Vlastní model 1 a 2

Prvně jsem si vybral futuristický model zbraně, Obsah obrázku skica, umění

Popis byl vytvořen automaticky ale po větším promyšlení, jestli by se hodila do VR hry, jsem se rozhodl vymodelovat jednodušší a menší zbraň a to „Stricer“ jak jsem ji pojmenoval. Původně měla představovat revolver podobný Donneru z „Arifureta: From Commonplace to World's Strongest“.

Obsah obrázku zbraň, střelná zbraň, Střelná zbraň, Spoušť

Popis byl vytvořen automatickyS modelem jsem byl spokojen, jen s náboji, které jsem udělal ve formě revolverového válce, ale na 40 tris jsem mohl udělat velmi omezený, a ne tak hezky vypadající zásobník. Tak jsem se rozhodl předělat zásobník na takovou „baterii“ která když se vybije, tak se může ze zbraně lehce vyhodit.

Obsah obrázku snímek obrazovky, spotřebič, světlo

Popis byl vytvořen automaticky

Textury jsem dělal ručně ve Photoshopu v 64x64 u pistole i munice.

S animací jsem zatím nezačínal, musel bych předělat mesh zbraně, což by nebyl sice problém, ale nevěděl jsem, jak by animace vypadala v Unity.

Stažený model

Původně jsem chtěl udělat i tuto část práce, ale nakonec jsem se ji rozhodl přeskočit, nevěděl jsem kde přesně začít a jaký typ budovy bych si vybral.

Unity

Strávil jsem jen už jen 2 a půl dne stahováním unity, poté unity hubu, znovu unity, ale verzi 2022.3.0 LTS nebyla přesně v možnostech ke stažení, a tak jsem stáhl alespoň podobnou doporučenou verzi 2022.3.1f1 LTS. Nakonec stahoval 3D URP šablonu.

import modelů jsem párkrát předělával, aby nebyly otočené v ose z, nebo aby měli pivot point a rotaci. Nakonec jsem se seznámil s unity a importovacími prvky.

Tedy import už funguje tak, jak má a se scénou nebylo moc problémů.

Import textur je jediný problém, a to odrazivost materiálu v unity.

Prefaby

S prefaby jsem se rychle seznámil a pochopil jejich funkci, jen jak jsem již psal v e-mailu nevím přesně co znamená „Prefab bude mít transformaci identita“.

Ukázková scéna

Díky prefabům byla scéna jednoduchá na vyrobení a srozumitelná.

Bonusové úkoly

Vytvořil jsem pár zvuků ke zbrani, ale kvůli okolnímu šumu se ale nehodil a musel bych se s vytvářením SFX více seznámit do hloubky, bohužel kvůli stahování a okolnostem s přihláškou na vysokou školu a dalším nečekaným akcím nemám dost času vytvořit kvalitní zvuky zbraně a další podobné úkoly jako UI, které jsem si vyzkoušel.

Na druhou stranu jsem byl překvapený unity particle systémem, který bych se rád naučil a časem s ním lépe pracoval.

Github byl bez problémů, ale podle tutoriálu jsem dal snad vše potřebné a i samostatný unitypackage.

Na modelech jsem strávil kolem 2 dnů a to i s předěláním zbraně a 2x předělání munice.

Stahování programů zabralo 2 a půl dne a v sobotu (den kdy toto píšu) jsem ještě šel něco vyřídit mimo domov. V unity jsem se během 1 dne seznámil a v celku jsem strávil 21 hodin na práci.

Jestli bude potřeba udělat animace, vizuální particle efekty střelby a podobných věcí, tak mohu tvořit a zlepšit mé schopnosti. Práce mě velmi bavila a rád budu s váma spolupracovat nadále.