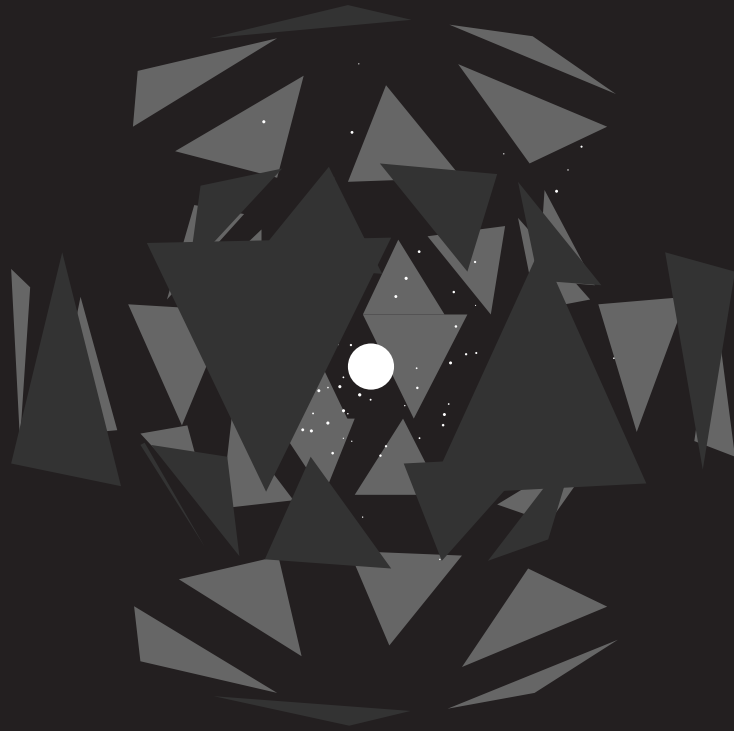
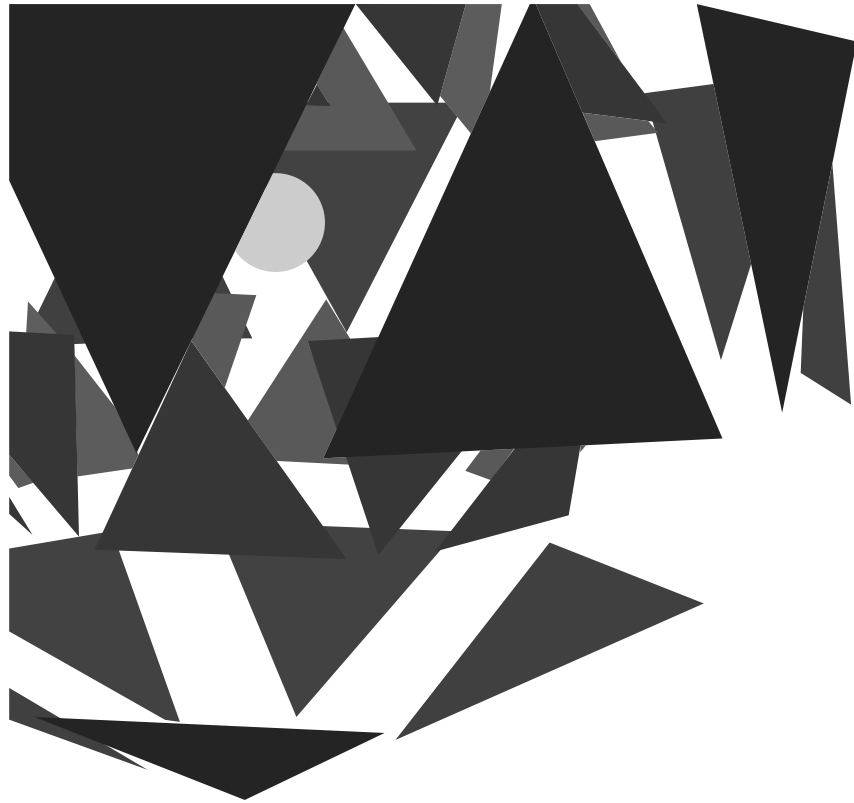




