

Realtà Virtuale

Esercitazioni

Francesco Strada
[francesco.strada@polito.it]
[7087]



■ UNITY INTRO

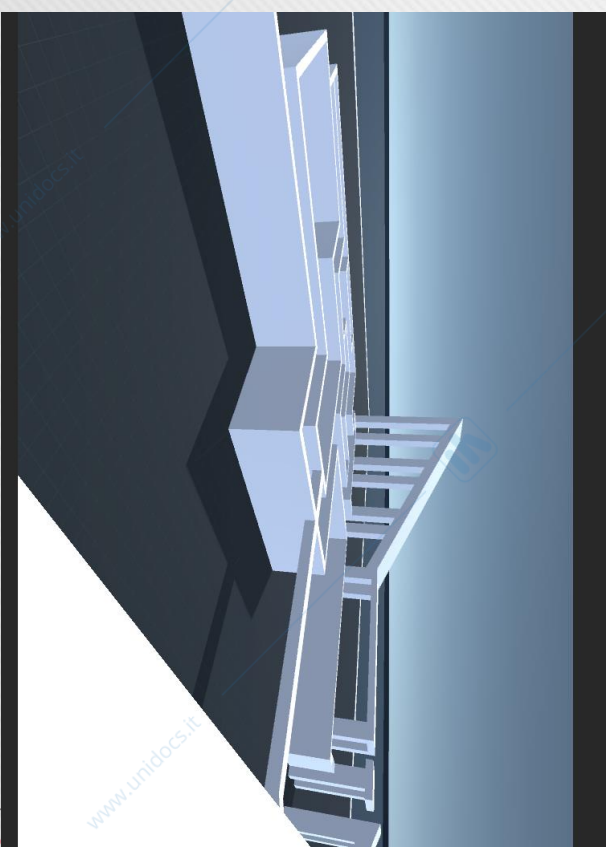
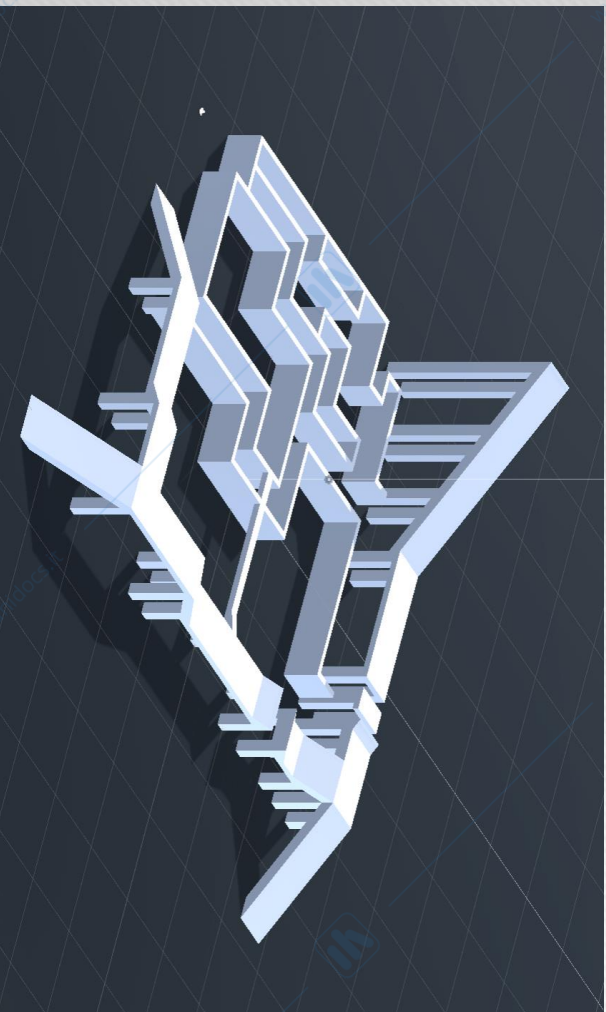
09.10.20

