

# Übung 05

## zu den Vorlesungen in Game Engineering (V08)

**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.**

Geben Sie in die Sonne ein Spot-Light und strahlen Sie damit die Erde korrekt an!

Tipp 1: Hängen Sie das Placement, welches das Spot-Light steuert, an das Placement der Sonne und richten Sie es durch die Methode „SetPointing“ auf die Erde aus.

Tipp 2: Setzen Sie die Öffnungswinkel des Spotlights auf so kleine Werte wie möglich, so dass der Lichtkegel gerade eben die Erde umfasst.

### **Aufgabe 2**

Simulieren Sie Sonnen- und Mondfinsternisse durch Schattenwurf!

### **Aufgabe 3.**

Erzeugen Sie ein leichtes Ambient-Light!