

„Ride To Fail“

Kchommander K. 0070815, 932 kchistl@hellokitty.com

Studmazta H. 4711666, 932 blobbyobject@canada.cn

Yet Another Evil Helper. 0900276, 932 blubb@bauz.me

Treatment

Ride To Fail soll eine kurze Motorradszene im amerikanisch/mexikanischen Grenzgebiet darstellen. *Soundmeister* fährt auf seiner *Brakmachine* in verlassenen Gegenden umher und erkennt die Nichtigkeit des Seins.

Effekte und Details

Als primäre Effekte haben wir uns *Pixel-Correct Shadow Maps with Temporal Reprojection and Shadow Test Confidence* [1] für die Schatten, *Fur Shading* [2] für die Behaarung vom Soundmeister sowie *Depth of Field* [3] geplant. Für die Oberflächen der einzelnen Objekte wollen wir bei Übersichtsszenen *Comicshader* [4] verwenden; bei Detailaufnahmen jedoch *Parallaxmapping* [5]. *Motion Blur* [6] soll natürlich für dynamischere Bewegung sorgen.

Falls noch Zeit bleibt sollen *Physically Based Real-Time Translucency for Leaves* [7] für die Umgebungsvegetation sowie *Preetham Skymodel* [8] eingesetzt werden. *Glow* [9] und *Partikelsysteme* [10] sollen den Gesamteindruck abrunden.

Geplant ist eine Implementation für das 3D-Setup im Seminarraum.

Quellen

[1] *Pixel-Correct Shadow Maps with Temporal Reprojection and Shadow Test Confidence*
<http://www.cg.tuwien.ac.at/research/publications/2007/Scherzer-2007-PCS/Scherzer-2007-PCS-Preprint.pdf>

[2] *Fur Rendering in XNA* http://www.ziggyware.com/readarticle.php?article_id=194

[3] *Depth of Field* http://www.ziggyware.com/readarticle.php?article_id=157

[4] *Toon Shader* <http://www.lighthouse3d.com/opengl/gls/index.php?toon>

[5] *Parallaxmapping* http://www.ziggyware.com/readarticle.php?article_id=47

[6] *Motion Blur Techniques* http://www.ziggyware.com/readarticle.php?article_id=191

[7] *Physically Based Real-Time Translucency for Leaves*
http://www.cg.tuwien.ac.at/research/publications/2007/Habel_2007_RTT/Habel_2007_RTT-Preprint.pdf

[8] *A Practical Analytic Model for Daylight* <http://www.cs.utah.edu/vissim/papers/sunsky/>

[9] *Super-simple Bloom* http://www.ziggyware.com/readarticle.php?article_id=89

[10] *Particle System Tutorial* <http://ziggyware.blogspot.com/2007/04/particle-system-tutorial.html>

Erläuterung

Bitte gebt euren **Namen, Matrikelnummer, Kennzahl** und **Emailadresse** an, damit wir sowohl ein Zeugnis ausstellen können als auch bei Rückfragen bei euch melden können.

Im Abschnitt *Treatment* soll das Ziel der Demo sowie eine kurze Beschreibung der Szene abgeliefert werden. Bitte haltet euch im realistischen Rahmen. Wir erwarten keine 15 Minütige Machinima-Folge und auch keine perfekte 64k Demo. Eine kurze (loopende) und sinnvolle Implementierung von ausgewählten Effekten reicht.

Weiters sollt ihr bitte die *Effekte und Details* der Demo erläutern. Bei den Effekten gebt bitte sowohl an auf welchem Paper oder Tutorial sie basieren (!) als auch wofür ihr sie einsetzen wollt. Die oben angeführten Effektlinks sind keinesfalls Vorgabe oder Pflicht sondern teilweise sogar nicht zwingend empfehlenswert. Quellensuche und Verständnis der Effekte gehören genauso zum Übungsumfang wie Implementation dieser.

Bitte überlegt euch zu erst wofür ihr die Effekte einsetzen wollt, bevor ihr wahllos irgendwelche Dinge implementiert, die euch nur Zeit kosten, nachher nicht sichtbar sind und euch vor allem von einem positiven Abschluss dieser und anderer Lehrveranstaltungen abhalten.

Bei der Effektliste gebt auch an, was ihr als wichtigeren Teil eurer Demo ansieht und was nur ein Nice-to-have ist. Dies ist sicherlich kein Bewertungskriterium unsererseits, sondern soll euch nur helfen euren Aufwand und die Umsetzung planbarer zu machen.

Falls ihr mit den Betreuern eine andere Umsetzung als OpenGL vereinbart habt, gebt das bitte an (zb. DX10, 3D-Setup).

Die oben angeführte Liste ist natürlich bei weiten zu umfangreich für eine 2er Gruppe. Konzentriert euch auf wenige Effekte, und dafür aufs wieso und wie ihr sie gut umsetzt.

Bei weiterführenden Fragen stehen wir natürlich gerne zur Verfügung.

Gutes Gelingen wünscht euch das RTR Stud.Ass und Tutoren Team!