

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!