Timeline

1. Соберите лестницу с последовательной активацией ступенек. После этого ступеньки должны деактивироваться в том же направлении, начиная с первой ступеньки. Сгруппируйте все активационные треки.
2. Напишите простой скрипт, в котором будет несколько методов: изменение размеров объекта, добавление объекту силы (через компонент rigidbody) и удаление объекта. Сделайте в таймлинии два сигнала эмиттера: в одном запустятся два первых метода, во втором через какое-то время — третий метод.
3. Соберите из примитивов здание (или найдите бесплатные модели в магазине ассетов или в интернете) с большой двустворчатой дверью. Создайте таймлинию, в которой двери будут открываться с помощью анимационного трека (звук открывающейся двери воспроизводится с помощью аудиотрека), а во внутреннем помещении со звуком будут загораться факелы (последовательно активируются источники света point light, можно найти системы частиц огня и тоже использовать их в сцене).
4. Подберите в mixamo модель и анимации для неё (анимации состояния покоя Idle, ходьба Walk или Run). Сделайте так, чтобы выбранный вами персонаж вошёл в открывающиеся двери здания, собранного в предыдущем задании. Персонажей может быть несколько.