■ DOMANDE VIDEO ESERCITAZIONE

Video Esercitazione: <https://youtu.be/UHY8damqeag>

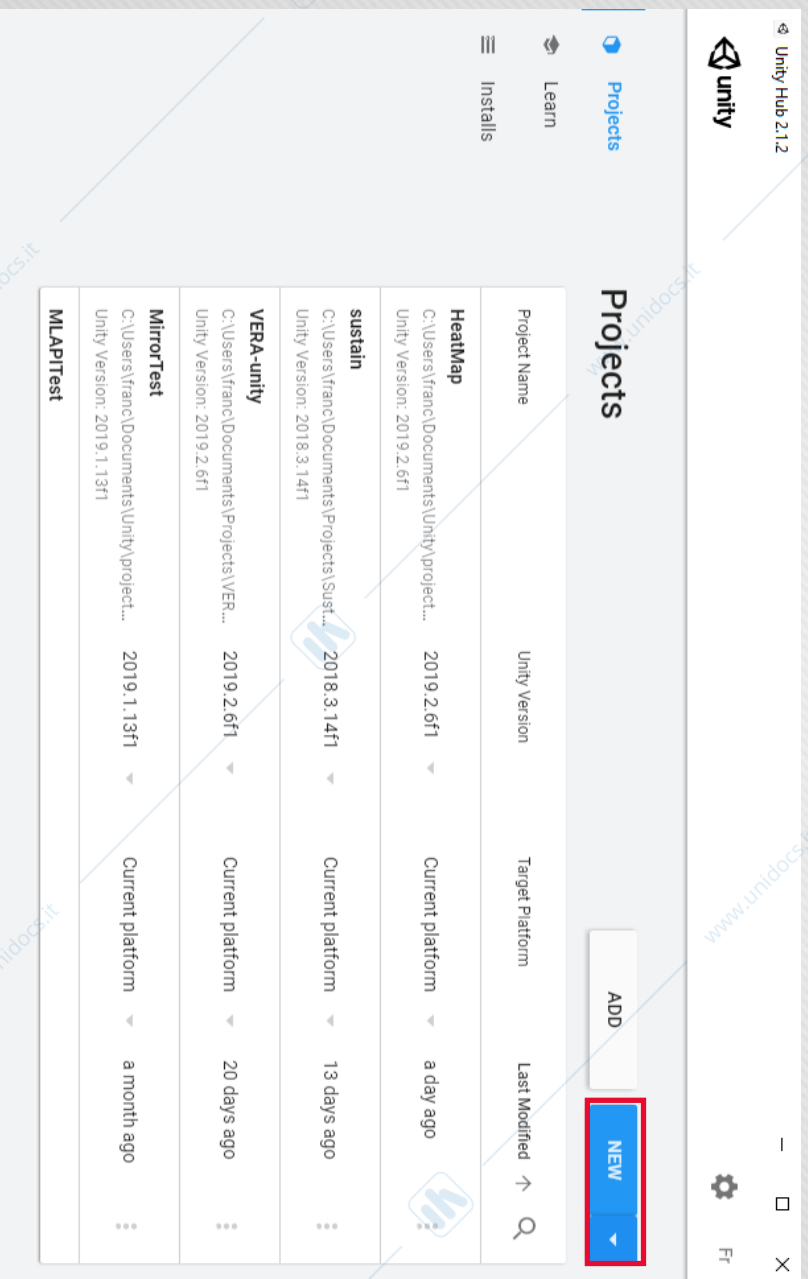
■ OBIETTIVI ESERCITAZIONE

- Acquisire dimestichezza con le primitive di Unity
- Trasformare e posizionare Game Objects
- Costruzione di un'ambientazione «complessa»
- Play/Pause mode e navigazione con il First Person Controller (FPC)



