

Surreal World

Projektm Mitglieder: K01300179 - Eibensteiner Harald
k01255683 - Mandorfer Thomas

Idee:

„Surreal World“ stellt eine kurze Tour auf einem Berg, durch einen Wald und einem Strand dar. In den einzelnen Szenen sind willkürliche Elemente platziert. Beispielsweise Couch auf Berg, TV im Wald oder Rasenmäher auf dem Strand.

Szene 1: Kamera fliegt über einen Berg

Szene 2: Kamera durch einen Wald.

Szene 3: Kamera fliegt über einen Strand.

Objekt das in jeder Szene sichtbar ist:

Kleiner Ball der mitfliegt

1. Scene graph elements

a. Add at least one manually composed model that consists of multiple parts (e.g., roboter with arms and legs).

- Schaf

b. Separate animation of different parts and animation (movement) of the model as a whole.

- Schaf läuft

c. Create one scene graph node that renders a complex 3D shape (5-25 vertices; not a cube, sphere, quad, or loaded model). Fully specify properties for this object, i.e., vertices, normals, texture coordinates.

- Stein

2. Materials

At least two clearly different materials with specular properties (just setting different vertex colors is not sufficient)

- Glas mit Wasser
- Ball.

3. Texturing

Apply texture to your selfcreated complex render node (see scene graph elements above).

- Stein

5. Transparency

At least one object must be semitransparent based on an alpha texture. During rendering, the alpha value of each fragment should be determined through a texture lookup.

- Glaswand/Fenster

Special effects

- Terrain from heightmap
- Multitexturing
- Billboarding