

Vision, Réalité virtuelle et augmentée

Compte rendu TP3 : Unity

Luc Senecal

October 13, 2020

1 Transitions

Dans l'image suivante, on peut voir la transition en cours. Certains arbres sont encore discernable.



Figure 1: Moment de la transition

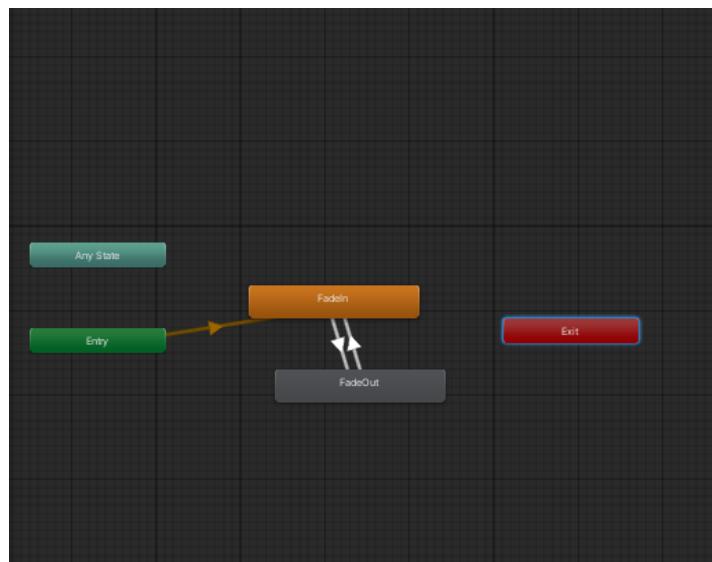


Figure 2: Animator

2 Interface VR



Figure 3: UI 3D

3 Labyrinthe

J'ai utilisé la texture pour poser les murs, mais je l'ai remplacée ensuite. J'ai ajouté une seconde lumière directionnelle pour éviter des murs noirs.

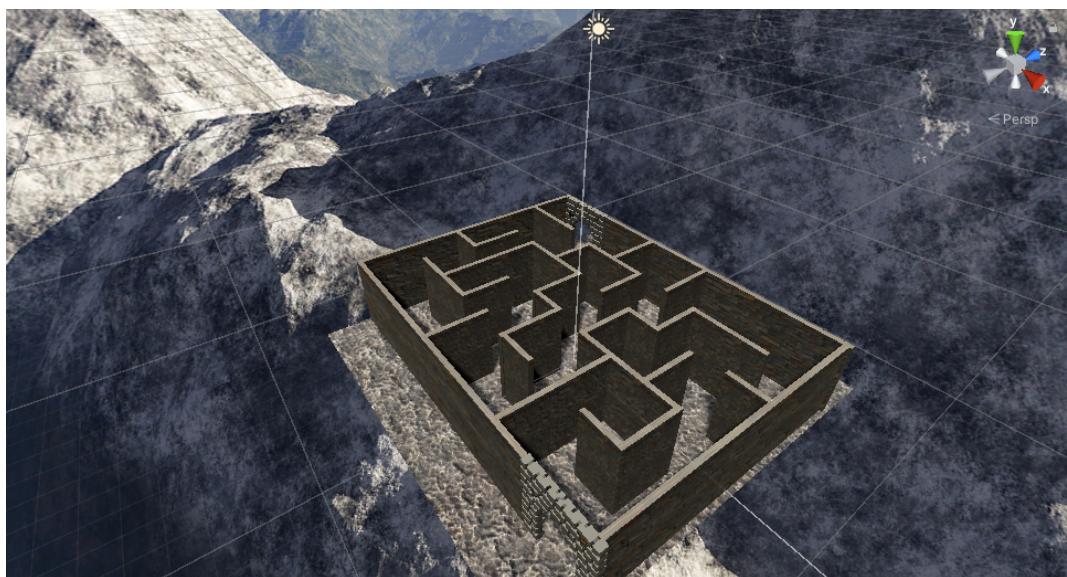


Figure 4: Labyrinthe

4 De la continuité du temps

On peut voir sur l'image que le timer continue après être rentré dans le niveau du labyrinthe.



