

Andreas Gogel (0801243) 066932
Hannes Pfeiffer (1326761)

Throw It

Steuerung:

Player1:

Bewegung: wasd

Kameradrehung: Maus 1

Objekt aufheben: Q (Objekte sind mit kugelförmigen bounding Boxen approximiert. Aufheben geht am besten nahe dem Zentrum des Objekts)

Springen: Leertaste

Schuss: linke Maustaste (aufladbar wenn gedrückt gehalten)

Player2:

Bewegung: Pfeiltasten

Kameradrehung: Maus 2

Objekte aufheben: controll rechts

Springen: NumPad 0

Schuss: linke Maustaste (aufladbar wenn gedrückt gehalten)

VORSICHT!: Beim Start darf keine Maus bewegt werden. Erkennbar am blauen Bildschirm von Spieler 1.

Moving objects und Gameplay: Gegenstände die man herumwerfen kann. Wenn der Schuss aufgeladen wird drehen sich diese (hierarchische Animation).

Texture Mapping: Vorhanden

Simple lighting and materials: Vorhanden. Die Lichtquelle ist weit oben über der Szene postiert und eine direktionale Lichtquelle (orthogonale Projektion). Eine blaue und eine rote Punktlichtquelle rotiert jeweils um Player 1 und Player 2 (für bessere Sichtbarkeit der bump maps + bessere Sichtbarkeit des Aufenthaltsortes des anderen Players). Modells haben Materialien.

Also Effekt wurde das Wasser (fresnel, refraction, reflexion (wird jetzt irgendwie teilweise in umgekehrter Reihenfolge der Objekte angezeigt)) und Billboarding bereits implementiert (Billboards mit animated textures). Bump mapping ist auch da (Nur auf einer Kapsel und dem Feuertopf) . Shadow mapping mit sampling der Nachbarbixel.

Libraries: Assimp (Laden von Models), FreeImage (Laden von Texturen), glfw(Für das Fenster handling) und Bullet

Sonderfeatures sollten alle da sein:

F2: FPS anzeige (werden aber auch immer im Titel des Fensters angezeigt)

F3: Wireframe

F4: Texture sampling Qualität (besonders sichtbar am Boden)

F5: MipMap Qualität (besonders sichtbar auf der Bumpmap des Feuertopfes)

F8: Frustum Culling

F9: Transparente Objekte (Affen, Billboards, GuiElemente)

AMD Gruppe (Auf NVIDIA sieht man die Refraction nicht, Elemente über Wasser sind weg gecullt)

Andreas Gogel (0801243) 066932
Hannes Pfeiffer (1326761)

und Teilweise haben die Lichtreflexionen einen sehr sehr großen Radius)