

Grease Metropolis

Motivation

- Praktische Anwendung von der Computergrafik Vorlesung
 - Dennoch mit Blick aufs Programmieren/Technische
- Zusammenschluss aus Kreativem und Technischem
- Dynamische Städtegenerierung mit Nutzer Input

Umsetzung

- Zwei Möglichkeiten das ganze Umzusetzen:
 - Python
 - Geometry Node Setup
- Letzendlich für Geometry Node Setup entschieden

Reflexion

- Ich musste sehr viel kürzen und verwerfen
- Feature was namensgeblich für das Projekt war musste leider auch gestrichen werden
- Projekt alleine ist AUFWAND
- Guter Zeitplan ist dafür maßgeblich (hatte ich natürlich nicht)

Wozu das Ganze?

- Dynamische Städtegenerierung mit Nutzer-Input
 - Eigentlich geplant Grease-Pencil mit einzubinden
 - Jetzt zumindest noch die Möglichkeit dass der Nutzer Kollektionen von Objekten angibt (Bäumen, Häusern) und das ganze daraufhin generiert wird

