

基礎電腦圖學

Project 2 評分說明

outline

- Array texture (15%) – 連續圖動畫製作
- FBO (15%) – 使用Frame buffer的特效
- Particle system (20%) – 粒子系統
- Fragment shader (10%) – 畫面特效
- Advanced lighting (5%) – 使用Normal map的進階光照渲染
- 遊戲完整性 (15%) – 完整遊戲規則與遊戲目的
- 創意 (10%) – 遊戲創新與趣味性
- 美觀 (10%) – 遊戲畫面呈現與風格統一
- Advanced effect (5% per) – 符合遊戲風格與內容的額外進階特效

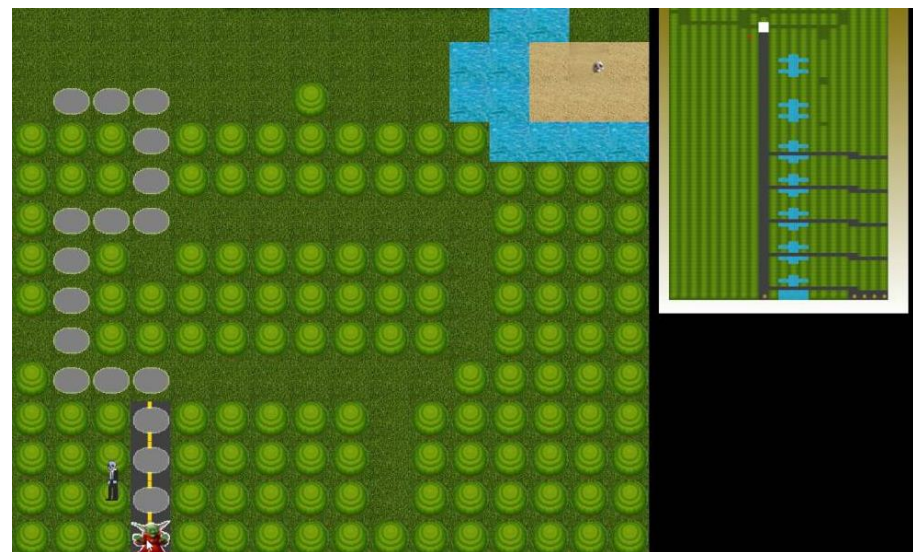
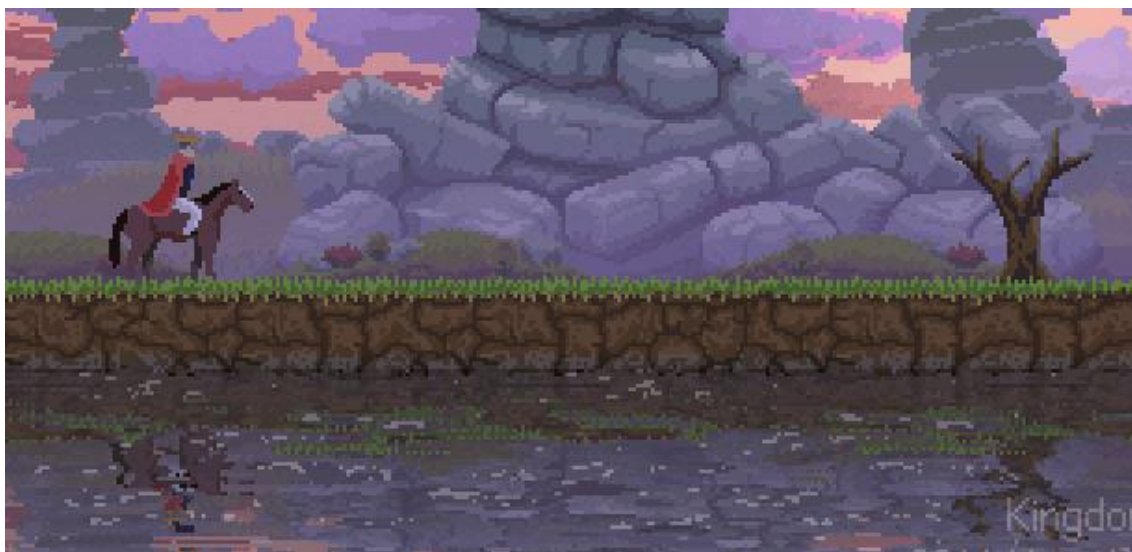
Array Texture (15%)

