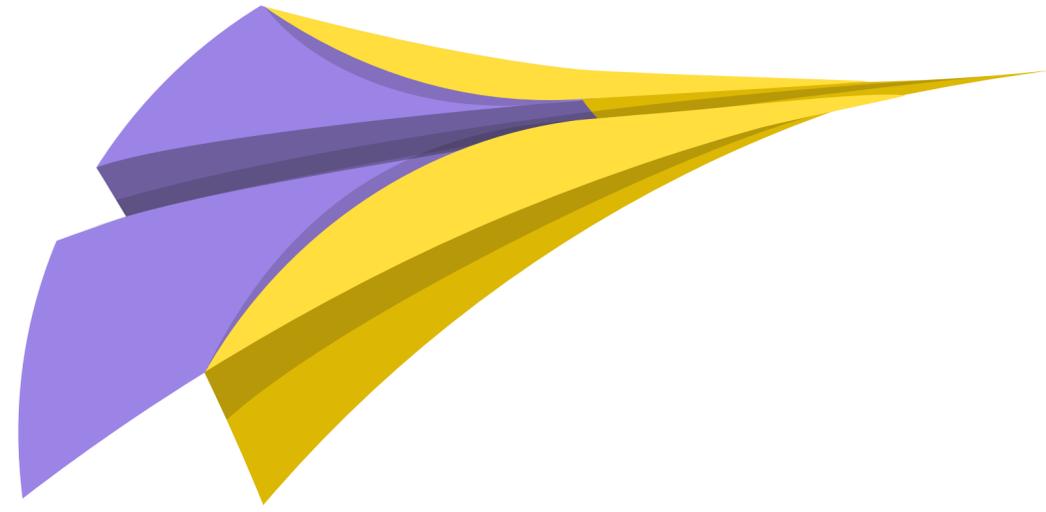


# Patents in Motion



## Annika Blohm

Frontend-Entwicklung  
Illustration

 @e\_kunst

 emilyTK

## Michael Karg

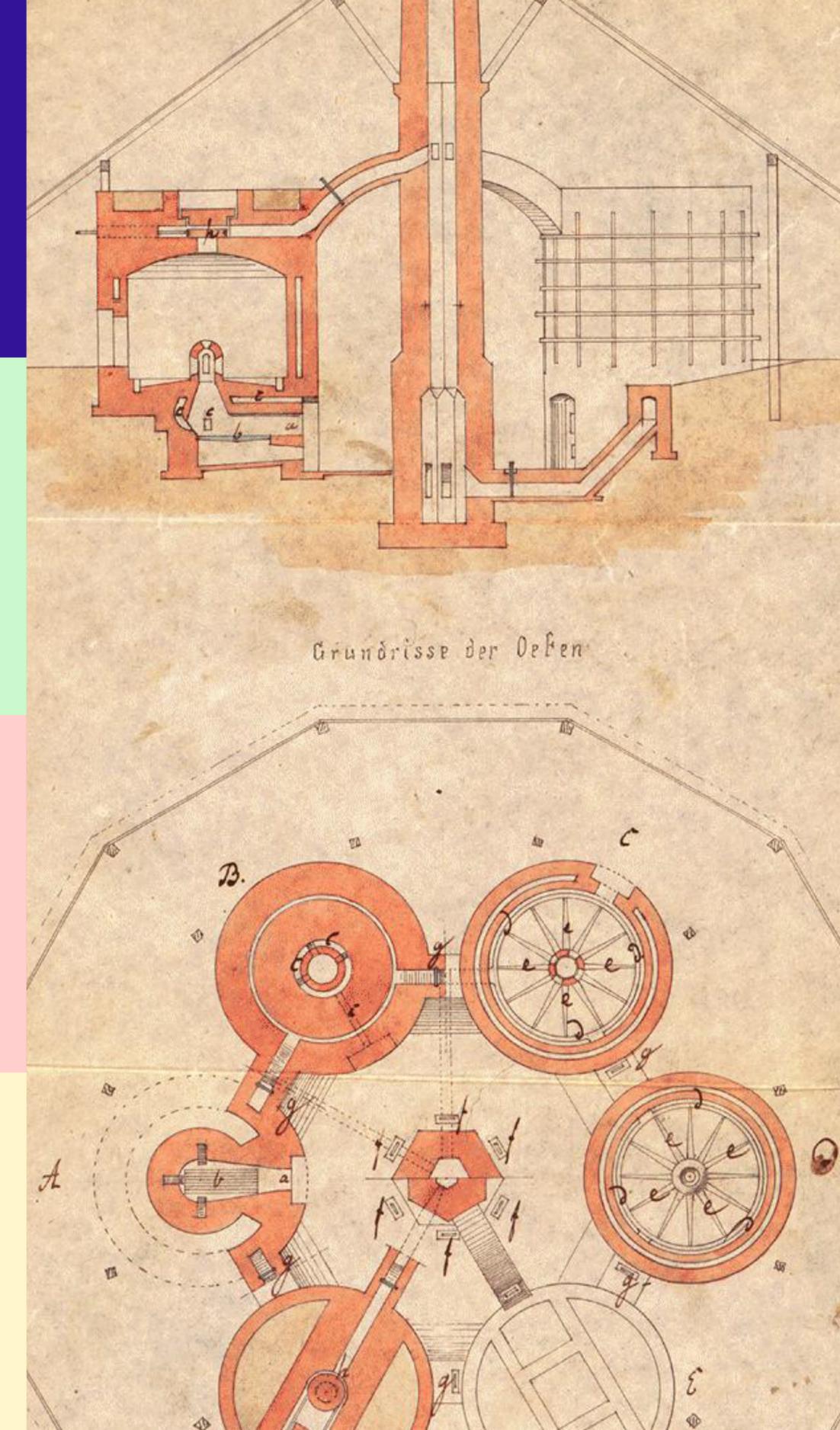
Unity-Entwicklung  
WebGL

 mgmeier

#patentsinmotion

# Daten

- Landesarchiv Baden-Württemberg
- Patentbeschreibungen und  
-zeichnungen aus 1840-1877
- JPEG, RDF-XML, DDB-API



# Idee

- Nachvollziehbarkeit ruhender Mechanismen durch Bewegung
- Fassbarkeit der Einzelteile im Mechanismus
- Zugewinn an Lehrnutzen durch ungewöhnliche Herangehensweise

```

1 using UnityEngine;
2 using System.Collections;
3
4 public class RadHintenScript : MonoBehaviour
5
6     // Use this for initialization
7     void Start () {
8         this.myRadius = GetComponent<Rigidbody>().radius;
9
10        this.speed = 50 * this.myRadius;
11
12        // TODO calculate transmission
13    }
14
15    // Update is called once per frame
16    void Update () {
17
18    }
19
20    private float speed;
21    private float myRadius;
22
23    public float getRadius()
24    {
25        return (this.myRadius);
26    }
27
28    /*
29    void FixedUpdate ()
30    {
31        float v = Input.GetAxis("Horizontal");
32

```

# Umsetzung

- Unity 3D mit Unity Physik-Engine
- Abbildbarkeit von Umweltbedingungen und Materialeigenschaften
- Erweiterbarkeit durch Modularisiertheit
- Individualisierbarkeit
- Stand-Alone- und WebGL-Export

# Ausblick

- Umsetzung weiterer Patente
- Funktionale Erweiterung
- Freizeitspiel
- Museumsapp

