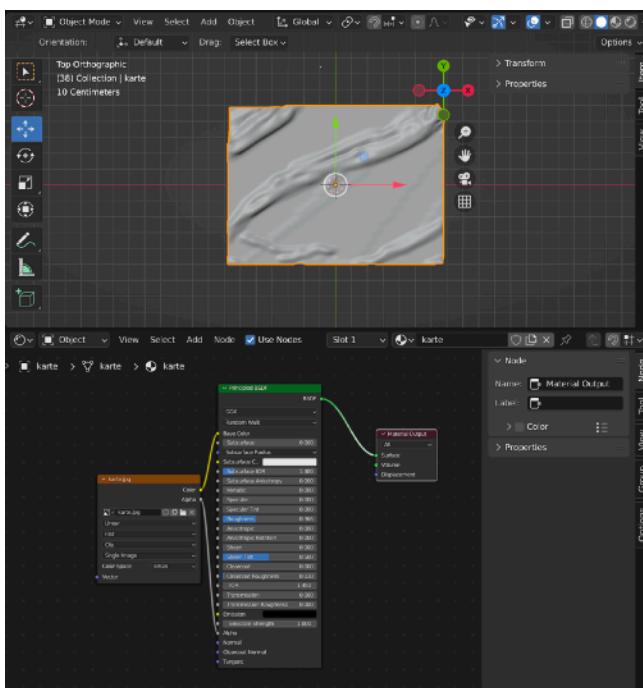


# Dokumentation Workshop VR techné Spring School 2022

Marija, Thilo, Tien, Vale

## Modellierung



**Die Karte der Stadt hilft den Rittern der Tafelrunde Regensburgs, einen Überblick über ihre Gefilde zu behalten und diese besser zu verteidigen.**

Die Karte ist ein als *Plane* importiertes *Image*, das dann per *Sculpting Tool* etwas aufgewellt wurde. Ursprünglich wurde noch mit *Cloth-Simulation* herumprobiert, aber so konnte intentionaler gearbeitet werden.

Mögliche Funktionalitäten wären eine glatte Darstellung der Karte im *HUD*, wenn man mit ihr interagiert, und eventuell bewegliche Marker, um Feinde zu markieren oder Standorte zu benennen.

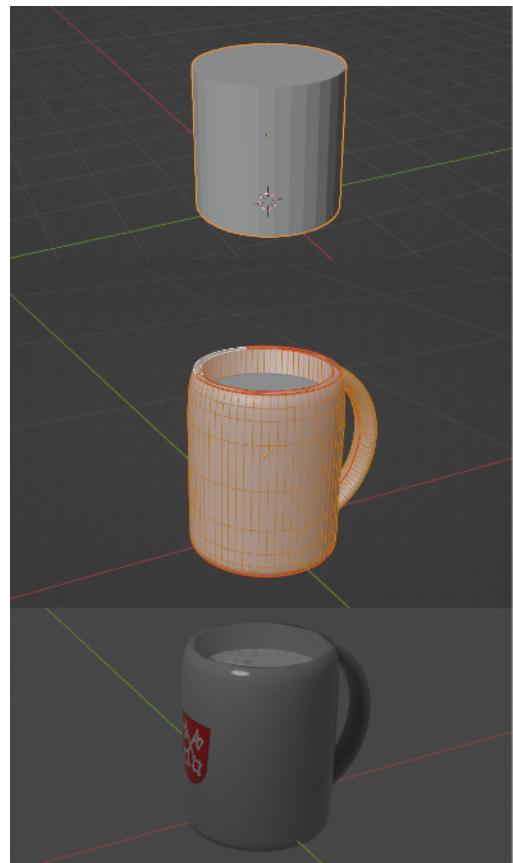
**Wahre Regensburger Tafelritter trinken ihr Tafelbier nur aus Regensburger Tafelkrügen.**

Beim "Modeling" geht man meist von simplen geometrischen Formen aus.

Der Krug fing an als Zylinder, welcher daraufhin oben und unten abgerundet und in der Mitte ausgehöhlt wurde.

In den Krug hinein kam noch ein kleiner Zylinder, der den Bierschaum darstellen sollte. Dann haben wir eine simple Textur für den Krug mit dem Regensburger Wappen erstellt und diese dann dem Krug zugewiesen. Zum Schluss wurde das Material des Zylinders glatt und glänzend gemacht, wie es für Keramik typisch ist.

Als funktionales Feature könnten beim Anheben des Krugs zum Spielerkopf das Gefäß geleert werden und subtile 'Trunkenheitseffekte' die Kamera verzerrn – zufällige Variationen der Brennweite, Fisheye-Effekt und chromatische Aberrationen könnten hier gut zum Einsatz kommen.



## Unity-Addition



**Der heilige Gral sprudelt vor Lebensenergie und magischer Kraft. Die Ritter, die von ihm trinken, erleben neue Höhen der Weisheit und Ritterlichkeit.**

Dem Objekt 'Gral' wurde in Unity ein Partikelsystem hinzugefügt. Partikel bekommen eine zufällige Größe und eine rötliche Farbe zugeordnet.

Die Emission geht nach oben, danach werden die Partikel durch stärkere Gravity nach unten befördert und kollidieren mit allem in der Spielwelt.

Der Gral könnte im Spiel als *Health Item* fungieren, die sprudelt, bis sie vom Spieler geleert wird.