

# Imagine Cup in action

Aras Pranckevičius  
Unity Technologies / nesnausk!  
<http://aras-p.info>



# /me

- nesnausk! demkès
- 2004 Imagine Cup: 2 vieta
- 2005 Imagine Cup: 1 vieta
- Microsoft DirectX MVP du metus
- Lead Pixel Monkey @ Unity





- Žaidimų kūrimo įrankis
- [unity3d.com](http://unity3d.com)
- Rocks!
- ~50 žmonių, ~10 lietuvių



# /me & Microsoft

- Nuomone apie Microsoft: neutrali :)



# Imagine Cup tadais

- “Rendering” kategorija
- Bet kas iš “realtime 3D”
- Praktiškai demoscene
- Dabar “game design” panašiausia



# Imagine Cup tadais

- 2004: San Paulas
- 2005: Jokohama
- 2010: Varšuva :(



# 2004

- Aras & Paulius, KTU IF
- Kažkas apie IC pasakė
- Žiū: “rendering”!
- Žiū: Brazilija – tai jėga!
- Žiū: pinigų duoda!



**WANT!**



# 2004: planas

- Tikslas: Brazilija
- 2 mėnesiai laiko
- 2 programuotojai



# 2004: gerai

- Paulius: ir programuotojas, ir modeliuotojas
  - => Didžioji dalis artwork'o
- Muzika: radom per drumclub



# 2004: sunkumai

- Darbas, šeima, mokslai
- Lygiagrečiai darėm kita demkę  
Breakpoint 2004 konkursui
- Time is everything



# The Fly





# The Fly

Music by IJO, originally released on Surfaces  
netlabel: <http://surfaces.tinkle.it>

Visit Nesnausk! team at:  
<http://www.nesnausk.org>

All the characters are imaginary. No flies  
or other animals were harmed during  
production :)





# The Fly Tech

- Visual C++, Direct3D 9
- 3ds max, nuosavas eksporteris
- The GIMP



# Gfx Tech

- Tangent space normal mapping
- Half-Lambert lighting
- Depth of Field
- Fur w/ anisotropic lighting
- Multi-layered terrain
- Translucent/iridescent wings
- Water Reflection
- Fallbacks for old GPUs

