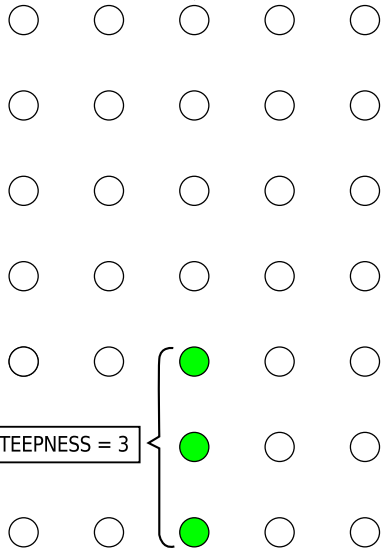
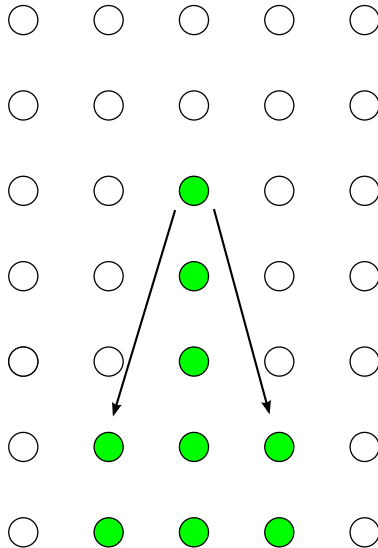


Punktquelle

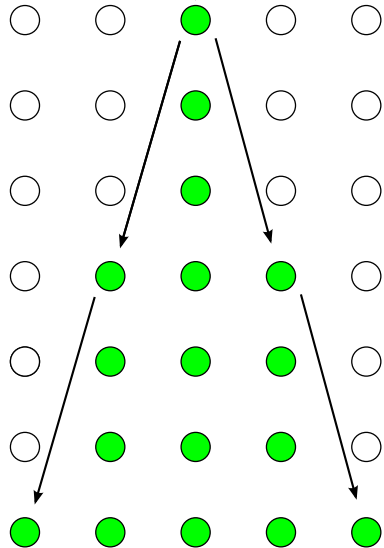


STEEPNESS = 3

Punktquelle



Punktquelle



Lawinen: Umverteilung der Schneemenge auf unterhalb liegende Voxel in jede mögliche Richtung