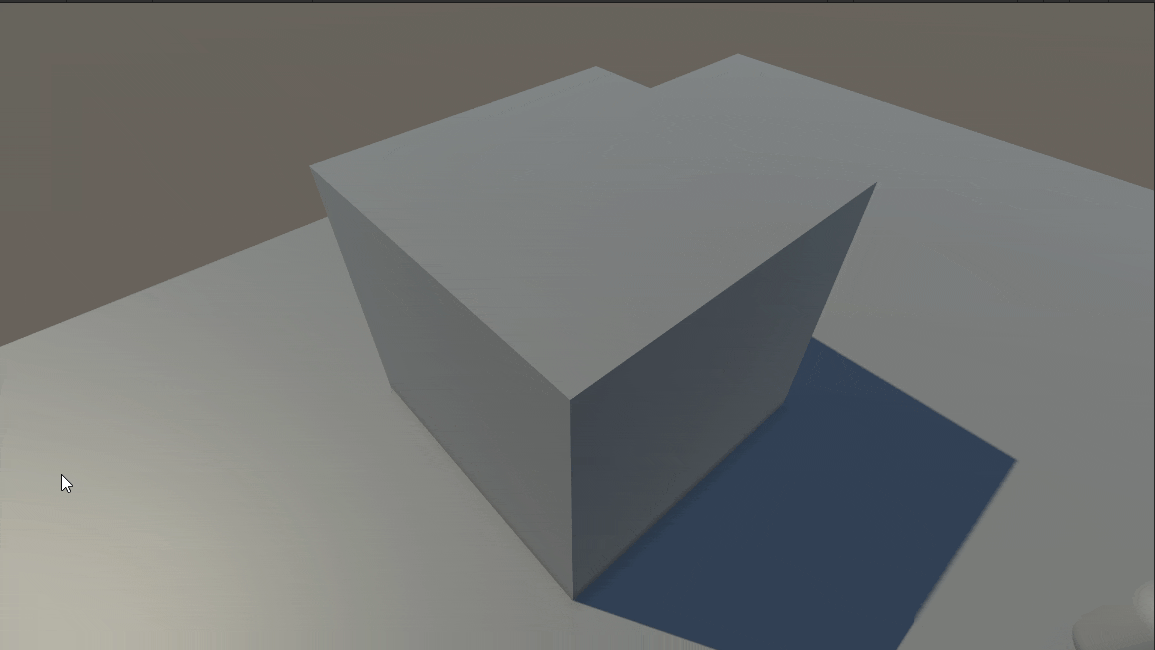
21.09.2024

* FrameRateLimiter Prefab erstellt (120fps)
* Camera Controller erstellt
  + Bewegung mit WASD
  + Rotation mit QE
  + Zoom mit Mausrad

22.09.2024

* „Proximity-Fade Node“ Subgraph erstellt
  + Muss in jedem **Shader** eingebaut werden, welcher durchsichtig werden soll, um das Interieur zu sehen (vor allem **Gebäude**)

23.09.2024

* Church Model importiert

24.09.2024

* Goblet importiert
  + Shader erstellt