- 正確展示遊戲中的動畫播放及所使用的連續圖。



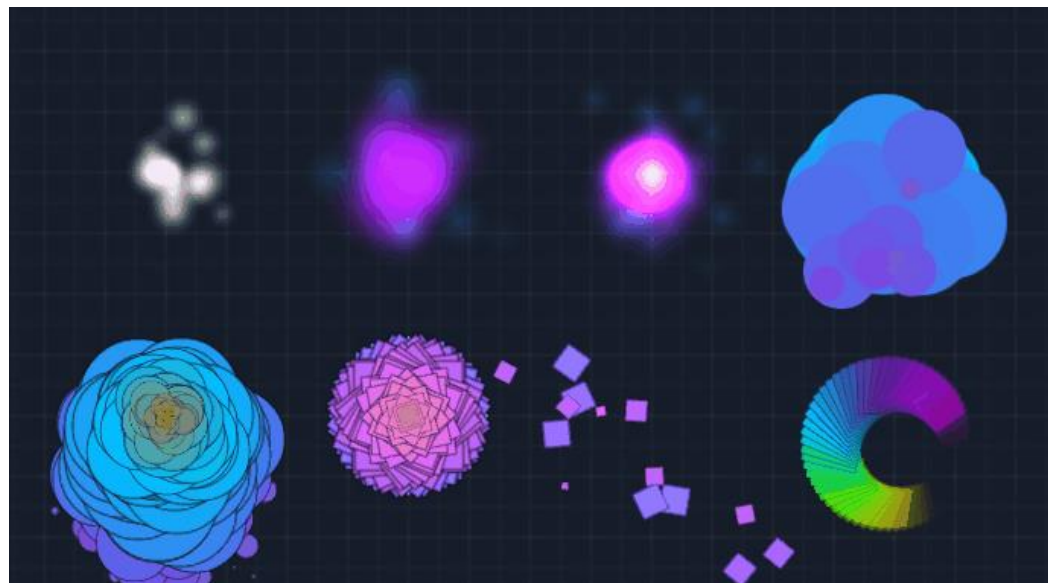
FBO (15%)

- 運用FBO的特效，請清楚展示FBO產生的Texture並說明使用方式。



Particle System (20%)

- 清楚呈現Particle system特效，展示所使用Particle的貼圖。
- 展示調整不同參數的結果(至少要可以調整數量、速度、方向、生命週期)。



Fragment shader (10%)

- 所有除了FBO以外的Fragment shader特效。
- 清楚展示特效效果。

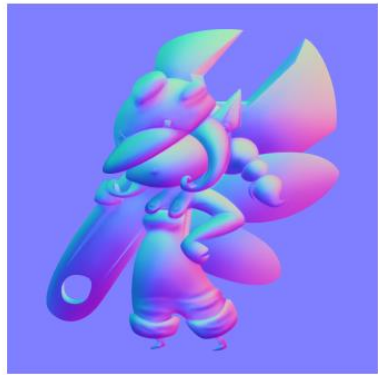


Advanced lighting (5%)

