

Skyline atmosphere

Apresentação 1 do Projeto de ICG

Rafaela Abrunhosa, 107658





Tabela de conteúdos

01

Contexto

O que é esperado como resultado final do projeto

02

Iluminação

Iluminação ambiente e dois pontos de luz

03

Controlos

Controlo de câmara em primeira pessoa

04

Demo atual e próximos passos

Demonstração do que existe até ao momento





Contexto



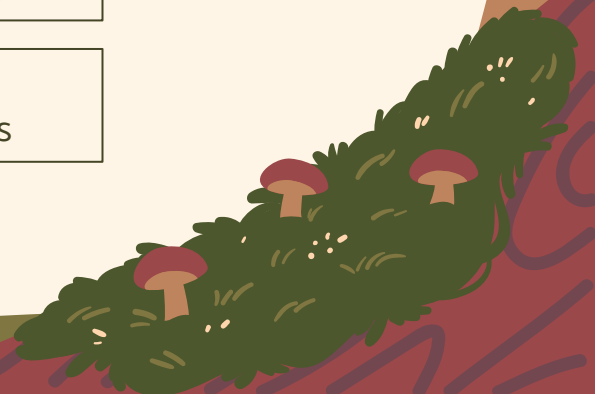
Bem-vindo, estás convidado a explorar a Skyline atmosphere!


A Skyline atmosphere é um pequeno jogo iterativo e de exploração onde o jogador pode explorar uma pequena floresta cheia de magia.

- Desenvolvimento em **primeira pessoa** e com controlo da mesma
- Plano com várias **zonas de floresta**
- Transição do **dia** para **noite** com o sol e a lua como pontos de luz e com textura
- **Riacho** com textura
- Pequenos **animais** de floresta
- **Cercas de madeira** e troncos
- Várias **plantas** com informações sobre as mesmas

Distribuição do código

relaxing_game.html	html com os <i>imports</i> necessários
helper.js	inicialização de variáveis para a criação da cena
scene.js	carregamento de objetos e renderização da cena
createObjects.js	funções para criar determinados objetos



An illustration of a hiker with dark skin and curly hair, wearing glasses, a red long-sleeved shirt, green shorts, and a green backpack. The hiker is holding a wooden stick and standing on a green hill. In the background, there are stylized trees with brown trunks and green foliage, and a bright orange sun with a horizontal light beam. The overall style is flat and modern.

02

Iluminação

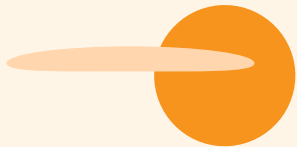
Iluminação ambiente e dois pontos de luz

Luz ambiente

Para iluminar a cena no geral foi aplicada uma **luz ambiente** usando o método '*Ambient Light*' da documentação do *Three.js*.

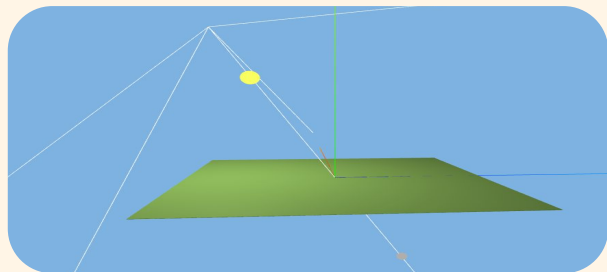
→ `const ambientLight = new THREE.AmbientLight('rgb(255, 255, 255)', 0.5);`





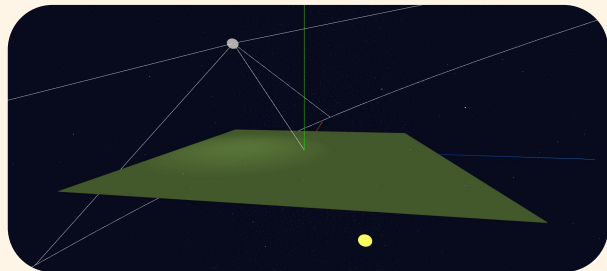
Pontos de luz - Sol a Lua

Foram adicionados dois **pontos de luz** que representam a luz do **Sol** e da **Lua** para dar a sensação de dia e noite. Os pontos de luz são *SpotLights* com diferentes intensidades e distâncias até ao plano.



