

Weyland Corp.

Gruppenmitglieder

Sippl Tobias, Matr.: 0820552, Kennzahl: 066 932, e0820552@student.tuwien.ac.at

Unger Astrid, Matr.: 0720278, Kennzahl: 066 932, e0720278@student.tuwien.ac.at

Implementierte Effekte

Diffuse und ambiente Beleuchtung

Die in der Demo verwendete Beleuchtung besteht aus diffuse & ambient lighting.

Normal Mapping

Normal Mapping wurde bei dem Modell der Erde verwendet. Als Quelle wurde [1] verwendet.

Tessellation

Tessellation [2] & [3] wurde bei den Asteroiden verwendet, um einen höheren Detailgrad zu erreichen, wenn man auf diese zufliegt.

Volumetric Light

Dieser Effekt ist deutlich bei den Asteroiden zu sehen, sobald sich diese vor der Lichtquelle befinden. Verwendet wurden hierfür [4] & [5].

Partikeleffekt

Um der Rakete einen Antrieb zu geben, aber auch um die Explosion und die darauf folgenden Feuerwerke auf der Erde darzustellen wurden Partikeleffekte [6] implementiert.

Skybox

Um den Eindruck des Weltraums zu verstärken haben wir eine Skybox implementiert.

Quellen

Alle Modelle und Texturen wurden <<http://tf3dm.com/>> verwendet.

[1] Normal Mapping, <<http://ogldev.atspace.co.uk/www/tutorial26/tutorial26.html>>

[2] Tessellation <<http://prideout.net/blog/?p=48>>

[3] Tessellation <<http://ogldev.atspace.co.uk/www/tutorial30/tutorial30.html>>

[4] Volumetric Light <http://http.developer.nvidia.com/GPUGems3/gpugems3_ch13.html>

[5] Volumetric Light <<http://fabiensanglard.net/lightScattering/>>

[6] Transform Feedback Buffer Partikel Effekte

<<http://ogldev.atspace.co.uk/www/tutorial28/tutorial28.html>>