

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 | Uruchomianie aplikacji | 3 |
| 1.2 | Sterowanie | 3 |
| 2 | Implementacja projektu | 4 |
| 2.1 | Definicja sterowania | 4 |
| 2.2 | Sterowanie postacią | 4 |
| 2.3 | Poruszanie kijem | 4 |
| 2.4 | Piłka | 4 |
| 2.5 | Wazon i jego rozbicie | 4 |
| 2.6 | Świeczka | 4 |

1 Instrukcja obsługi

TestTestTest

Test

Test

1.1 Uruchomianie aplikacji

Aplikacja jest uruchamiana za pomocą pliku o rozszerzeniu .exe.

1.2 Sterowanie

| | | Funkcja | |
|------------|----------------|-------------------------|-----------------------|
| | | Sterowanie postacią | Poruszanie kijem |
| Urządzenie | Klawiatura | W, S, A, D lub strzałki | Q, E, R, F |
| | Pad do Xbox360 | Lewa gałka analogowa | Prawa gałka analogowa |

Tabela 1: Sterowanie

- a. Pierwszy punkt
- b. Drugi punky
- c. Trzeci punkt
- d. ...

2 Implementacja projektu

2.1 Definicja sterowania

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

2.4 Piłka

2.5 Wazon i jego rozbicie

2.6 Świeczka