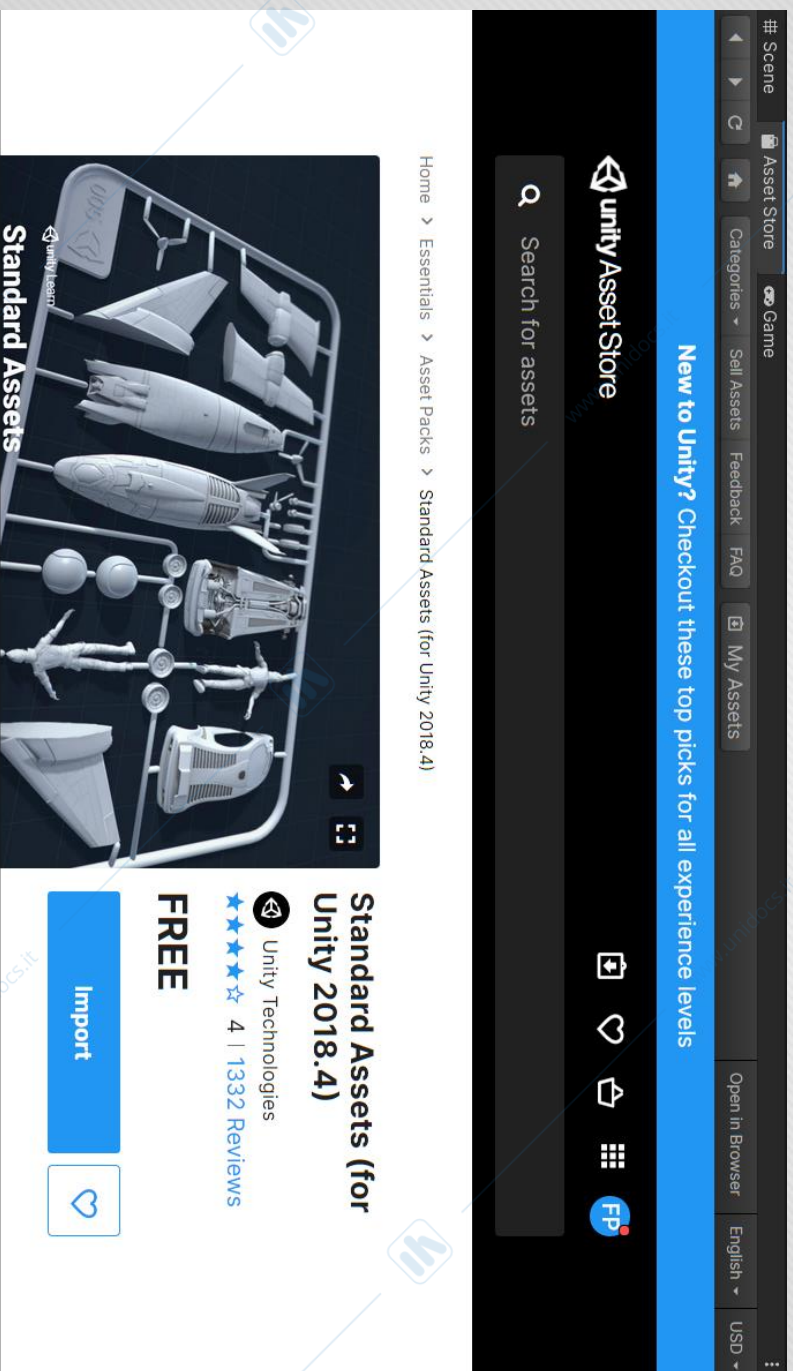
■ ESERCIZIO - PASSI

Creare un nuovo progetto Unity



■ ESERCIZIO - PASSI

Importare gli Standard Assets dall'Asset Store



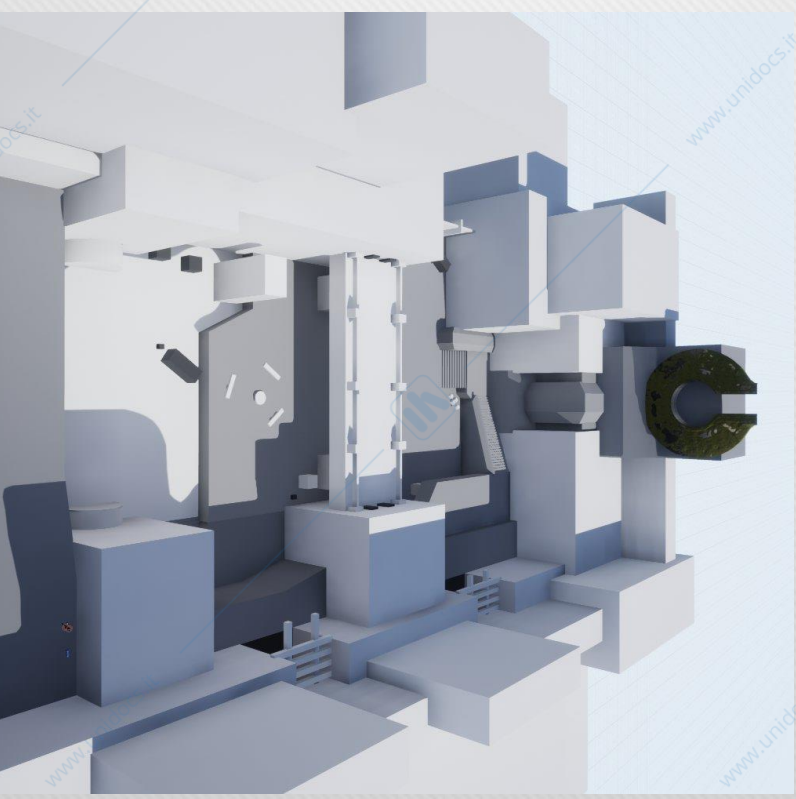
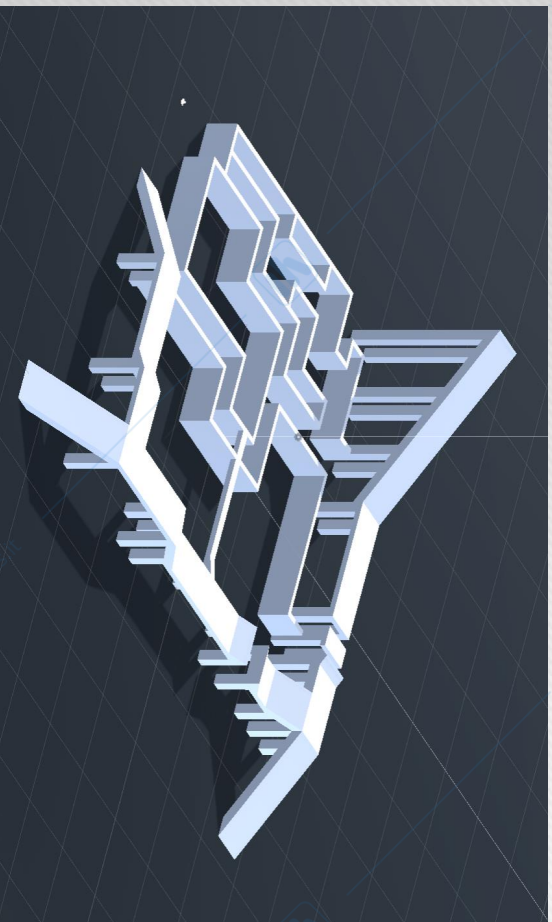
■ ESERCIZIO - PASSI

Eseguite le modifiche come indicate nella video esercitazione.

1. Trovare nella finestra Project il file: "StandardAssets/Utility/SimpleActivatorMenu.cs"
2. Fare click con il destro e selezionare la voce "Show In Explorer" (Windows) o "Show in Finder" (Mac OS)
3. Una volta che il file è visualizzato all'interno di Windows Explorer o di Finder apritelo con un qualsiasi (quello base) editor di testo.