TRINITY

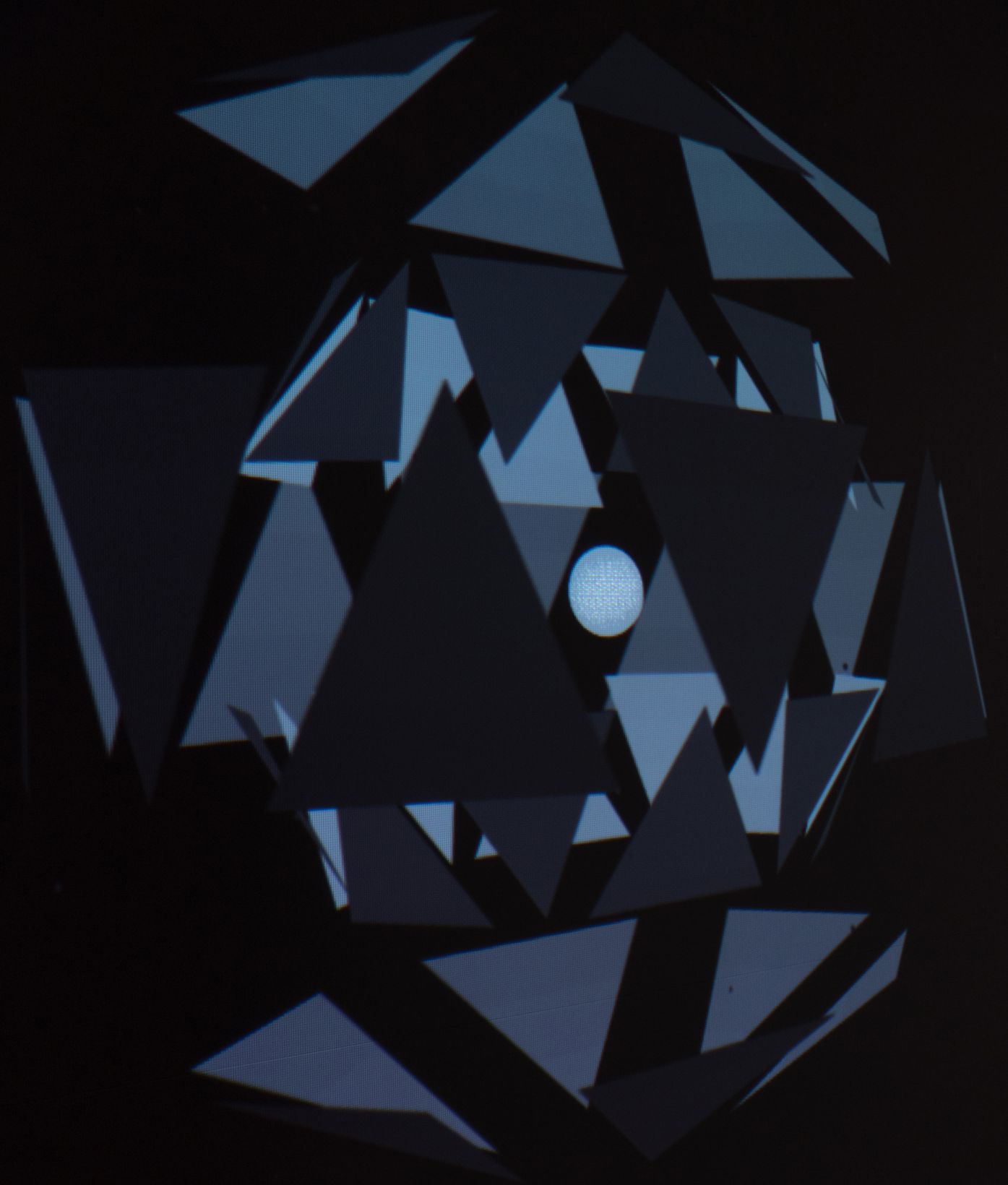
Eine interaktive installation, die
fremde Menschen verbindet



BESCHREIBUNG

Trinity ist ein dreidimensionales, interaktives Objekt, das mit Processing programmiert wurde.

