

Unity Crash Course

2

EltonCN
CC BY-NC 4.0

Outline

- Level design
 - Probuilder
 - Polybrush
 - Terrain
- Recorder
- Modelos
 - Import de modelos
 - Variants, normal invertida
 - LODs

Level design

- Slide: **Level Design** (3-8)
 - O que é?: Level
 - Exemplos: Mario e o cogumelo inicial, jogos de tiro e coberturas, Journey
- Mostrar **Package Manager**
 - Importar samples
- Mostrar **Probuilder**
- Mostrar **Polybrush**
- Mostrar **Terrain**
- Exemplo [1]: Construindo um level

Exemplo [1]: Construindo um level

- Especificação:
 - Action RPG
 - Objetivo (jogador): acabar com os inimigos e sair dali
 - 1 saída
 - Inimigos aparecem por ali
 - Enxurrada de inimigos
 - Objetivo (design): jogador irá perder de qualquer forma
 - Pouca cobertura
 - Cena aberta
 - Foreshadowing da próxima cena: jogador sendo jogado pelo barranco
- Usar 3rdPersonCharacter
- Terrain Shortcuts
 - a: força
 - s: tamanho
- Polybrush Shorcuts
 - Shift+Roda: hard area
 - Ctrl+Roda: soft area
 - Ctrl: inverte efeito

Recorder

- Mostrar Recorder funcionando
 - Gravar um exemplo

Modelos

- Mostrar import de modelo do Blender
 - Opções: remover luz, câmera
 - Opções: material, animação
- Mostrar problema de normal invertida
- Mostrar criação de variants
 - Sugerir workflow: importar do Blender, usar variant (evitar retrabalho se o arquivo mudar)