

Perception

Stephan Paier, 0325816, 932
Gabriel Mistelbauer, 0326641, 932

Grundidee

Idee unseres Demos soll sein, dass es 2 1 verschiedenen Modi Modus gibt. Zum einen den „normalen“ Modus, indem die Szene normal gerendert wird, mit allen Effekten. ~~Der zweite Modus ist ein „old style“ Modus, den wir schwarz weiß rendern wollen. Dieser Modus soll „eintönig“ wirken, als Kontrast zum anderen und es werden keine Effekte angewandt.~~

Effekte

Shadow Mapping

Die Strichmännchen und der Tisch werfen Schatten. Schatten faden bei den Spotlights aus.

www.paulsprojects.net, Shadow Mapping Tutorial

Bump Mapping

Wände/Boden.

Diverse Tutorials aus dem Internet. Game Programming Wiki.

Displacement Mapping

Auf der Tür zu sehen.

Als shader realisiert. Ursprünglich von Tutorials aus dem Internet und eigenständige Verbesserungen.

Cube Mapping

Die Kugel im Raum.

http://developer.nvidia.com/object/cube_map_ogl_tutorial.html