

Quiz6

繳交期限: 11/16(四) 23:59前



G.A.M.E. Research Center
娛樂多媒體研究中心

作業說明

- 使用Build-in Shader
 - Standard Shader
 - Toon
- 實作課堂上教的Shader
 - UV offset(可以隨時間變化)
 - Foreground mask wipe(可以用滑鼠抹去)

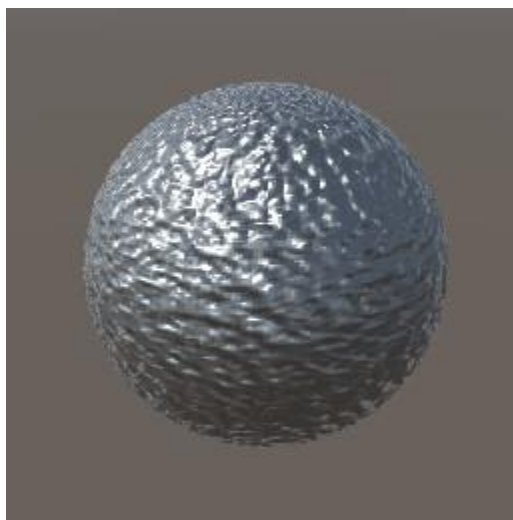


G.A.M.E. Research Center
娛樂多媒體研究中心



Standard Shader

- 請使用 Standard Shader 讓 Sphere 擁有如金屬般的材質
 - 請在說明文件上說明你的參數如何使用



範例圖



G.A.M.E. Research Center
娛樂多媒體研究中心

Toon Shader

- 請使用Toon shader做出有卡通風格的物件，必須包含外框線
 - 請使用原本不是卡通風格的模型
 - 請展示出有無使用Toon shader的兩個模型



G.A.M.E. Research Center
娛樂多媒體研究中心

UV offset

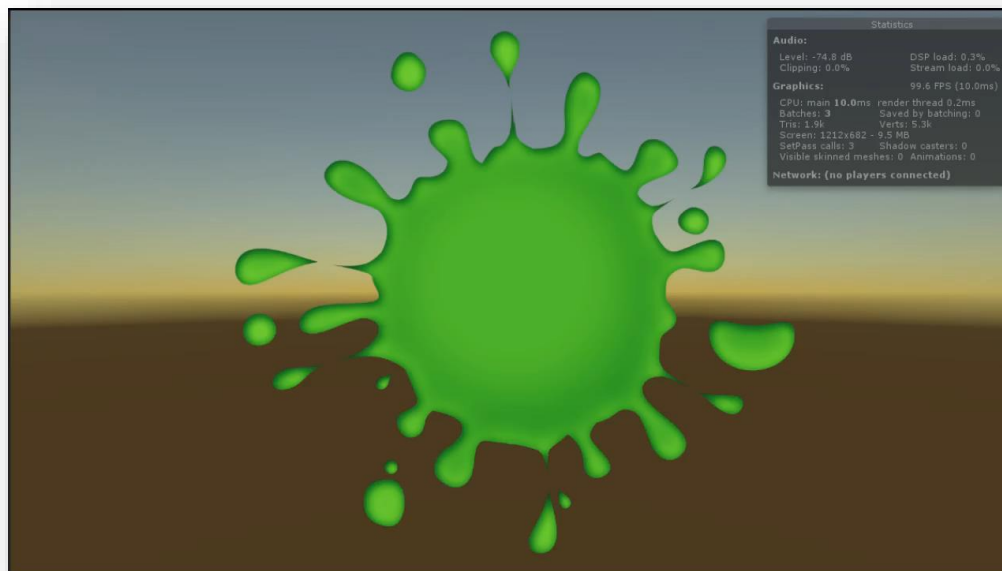
- 請實作課堂上所教的UV offset shader，並且可以讓offset隨著時間調整



G.A.M.E. Research Center
娛樂多媒體研究中心

Foreground mask wipe

- 請實作課堂上所教的Foreground mask shader，並且可以用滑鼠抹去

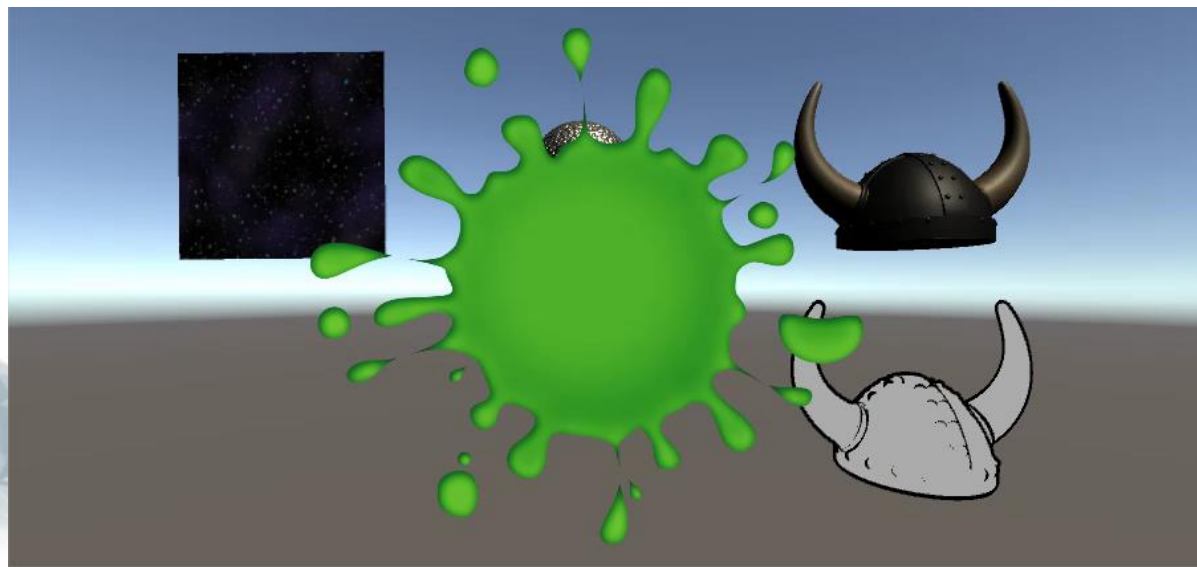


G.A.M.E. Research Center
娛樂多媒體研究中心

作業配分

項目	分數
Standard Shader	25%
Toon	25%
UV offset(可以隨時間變化)	25%
Foreground mask wipe(可以用滑鼠抹去)	25%

請放在同一個Scene，方便助教批改



Research Center
體研究中心

作業繳交

- 一個.zip檔
 - 包含unity專案資料夾
 - 「Assets/ProjectSettings/Plugin產生的資料夾」這三種資料夾
 - 其他如「Library/Temp/*.csproj/*.sln」等資料夾和檔案請全數刪除
 - 包含執行檔(exe檔，平台:PC Windows x86_64)
 - 包含說明文件(txt檔，列出有做的項目，有其他說明也請列在此處)



G.A.M.E. Research Center
娛樂多媒體研究中心