

Gewäch: Was ist UE4? Warum wurde die Unreal Engine 4 verwendet?

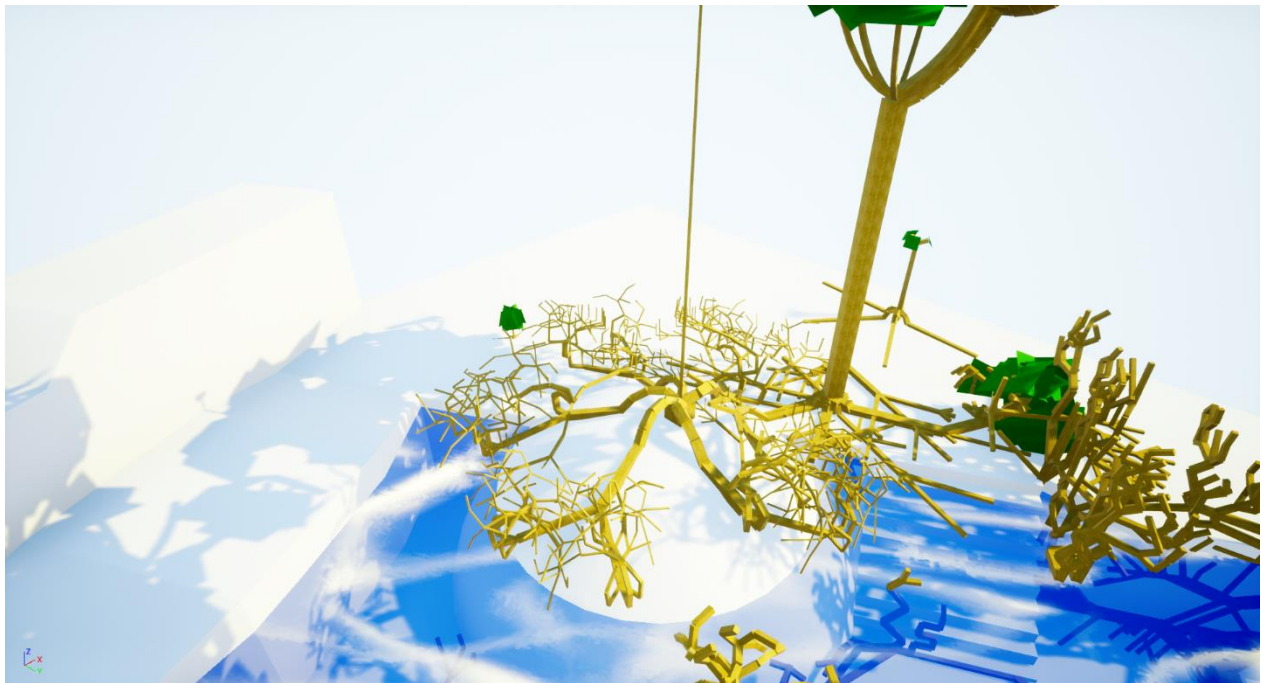
ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF
ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF
ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF
ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF
ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF ASDFASDFASDFGASDASF
ASDFASDFASDFGASDASF

Ziel des Projekts war ein Baumsystem zu machen

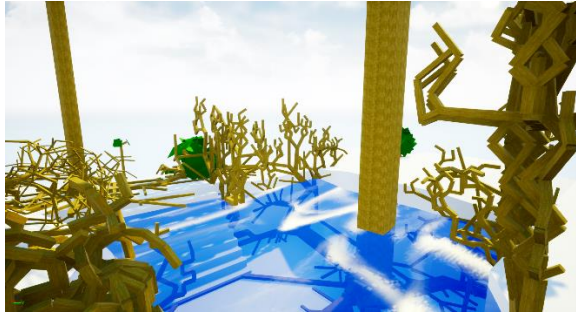
Erklärung des Wachstums-Prinzips, incl Bilder des Wachstumsprozesses eins Baums

