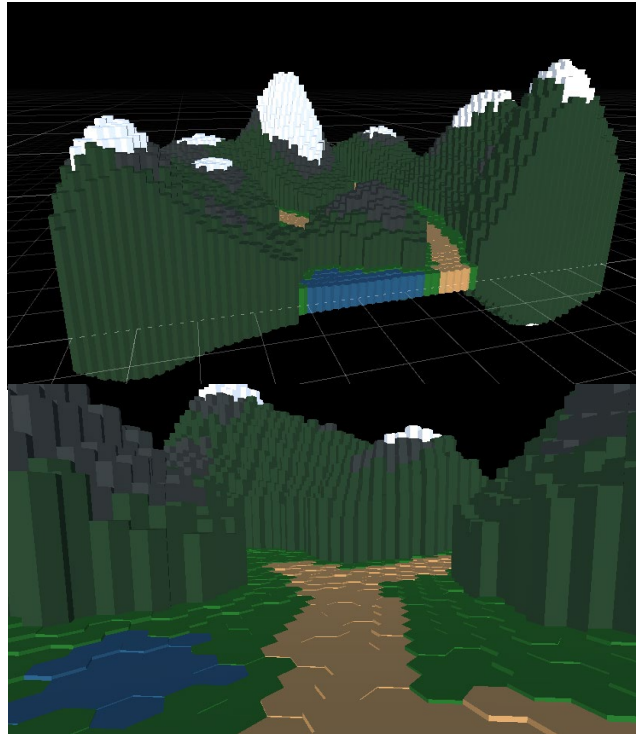


Proefopdracht 5

Working with Heightmaps

Dit project begon met het idee van het maken van een Hexagon map. Het idee kwam van het spel Hexaria, een Hexagon game want gemaakt is met de Roblox Studio Engine + een plugin. Ikzelf vind dit spel leuk en wou daarom zelf de map proberen na te maken met Unity.

Aan het begin van het project begon ik eerst met onderzoek doen hoe ik een perfect Hexagon map kan maken. Hier kon ik niet veel voor vinden. Het meeste wat werd aangeboden was plugins, maar dat wou ik niet.



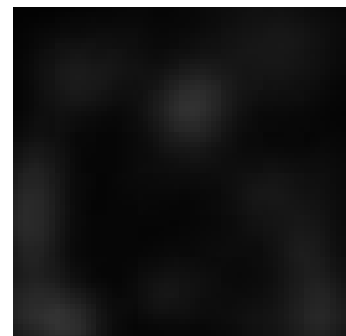
Uiteindelijk was mijn idee om een Heightmap te gebruiken om de hoogte en de kleur van de map uit te beelden.

// 3D hexagon

In Maya ben ik begonnen met het maken van een hexagon. Ik ging eerst checken of ik een soort van hexagon map daarin kon maken. Zoekend online naar informatie vond ik alleen dat je zoiets kon maken met een plugin waar je zelf voor moest betalen.

// Heightmap

Toen ik de hexagon had gemaakt ben ik begonnen met het maken van een map. Daarmee bedoel ik dat ik een platte map maak van hexagons in Unity. Ik dacht bij mezelf, laat ik makkelijk beginnen met een 64 x 64 pixels map die ik gemaakt heb in Photoshop. Daaruit heb ik de pixel map in Unity gedaan en heb ik via pixels gelezen hoe hoog de hoogte moet zijn.



// Pad

Het pad was hetzelfde als de Heightmap. Ik had een zwart/wit Heightmap gemaakt wat keek voor 1 kleur voor de pad en de andere kleur voor niks. Daarbij maakte ik de pad lager en gooide ik een randomizer erop om het wat te laten ribbelen.



// Kleur

De kleur is gemaakt met een gekleurde Heightmap. In Photoshop had ik hetzelfde als de andere Heightmaps het ingekleurd met de kleur die ik wou. Ik keek naar waar de hoogte was en daar maakte ik de sneeuw bergen.



// Problemen

Als probleem wouden de Heightmaps niet perfect werken. Dit kwam omdat ik niet goed keek naar de settings. Unity zet alle images op een normal quality en dat maakte de images niet pixel perfect. Daarbij moest ik het dus op high quality zetten.