

SMTP

SMALL MATERIAL AND TEXTURE PROJECT

Grafica – semestre autunnale, 2012-13 - Claudio Bonesana, Nathan Koefer

Idea iniziale

L'idea fondamentale del progetto è quella di sviluppare un piccolo scenario all'interno del quale applicare delle texture.

Da questo punto di partenza, applicare texture a forme più complicate e/o con effetti diversi.

Sviluppo

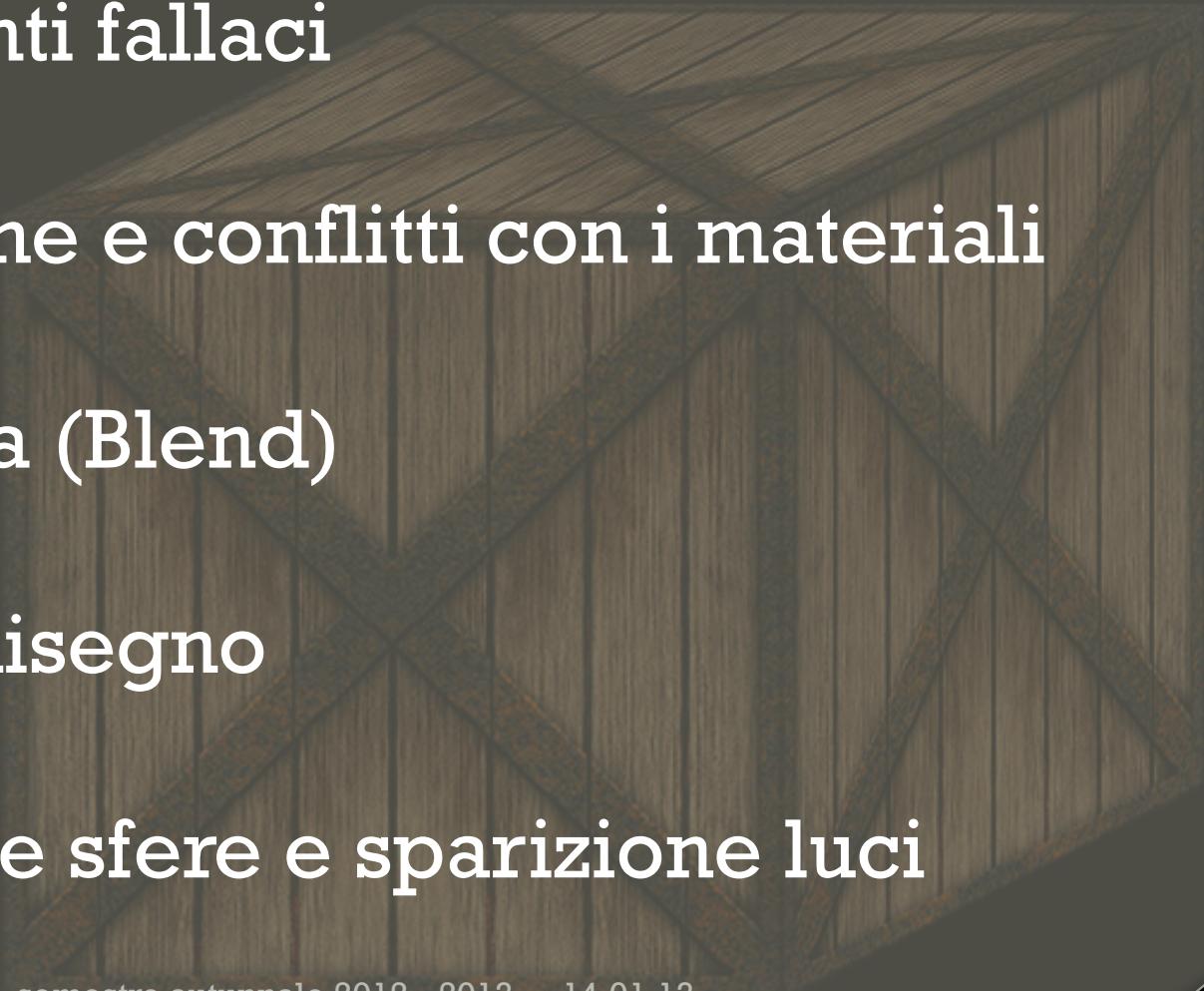
- Scenario basato su un modello preesistente (NeHe)
- Texture modificate, ottimizzata la generazione
- Apportate correzioni al modello di base
- Aggiunta di elementi
- Implementazione di camera FPS
- Aggiunta e raffinazione di luci e materiali

Sviluppo - II

- Aggiunta della (pseudo)tessellation
- Aggiunta di effetti speciali (FOG)
- Modifica del dettaglio delle texture
- Implementazione texture HD

Problemi

- Orientamenti fallaci
- Illuminazione e conflitti con i materiali
- Trasparenza (Blend)
- Ordine di disegno
- Introduzione sfere e sparizione luci



soluzioni

- Modificare l'ordine di disegno in base alla posizione dell'occhio
- Aumentare il numero di vertici nelle superfici
- Creazione classi per la gestione degli oggetti

sviluppi futuri

- Aggiunta di texture animate
- Aggiunta di figure più complesse
- Aggiunta di Bump Mapping
- Implementazione di Mip Mapping (AQC)

DEMO

