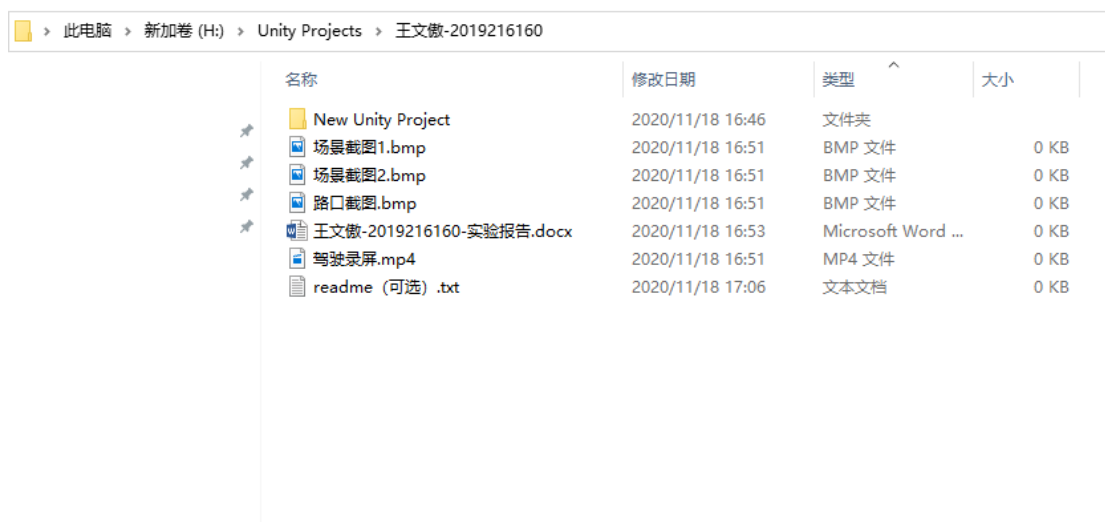


一. 效果展示及文件整理

(注意：全程不打压缩包)

- 1.1 新建一个文件夹（后称根文件夹），命名为“姓名-学号”，将 unity 工程文件夹（名称不用改）复制到根文件夹中。
- 1.2 对场景中一个路口（要求至少包括红绿灯、人行道）截图，命名为“路口截图.xxx”放于根文件夹。
- 1.3 对场景整体或者任何自己喜欢的**原创**局部截图展示，最多三张，命名为“场景截图 i.xxx”放于根文件夹。
- 1.4 录制一段游戏运行时的视频，要求至少包括车辆前进、刹车、左转、右转四个动作；视频原则上不超过 1 分钟，如果实现了额外的 feature，可适当加长做展示。
- 1.5 如果实现了额外的 feature，在根文件夹下创建一个 readme.txt 做介绍。如果没有则不要创建。
- 1.6 实验报告（要求见附）命名为“姓名-学号-实验报告”保存在根文件夹中。

完成上述步骤后，应提交的根文件夹格式如下图：



二. 使用 github 提交作业

(这种方式虽然稍麻烦，但是是目前尝试最为可行的方案，见谅，大家辛苦！git 也是程序员的必修课，大家正好可以学习一下)

- 2.1 注册、登录 github (<https://github.com/>)
- 2.2 用浏览器进入仓库 https://github.com/734843327/TJU_CG2020_Assignment，点击右上角“Fork”
- 2.3 下载、安装 github 桌面版 (<https://desktop.github.com/>)
- 2.3 桌面版中，File->Options 登录账号
- 2.4 桌面版中，File->Clone repository,选中刚才 fork 的仓库，clone 到本地

Clone a repository

GitHub.com

GitHub Enterprise Server

URL

Filter your repositories

Your repositories

wangwenaowwa/TJU_CG2020_Assignment

Local path

F:\Documents\GitHub\111\TJU_CG2020_Assignment

Choose...

Clone

Cancel

How are you planning to use this fork?

You have changes on this branch. What would you like to do with them?

To contribute to the parent project
We will help you contribute to the **734843327/TJU_CG2020_Assignment** repository

