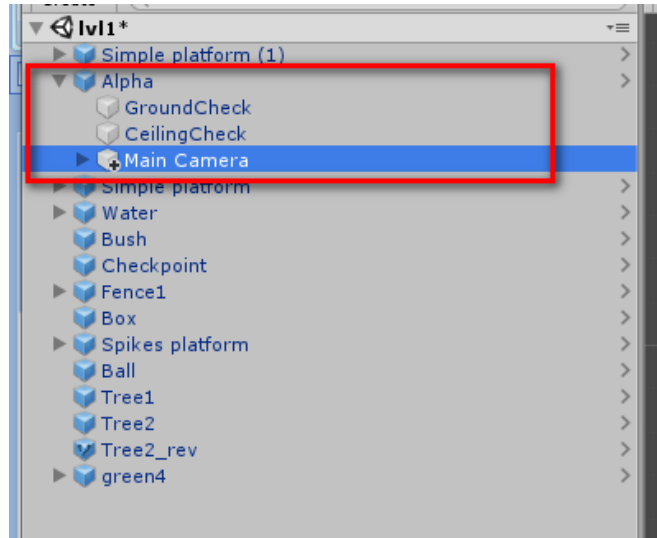
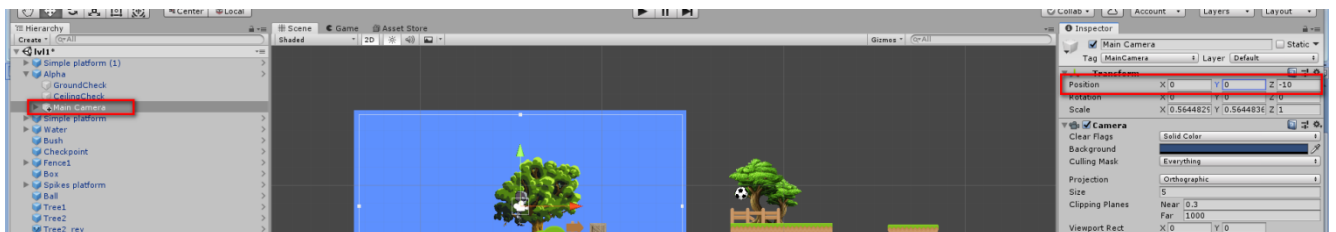


Перш ніж впритул зайнятися розробкою платформ для нашого рівня, за прикладом того, що ви зробили в минулому завданні, давайте налаштуємо рух камери за персонажем.

Для цього досить просто перетягнути камеру всередину робота:

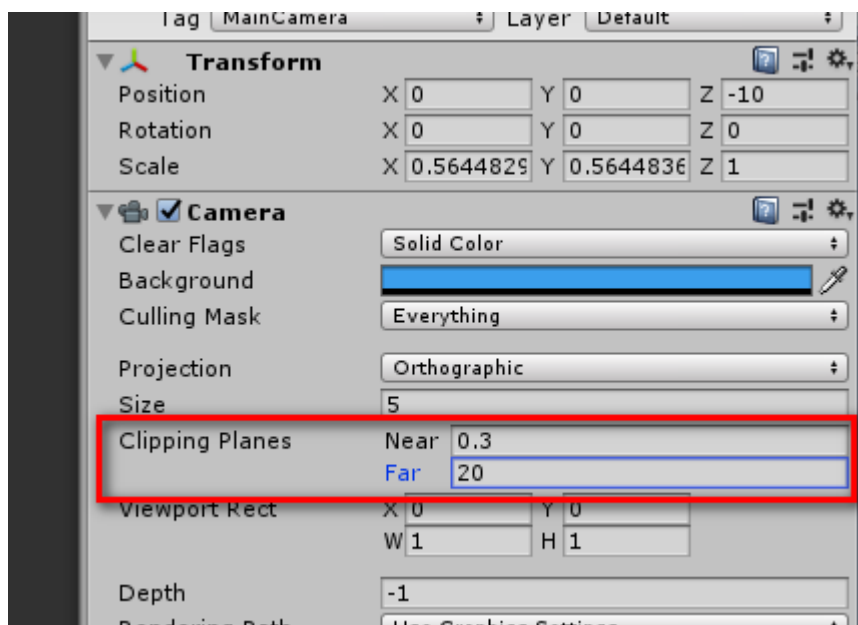


Якщо запустити гру, ви побачите, що камера не вірно центрована щодо Альфи. Це легко виправляється, просто обнулите координати камери по осях x і y:

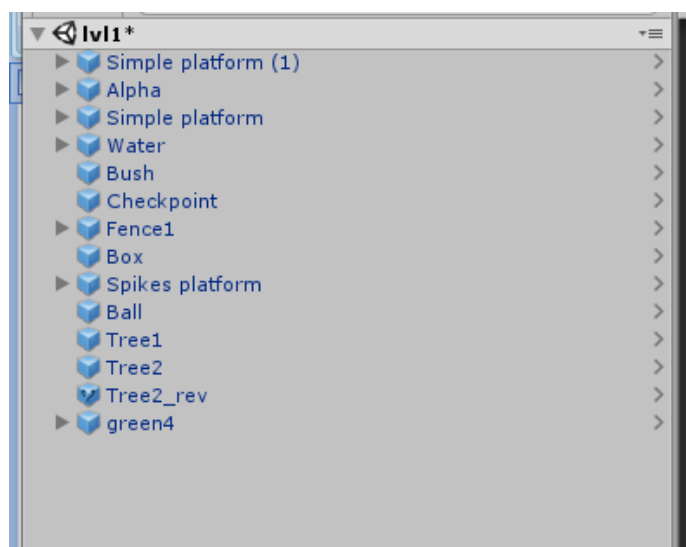


Раз ми взялися за налаштування камери, давайте скоригуємо її дальність:





Тепер займемося проектуванням проекту! Вже зараз у вікні ієрархії досить складно щось знайти, адже ми навіть на половину не заповнили рівень об'єктами!



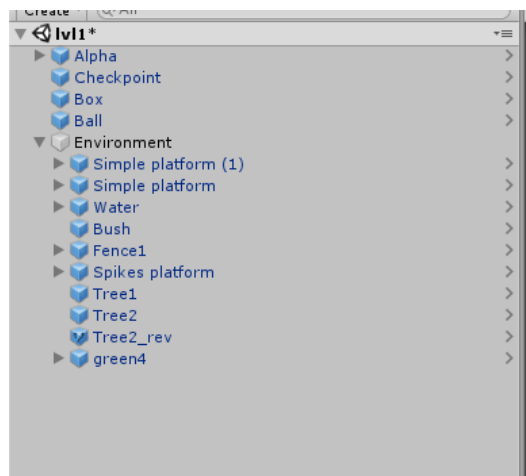
Після закінчення цього рівня ми будемо вже кілька сотень об'єктів. Щоб простіше було розібратися, прийнято компоувати елементи в порожні об'єкти (фактично проводити угруповання).

Для цього створюємо порожній об'єкт і скидаємо його позицію в нуль:

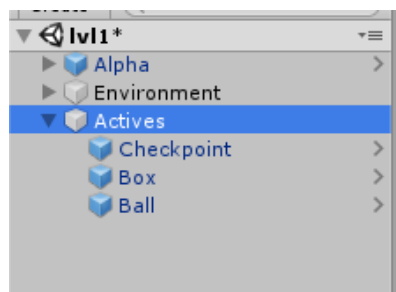




Цей об'єкт ми будемо використовувати для угруповання платформ та декору. Назвемо його Environment та перемістимо всередину всі названі об'єкти:



Зауважте, що на зображенні до групи не додано чекпоінт, ящик та м'яч. Так як вони не є просто статичними об'єктами, для зручності додамо їх до групи Actives. Але, як ви вже зрозуміли, назва груп і що в них має бути – справа смаку та зручності роботи кожного:



Тепер, коли наші об'єкти красиво згруповані, збережіться та переходимо до формування платформ для рівня!



© Комп'ютерна Академія «ШАГ»

www.itstep.org

Усі права на фото-, аудіо- та відеотвори, що охороняються авторським правом, фрагменти яких використані в матеріалі, належать їх законним власникам. Фрагменти творів використовуються в ілюстративних цілях в обсязі, виправданому поставленим завданням, у рамках навчального процесу та у навчальних цілях, відповідно до ст. 1274 ч. 4 ЦК України та ст. 21 та 23 Закону України «Про авторське право та суміжні права». Обсяг та спосіб цитованих творів відповідає прийнятим нормам, не завдає шкоди нормальному використанню об'єктів авторського права та не обмежує законні інтереси автора та правовласників. Цитовані фрагменти творів на момент використання не можуть бути замінені альтернативними аналогами, що не охороняються авторським правом, і як такі відповідають критеріям сумлінного використання та чесного використання. Всі права захищені. Повне чи часткове копіювання матеріалів заборонено. Погодження використання творів або їх фрагментів провадиться з авторами та правовласниками. Узгоджене використання матеріалів можливе лише за вказівкою джерела. Відповідальність за несанкціоноване копіювання та комерційне використання матеріалів визначається чинним законодавством України.

