

VR BENDING

TEAM

<i>Creative Director</i>	<i>Jannik Zinnäcker</i>	<i>MI</i>
<i>Projektmanager/Progr.</i>	<i>Paul Mieschke</i>	<i>MI</i>
<i>Programming</i>	<i>Lea Pinnow</i>	<i>MI</i>
<i>3D Artist</i>	<i>Rike Ziegler</i>	<i>AM</i>
<i>3D Artist</i>	<i>Elena Zigelli</i>	<i>AM</i>
<i>VFX Artist</i>	<i>Hagen Scheurer</i>	<i>AM</i>
<i>Sound Design</i>	<i>Tamara Damjanovic</i>	<i>AM</i>

Virtual-Reality Game.
Authentisches Feuerbändigen.
Immersives Feedback.
Interaktive Umgebung.
Keine UI und Buttons.





Bewegungserkennung

*Tracking von 3 Positionen
(Kopf, Hände).*

*Bewegungen müssen schnell einem
Bändigungsmuster zugeordnet werden.
Normalisierung der Bewegung.*