

# Shooting Sci-fi



Anthony Pereira, NMEC: 93016

Carla Oliveira, NMEC: 92579

Filipe Lopes, NMEC: 109682

Sérgio Oliveira, NMEC: 109847

# Contextualização



O nosso projecto consiste num jogo de ficção científica.



É um jogo first person shooter.



A arma é um crossbow.



Existem diferentes alvos para ganhar pontos (alvos estáticos e naves espaciais dinâmicas).



O jogo acontece num ambiente interior e exterior.



# Objetivos



Explorar vários tipos de materiais.



Entender a aplicação dos vários tipos de luz.



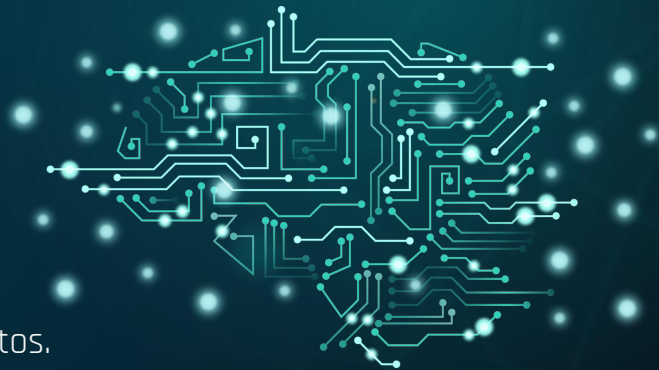
Aplicar movimentos de câmera.



Conhecer o processo de importação de vários tipos de objetos.



Implementar animações com interação entre luzes e os objetos.



# Desenvolvimento



**Sérgio**

Posicionamento e movimento da  
câmara;  
Gameplay.

**Filipe**

Aplicação de Materiais;  
Construção do cenário envolvente.

**Anthony**

Iluminação;  
Gameplay.

**Carla**

Importação de objetos;  
Animação de objetos.

# Câmara



Abordagem em primeira pessoa.



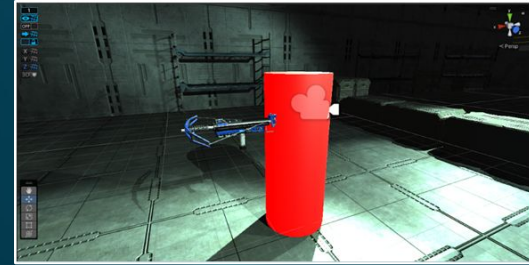
Crossbow e mira estática no centro da tela.



Score no canto inferior esquerdo da tela.



Instruções no canto inferior direito da tela.



FPS





# Importação de Objetos



Modelos, tais como alvos, barris, caixas, naves e tudo existente no jogo foram importados sendo estes já criados.



A construção da estrutura, a posição dos elementos na cena, a inserção das texturas, o script da crossbow, o script das naves foram realizadas pela equipa do projecto.



Foram criados dois materiais pela equipa, nomeadamente os presentes nas caixas e barris na parte interior da cena.



Os alvos, as naves são posicionados por translação, rotação e escala.



# Materiais



Para além do uso e perceção dos materiais dos objetos importados, criamos e aplicamos também os nossos próprios materiais.



# Materiais

01

Aplicação





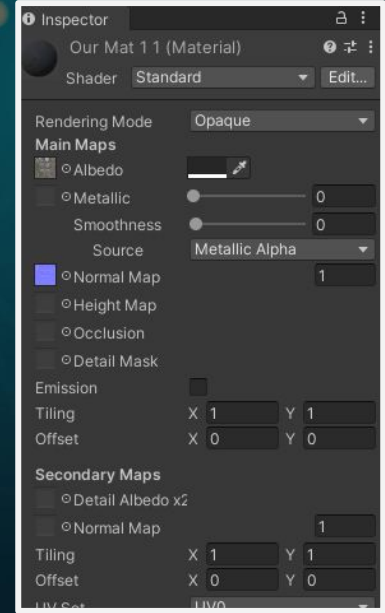
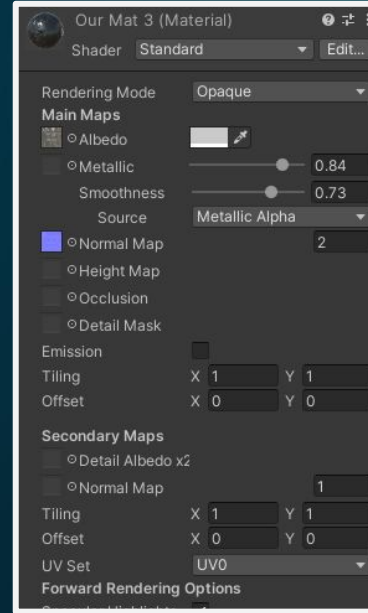
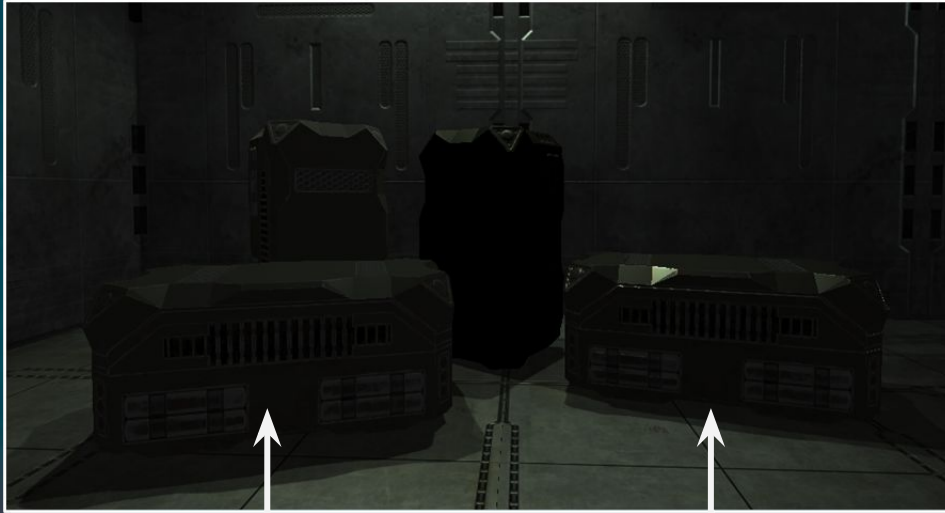
# Materiais

