**PORTOFOLIU ACTIVITATE PRACTICĂ**

**În cadrul Laboratorului de Sisteme și Aplicații Multimedia**

**Unit 1 – Interacțiunea cu Grafica Generată pe/de Calculator**

|  |  |
| --- | --- |
| **Student:** | Merlusca Diana-Dumitrita |
| **Grupa:** | 2531 |
| **Interval orar săptămânal**  **de derulare a activității de lab.** | Miercuri: 16:00-19:00 |

În tabelul următor sunt cuprinse capturi de ecran care ilustrează realizarea obiectivelor din cadrul activității practice de la laborator.

|  |  |
| --- | --- |
| Controlul de bază al deplasării obiectelor 3D conform inputului de la utilizator și respectând legile aplicabile ale fizicii  **Livrabil:** 1 proiect Unity3D cu obiectele de tip ”light source” și ”camera” 3D create și plasate corespunzător în scenă și obiectul ”sferă” deplasat pe suprafața planului sub influența comenzilor primite de la tastatură. | |
| Print screen din Unity3D in modul ”Play” | Print screen din Unity3D in modul ”Play” (obiectul ”sfera” se află în altă poziție pe ”suprafața de joc”) |
| Configurarea obiectelor speciale cu care se poate interacționa în scenă  **Livrabil:** 1 proiect Unity3D cu obiectele de tip ”light source” și ”camera” 3D create și plasate corespunzător în scenă și obiectul ”sferă” deplasat pe suprafața planului sub influența comenzilor primite de la tastatură care ”colectează” obiecte 3D de forma caracterelor din acronimul ETTI. | |
| Print screen din Unity3D in modul ”Play” cu ”literele” pe ”suprafața de joc” | Print screen din Unity3D in modul ”Play” (obiectul ”sfera” se află în altă poziție pe ”suprafața de joc” și una dintre ”litere” nu mai este afișată / a fost ”colectată”) |
| Configurarea unui mediu ambiant virtual fotorealist pornind de la imagini panoramice  **Livrabil:** 1 proiect Unity3D cu obiectele de tip ”light source” și ”camera” 3D create și plasate corespunzător în scenă și obiectul ”sferă” deplasat pe suprafața planului sub influența comenzilor primite de la tastatură care ”colectează” obiecte 3D de forma caracterelor din acronimul ETTI, iar suprafața de joc are pe fundal, de jur împrejur, în toate direcțiile, sala de laborator 506A. | |
| Print screen din Unity3D in modul ”Play” cu ”literele” pe ”suprafața de joc” înconjurate de poza panoramică (perspectiva 1) | Print screen din Unity3D in modul ”Play” cu ”literele” pe ”suprafața de joc” înconjurate de poza panoramică  (perspectiva 2) |
| Realizarea unei interfețe grafice de tip UI pentru aplicația dezvoltată  **Livrabil:** 1 proiect Unity3D cu obiectele de tip ”light source” și ”camera” 3D create și plasate corespunzător în scenă și obiectul ”sferă” deplasat pe suprafața planului sub influența comenzilor primite de la tastatură care ”colectează” obiecte 3D de forma caracterelor din acronimul ETTI, iar suprafața de joc are pe fundal, de jur împrejur, în toate direcțiile, sala de laborator 506A. Pe ecran va fi afișat textul colectat (scorul curent) și mesajele corespunzătoare în cazul colectării corecte a acronimului ”ETTI”. | |
| Print screen din Unity3D in modul ”Play” cu ”literele” pe ”suprafața de joc” și textul afișat după colectarea unei ”litere” | Print screen din Unity3D in modul ”Play” cu ”literele” pe ”suprafața de joc” și textul afișat după colectarea tuturor ”literel |
| Împachetarea soluției  **Livrabil:** *1 aplicație (Windows sau care rulează într-un browser web) ce presupune colectarea prin deplasarea unei sfere pe o suprafață plană a celor 4 litere din acronimul facultății – ETTI; elemente virtuale vor fi ”integrate” în spațiul sălii 506B* | |
| Print screen cu fereastra Windows sau de browser web în care rulează aplicația | |
| Afișarea unui obiect virtual 3D pe o suprafață din lumea reală  **Livrabil:** *1 proiect Unity3D cu obiectele de tip ”AR Camera” și ”Image Target” care la rulare afișează un obiect 3D* | |
| Print screen din Unity3D in modul ”Play” cu camera web pornită și afișarea pe ”Image Target” a unui obiect 3D virtual (sferă, cub, caracter 3D, etc.) | |