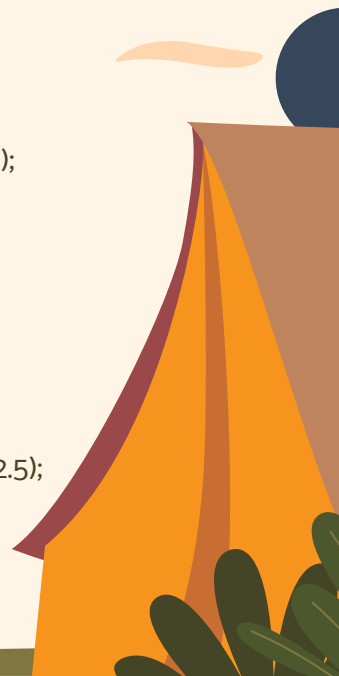
Sol

```
const spotSunLight = new  
THREE.SpotLight('rgb(255, 255, 255)', 1, 8000, Math.PI / 2.5);
```



Lua

```
const spotMoonLight = new  
THREE.SpotLight('rgb(255, 255, 255)', 0.2, 3000, Math.PI / 2.5);
```

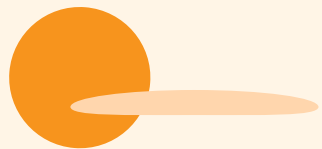


Controlo em primeira pessoa

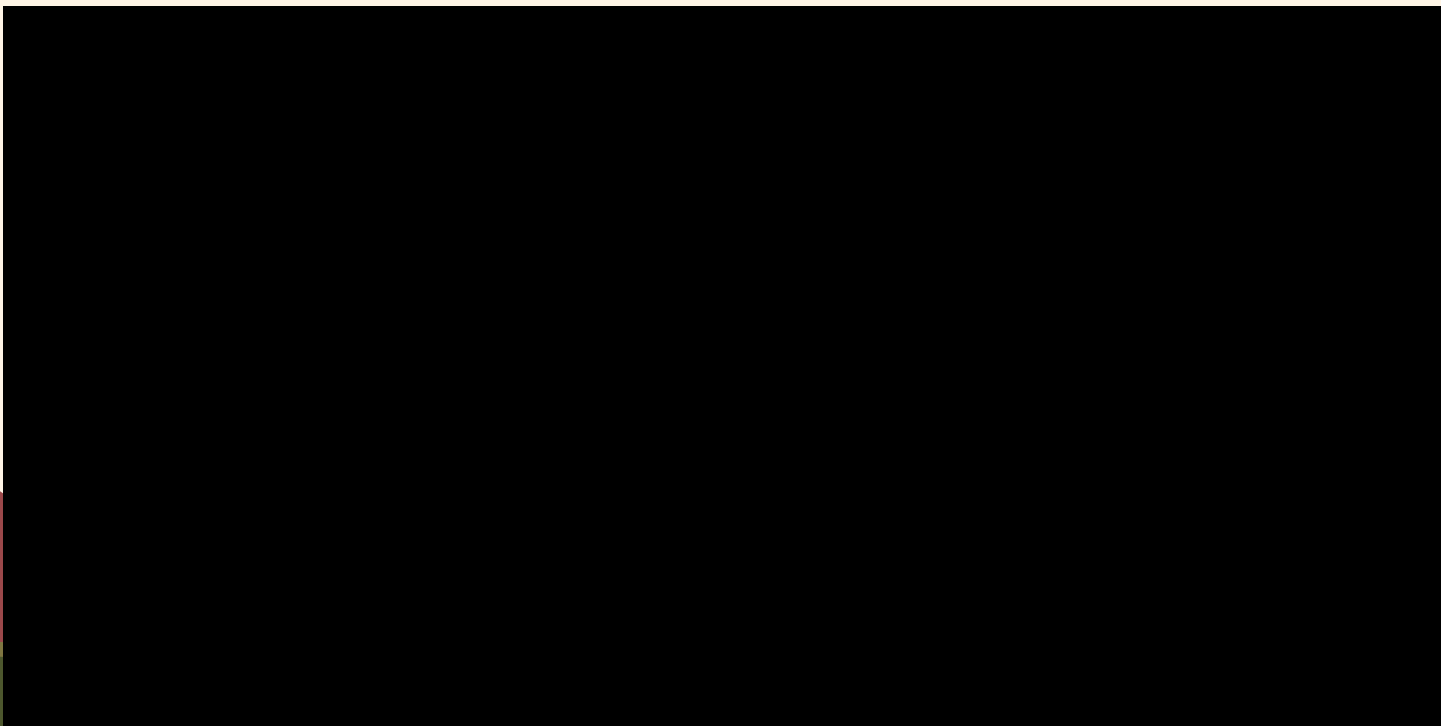
O **controlo** será efetuado através da utilização da classe *FirstPersonControls* fornecida pela documentação do *Three.js*.

