

Vježba ispit 3

Level design

** Smijete koristiti Internet za pomoć*

*** Ne smijete koristiti niti jedan drugi model osim onih iz projecta*

- Zadatak 1.

Napravi scenu sa veličinom terena 1500 x 1500 x 700

Napraviti scenu po „Open World design patternu“

Skicirati sliku u paintu ili drugom programu na računalu

- Predložak scene ćete dobiti u unitypackageu

- Zadatak 2.

Upotrijebiti sve asete koje ste importali iz levelDesign.unitypackage na desktopu

- Zadatak 3.

Ne smijete koristiti Standard Assets

- Zadatak 4.

Isprogramirajte „checkpoint“ system za pointove na sceni.

Checkpoint system mora sadržavati dolazak lika do nekog objekta koji će imati trigger i tekst koji će se ispisati na ekranu. Ako se izađe iz triggera, tekst se uklanja. Ukoliko pritisnete „E“ skupljate bod koji se nalazi u gornjem desnom kutu na UI-u, te se taj checkpoint postavlja na SetActive(false).

- Zadatak 5.

Uredite na sceni lighting, pravilno posložite directional light, posložite point i ostale vrste svjetlosti, svaka vrsta svjetlosti je nužna da je iskorištena za neki objekt.

Napravite particle za vatru i postavite ga na terenu.

- Svaki dodati particle (kiša, grom, voda, dim itd.) donosi dodatne bodove (maksimalno 10 bodova)

Preuzmite post-processing (neovisno može package, može i asset sa asset storea) te uredite ga za vašu scenu.

- Zadatak 6.

Skicirajte scenu u paintu ili drugom programu na računalu

- Predložak scene ćete dobiti u unitypackageu

Napravite novu scenu te posložiti 2D objekte iz levelDesign2D.unitypackage, posložite uz pomoć tileova scenu.