

Maxime Ginda
Master 2 IMAGINE



VISION, VR & AR

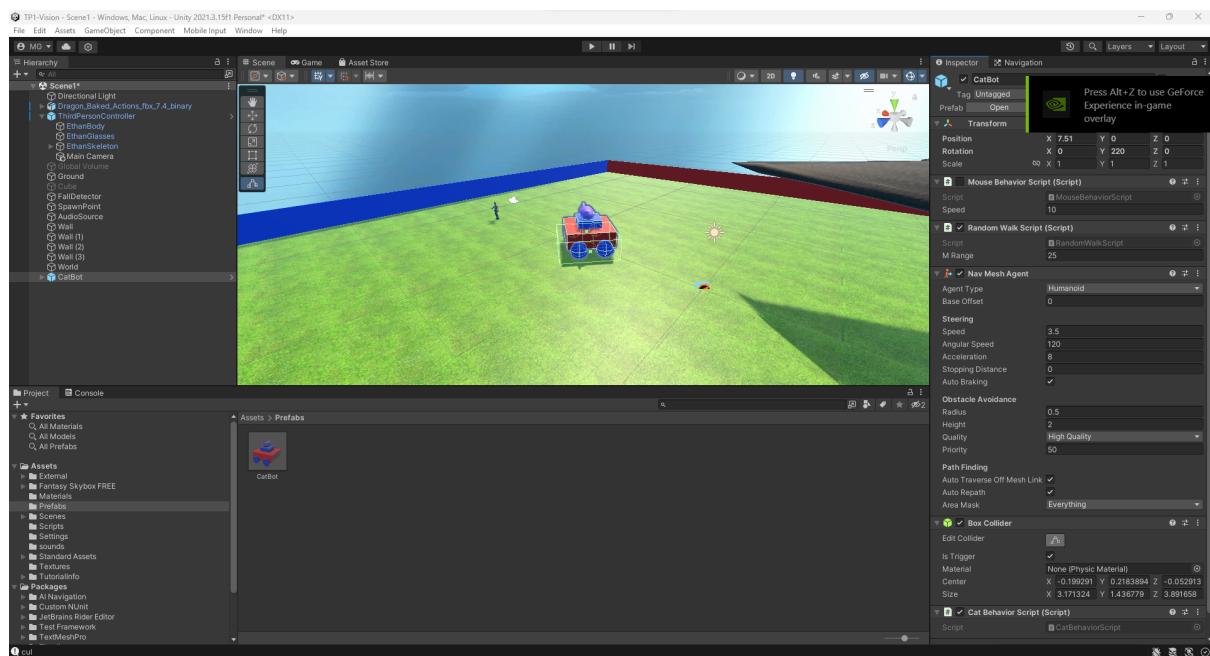
TP2

TABLES DES MATIÈRES

Collision avec les CatBots	2
Ajout d'un son lors de la collision	2
Système de particule	3
UI	3
Timer	4
Terrain	4
Challenge final	7

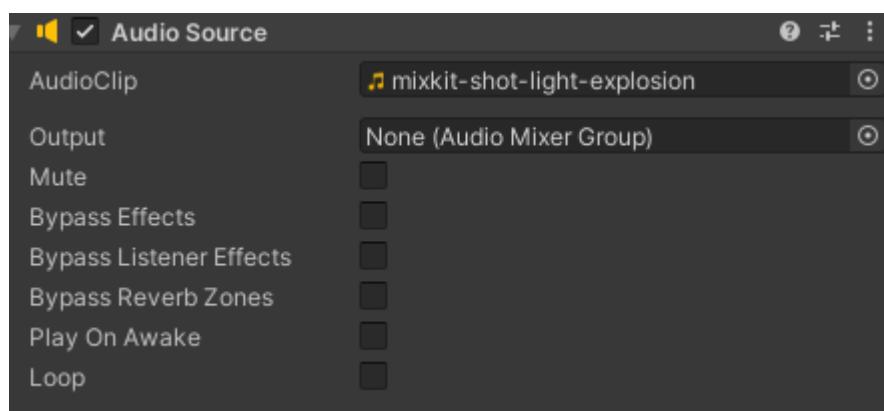
Collision avec les CatBots

Après avoir ajouter un box collider et le script comme demandé dans le tp, je me suis rendu compte que la boite de collision était trop petite et que par conséquent il était impossible pour mon personnage de rentrer en collision avec le CatBot, je l'ai donc agrandie à l'aide de la fonction edit collider du box collider.



