Posibles mejoras de TAG

4 optimizaciones del motor

-Bounding volumes

-Partición del espacio (elegir una)

-Level of Detail (creo que no nos hace falta, por el tipo de juego (?))

-Shading de phong rápido

-Anti-aliasing

3 Efectos visuales

-Partículas

… (Faltan 2)

Extras

-Radiosity (podría ser muy complicado)

-Raytracing (?)

-Light Buffer (?)

Referencias:

Tema 5 entero

Tema 7, Diapositivas 26-29

Tema 9, Diapositivas 17 y 33

Tema 10, Diapositivas 3, 26 y 28-45

Tema 11 entero