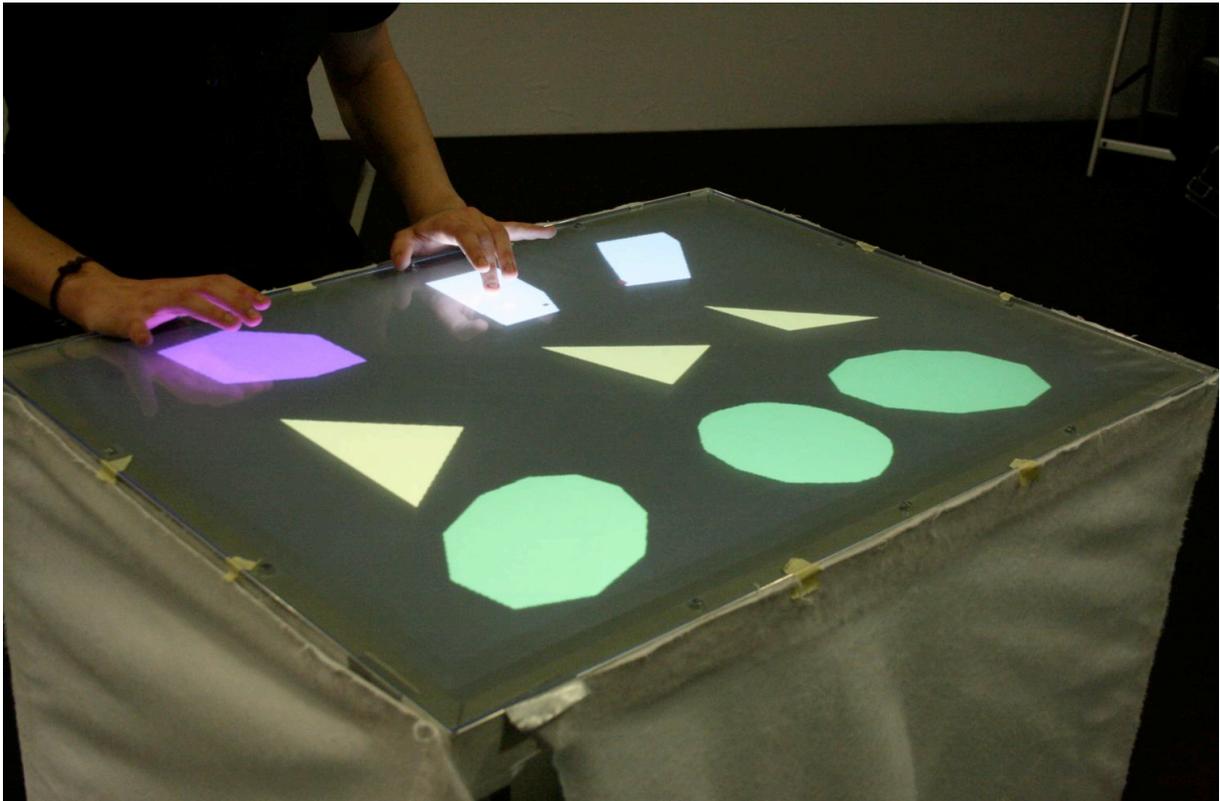


Protokoll

Kunst und neue Medien Labor 2009

Nadine Kroher, Thomas Kubelka, Josef Hölzl



ORT

Ort: Medienkunstlabor, Kunsthaus Graz

Aufgabenstellung

Unser eigene Vorgabe für den Projekt-Tag war eine Art virtuelles Drum-Pad zu programmieren, an dem man durch berühren von verschiedenen Objekten Sound-Effekte auslöst.



Pure-Data-Patch

Aufbauend auf die Arbeit der 1. Gruppe, die am Vortag das Grundgerüst für das Zusammenspiel vom React-Table und PureData programmiert hat, haben wir unseren Patch entworfen.

Auf den Bildschirm wurde ein Raster gelegt, das den Table in 9 gleich große Felder unterteilt. In jedem Feld wurde eines der folgenden Objekte dargestellt:

- Kreis
- Quadrat
- Dreieck

Die Objekte wurden noch zusätzlich farblich von einander getrennt. Durch berühren der Objekte wurde die Objektfarbe geändert und das Objekt rotierte um die eigene Achse.

Durch das Berühren wurden auch Sounddarbietungen ausgelöst (Trommel-Schlag, Stimme, etc.), die je nach dem, wie oft man das Objekt berührte, abgespielt wurden.



Jedes der 9 Objekte wurde mit einem anderen Lautsprecher gekoppelt bzw. jedes Objekt hat den Sound auf einen anderen Lautsprecher abgespielt. Da der React-Table in der Mitte des aufgebauten Lautsprecher-Arrays stand, konnte man die Sounds von allen Seiten hören.

Fazit & Verbesserungen

Die Finger-Tracking-Software ließ eine maximale Fingeranzahl von 7 zu, was jedoch absolut ausreichend war, wenn 2 Personen am Table spielten. Darüber gab es sowieso nur 9 Objekte, somit war das keine wirkliche Einschränkung. Das Berühren der Objekte und die dadurch entstehenden Sound-und Farb-Effekte haben ohne Probleme funktioniert.

Wenn man den Finger in ein Feld setzte und von dort aus mit den Finger in ein anderes Feld fuhr, wurde im neuen Feld der Sound-und Farbeffekt nicht immer ausgeführt.

