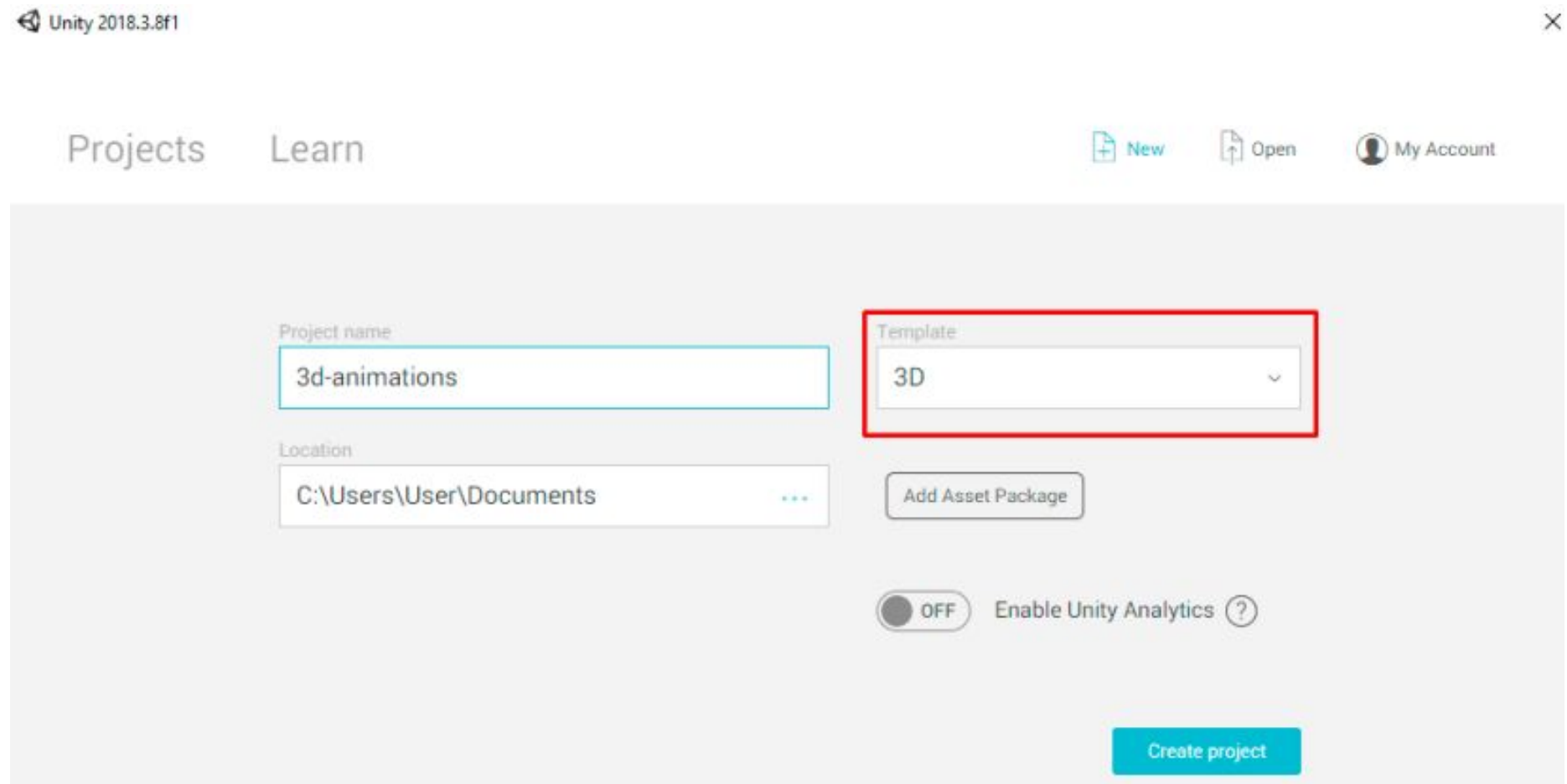


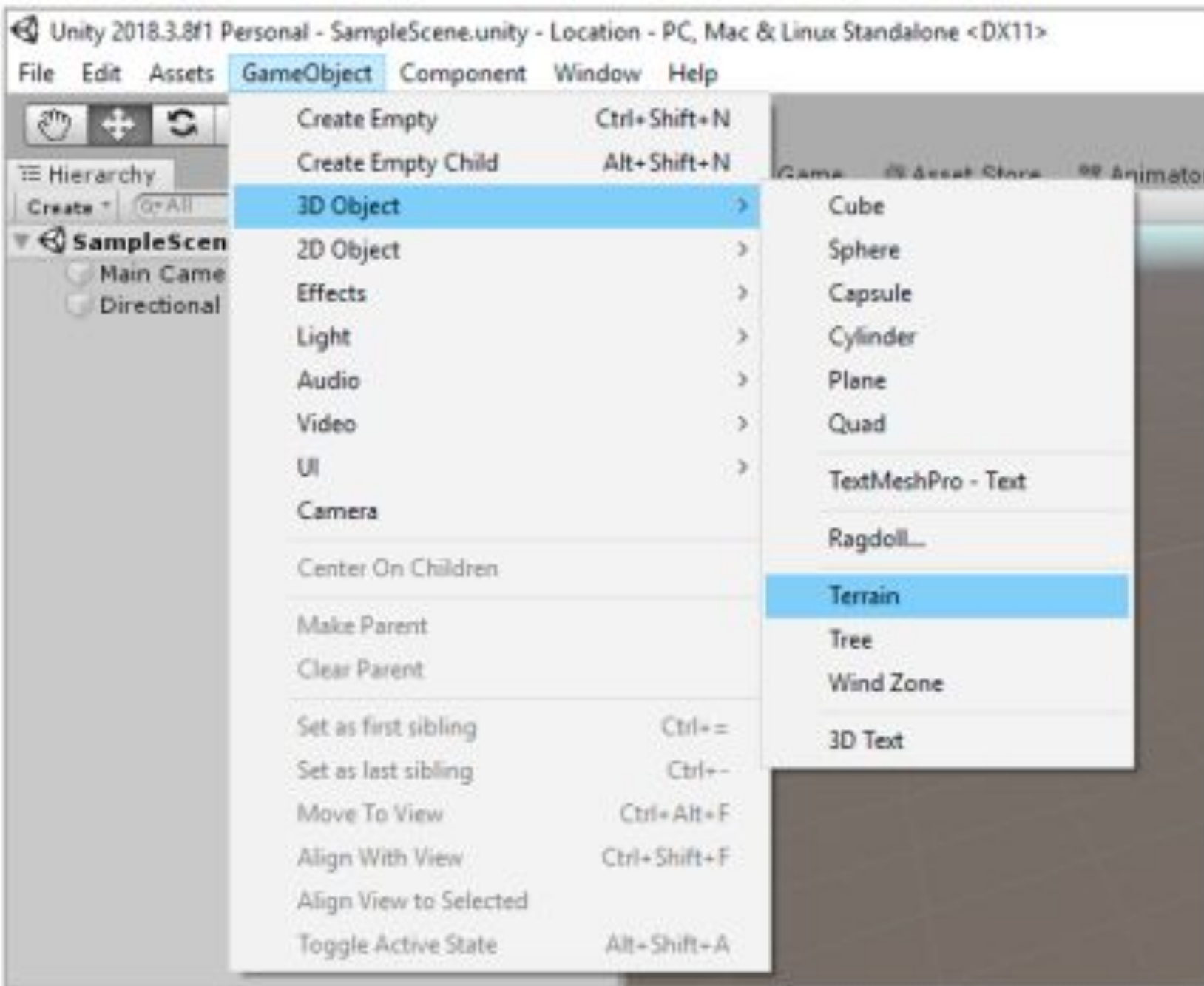


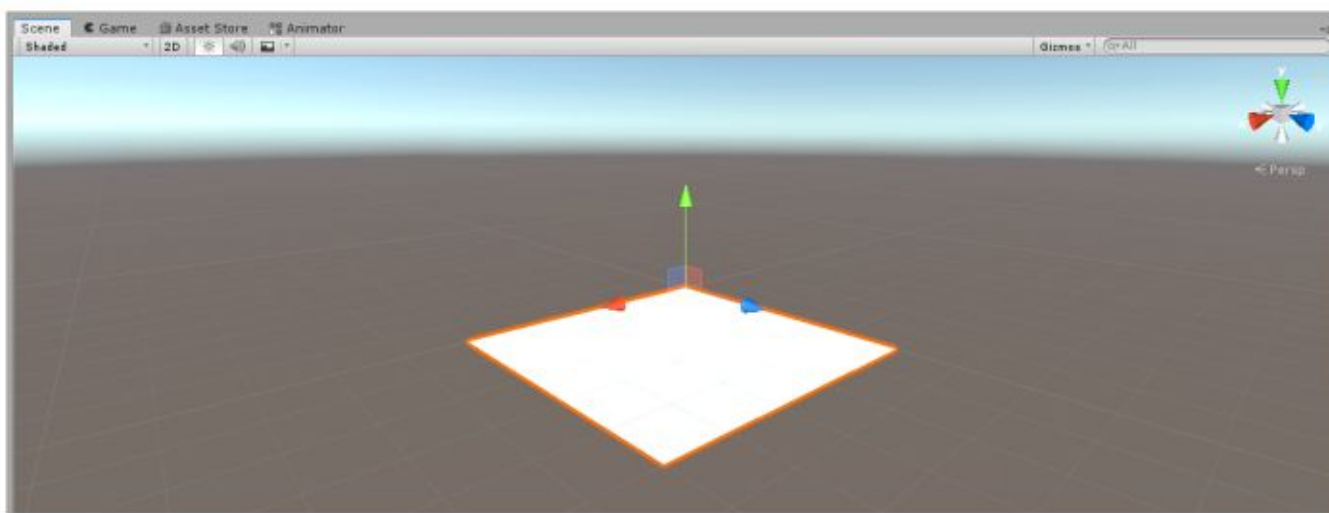
Game Development - Unity

Lesson 4 : Создание локации

- После создания проекта, добавляем в него папку Knight, перетащив ее в [Assets](#)







