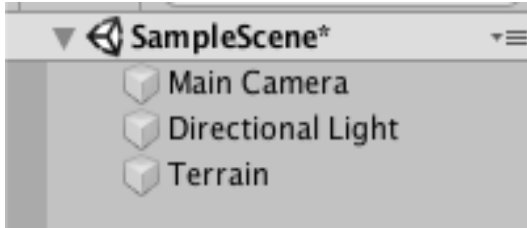


Tutorial

Hieronder ga ik beschrijven hoe je een terrain maakt met bewegende bomen, gras en grond texture.



Eerst maak je een Terrain object. Dit is een nieuw 3D object - > Terrain.

Als je op dit terrain object klikt open je de inspector view. Hier zijn verschillende nuttige tools om het terrain te bewerken en dingen toe te voegen.

Eén van deze tools is de “Paint Trees” tool. Met deze tool kan je, zoals de naam het zegt, bomen gaan schilderen over je terrain.

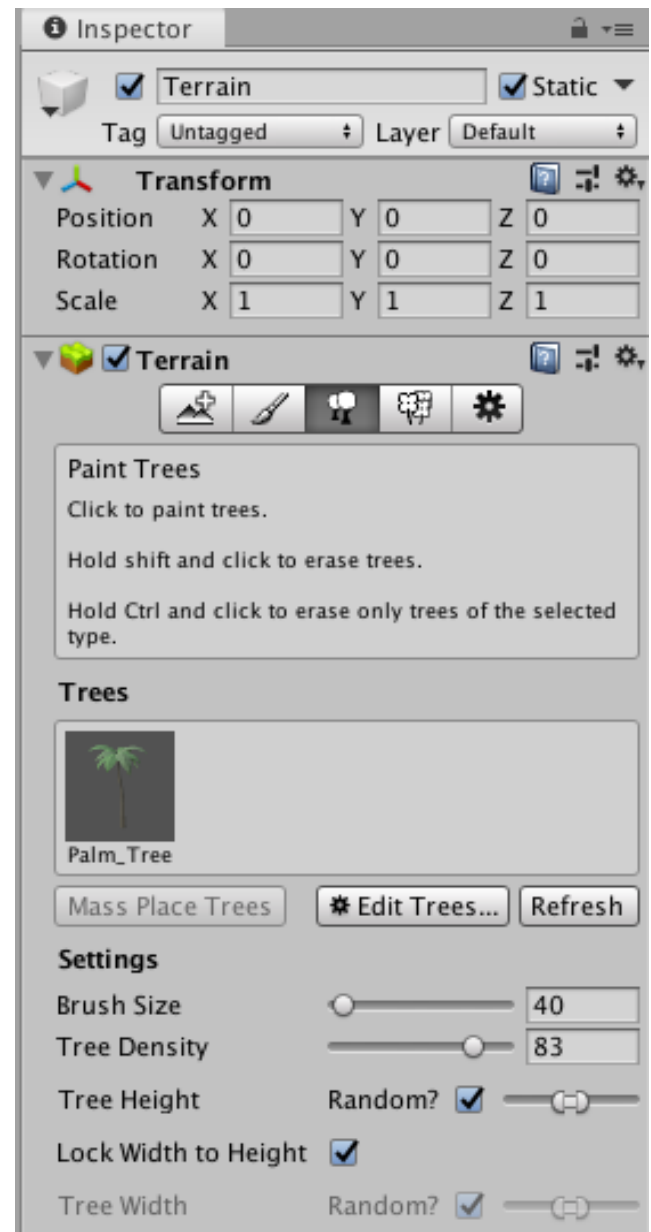
Om te beginnen met de bomen moet je eerst boom assets toevoegen aan je project door deze te importeren van bijvoorbeeld de Asset Store.

