

Spelutveckling

med folk från TGJ





Karlstad Innovation Park
(och Stora Enso)

Spelutveckling

- Spelutvecklings-Community
- Håller evenemang i Kronoparken varje månad

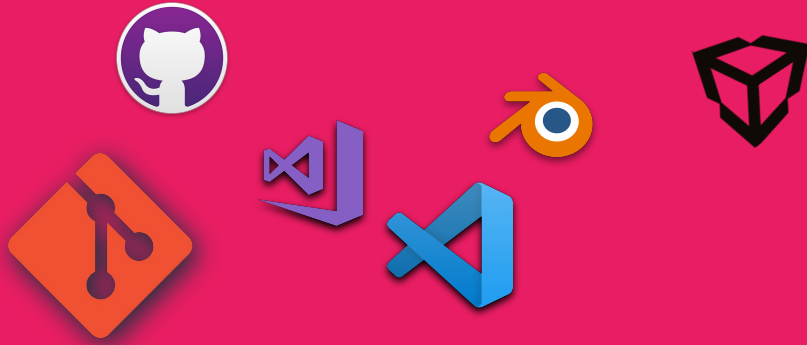
- Spelutvecklare sitter där
- Folk- och Yrkehögskola inom spel där också
- TheGreatJourney.se

Vad vi ska göra

idag och framtida
tillfällen

- få se hur spelutveckling ser ut från början till slut
- få lära er allt ni (minimalt) behöver för att **arbeta** med, **samarbeta** med, och även **lansera** ert **eget spel**
- komma igång med spelutveckling i Unity

— — —



Verktyg

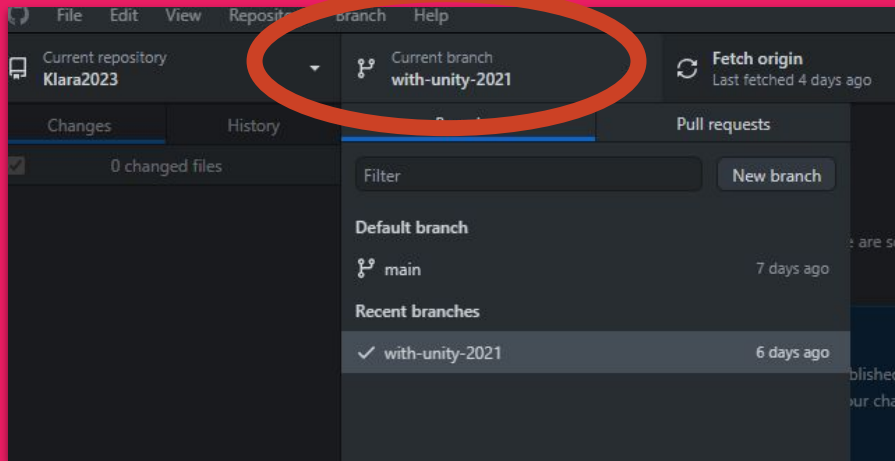
- Unity
- Visual Studio
 - eller Visual Studio Code, Rider, MonoDevelop, etc.
 - Helst med någon Unity plugin
- Blender
- Github Desktop
- Audacity eller Garage Band

Filerna igen:

[https://github.com/
ErikHogberg/Klara2023](https://github.com/ErikHogberg/Klara2023)

OBS: Lägg inte filerna i
OneDrive, Google Drive, etc.

Då går saker sönder i unity



Branching

Git
multi-dimensional
time travel

- Jag har gjort en ny “branch” med hur långt vi kom förra gången
- ni som är nya kan hoppa direkt in i den
 - eller om ni inte vill använda det ni tidigare gjort