Inspector

Terrain Static

Tag: Untagged Layer: Default

Transform

Position	X 0	Y 0	Z 0
Rotation	X 0	Y 0	Z 0
Scale	X 1	Y 1	Z 1

Terrain

Paint Texture

Paints the selected material layer onto the terrain texture

Settings

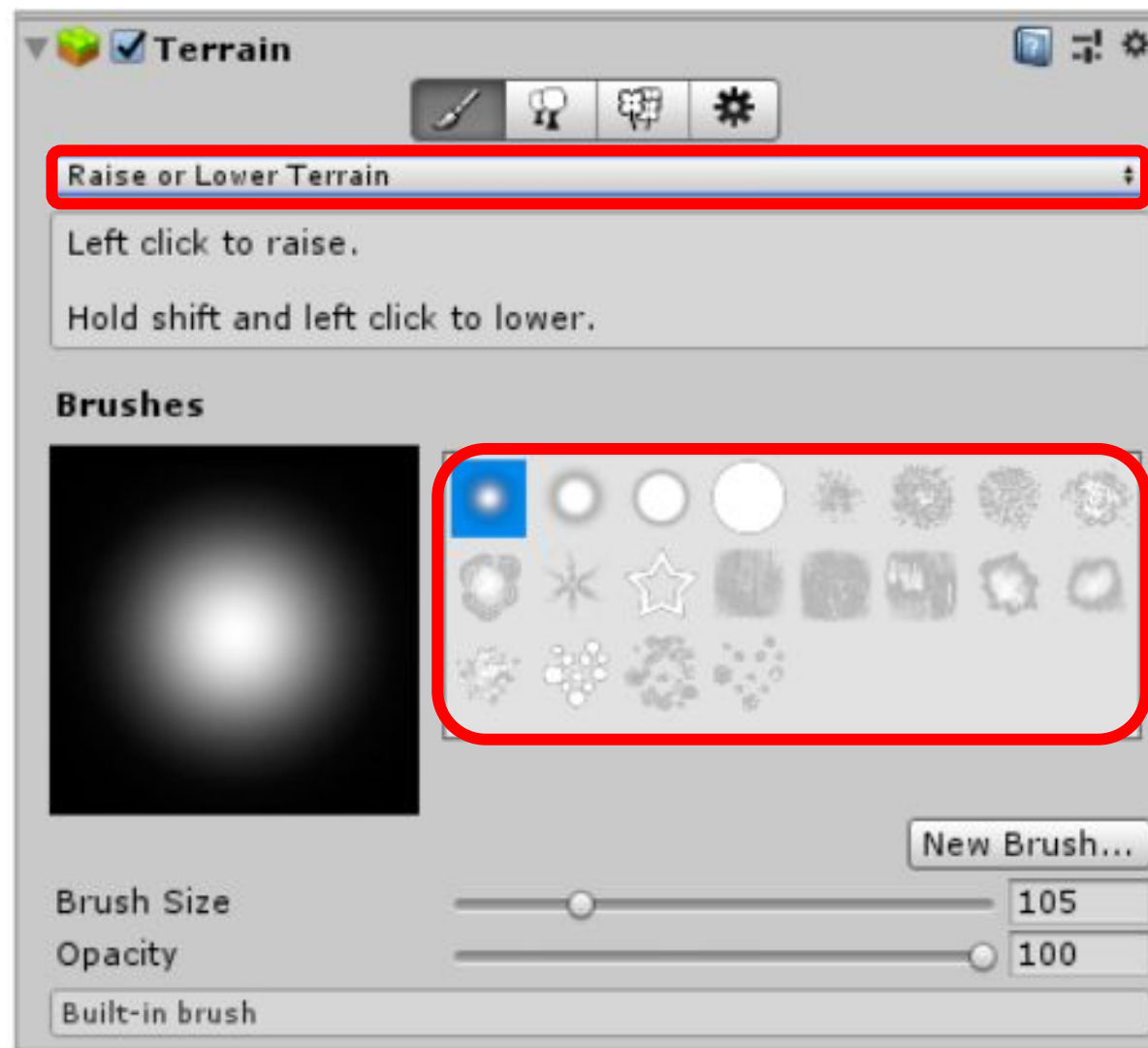
Terrain Layers

[Edit Terrain Layers...](#)

Terrain Collider

Material	None (Physic Material)
Terrain Data	New Terrain
Enable Tree Colliders	<input checked="" type="checkbox"/>

