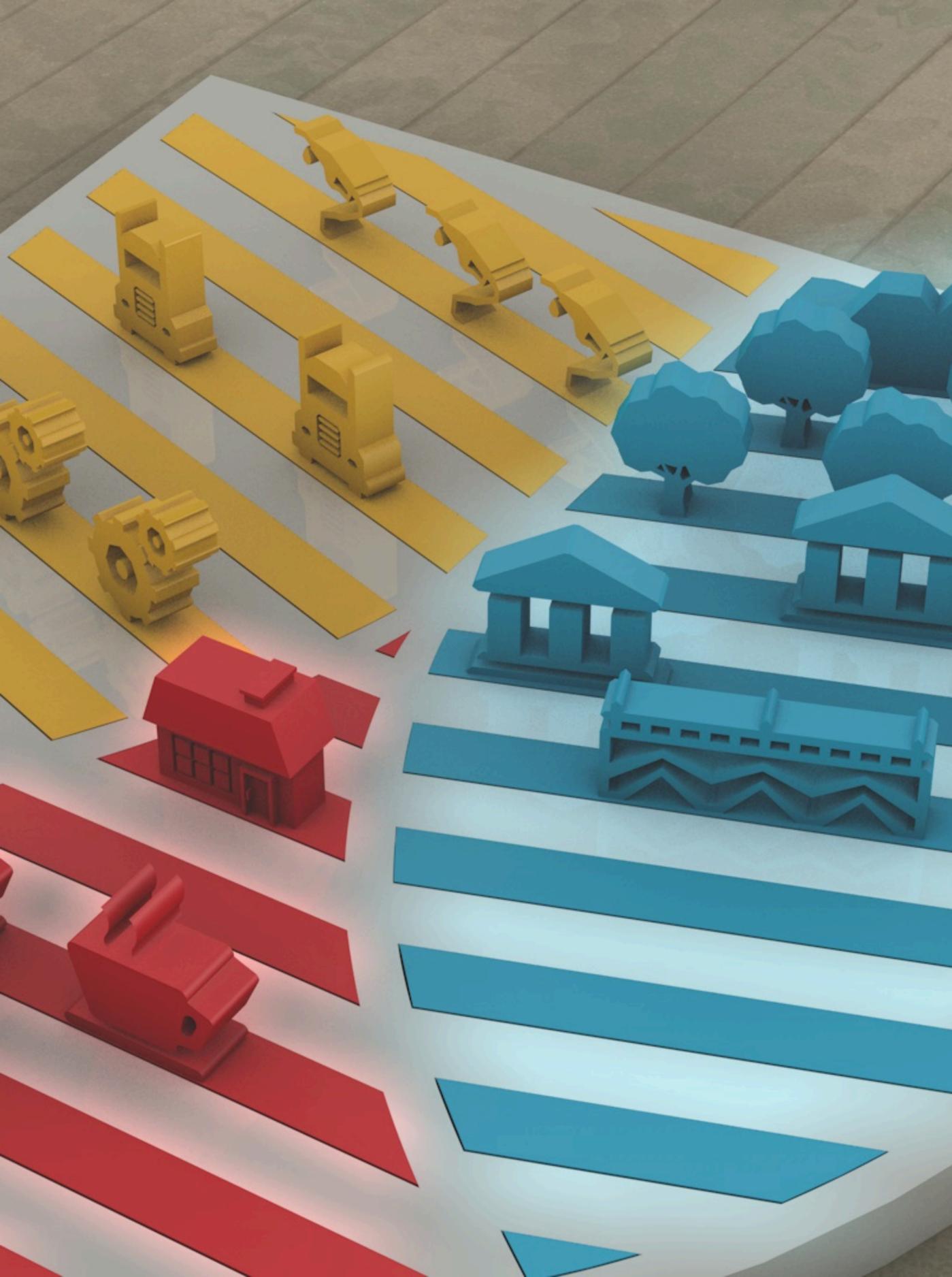


ANWENDUNGSORIENTIERTE 3D-MODELLIERUNG UND ANIMATION

IDEE UND KONZEPT

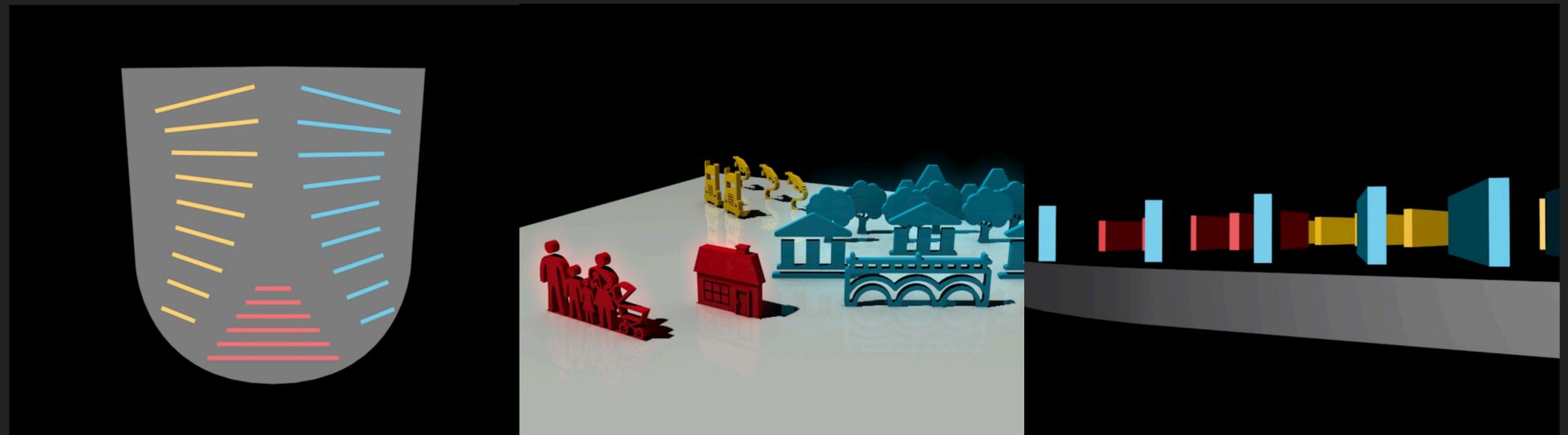
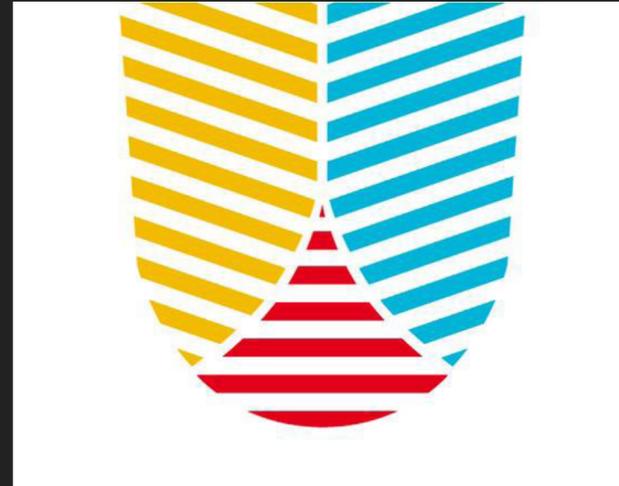


