor)

home

chrisa

funktion (zauberer)

funktion (projektor)

Der Zauberer ist derjenige, der den
gangen Ablauf darstellen wird. Durch
seine Animation und Mimik sieht man
die momentane Situation, auch ohne
Kamera, in der Roten Hölle. Eine medi-
ale Abspiegelung erfolgt zum Zuschauer
hin. Es soll als eine Eröffnung gelten.

Also der Zauberer zeigt uns, was gerade
passiert.

Über den Projektor wird das ganze Ge-
schehen gezeigt.

auswahl

weiter

home

chrisa

funktion (licht)

funktion (lautsprecher)

funktion (scheibe)

Es gibt drei Stufen der Lichthelligkeit:

- L = 0
- L = 25
- L = 50
- L = 75
- L = 100

Es soll eine Abfolge und kein rasanter Lichtunterbruch stattfinden.

Die Scheibe ist kein zentrales Element, sie wird für Kontrastunterschiede eingesetzt. (falls es im kleinen Raum Licht hat).

....at the moment, no comment....
...wird noch nicht verraten....

auswahl

film

home

chrisa

Switch all light =0

-Reaktion: Beamer =ON Reaktion der animierten Figur

- Raktion der Figur: speaker= ON

- Window= transparent

- N1=25

break

N1=50, N2=25

brak

N1=75, N2=50, N3= 25, LS1=25

brak

N1=100, N2=75, N3= 50, N4= 25, LS1=50, LS2= 25

Diese Schlaufe soll in diese versetzten Lichtabfolge mit den Pausen durchgehen, bis am Ende und zurück..

- dunkel:

window= opak

speaker= Sound3(yildirim)

LS= flashfunction nach Zufallsgenerator mit breake=0.75sec

window=1, brake, =0, schlaufe, bis LS durchgerechnet.

- switchAll=0

breake=5sec

NALL= 25

breake=2sec

NALL= 50

breake=2sec

LSALL= 10*

breake=2sec

LSALL= 20*

breake=2sec

LSALL= 30*

breake=2sec

LSALL= 40*

film

Nun folgen noch ein paar Fotos.

Kamera:
Falls die Kamera einwandfrei funktioniert, und die Position eines sich bewegendes Objektes feststellen und Orten kann, wird sie integriert. Aber falls sie nicht funktioniert, lassen wir sie aus dem Spiel!



back
home

chrisa