Ρύθμιση της περιοχής παιχνιδιού

Σε αυτό το σεμινάριο, θα διαμορφώσετε την περιοχή παιχνιδιού για το παιχνίδι σας ως εξής:

- Δημιουργία και διαμόρφωση ενός τοίχου
- Αντιγραφή και τοποθέτησή του για τη δημιουργία μιας περιεχόμενης περιοχής παιχνιδιού

Μέχρι το τέλος αυτού του σεμιναρίου, το παιχνίδι σας θα μοιάζει κάπως έτσι:



2. Δημιουργήστε έναν τοίχο για τον αγωνιστικό χώρο

Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες βίντεο ή κειμένου για να δημιουργήσετε ένα κενό γονικό GameObject, να δημιουργήσετε ένα θυγατρικό GameObject **τοίχου**, να ορίσετε τις τιμές μετασχηματισμού του **Wall** GameObjects και να δημιουργήσετε ένα υλικό για το **Wall** GameObject:



<u>Λήψη μεταγραφής</u>

1. Δημιουργήστε ένα κενό γονικό GameObject.

- Στο παράθυρο Hierarchy, κάντε δεξί κλικ > Create Empty και μετά μετονομάστε το σε "Walls".
- Στο παράθυρο Inspector, επαναφέρετε το στοιχείο Transform.

2. Δημιουργήστε ένα GameObject παιδί τοίχου.

- Στο παράθυρο Ιεραρχία , κάντε δεξί κλικ > Αντικείμενο 3D > Κύβος και μετά μετονομάστε το σε "Δυτικό Τείχος".
- Στο παράθυρο Επιθεωρητής, επαναφέρετε το στοιχείο Μετασχηματισμού του West
 Wall GameObject .
- Σύρετε το GameObject του Δυτικού Τείχους πάνω στο GameObject του τοίχου. Αυτό κάνει το West Wall GameObject ένα παιδί GameObject of the Walls GameObject.

3. Ορίστε τις τιμές μετασχηματισμού του τοίχου.

- Πατήστε το πλήκτρο F ενώ ο κέρσορας βρίσκεται πάνω από την προβολή Σκηνής για να πλαισιώσετε το Αντικείμενο παιχνιδιού του Δυτικού Τείχους στην προβολή.
- Στο παράθυρο Inspector, αλλάξτε τις τιμές της κλίμακας μετασχηματισμού του τοίχου σε X = 0,5, Y = 2,0, Z = 20,5.

- Ορίστε την τιμή του Transform's Position X σε -10.
- Αυτό τοποθετεί το West Wall GameObject τακτοποιημένα στην άκρη της περιοχής παιχνιδιού.
- 4. Δημιουργήστε ένα υλικό για τους τοίχους.
 - Στο παράθυρο Project, μεταβείτε στο φάκελο Υλικά και, στη συνέχεια, κάντε δεξί
 κλικ > Δημιουργία > Υλικό.
 - Μετονομάστε αυτό το νέο υλικό σε «Τείχη».
 - Στο παράθυρο Inspector, επιλέξτε το πεδίο χρώματος Base Map για να ανοίξετε τον επιλογέα χρώματος και, στη συνέχεια, ορίστε τις τιμές RGB σε 79, 79, 79 για πιο σκούρο γκρι.
 - Ρυθμίστε το Μεταλλικό Χάρτη στο 0 και αλλάξτε το Smoothness σε 0,25, για ματ φινίρισμα.
 - Σύρετε το υλικό Walls από το παράθυρο Project στο West Wall GameObject στην προβολή Scene .



3. Ολοκληρώστε τους τοίχους του γηπέδου παιχνιδιού

Ακολουθήστε τις οδηγίες βίντεο ή κειμένου παρακάτω για να δημιουργήσετε τον ανατολικό τοίχο, τον βόρειο τοίχο και τον νότιο τοίχο και, στη συνέχεια, δοκιμάστε το παιχνίδι:



<u>Λήψη μεταγραφής</u>

1. Δημιουργήστε τον ανατολικό τοίχο.

- Κάντε δεξί κλικ στο GameObject του West Wall και επιλέξτε Duplicate .
- Μετονομάστε το νέο GameObject σε «Ανατολικό Τείχος».
- Για να επανατοποθετήσετε τον τοίχο, αφαιρέστε το αρνητικό πρόσημο στην τιμή
 Θέση Χ του στοιχείου Transform .

2. Δημιουργήστε τον Βόρειο και τον Νότιο τοίχο.

- Αντιγράψτε το East Wall GameObject και μετονομάστε το αντίγραφο σε "North Wall".
- Ορίστε την τιμή Rotation Y σε 90.
- Ορίστε την τιμή της **Θέσης Χ** σε **0** και την τιμή της **Θέσης Ζ** σε **10**.

• Αντιγράψτε το GameObject **του North Wall**, μετονομάστε το σε "South Wall" και ορίστε την τιμή του **Position Z** σε **-10**.



3. Δοκιμάστε το παιχνίδι.

- Θα πρέπει τώρα να μπορείτε να κυλήσετε και να χτυπήσετε στους τοίχους.
- Εάν η μπάλα περνάει μέσα από τους τοίχους, βεβαιωθείτε ότι η ιδιότητα IsTrigger στο στοιχείο Collider είναι απενεργοποιημένη.