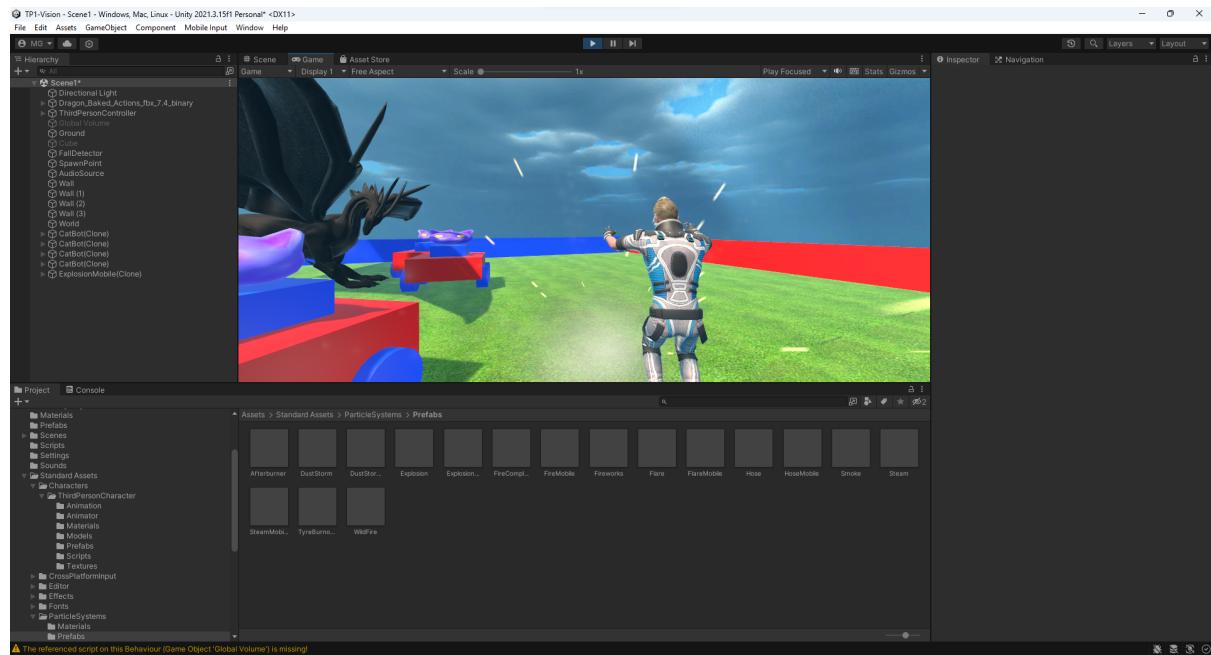
Ajout d'un son lors de la collision

J'ai rajouté le son donné dans le fichier ressource pour le tp 2.



