

Simulation von Protuberanzen und Erstellen von prozeduralen Kugeloberflächen in Unity

Florian Hansen
Hochschule Flensburg

ZUSAMMENFASSUNG

test

- 1 EINLEITUNG**
- 2 HOMOGENE KUGELOBERFLÄCHEN**
 - 2.1 Das Problem mit naiven Methoden**
 - 2.2 Fibonacci-Spiralen**
 - 2.3 Ikosaeder**
 - 2.4 Entwicklung eines Skripts**
- 3 SONNENOVERFLÄCHE**
 - 3.1 Generierung des Meshes**
 - 3.2 Fractal Brownian Motion**
 - 3.3 Cellular Noise**
 - 3.4 Entwicklung eines Shaders**
- 4 PROTUBERANZEN**
 - 4.1 Wie Sonnenstürme entstehen**
 - 4.2 Magnetische Felder am Beispiel eines Dipols**
 - 4.3 Erstellung eines Vektorenfelds**
 - 4.4 Aufbau eines Partikelsystems**
- 5 FAZIT UND AUSBLICK**