

Übungsblatt 4 Java3D–Programmierung

1. **Studium der übergebenen Java3D Beispielprogramme**
Studieren Sie intensiv die übergebenen Quelltexte hinsichtlich der verwendeten Java-Konstrukte und vergleichen Sie sie mit den in den Vorlesungen und Übungen dazu gemachten Aussagen

2. **Verändern und testen Sie mittels Java3D-Software die ausgegebenen Beispiele in folgender Weise:**
 - **Einbau anderer Grundkörper**
 - **Verwendung anderer Transformationen**
 - **Neuaufbau von eigenen Szenengraphen**
 - **Verwendung anderer Lichtquellen und möglicher Parameter**
 - **Verwendung anderer Materialparameter**

 - **Bei interaktiven Programmen:**
(Beispiel rotierender Farbwürfel) andere Interaktionsklassen
(MouseTranslate, MouseZoom)

 - **beim Beispiel selbst programmierter Körper:**
(Zusammensetzung aus Einzelflächen – abgewandelte Flächen, andere Texturen für alle Flächen, andere Texturattribute)

 - **bei Animation:** Änderung des Alphaobjektes, des Zeitgebers mit anderen Wellenformen, Änderung der Interpolatorklassen (ScaleInterpolator, Transparenzinterpolator).