

Домашнее задание.

Модуль 1. Введение в Unity

Цель задания

- Научиться работать с примитивами в Unity: создавать, перемещать и масштабировать объекты.
- Корректно именовать объекты и создавать из них иерархии.
- Использовать материалы для назначения объектам цветов.

Задание

1. Создайте небольшую локацию на выбор: площадь города, детскую площадку, причал, волшебный лес.
2. Подберите референс к выбранной вами локации: изображение реального или вымышленного места.
3. При создании локации используйте примитивы Unity: куб, капсулу, цилиндр, сферу.
4. Используйте материалы, чтобы придать объектам цвет.
5. Задайте каждому объекту корректное название. Оно должно отражать суть объекта и быть на английском языке. Например, DoorHandle или BenchLeg.
6. Объединяйте объекты в иерархии. Например, скамейка может состоять из ножек, сидения и спинки. Эти элементы должны быть дочерними к скамейке.
7. Для локации создайте минимум 5 уникальных объектов, состоящих из примитивов. Примеры объектов: фонарный столб, скамейка, автомобиль, корабль, дом и так далее. Используйте копии этих объектов, чтобы заполнить локацию.
8. Сделайте несколько скриншотов. Поставьте камеру в разных точках и под разными ракурсами, чтобы показать интересные части локации.

Рекомендации

1. Не забывайте использовать референсы реальных мест или из других игр: так вам будет проще создать достоверную и интересную локацию.
2. Помните, цвет сообщает нам важную информацию о локации. Красьте объекты в узнаваемые цвета, которые помогают восприятию (лавочка деревянная — делайте её коричневой).
3. Попробуйте расположить объекты на разной высоте, это придаст ландшафту разнообразие. Спуски, холмы, мосты, дома разной высоты избавят локацию от монотонности.

4. Делайте так, чтобы вам нравилось. =) Чем больше времени вы потратите на создание, перемещение, вращение и раскрашивание, тем лучше вы освоите базовые инструменты Unity.
5. Поделитесь результатами! Там вы сможете получить фидбек от сокурсников и преподавателей. Следите за работой других студентов, отмечайте, что вам понравилось или советуйте, что можно было бы улучшить в других работах.

Критерии оценки

- **Объём:**
 - Минимум 5 уникальных объектов, состоящих из примитивов.
 - Объектам назначены подходящие для них цвета (трава зелёная, дерево коричневое, вода синяя и так далее).
 - Локация выглядит узнаваемо и логично (например, в парке есть деревья и скамейки).
- **Нейминг и наличие иерархии.** Все объекты на сцене должны быть корректно поименованы и объединены в корректные иерархии. Допускаются отдельные недочёты, тем не менее стремитесь, пожалуйста, к порядку на сцене. =)

Дополнительные материалы

Замечательное видео Марка Брауна про сторителлинг через левел-дизайн, доступны русские субтитры: <https://www.youtube.com/watch?v=RwlnCn2EB9o>