Ausgestattet mit einer Windows Kinect Kamera kann der Betrachter mit Trinity interagieren. Die Lebendigkeit des Raumes wird durch diese Rauminstallation wiedergespiegelt, denn je mehr Personen sich in ihrem Blickfeld befinden und mit ihr interagieren, desto heller leuchtet Trinity und desto weiter öffnet es sich.



INTERAKTION

TRINITY FORDERT AUF

Eine Interaktion mit der Installation ist auf mehreren Ebenen möglich.

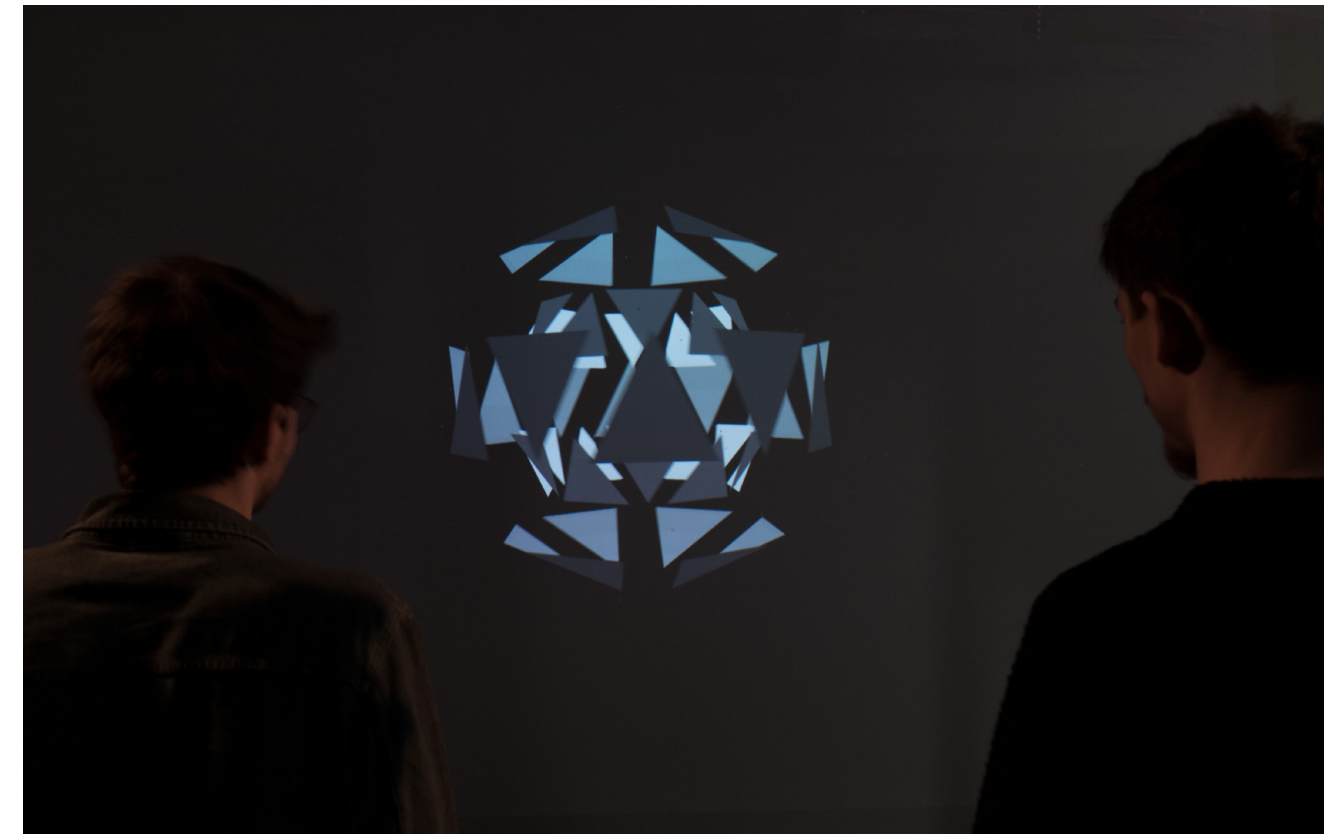
Zum einen öffnet sich das Objekt beim Erkennen einer zusätzlichen Person automatisch um eine weitere Stufe. Beim Heben der Hand dreht sich Trinity schneller und unterhalten sich die Personen, pulsiert Trinity schneller und nimmt einen freudigeren Charakter an.

