



KOPF FREI MACHEN

Experimente mit
Processing, Pico8, Unity & Co

MOTIVATION

Keine Motivation

- Zähe Fortschritte und mangelnde Erfolgserlebnisse im aktuellen Projekt mit 20 Jahre alten Softwarelösungen und Grusel-Code
- Privat nur noch wenig gecodet

Mein ganz eigenes Lösungskonzept

- Mal doch mal was anderes

Ziele

- Neue Motivation durch Erfolge
- Inspiration durch neue Konzepte
- „Über den Horizont schauen“

PROCESSING



Intro-Video:

- https://player.vimeo.com/video/320513063?api=1&player_id=1583682795421&title=0&byline=0&portrait=0
(Daniel Shiffman)

Was ist Processing?

- Software-Sketchbook, Prototyping-Tool
- Sprache zum Erlernen des Programmierens im Kontext der bildenden Kunst
- Von Studenten, Künstlern, Designern, Forschern und Hobbyisten eingesetzt

Warum Processing?

- Kostenlos und Open Source
- Interaktive Programme mit 2D, 3D, PDF oder SVG Output
- OpenGL-Integration für beschleunigte 2D und 3D Darstellungen
- Für Linux, Mac, Windows, Android, ARM, Web (p5.js), Python (Processing.py)
- Hunderte Bibliotheken
- Sehr gut dokumentiert, beinhaltet sehr viele interaktive Beispiele

PICO-8



Was ist PICO-8?

- virtuelle Maschine, von Lexaloffle Games entwickelt
- emuliert eine frei erfundene „Fantasy Console“, welche es nie gegeben hat
- Programmierung erfolgt in der Programmiersprache Lua
- Limitiert auf 128x128px, 16 Farben, 8192 Token (Variablennamen, Operatoren, Strings, ...)
- Kostet 14,99\$

Warum PICO-8?

- Das ist wirklich mal was anderes 😊
- Neben Code können in der IDE auch Sprites, Maps, Geräusche und Hintergrundmusik erstellt werden
- Läuft unter Linux, Mac und Windows
- Export als HTML5-Cartridge oder als Binary für Linux, Mac, Windows und Raspberry Pi

UNITY



Was ist Unity?

- Echtzeit-Entwicklungsplattform für 2D-, 3D-, VR- und AR-Visualisierungen (Game Engine)
- Bekannte Titel: Cities: Skylines, Overcooked, Pokémon Go, Ori and the Blind Forest, Plague Inc.
- Programmierung in C#, aber auch UnityScript (JS) und Boo (Python)

Warum Unity?

- Sehr einsteigerfreundlich
- Ideal für Indie-Games
- Rießige Community und massenhaft Ressourcen
- Kann mittlerweile sehr viel – Objekte und Terrain im Editor modellieren, Shading mittels ShaderGraph, tolle Post-Effekte
- Exportiert neben Linux, Mac und Windows auch für sämtliche Spielekonsolen

WEB-RESSOURCEN

Processing

- <https://processing.org/>
- <https://p5js.org/>
- <https://hello.processing.org/editor/>

PICO-8 (14,99\$)

- <https://www.lexaloffle.com/pico-8.php>
- <http://d.th-nuernberg.de/pico8/>

Unity (frei bis 100.00\$ Umsatz)

- <https://unity3d.com/de/get-unity/download>

Aseprite (14,99\$)

- <https://www.aseprite.org/>

MagicaVoxel

- <https://ephtracy.github.io/>

Bosca Ceoil

- <https://boscaceoil.net/>

Blender

- <https://www.blender.org/>