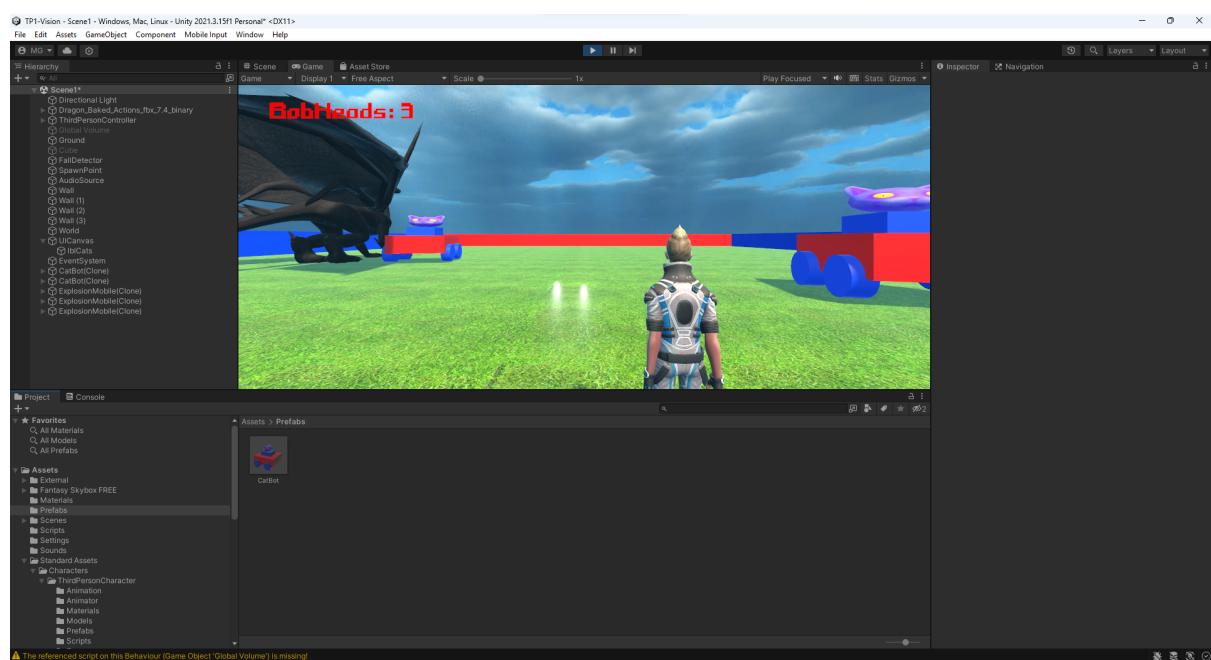
Système de particule

lorsque le CatBot, il disparaît avec cet FX.



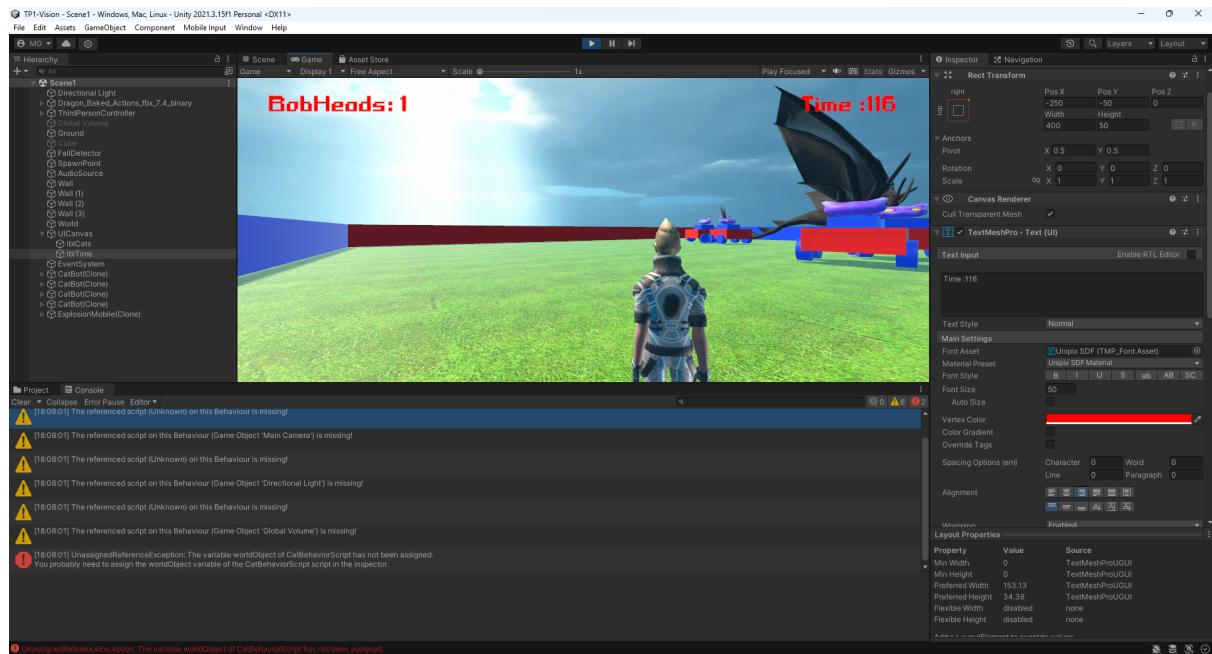
UI

Voici le résultat obtenu :



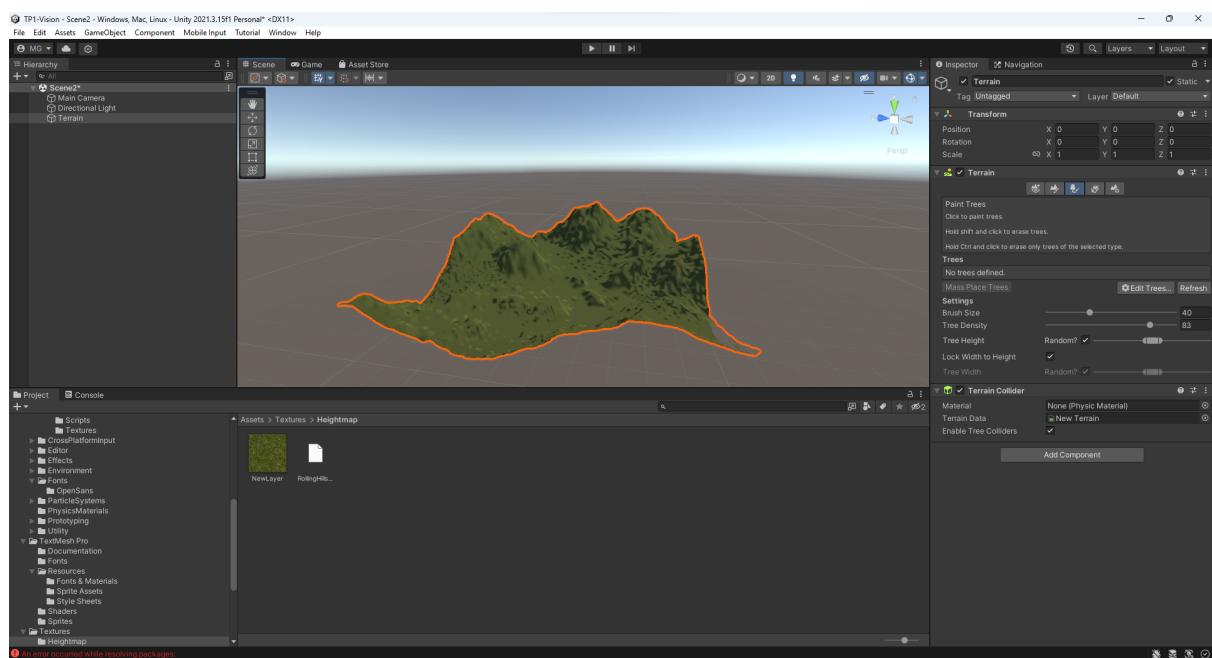
Timer

J'ai ajouté l'affichage du temps (de 120 secondes au départs) sur le canvas également :

