

OpenGL Praktikum

Aufgabe 1)

Alles gemacht, incl FPS

Aufgabe2)

Alles gemacht

Aufgabe 3)

Alles gemacht

d)

Alles wirkt „herangezoomed“

e)

Teile von Objekten, die näher als die Near Clipping Plane sind, werden abgeschnitten

f)

Das bild wirkt verzerrt, da es für ein 16:9 Verhältnis berechnet wird, aber im HTML ein Quadratisches Frame angelegt wird → Seitliche Stauchung

Aufgabe 4)

Alles gemacht

e)

das Bild wird „schärfer“, die schatten werden besser

f)

Die Gesamtszene wird heller/dunkler je nach Änderung der ambient Intensity

Aufgabe 5)

Alles gemacht

Aufgabe 6)

Alles gemacht