

ΠΓΤ 515: Καινοτόμες Τεχνολογίες

Εργαστηριακή Άσκηση I

Διδάσκων: Δρ. Χαράλαμπος Πουλλής

Εργασία 1: Basic Interaction with Unity

Ανακοίνωση άσκησης: 12/02/2014

Τελευταία ημερομηνία παράδοσης: 26/02/2014

Στόχος της άσκησης αυτής είναι η κατανόηση των κύριων εννοιών διάδρασης με το Unity.

Απαιτούμενα:

1. Απο το Unity Online Documentation διαβάστε και κατανοήστε τις κλάσεις Collision, Collider και τις συναρτήσεις OnCollisionEnter(Collision), OnCollisionEnter(ColliderHit(ControllerColliderHit)) <http://docs.unity3d.com/Documentation/ScriptReference/>
2. Δημιουργήστε κύριο χαρακτήρα (άνθρωπος, αυτοκίνητο, αντικείμενο, κ.ο.κ)
3. Ο χαρακτήρας κινείται με τα δεδομένα που δίνονται από τα περιφερειακά συστήματα π.χ. keyboard, mouse, joystick κτλ.
4. Δημιουργήστε 3D περιβάλλον το οποίο να περιέχει αντικείμενα ενέργειας και αντικείμενα παγίδες
 - a. Αν ο χαρακτήρας κτυπήσει σε ένα αντικείμενο ενέργειας τότε αυξάνεται η ενέργειά του
 - b. Αν ο χαρακτήρας κτυπήσει σε ένα αντικείμενο παγίδα τότε μειώνεται η ενέργειά του
5. Το περιβάλλον πρέπει να περιέχει πολλαπλά αντικείμενα αποτελούμενα από πολυγωνικά μοντέλα, και όλα τα μοντέλα να έχουν textures όπως πιο κάτω.



ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Μη τήρηση των ημερομηνιών παράδοσης των εργασιών συνεπάγεται τις ανάλογες βαθμολογικές επιπτώσεις (μέχρι και μηδενισμό της εργασίας).
2. Οι αντιγραφείς θα μηδενίζονται και διακινδυνεύουν να υποστούν πειθαρχικές κυρώσεις.
3. Η εργασία είναι **ατομική**.

*Δημιουργήστε και ακολούθως κάνετε share με το charalambos@roullis.org, ένα folder στην υπηρεσία www.dropbox.com με την ακόλουθη ονομασία και αντικαθιστώντας το *lastname* με το επίθετο σας:

ΠΑΡΑΔΟΤΕΑ

Θα πρέπει να υποβάλετε ένα folder* το οποίο περιέχει τα ακόλουθα files για βαθμολόγηση:

1. Το αρχείο Maya που περιέχει τη σκηνή (**.mb**).
2. Τα textures και renders της σκηνής.

*Δημιουργήστε και ακολούθως κάνετε share με το charalambos@roullis.org, ένα folder στην υπηρεσία www.dropbox.com με την ακόλουθη ονομασία και αντικαθιστώντας το *lastname* με το επίθετο σας: