

Sommersemester 2012

## Übungen zu Computergraphik II - Blatt 4

Abgabe am 11. 05. 2012

### Aufgabe 1 (Shader, 10 Punkte)

Gestalten Sie einen (möglichst interessanten) Fragment- und Vertex-Shader ganz nach Ihren Wünschen. Die einzigen Bedingungen sind:

- Die Shader sollen mindestens eine Textur verwenden.
- Die Shader sollen irgendeine Art von Rauschen verwenden.
- Es soll sich irgendetwas in der Szene (ohne Benutzereingabe) selbstständig bewegen.

*Hinweise:*

- Als Beispiele für Noise-Funktionen können Sie sich die Shader-Sammlung von der Vorlesungshomepage zur Computergraphik I anschauen. (Verfolgen Sie den Link unten auf der CG2-Homepage zur CG1-Homepage).  
Im Archiv dort befinden sich die brick-Shader, die ein sehr einfaches Beispiel für Rauschen enthalten.
- Natürlich dürfen Sie sich von Beispielen, die sie im Internet finden oder auch den beim Shader-Maker mitgelieferten Programmen, inspirieren lassen. Eine bloße Kopie derartiger Vorlagen, womöglich noch ohne sie selbst erklären zu können, wird allerdings, wie zu erwarten, mit 0 Punkten honoriert.