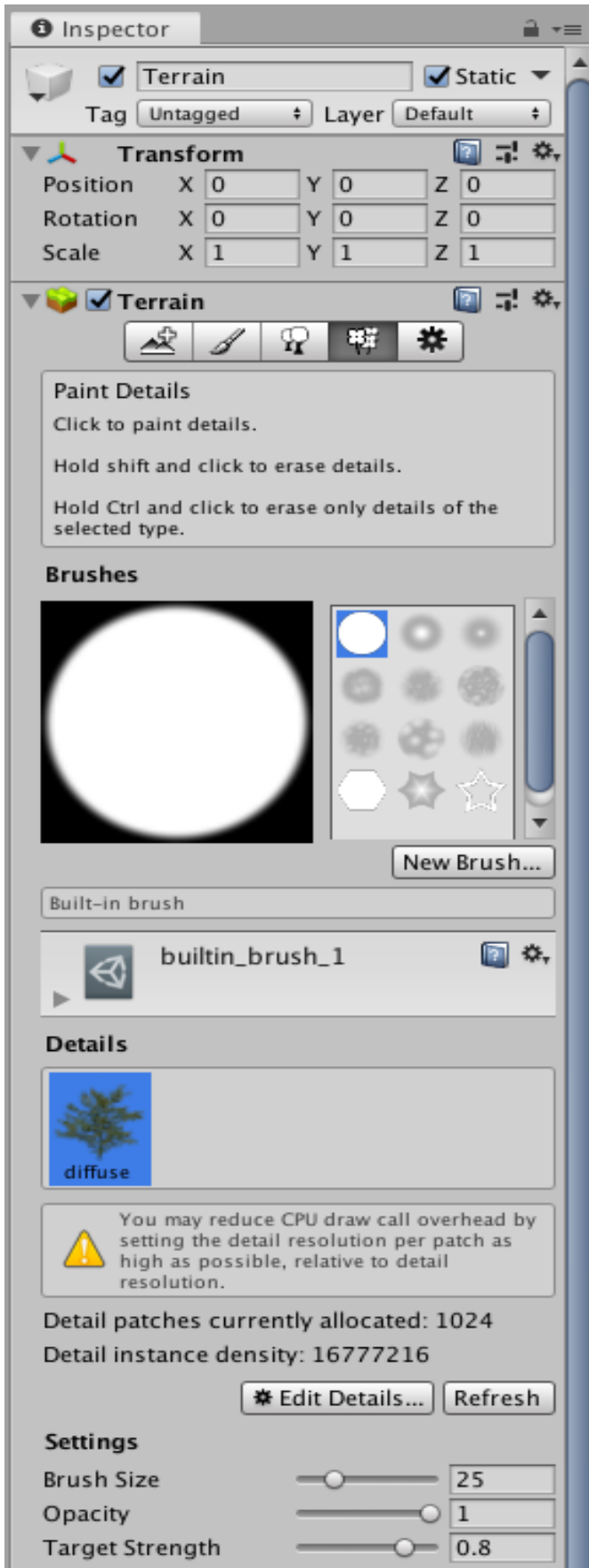
Wanneer dit gebeurd is kan de in het menu “Edit Trees” (zoals op de foto) bomen toevoegen aan je bomen catalogus. Dit betekent dat je deze bomen gaat kunnen gebruiken om te schilderen op het terrain.

Nadat deze toegevoegd zijn kan je de brush settings aanpassen naar wens. Brush size vergroot of verkleint de grootte van de brush. Tree Density gaat beslissen hoeveel bomen er in je brush getekent gaan worden. Tree Height gaat zeggen hoe hoog je bomen gaan worden. Tree Width zou gelockt moeten blijven met de height, anders gaan de bomen geen mooie proportie meer houden.

Nu kan je gaan schilderen met de bomen door te klikken op het terrain.

Er is ook een optie “Mass Place Trees”. Hier kan men kiezen hoeveel bomen je wil zetten op het terrain. Deze functie gaat dan verspreid over het hele terrain deze hoeveelheid aan bomen zetten.





Om gras toe te voegen is het proces grotendeels hetzelfde als bij de bomen.

Om gras assets toe te voegen aan onze library klik je op "Edit details" -> "Add Grass Texture". Hier ga je naar je assets om één van de geïmporteerde assets toe te voegen aan je details library. Eens deze toegevoegd is kan je beginnen schilderen op het terrain.

Bij het gras is er geen optie om een mass place te doen.

Als de geïmporteerde assets animaties hebben gaan deze ook zichtbaar zijn in game na het plaatsten van de bomen of het gras.

