

## Planetarium

Aufgrund der Texturen benötigt das Programm einige Sekunden bis es vollständig geladen und verwendbar ist. Die Kamera fängt dann die Maus ein und die Szene kann betrachtet werden.

### Steuerung:

Maus	umherblicken
W	Vorwärts
A	Links
S	Rückwärts
D	Rechts
Q	Hoch
E	Runter
P	Rotation pausieren/Pause aufheben
B	Programm verlassen
1	Texturen anzeigen (default)
2	Normal Maps anzeigen
3	Bump Maps anzeigen
4	„Cel“ shader

Alle Infos zum Rendern der einzelnen Himmelskörper werden aus der „universe.xml“ ausgelesen. Ein Großteil der Daten (Größe, Entfernung, ...) sind reale Daten (Quelle: wikipedia); teilweise wurden diese aber zur besseren Darstellung abgeändert (z.B. unverhältnismäßiges Schrumpfen der Sonne). Außerdem wurden nur eine kleine Auswahl an Monden hinzugefügt (max.1Mond pro Planet).

### Texturquellen:

- <http://paulbourke.net/miscellaneous/starfield/>
- <http://www.supinemusic.net/Files%20for%20Cloud%20projects/Cinema%204D/plugins/Planet%20X%20Generator%20R12/presets/>

### Verwendete Tutorials:

- <http://neokabuto.blogspot.de/2013/03/opentk-tutorial-2-drawing-triangle.html>  
(sowie Nr. 3&5)