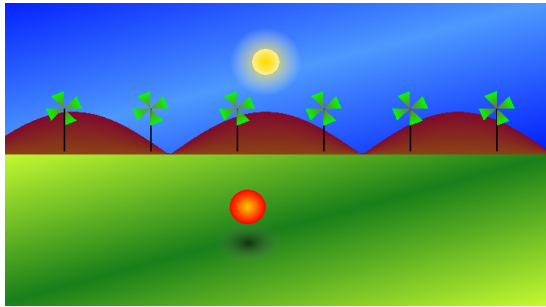
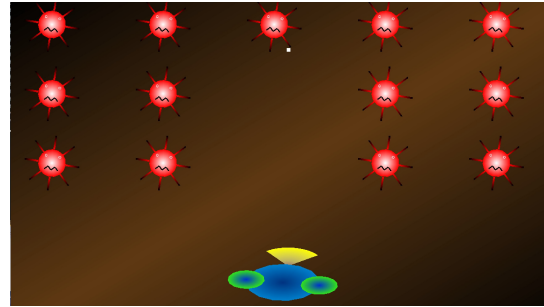


FONDAMENTI DI COMPUTER GRAPHICS LM

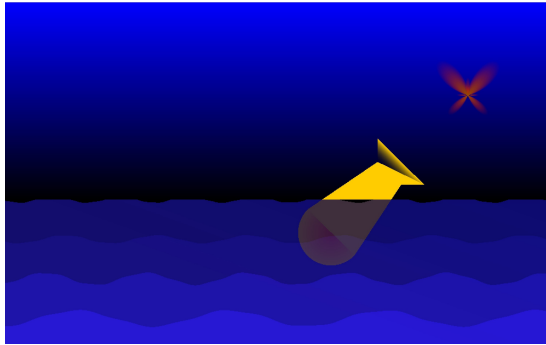
LAB 2 - 2D ANIMAZIONE & GAMEPLAY



(a)



(b)



(c)



(d)

Figure 1: (a) jumping ball **2D_JumpingBall.cpp**; (b) semplice videogioco 2D **2D_Game_corona.cpp**; (c) **2D_sea.cpp**; (d) **2D_dragon.cpp**.

Compilare ed eseguire i programmi sorgenti in 3 progetti diversi:

- 1) **2D_Jumping_Ball.cpp**
- 2) **2D_Game_corona.cpp**
- 3) **2D_sea.cpp**
- 4) **2D_PS.cpp**.

I progetti forniti sono esempi di una scena animate 2D (1), semplici videogiochi (2) e (3), ed un sistema particellare (2).

Si richiede di realizzare una demo di animazione digitale 2D interattiva simile al materiale fornito. Lo studente può utilizzare il codice fornito come materiale di ispirazione e consultare il sito [glsandbox](http://glsandbox.com) che mostra diversi esempi 2D. Tuttavia non saranno accettati elaborati che si limiteranno ad apportare banali modifiche al materiale di base. Verrà valutato positivamente:

- l'impegno artistico e l'impatto visivo della scena;
- la presenza e qualità delle animazioni basate su simulazioni fisiche (es. uso leggi di cinematica/dinamica);
- la presenza di elementi di gameplay con condizioni di vittoria/sconfitta per il giocatore;
- l'utilizzo dei particellari nella scena.

L'organizzazione del codice é a totale discrezione dello studente e non impatta sulla valutazione finale.