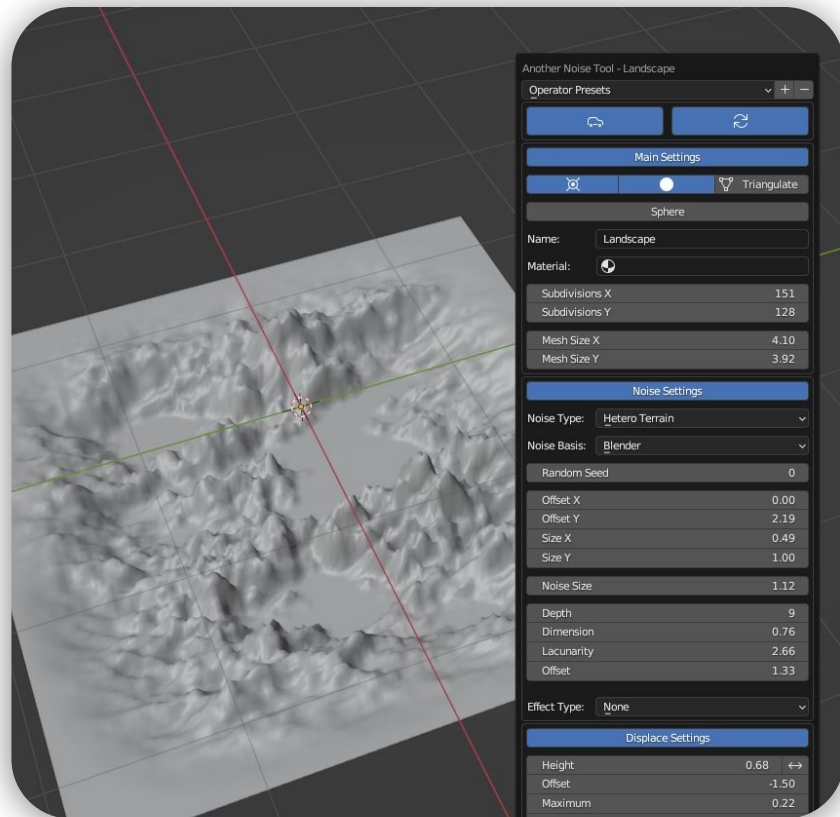
Dagens uppgifter

- Skapa en värld i blender som bakgrund till spelet
 - lägg till plugins/add-ons till blender
 - terrängmodellering
- texturering (av värld och karaktär) i blender
 - skapa UVs
 - måla eller lägg till bilder till modellen



