

Prozedurale Verteilung von Objekten zur Generierung von Landschaften

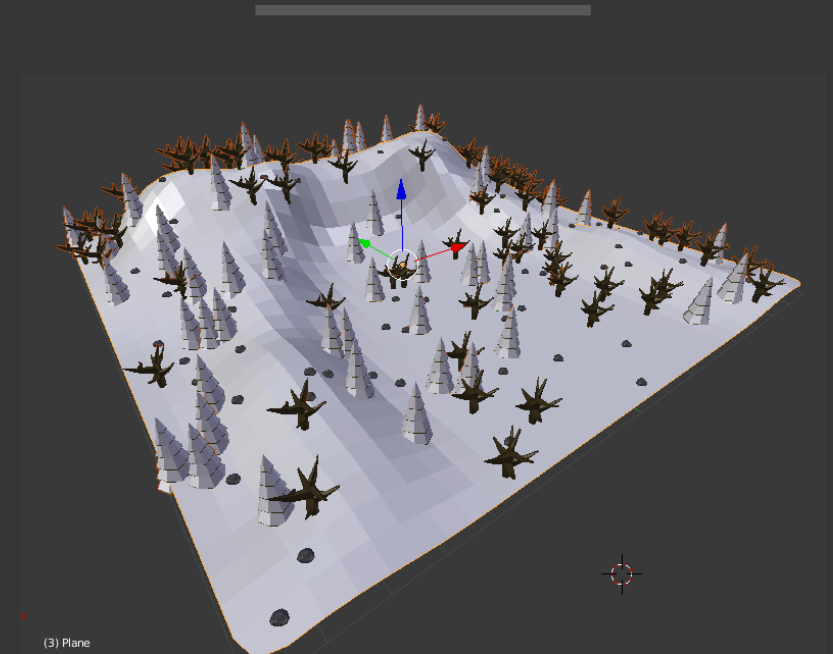
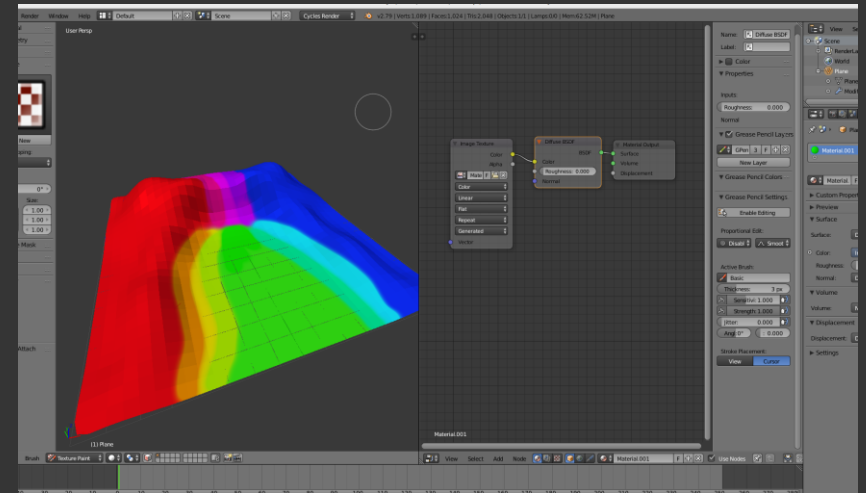
Tomislav Sever, Nikola Hack, Robin Schwab

