

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium 7

Data 10.04.2019

Temat: Tworzenie efektów specjalnych z użyciem systemu cząsteczek

Mateusz Stępień
Informatyka II stopień,
stacjonarne (dzienne),
1 semestr,
Gr.1A

1. Cele:

Ustalenie systemu cząsteczek

Tworzenie efektów specjalnych

Sterowanie efektami specjalnymi

2. Treść zadania:

Opracować grę zajęcia ubiegłego używając efekty specjalne z pomocą Particle System (wg wariantu) sterowane przez naciśnięcie klawiszów klawiatury

1. Ogień + dym

2. Deszcz + śnieg

3. Wodospad

3. Repozytorium zawierające projekt

<https://github.com/Misiek29/GiM>

4. Zrzuty ekranu

Skrypt pozwalający na przełączenie systemu cząsteczek za pomocą lewego i prawego przycisku myszy.

```
public class WeatherController : MonoBehaviour
{
    public GameObject snow;
    public GameObject rain;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        rain.SetActive(false);
        snow.SetActive(false);
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        if (Input.GetButtonDown("Fire1"))
        {
            rain.SetActive(false);
            snow.SetActive(true);
        }

        if (Input.GetButtonDown("Fire2"))
        {
            snow.SetActive(false);
            rain.SetActive(true);
        }
    }
}
```

Efekt śniegu



Efekt deszczu

