Tartalomjegyzék

Generatív képalkotás 2

1. A VVVV nevű program használata 5

2. A VVVV program kezelőfelülete, nyelvezete, menürendszere, az Inspektor és a segédfájlok használata 23

2.1. Első lépések, a program telepítése és hasznos tanácsok 23
2.2. A kezelőfelület 26

3. Az üzenettípusok, ki- és bemenetek ismertetése egyszerűbb példák segítségével 31

4. Komplexebb matematikai feladatok, fájlba írás és olvasás 37

5. A rendertípusok 47

6. A rétegek *(layer)* kezelése 53

7. Háromdimenziós megjelenítők és azok egyszerűbb editálása 61

8. Transzformációk és csoportok kezelése 68

9. A filterek és a beépülő modulok 78

10. Hangvezérlés 87

11. A kamera használata – kinyerhető adatok felhasználási lehetőségei 93

12. Külső kontrollerek használata 105

3. Az Arduino és elektronikai ismeretek 116

14. A gépek közti kommunikáció és különböző vezérlési lehetőségek 134

15. Kezelőfelületek készítése 150

Node list 162

© Korai Zsolt, BKF