ANWENDUNGSORIENTIERTE
3D-MODELLIERUNG UND ANIMATION

IDEE

IDEE

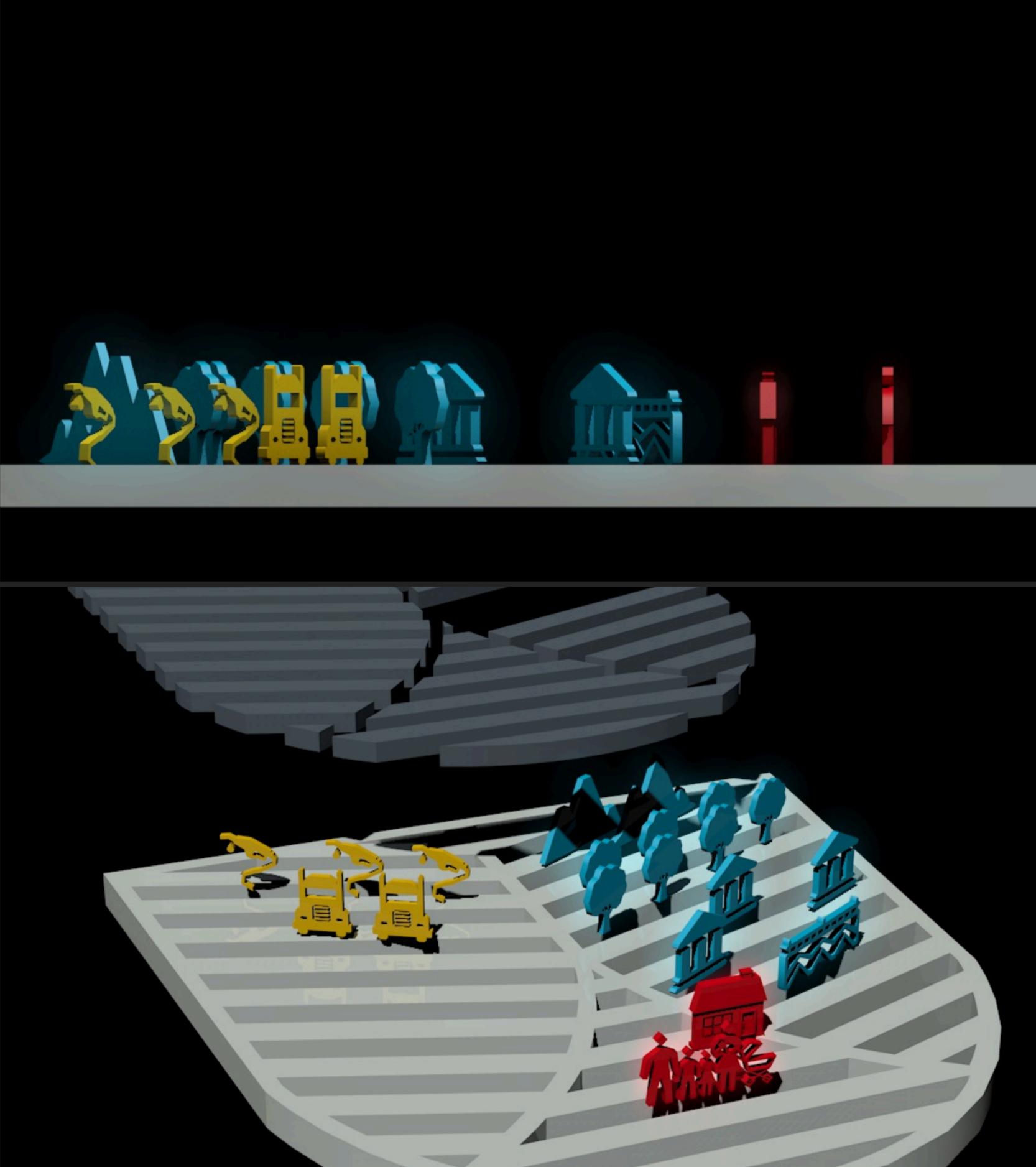
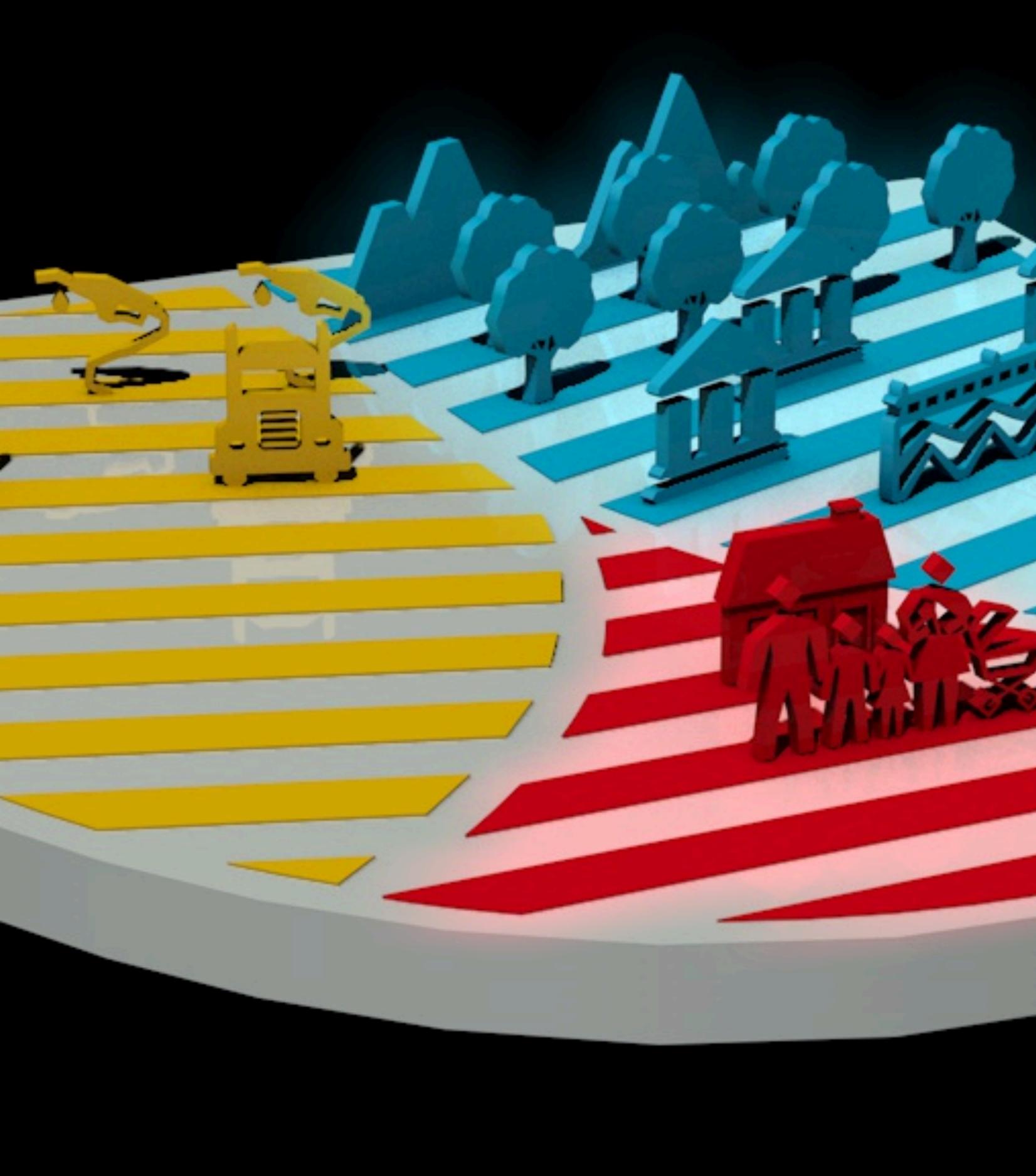
- ▶ Wappen (Grundfläche der Szenen)
- ▶ Reduktion (nur drei Grundbereiche)
- ▶ Farbigkeit (Aufteilung der Grundbereiche)

