

憤怒火雞

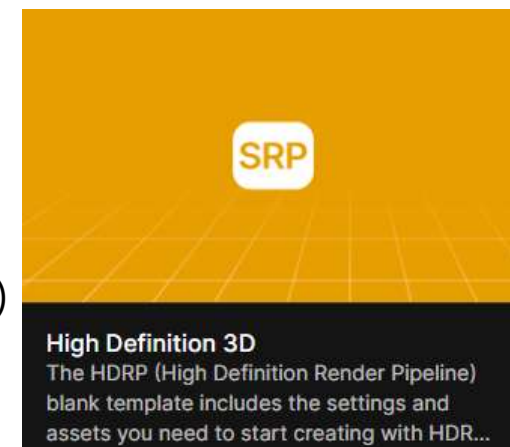
作業說明

- 製作一個3D版的憤怒鳥
- 彈弓程式跟素材都會提供
- 請幫忙設計關卡以及玩家

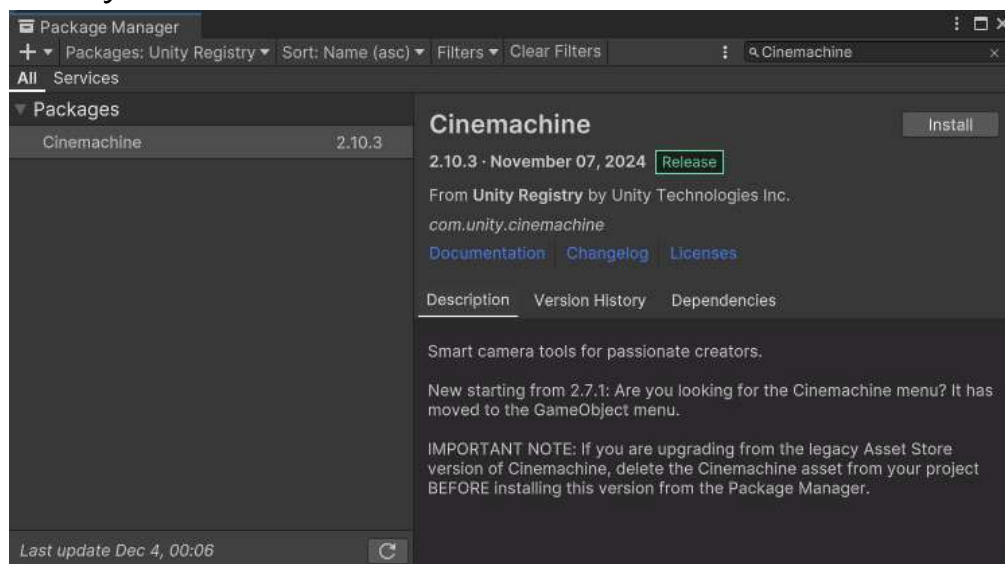


環境建置

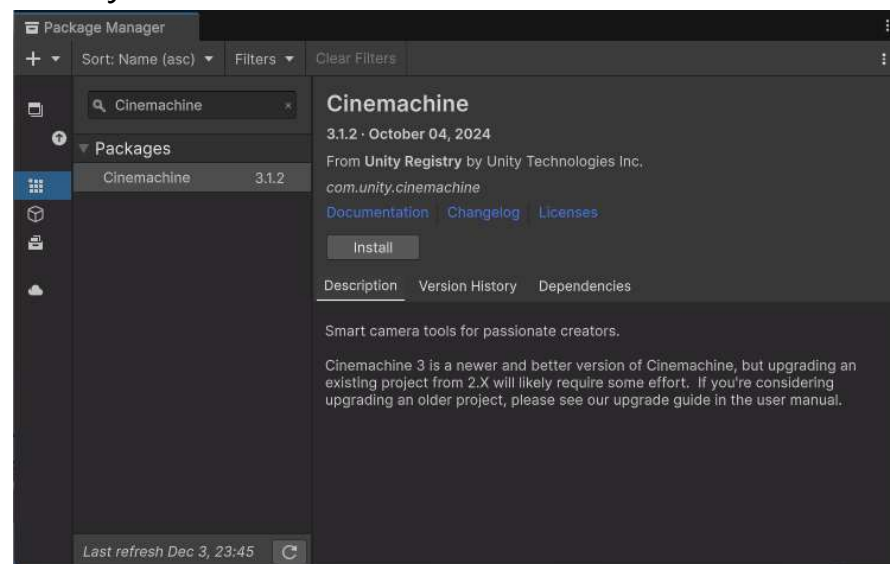
- 建立High Definition 3D專案(還沒下載會需要按Download template)
- 到Window > Package Manager > Unity Registry安裝Cinemachine