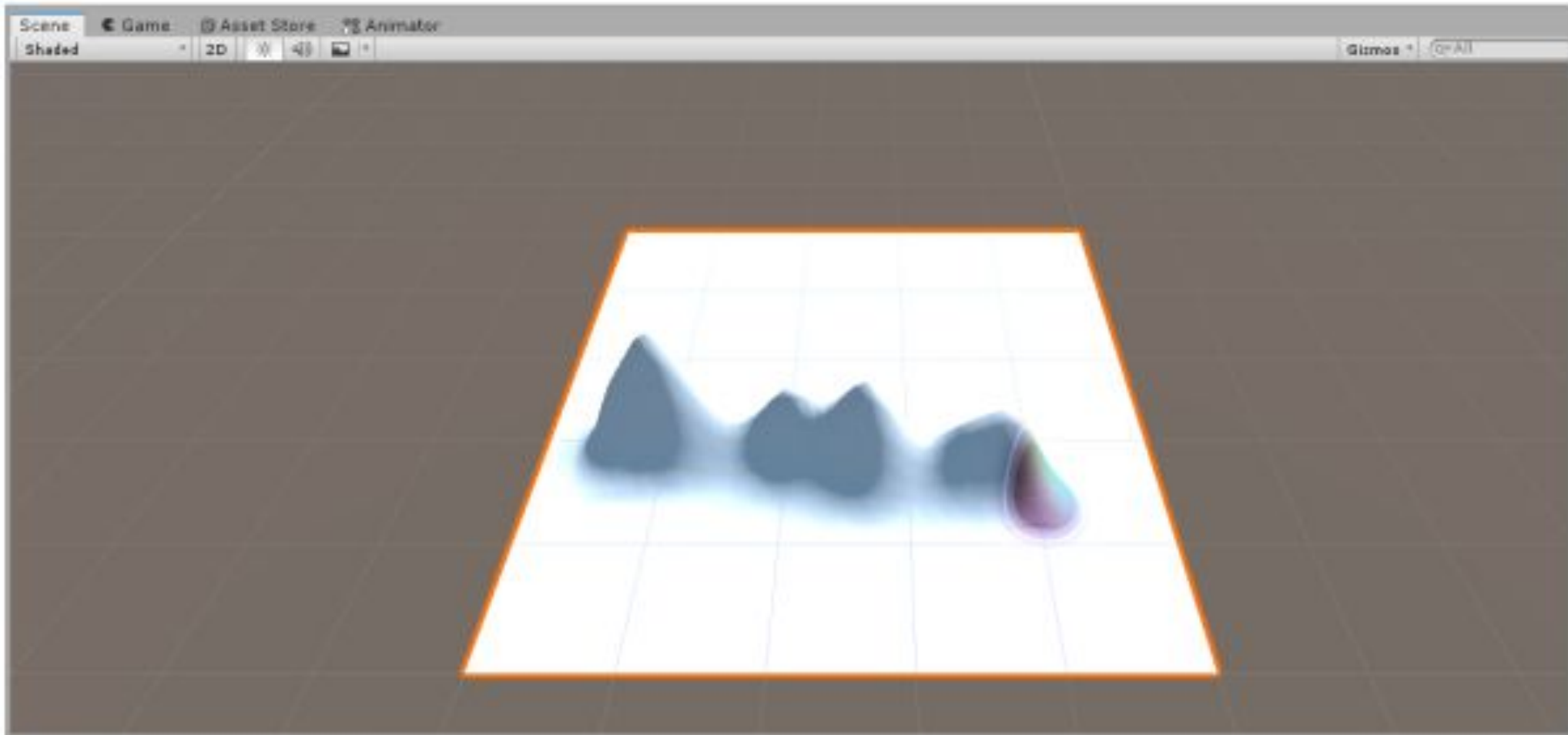
Add Component



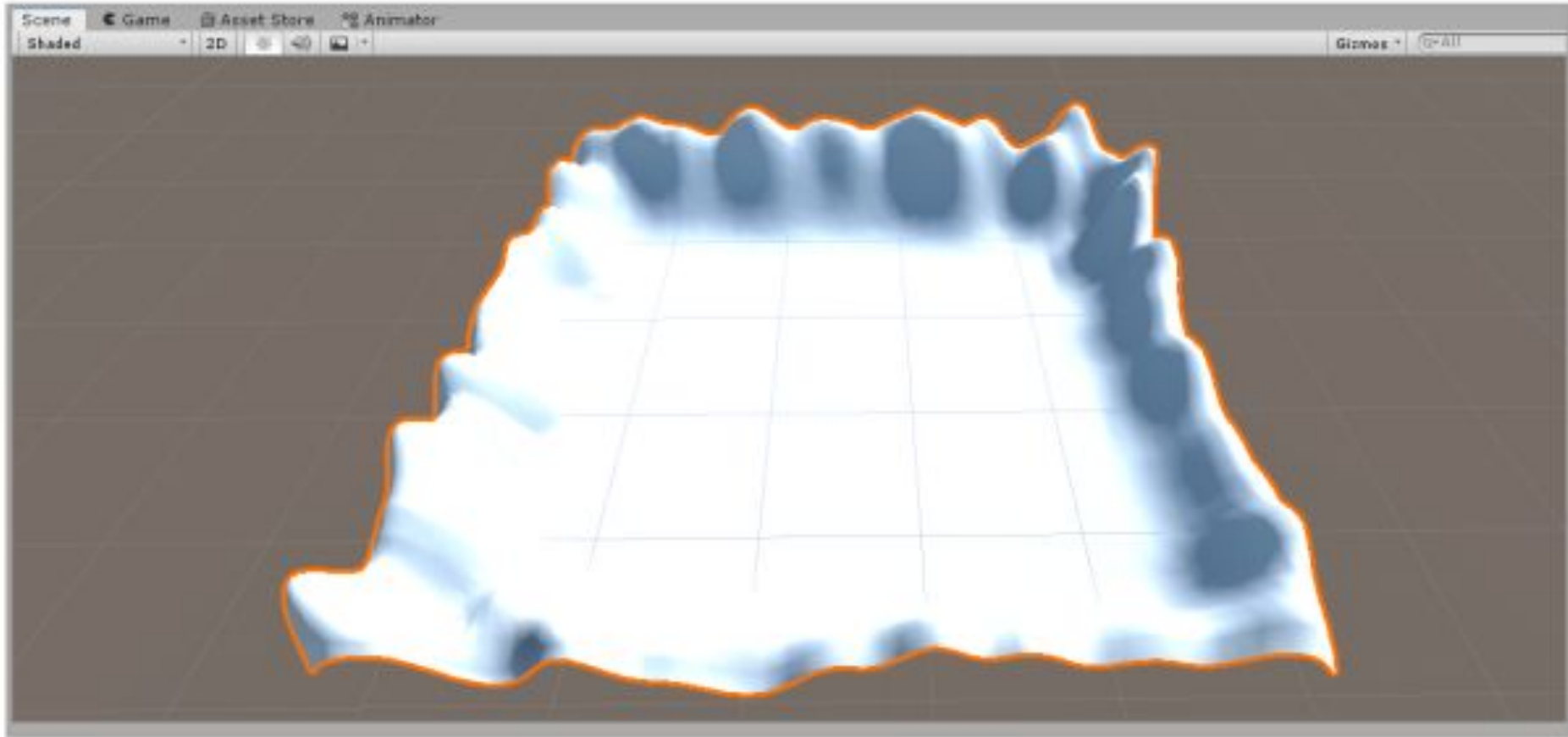
В выпадающем списке выберите **Raise or Lower Terrain**, чтобы отрисовать ландшафт

Попробуйте нарисовать что-то на локации