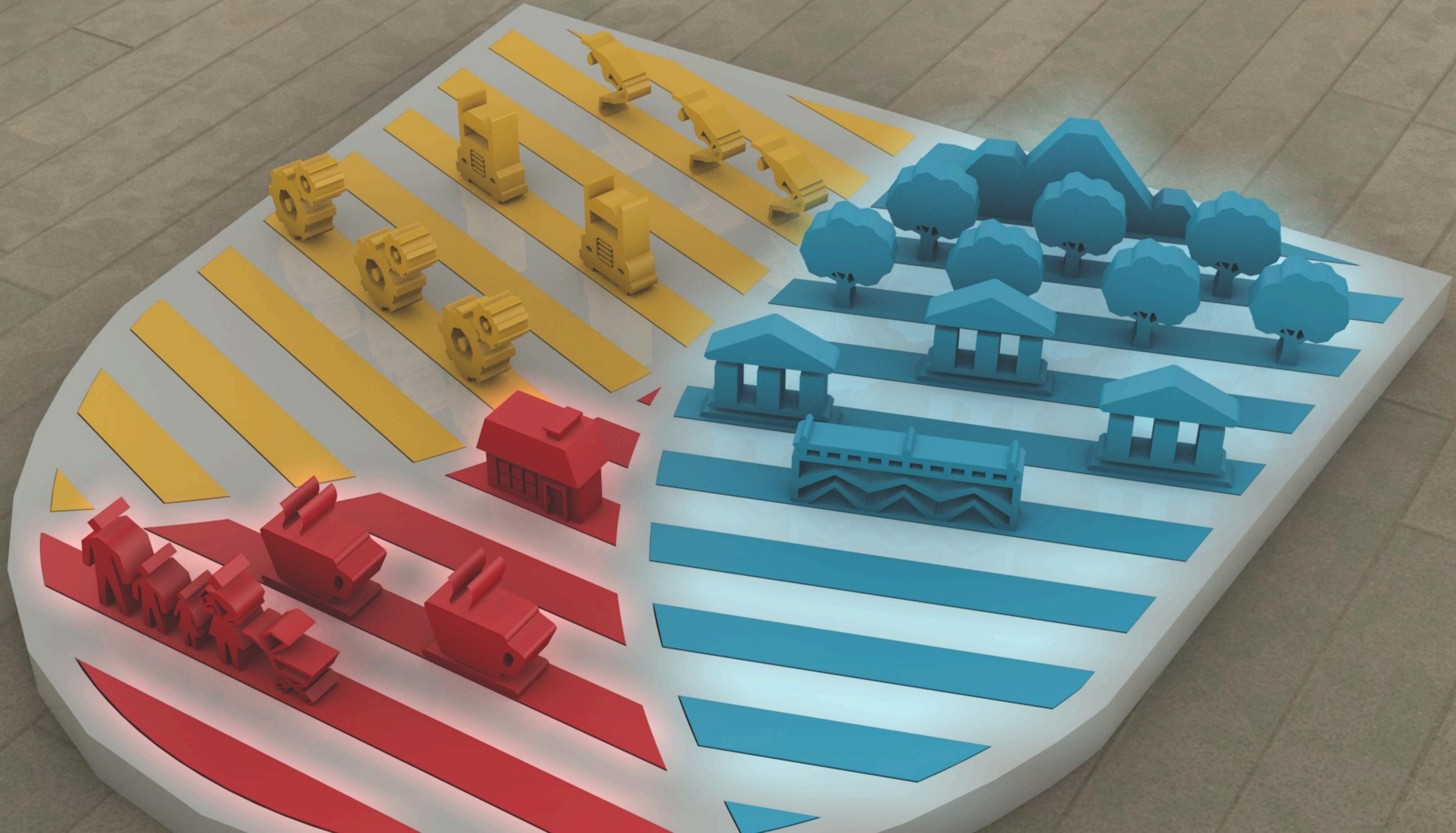


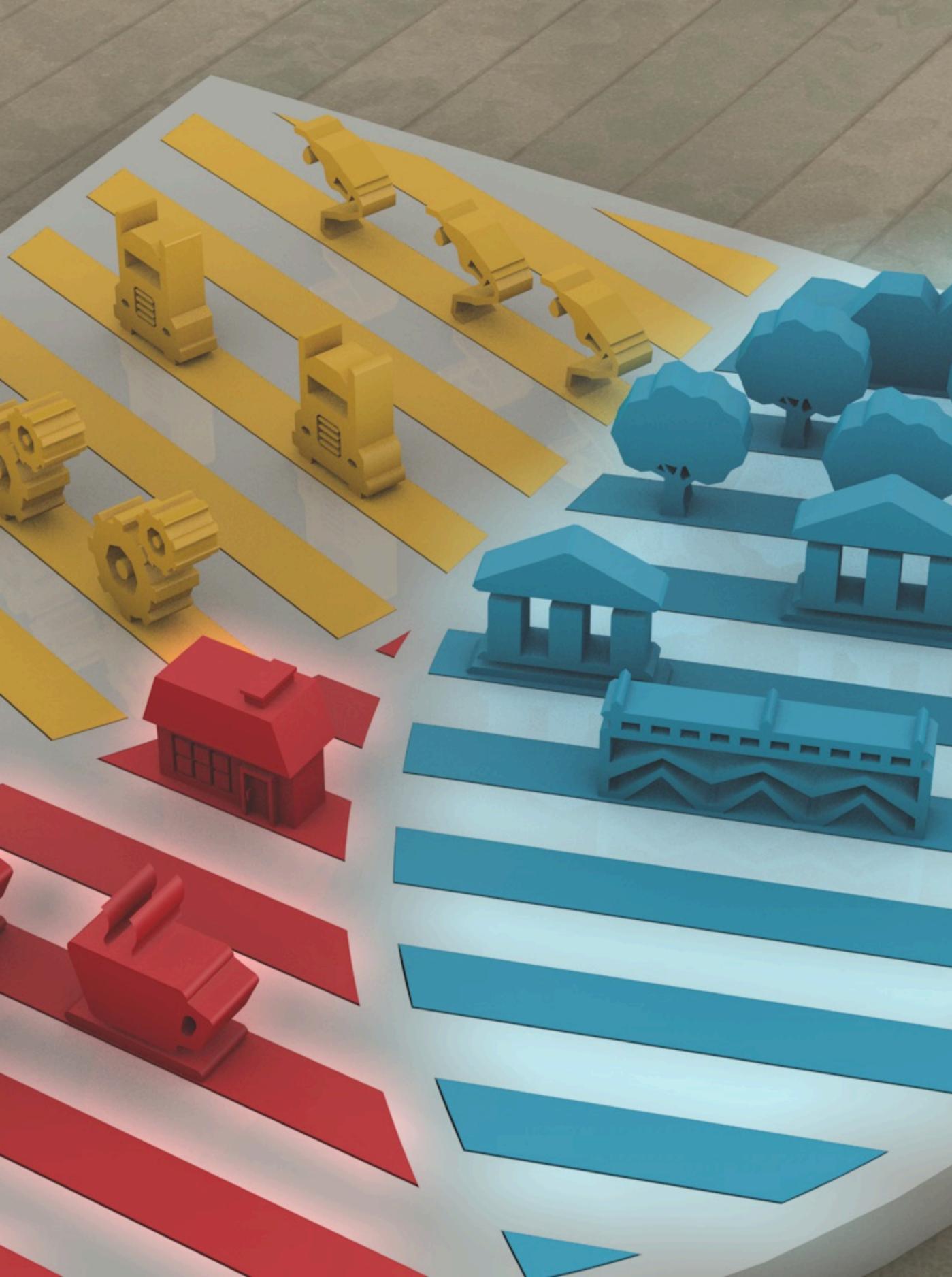
OPTISCHES ERSCHEINUNGSBILD

- ▶ helles Wappen (+ Spiegelung)
- ▶ Polygonoptik (ergibt kantige Figuren)
- ▶ Aufstelleroptik (nur Pfade + Extrudierung)
- ▶ Einheitliche Farbgebung für jeden Bereich
- ▶ nur frontale Aufsicht ermöglicht ein geschlossenes Gesamtbild, seitliche nicht lässt Elemente „fast“ verschwinden









ANWENDUNGSORIENTIERTE
3D-MODELLIERUNG UND ANIMATION

INHALTE

KONKRETE INHALTE

▶ Bereich Rot // Familie - Soziales

- ▶ Familie (Vater, Mutter, Kind, Kinderwagen), Spielstraße (Ball, Roller, Schild), Spielplatz (Rutsche, Klettergerüst, Schaukel), Haus (Zaun evtl. Garage, Auto, Fahrer)

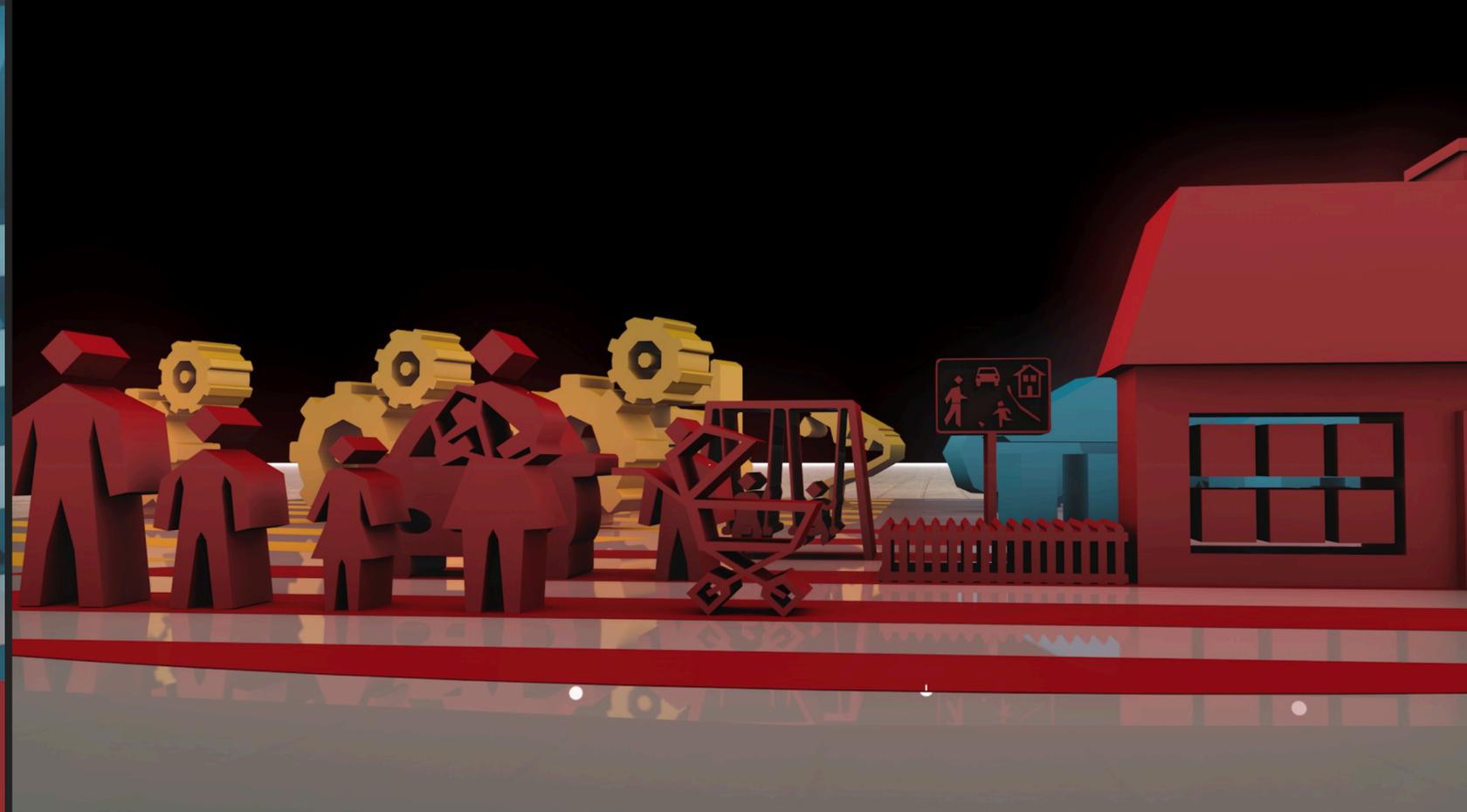
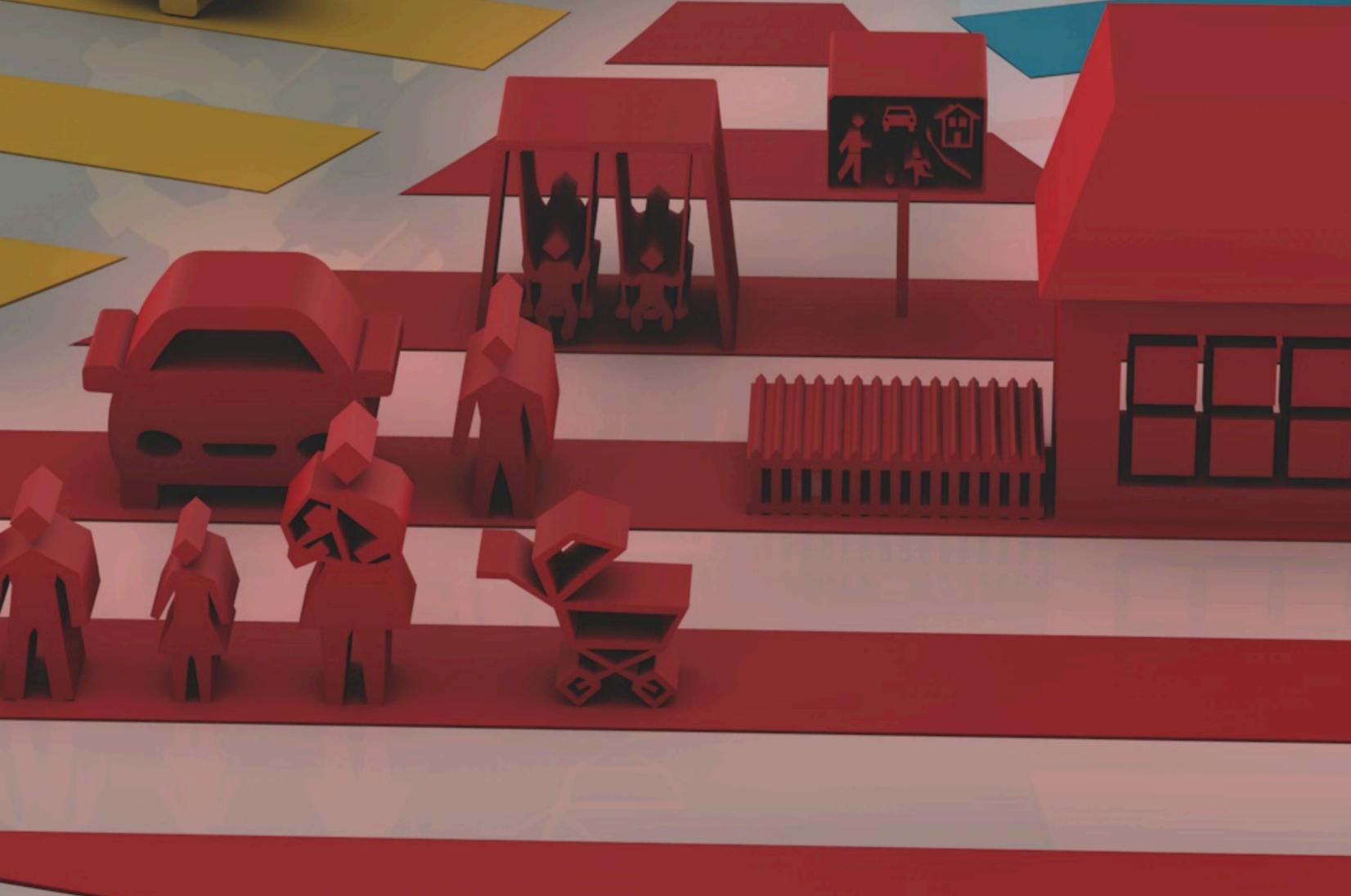