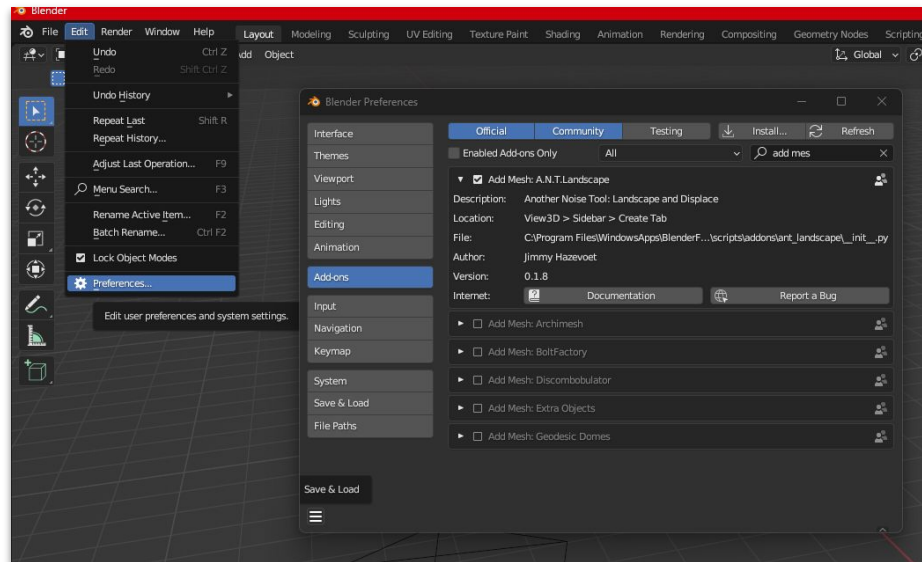
Terrain modeling

terrängmodellering



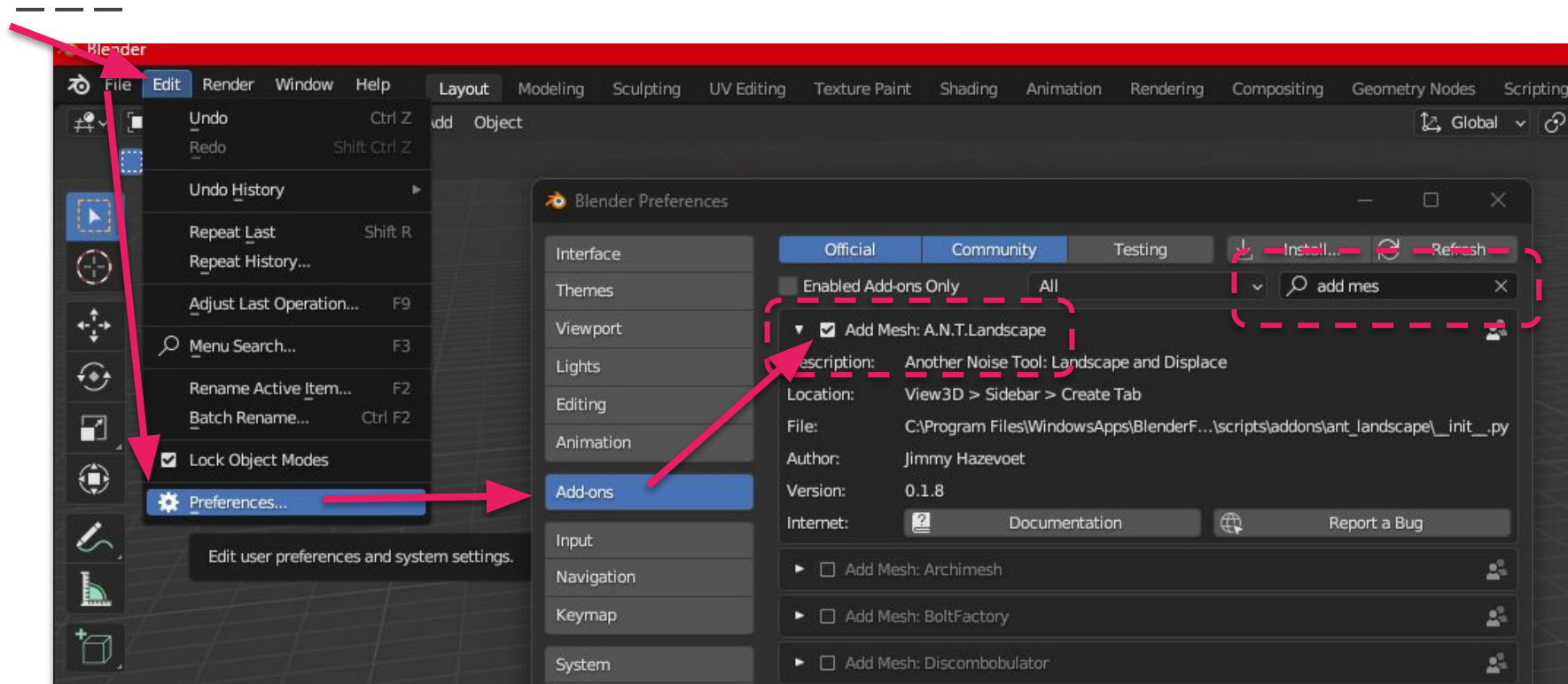
Blender “plugins”/”add-ons”

