



5. Phase: Texturen Import

Abgabe bis Mittwoch 18.11.09 10 Uhr

Zielsetzung:

Engine:

Import der Animationen des Schneemanns. (Skeletal und KeyFrame)
Erstellung einer Skybox um das Terrain.
Integration des Object-Pickings.

Grafik:

Erstellung von Texturen für den Schneemann und ein Haus.
Modellierung eines Hauses.
Erstellung einer Bumb-Map für den Schneemann.

Design:

Links:

- Tools, Modelle, Texturen: <http://www.jmonkeyengine.com/wiki/doku.php/resources>
- Skeletal Animation: http://www.jmonkeyengine.com/wiki/doku.php/blenderjme_anim_tutorial
- http://www.jmonkeyengine.com/wiki/doku.php?id=starter:hello_intersection
- Picking: <http://www.jmonkeyengine.com/wiki/doku.php/picking>