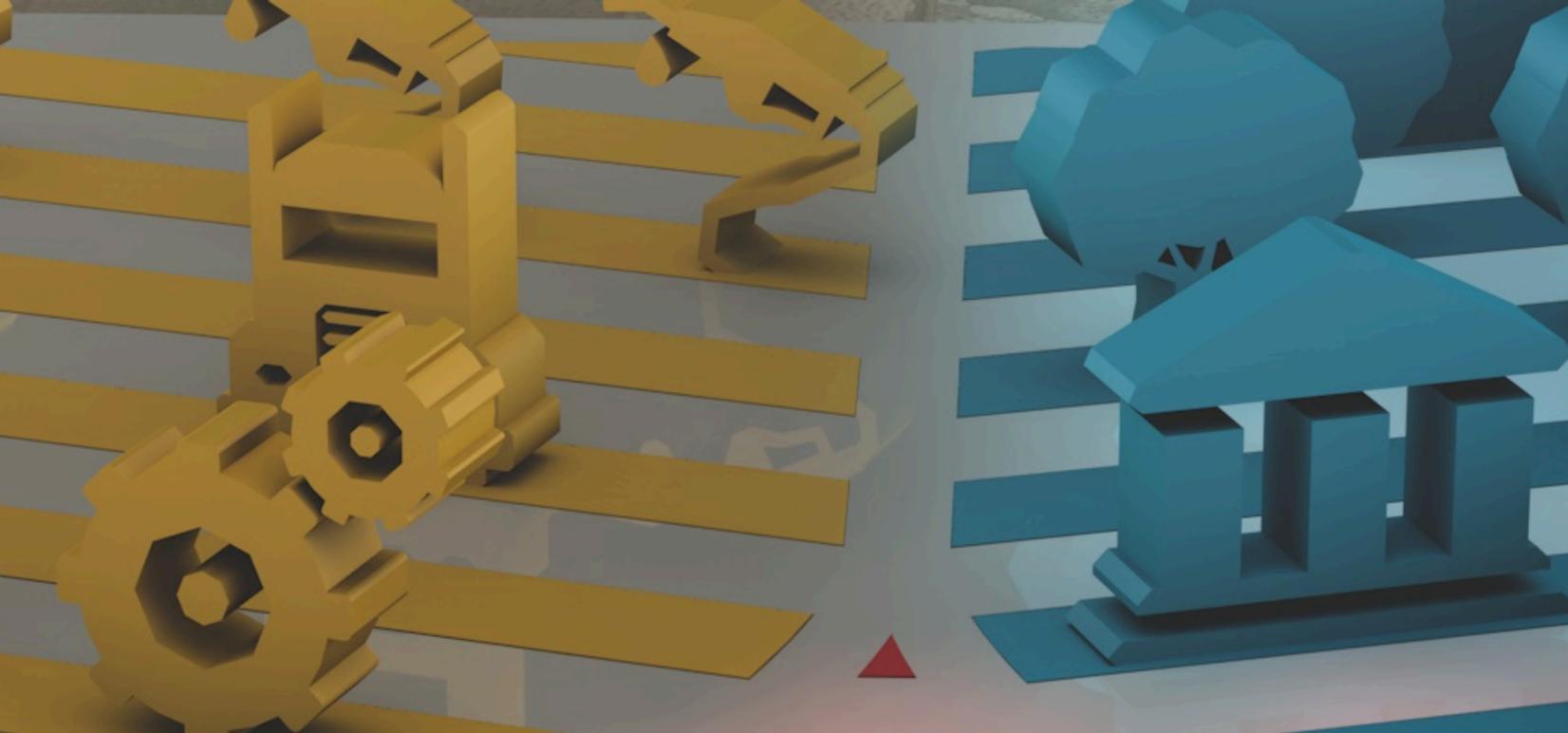
▶ Bereich Ocker // Arbeit - Ausbildung