Figure 5: Le timer continue d'une scène à l'autre

5 Fungus

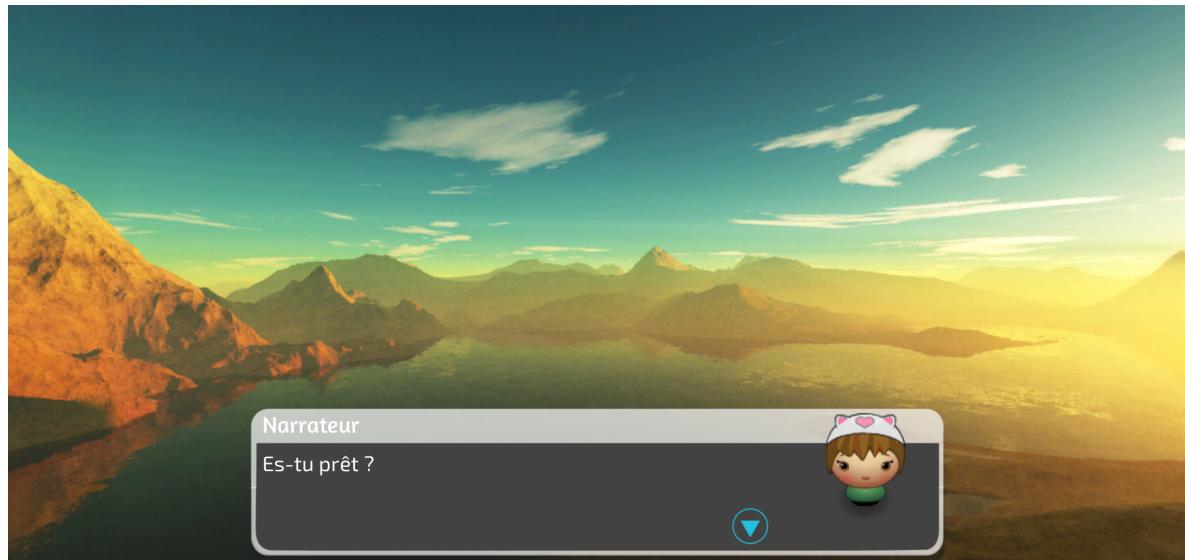


Figure 6: Introduction par le narrateur

6 Les plateformes

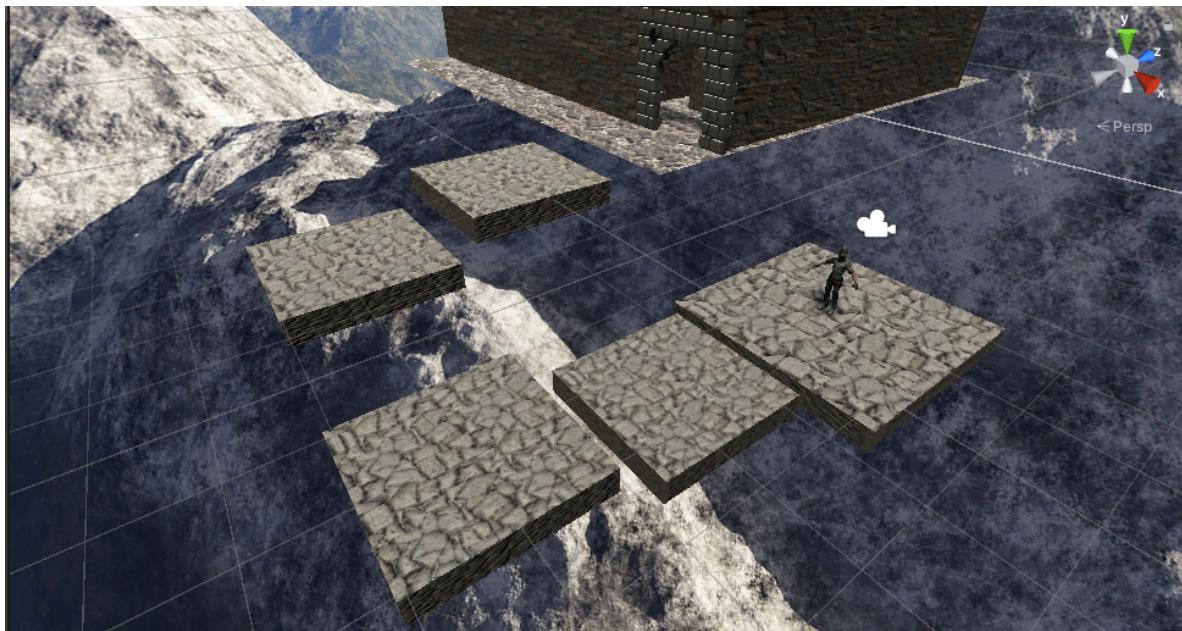


Figure 7: Jeu de plateforme pour le joueur

7 Conclusion

Tout s'est déroulé sans accroc.