

## 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<br>Siemon, Andreas | 45    |
| Generierung von realistischen Bewegungen für 3D-Games:<br>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<br>Wenzel, Sigrid  | 140   |
| Projekt KATIE  | Wloka, Dieter                      | 169   |
| Realistische Terrains in Serious Games   | Siemon, Andreas                    | 192   |