

Основи роботи в середовищі Unity

Тренер Золотухіна О.А.

Створення проекту

Unity 5.2.1f1

Projects Getting started MY_NA...

Project name*

New Unity Project

Location*

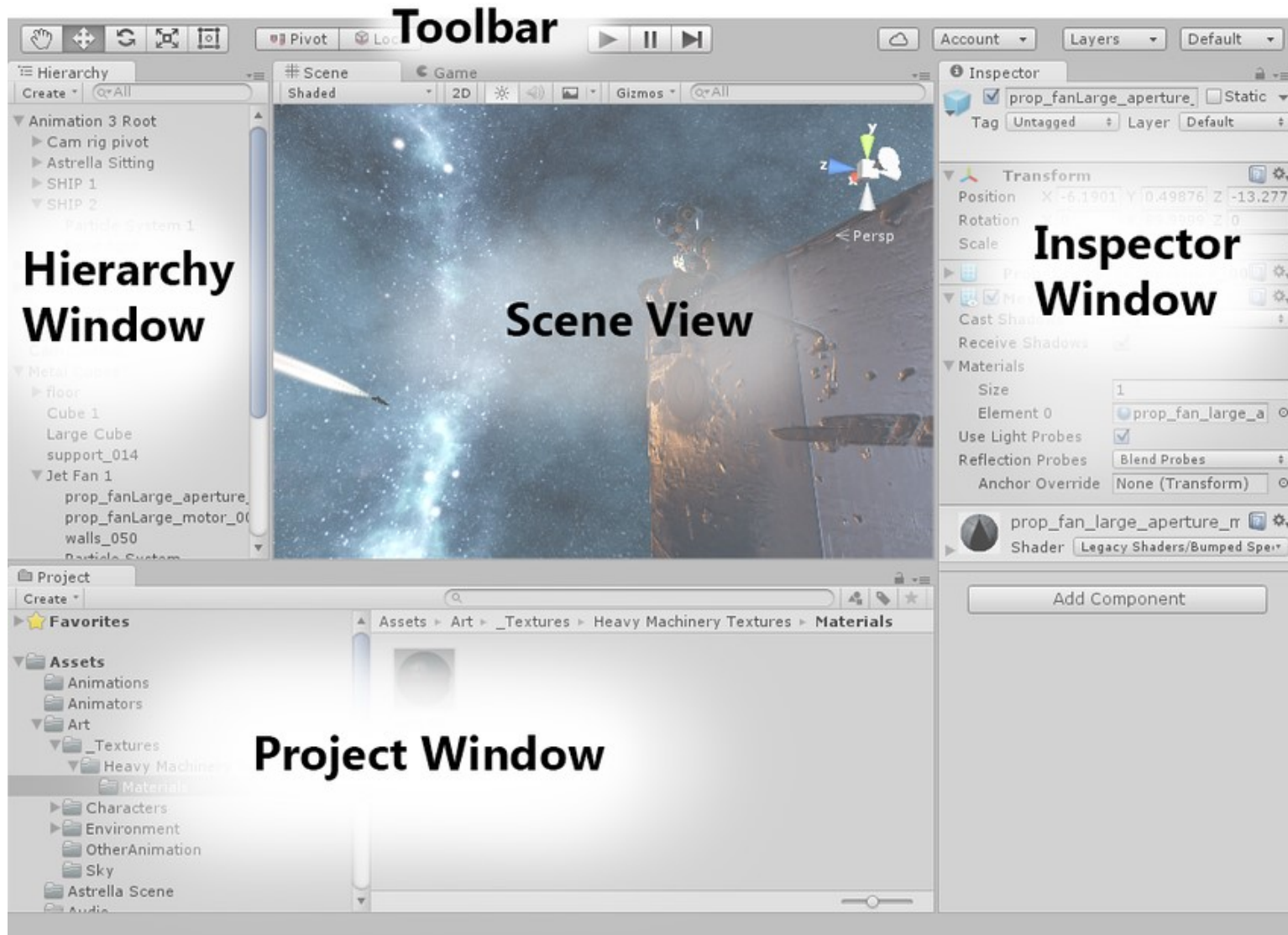
/Users/my username ...