4. Cambiare la riga 11 (originale - modifica)
public GUILayout camSwitchButton; - public UnityEngine.Ul.Text camSwitchButton;
5. Salvare la modifica effettuata, e ritornare in Unity per permettergli di compilare.
6. A questo punto l'errore che troverete nella console dovrebbe essere scomparso.

■ ESERCIZIO - PASSI

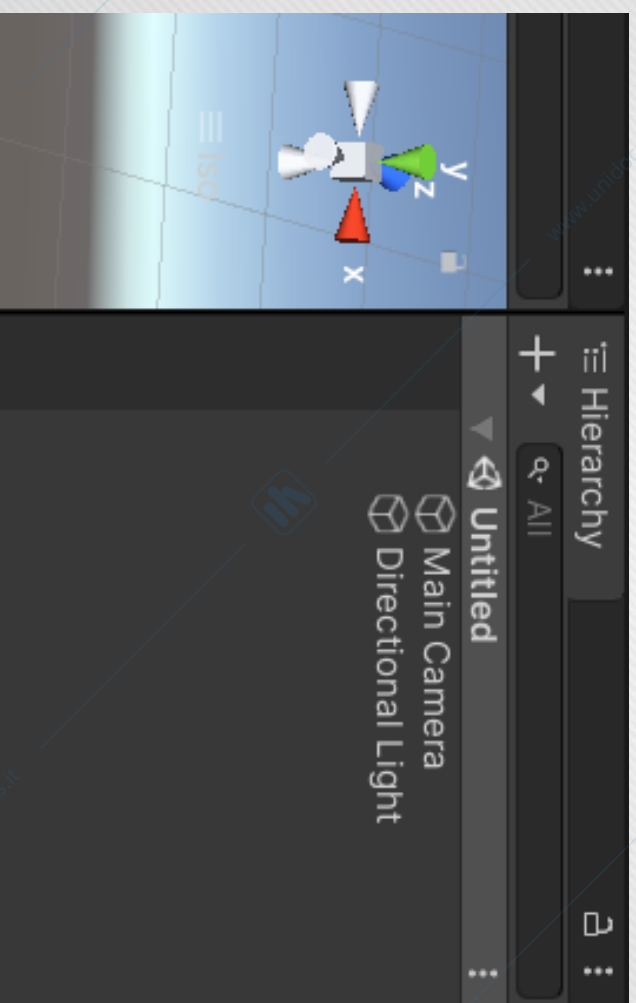
Partendo da una scena vuota e sfruttando solo le primitive di Unity cercate di costruire un ambiente semi-complesso (Block Modelling). Assicuratevi di mettere un piano grande quanto tutto l'ambiente realizzato.



