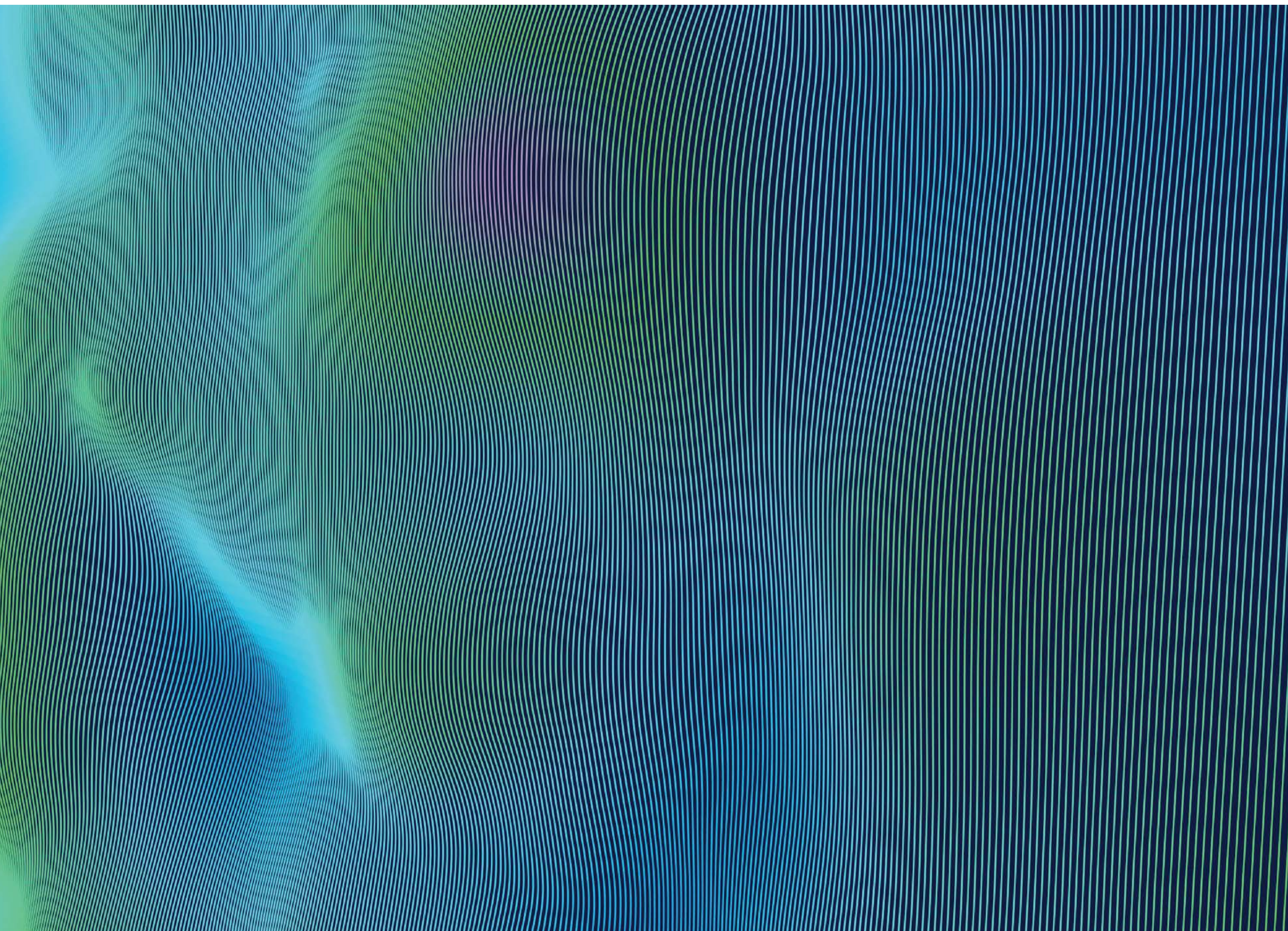
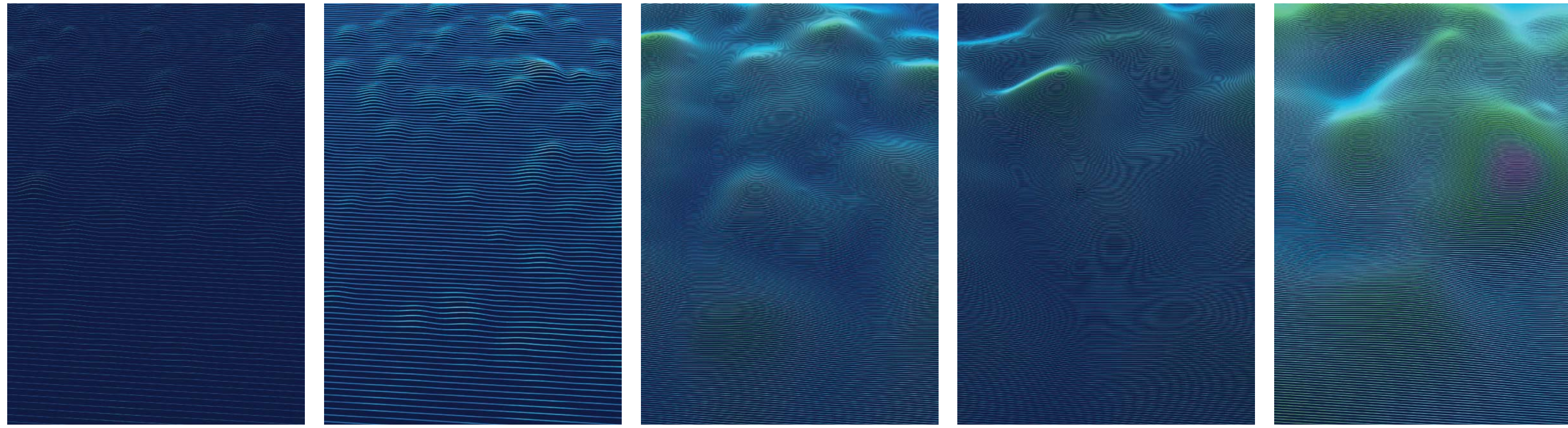


Michal Obročník — Vection

Ak je veľká časť zorného poľa v pohybe, pozorujúci sa cíti, že sa pohybuje sám a svet okolo je stacionárny. (Ilúzia seba-pohybu.)

V programe sa náhodne generujú 3D sínusoidné vlny v pohybe, zdôraznené meniacou farbou na z-ose.

```
kód: void addWaveComponent(PVector linePoint){
  pushMatrix();
  scale(1, 0.1);
  for (int waveIdx = 0; waveIdx < waveCount; waveIdx++) {
    Wave wave = waves[waveIdx];
    float distance = sqrt(pow(wave.location.x - linePoint.x, 2) / 5 +
      pow(wave.location.y - linePoint.y, 2));
    float waveRadius = maxWaveRadius * abs(wave.currentStrength) *
      wave.maxRadiusCoeff;
    if (distance < waveRadius){
      float effectiveStrength = 1 - norm(distance, 0, waveRadius);
      float piStrength = map(effectiveStrength, 0, 1, 0, PI);
      float smoothed = -1 * cos(piStrength) + 1;
      linePoint.z += smoothed * wave.currentStrength * wave.maxAmplitudeCoeff *
        maxWaveHeight;
    }
  }
  popMatrix();
  float cappedZ = max(min(linePoint.z, maxWaveHeight), -maxWaveHeight);
  float normedZ = norm(abs(cappedZ), 0, maxWaveHeight);
  linePoint.z = cappedZ * (-1 * sqrt(normedZ) + 1);
}
```



Petr Vacek — Distortion

Ničiť je vždycky mnohem jednodušší než tvořit. V tomto projektu jsem se pokusil obojť spojit.

```
kód: int a = int(random(-1,5));
if(a == 0) {
  top.image(edges(img.get(r.x1, r.y1, r.width(), r.height())), r.x1, r.y1, r.width(), r.height());
}
else if(a == 1) {
  top.image(flip(img.get(r.x1, r.y1, r.width(), r.height())), r.x1, r.y1, r.width(), r.height());
}
else if(a == 2) {
  float ran = random(0,0.3) + 1;
  top.image(warp(img).get(r.x1, r.y1, r.width(), r.height()), r.x1, r.y1, r.width()*ran, r.height()*ran);
}
else if(a == 3) {
  float ran = random(0,0.9) + 1;
  top.image(warp(img).get(r.x1, r.y1, r.width(), r.height()), r.x1, r.y1, r.width()*ran, r.height()*ran);
}
else if(a == 4) {
  top.image(thresh(img.get(r.x1, r.y1, r.width(), r.height())), r.x1, r.y1, r.width(), r.height());
}
```

