

- 介紹:

這次專案是最後一次了，是在之前的作品上附加貼圖(照片)去做點綴。一貼上去整個作品的質感都提升了~好讚



→有利於加分的因素，用紅字標(fancy idea)。

- 貼圖介紹:

- 一般貼圖:

- ◆ 花紋雪人(我找像素圖用 for 畫的...)
- ◆ 魚池(有用 texture matrix 旋轉)



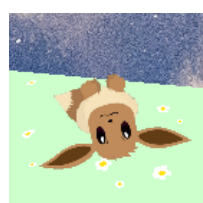
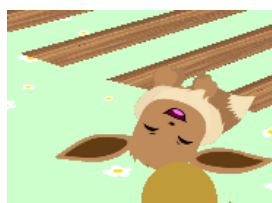
- ◆ 木頭地板
- ◆ 後面的樹
- ◆ 草地上的花



■ Billboard(不同角度都看著我):

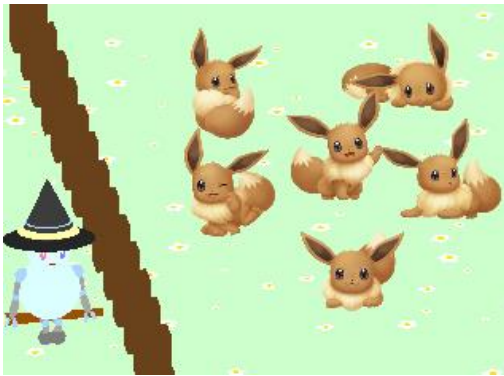
◆ Key frames:

- 木地板旁邊的伊布(55 張 png....)



◆ Normal:

- 右邊一堆伊布

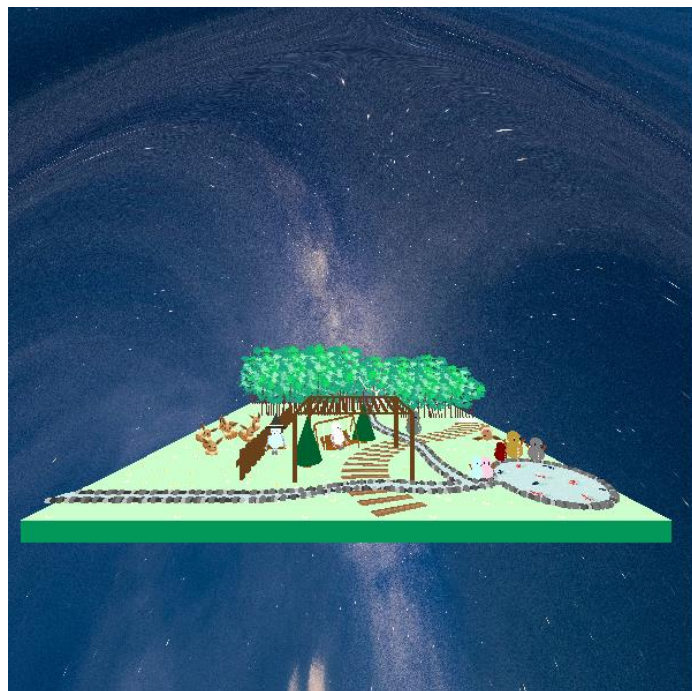


- 樹林裡的麋鹿



■ Sky dome(切換到 project 視角才有效果):

- ◆ 用圓形包覆



- fog 按鈕介紹:

- 開關: C/c (左為無啟動 fog，右為啟動 fog)



- 切換模式: V/v (GL_LINEAR(上)、GL_EXP(左)、GL_EXP2(右))(濃度 0.01)



- 顏色切換: B/b (白霧、灰藍霧)

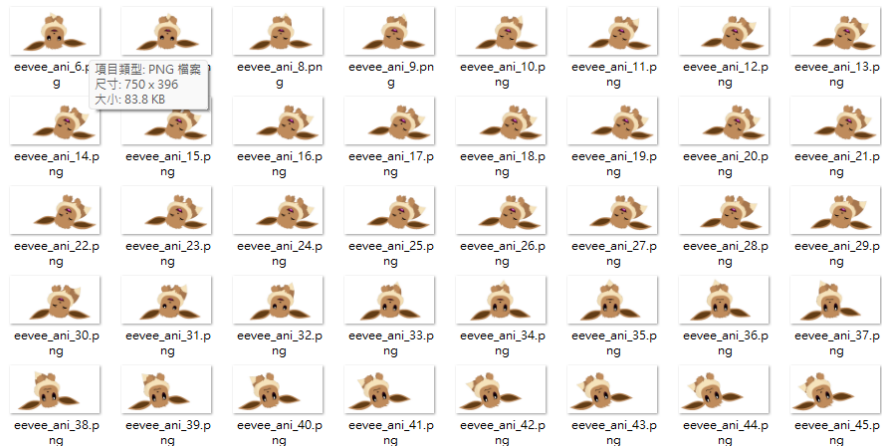


- 濃度變淡: N/n
- 濃度變濃: M/m

- 都有燈光效果，但是沒有看得比較清楚，所以我截圖有關掉



- **Fancy idea:**
 - 場景很美
 - 我的伊布是 55 張 PNG 讓它動的，我自己慢慢把 JPG 弄成 PNG 的....弄超久，很認真看待作業吧 x



- **心得:**

終於完成了!一整學期下來的專案~這真的是短短 2 周沒辦法輕易完成的，需要透過一學期的努力才行，從一開始的畫機器人，到 **view volumn** 再到 **light** 最後是 **texture mapping**，每個禮拜都在不同的東西打轉，從一開始我只會寫程式，完全不知道原理，到現在我是”因為知道原理，才會這樣寫的”，我覺得這是我這學期最大的進步吧!

謝謝助教這學期幫我們 **demo** 還有回我 **mail**、回答我奇怪的問題，也謝謝老師這學期的教導~我收穫良多，我有聽話好好讀書，期末考應該比期中考高吧(還是一樣低呀....?)

祝老師及助教新年快樂!下學期遊戲引擎見~

備註: 直接把整個 image 資料夾放到執行的目錄即可