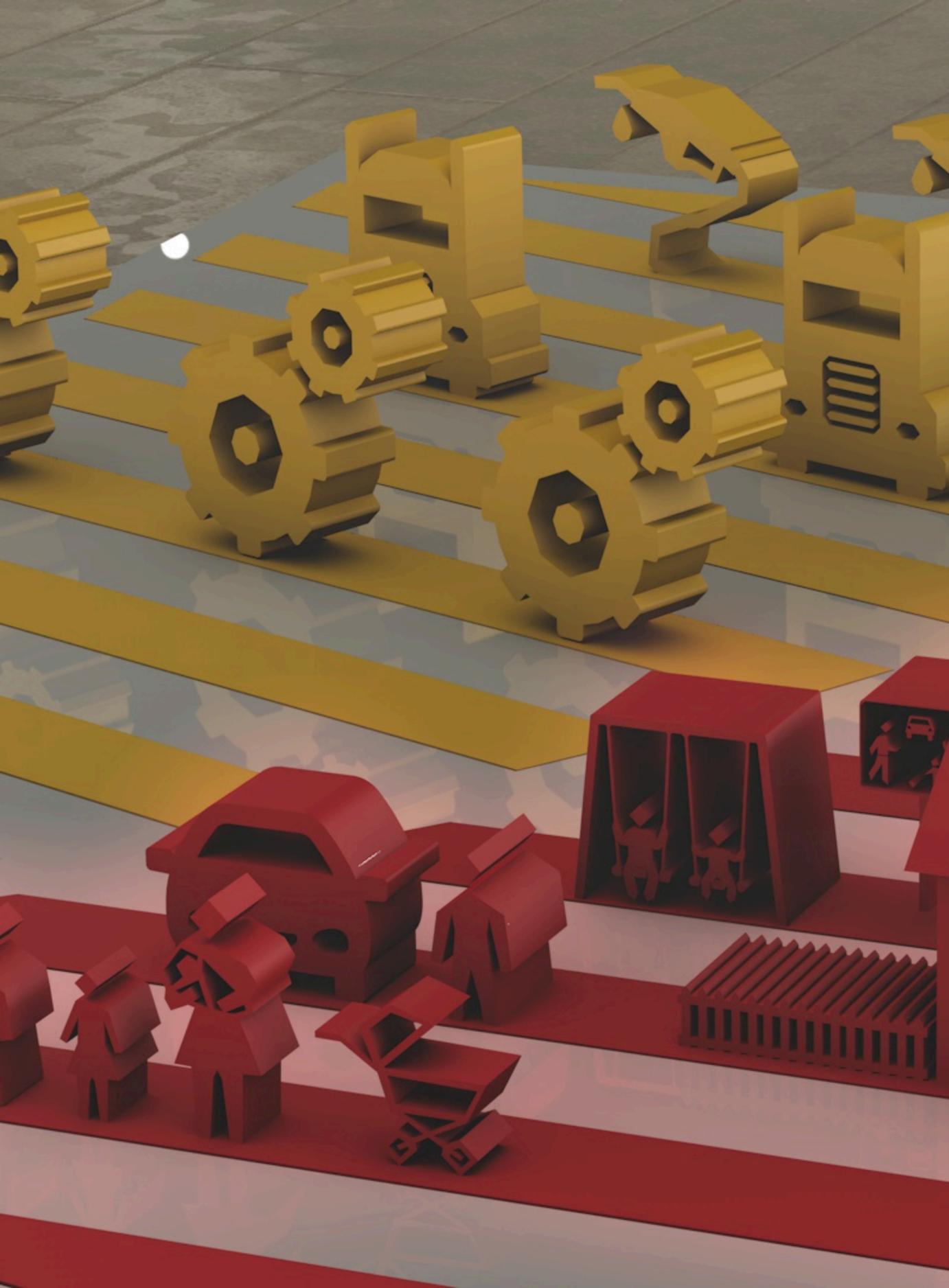
- ▶ Zahnräder, Schraubenschlüssel, Computer, Arbeiter, Bürogebäude/Firmengebäude, Willkommensfeier etc.