Inhaltsverzeichnis

1. Projektidee
2. Umsetzung
3. Reflektion

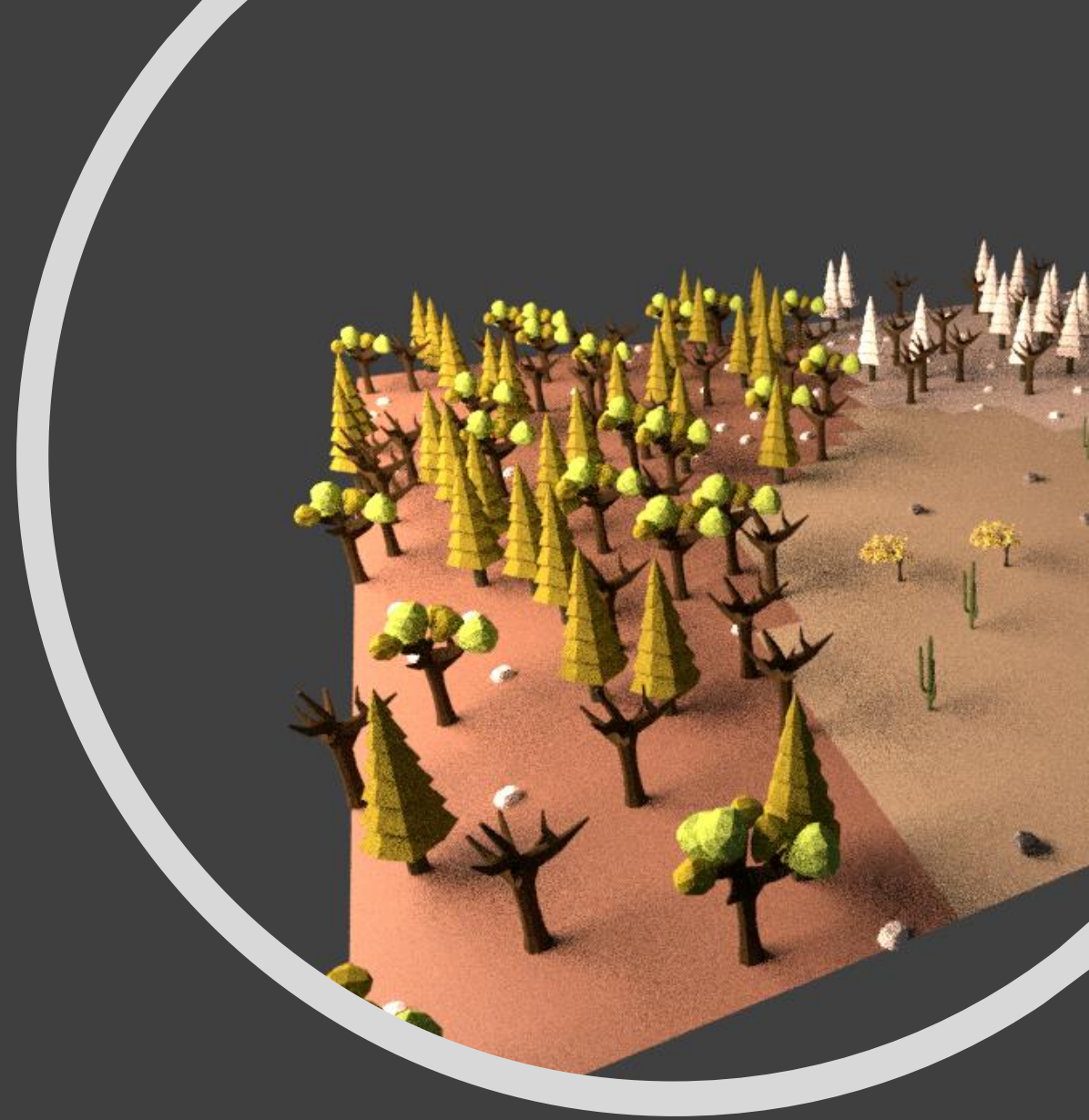
Projektidee

- Landschaftspinsel zur Generierung von Landschaften
- Nutzer wählt Biom aus
- Objekte werden verteilt und Textur wird hinzugefügt



Umsetzung

- Als Blender Add-On
- Selektierte Fläche wird getrennt
- Textur wird hinzugefügt
- Partikelsystem wird hinzugefügt
- Objekte werden an den Positionen der Partikel verteilt
- Separiertes Objekt und Ursprungsobjekt werden zusammengefügt
- Partikelsystem wird entfernt



Reflektion - Schwierigkeiten

Blender Python
ist ausbaufähig

Pinsel ist nicht
umsetzbar mit
Partikelsystem

Übergänge sind
sehr schwierig
umzusetzen

Reflektion - Gelerntes

Gelernt wie man
mit der Blender
Python API
umgeht

Vorgehensweise
zum Lösen von
Problemen

Reflektion - Verbesserungen

Selektion
über Pinsel

Übergänge
(auch Textur)

Platzierung
der Objekte
verbessern