

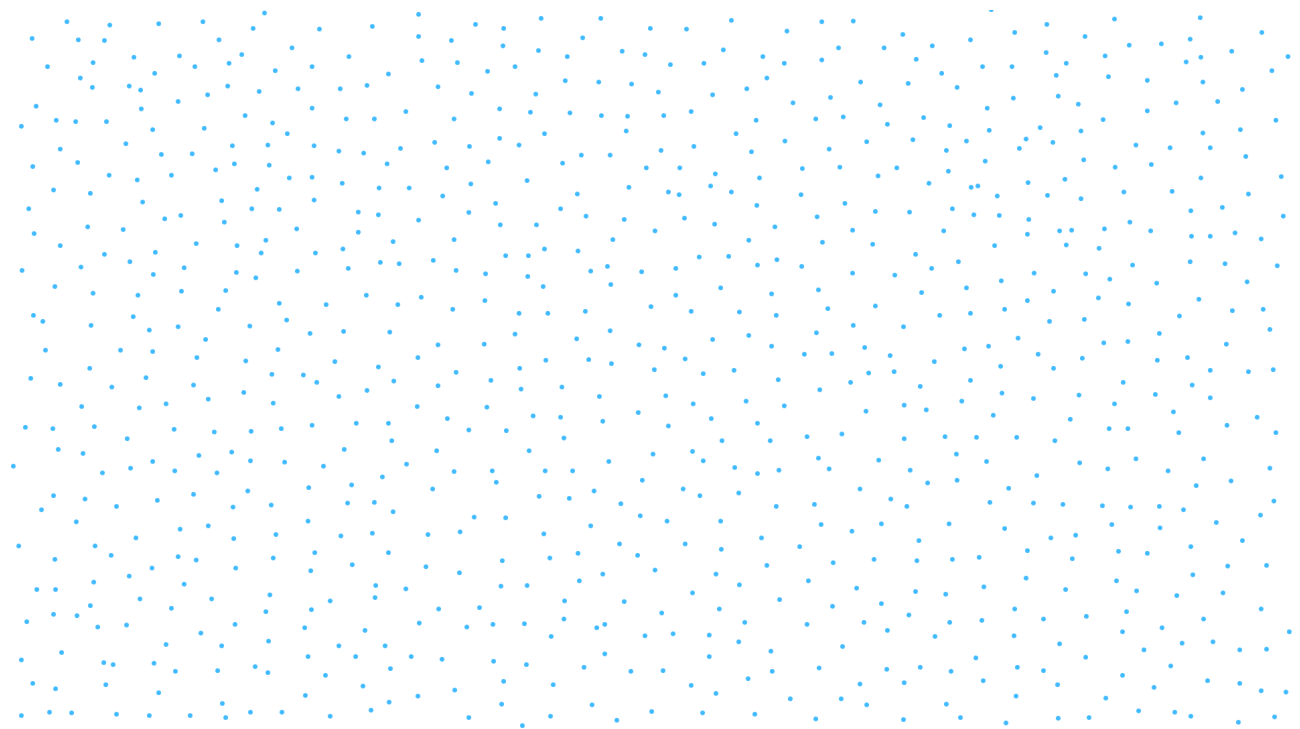
Lagoon-Algorithmus

Vorbereitung

Bereite ein Canvas vor, das es erlaubt, mehreren Personen gleichzeitig digital zu zeichnen (z.B. Figma). Die Größe der Leinwand ist anpassbar.

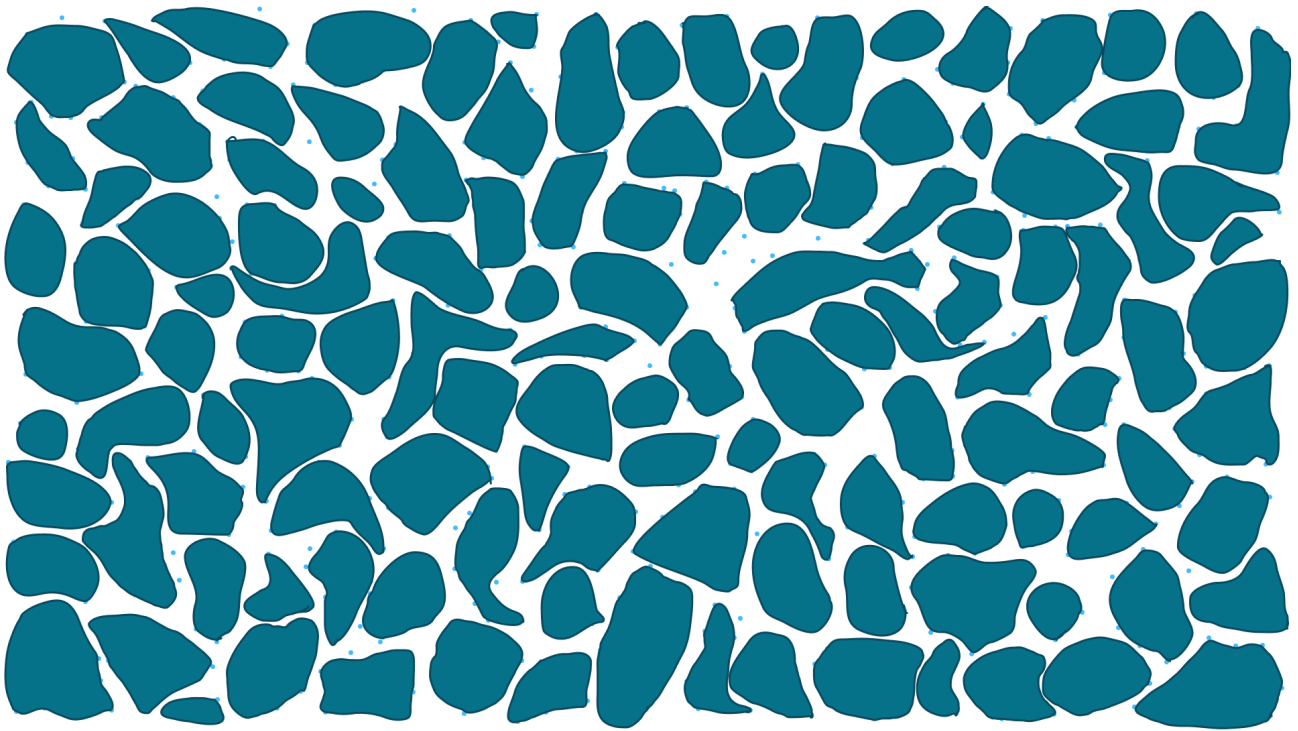
1. Punkte (Beach-Algorithmus)

Inspiziert vom Beach-Algorithmus entwickelten wir diesen weiter. Die Spieler waren der Reihe nach im Uhrzeigersinn an der Reihe.



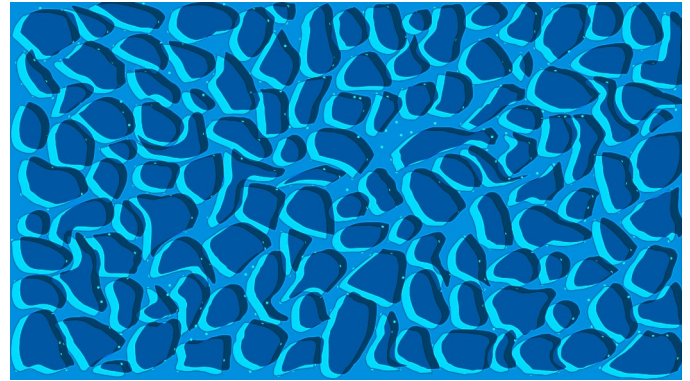
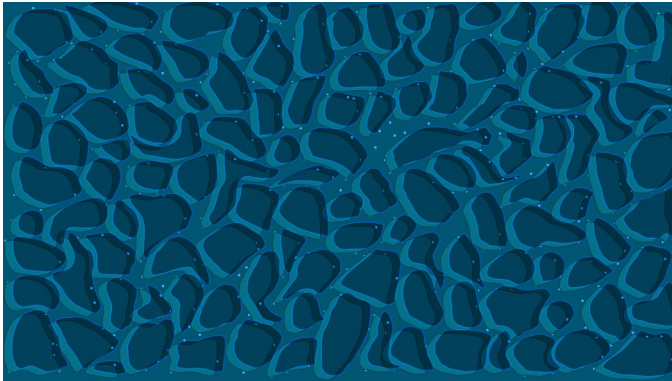
- Beginne mit dem Setzen eines Punktes im ersten Zug.
- Verwende ein Asset in Figma mit einer Größe von 7px mal 7px für die Punkte.
- Setze in den folgenden Zügen einen Punkt im Zentrum des größten leeren Bereichs auf dem Canvas.
- Die Farbe der Punkte ist zunächst beliebig, sollte jedoch kontrastreich sein.
- Die Platzierung von Punkten wird gestoppt, wenn die Meinung besteht, dass der Strand überfüllt ist.
- Gruppiere alle Punkte.

2. Organische Formen



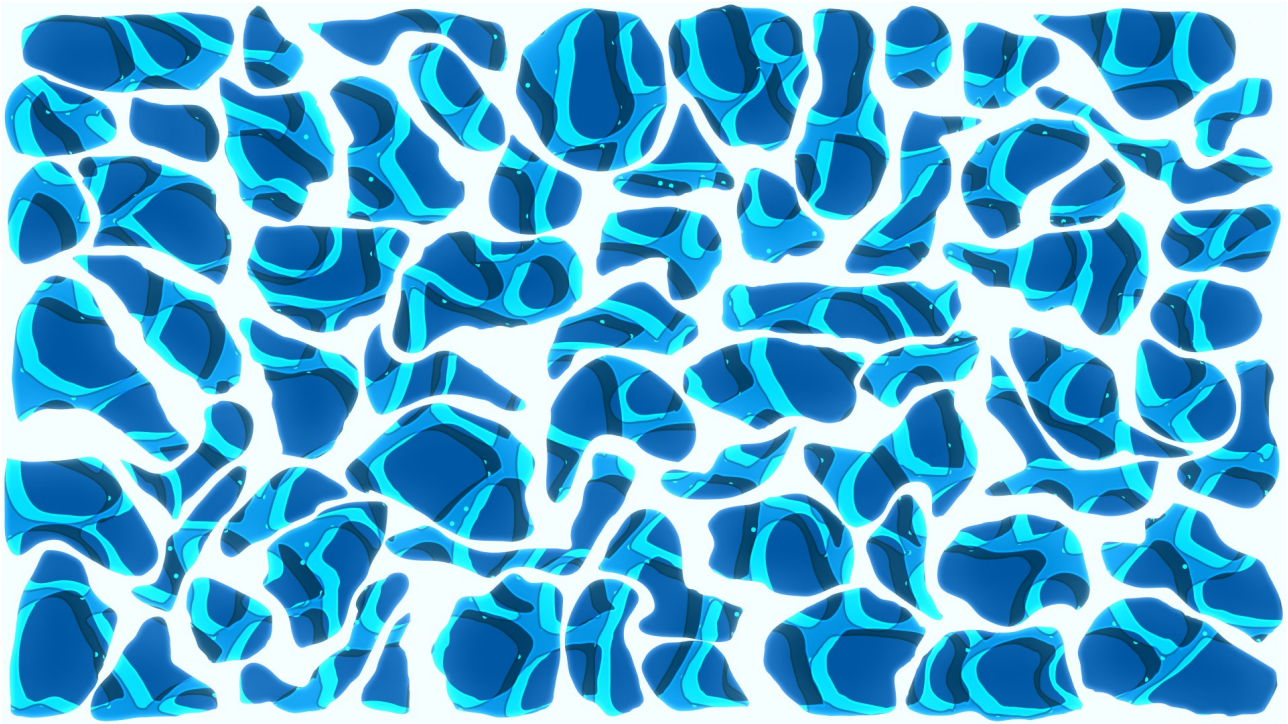
- Zwei zufällige Zahlen werden gewürfelt (zwischen 1 und 6).
- Die erste Zahl bestimmt, wie viele Punkte miteinander verbunden werden sollen, um eine Form zu bilden.
- Die zweite Zahl gibt an, wie viele Punkte die entstehende Form haben soll.
- Überlagerung von Formen ist nicht erlaubt.
- Jede Person startet von einer Ecke und zeichnet im Uhrzeigersinn.
- Optional können für die Farbe der Formen #094A5F und eine Konturstärke von 3px verwendet werden
- Wiederhole diesen Prozess, bis nicht mehr ausreichend Punkte auf dem Canvas vorhanden sind, um die gewürfelte Zahl zu erreichen.