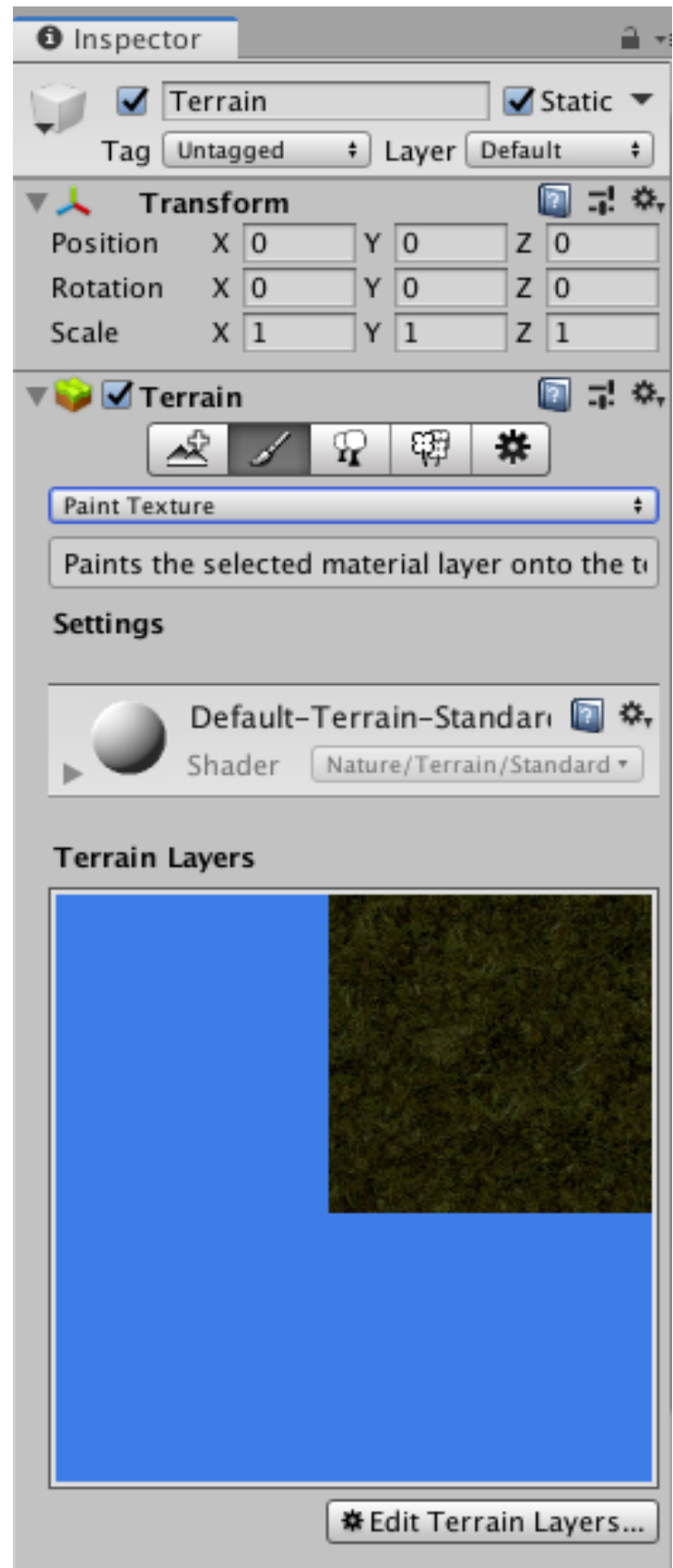
Aanbevolen gratis asset: "Dream Forest Tree". Deze heeft realistische geanimeerde bomen en gras textures.

Om een texture te kunnen schilderen op het terrain moet je de tool “Paint Texture” gebruiken. Deze staat onder het menu “Paint Texture” zoals op de foto te zien is.

Om een texture toe te voegen is het weer ongeveer hetzelfde concept als met het gras of de bomen. Edit Terrain Layers -> Create Layer, hier kan je dan een 2D texture kiezen waarmee je wilt gaan schilderen.

Nadat je deze layer hebt toegevoegd moet je deze selecteren, je brush instellen en beginnen schilderen.

Na deze korte tutorial zou je een eigen terrain kunnen maken met bomen, gras en een grond texture. Dit is genoeg om een mooi bos te maken voor je game.



Mijn bijdrage

Tijdens dit project heb ik mij vooral bezig gehouden met het terrain te maken. Dit houdt in dat ik het bos heb samengesteld met de kapotte auto en het huis. Hiernaast heb ik ook de wrench in de wereld geplaatst en deze laten bewegen. Ik heb ook, de meeste, geluidseffecten toegevoegd. Ik heb het samen met Kobe het menu en game-over scherm gemaakt.