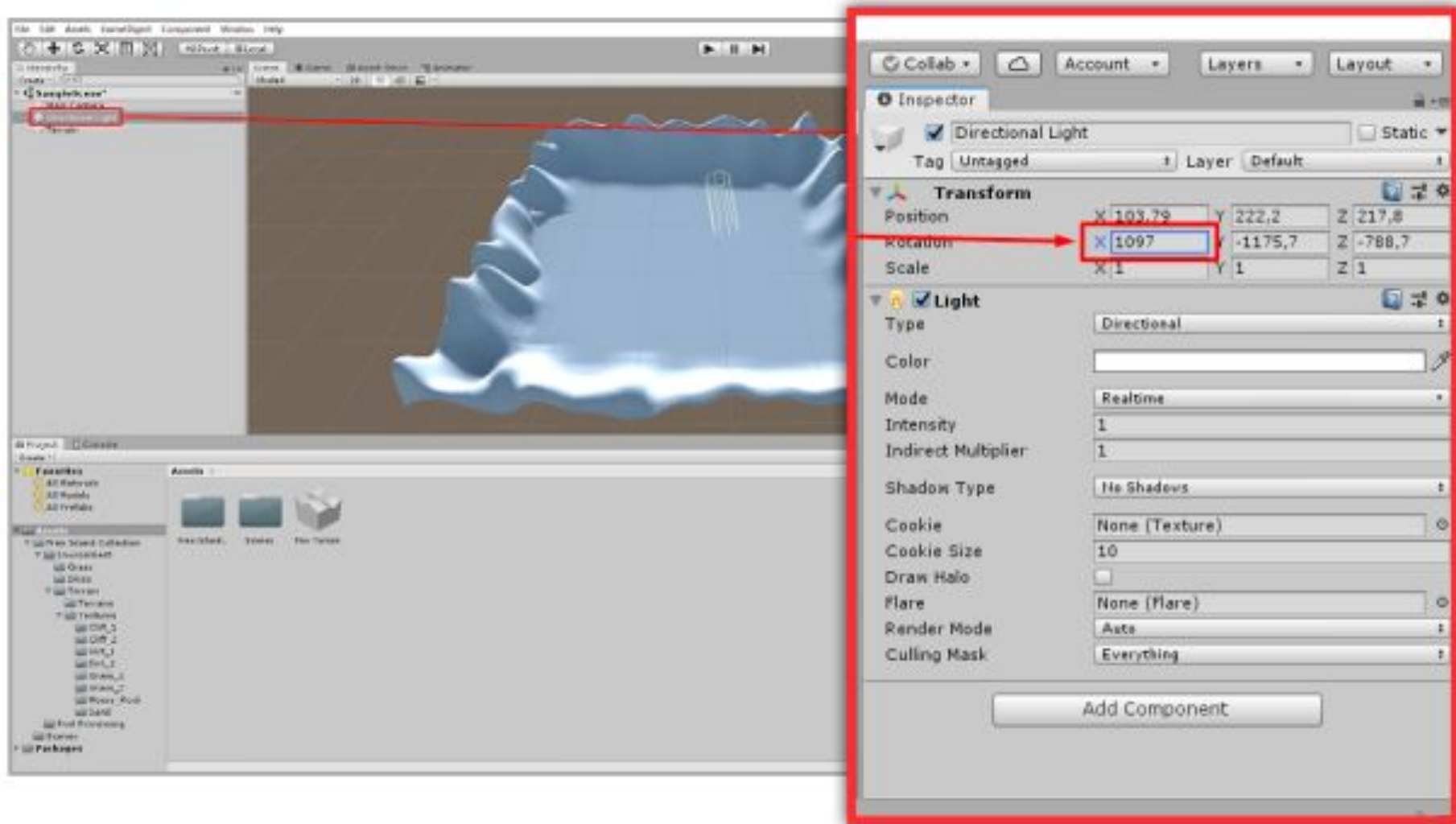
Зажимая левую кнопку мыши, можно вытягивать локацию вверх выбранной кистью, создавая горы и холмы, а зажав **Shift** и потянув левой кнопкой мыши вниз, можно опустить уровень локации.



