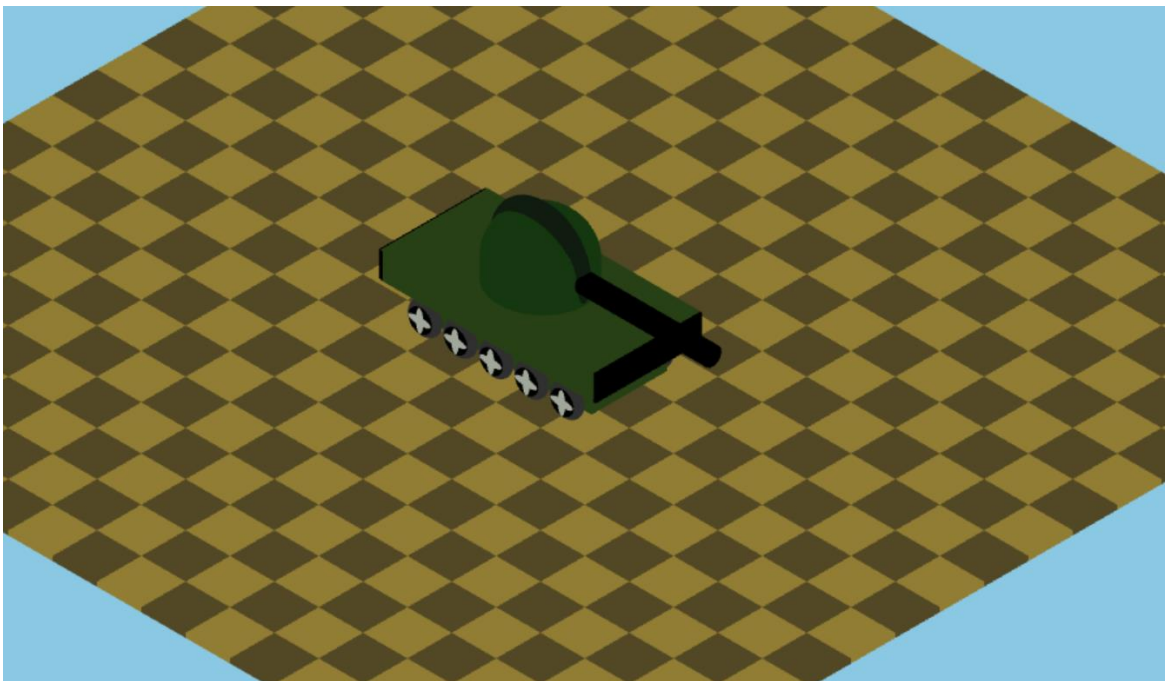


Projeto 02 – Modelação e Animação



Bernardo Silva nº57654

Francisco Gouveia nº57488

Grafo de cena

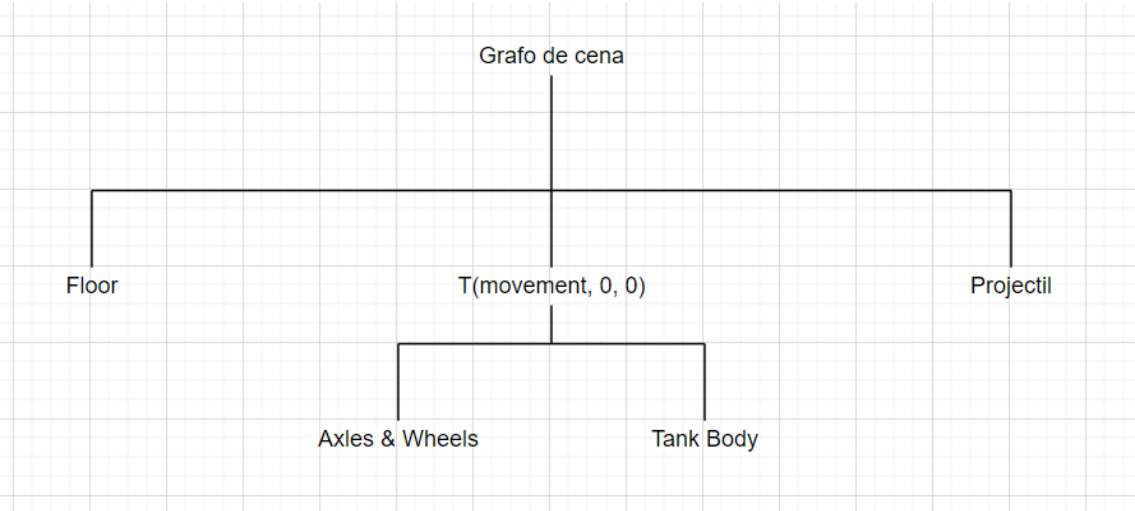
Esquema:

Descrição das constantes e variáveis utilizadas:

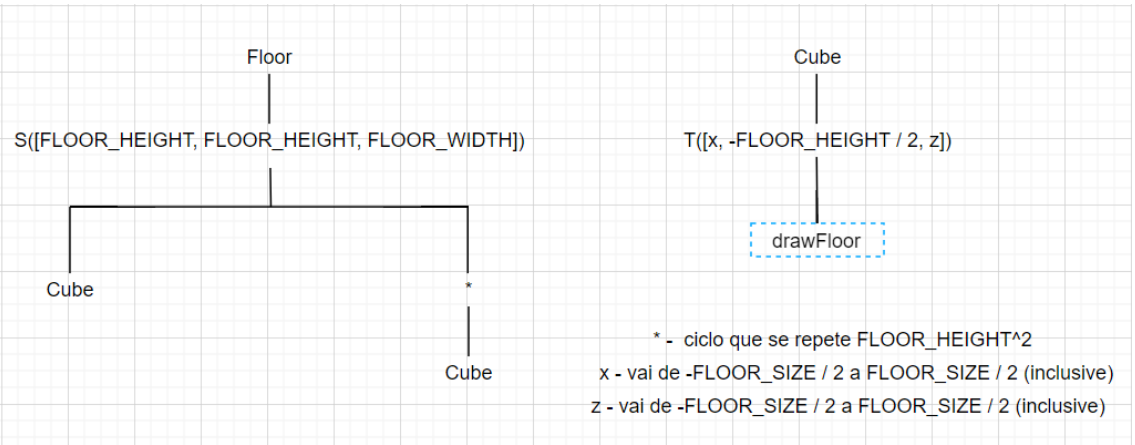
- gunMovement → valor associado à rotação do cano do tanque (subir e descer o cano)
- topBodyMovement → valor associado à rotação da parte superior do tanque
- movement → valor associado à translação do tanque no chão
- FLOOR_WIDTH → Largura de um cubo do chão
- FLOOR_HEIGHT → Altura de um cubo do chão
- FLOOR_SIZE → Tamanho pretendido para o chão
- NWHEELS → Número de rodas do tanque
- TANK_RIGHT → Posição do lado direito do tanque no eixo do Z
- TANK_LEFT → Posição do lado esquerdo do tanque no eixo do Z
- TIRES_SCALE → Escala dos pneus
- TIRES_CENTER → Altura do centro dos pneus (raio do pneu)
- TIRES_CENTER → Distância entre pneus
- RIMS_LENGTH → comprimento dos rims
- RIMS_HEIGHT → altura dos rims
- RIMS_WIDTH → largura dos rims
- RIMSDIR1_LENGTH → comprimento dos rimsDir1
- RIMSDIR1_HEIGHT → altura dos rimsDir1
- RIMSDIR1_WIDTH → largura dos rimsDir1
- RIMSDIR2_LENGTH → comprimento dos rimsDir2
- RIMSDIR2_HEIGHT → altura dos rimsDir2
- RIMSDIR2_WIDTH → largura dos rimsDir2
- RIMS_EXTRA_WIDTH → valor para translação dos rimsDir1 e rimsDir2 (para não ficarem na mesma posição exata dos rims, mas sim um pouco depois/antes).
- AXLES_LENGTH → comprimento dos eixos
- AXLES_HEIGHT → altura dos eixos
- AXLES_WIDTH → largura dos eixos
- AXLES_CENTER → centro dos eixos (posição no eixo Z onde os eixos ficam centrados)

- BOT_BODY_LENGTH → comprimento do botbody
- BOT_BODY_HEIGHT → altura do bodbody
- BOT_BODY_WIDTH → largura do bodbody
- BOT_BODY_START → altura associada à translação do botbody, para ficar posicionado na zona pretendida (em cima dos eixos)
- MID_BODY_LENGTH → comprimento do midbody
- MID_BODY_HEIGHT → altura do midbody
- MID_BODY_WIDTH → largura do midbody
- MID_BODY_START → altura associada à translação do midbody, para ficar posicionado na zona pretendida (em cima do botbody)
- BOARD_LENGTH → comprimento do board
- BOARD_HEIGHT → altura do board
- BOARD_WIDTH → largura do board
- TOP_BODY_BASE_LENGTH → comprimento do topbody_base
- TOP_BODY_BASE_HEIGHT → altura do topbody_base
- TOP_BODY_BASE_WIDTH → largura do topbody_base
- TOP_BODY_BASE_START → altura associada à translação do topbody_base, para ficar posicionado na zona pretendida (em cima do midbody)
- TOP_BODY_LENGTH → comprimento do topbody
- TOP_BODY_HEIGHT → altura do topbody
- TOP_BODY_WIDTH → largura do topbody
- TOP_BODY_START → altura associada à translação do topbody, para ficar posicionado na zona pretendida (em cima do midbody)
- GUN_SUPPORT_RADIUS → raio da gunSupport
- GUN_SUPPORT_WIDTH → largura da gunSupport
- GUN_LENGTH → comprimento da arma
- GUN_HEIGHT → altura da arma
- GUN_WIDTH → largura da arma
- GUN_TIP_SCALE → Escala da ponta do cano
- PROJECTIL_RADIUS → Raio da esfera da bala

