	Ime i prezime:	
	Datum:	
·		
2 (2)		Ocjena:
		Bodovi:
		Ispit nosi 100 bodova,
more (1)		50 do 62 je za 2
		63 do 75 je za 3
		76 do 86 je za 4 89 do 100 je za 5
		05 40 100 je 24 5
ath z	za dolazak	do istog
		_
jenja	ju u zeleni	İ
		
		
		

UNITY - Prvi ispit - Level Design

1. Zadatak: (26)

- a. Napravite projekt 3D sa nazivom "Unity_Prvilspit_ImePrezime" (1)
- b. Napravite scenu sa terenom specifikacija: 1024 x 1024 i visionom 512 (2)
- c. Ubacite u projekt "Standard Assets" (1)
- d. Ubacite u projekt "Post-Processing" (1)
- e. Podignite cijeli teren na visinu 36 (2)
- f. Okolinu terena spustite na 0 visinu kako biste postigli efekt otoka (2)
- g. Oko "otoka" postavite "advanced water" iz standard asseta kao da je more (1)
- h. Na otoku napravite jezero na koje ćete staviti vodu "simple water" (2)
- i. Na terenu morate koristiti *minimalno*:
 - i. 6 texture (2)
 - ii. 3 vrste drveća (1)
 - iii. 2 vrste kamenja (1)
 - iv. 4 vrste biljaka (trava) (1)
- j. Na terenu napravite puteve koji vode po terenu (2)
- k. Ograničite igrača da ne može uči u vode (jezero i more) (3)
- I. Postavite odgovarajući skybox (1)
- m. Postavite barem 1 particle iz standard asseta (3)

2. Zadatak: (15) a. Napiš

Iapišite i opišite koja pravila i patterne level designa ste korsitili: Ipr. Koristio sam open world pattern na terenu jer sam stavio multipath za dolazak do isto oina			
Npr 2. Koristio sam "Guidance" jer sam igraču stavio kocke koje se mjenjaju u zeleni materijal u znaku smjera kojem treba ići			

3. Zadatak: (27)

- a. Po otoku po stazicama postavite novčiće koji se rotiraraju i moraju skupiti (4)
- b. Broj pokupljenih novčića se prikazuje na ekranu u gornjem desnome kutu (4)
- c. Postavite igraču vrijeme od (broj novčića * 45 sekundi), te neka mu se ispiše vrijeme i odbrojava svaku sekundu u gornjem lijevom kutu (7)
- d. Igrač se po terenu kreče uz pomoć FPScontrolera iz Standard Asseta (2)
- e. Igraču prilagodite postprocessing kako bi odgovarao ambijentu (minimalno 3 efekta) (10)

4. Zadatak: (8)

a. Povežite odgovarajuće:

Foreshadowing	Navoditi igrača kroz verbalnu i ne verbalnu komunikaciju (narator mu kaže gdje da ide – verbalno ili je strelica u pozadini na terenu koja mu pokazuje – ne verbalno)
Pace Breaking	Igraču nagovještava (hinta) da će se nešto dogoditi ili nešto što je ključno za daljni razvoj priče.
FPS / TPS	Defense area – mjesta na kojima se može igrač zadržati te boriti, healati, saveati itd.
Guidance	Kontra efekt od "safe zonea".

5. Zadatak: (10)

a. Skicirajte level design za platformer 2.5 D igru

- 6. Ukupni dojam igrivosti i izgleda = 14 bodova
 - *Smijete ubacivati i po želji sa asset store radi boljeg dojma
 - **Smijete koristiti Internet, ali ne smijete komunicirati međusobno