

SVEUČILIŠTE U SPLITU  
SVEUČILIŠNI ODJEL ZA STRUČNE STUDIJE  
ODSJEK ZA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE

PETAR IVANČEVIĆ

ZAVRŠNI RAD

IZRADA 3D IGRE U UNITY

Split, rujan 2015.

**SVEUČILIŠTE U SPLITU  
SVEUČILIŠNI ODJEL ZA STRUČNE STUDIJE  
ODSJEK ZA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE**

**PREDMET: OBJEKTNO PROGRAMIRANJE**

**ZAVRŠNI RAD**

**KANDIDAT: Petar Ivančević**

**TEMA ZAVRŠNOG RADA: Izrada 3D igre u Unity**

**MENTOR: dipl. ing. Ljiljana Despalatović**

**Split, rujan 2015.**

# Sadržaj

<b>1</b>	<b>Uvod</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Korištene tehnologije</b>	<b>6</b>
2.1	Unity . . . . .	6
2.2	SketchUp . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Igrajući objekti</b>	<b>7</b>
3.1	Komponente . . . . .	7
3.1.1	Transformacija . . . . .	7
3.1.2	Kruta tijela . . . . .	8
3.1.3	Sudarači . . . . .	8
3.1.4	Kolni sudarači . . . . .	8
3.2	Kamera . . . . .	10
3.3	Svijetlo . . . . .	10
3.4	Prefab . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Skriptiranje</b>	<b>12</b>
4.0.1	Izrada i korištenje skripti . . . . .	12
4.0.2	Sadržaj skripti . . . . .	12
4.0.3	Pokretanje igrajućih objekata . . . . .	13
<b>5</b>	<b>Kotači</b>	<b>14</b>
5.1	Rotiranje kotača . . . . .	14
5.2	Problemi u zavojima . . . . .	15
<b>6</b>	<b>Literatura</b>	<b>16</b>

## **Sažetak**

Ode će biti sažetak...

## **Summary**

This is the summary part...

# 1 Uvod

Ode treba opisat nešto...

## 2 Korištene tehnologije

### 2.1 Unity

Unity je jedan od najpopularnijih razvojnih platformi za izradu 2D i 3D igrica. Moguće je korištenjem ovog alata napraviti jednu verziju igrice koja će se moći pokretati na računalu, igrajućim konzolama, mobilnim uređajima i web stranicama.

Skripte se mogu pisati u C# ili javascriptu. Preporuka je pisati u C# zbog samog stila pisanja jer se u kratkom periodu dosegne više od pedeset linija kôda i koristi dosta ugrađenih metoda. Za sve ugrađene metoda treba znati koji su argumenti koje primaju, a ako se koristi javascript to se neće moći vidjeti. Framework koji se koristi za pisanje je Monodevelop jer se unity može koristiti na Windows mašinama i na Macintosh mašinama.

Moguće je besplatno koristiti unity dok se ne dosegne prihod od 100,000 dolara. Ukoliko se zaradi ova svota novca preko igre razvijene u unity-u, tada je potrebno kupiti profesionalnu verziju. Trenutna verzija je 5.0, koja nažalost još uvijek ima problema sa linux platformom.

### 2.2 SketchUp

SketchUp je alat za izradu 3D geometrijskih tijela napravljen od strane Google-a. Koristi se većinom u građevinskim obrtima zbog vrlo jednostavnog načina izrade modela. Dvodimenzionalni elementima se jednostavno dodaje treća dimenzija preko gurni/povuci (*eng. Push/Pull*) alata. Ne preporuča se za izradu složenijih modela jer ne pruža dovoljno mogućnosti kao neki drugi alati.

Vozilo korišteno kroz cijelu igru je također izrađen u SketchUp-u. Nakon što se izrade kompletni modeli i njihove animacije, treba se napraviti datoteka koja ima 3ds ekstenziju.

## 3 Igrajući objekti

Svaki objekt koji se može vidjeti u unity-u je **igrajući objekt** (*eng. GameObject*). Kada se napravi bilo koj objekt on treba imati svoju poziciju unutar svijeta. Kako bi se mogla znati njegova pozicija koristimo komponente. Svaki objekt mora imati svoju transformaciju (*eng. Transform*). U suštini igrajući objekti su samo kontejneri koji sadrže komponente.