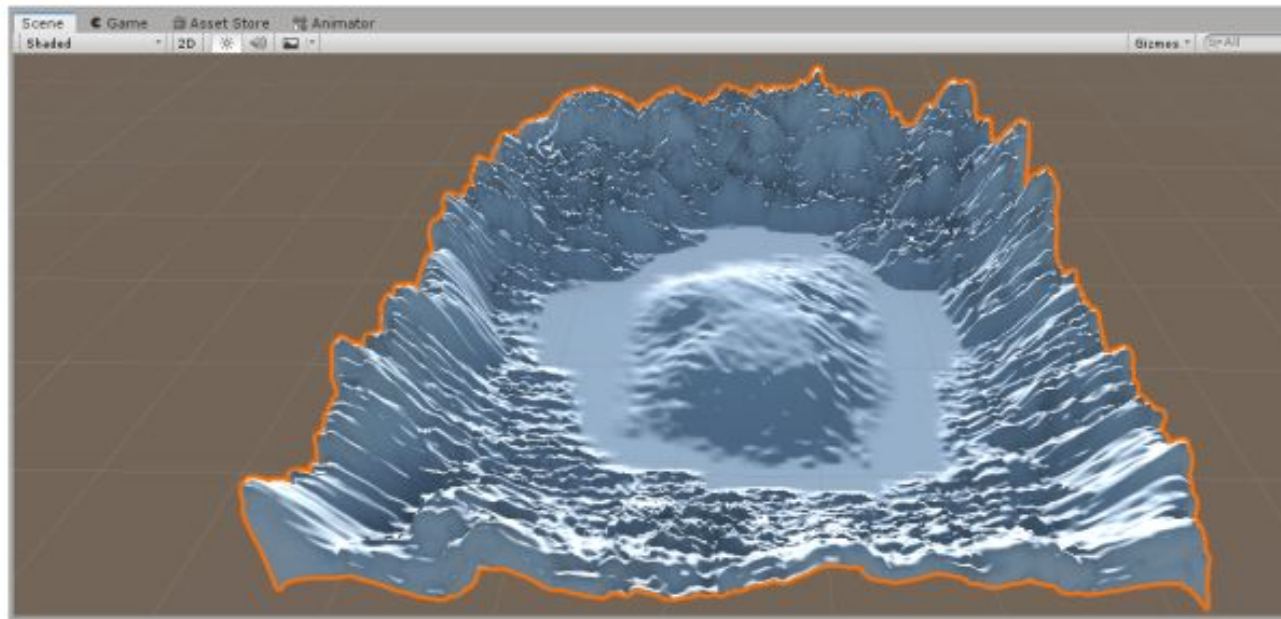
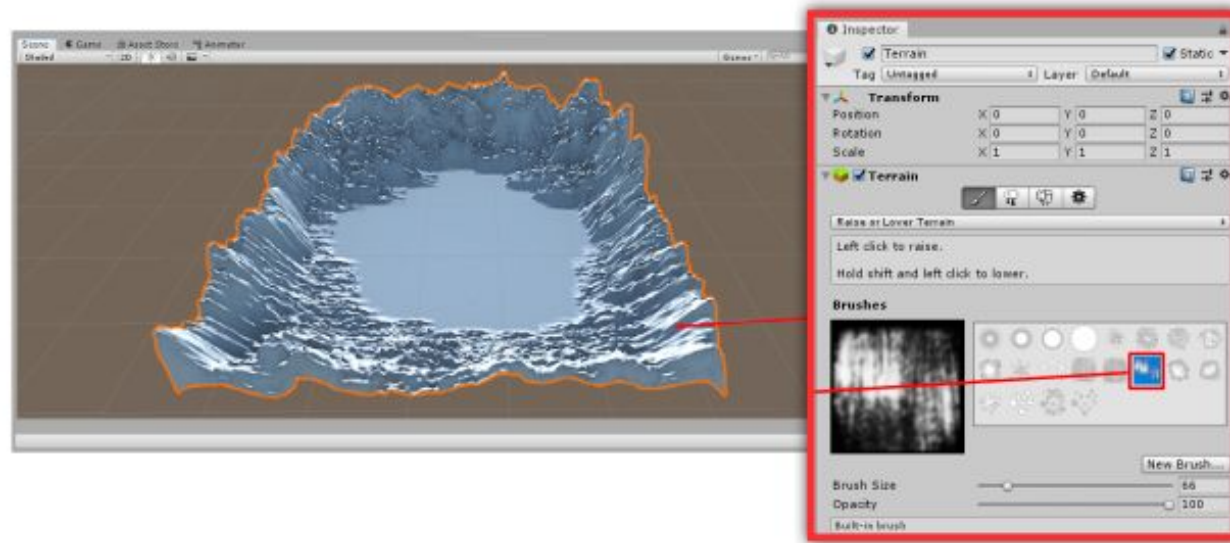
Нарисуем границы для локации в виде скалистых гор. Для начала прорисуем границы тонкой круглой кистью