- add-ons är delar av Blender som kan stängas av och på
 - många är av från början
 - andra kan laddas ned
- Dom är inte alltid “officiella”
 - det går att skriva egna i Python
- En add-on vi behöver lägga till är
“A.N.T. Landscape”



https://docs.blender.org/manual/en/latest/addons/add_mesh/ant_landscape.html

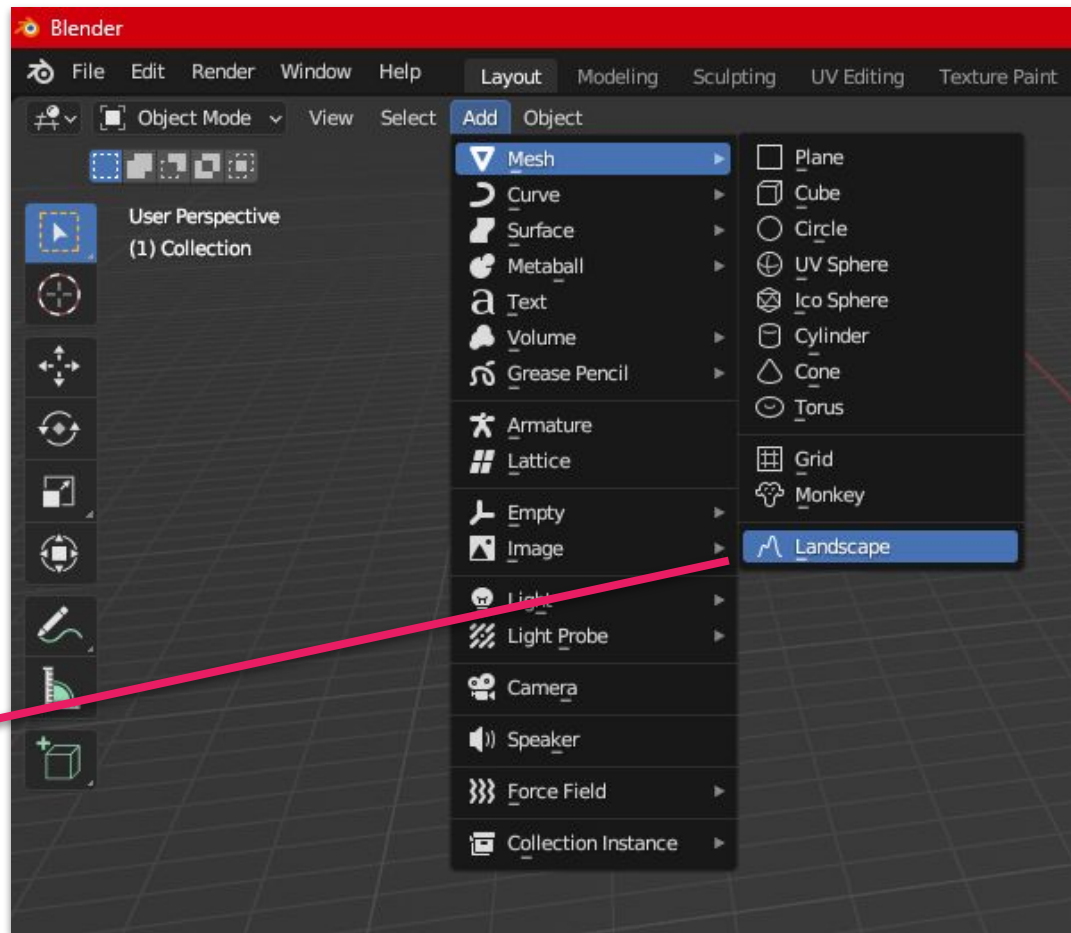
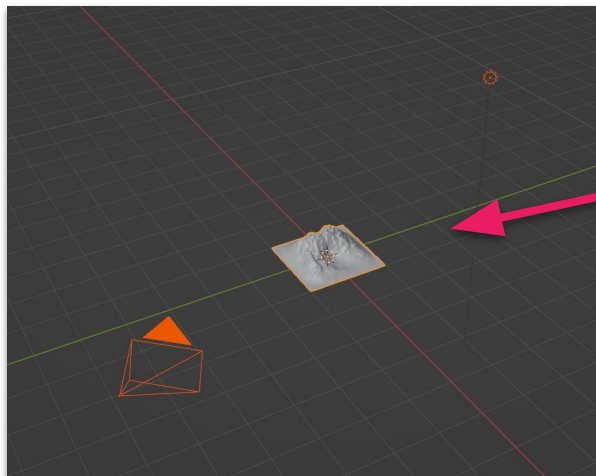
Blender “plugins”/”add-ons”



