

SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE
FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY

DOKUMENTÁCIA K ZADANIU 3 + BONUSY
MTMP – ČASŤ MULTIMÉDIÁ

Popis Pirate Ship Showroom zo zadania 3

Vybral som si verziu zadania s implementáciou produktovej vizualizácie, v mojej vizualizácii si môže používateľ interaktívne zobrazit' 2 pirátske lode, môže si prečítať k nim popisy, pozrieť si lode z rôznych pohľadov, vyskúšať Unlocked Camera mód či spustiť automatickú vizualizáciu.

Implementované BONUSY

Implementoval som mód automatickej vizualizácie, v showroome sú 2 lode (2 produkty), používateľ si môže vybrať, ktorú loď si chce zobrazit' a ktorý pohľad si chce zobrazit', vie spustiť otáčanie lodí okolo svojej osi, aktivovať/deaktivovať prvky lodí a aktivovať Unlocked Camera mód pre možnosť voľného pohybu kamery (ovládanie vysvetlené nižšie).

Ovládanie

Main Menu



Automatic – spustí automatickú vizualizáciu

Manual – spustí manuálnu vizualizáciu = používateľ ju bude ovládať

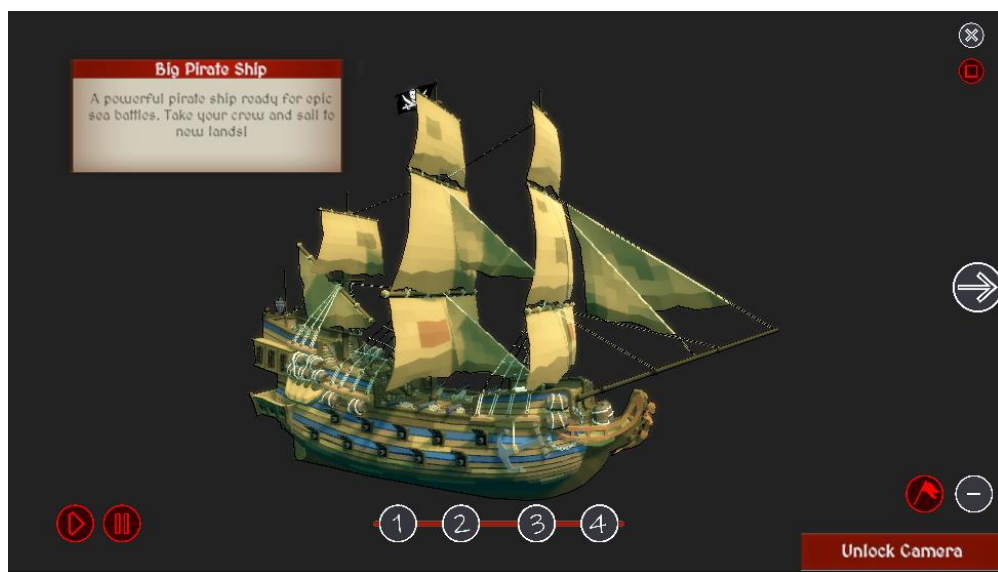
Info – zobrazí jednoduchý info panel

Automatic Showroom

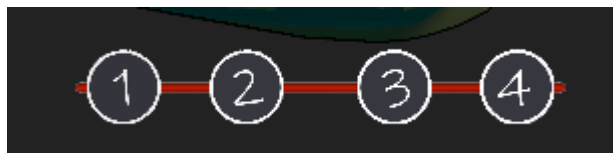


Červené tlačidlo – vypne automatickú vizualizáciu, návrat do main menu

Manual Showroom



1. Prepínanie medzi pohľadmi na danú loď



2. Spustenie / zastavenie otáčanie lode okolo svojej osi



3. Spustenie / Vypnutie Unlocked Camera módu



4. Ovládanie Unlocked Camera módu

- WASD / „šípky“ – pohyb kamery
- Left-mouse button – pohyb kamery hore/dolu
- Right-mouse button – rotácia kamery
- Spacebar – pohyb kamery hore

5. Schovanie / zobrazenie vlajky pre prvú loď, napnutie plachiet pre obe



6. Prepínanie medzi loďami – button so šípkou buď na pravej alebo ľavej strane obrazovky

Implementácia

/Scripts

CameraController.cs – ovládanie kamery, presuny medzi pohľadmi na loď, Unlocked Camera mód

UiManager.cs – Rotácia lode okolo svojej osi, ovládanie manuálneho showroomu buttonmi

ShowroomManager.cs – Main menu funkcionalita, automatický showroom mód

/Animations – fade-in animácia info panelu pri lodiach

/Textures, /Materials – vlastné vytvorené assety pre showroom

/Scenes – showroom.unity – Unity scéna

Použité assety – 3D modely, UI elementy a audio

Na implementáciu som použil niekoľko assetov z Unity Asset Store. POLYGON – Pirate Pack som si kúpil niekoľko rokov dozadu, využil som z neho modely lodí. Použil som aj dva Deprecated assety, ktoré už nie sú verejne dostupné – Cloth animation based Flag – používam ho v iných projektoch a Legacy Image Effects. Rozmýšľal som, či nepoužiť PostProcessing, ale pre jednoduchosť riešenia, kde nepotrebujem lepšie camera effects som sa rozhodol použiť staré legacy effects. Linky na všetky assety sú tu:

POLYGON – Pirate Pack – Art by Synty: <https://assetstore.unity.com/packages/p/polygon-pirate-pack-art-by-synty-92579>

[Deprecated] Cloth animation based Flag:

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/exterior/cloth-animation-based-flag-65842>

Clean Vector Icons: <https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/clean-vector-icons-132084>

SIMPLE FANTASY GUI: <https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/simple-fantasy-gui-99451>

[Deprecated]: Legacy Image Effects: <https://assetstore.unity.com/packages/essentials/legacy-image-effects-83913>

FC Pirate Music Pack: <https://assetstore.unity.com/packages/audio/music/fc-pirate-music-pack-lite-164807>