

# Übung 01

## zu den Vorlesungen in Game Engineering (V00-V02)

Prof. Dr. Tobias Breiner  
Professur für Gameentwicklung  
Fakultät für Informatik  
Hochschule Kempten

Kontakt:  
Tel: 0831-2523-303  
Fax: 0831-2523-300  
tobias.breiner@hs-kempten.de

### Aufgabe 1 a.

Erzeugen Sie eine „Hallo Welt“-Anwendung!

### Aufgabe 1 b.

Tauschen Sie das vorgegebene „Hallo-Welt“-Overlay durch einen schwarzen Background aus!

### Aufgabe 2 a.

Erzeugen Sie eine „Hallo Kugel“-Anwendung mit dem schwarzen Background als Hintergrund!

### Aufgabe 2 b.

Surfen Sie im Internet nach zylindrischen Erdtexturen! (Falls Sie keine finden, es liegt auch eine auf Laufwerk N:/Skripten/IF/Breiner/Texturen). Mappen Sie auf die Kugel eine diffuse Textur!

### Aufgabe 3. (freiwillig)

Bringen Sie auch eine passende zylindrische Glow-, Specular- und Bump-Map Textur auf! Die dazu notwendigen Methoden sind `MakeTextureGlow(Pfadangabe)`, `MakeTextureSpecular(Pfadangabe)` und `MakeTextureBump(Pfadangabe)`.

### Aufgabe 4 a.

Lassen Sie die Erde um ihre eigene Achse drehen!

### Aufgabe 5. (freiwillig für die schnellen Nerds)

Erzeugen Sie noch eine Wolkenschicht mit Hilfe einer zweiten Kugel, die einen leicht größeren Radius hat, als diejenige der Erdkugel!

Achtung: Sie müssen die Renderreihenfolge mit der Methode `FixDistance()` der Klasse `Placement` eingeben! Weiterhin müssen Sie beim Alpha-Material `SetTransparencyOn()` eingeben!