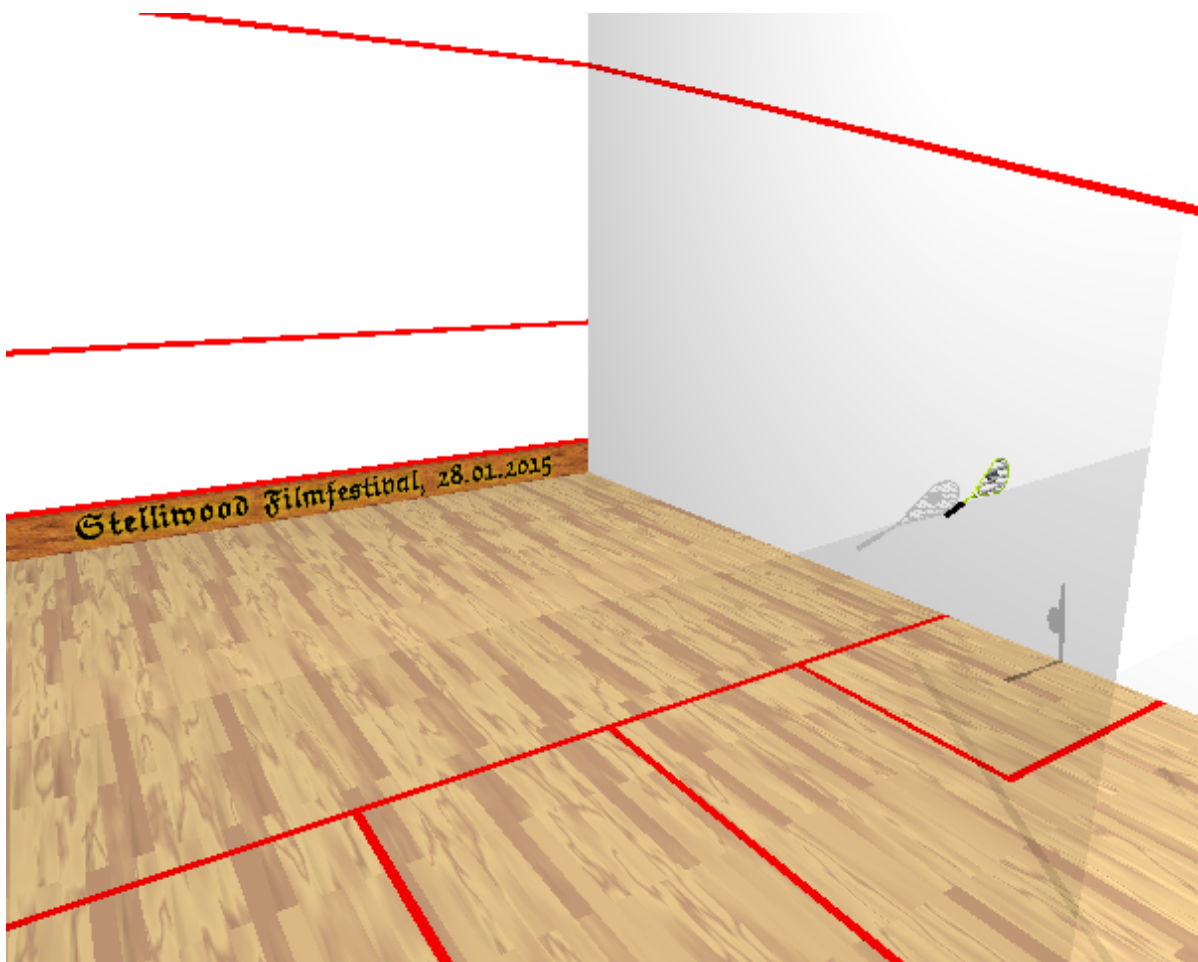


IVC Projekt "Squashspiel" Dokumentation

Matthis Hauschild und Niels Porsiel

January 16, 2015



1 Anforderungen

- Wenigstens ein Objekt in der Szene sollte bewegte Gliedmaßen haben.
- Wenigstens eine Szene sollte die Kameraeinstellung variieren, z.B. in die Szene hineinfahren, schwenken oder zoomen.
- Setzen Sie ein verarbeitetes Bild ein, z.B. als Höhenprofil, Kulisse oder Textur.
- Erstellen sie einen animierten Titel.
- Setzen Sie Überblendungen ein, um den Schnitt zwischen zwei Kamerapositionen oder anderen Bildwechseln zu betonen oder zu kaschieren.
- Setzen Sie Sound-Effekte zum Vertonen ein.

2 Handlung

Wir setzen ein Squashspiel in PovRay um. Die Spieler laufen durch den Gang in den Squashcourt, machen die Tür zu, geben sich die Hand und fangen an zu spielen. Nach ein paar Ballwechseln jubelt der eine Spieler und der Film ist zu Ende.

