

Proyecto SIGILS

Technical Documentation of rendering

Alejandro Hijano – CTO

# Características técnicas de esta escena

* Iluminación completamente dinámica, (sombras de cascada, 4 niveles de cerca y 4 niveles de lejos).
* Mapeado de 4 km^2 creado con TerreSculptor, dividido con World Composition con stream de nivel según distancia del player (carga progresiva similar a la de The Elder Scrolls 5 Skyrim).
* Ciclo día y noche que se actualiza en cada frame.
* Deep Learning Super Sampling para mantener el rendimiento estable.
* Iluminación volumétrica mediante el uso extensivo de Volumetric height fog
* Alta resolución de texturas del suelo mediante el uso de Runtime Virtual Texturing, que, a su vez, es utilizado para colocar las piedras y las hierbas pequeñas de forma dinámica sin necesidad de tener que ponerlas a mano
* Combinado con el RTV, está el uso de un Splatmap que pinta el entorno entero con las texturas correctas grosso modo que luego pueden ser sobrescritas mediante el uso de capas extras.