

Instituto de Computação
Bacharelado em Ciência da Computação
Disciplina: Computação Gráfica
Segundo Trabalho - 2013.2

Escreva um programa que navegue por um terreno tridimensional, simulando o modo de voo de um avião. Serão considerados os seguintes pontos para cada item do trabalho:

- a) Visualização do mapa de alturas em três dimensões (6.0 pontos)
- b) Iluminação do terreno (1.0 ponto)
- c) Mapeamento do mapa de textura (1.0 ponto)
- d) Navegação (2.0 pontos)
- e) Visualização de um avião em terceira pessoa durante a navegação (2.0 pontos extra)

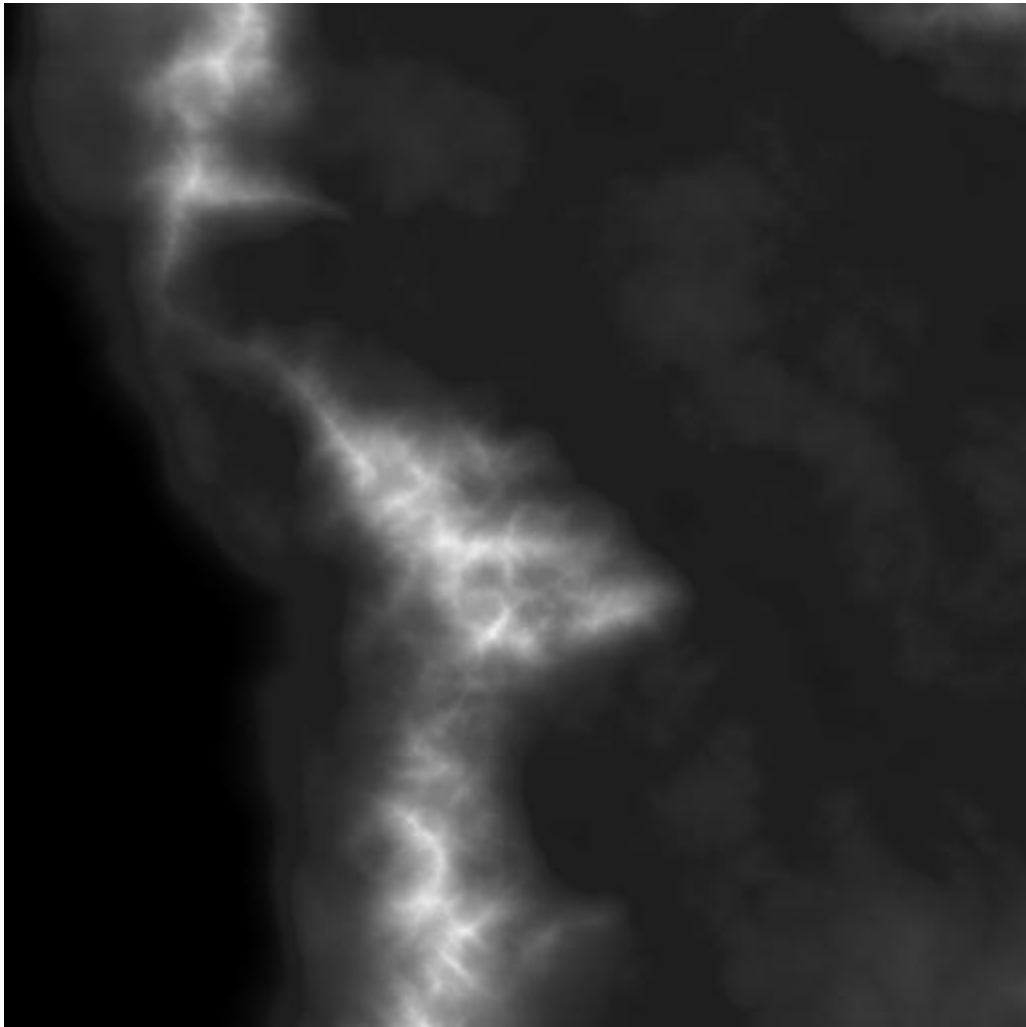


Figura 1 - Mapa de alturas



Figura 2 - Mapa de textura do terreno

O mapa de alturas e o terreno foram gerados pelo software World Machine (<https://www.world-machine.com/>)