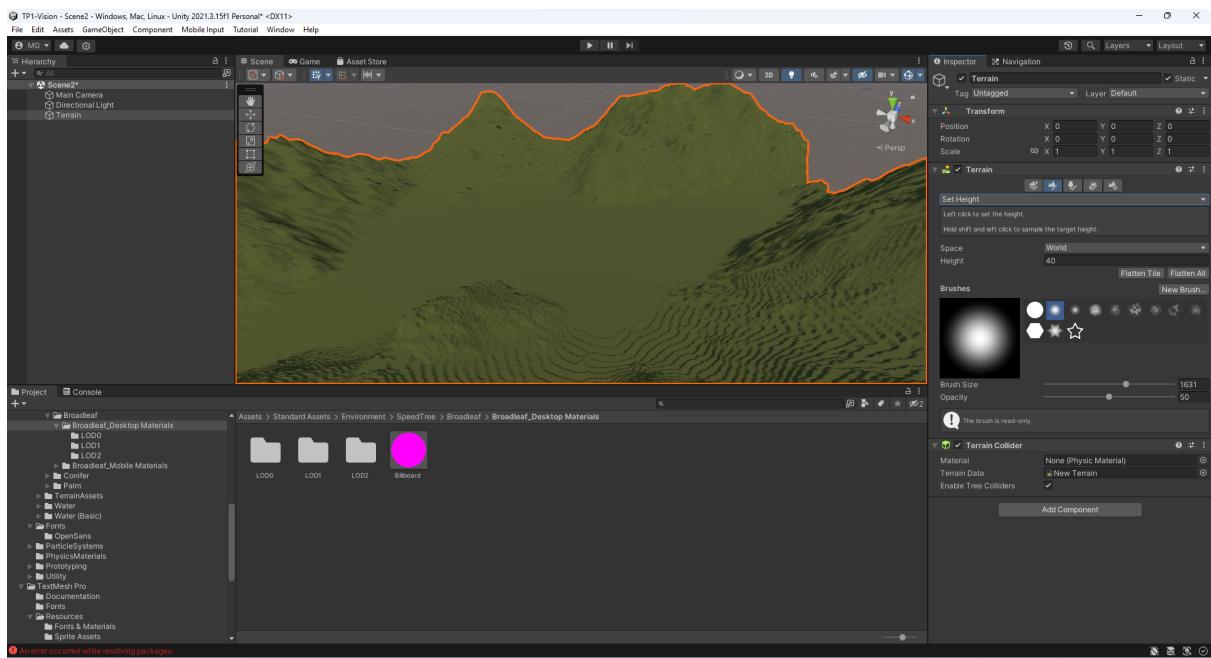


Terrain

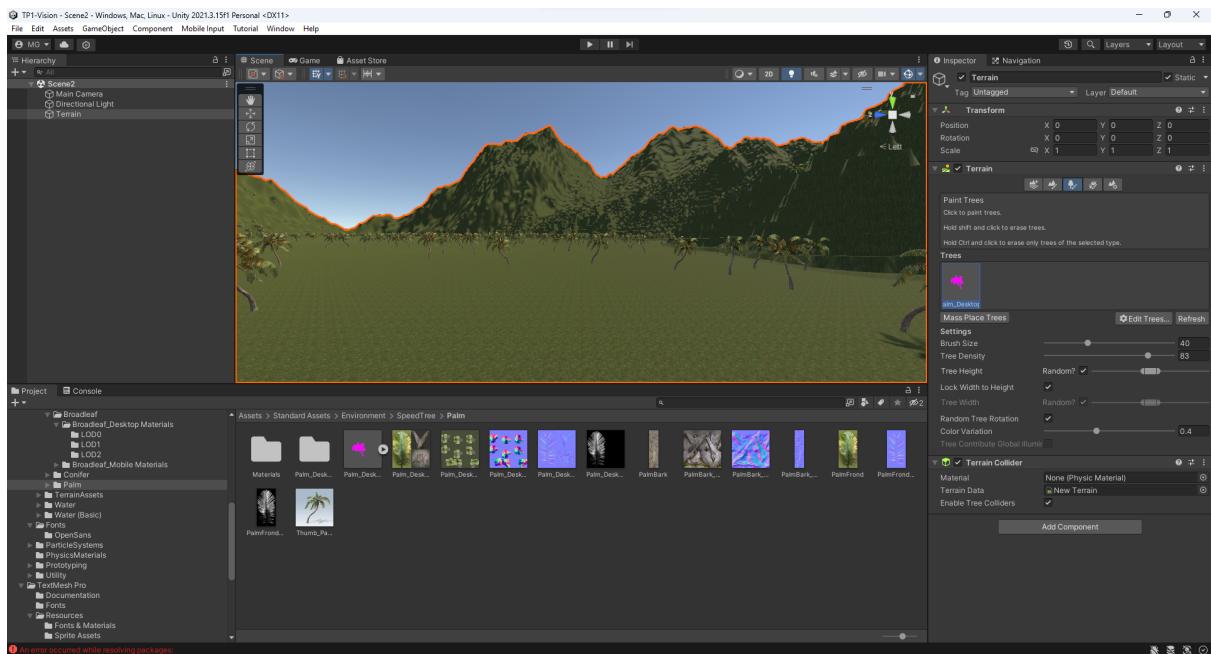
J'ai décidé d'utiliser la height map pour faire ma carte.