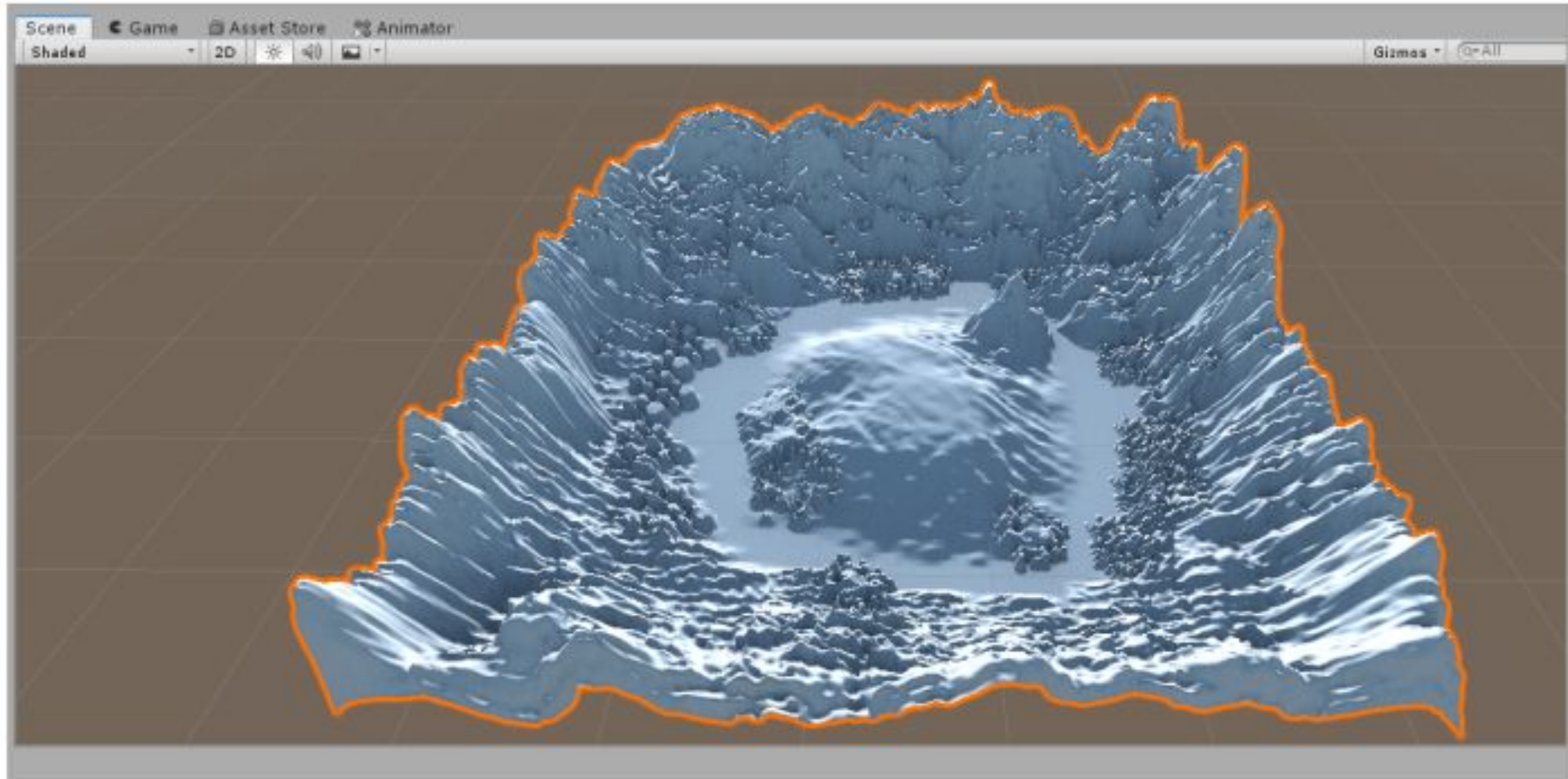
Изменим направление освещения. Для этого найдем на сцене объект **Directional Light** и измените его наклон, отредактировав **Rotation**



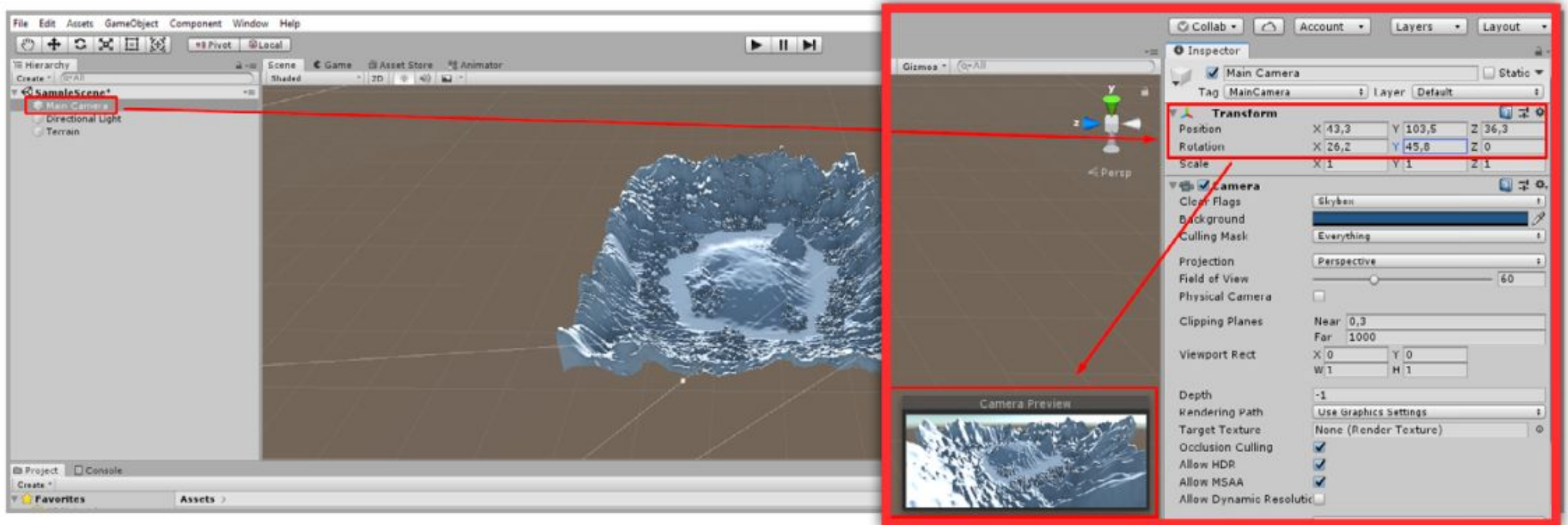
Добавим скалы на созданные очертания гор. Для этого выберем ребристую кисть



Нижнюю часть скал можно разнообразить, добавив мелкие камни. Для этого выберите подходящую кисть и уменьшите ее диаметр



Переместим камеру в верхний угол карты, чтобы посмотреть, как бы она выглядела в игре. Для этого выберите объект **Main Camera** и измените его координаты