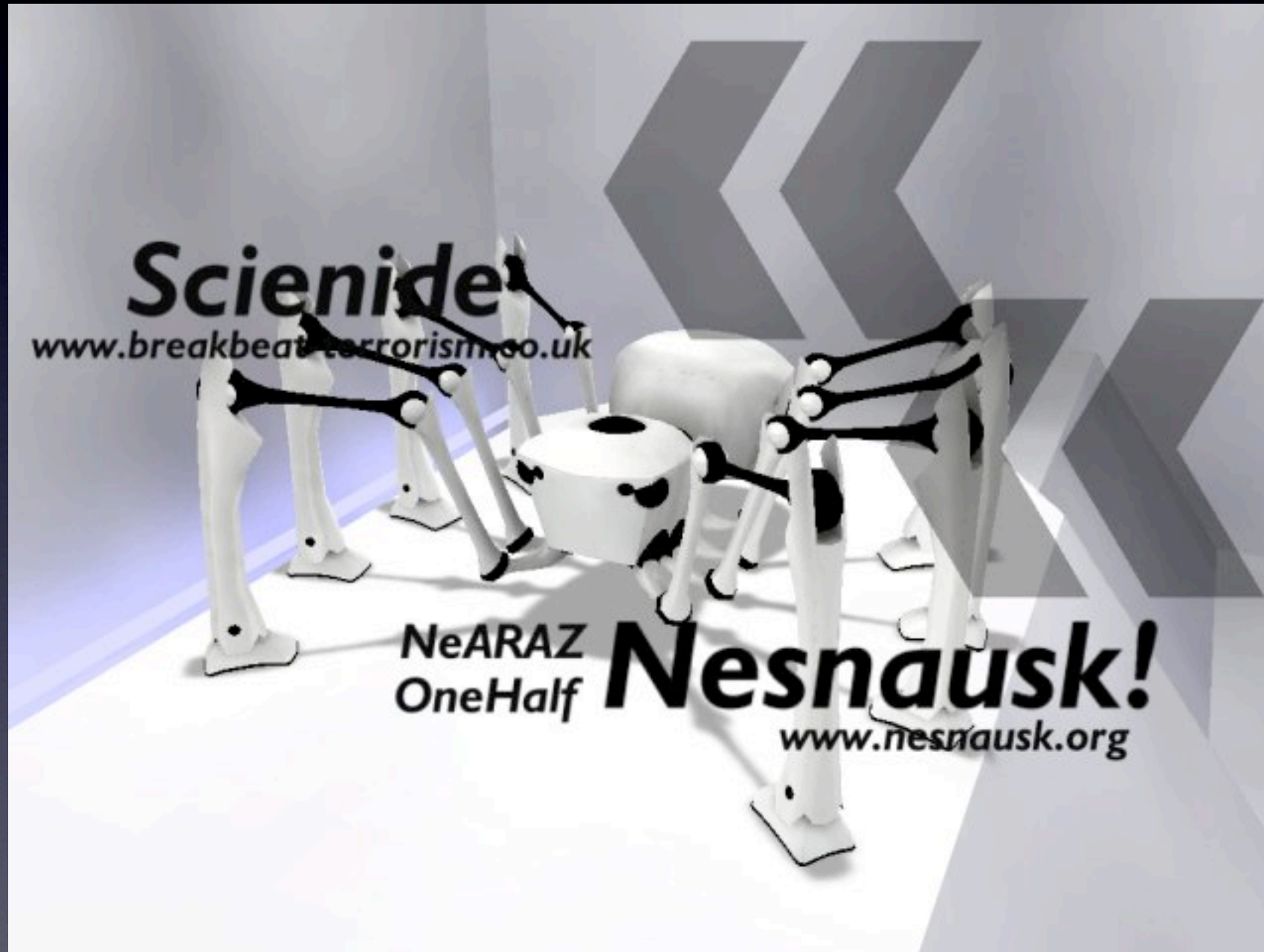


# 2004: finalas

- Brazilija – tai jėga
- MS marketingas veikia
- On-the-fly competition

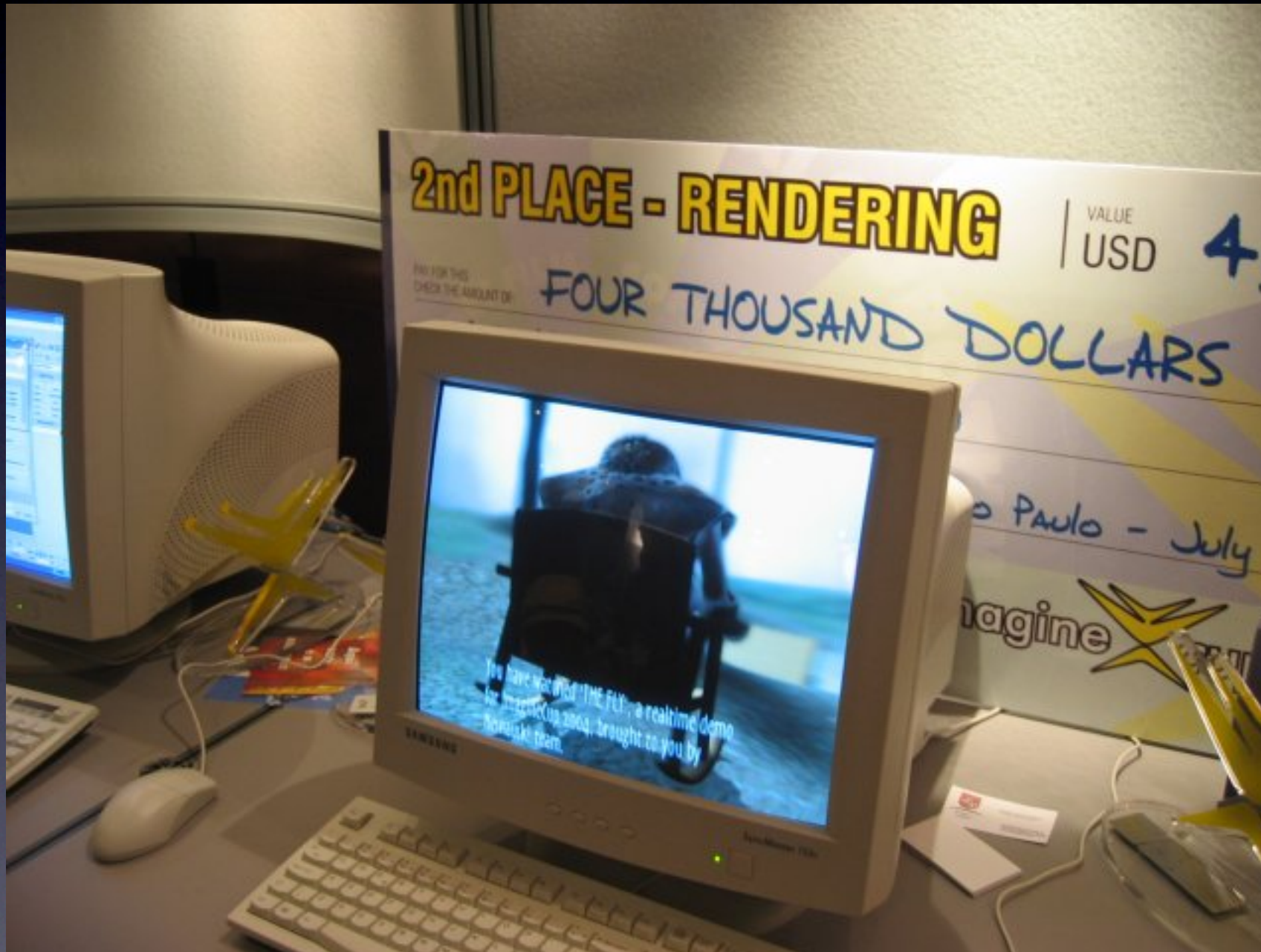


~2 dienos non stop





# Yeah!





# 2004: rezultatai

- Sutikom daug žmonių
- Tarp jų iš Microsoft, NVIDIA, ...
- Brazilija! Fun!
- \$4000 + 2\*GeForce6800
  - –33% Lietuvos valstybei :(
- Microsoft kontraktoriai



# Visual Gaming

- IC 2005 padarė Visual Gaming kategoriją
- Pasamdė mus padaryti “3D viewer”



# Visual Gaming





# 2004: kas gerai

- Parinkom gerą muziką
- Per daug neišsiplėtėm



# ...bet

- 2 vieta yra “first from the losers” :)
- 2005! (Japonija – jėga)



# 2005

- Tik pirma vieta keliauja į finalus :(
- Tikslas: pirma vieta :)



# 2005

- Bigger
- Harder
- Faster
- Stronger

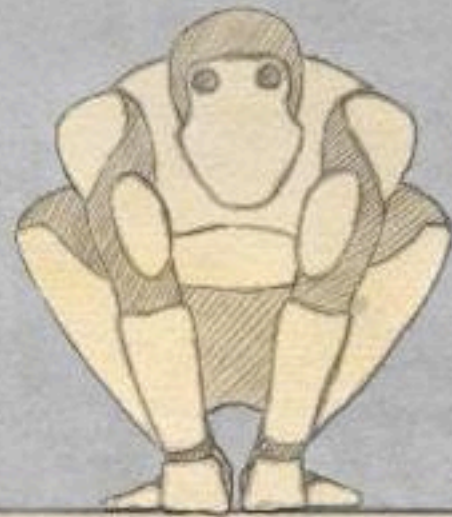


# 2005

- Aras: kodas, kažkiek 3D
- Paulius: design, 3D, 2D, efektai
- (new!) Antanas: animacijos, 3D
- (new!) Raimundas: muzika, garsas
- 2005 Sausis – Gegužė



# in.out.side



## in.out.side: the shell

Abstract



Demo



Scenario



Artwork



Technology



Findings













# Tech

- Precomputed fracture
- Physics, heavily hacked for perf.
- Hi+Low res modeliai
- Baked AO
- Soft shadows (ShaderX4)
- Glossy reflections
- Seamless texturing tool



# 2005: finalas

- Japonija – tai jėga :)



# Kas buvo po to

- Rendering kategorija panaikinta :(
- Baigėm magistrus, taigi ImagineCup nebe mums



# Kiek IC svarbu?

- Sunku pasakyti
- Pvz., Unity apie mano ImagineCup nieko nežinojo
- Bet žinojo mane iš fizikos mailing list'ų, kuriuose buvau dėl IC2005



# ImagineCup legacy

- Brazilija! Japonija! \$!
- Iššūkis
- Kažkiek kontaktų
- Dirbu Unity netiesiogiai dėl ImagineCup



# Trumpai

- Dalyvauk konkursuose!
  - (bet kokiuose)
  - Žiūrėk plačiau nei Lietuvos ribos
- Iššūkliai yra gerai
- Laimėti irgi yra neblogai



Klausimai?