Terrängmodellering

A.N.T. landscape la till ett nytt val i mesh-menyn

Den skapar en landskaps-ruta att börja från

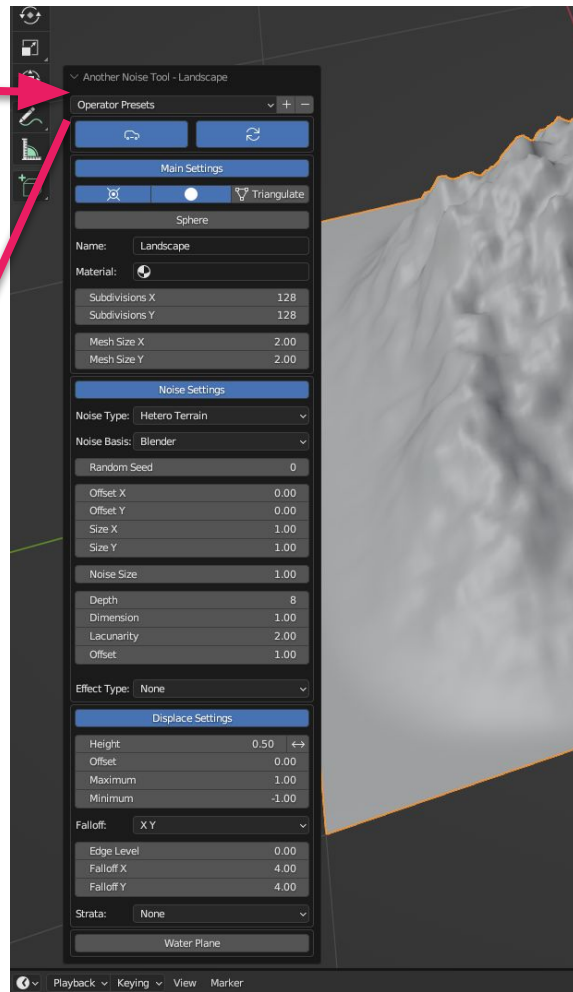
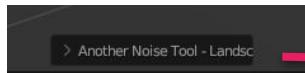
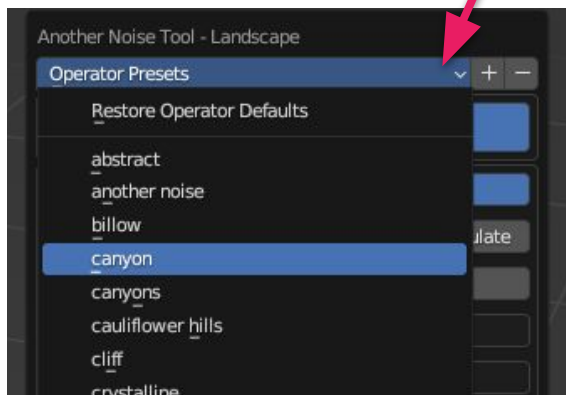