3D 2D

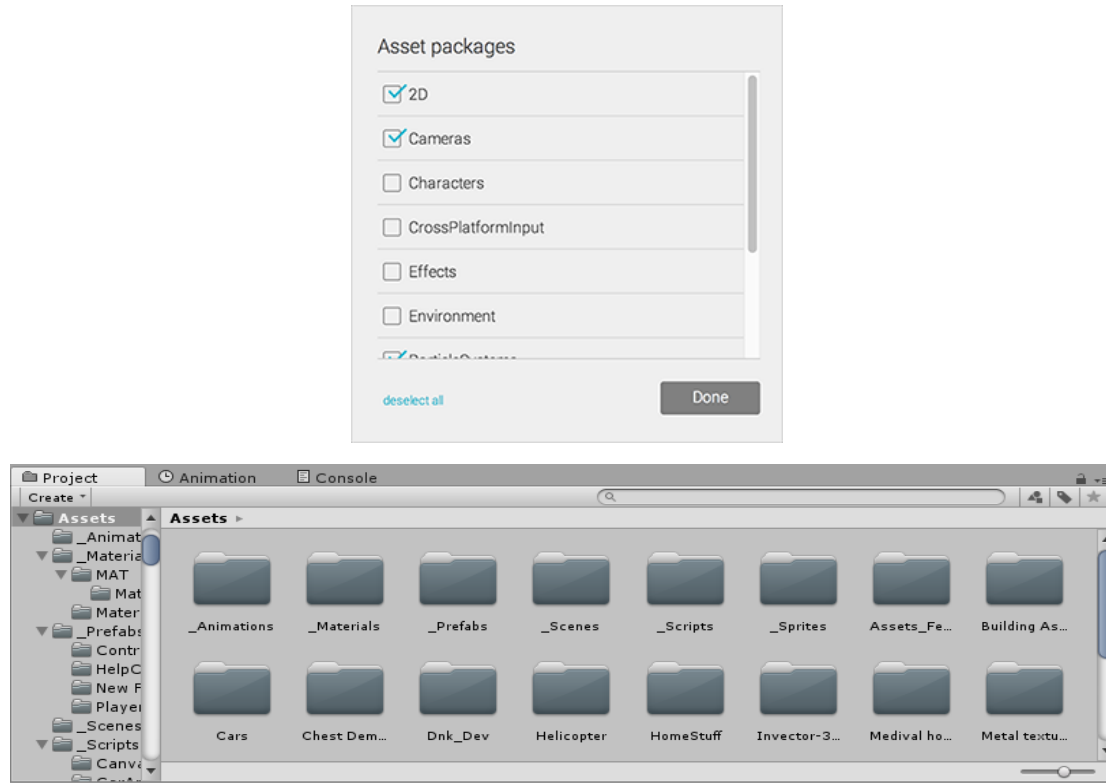
Asset packages...

