

# LUNAR LANDER

- Styra rymdraket till en målplatta
- Landa upprätt med låg hastighet
- Begränsat med bränsle

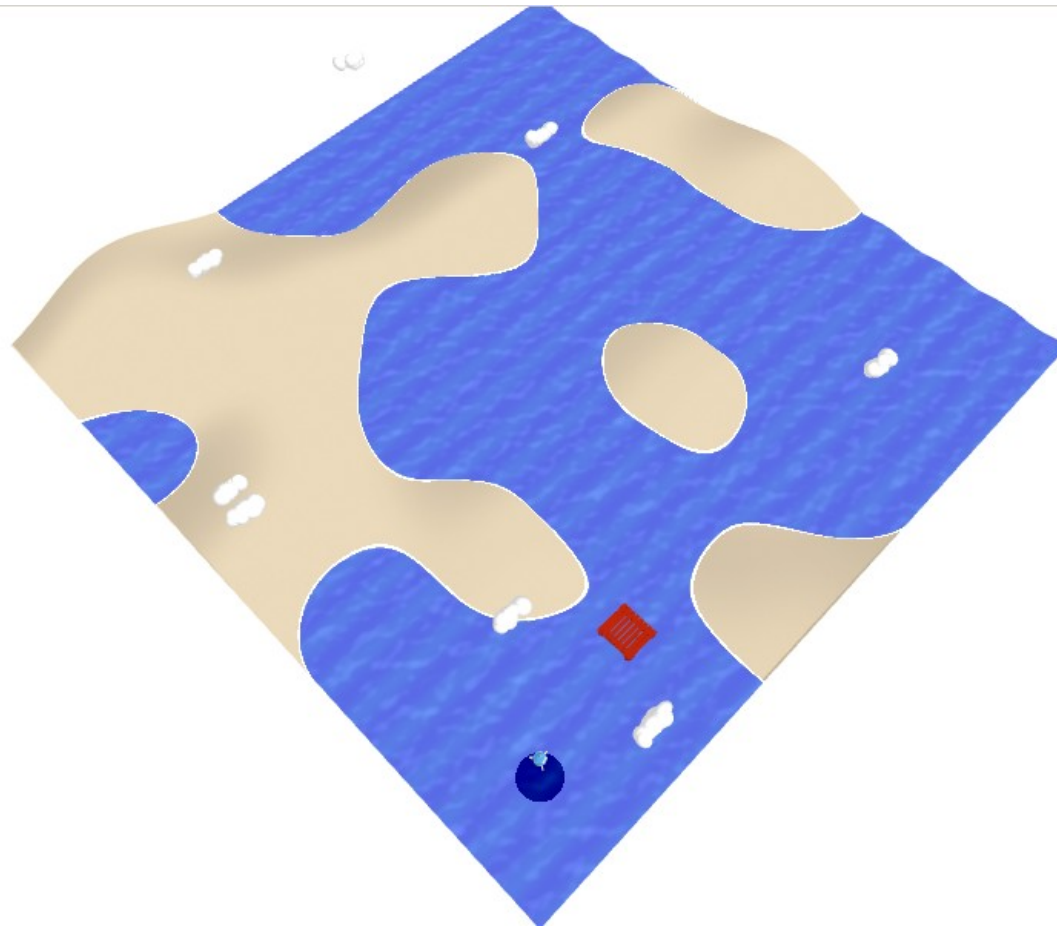
# LUNAR LANDER



# Kameraplacering

- Kameran är fix på rymdskeppet
- Alternativ överblicksvy

# Kameraplacering



# Ljussättning

- Fix ljuskälla
- Smoothstep för anti-aliasering
- Rund skugga rakt under rymdskeppet

# Rymdskeppet

- Modellerat och UV-mappat i 3ds Max
- Konformad eld, animeras i shader

# Marken

- Sandtextur gjord i Inkscape
- Autogenererad mha Perlin-noise

# Vattnet

- Animeras i vert- och fragshaders
- Samma textur som marken
- Vit övergång till marken



# Molnen

- Tio sfärer med slumpvalda storlekar och positioner
- GPU-intensivt, hade kunnat göras i shadern

# Text

- Ritad i Inkscape, extruderad till 3d i OpenSCAD
- Animeras i shaders