### 3.1 Komponente

Komponente su kao što je rečeno dijelovi igrajućih objekata. One daju funkcionalnost objektima, te omogućavaju krajnjim korisnicima da razlikuju igrajuće objekte. Neke važnije komponente koje su korištene za izradu igrice su:

- Transformacija
- Kruta tijela
- Sudarači
- Kolni sudarači

#### 3.1.1 Transformacija

Igrajući objekti moraju imati svoju **transformaciju**, inače se neće moći prikazati u svijetu. Transformacija definira širinu, poziciju i orijentaciju objekta. Svaka transformacija ima svoj pivot koji određuje centar, odnosno prema njemu se gledaju širina, pozicija i rotacija. Pivot se može gledati globalno ili lokalno.

Globalno gledanje je pozicija pivota gledajući koordinate x,y,z svijeta. Lokalno gledanje pivota je relativna pozicija naspram pozicije objekta. Primjer transformacijog elementa ( *Gizmo*) se može vidjeti na slici broj 2.

### 3.1.2 Kruta tijela

Kruta tijela (*eng. Rigid Body*) igrajućim objektima daju ponašanje kao u stvarnom svijetu. Objektima daju dodatne informacije kao na primjer masa, primjena sile za pomicanje objekata, hoće li vjetar utjecati na kretanje i tako dalje. Dodavajući kruta tijela može se isto definirati hoće li gravitacija utjecati na element. U igri je najvažnija informacija bila masa zbog bolje simulacija pravog automobila.

### 3.1.3 Sudarači

Sudarači (*eng. Colliders*) su komponente koje omogućavaju igrajućim objektima fizičku koliziju. Oni se ne mogu vidjeti tokom igranja igre, a i nisu zbog toga napravljeni. Postoji više oblika sudarača (kvadar, sfera, kapsula, krug...) i svaki od njih se koristi za aproksimiranje mreže igrajućih objekata. Moguće je dodati sudarač tako da se savršeno slaže sa mrežom igrajućeg objekta, ali tada bi gubili na performansi. Jedan bolji način za bolju aproksimaciju je korištenje konveksnih (*eng. Convex*) sudarača. Ovaj način dodaje mrežu sličnu modelu, ali izbaci neke dijelove.

Unity u svakom trenutku provjerava da li je sudarač imao koliziju sa nekim drugim igrajućim objektom koji isto ima svoj sudarač. Kada bi se oblik postavio da savršeno odgovara mreži igrajućeg objekta, tada bi trebalo obavljati previše računanja. U igri se koristi kvadratični sudarač za tijelo modela jer veoma dobro aproksimira automobil, a za kotače se koriste kolni sudarači.

### 3.1.4 Kolni sudarači

Unity ima predefinirane elemente za simulirati prave kotače prizemljenih vozila koje zovemo **kolne sudarače** (*eng. Wheel Colliders*). Prema dokumentaciji unity-a ovi sudarači se ne dodaju kao komponente, već trebaju biti komponente zasebnih igrajućih objekata. Znači za svaki kotač treba napraviti novi igrajući objekt, koji se zove prazni igrajući objekt (*eng. Empty Game-Object*). Doda se komponenta praznom objektu i cijeli objekt se pomakne tako da je centriran sa kotačima.

