

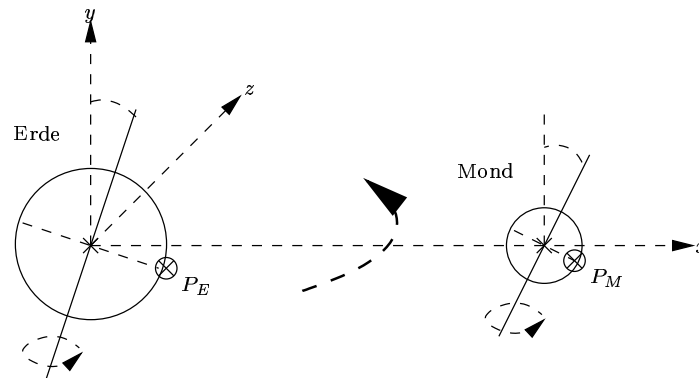
Konzepte und Techniken der Spieleprogrammierung

Sommersemester 2003

2. Übungsblatt

Abgabetermin: 03.06.03

In der letzten Übungsaufgabe haben Sie ein einfaches System bestehend aus einer Erde und einem Mond implementiert.



Verwenden Sie ihre Lösung aus der vorigen Übungsaufgabe oder den Beispielcode auf der Downloadseite zur Übung, um eine einfache POV-Ray Animation der Planetenbewegung zu erstellen. Schreiben Sie hierzu die Koordinaten der Objekte Erde, Mond, Beobachter und Zielpunkt für jeden Simulationsschritt in einem für POV-Ray lesbaren Format in eine Datei. Rendern Sie die Daten mittels POV-Ray und erstellen Sie einen Film in einem Format ihrer Wahl, welcher den Ablauf der Simulation für eine Erdumrundung visualisiert. Der Betrachter des Films sei hierbei fest und beobachte das System von außen. Wählen Sie für den Beobachter eine geeignete Position, sodaß Erde und Mond permanent zu sehen sind.