Лабораторная работа №12 (на 2-3 занятия)

**Тема: Окружение, актеры**

1. Ознакомьтесь с возможностями объекта **Terrain**. Создайте сцену с объектом Terrain (по-быстрому набросать ландшафт, обязательные компоненты: водоем, небо и немного растительности). Создать два портала (**для порталов использовать Partical System**). Один в доступно месте, второй в недоступном, например на горе.
2. Разместите на сцене **First Person Controller** из стандартных Asset-ов. Протестируйте.
3. Напишите **скрипт для портала**, позволяющий герою перемещаться из одного портала в другой.
4. Рядом со вторым недоступном порталом создайте стену с дверным проемом. При переходе через который, герой попадает на вторую сцену.
5. Создайте вторую сцену с помещением, представляющим из себя **небольшой** лабиринт. Внедрите в лабиринт **Third** **Person Controller** из стандартных Asset-ов.Камера должна следовать за актером. Протестируйте. Создайте переход на первую сцену при выходе из помещения.
6. В лабиринте разместите точечные источники света, которые включаются при приближении (применяйте триггеры).
7. В лабиринте разместите висящие в воздухе светящиеся объекты.
8. Игрок может стрелять по объекам (или просто посылать к ним луч). Объекты должны исчезать.
9. Разместите текстовое поле со счетчиком сбитых объектов.
10. Создайте миникарту (рендер изображения в небольшую картинку из второй камеры расположенной сверху), отслеживающую премещение игрока в лабиринте. На миникарте должны быть видны стены лабиринта, маркеры над актером и маркеры над мишенями. Сам актер и мишени не должны рендериться второй камерой.

*Рекомендация: для экономии времене не обязательно делать красиво (это по желанию), главное функционально.*