

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 postačili 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 myslел. 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.

Report p.2

- veškeré assety jsou stažené a popřípadě upravené
- co se povedlo a nepovedlo
 - level se podle mého povedlo
 - texturování přiloženého modelu by mohlo být lepší
- shader o který jsem se pokusil, jsem nakonec nikde nepoužil
 - hlavním záměrem bylo vytvořit master shader pro VFXs
- Tvorba levelu(strávený čas)
 - hledání správného asset packu (3h)
 - předělání/výměna assetů v levelu(1h)
 - tvorba/sestavení levelu(8h)
 - osvětlení levelu(2h)
 - ladění detailů(1h)
 - optimalizace a testování(1h)
- texturování modelu(strávený čas)
 - testování(1h)
 - hledání textur(2h)
 - texturování(3h)
- Proč jsem odevzdal úkol později
 - převážně proto, že jsem byl v týdnu nemocný a práce tudíž šla pomaleji
- Záseky v zadání
 - hledání vhodných assetů
 -