Cancel Create project

Вікно проекту

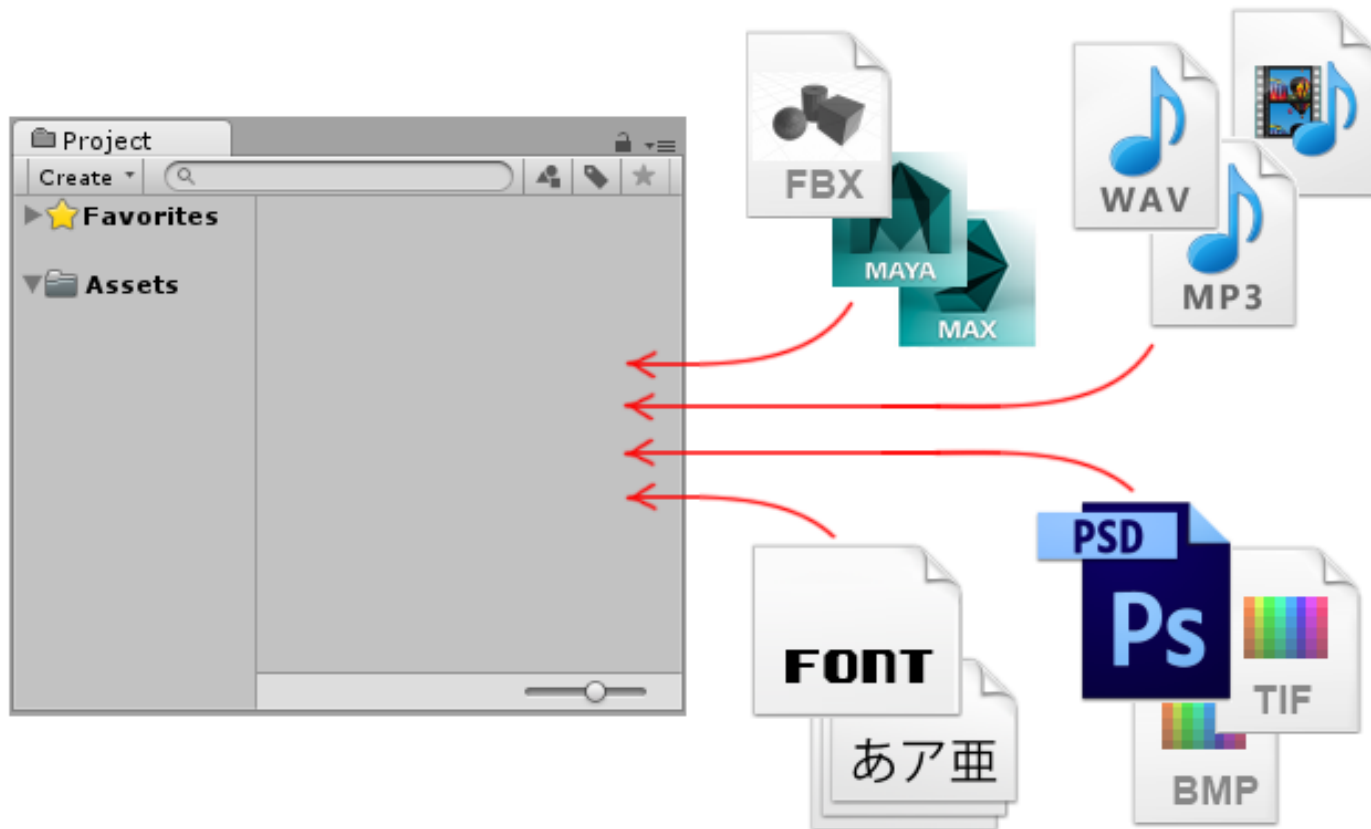


Асети

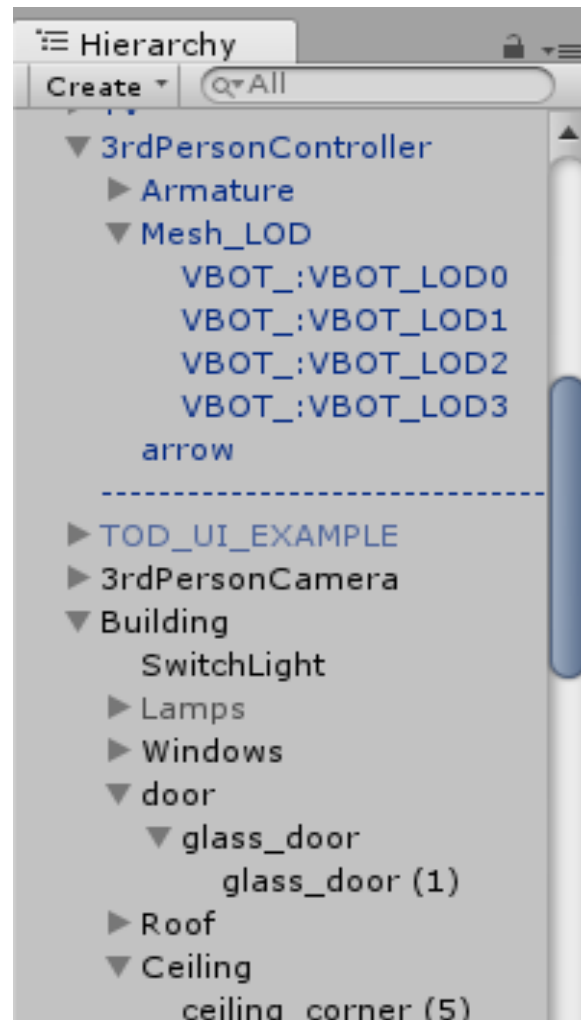


Асет - це представлення будь-якого елемента, який може використовуватися у грі або проекті