Terrängmodellering

Nere i vänstra hörnet ser ni sedan menyn med alternativen

OBS: den försvinner om ni klickar bort, tryck F9 för att få tillbaka den

Börja med att välja en “preset” ni gillar

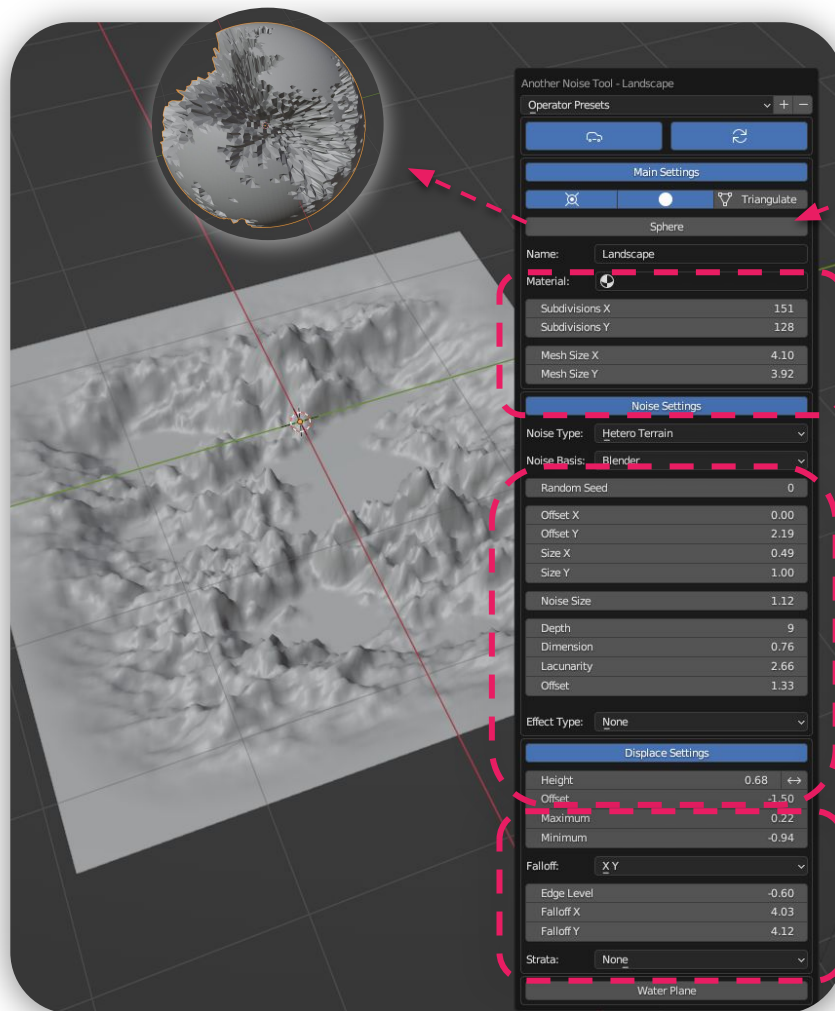


Terrängmodellering

Olika presets har olika inställningar

Lek med inställningarna, det finns inget rätt eller fel

Det behöver inte bli exakt som ni vill ha det, vi kommer handmåla berg senare



finns även
"boll"-läge!

