

Grafika 3D i systemy multimedialne

POKÓJ STRACHÓW

Autorzy:

Piotr Osipa, nr indeksu:

Paweł Andziul, nr indeksu:

Maciej Kiedrowski, nr indeksu: 200105

Joanna Piątek, nr indeksu: 199966

Grupa: Czwartek TN/13:15

Data oddania: 19.01.2017

Prowadzący: dr inż. Jan Nikodem

Ocena pracy:

Spis treści

1	Instrukcja obsługi	3
1.1	Uruchamianie aplikacji	3
1.2	Sterowanie	3
2	Implementacja projektu	3
2.1	Definicja sterowania	3
2.2	Sterowanie postacią	3
2.3	Poruszanie kijem	3
2.4	Piłka	3
2.5	Wazon i jego rozbicie	3
2.6	Świeca	3

1 Instrukcja obsługi

1.1 Uruchamianie aplikacji

Aplikacja jest uruchamiana za pomocą pliku o rozszerzeniu .exe.

1.2 Sterowanie

Tabela 1: Sterowanie

Klawiatura	Pad do Xbox360	Opis funkcji
W, S, A, D lub strzałki	Lewa gałka analogowa	Sterowanie postacią
Q, E, R, F	Prawa gałka analogowa	Poruszanie kijem

2 Implementacja projektu

2.1 Definicja sterowania

Paweł

2.2 Sterowanie postacią

Sterowanie postacią zostało zaimportowane z Standard Assets zawierających m.in. moduł FirstPersonCharacter, w którym zostało zdefiniowane całe sterowanie postacią: kiwanie się kamery przy chodzeniu, dźwięki kroków, postać w kształcie kapsuły, itp.

2.3 Poruszanie kijem

Paweł

2.4 Piłka

Paweł

2.5 Wazon i jego rozbicie

Maciej

2.6 Świeca

Joanna