



Проект Rolling Sky

Блок 3. Окружающая среда



Цель – научиться создавать игровые объекты

Задачи

- Организовать проект
- Создать игрока
- Создать окружающую среду
- Понять, как передвигаться по сцене
- Узнать «горячие клавиши»
- Познакомиться с компонентами
- Разобраться с «дочерними» объектами



Core Game Play

1. **Цель.** Добраться до конца уровня.
2. **Вид.** Камера следует за игроком.
3. **Передвижение.** Вперёд – автоматическое, влево/вправо – пользователь.
4. **Движущиеся препятствия.** Столбы, молотки, гири, лучи и др.
5. **Набор очков.** На карте есть алмазы, которые необходимо собрать.
6. **Уменьшение жизней.** При столкновении 1 жизнь сгорает.



Core Game Play

1. **Цель.** Добраться до конца уровня.
2. **Вид.** Камера следует за игроком.
3. **Передвижение.** Вперёд – автоматическое, влево/вправо – пользователь.
4. **Движущиеся препятствия.** Столбы, молотки, гири, лучи и др.
5. **Набор очков.** На карте есть алмазы, которые необходимо собрать.
6. **Уменьшение жизней.** При столкновении 1 жизнь сгорает.



Итоги блока

Мы знаем:

- Что такое дочерние и родительские объекты
- Зачем нужны пустые объекты
- Какие бывают компоненты

Мы Умеем:

- Создавать и изменять объекты в сцене
- Добавлять к объектам компоненты
- Создавать и применять материалы



Самостоятельная работа

Создаём игрока

1. Создаем сферу
2. Устанавливаем размеры 0.7; 0.7;0.7
3. Позиция 0; 0.36; 0
4. Создаём материал красного
5. Применяем материал к игроку





Вопросы?