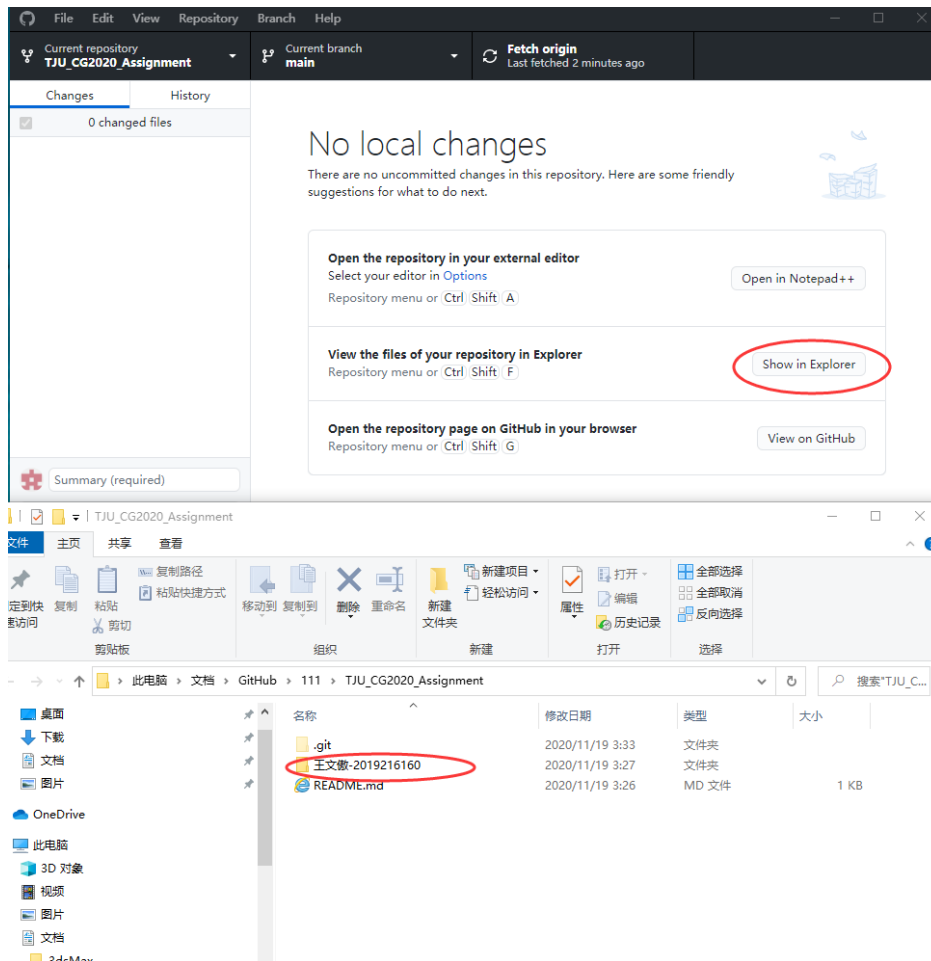
For my own purposes
We will help you contribute to the **wangwenaowwa/TJU_CG2020_Assignment** repository

- Pull requests targeting **734843327/TJU_CG2020_Assignment** will be shown in the pull request list.
- Issues will be created in **734843327/TJU_CG2020_Assignment**.
- "View on Github" will open **734843327/TJU_CG2020_Assignment** in the browser.
- New branches will be based on **734843327/TJU_CG2020_Assignment's** default branch.
- Autocompletion of user and issues will be based on **734843327/TJU_CG2020_Assignment**.

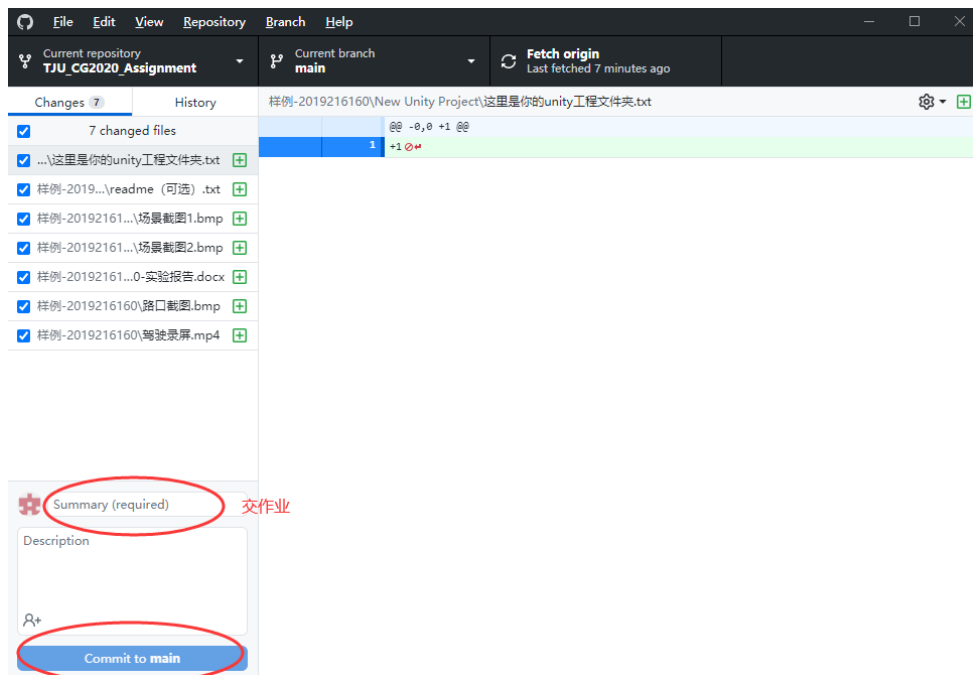
Continue

Cancel

2.5 点击 Show in Explorer,将“一”中的根文件夹拖至此处



2.6 左下角 summary 填“交作业”，然后 commit to main



2.7 Repository->Push

2.8 Branch-> Create pull request,在弹出网页上点绿色按钮“Create pull request”，在新页面再次点击该按钮。

附：图形学实验报告基本要求

1.实验内容

- 1.1 选用第三方资源列表（美术素材/源代码/API 等）
- 1.2 场景搭建（如，如何摆放灯光，场景各元素布置的思路）
- 1.3 车辆运动控制实现（请尤其写明汽车转弯的算法思路）
- 1.4* 自己完成的其他额外效果/功能（可选）

2.问题与解决 （遇到的问题 and 解决方法）

3.总结

需提交：

1.实验报告

2.unity 源工程（所有代码均需包含必要注释，放置在创建的 Asset/Scripts 路径下，和控制车辆相关的脚本命名为 CarCtrl.cs）

3.实验效果展示（截图和录屏）

截止日期：11.29 考试前