All diese Faktoren sollen die Interaktion zwischen den Nutzern unterstützen.

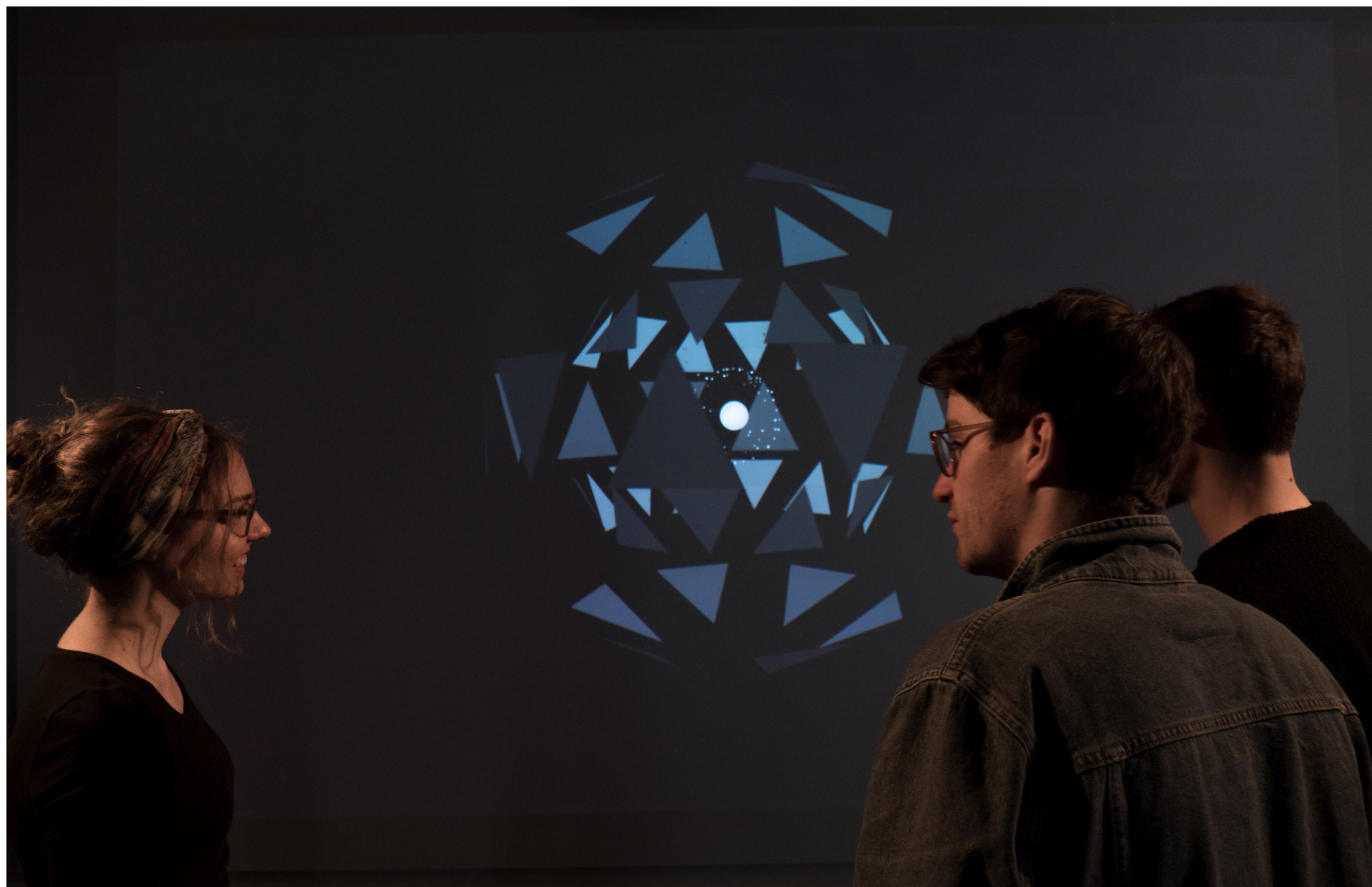




Als Ausgangsbild zeigt sich der Name der Installation, sowie das Objekt in geschlossener Form sowie mit reduzierter Leuchtkraft. Durch diesen hohen visuellen Kontrast zur nächsten Stufe soll den Nutzern die Möglichkeit der Interaktion weiter suggeriert werden.



Befinden sich eine oder mehrere Leute vor der Trinity, beginnt diese sich zu öffnen und zu leuchten.

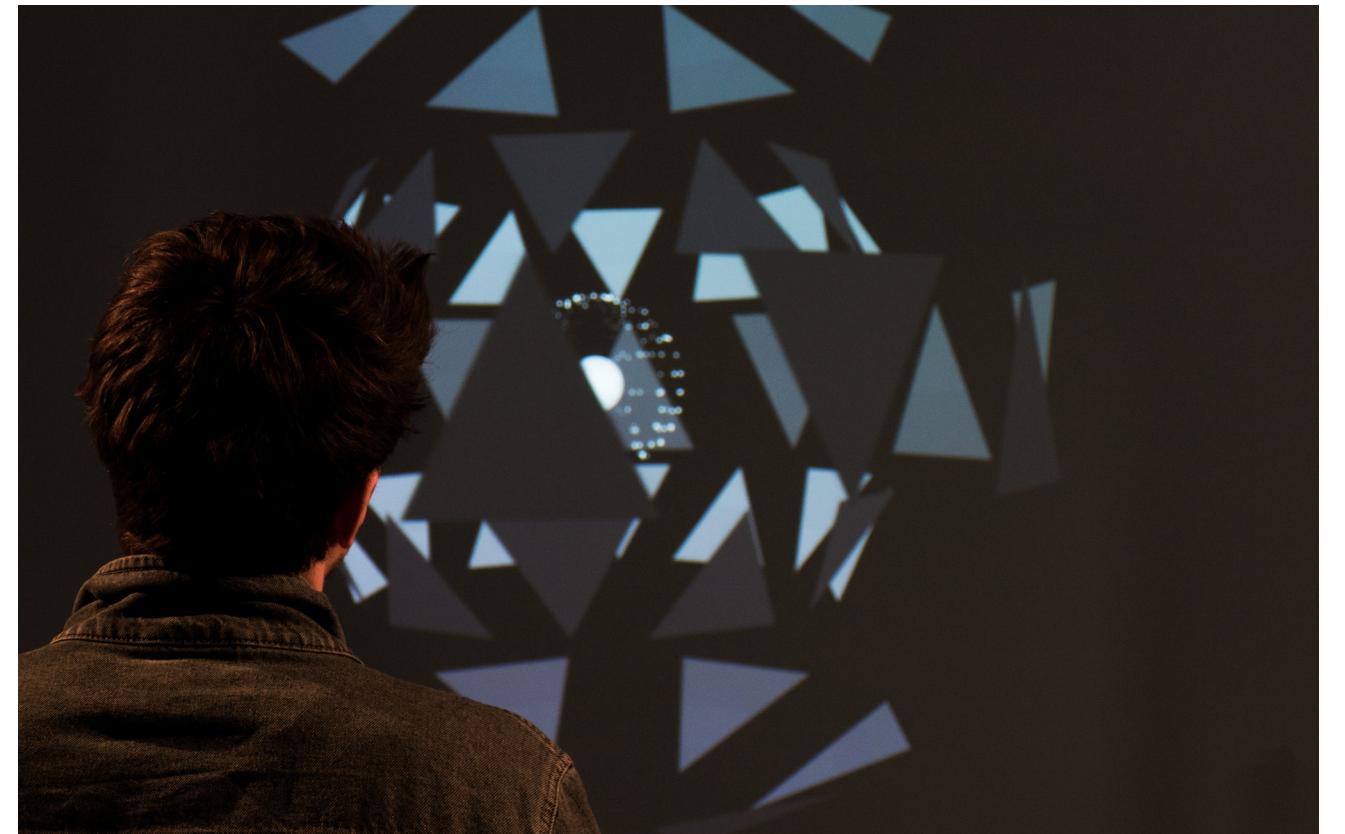


REAKTION

TRINITY VERBINDET

Befinden sich 3 Personen oder mehr im Blickfeld der Installation und heben ihre Arme kommen langsam Kugeln aus dem virtuellen Raum in die Mitte zu fliegen und bilden einen zweiten Kreis um die Leuchtquelle.

