

Storyboard – Grafische Datenverarbeitung

Kern der Story:

Benutzer soll vermittelt bekommen wofür Modellierung, Shading & Animationen stehen und was diese im Bereich der Grafische Datenverarbeitung bewirken. Am Ende des Planeten wird ein Buchstabe an den Benutzer gegeben, was zum Freischalten des letzten Planeten benötigt wird.

- Zu jedem Thema eine kleine Einleitung.
- Danach eine Interaktive Aufgabe bezüglich der vorherigen Themen.

Modellierung:

Interaktion:

- Der Nutzer bekommt ein 3D-Modell angezeigt und kann zwischen den verschiedenen Ansichten (Standard, Smooth und Wireframe) wechseln.

Animationen:

- Eventuelle onclick-Methoden mit Fade-In/Out Animationen (wechseln der Ansichten).

Shading:

Interaktion:

- Der Benutzer bekommt vorgeführt, wie ein blankes 3D-Modell nach und nach durch eine Texturierung und dem Setzen von Licht zum Leben erweckt wird.

Animation:

- Eventuelle onclick-Methoden mit Fade-In/Out Animationen (wechseln der Ansichten).

Animationen:

Interaktion:

- Kurze Definition und Erklärung mit einer eventuell abspielbaren Animation

Animation:

- Der Benutzer kann die Animation anhand onclick starten und stoppen.

Webseite-Animationen:

- GSAP-Textanimation verteilt auf der gesamten Webseite.
- Raketenanimationen, bei der die Rakete von unterschiedlichen Leveln hin und her wechselt.
- Fade in/out Animationen von bestimmten Feldern und TextBoxen.

Skizzen:

