

Übung 06

zu den Vorlesungen in Game Engineering (V09-V11)

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.

Verbessern Sie die Texturen der Objekte mit Specular-, Normal-, Height- und Glow-Maps! Spielen Sie auch an den Materialparametern herum!

Aufgabe 2.

Erzeugen Sie einen Split-Screen (Links-Rechts)! Lassen Sie Spieler 1 ein Raumschiff durch einen Game-Controller im linken Viewport steuern und Spieler 2 ein Raumschiff durch einen zweiten Game-Controller im rechten Viewport. Beide Raumschiffe sollen sich in derselben Szene bewegen. Falls Sie keine Game-Controller haben sollten, gehen als Alternative auch Tastendrücke.