Dieser Moment soll den finalen Anstoß zur Interaktion zwischen den Benutzern geben.

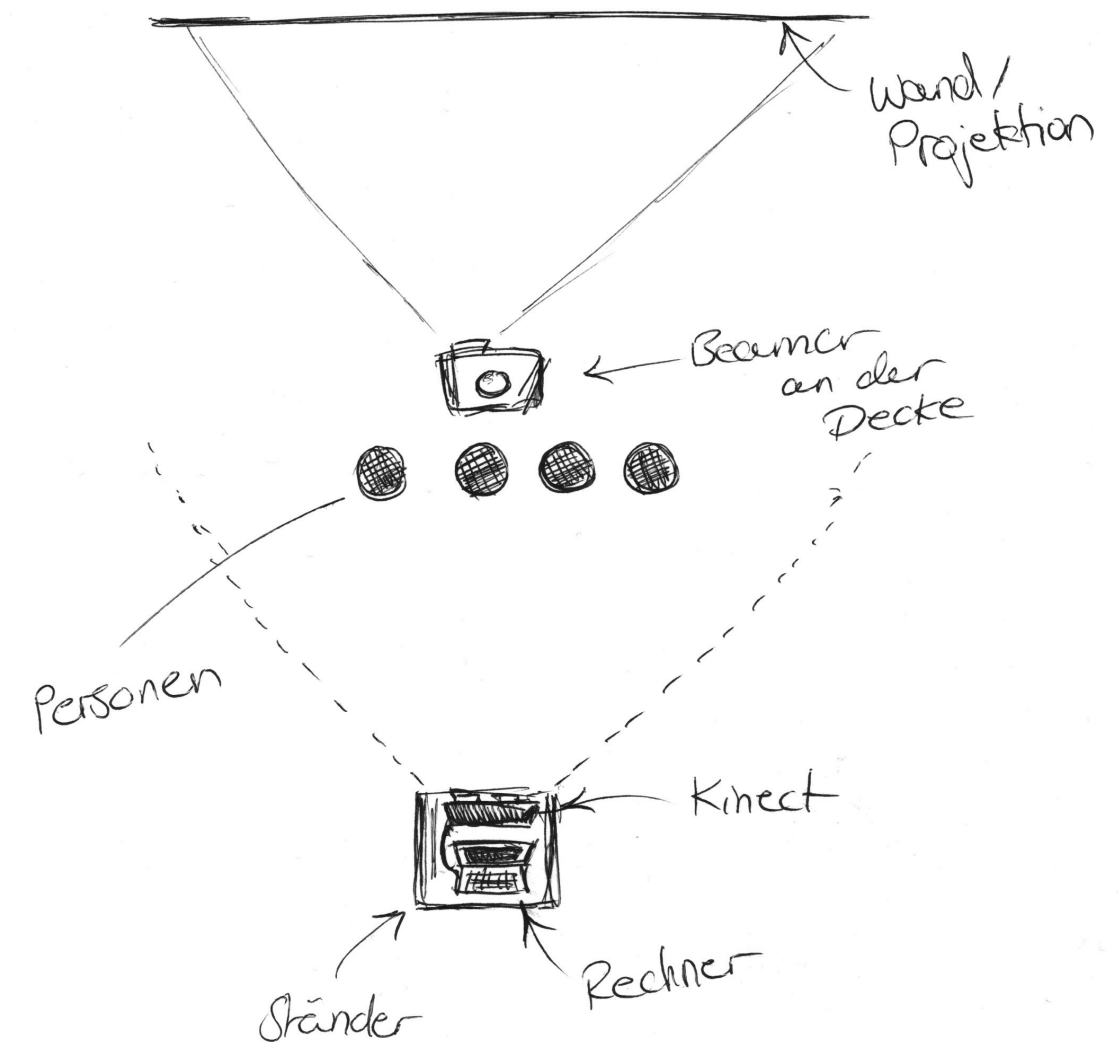


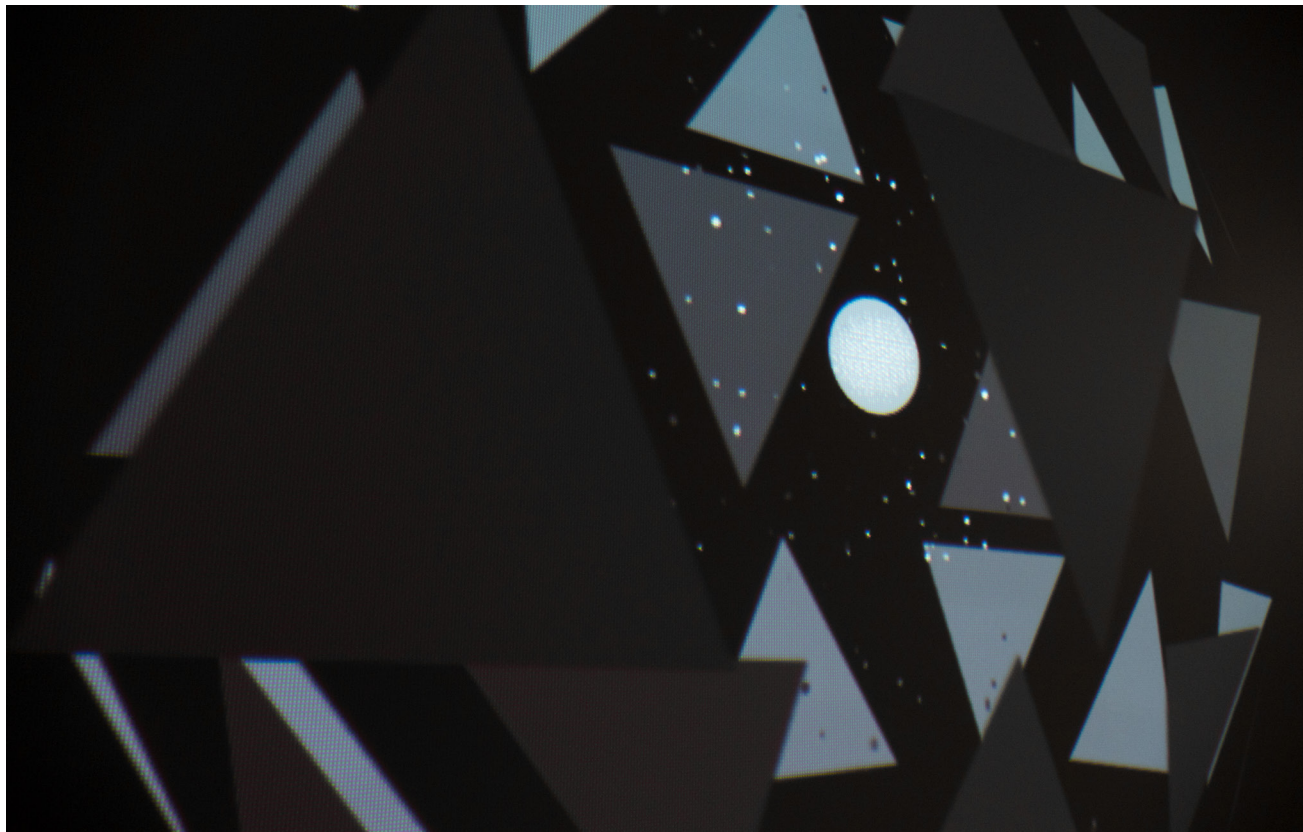
AUFBAU

SKIZZE

Der Generelle Aufbau der Installation gestaltet sich als sehr einfach. Auf eine Projektionsfläche wird mittels einem an der Decke angebrachten Beamer die Visualisierung projiziert.

Um die Anzahl der Personen und die Interaktion zu tracken ist eine Kinect mit einem Laptop nötig, welcher in einem Abstand von etwa 5 Meter zur Leinwand aufgestellt werden sollte.





Maximilian Berndt • Jonas Mai

Processing
SimpleOpenNI
Kinect