3 Technisches

3.1 Grundlegendes und Konventionen

- Eine PovRay Distanzeinheit von 1.0 entspricht 1.0 Meter in der Realität
- Eine PovRay Clockeinheit von 1.0 entspricht 1.0 Sekunden in der Realität
- Das PovRay Koordinatensystem hat seinen Ursprung in der linken unteren hinteren Ecke des Squash Courts (siehe Grafik 1 und 2).

3.2 Aufbau des Programms

TODO

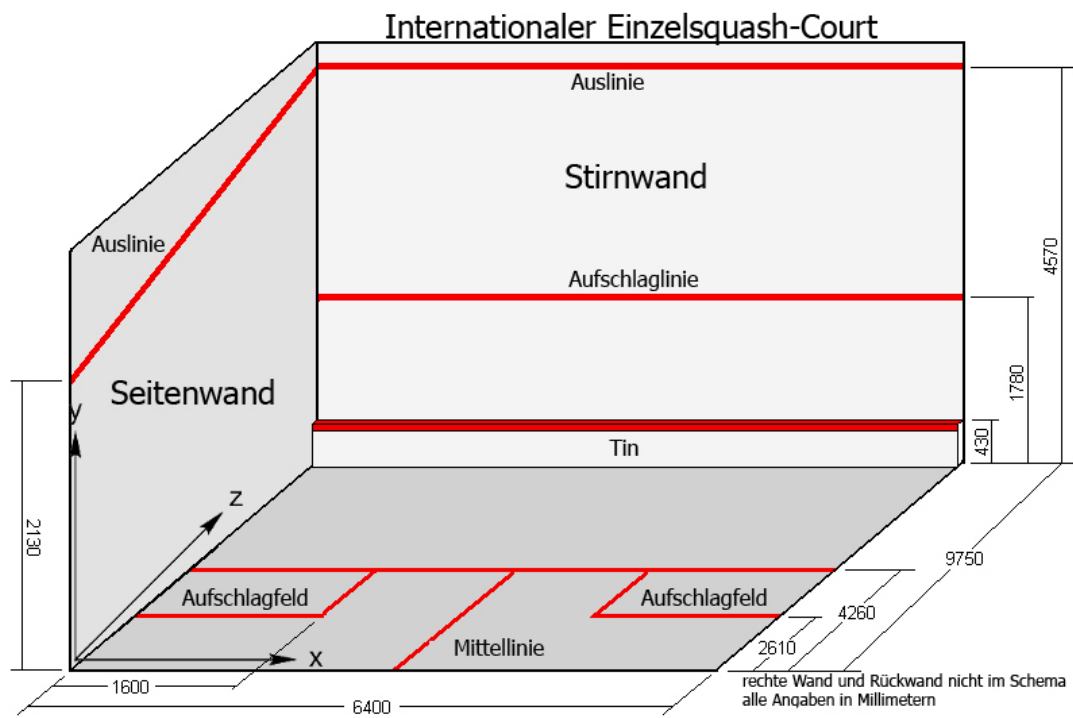


Figure 1: Maße eines Squash Courts + PovRay Koordinatensystem

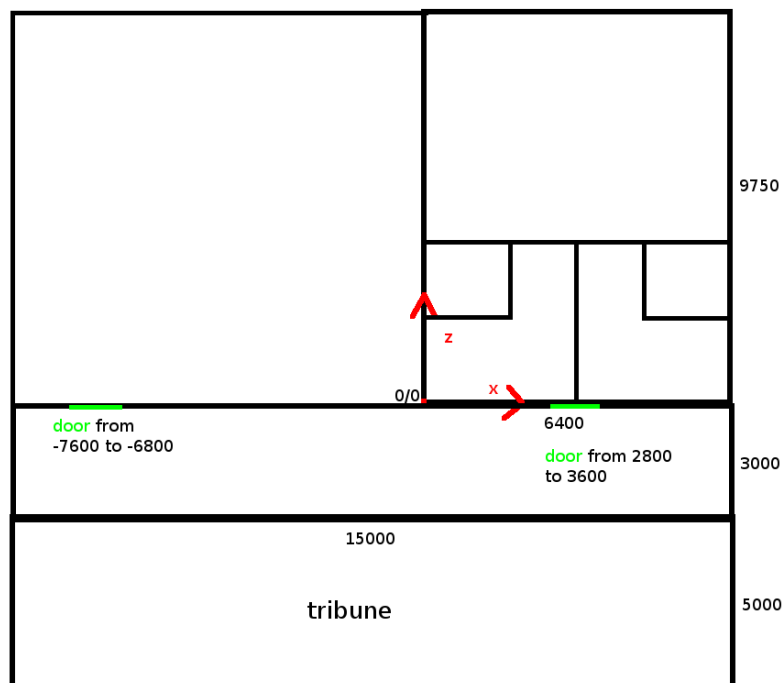


Figure 2: Grundriss der gesamten Karte