


Projeto final

MAC0240 - Introdução a computação gráfica

Sabrina Araújo e Samantha Miyahira



Fly Simulator

Uma aventura na cozinha

O que o sistema faz

- Simulador de voo de um inseto em uma cozinha feito em WebGL.
- O usuário controla o inseto utilizando as teclas do teclado.
 - 'W', 'A', 'S', 'D' para mover o inseto.
 - 'J' e 'L' para diminuir ou aumentar a velocidade de voo.
 - 'K' para parar.

MODELAGEM

1. MODELOS

Esferas, cilindros, cubos e polígonos para representar os objetos da cozinha, corpo e as asas do inseto.

2. ILUMINAÇÃO

Modelo de Phong para criar iluminação local e reflexos.

3. MOVIMENTAÇÃO

Movimentação dos eixos X, Y e Z. Visão do inseto em terceira pessoa.

4. ANIMAÇÃO

Movimento oscilatório para simular movimento do inseto e batida das asas.

5. TEXTURA

O ambiente da cozinha foi modelado com texturas

DEMONSTRAÇÃO
:)