Examples including explanation

Wurzel auf Kugel



Wurzeln im Wasser



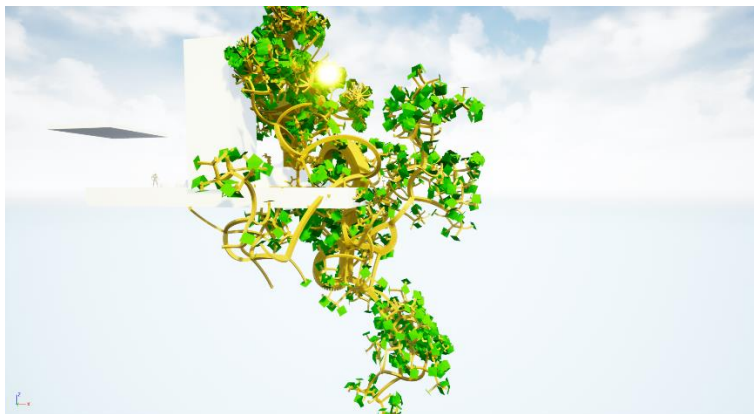
Roots growing over Stage

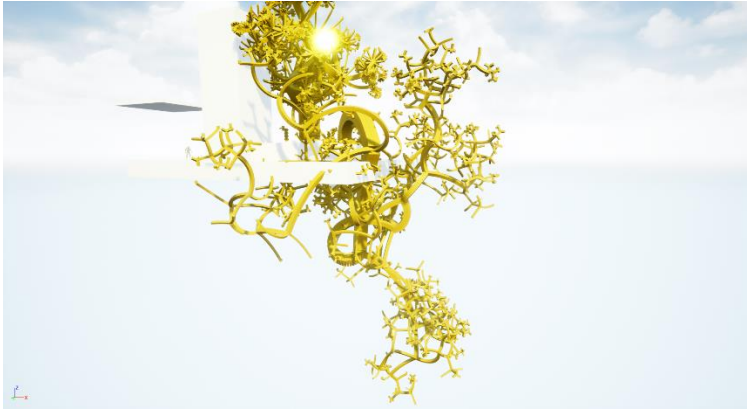


Roots Growing up the Wall



Big Tree bending over the stage with and with leafs enabled and disabled





Roots freehanging over stage



Whole picture of the stage with the tree



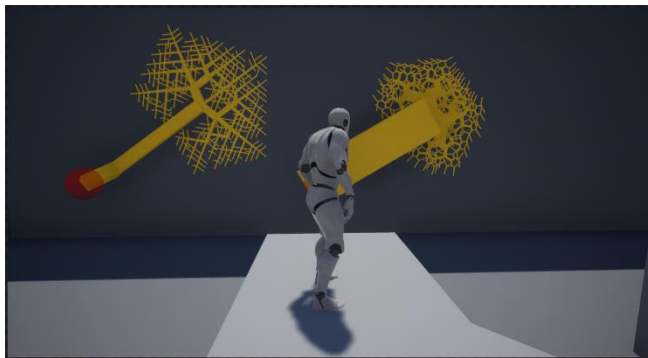
Einzelfeatures

Selbstkollision



Grow Upwards, verschiedene Angle

GrowOnFloor/at walls



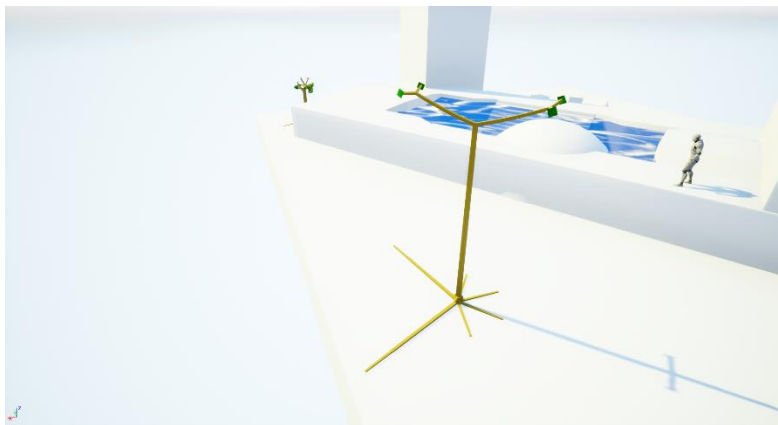
Growing zum Licht



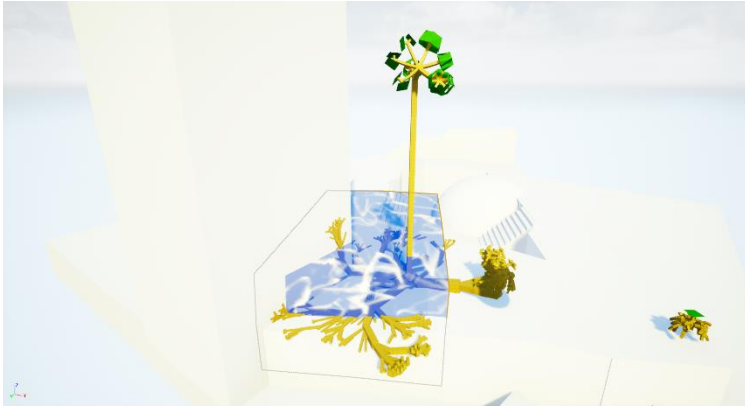
Grow Upwards

Wind, Wasser, Licht

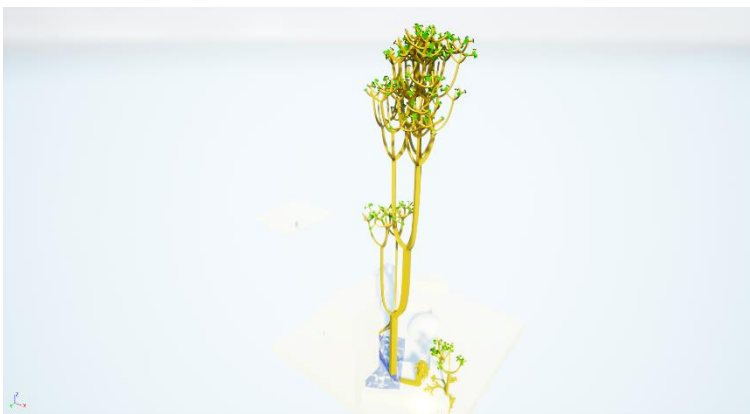
Einfluss von Licht auf Bäume



Links der selbe Baum im Wasser



Other Example



Rechts Blätter Downscaling



Gesamtmap mit verschiedenen Randomen und Licht aktiviert, Wasser aktiviert etc