- 使用Normal map與遊戲中的光源計算出明暗的變化。
- 展示Normal map。
- 清楚呈現遊戲物件與光源產生位置改變時明暗的變化。



Diffuse map



Normal map

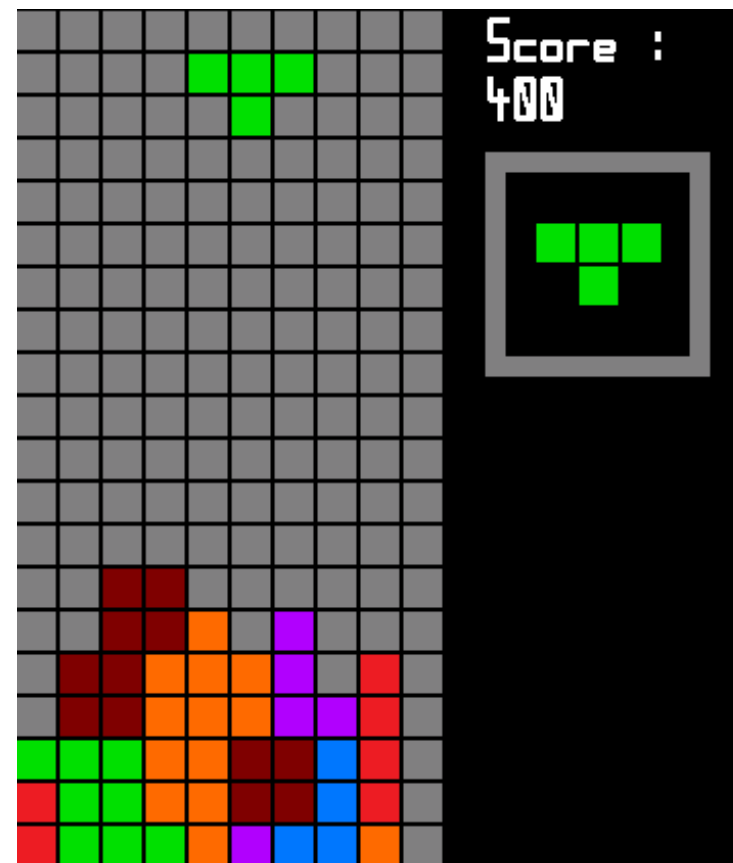


Lighted sprite



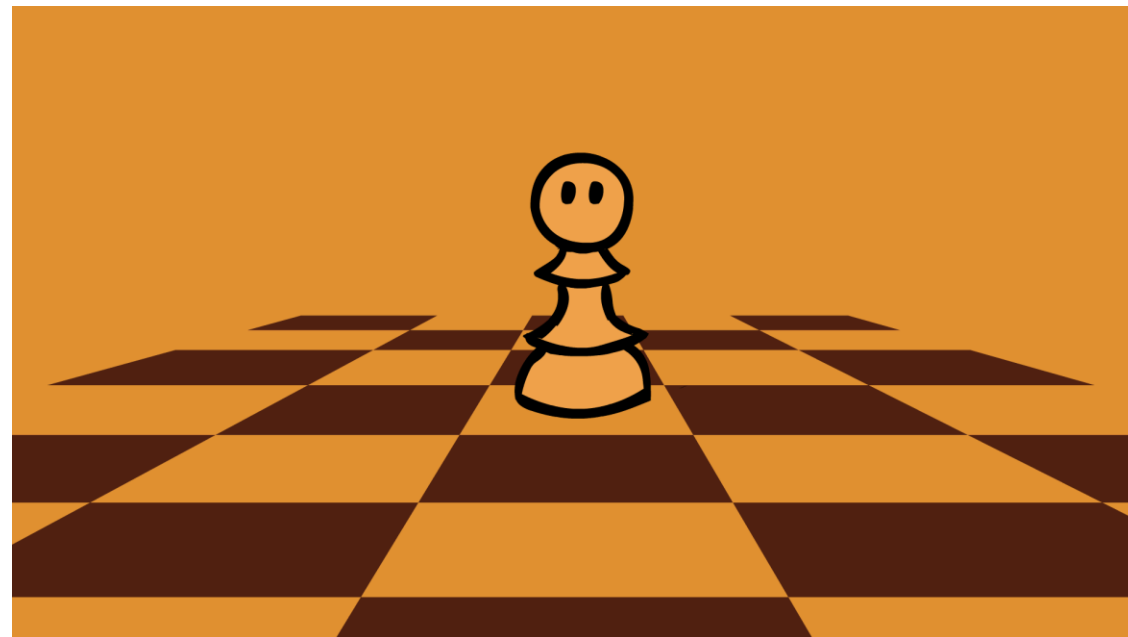
遊戲完整性 (15%)

- 遊戲擁有完整的規則、明確的遊戲目標。
- 請重點說明遊戲的規則。



創意 (10%)

- 遊戲創新及有趣程度。

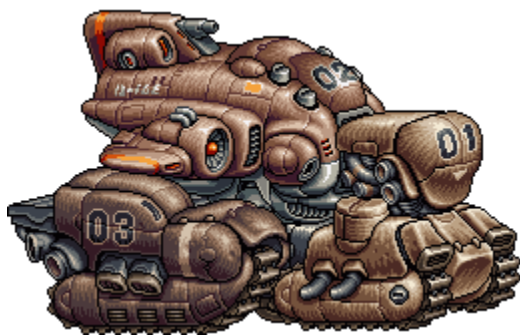


美觀 (10%)

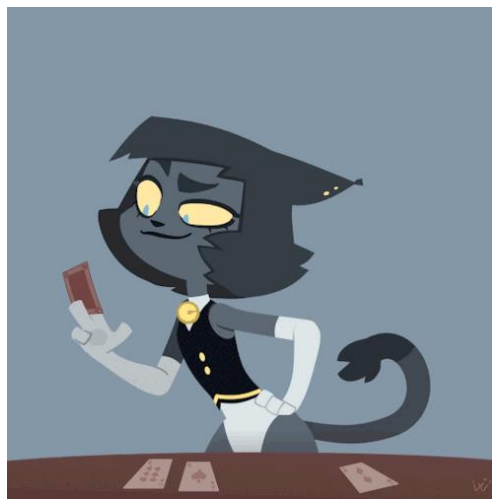
- 遊戲畫面美觀程度、美術風格統一。



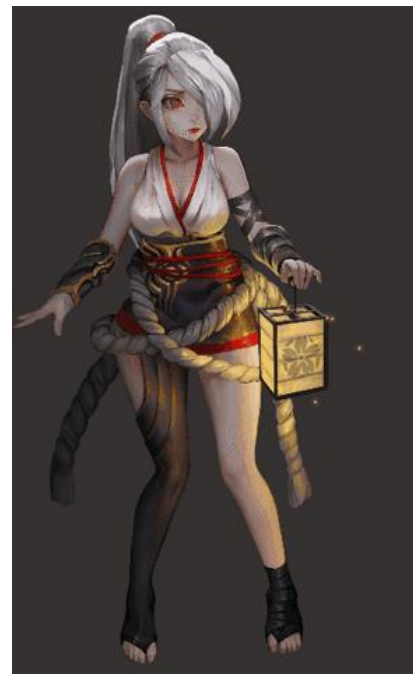
Low-res Pixel Art



High-res Pixel Art



Cartoon



High-res

Advanced effect (5% per)

- 符合遊戲內容與風格的進階特效，請使用除基本特效以外的技巧製作。

