

PGJ 1204
Laboratoire 03
Enseignant : Khalid DJADO
Hiver 2025

Sommaire : Ce laboratoire consiste à se familiariser avec le volume de la vue (frustum et autres) dans Unity. Il s'agit de bâtir un outil de picking avec des scripts permettant de sélectionner des objets dans la scène. Ce laboratoire est inspiré du tutorial suivant : <https://www.youtube.com/watch?v=A0Kd6lnBNRE>
Sauf que nous devons ici créer nos propres fonctions d'intersections de la souris avec les objets de la scène.

A faire :

1. Comme dans le Lab01 vous devrez générer des objets aléatoirement dans la scène.
2. Assurer d'avoir un script qui permet de traduire les coordonnées de la souris dans l'écran et implémenter une fonction que retourne le résultat de l'intersection. Vous ne devez pas utiliser la fonction **physics.Raycast(...)**.
3. Vous devez avoir un type de matériel pour illustrer lorsqu'un objet est sélectionner ou pas.

Remarque : Il est interdit de se servir du moteur de physique ou autres fonctionnalités déjà existantes dans Unity. Vous devez programmer vos intersections vous-même, nous sommes dans un cours de math!

On en reparle en classe.

Remise :

1. Vous allez soumettre vos « scripts » et le projet sur Moodle afin que je puisse le tester.
2. Pour la correction je le ferai en classe en faisant le tour chez chaque étudiant.
3. Assurer de remettre le vôtre laboratoire avant la date indiquée.

Barème de correction :

Générateur des objets	30%
Implémentation de la fonction de picking	40%
Ajustement des matériaux lorsque sélectionner ou non	30%