

מטלה 5

אנה אהרונב אלעד מוצני

מצלמות

מצלמות זה כלי שבו להראות את העולם לשחקן שלנו. בעזרת מניפולציות למצלמה אפשר להביא מראה ייחודי למשחק שלך. אפשר לשים מספר אינסופי של מצלמות בכל סצנה, ואפשר להחליט מה הסדר שבו הן יוצגו, איפה הן יוצגו ואיזה חלק הן יראו לשחקן. התכונות העיקריות של מצלמות: (?)

מאפיינים של המצלמה:

- Render path: יוניטי תומך בכמה rendering path, שזה סדרה של פעולות שקשורות לתאורה ולהצללה של התמונה. לדרכים שונות יש השפעות שונות בעיקר על התאורה והצלליות שהמצלמה מראה לשחקן. זה נבחר בתוך האפשרויות של שחקן אבל אפשר לעקוף את זה בכל מצלמה בשביל אפקטים מיוחדים.
- Clear flags: כל מצלמה אוגרת צבע ועומק שהיא עושה render. החלק של המסך שהשחקן לא רואה הוא ריק. כדיפולט זה מראה את skybox. חוץ מהskybox יש עוד 3 אופציות:
 - Solid color: החלקים הריקים יראו את הצבע רקע של המצלמה
 - Depth only: אם רוצים שהשחקן יראה אקדח אבל שלא יפריע לסביבה, שים למצלמה אחת Depth 0 ולמצלמה של האקדח Depth 1 כדי שיראו רק את האקדח.
 - Dont clear: המצב הזה לא מנקה את הצבע או את העומק ובמקום זה כל פריים "מצייר" על הקודם, מה שיוצר אפקט של מריחה.
 - Skybox: המצב הדיפולטיבי.
- Clip plane: מראה איפה המצלמה מתחילה ונגמרת. מוצב בצורה אנכית למצלמה ונמדד מהמיקום שלה. המישור הקרוב אומר מה המיקום הכי קרוב שיעבור render והמישור המרוחק אומר מה המיקום הכי רחוק. זה גם אומר כמה דיוק יהיה במצלמה. בשביל דיוק מירבי יש להזיז את המישור הקרוב הכי רחוק שאפשר.
- Culling mask: משתמשים בו בשביל לעשות render לקבוצות ספציפיות של אובייקטים המסודרים בשכבות.
- Normalized viewpoint rectangles: אומר באיזה חלק של המסך המצלמה תציג את מה שהיא רואה. אפשר להשתמש בזה בשביל ליצור split screen.
- Orthographic: שמגדירים מצלמה בתור מצלמה אורטוגרפית זה מוריד את כל הפרספקטיבה מהמצלמה. זה טוב למשחקי דו מימד או לנקודת מבט איזומטרית.
- Render texture: אפשר להראות מצלמה נוספת על המסך שמצלמת אזור אחר. אפשר ליצור minimap, מצלמת מעקב או מצלמה של מגרש ספורט שכל פעם מראה מקום אחר במגרש.