

Центр  
образовательных  
компетенций НТИ

Владислав Кантаев  
сто Indie GameDev Club

# Лекция 1.7 Работа с ProBuilder

# План лекции

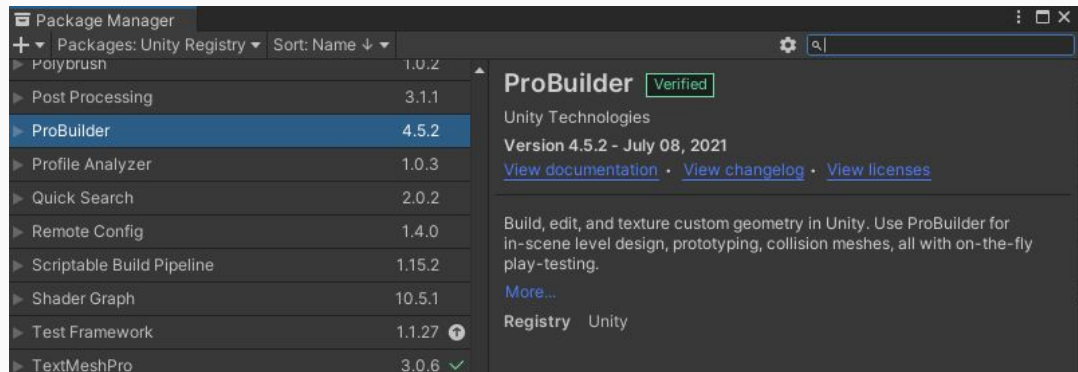
- Package в Unity
- Работа с ProBuilder

# Package в Unity

Package представляют собой набор дополнительных инструментов для вашего проекта Unity. Улучшенный UI, интеграции с другими программами, а также инструменты, которые добавляют/расширяют возможности стандартного редактора Unity.

Package бывают как лицензированные (помечены Unity Technologies), так и от пользователей со всего мира. Чтобы получить доступ к платным package, их нужно приобрести в AssetStore.

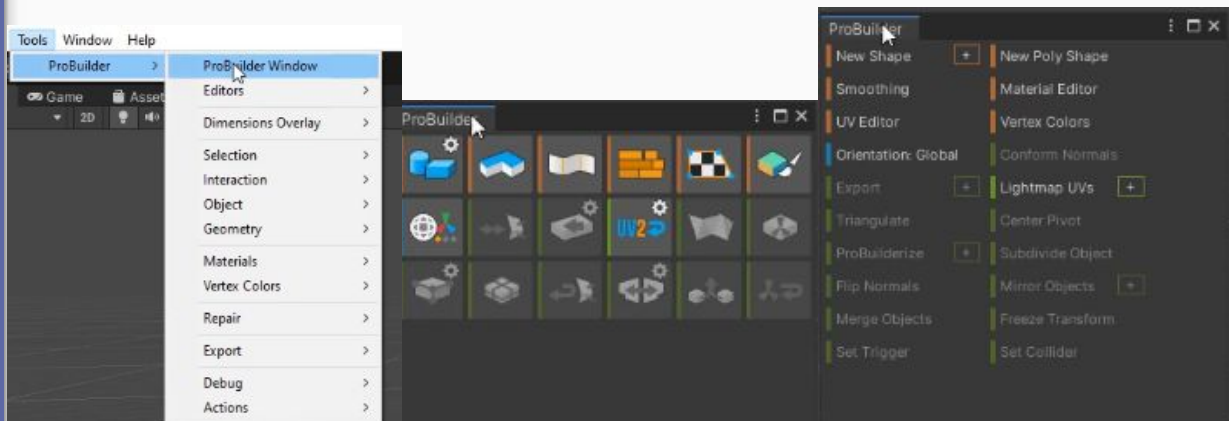
ProBuilder бесплатен и помогает быстро протипировать уровни и создавать простую геометрию



# Работа с ProBuilder

Открыть окно Probuilder: **Tools->ProBuilder->ProBuilder Window**

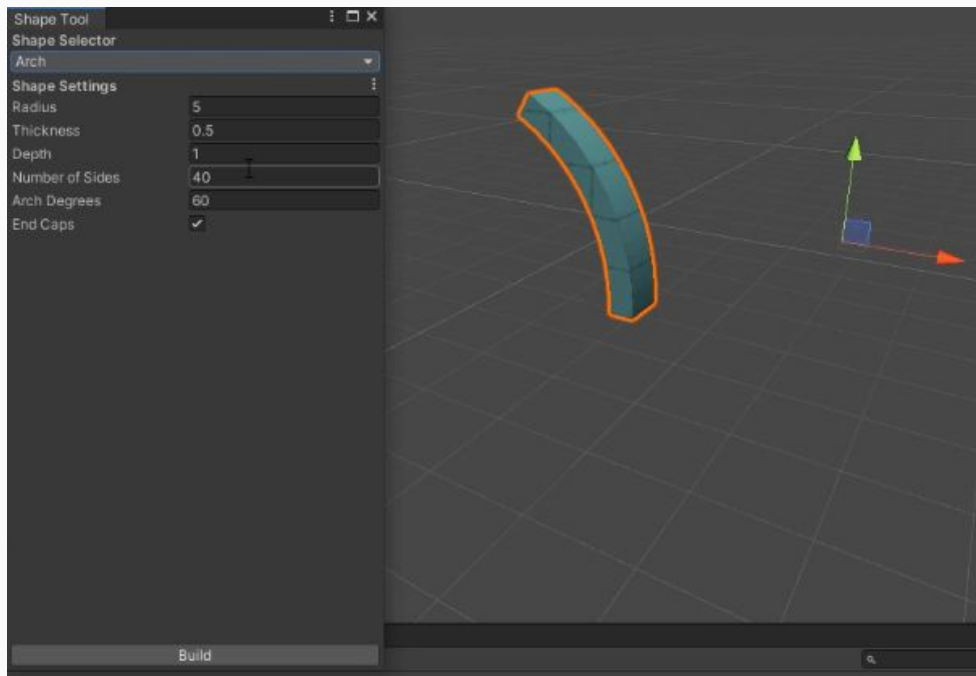
Есть два варианта окна ProBuilder: в виде иконок или в виде текста.



# Работа с ProBuilder

Чтобы создать объект нужно нажать на **New Shape** и выбрать необходимый объект.

Пока вы не нажали на кнопку Build, вы можете настроить параметры вашего объекта, изменив его меш.



## Итоги лекции

- Package в Unity
- Работа с ProBuilder

## Домашнее задание

Необходимо разработать окружение для уровня в Unity, используя инструмент ProBuilder.

На уровне должны присутствовать не менее 10-ти различных объектов, имеющих различные формы и структуры. Все окружение должно быть логически оформлено на сцене уровня, не создавая бессмысленной каши.

Разрабатывайте уровень, как будто вы его делаете для студии, в который вы хотите работать, проявите креативность.