→ `sceneElements.control = new THREE.FirstPersonControls(camera, renderer.domElement);`



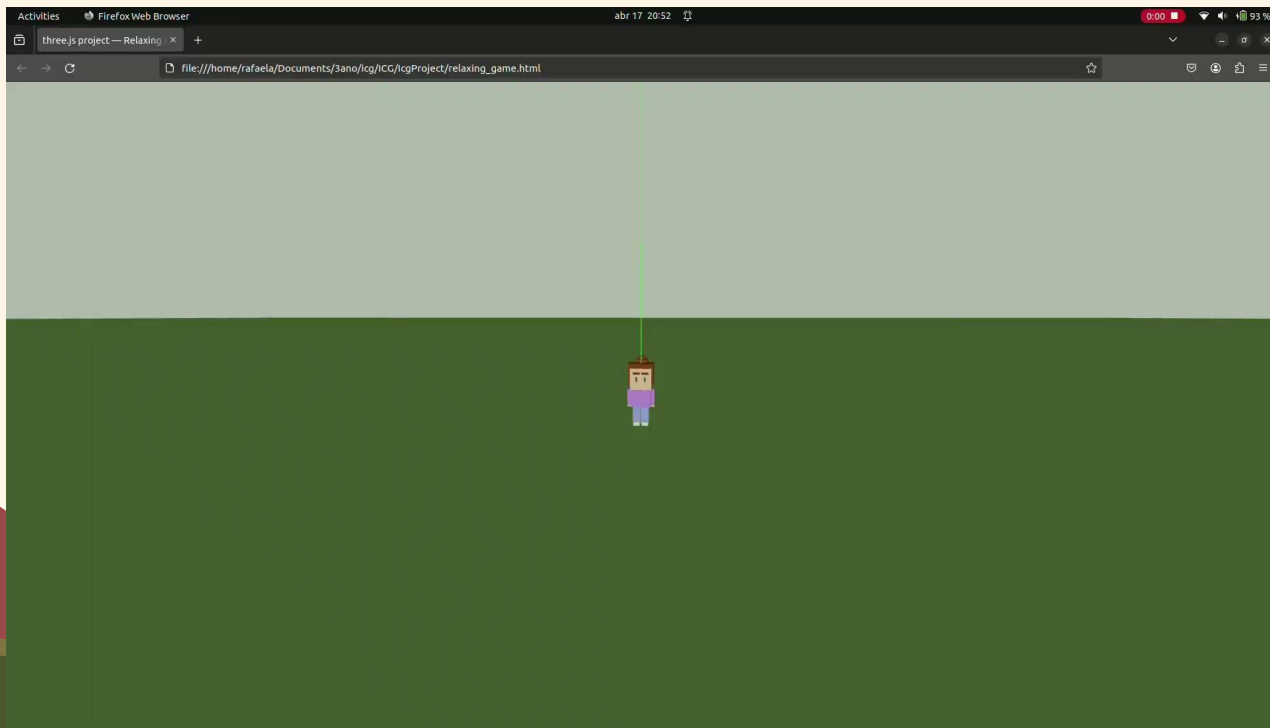


DEMO atual





DEMO atual



Próximos passos



Objetos

Criar o resto dos objetos como árvores, animais e plantas.



Pontos de luz

Adicionar mais alguns pontos de luz.



Texturas

Adicionar as texturas aos objetos.



Informações dos objetos

Adicionar alguma interatividade adicionando informações aos objetos.



Obrigada!

Alguma questão?

CREDITS: This presentation template was created by [Slidesgo](#), and includes icons by [Flaticon](#), and infographics & images by [Freepik](#)

Please keep this slide for attribution