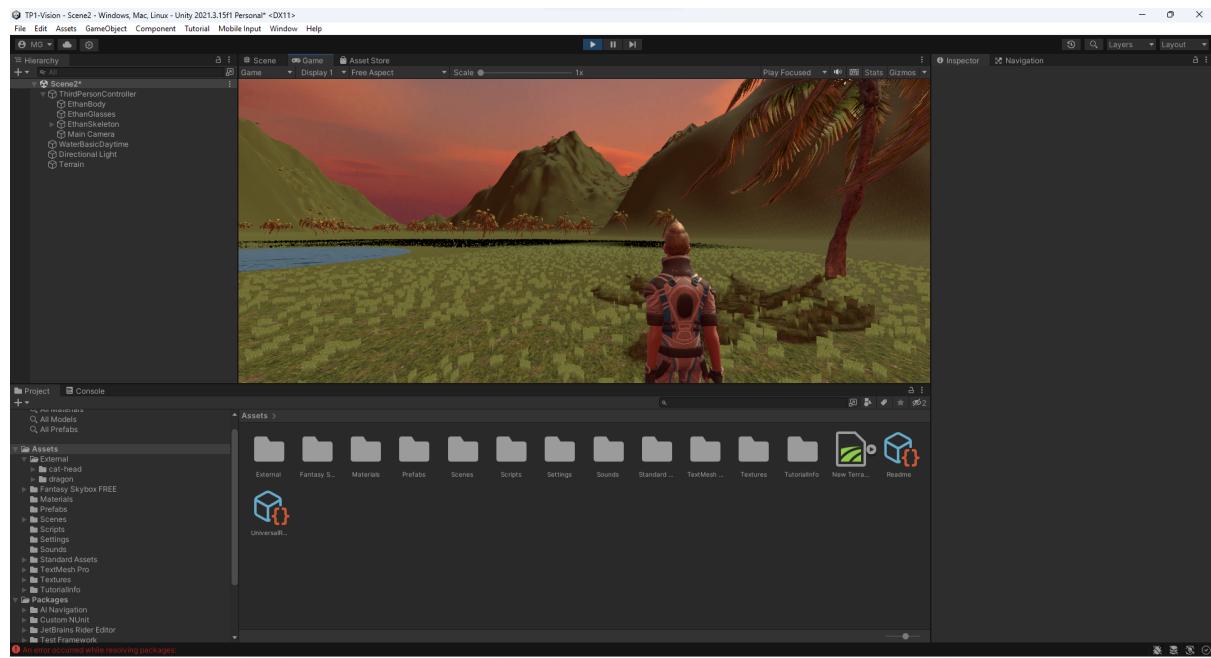
J'ai décidé d'aplanir un peu le centre de la carte avec le mode set height.



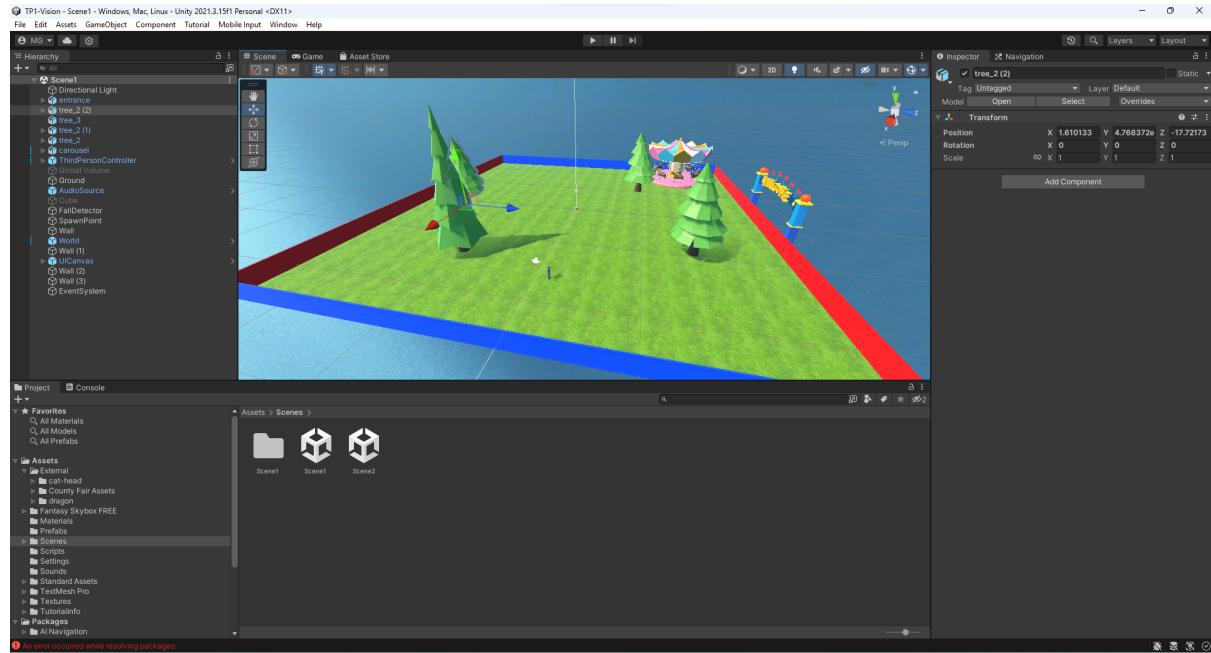
Avec l'ajout des arbres cela donne :



