# Korallen Generator

Blender-Addon

# Konzept

- drei Korallenarten
- Auswahlmöglichkeit der Korallenart
- unterschiedliche Bearbeitungsmöglichkeiten der jeweiligen Korallenart
  - Größe
  - Form
  - Farbe
  - Textur

### Koralle 1 - Geweihkorallen

Mesh: L-System

- individuelle Anpassungen von Größe
- Geometry Nodes

Textur: "Punkte" auf der Koralle

- Noise Texture

Farbe: individuell auswählbar

- grün



### Koralle 2 - Tischkorallen

Mesh: Pilzform

- relativ robuster "Stamm"

- nach oben größere, schmale runde Form

- mit Geometry Nodes

Textur: "Punkte" auf der Koralle

- Noise Texture

Farbe: individuell auswählbar

- grün



### Koralle 3 - Hirnkorallen

Mesh: runde Form

- Anpassung von der Rundung

- Kreis, bei welchem Vertices bearbeitet werden

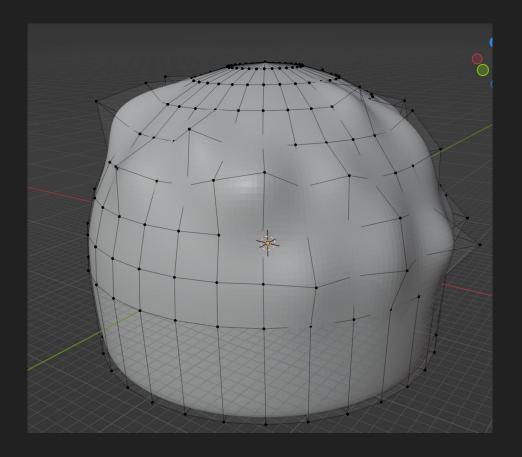
Textur: Labyrinthartige Textur

- Musgrave Texture

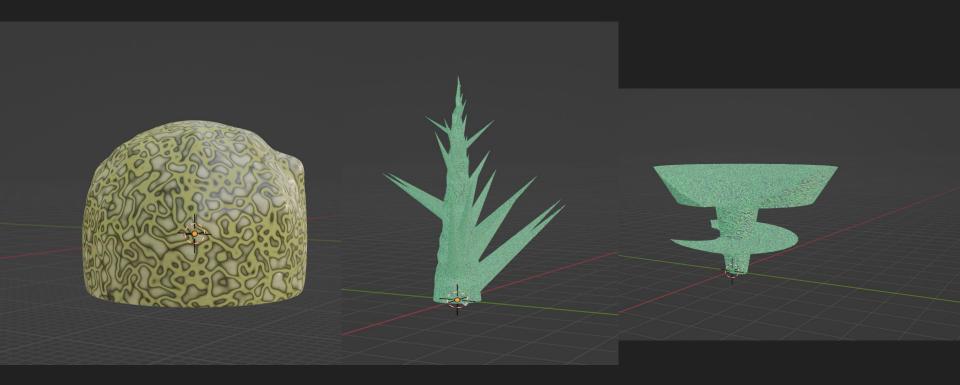
Farbe: verschiedene Farben

- gelbgrün, rosa, gelb



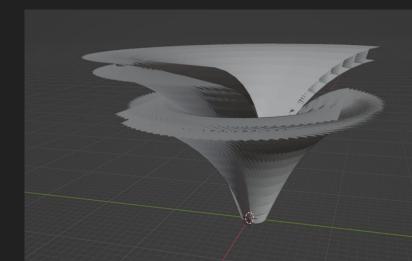


# Auswahl Endergebnis



# Herausforderungen

- Tischkoralle: Am Anfang haben wir versucht, mit 2D Scheiben die Koralle aufzubauen.
  - Nach Problemen → Umsetzung mit Geometry Nodes
- Wenig Infos wie eine Koralle erstellt werden kann
  - dadurch viel Recherchezeit, was ähnlich aussieht



### Möglichkeiten

- Farben picker
- Tischkoralle individuell bearbeitbar machen
- nicht so statisch
- Hirnkoralle Größe und Ausfransungen im Addon bearbeitbar machen
- Korallenriff mit mehreren Korallen erstellen

### Quellen

#### Bildquellen:

- https://de.wikipedia.org/wiki/Koralle#/media/Datei:Acropora\_species5.jpg
- https://www.swr.de/wissen/korallen-leuchten-als-reaktion-auf-klimawandel-100.html
- https://www.umwelt-im-unterricht.de/medien/dateien/lebensbedingungen-im-meer-das-beispiel-korallen/
- https://www.fau.de/2021/05/news/wissenschaft/korallen-auf-der-roten-liste/
- https://www.planet-wissen.de/natur/meer/korallenriffe/index.html
- https://www.pandaclub.ch/de/tier/korallen/