02

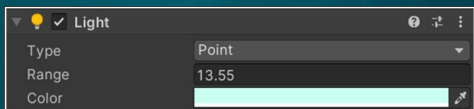
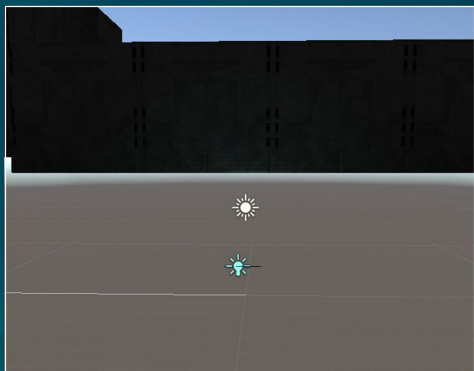
Aplicação



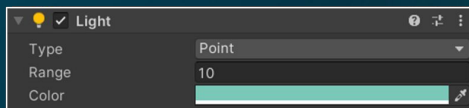
# Materials



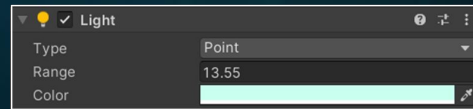
# Iluminação



Directional Light para Exterior

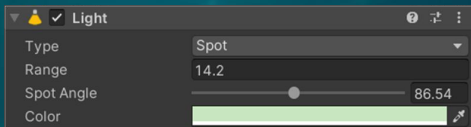


Point Light para luz da flecha

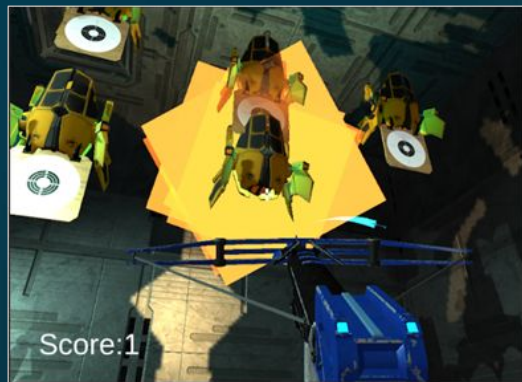
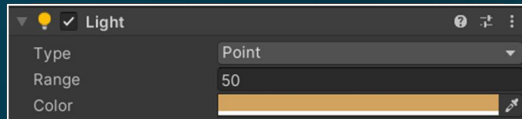


Point Light para lâmpada na parede

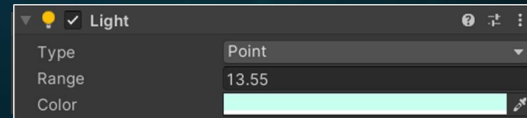
# Iluminação



Spotlight para holofotes

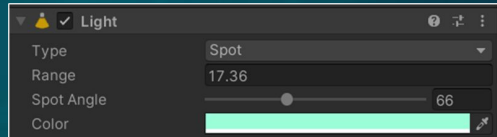


Point Light para explosão

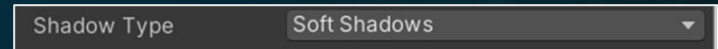


Point Light para luz no arco

# Iluminação



Spotlight para lanterna do arco



Soft Shadows em cada luz



# Animação de Objetos



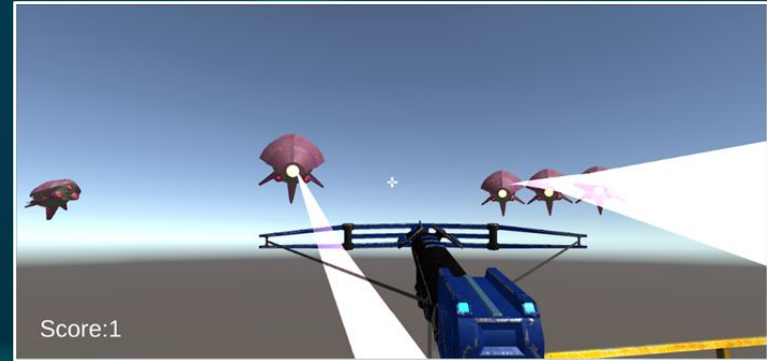
Movimento das naves para se desviarem dos obstáculos.



Deteção do player realizada pelas naves.



Rotação e posicionamento da nave para atacar o player.



# Análise Crítica

