

**„SYMULATOR WYŚCIGÓW
POWIETRZNYCH W DOWOLNEJ
SCENERII WYGENEROWANEJ Z MAPY
WYSOKOŚCIOWEJ TERENU.”**

Dudek Piotr,
Smolli Mateusz
Stachyra Krzysztof

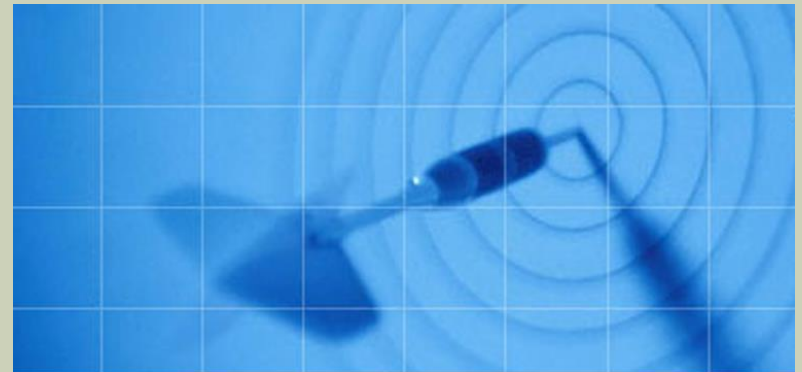
SPIIS TREŚCI

- Cele projektu
- Dane wejściowe
- Założenia funkcjonalne
- Efekt końcowy
- Pytania



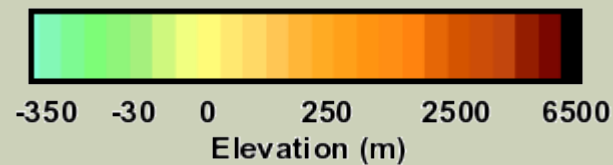
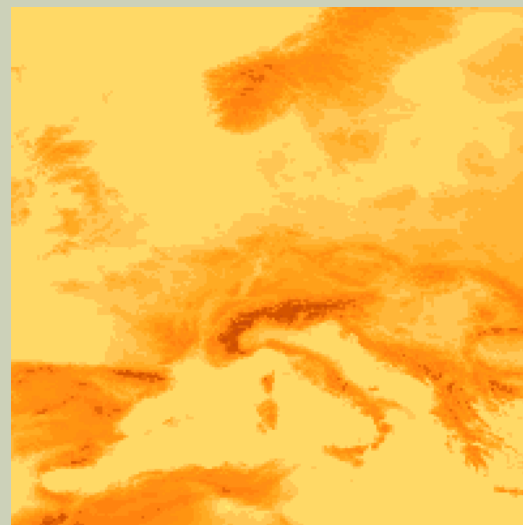
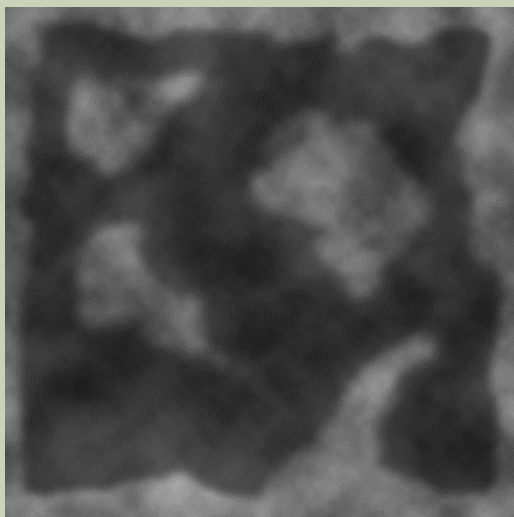
CELE PROJEKTU

Modelowanie obiektów 3D
+
Systemy GIS



DANE WEJŚCIOWE

- jpg, kolor
- jpg, czarno-biała
- GeoTIFF



ZAŁOŻENIA FUNKCJONALNE

- wykorzystanie silnika Unity
- wykorzystanie mapy wysokościowej terenu dla danych wejściowych
- dynamiczne generowanie terenu 3D z wczytanej mapy
- utworzenie menu do wyboru mapy terenu
- utworzenie symulatora lotu w otrzymanej scenerii
- dodanie kolizji z terenem
- utworzenie symulatora wyścigów powietrznych wzorowanych na „Red Bull Air Race”



EFEKT KOŃCOWY



THE END

Pytania?

...Nie? W takim razie dziękujemy za uwagę.