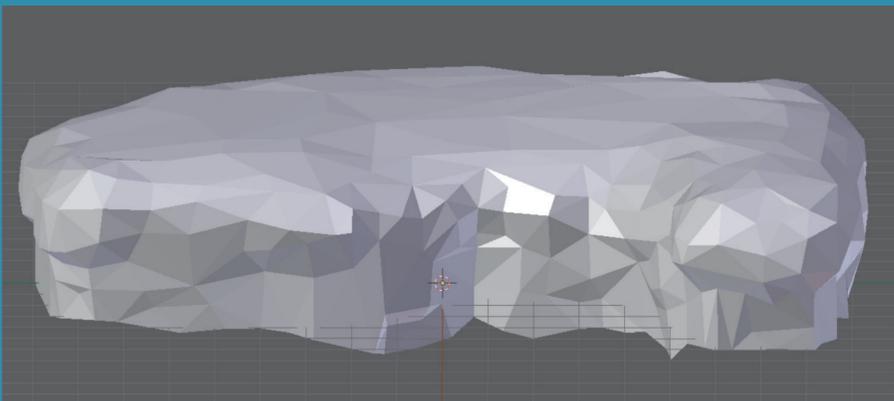
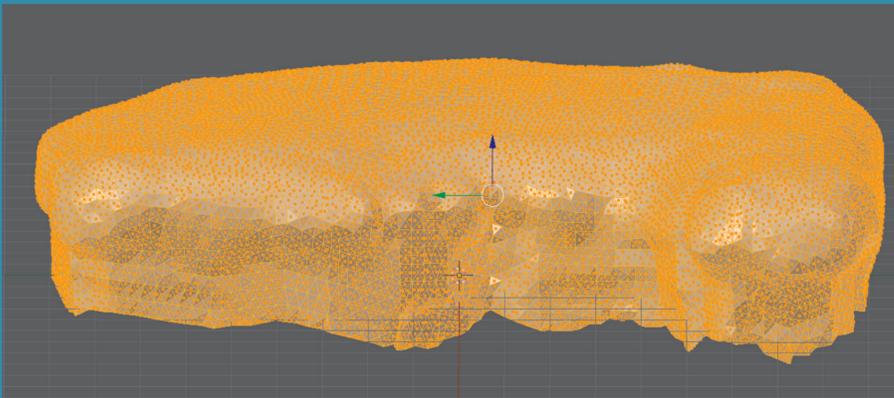


Vault

Vault ist eine VR-Experience.

Fortbewegung:	Teleportation
Interaktionen:	Touch-Controller
Artstyle:	Low-Poly-Stil
Entwicklungs- umgebung:	Unity3D
Sonstige Software:	Blender, Affinity



Blender ist die 3D-Modellierungs-Software die zum Erstellen der Assets verwendet wurde.

Mit Hilfe der Blender-Modifier "Decimate" und "Subdivision Surface" kann man Objekte High-Poly modellieren und dann die Polygone soweit reduzieren wie gewünscht.

So lassen sich sehr dynamische und realistischere Low-Poly Modelle erstellen.

Jedoch muss das Modell von Beginn an eine saubere Oberfläche haben, damit beim Verwenden des "Sculpting-Tools" mit "DynamicTopology" keine unerwünschten Polygone in den Objekten existieren und eine Oberfläche entsteht die gut reduziert werden kann.

Unity3D ist die Entwicklungsumgebung. Die Programmierung mit C# besteht aus der Interaktion und den daraus folgenden Events und der Bewegung in VR. Anfangs war ein freies Flugsystem für die Bewegung geplant, aufgrund der "Motionsickness"-Anfälligkeit ist letztendlich die Wahl auf Teleportation gefallen.

