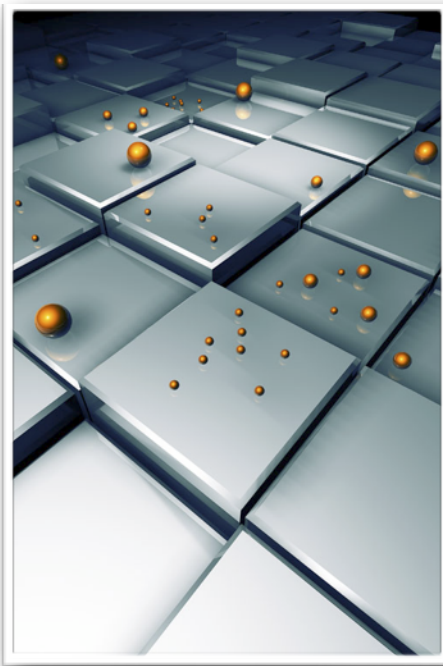


Buturovic Adis, 0125423, 532, adis@ims.tuwien.ac.at



Sprache, Programmierschnittstelle, Bibliotheken

Die Applikation wird in C++ unter Verwendung von OpenGL 2.1 (GLSL Version 1.20) geschrieben, und soll sowohl unter Windows 7 als auch unter Mac OSX 10.6 laufen¹. Hierbei soll beachtet werden, dass Befehle die als „deprecated“ markiert sind, nicht verwendet werden. Als Multimedia-Bibliothek wird [SDL](#) (Simple DirectMedia Layer) verwendet. Weiters wird [GLEW](#) unter Windows für den Zugriff auf die OpenGL Extensions verwendet, und [SDL Image](#) für das Laden der Texturen.

Szene

Es soll eine abstrakte Szene von glänzenden Kugeln auf spiegelnder Oberfläche dargestellt werden, wobei sich der Boden im Takt wie Klaviatur nach oben und unten bewegt (siehe Abbildung).



Effekte und Details

Depth of Field [1]: Die Kugeln können im Bereich der Schärfentiefe bewegt werden, ohne dass sie merklich unscharf werden, wobei alles anderes im Bereich ausserhalb unscharf aussieht. Beim DoF-Effekt sollen verschiedene Blendenstufen durchlaufen werden.

Cel Shading [2]: Für die Oberfläche soll der Cel Shading verwendet werden.

Sollte eventuell Zeit bleiben wird ein weiterer Effekt realisiert werden wie zB. Shadow Mapping [3].

Quellen:

[1] http://www.cs.mtu.edu/~shene/PUBLICATIONS/2004/CCSC-MW-2004-depth_of_field.pdf

[2] <http://www.gamedev.net/reference/articles/article1438.asp>

[3] <http://www.paulsprojects.net/tutorials/smt/smt.html>

¹ Da sich dies für mich bisher als sehr mühsam erwiesen hat und mein Partner eine Woche vor der Abgabe verkündet hat die Übung nicht zu machen, werde ich versuchen die Übung alleine so gut wie möglich fortzusetzen (siehe README.txt).