

FONDAMENTI DI COMPUTER GRAPHICS LM

LAB 2 - 2D ANIMAZIONE E INTERAZIONE

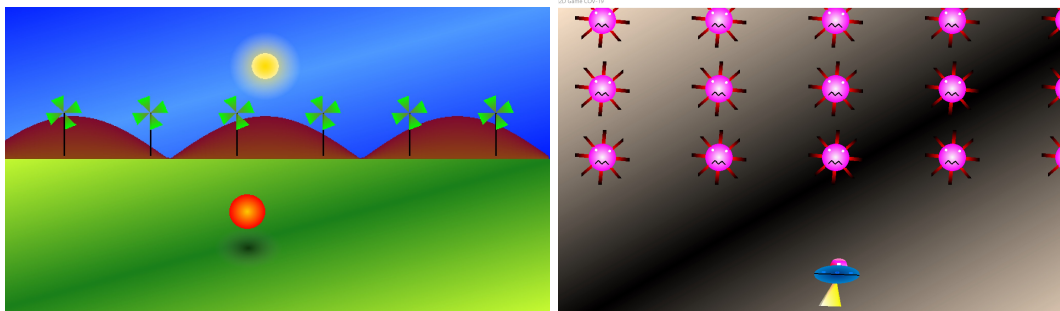


Figure 1: Sulla sinistra jumping ball **2D_JumpingBall.cpp** e sulla destra semplice videogioco 2D **2D_Game_corona.cpp**.

Compilare ed eseguire i programmi sorgenti in 3 progetti diversi:

- 1) **2D_Jumping_Ball.cpp**
- 2) **2D_Game_corona.cpp**
- 3) **2D_PS.cpp**.

I progetti forniti sono esempi di una scena animate 2D (1), un semplice videogioco (2), ed un sistema particellare (2).

Si richiede di realizzare una demo di animazione digitale 2D interattiva simile al materiale fornito. Lo studente può utilizzare il codice fornito come materiale di ispirazione e consultare il sito [glsandbox](http://glsandbox.com) che mostra diversi esempi 2D. Tuttavia non saranno accettati elaborati che si limiteranno ad apportare banali modifiche al materiale di base. Verrà valutato positivamente:

- l'impegno artistico e l'impatto visivo della scena;
- la presenza e qualità delle animazioni basate su simulazioni fisiche (es. uso leggi di cinematica/dinamica);
- la presenza di elementi di gameplay con condizioni di vittoria/sconfitta per il giocatore;
- l'utilizzo dei particellari nella scena.

Possibilmente rendere le animazioni indipendenti dalla velocità di esecuzione del codice.

L'organizzazione del codice è a totale discrezione dello studente e non impatta sulla valutazione finale.