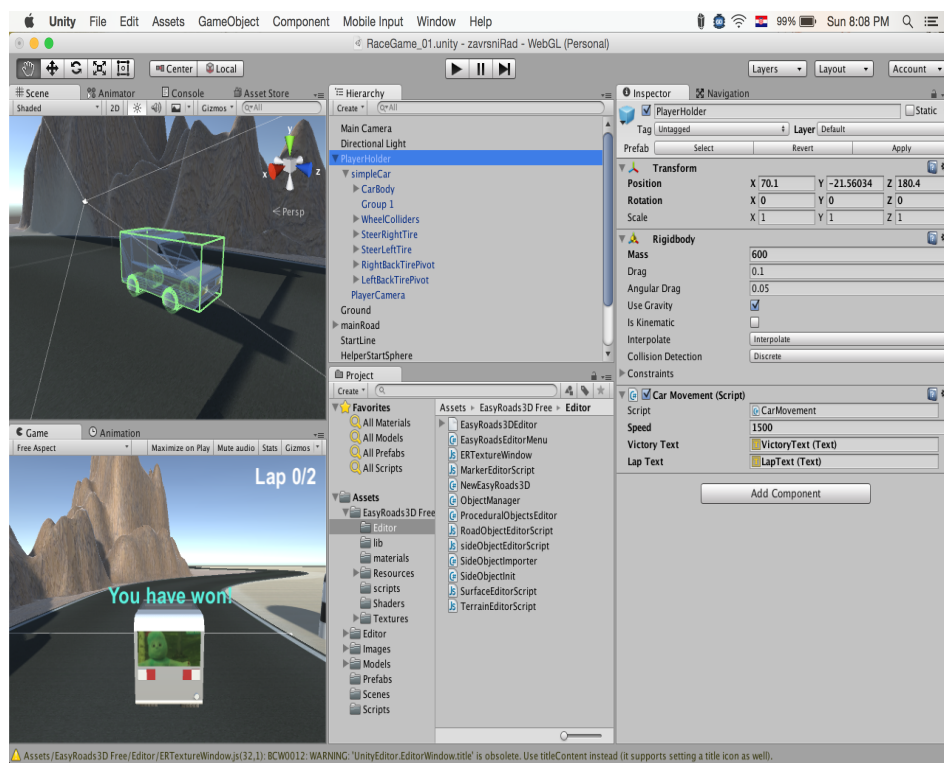


Najvažnije metode za vožnju su moment motora (*eng. motor Torque*), moment kočnice (*eng. brake Torque*), te kut okretanja (*eng. steer angle*). Moment motora je sila koja djeluje na osovinu kotača izražena u Newton metrima. Predznak sile će odrediti smjer kretanja. Kut okretanja određuje za koliko će se okrenuti model prilikom skretanja, a moment kočnice određuje silu kočenja u Newton metrima. Primjer kôda za kretanje vozila se može vidjeti u ispisu 2

```
for(int i = 0; i < 4; i++)
    this.wheelsColliders[i].motorTorque = thrustTorque;
```

Ispis 1: Skripta za kretanje vozila

Jedan propust postoji kod ovih sudarača. Naime ukoliko se postave veće brzine kretanja model sam počima skretati prema desno. Prema forumima unity društva više je rješenja, iako nijedno od njih nije pomoglo u ovoj igri. Rješenje koje je primjenjeno u ovoj igri je optimizirana brzina.



Slika 1: Igrajući objekt

Na slici broj 1 se može vidjeti primjer unity radne okoline i jedan igrajući objekt koji se zove "PlayerHolder". Ovaj igrajući objekt ima tri komponente, transformaciju, kruto tijelo i skriptu koja se zove "CarMovement". O skriptama i kako one funkcioniraju u sljedećem poglavlju. Dodavanje komponenti se može klikom na dugme "Add Component". Nakon klika na dugme se otvara padajući izbornik za odabir željene komponente.

Svaki igrajući objekt pripada jednom sloju (*eng. Layer*) i ima oznaku (*eng. Tag*). Kasnije se pomoću skripti može manipulirati ovim elementima provjerom njihovih slojeva i oznaka. U igri se korisei oznake upravo za provjeravanje, da li je korisnik prošao cestu pravim putem. Na slici broj ?? se mogu vidjeti markeri koji provjeravaju navedeno.

## 3.2 Kamera

Kamere se koriste za prikaz igre kako je programer zamislio. Koristeći više kamera moguće je napraviti različite efekte i animacije za igrača, te stvoriti jedinstveno iskustvo tijekom igranja igre. Kamere imaju dvije moguće projekcije (ortografsku i perspektivnu). Ortografska se koristi za 2D igrice ili ako nije bitna dubina u igricama. Najčešće su to neke platformske igre, puzzle ili slično. Perspektivna se koristi ako je želimo pokazati dubinu u igri. U igri se koristi ovaj oblik, te je postavljena kao dijete automobilskeg igrajućeg objekta. Na ovaj način kamera slijedi automobil i dobiva se pravo iskustvo vožnje automobila.

## 3.3 Svijetlo

Svijetla se naravno koriste za osvjetljavanje svijeta, ali i za stvaranje ugođaja. Moguće je mijenjati boje svijetla, te tako stvarati prekrasne ambijente. Može se definirati spektar, doseg, boja, tip, intenzitet, intenzitet odbijanja, sjena i ostale naprednije funkcije. Zanimljivo je što se može definirati svijetlu da ne baca sjenu za igrajuće objekte.