Puis l'ajout de l'herbe, du vent et de la skybox:



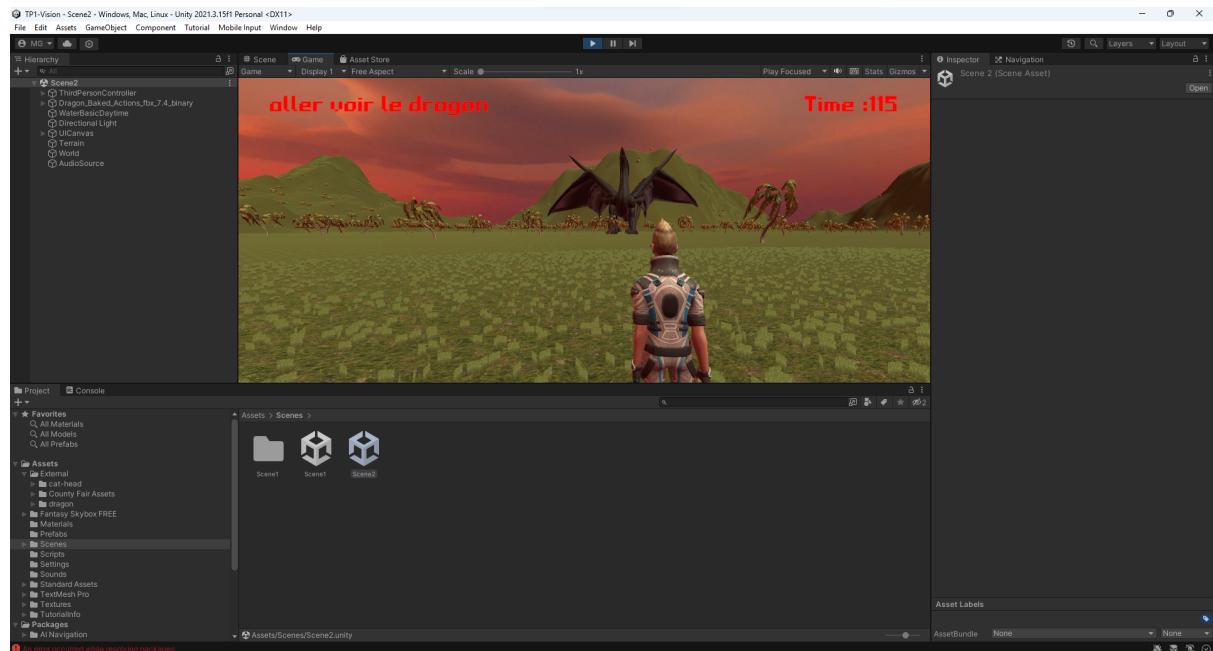
Dans la scène 1 j'ai rajouté quelques détails, mis à 10 le nombre de catbots et enlevé le dragon qui lui est allé dans la scène.



Challenge final

L'objectif de la scène 1 est de toucher les 10 catbots. Ensuite dans la scène l'objectif sera d'aller voir le dragon. Lorsque vous aurez vu le dragon un message de victoire s'affichera au milieu de l'écran.

Sur cette capture d'écran, on peut voir que le nombre de catbot touchés a été remplacé par "aller voir le dragon".



et voici avec le message de victoire :