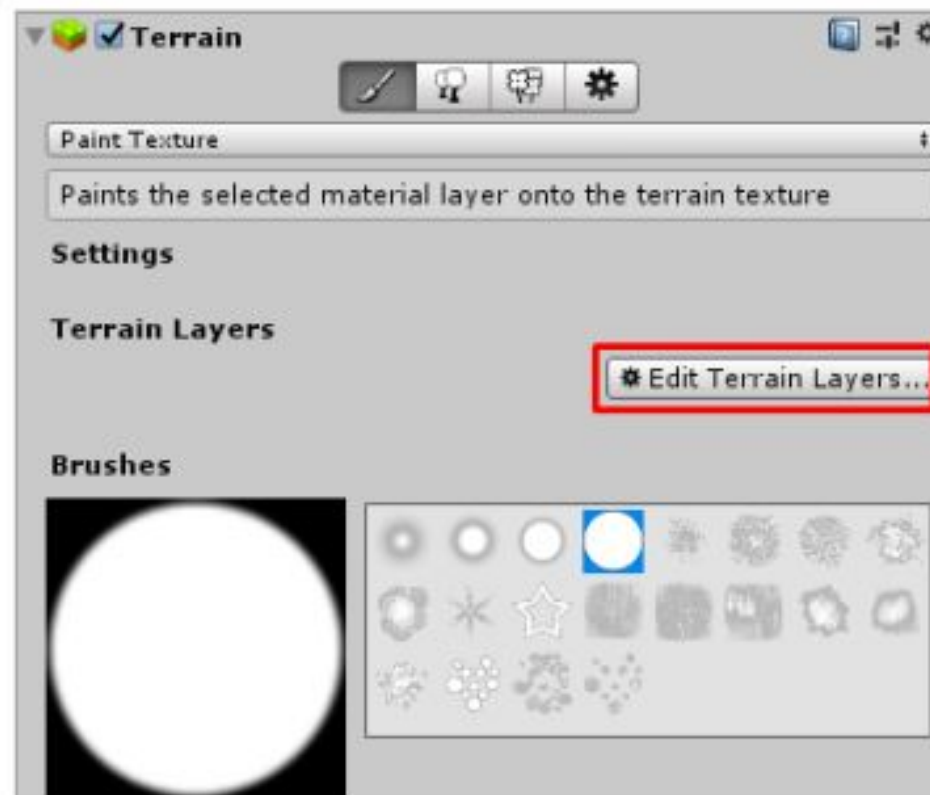


Импортируем текстуры в проект. Папку **Free Island Collection** перетащите в папку **Assets** .

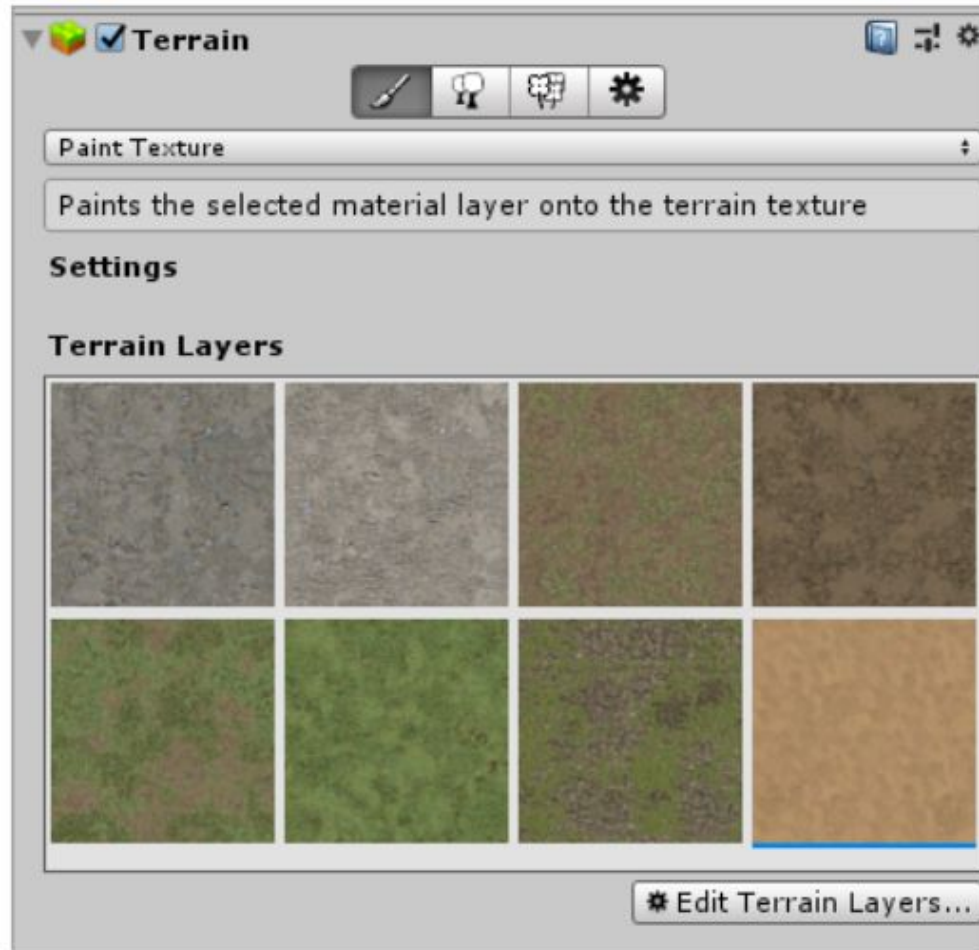
Нажмите на **Terrain** и выберите в выпадающем списке **Paint Texture**.

В **Terrain Layers** выберите **Edit Terrain**

Layers => Add Layer и поочередно добавьте все имеющиеся в наличии текстуры(**Free Island Collection/Terrain Layers**)



