

Report

- Instalace unity proběhla v pořádku, jelikož tento engine už znám. Použil jsem github desktop
- pro tvorbu levelu jsem použil tento [asset pack](#). Pro tvorbu mi stačili funkce v Unity
- textury jsem našel/stáhl na [textures.com](#) a pracoval v blenderu. Pro tvorbu normal mapy jsem použil přiložený odkaz k nástroji
- Odhad stráveného času
 - Nultý úkol jsem měl hotov během 1h
 - Nejvíce času jsem strávil na prvním úkolu. Najít správný asset pack bylo těžší než jsem si myslel. Nakonec mi tento úkol zabral asi 16h.
 - Texturování přiloženého modelu mi zabralo přibližně 6 hodin.
 - Bonusový úkol(master shader pro VFX) jsem nestihl celý. Pouze základní vlastnosti. Asi 2 hodiny. Chybí například distortion funkce pro tvorbu ohně.
- Nejvíce jsem se zasekl na hledání správných assetů a zachycení cyber/scifi atmosféry.
- Co jsem ze začátku vnímal, jako největší výzvu a neznámou bylo osvětlení levelu. Po shlédnutí několika videí jsem lépe pochopil, jak v unity světla fungují. Troufám si tvrdit, že mě to nakonec bavilo nejvíce.