<https://www.pinterest.it/pin/372461831683279525/>

■ ESERCIZIO - PASSI

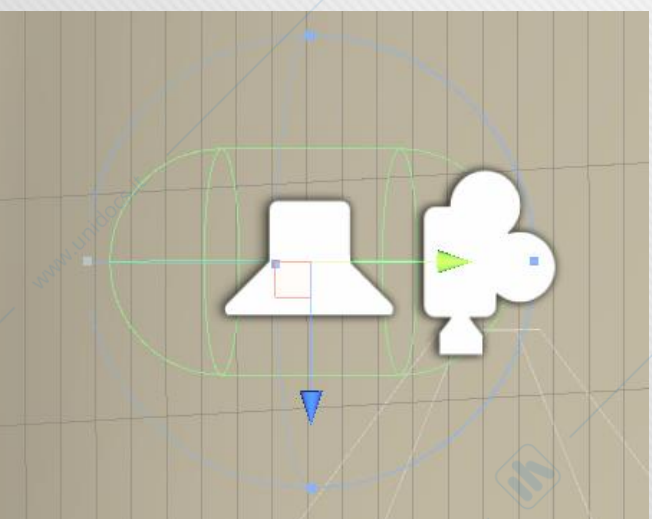
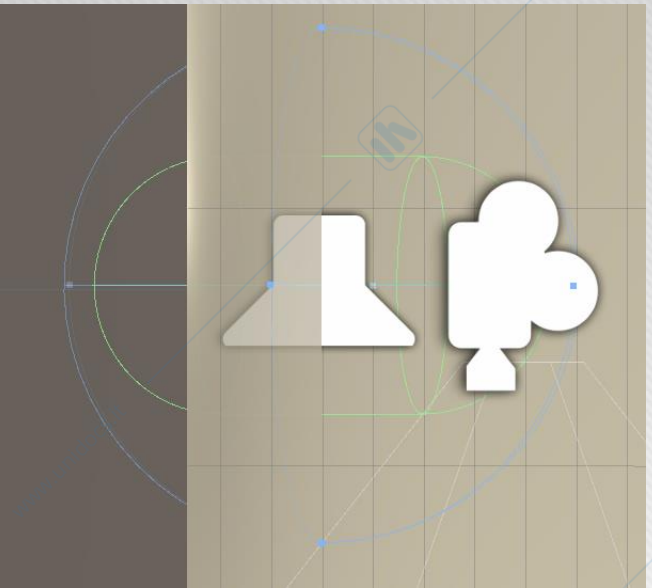
Assicuratevi di eliminare dalla scena il GameObject «Main Camera». Dalla finestra Hierarchy potete fare click con il destro sul GameObject e premere «Delete». Oppure è sufficiente il tasto Canc/Del della tastiera con il Game Object selezionato.