Za bolju funkcionalnost se može preko padajućeg izbornika na svijetlu postaviti da je već ispečeno (*eng. Baked*). Ovo znači da će se sva svijetla prilikom pokretanja igre izračunati i postaviti za igrajuće objekte koji se ne kreću. Ovo je veoma praktično jer nema potrebe preračunavati za te objekt utjecaj sa svjetlom, već će se to obavljati ukoliko pokraj njega dođe ne-statičan objekt.

### 3.4 Prefab

Prefab je kao predložak za igrajuće objekte. Ako se koristi više istih igrajućih objekata, kao na primjer više istih automobila koji dijele sve funkcionalnosti. Tada nije praktično raditi promjene nad svakim automobilom zasebno, te se zato koriste prefabi. Kada se napravi novi igrajući objekt može se od njega napraviti prefab preko izbornika *Asset*, pa zatim *Create Prefab*. Nakon što se napravi prefab može se jednostavno povlačiti u svijet, te tako stvarati nove instance igrajućih objekata, koje dijele iste funkcionalnosti. Sada ako se nešto želi promijeniti, može se mijenjati bilo koji od objekata i unity će pitati, da li treba obaviti ove promjene i na ostale instance ovog prefaba.

## 4 Skriptiranje

Skriptiranje (*eng. scripting*) je jedan od osnovnih dijelova svake igre jer svaku igru je potrebno definirati određena pravila, te nekakav mehanizam koji će motriti sve igrajuće objekte i provjeravati da li se drže tih pravila. Skripte isto tako omogućavaju stvaranje grafičkih efekata korištenjem ugrađenih metoda ili mijenjanje same fizike igre tokom igranja.

### 4.0.1 Izrada i korištenje skripti

Izrada skripti se može na više načina. Najjednostavniji način je preko buttona za dodavanje komponenti igrajućem objektu, te odabirom nova skripta (*eng. new script*). Na ovaj način istovremeno se napravi skripta i pridruži igrajućem objektu. Kako je već navedno unity dopušta pisanje skripti u dva jezika:

- C# - industrijski standard, jezik koji je veoma sličan Javi ili C++
- Unityscript - jezik baziran na Javascriptu

### 4.0.2 Sadržaj skripti

Otvaranjem novoizrađene skripte može se vidjeti sadržaj. Unity omogućava da programer sam odabere program za otvaranje skripti, ali zadani program je MonoDevelop. U ispisu 2 je primjer C# skripte.

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class MainPlayer : MonoBehaviour {