▶ Bereich Blau // Kultur - Natur

- ▶ Berge, Bäume, Kulturelle Gebäude/Sehenswürdigkeiten (Brille Amberg, Walhalle Regensburg), Opernhaus, evtl. Musiksymbole (Notenschlüssel, Noten, Notenlinien)

▶ Bereich Grau // Verortung (hinfällig)



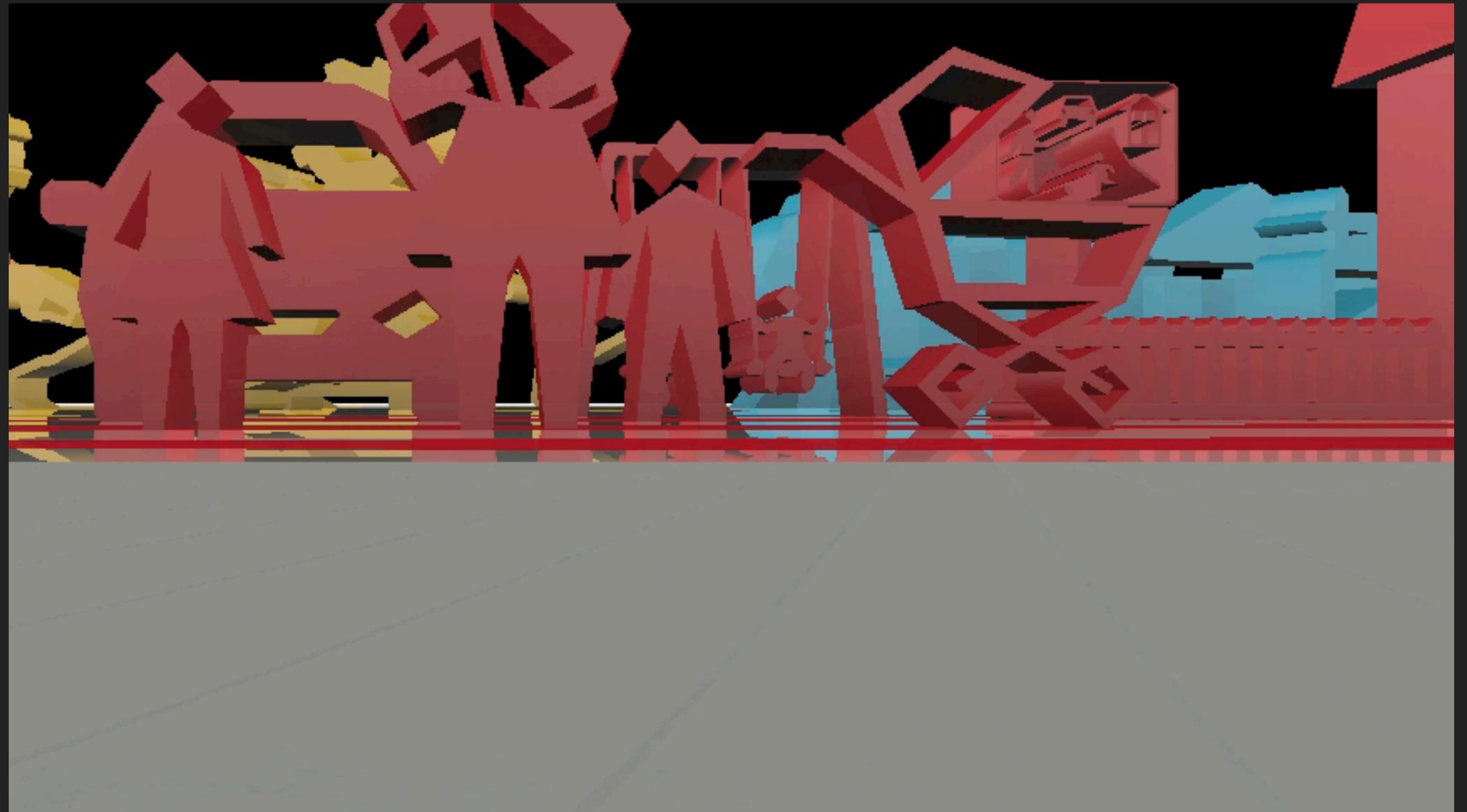


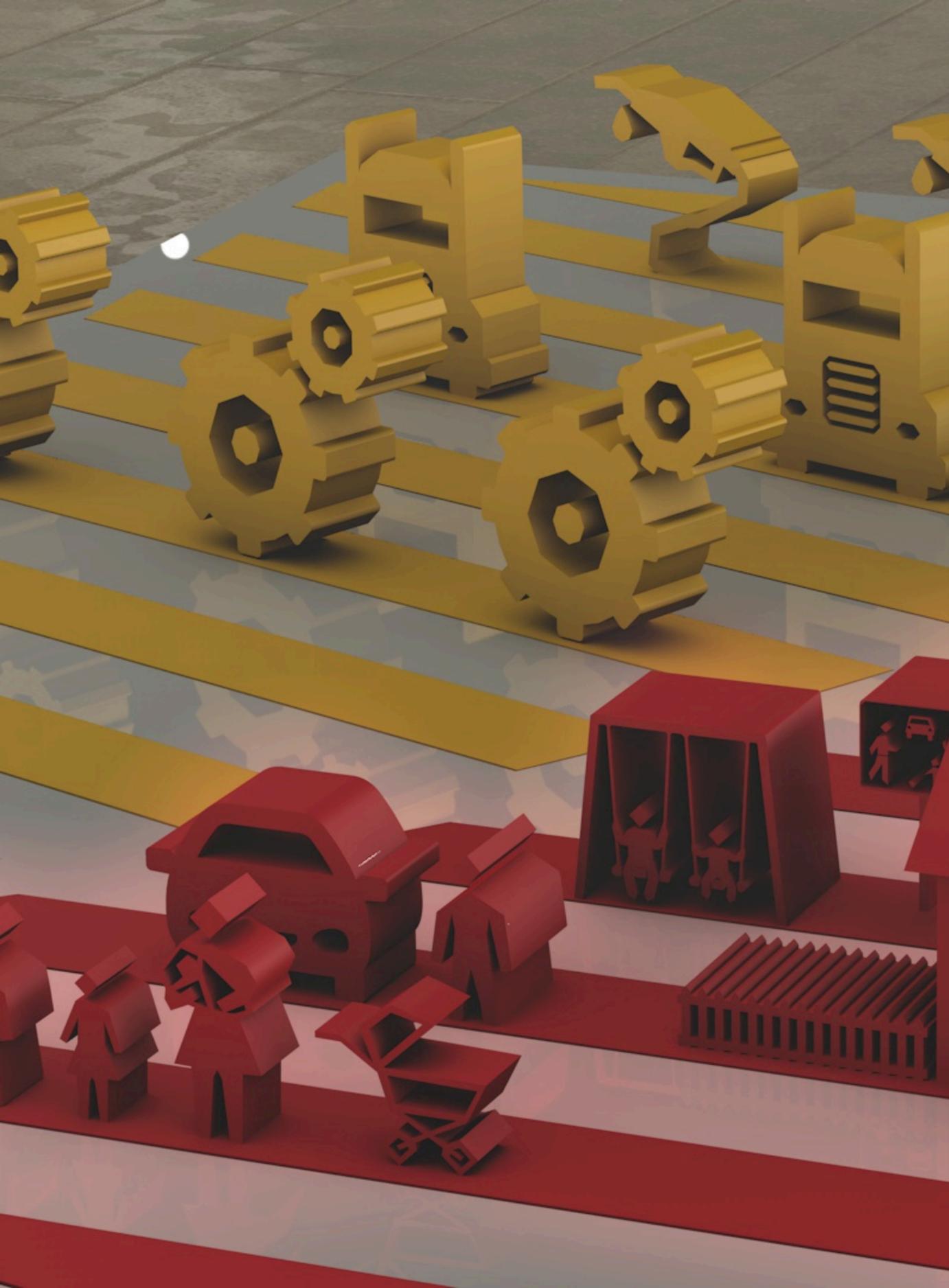
ANIMATION UND
BEWEGUNGEN

AUSBLICK

AUSBlick

- ▶ Bewegung und Animation
- ▶ Einzelne Streifen können sich nach unten versenken lassen
- ▶ Hauptblickachsen der einzelnen Bereiche
- ▶ Größenverhältnisse der einzelnen Elemente zueinander
- ▶ ...





ANWENDUNGSORIENTIERTE
3D-MODELLIERUNG UND ANIMATION

FRAGEN