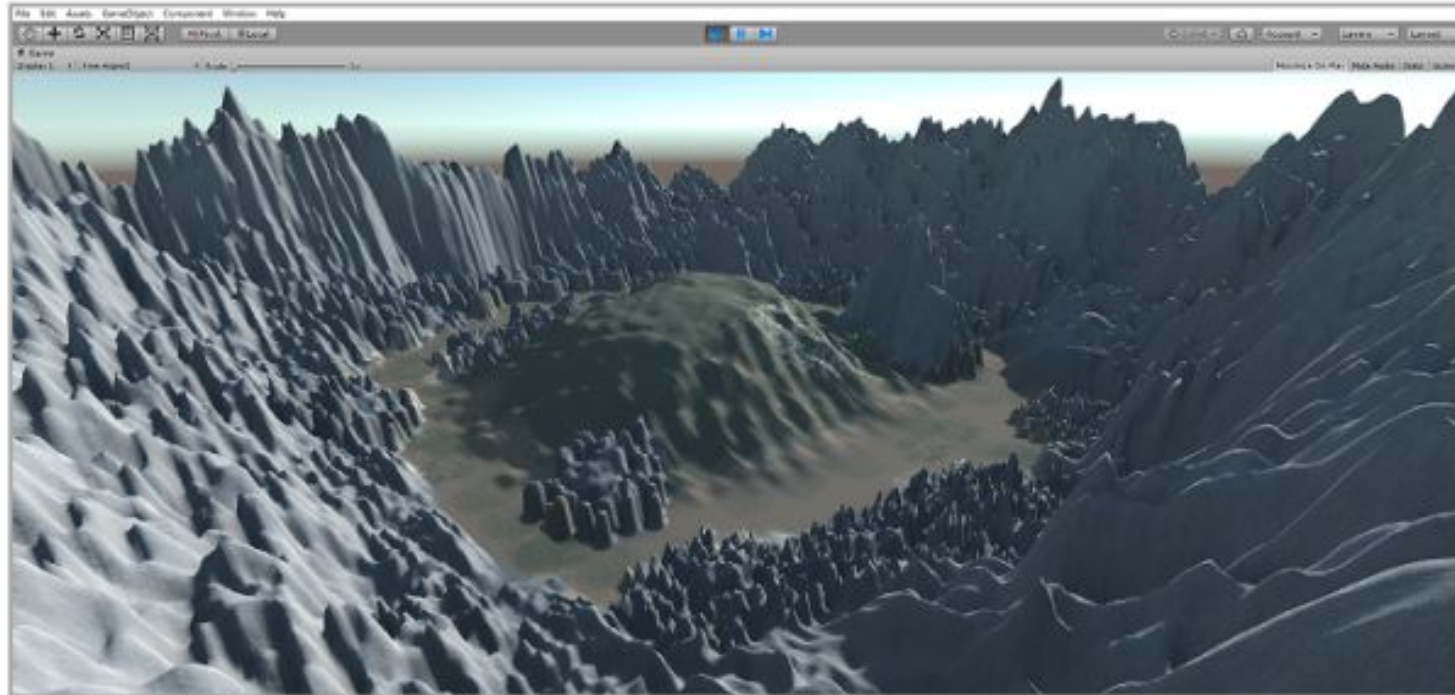
Появятся текстуры, которые можно наносить на **Terrain** уже знакомыми нам кистями.



Сама локация по умолчанию окрасилась в первый добавленный нами **Layer**

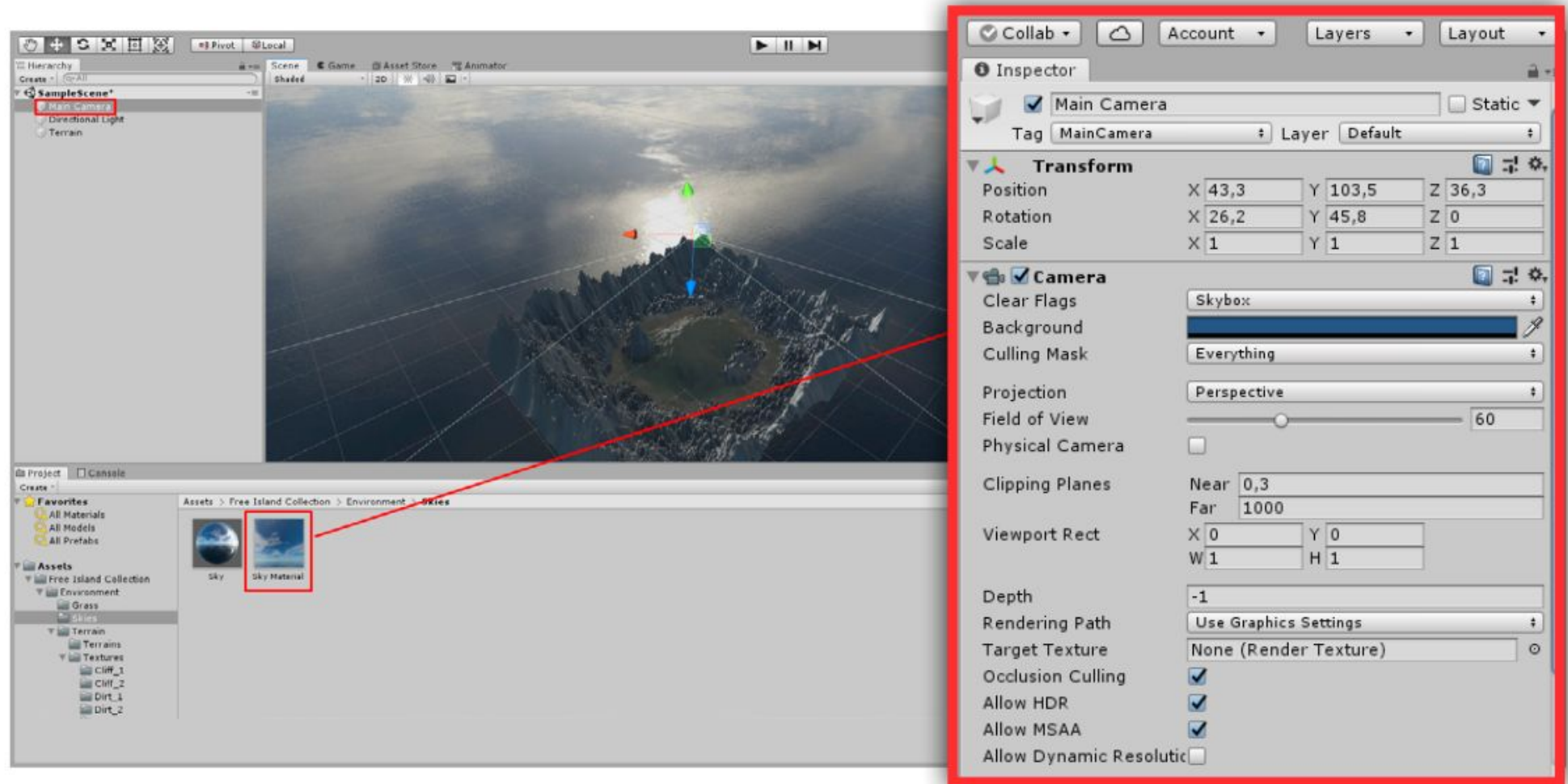
Затекстурируем нашу локацию с помощью кистей.

- Скалы — **Cliff2**;
- Камни — **Cliff1**;
- Холм — **Mossy_Rock**;
- Пространство между холмом и камнями — **Sand**.



Для более плавного перехода между цветами следует использовать разные кисти и текстуры

Избавимся от стандартного неба. В папке **Free Island Collection** => **Environment** => **Skies** материал для неба. Перетащите его в инспектор **Main Camera**. Также следует настроить освещение в сцене



Реализуем простейшее перемещение камеры

Импортируйте скрипт

CameraController.cs в папку

Assets. Скрипт нужно привязать к камере. Для этого перетащите его на

объект **MainCamera**

