

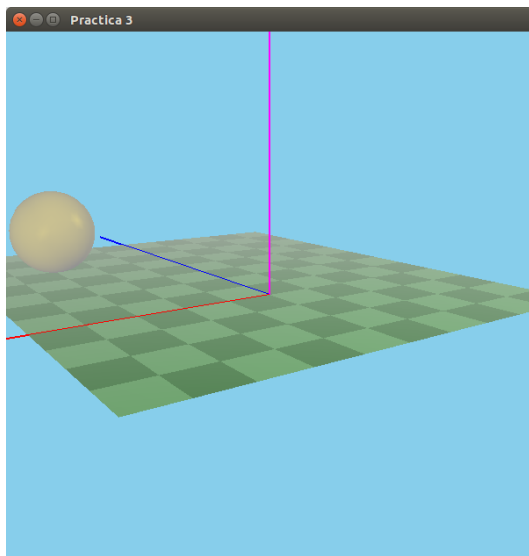
PRACTICA #3 FOG Y MAP TEXTURE

Se implemento el Fog lineal, exponencial y exponencial cuadrado, usando las funciones clamp, mix y exp.

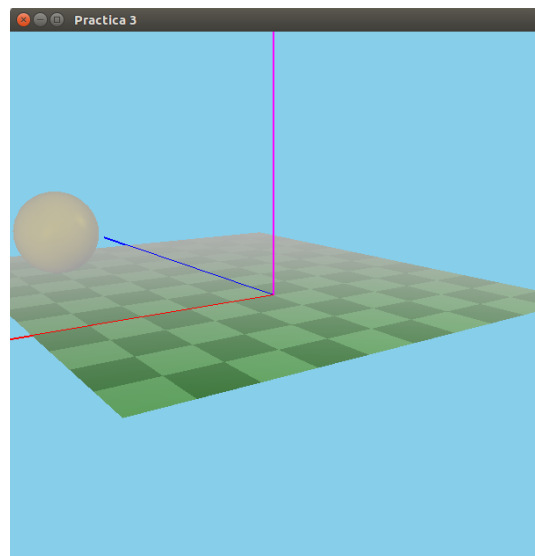
Lo que se puede ver es que la niebla en el exponencial cuadrado cae mucho mas rapido que en el exponencial. Nuestro fog fue basado en el rango, eso quiere decir que para calcular la distancia de cada fragmento hacia la camara, necesitabamos la posicion del vertice en el espacio de la camara y luego simplemente le aplicabamos un lenght().

Para la textura, se uso la imagen dada por image_set_up() la cual contenia 8 cuadros por lado, como nuestro piso es de 12x10 entonces para hacer un correcto mapeado conservando la relacion, el vertice del lado mas largo (12) se mapeaba a la coordenada 12/8 y el otro lado a 10/8. Luego simplemente teniamos que configurar a REPEAT, ya que nos estamos pasando de 1.0 .

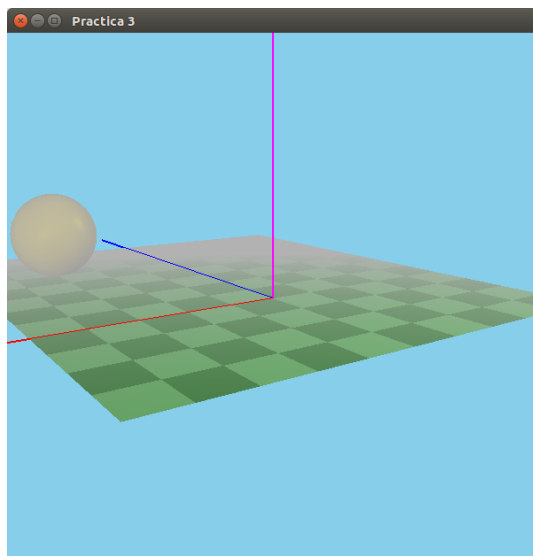
FOG linear, point light



FOG exponential, point light



FOG exponential square, point light



Map Texture, point light

