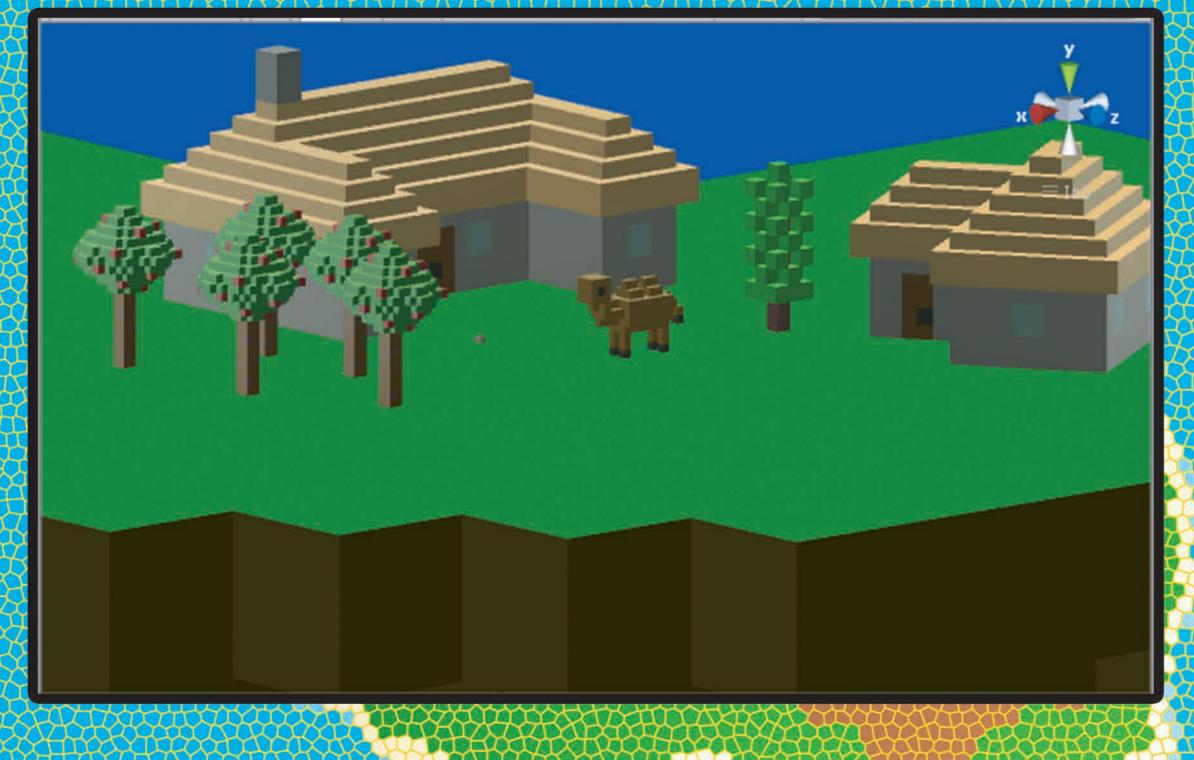
NTEW WORDS



THEMA

Es handelt sich hierbei um die Visualisierung der in unserer Bachelorarbeit entstandenen Simulation und Weltengenerierung.

SCHNITTSTELLE

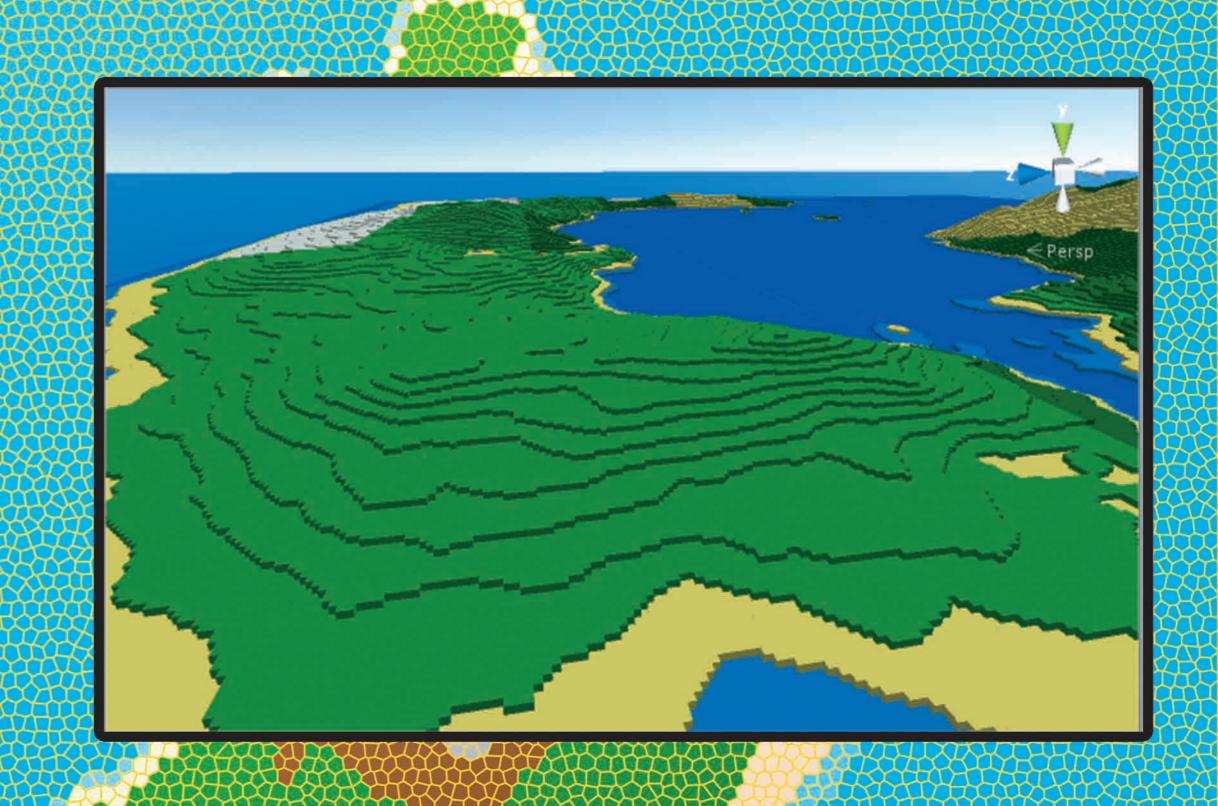
Beobachtbare Veränderungen werden von unserer Schnittstelle aus der Simulation extrahiert und der Visualisierung weitergeleitet

TOOLS

Unity
Cubiquity
MagicaVoxel
Eigene Weltengenerierung und
Simulation

WOXEL-WELT

Die Welt besteht aus einzelnen Voxeln und wird mithilfe eines Weltgenerierungsalgorithmus erschaffen.



Matthias Gebert
Tobias Schwarz
Stephan Dittmann

HOEHSCHULE DER MEDIEN