Unity 2022

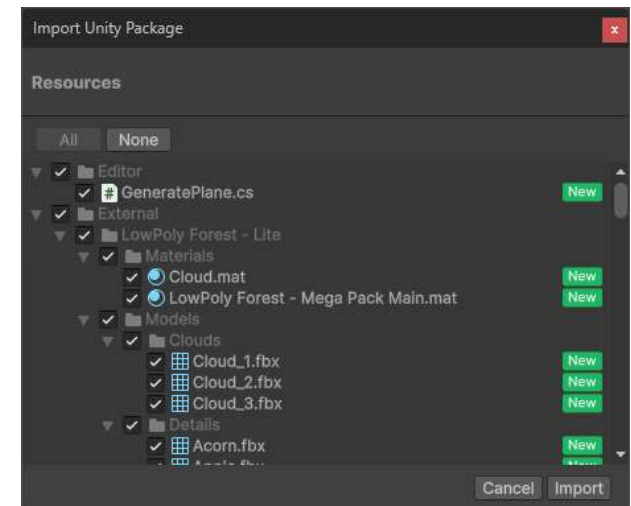


Unity 6



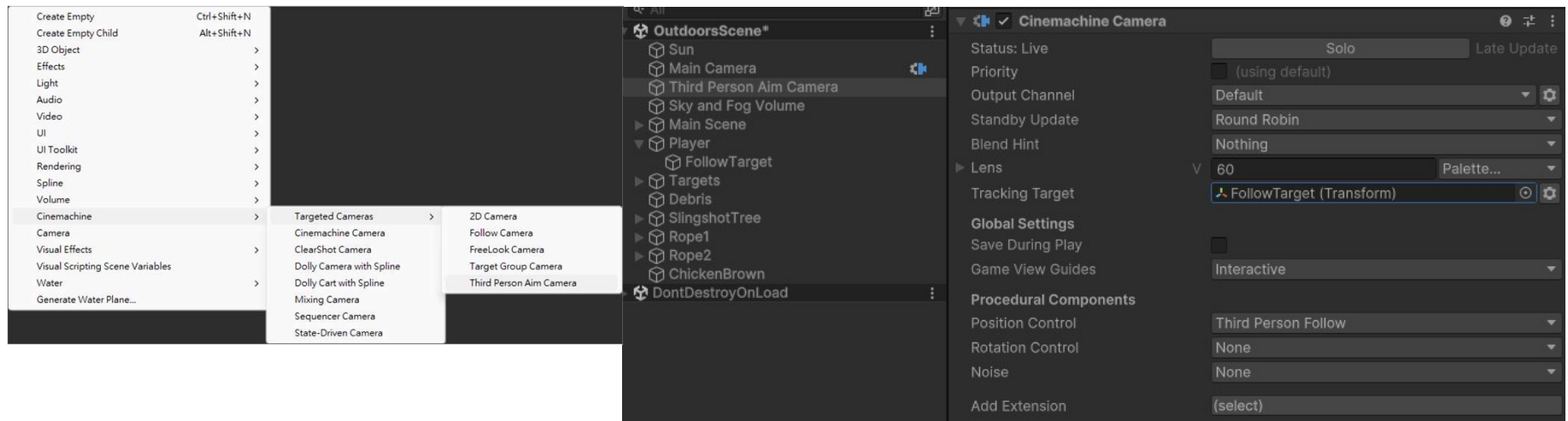
環境建置

- 到Assets > Import Package > Custom Package 點選從Moodle下載好的素材包 Resources.unitypackage 按 Import



角色視角(20pt)

- 使用Cinemachine Camera建立第三人稱視角
- 撰寫程式，使角色可以使用滑鼠轉向



角色移動以及動畫(30pt)

- 請撰寫角色移動的程式(使用wasd移動)
- 當角色站立時，將動畫切換到Idle
- 當角色移動時，將動畫切換到Running
- 可以另外加其他動畫或功能

彈弓(20pt)

- 正確新增彈弓程式到彈弓上
- 角色按住左鍵並向後移動時
可以將彈弓向後拉

Player: 玩家位置

Pull Object: 彈弓放子彈的地方 Slingshot > SlingshotPad

Slingshot Tree: 彈弓本人 Slingshot > SlingshotTree

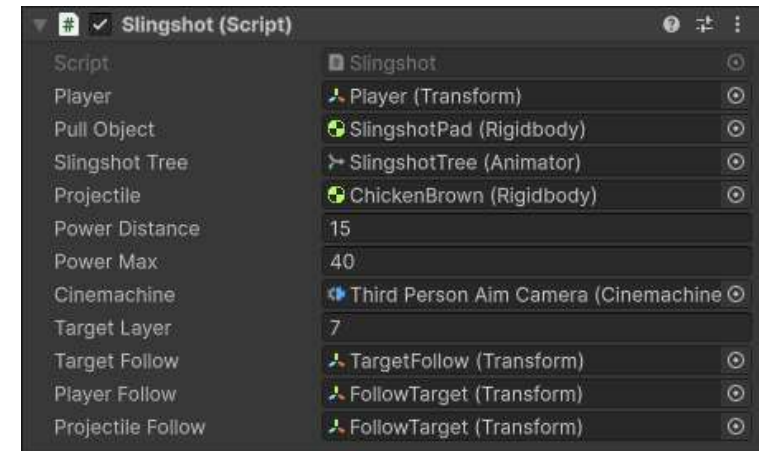
Projectile: 子彈本人(請自行設計)

Cinemachine: Cinemachine 相機

targetFollow: 目標物相機跟隨目標

playerFollow: 玩家相機跟隨目標

projectileFollow: 子彈相機跟隨目標



子彈(10pt)

- 子彈發射時，相機需要跟隨子彈(子彈要在螢幕中間)
- 子彈撞到目標時，相機需要再切換到目標物視角
(在目標物建立一個Tracking target，使相機可以看到整個目標)

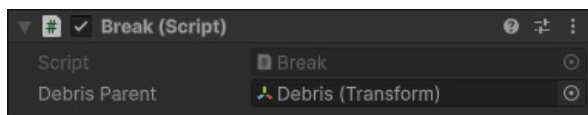


子彈

- 新增Projectile.cs到子彈中
- 新增Empty GameObject到子彈中，並加入KeepRotation.cs防止子彈撞擊時旋轉相機

目標物 (10pt)

- 將目標物加入Rigidbody以及Collider，使目標被擊中時可以倒塌
- 請將關卡中的物件加上Break.cs程式，使物件倒塌時可以產生破碎效果



鋼體連接(10pt)

- 請將關卡中的物件加上 Fixed Joint 並設定 Break Force，設定 Connect Body 到其他目標物上使結構不容易倒塌