3. Organische Flächen



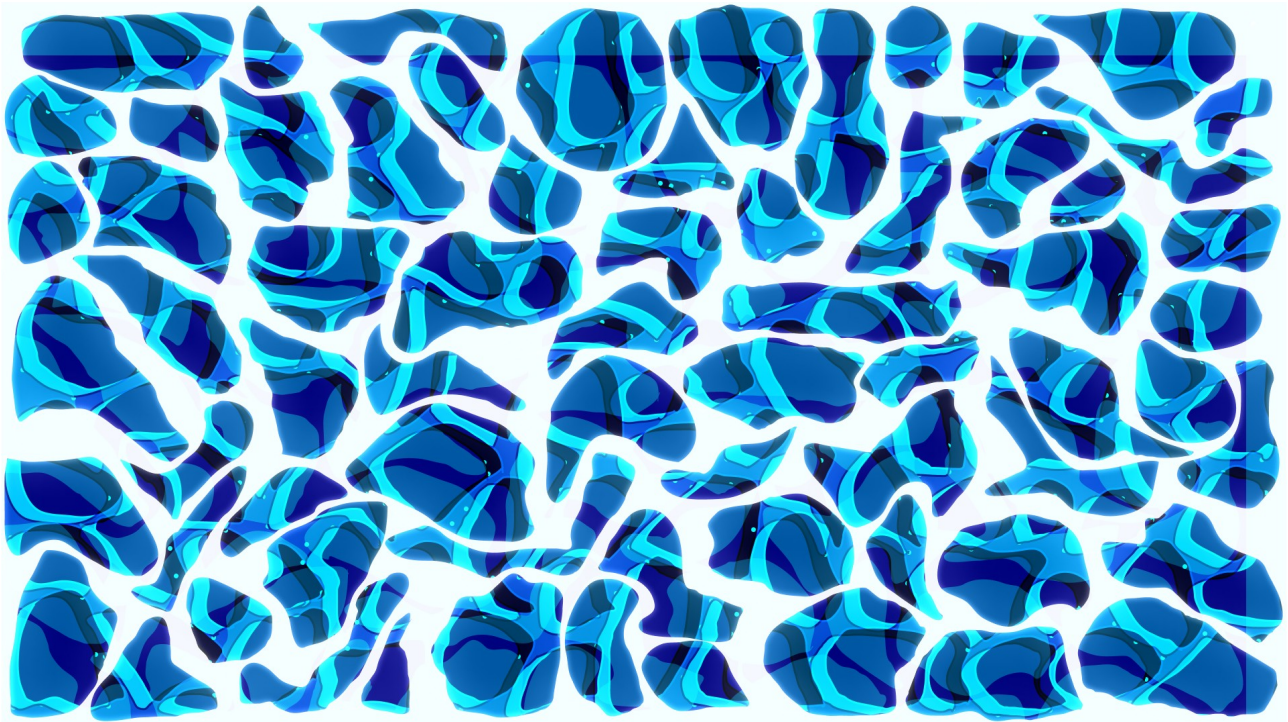
- Fülle alle organischen Formen optional mit der Farbe #05728A.
- Gruppiere alle Flächen.
- Füge einen Hintergrund optional in der Farbe #005673 hinzu.
- Dupliziere die Gruppierung aller organischen Formen und verschiebe sie optional um 25px auf der x-Achse und -10px auf der y-Achse.
- Verwende für die duplizierte gruppierte Fläche eine hellere Konturfarbe (#158ACB) und wähle die Layer „Overlay“.
- Platziere eine weiße Fläche auf dem Vordergrund, die die gleiche Größe wie das Canvas hat, und wähle ebenfalls die Layer „Overlay“.
- Dupliziere diese Overlay-Fläche, lege sie auf den Vordergrund und ändere die Farbe zu einer dunkleren Farbe (#12555E).

4. Organische Flächen mit Subtraktionseffekt



- Erst ausblenden der bereits gezeichneten Flächen, um die Punkte gut sichtbar zu machen.
- Würfle zwei zufällige Zahlen erneut (zwischen 6 und 12).
- Wiederhole den restlichen Prozess von „2. Organische Formen“.
- Fülle die organischen Formen mit einer beliebigen Farbe.
- Platziere einen weißen Hintergrund hinter diesen Formen.
- Wähle einmal die Gruppierung der erneut gezeichneten Formen aus, und gleichzeitig wähle auch den weißen Hintergrund aus. Gehe dann auf „Subtract Selection“.
- Blende die zuvor ausgeblendete Fläche wieder ein, nach der Subtraktion.
- Die subtrahierte Fläche liegt nun im Vordergrund.

5. Effekte für die Subtrahierte Fläche



- Klicke auf das Pluszeichen neben „Effekte“, um die Drop Shadow-Effekte einzustellen.
 1. Drop Shadow: X: 2, Y: 2, Blur: 10, Farbe: Weiß auf 25%.
 2. Drop Shadow: X: -2, Y: -2, Blur: 10, Farbe: Weiß auf 25%.
 3. Drop Shadow: X: 0, Y: 0, Blur: 70, Farbe: Weiß auf 25%.
- Wähle für die subtrahierte Fläche den Layer „Plus lighter“ aus.
- Dupliziere die subtrahierte Fläche und wähle eine andere Farbe (#809CB0) aus.
- Lege diese duplizierte subtrahierte Fläche hinter die weiße subtrahierte Fläche.
- Setze die x-Koordinate auf -60 und die y-Koordinate auf 80.
- Wähle dafür den Layer „Color Burn“ aus.