

Inhaltsverzeichnis

Titel	Autor	Seite
Vorwort		2
Animation von Avataren mit Microsoft Kinect	Siemon, Andreas	3
Darstellung von Verletzungen an Avataren in Lernsimulationen	Preuß, Hendrik	25
Game-Entwicklung mit der Engine Unity 3D	Poschner, Frank Siemon, Andreas	45
Generierung von realistischen Bewegungen für 3D-Games: Vom Motion Capturing zum animierten Avatar	Poppenhäger, Marcel	72
Non-Photorealistic-Rendering am Beispiel von „Tiny & Big“	Spohr, Johannes	97
3D-Visualisierung in der modernen Produktions- und Logistikplanung	Schmitz, Markus Wenzel, Sigrid	140
Projekt KATIE	Wloka, Dieter	169
Realistische Terrains in Serious Games	Siemon, Andreas	192