■ ESERCIZIO - PASSI

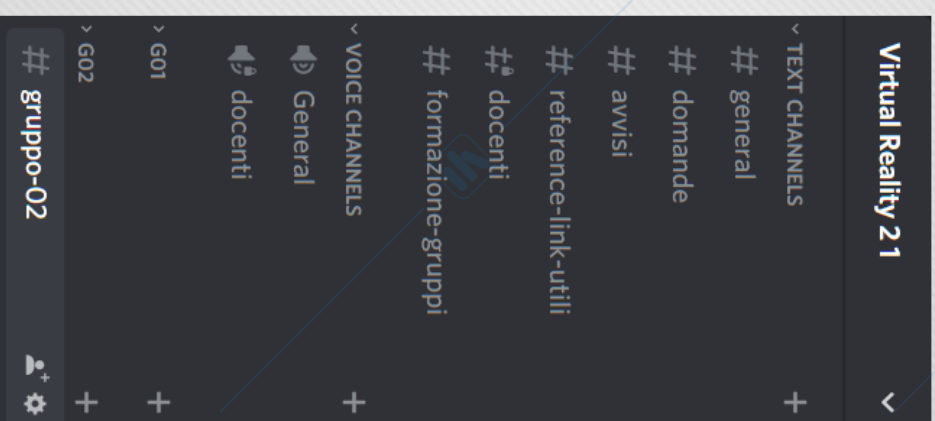
Quando siete contenti con il vostro ambiente, trovate nella finestra Project l'asset: « Assets/Standard Assets/Characters/FirstPersonCharacter/Prefabs/FPSController.prefab ». Selezionatelo e con il bottone del mouse premuto lo trascinate nella vostra scena. Assicuratevi che la capsula verde (collider) sia appoggiata al piano e non a metà.

Fate Play ed esplorate il vostro ambiente, utilizzando i tasti WASD per muovervi. Con la barra spaziatrice potete saltare ed ovviamente con il mouse vi guardate intorno.



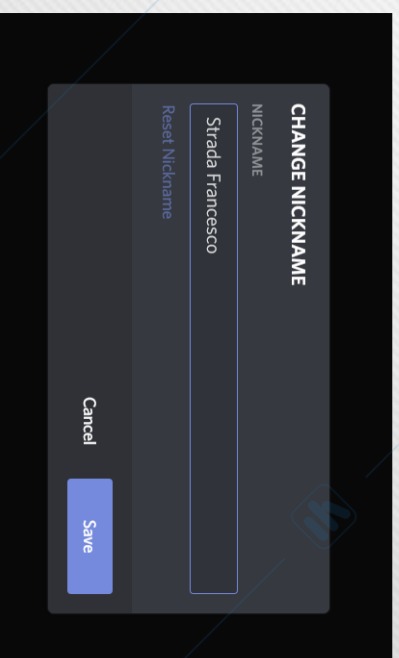
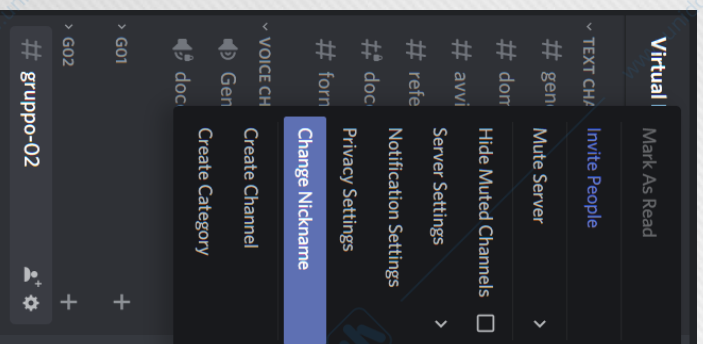
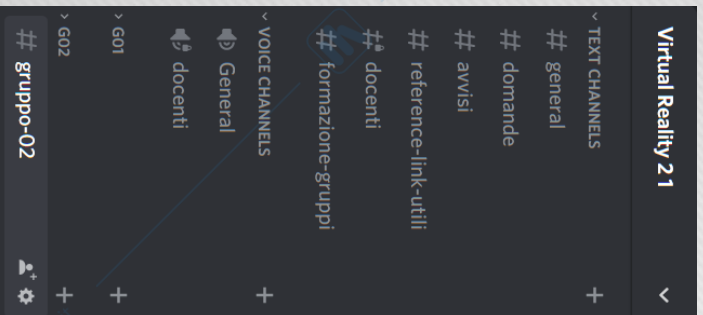
■ COMUNICAZIONI

<https://discord.gg/WP96uHK>



COMUNICAZIONI

Per facilitare le nostre comunicazioni ed il vostro reperimento nel canale, vi chiediamo di cambiare il nickname (sarà attivo solo su questo server) in **Cogome Nome**. Sarà sufficiente fare click con il destro sul nome del canale e selezionare «Change Nickname».



■ PROSSIME SCADENZE

ENTRO IL:

- **16/10/2020** (h. 8:30), definizione dei gruppi e indicazione sul foglio online condiviso;

DOMANDE?

