

Úkol 1:

Kroky

Instalace správné verze Unity,
Vytvoření URP projektu,
Nahrání projektu na GitHub (později nahrazeno novým),
Hledání komerčně použitelných assetů,
Získání zpětné vazby k nalezeným assetům,
Hledání dalších assetů na základě zpětné vazby,
Krátké zopakování prefabů,
Tvorba prefabů „hlavních“ pater budov,
Tvorba variant prefabů pro ostatní patra budov,
Úprava barevných textur pro dodržení vizuálního stylu,
Převod roughness textur na shininess textury,
Umístění shininess textur do vhodných alpha kanálů,
Použití ProBuilderu pro tvorbu doplňků budov,
Hledání komerčně použitelných textur pro zem,
Nahrání pokroku na GitHub,
Získání zpětné vazby k základním tvarům budov,
Hledání dalších komerčně použitelných assetů,
Náhrada všech ProBuilder doplňků assety,
Rozmístění ozdobných assetů do scény,
Sledování tutoriálů na používání světél v Unity,
Nastavení světél a bakování lightmap,
Nahrání pokroku GitHub

Použitý software

Unity,
Affinity Photo 2,
GitHub Desktop

Nové znalosti

Práce s modulárními assety (Užitečné pro jejich tvorbu),
Lepší znalost URP materiálů,
Umísťování textur do alpha kanálů,
Lepší chápání práce s prefaby,
Používání světél v Unity

Komplikace

Špatně jsem pochopil použití ProBuilderu,
Z nějakého důvodu se mi nepodařilo nasvítit podlahu,
Nepodařilo se mi vyřešit překrývající se UV mapy,
Časové komplikace

Úkol 2:

| | |
|-------------------------|---|
| Kroky | Úprava topologie poskytnutého modelu, Vytvoření UV mapy se správnou texel densitou, Zarovnání UV mapy na pixely, Exportování FBX modelu, Importování FBX modelu do Unity, Umístění importovaného modelu do scény, Tvorba atlasu textur (zatím k testovacím účelům), Tvorba vlastního materiálu betonu (nakonec nepoužit), Hledání komerčně použitelného materiálu betonu, Vložení textur do atlasu a jejich úprava podle UV mapy, Tvorba materiálu oken přímo v atlasu (velmi rychle), Exportování atlasů textur, Importování atlasů textur do Unity, Tvorba URP materiálu pomocí importovaných atlasů, Aplikování vytvořeného materiálu na importovaný model, Nahrání pokroku na GitHub |
| Použitý software | Unity, Affinity Designer 2, Blender, GitHub Desktop |
| Nové znalosti | Rozšíření znalostí týkajících se texel density, Rozšíření dovedností s Blender addonem Zen UV |
| Komplikace | Problém s bakingem normal textury, Časové komplikace |

Čas

Úkol 1

Přibližně 20 hodin nebo více
Úkol trval déle převážně kvůli komplikacím.

Úkol 2

Přibližně 6 hodin
Úkol jsem nestihl dokončit podle mého původního plánu.

Vedlejší úkoly

0 hodin
Vedlejší úkoly, na které jsem se těšil nejvíce, jsem bohužel nestihl kvůli časovým komplikacím.

Zdroje

Úkol 1

<https://loafbrr.itch.io/building-kit-2>
<https://loafbrr.itch.io/simplemodularbrickwalls>
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/modular-european-house-294289>
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/exterior/metal-plates-64240>
https://polyhaven.com/a/concrete_floor_worn_001
<https://www.fab.com/listings/4e687ce7-9aa0-43df-8868-c17da645bbbeb>
<https://www.fab.com/listings/d9a3d05c-5de5-43cb-b1b1-c811523dad08>
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/sci-fi/sci-fi-old-rusty-props-pbr-200267>
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/exterior/street-lamps-2-260395>

Úkol 2

https://polyhaven.com/a/gravel_concrete_03