    void Start () {

    }

    void Update () {

    }

}
```

Ispis 2: Primjer skripte

Start metoda se koristi za inicijalizaciju varijabli prilikom pokretanja programa. Ova metoda **nije konstruktor**, već unity preuzima odgovornost za sve konstruktore. Velika greška bi bila definiranje specijalnih konstruktora i vrlo vjerojatno ne bi ništa radilo.

Druga metoda koja je generirana se pokreće za broj slika u sekundi (*eng. frame per second fps*). Zanimljivo je da postoje tri varijacije ove metode.

- Update
- FixedUpdate - koji bi se trebao koristiti, ukoliko igrajući objekt sadrži kruto tijelo
- LateUpdate - se pokreće nakon svih drugih update funkcija, a korisna je za mijenjanje pozicije kamere jer se trebaju prvo pomaknuti svi objekti, a tek onda kamera.

Kod sve tri metode se često upotrebljava varijabla *Time.deltaTime*, koja je decimalna vrijednost vremena između svake slike. Ukoliko bi se željelo isprogramirati da se nešto kreće dvadeset metara po sekundi, tada se ova varijabla samo pomnoži sa brojem 20.

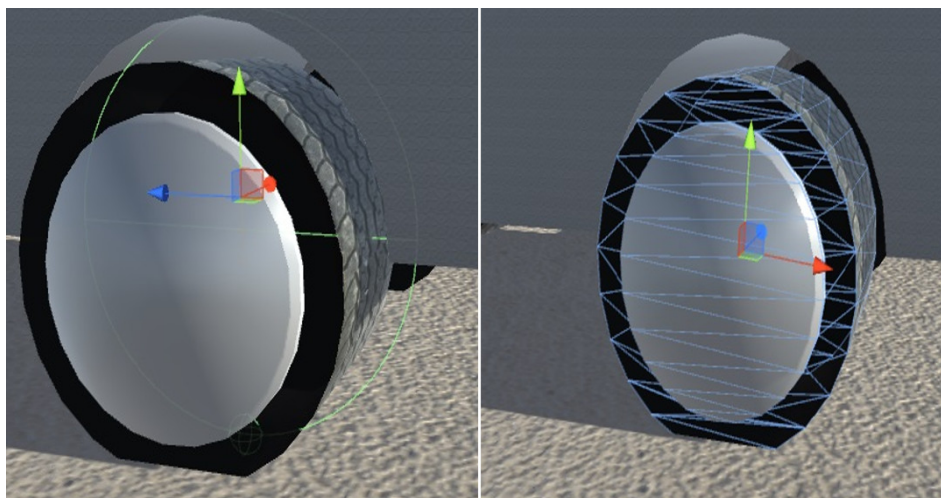
#### 4.0.3 Pokretanje igrajućih objekata

Dodat kako se mogu pokretati igrajući objekti...

## 5 Kotači

Kako je navedeno u prethodnom poglavlju kotači se sastoje od više komponenti. Te komponente su mreža (*eng. Mesh*), transformacija, te mrežni prevoditelj (*eng. Mesh Renderer*) koji dopušta korisniku da vidi konačni element. Ono što se koristi za kretanje modela je kolni sudarač. Mreža se može vidjeti na slici 2 desno, a sudarač na slici 2 lijevo.

Isto tako veoma bitna stvar je povećati masu modela, inače će početi nekontrolirano rotirati na sceni, kao da je upalo u crnu rupu. Vrijednost u konačnici definira kojom silom će gravitacija privlačiti model, odnosno definiramo brzinu. Što je masa veća sporiji je igrajući objekt i obrnuto.



Slika 2: Kotači modela

### 5.1 Rotiranje kotača

Prilikom vožnje automobila za bolju simulaciju potrebno je okretati i kola. Za isprogramirati ovu naizgled jednostavnu radnju više stvari treba unaprijed biti dobro definirano, inače se stvar komplicira. Ukoliko je igrajući objekt loše definiran i pivoti nisu dobro postavljeni na kotačima, zbog mehanike koju unity koristi objekti rotiraju krivo ili treba koristit naprednije metode koje povećavaju broj linija koda i stvaraju dodatne probleme. Rotacija kotača bi trebala biti oko njegove osi, te se zato mora postaviti pivot u sredinu kotača. Ovo se obavlja tijekom izrade samog modela, te treba paziti na to prije unosa

u unity. Ako se pivot nije centrirao prilikom izrade, onda se treba obavljati popravljavanje. Koraci za popravljavanje:

1. Pronaći objekt (kotač) unutar hijerarhije
2. Napraviti novi prazni objekt na istoj razini kao i kotač
3. Kotač ubaciti u prazni objekt

Sada za okretanje kotača se koristi novi prazni objekt jer je njegov pivot centriran. Ovakav pristup je jako učestao zbog dizajnera koji ne paze na pivote unutar svojih modela. Skripta za okretanje kola se može vidjeti u ispisu 3:

```
for (int i = 0; i < 4; i++)  
    this.tirePivots[i].transform.Rotate(  
        Vector3.forward,  
        this.speed * move * Time.deltaTime  
    );
```

Ispis 3: Skripta za okretanje kola

## 5.2 Problemi u zavojima

Prilikom vožnje vozila dodavanjem samo kolnih sudarača ne bismo dobili potpunu imitaciju pravog vozila. Jedan od problema koji se javlja je preokretanje u zavojima. Ova pojava je sasvim opravdana i nije nikakva greška programa. Što se ustvari događa? Kada vozilo uđe u zavoj i započne skretanje, na njega djeluje centrifugalna sila, podigne se prednji kotač sa tla i kako ne postoji protusila preokrene se.

Za ovaj slučaj postoji više rješenja, a onaj koji se koristi u igrici je sljedeći. Pri skretanju se provjeri koji kotač se podiže od tla i na njega se primjeni sila koja djeluje u smjeru gravitacije. Na ovaj način se smanji utjecaj centrifugalne sile, te samim time teže preokrenuti vozilo.

## 6 Literatura

1. <https://docs.unity3d.com/Manual>
2. <https://docs.unity3d.com/ScriptReference>
3. <http://forum.unity3d.com/threads/how-to-make-a-physically-real-stable-car-with-wheelcolliders.50643/>