

# Demo Beschreibung - Team Fortress

Fritz-Michael Gschwantner – e0627004

Martin Barth – e0626966

## 1 Szenario

Durch Schwierigkeiten mit Model-Loading und der Berechnung der korrekten Tangenten hat unser Szenario derzeit nur ein paar Planes, um die Effekte zur Schau zu stellen. In der Szene fliegen einige Lichtquellen herum.

Wie angekündigt haben wir uns eine kleine Deferred Shading Engine gebastelt. Nicht dass es uns viel nützen würde, aber es war einfach mal interessant sowas auszuprobieren. Quelle: *Deferred Shading Tutorial* von *Fabio Polcarpo*: [http://fabio.polcarpo.nom.br/docs/Deferred\\_Shading\\_Tutorial\\_SBGAMES2005.pdf](http://fabio.polcarpo.nom.br/docs/Deferred_Shading_Tutorial_SBGAMES2005.pdf)

## 2 Effekte

Folgende Effekte wurden umgesetzt:

- Relief Mapping: *Real-Time Relief Mapping on Arbitrary Polygonal Surfaces*, Fabio Polcarpo, Manuel M. Oliveira, Joao L. D. Comba, 2005, Integration in eine Deferred Shading engine anhand des Deferred Shading Tutorials.
- Bloom: technische Umsetzung anhand des Deferred Shading Tutorials
- Depth Of Field: umgesetzt als simpler Post-Processing-Only Effect. Quelle: *Real-time Depth-of-Field Implemented with a Postprocessing-Only Technique*, David Gillham, Climax Brighton, aus *ShaderX5*

## 3 Hinweise zur Applikation

Es ist natürlich eine selbstlaufende Demo. Über die command line kann die Demo entweder im Fullscreen oder Windowed Mode gestartet werden und in einer gewünschten Auflösung (siehe .bat Dateien).

Tastaturbelegung:

- 1: final image buffer
- 2: blurred image buffer

- 3: normal buffer
- 4: diffuse color buffer
- 5: specular color buffer
- 6: depth encoded as color
- z: Fokus Distanz verringern
- u: Fokus Distanz erhöhen
- i: Fokus Reichweite verringern
- o: Fokus Distanz erhöhen
- w: In der Kamerafahrt zurückspringen
- e: In der Kamerafahrt nach vor springen
- r: Kamerafahrt zurücksetzen
- ,: Relief Tiefe verringern
- .: Relief Tiefe erhöhen
- y: Pseudo Anti-Aliasing ein/aus
- x: Depth Of Field ein/aus
- c: Bloom ein/aus
- q/ESC: Beenden