

# Introduzione al Progetto

## Fondamenti di Computer Grafica

---

### Idea

L'obiettivo di questo progetto è realizzare una scena tridimensionale ambientata attorno ad una scacchiera, con modellazione completa dei pezzi, animazioni che riproducono una breve partita (*Fool's Mate*), effetti sonori sincronizzati e rendering finale in video.

### Step

Scacchiera		
Oggetto	T Descrizione	↪ Stato
Step1.ProvePedone	Piccole imperfezioni nei metodi 1 e 2	Fatto ▾
Step2.Pedone	Nessun problema	Fatto ▾
Step3.Torre	Nessun problema	Fatto ▾
Step4.Alfiere	Problema con fenditura	Fatto ▾
Step5.Re	Problema con la croce	Fatto ▾
Step6.Regina	Problema con metodo usato nel tutorial	Fatto ▾
Step7.Cavallo	Nessun problema, semplicemente dovevo capire come realizzarlo	Fatto ▾
Step8.Scacchiera	Nessun problema	Fatto ▾
Step9.Shading	Problema gestione texture su altri dispositivi (vedi Step10)	Fatto ▾
Step10.Animazione	Nessun problema	Fatto ▾

# Motivazione

In passato avevo già iniziato a sviluppare un progetto simile, con l'idea di realizzare manualmente una scacchiera tramite disegno tecnico. Ora, grazie all'uso di Blender e alle nuove conoscenze, desidero riprendere e portare a termine quel progetto personale (che, per giunta, non ho mai terminato), sfruttando gli strumenti insegnati in questo corso.

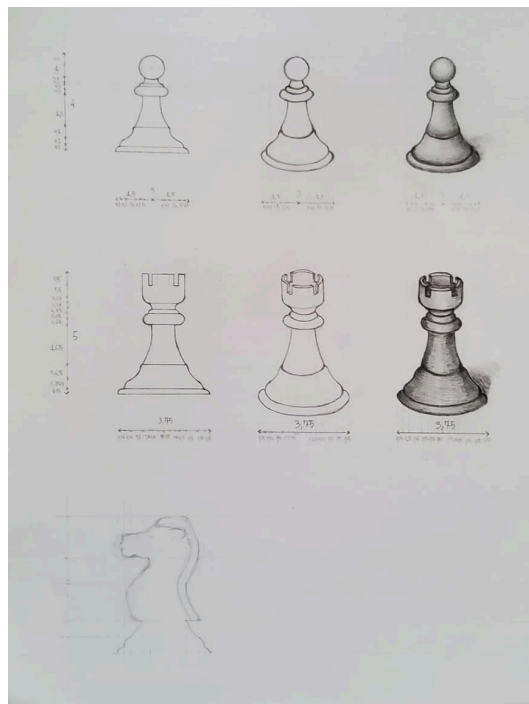


Figura 1: Bozza prospetto a mano delle pedine

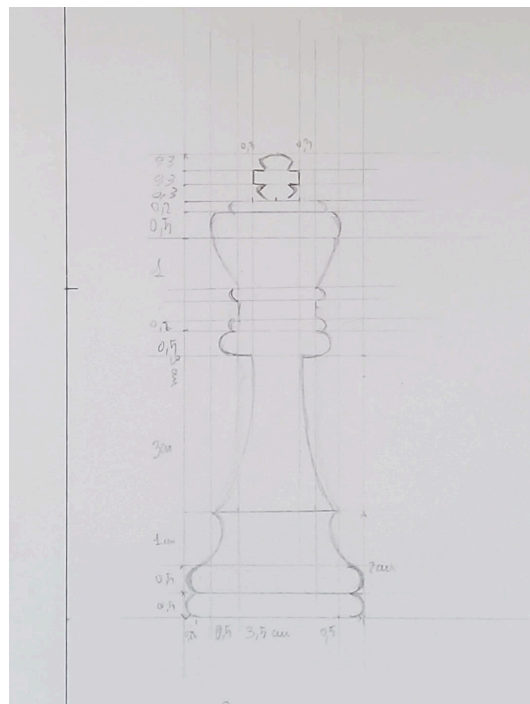


Figura 2: Bozza prospetto a mano del Re

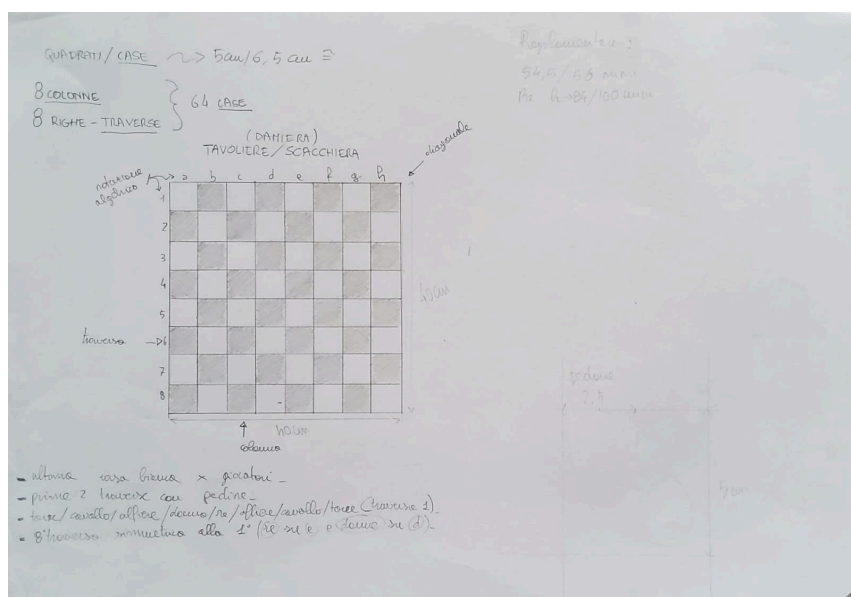


Figura 3: Bozza della scacchiera