Storlek
på rutan

Bergens bredder
och höjder

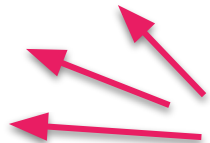
Rutans
gränser

Terrängmodellering

https://docs.blender.org/manual/en/latest/addons/add_mesh/ant_landscape.html

<https://www.youtube.com/watch?v=EuAFVASWGro>

https://www.youtube.com/watch?v=0VuU_hSW8QQ

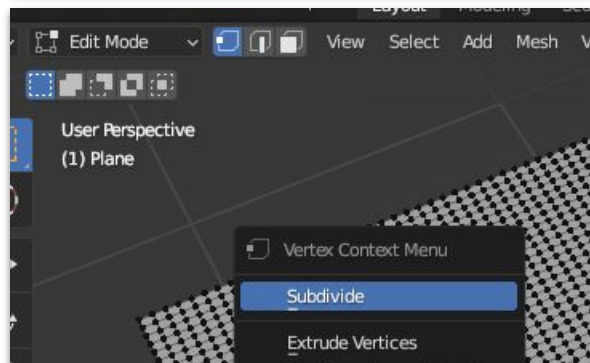
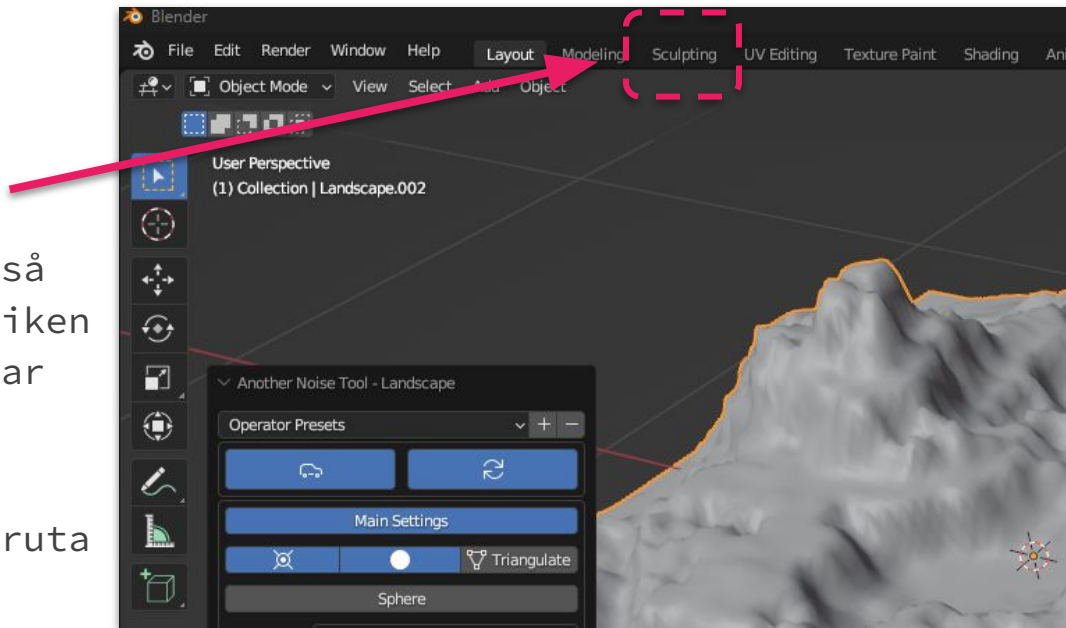


länkar till guider

Terrängmodellering

När ni ungefär har det ni vill så kan ni byta till “Sculpting”-fliken för att börja måla berg och dalar

Det går även att börja från en ruta utan berg, gå då in först i edit-läge och subdivide:a med ca 100 för att få tillräckligt med punkter för att skulptera



