

Planet Editor

Projekt końcowy z Grafiki Komputerowej

Twórcy projektu:

 Kacper Topolski
 Natalia Nowakowska
 Oliwia Michalik

Projekt składa się z edytora planety. Pozwala on na modyfikację parametrów planety i słońca oraz przestrzeni ich otaczającej poprzez wykorzystanie różnych technik grafiki komputerowej. Dostępne właściwości do edycji to:

1. Tekstura (planeta i słońce)
2. Wielkość planety i słońca
3. Obrót wokół własnej osi
4. Atmosfera
5. Chmury
6. Model oświetlenia
7. Jasność
8. Metaliczność
9. Chropowatość
10. Bloom
11. Tone Mapping
12. Sky Box

Wykorzystane techniki grafiki komputerowej:

- Mapowanie tekstur i normalnych
- PBR
- Bloom
- Perlin Noise
- HDR
- Tone Mapping
- Cube Map

Oprócz panelu sterowania na ekranie, są w pełni działające przyciski funkcyjne:

- A, D – obrót kamery wokół planety
- W, S – przybliżenie kamery
- ←, → – obrót planety wokół własnej osi
- ↑, ↓ – zmiana wielkości planety
- T, Y – zmiana tekstury planety
- U, I – zmiana tekstury słońca
- Z, X – gęstość chmur
- C, V – ruch chmur
- B, N – jasność chmur
- M – poziom rozmycia Blooma
- O – wł/wył atmosfery
- P – zmiana modelu oświetlenia
- Q – wł/wył sky box
- E – wł/wył poświatę słońca
- F – wł/wył tone mapping
- 1, 2 – siła światła
- 3, 4 – chropowatość
- 5, 6 – metaliczność
- 7, 8 – wielkość słońca
- 9, 0 – obrót sky boxa