

班級：

學號：

姓名：

111 學年第 2 學期 多媒體概論 課程學習單 #6

Input System & Vector / UNITY3D 物件旋轉&Web 發佈

學習目標：1. 瞭解鍵盤輸入 2. 了解滑鼠輸入 3. 了解向量系統

Q1. 分析 GetKeyDown & GetKey 對遊戲運行的差別?

Q2. Euler angles & Quaternion 差別?

Q3. 寫出以中心軸旋轉的指令(RotateAround)與參數的意義?

Q4. 發布網頁 WebGL，須注意甚麼事項?

Q5. Github 上傳限制為何?

[課堂活動] 完成 3D 立方體旋轉遊戲

1. 設計一個 3D 立方體。
2. 增加上下左右鍵可以控制立方體旋轉。
3. 設計按下一次旋轉 90 度。
4. 新增 UI，顯示按鈕操作文字。
5. 新增 UI 按鈕
6. 發布 github
7. 滑鼠控制 camera 旋轉

完成範例參考：<https://profwu.github.io/math3d/>