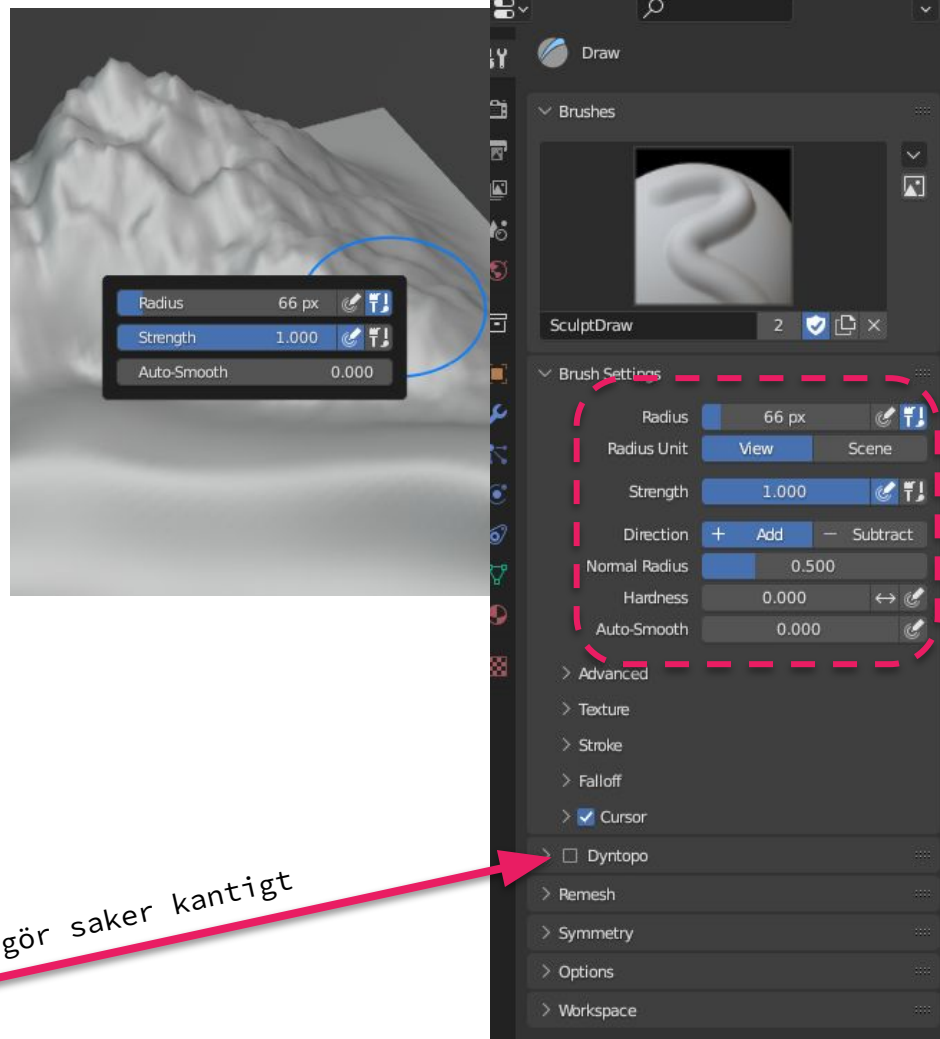
Terrängmodellering

Kontroller för skulptering:

- vänsterklick för berg
- ctrl + vänsterklick för dalar
 - eller välj verktyg till vänster
- högerklick för inställningar

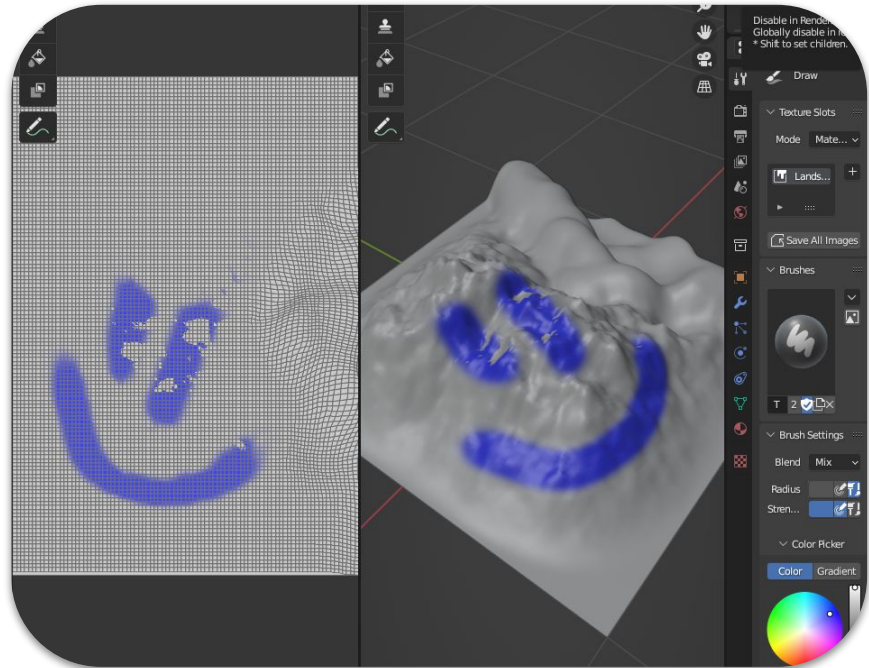
Prova olika verktyg och bygg en bakgrundsvärld till spelet

gör saker kantigt



Texturering

UV-mapping och målning



UV unwrap

— — —

När ni väljer fliken “UV editing”
hamnar ni i edit mode med en till
ruta till vänster



The Great Journey



Karlstad Innovation Park
(och Stora Enso)

TGJ

- Spelutvecklings-Community
- Håller evenemang i Kronoparken varje månad
- kalender i vår discord och web

- Spelutvecklare
- Även Folk- och Yrkeshögskola inom spel
- TheGreatJourney.se