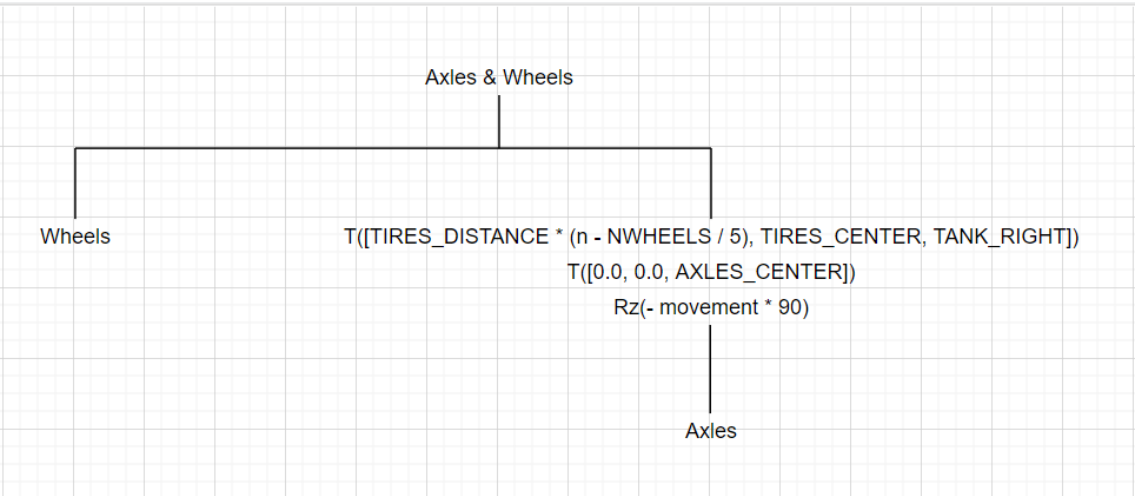
VISÃO GERAL:



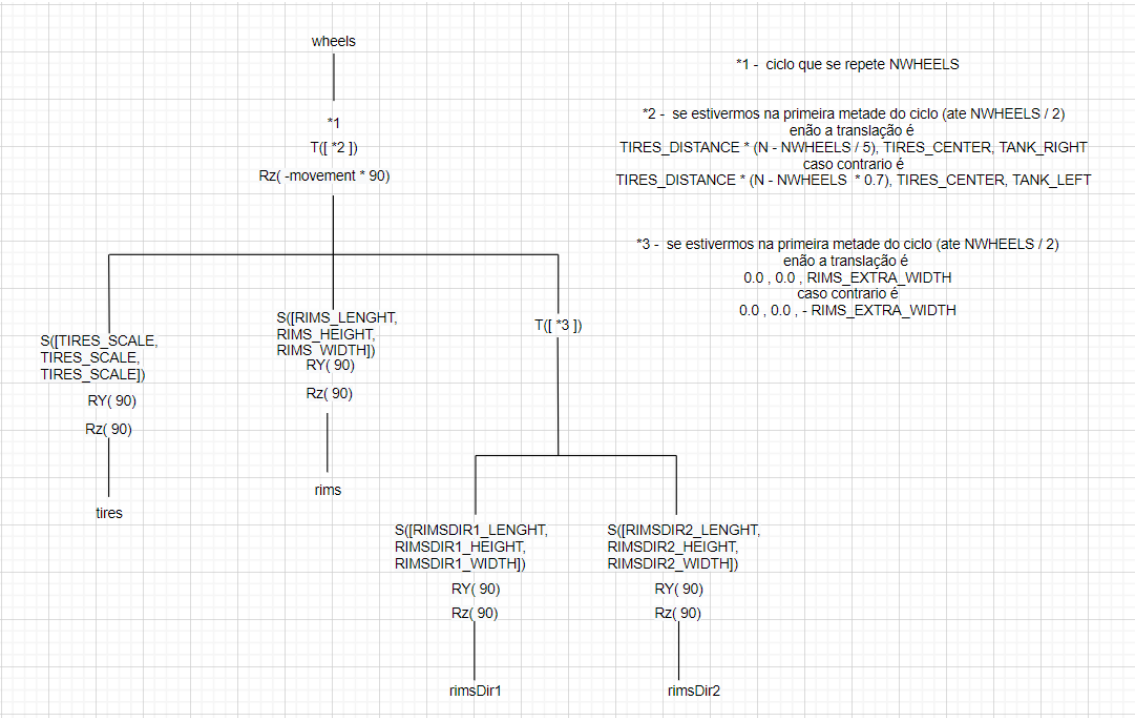
FLOOR:



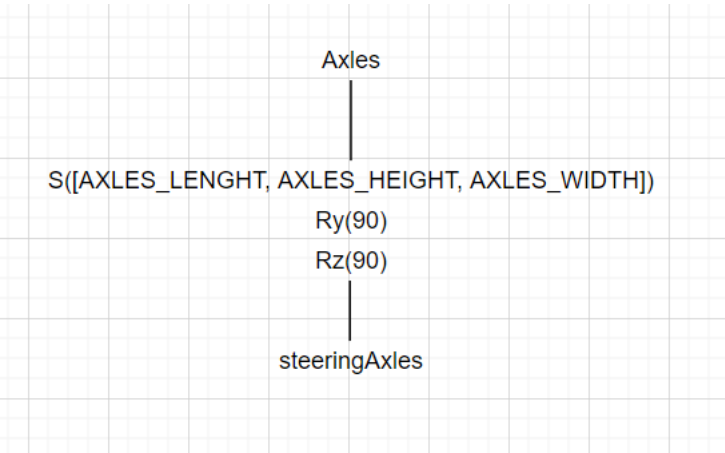
AXLES & WHEELS



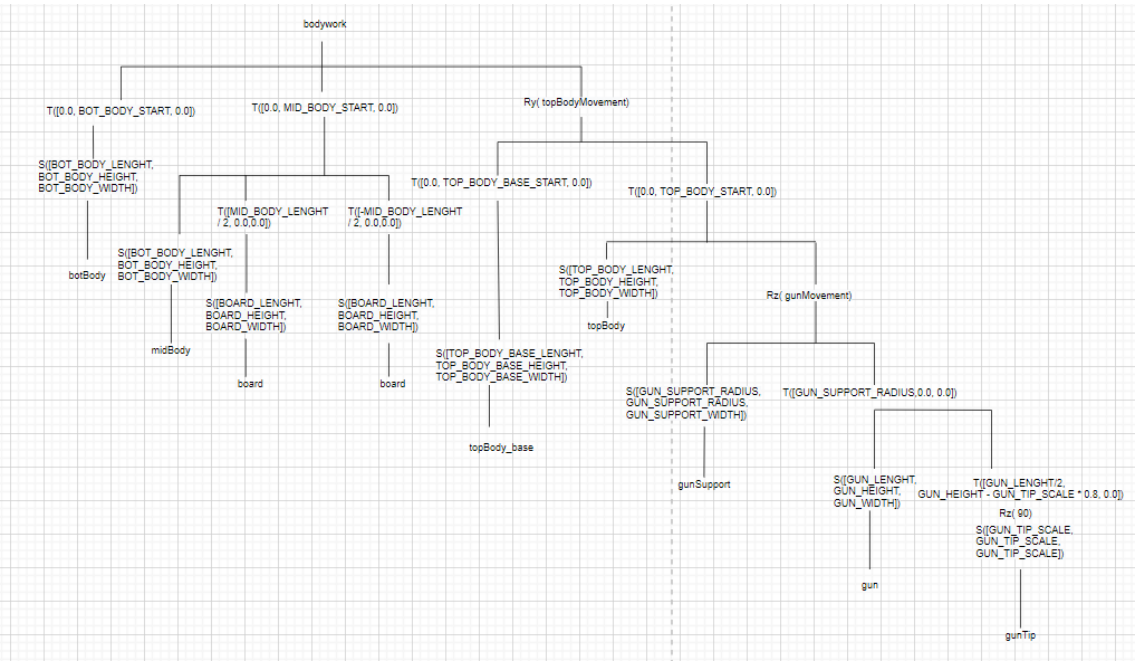
WHEELS:



AXLES:



BODY WORK:



PROJETIL:

