Dzień dobry,

Przesyłam zadanie z tematu: 09.05.2020. Podczas robienia zadania, szło mi dobrze do momentu zaimportowania całego pokoju z blendera do Unity. Pisał Pan by wykorzystać gotowe już obiekty 3d jednak nie do końca sobie z tym poradziłam - Stworzyłam więc sama wszystkie mebelki i ściany pokoju w blenderze. I tutaj widzę pierwszą różnicę w mojej pracy a Pana tutorialu, że po zaimportowaniu całego pokoju do unity, jego ściany które są na pierwszym planie są „przezroczyste” – widać cały pokój przez nie (trochę jak w simsach). W blenderze mój pokój był cały zabudowany(screen 3). Nie potrafiłam sobie z tym poradzić stąd też zły widok z kamery bo kamera nie „patrzy przez okno” tylko widzi wszystko przed sobą nawet jak przed nią stoi ściana.

Podczas **Generate Lighting** – mój komputer się wiesza i wyłącza mi się program unity. Za każdym razem – stąd też oświetlenie mojego pokoju wygląda dość słabo.

Jeżeli jest Pan w stanie mi wytłumaczyć jak mogę obejść mój pierwszy problem to poproszę o wskazówki, postaram się wtedy poprawić moją pracę.

Pozdrawiam

Daria Gołąb

Gr 2,

Semestr 4 , niestacjonarne