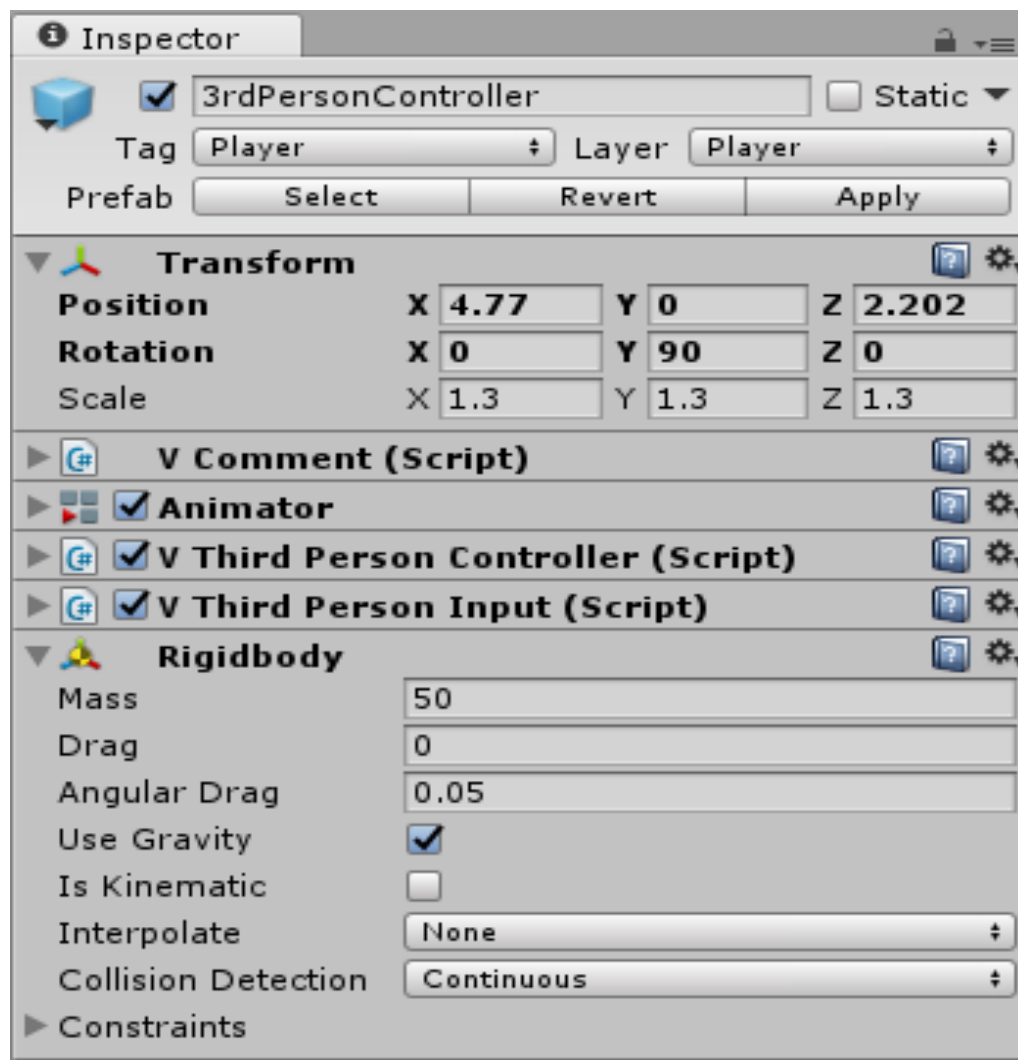
Асети



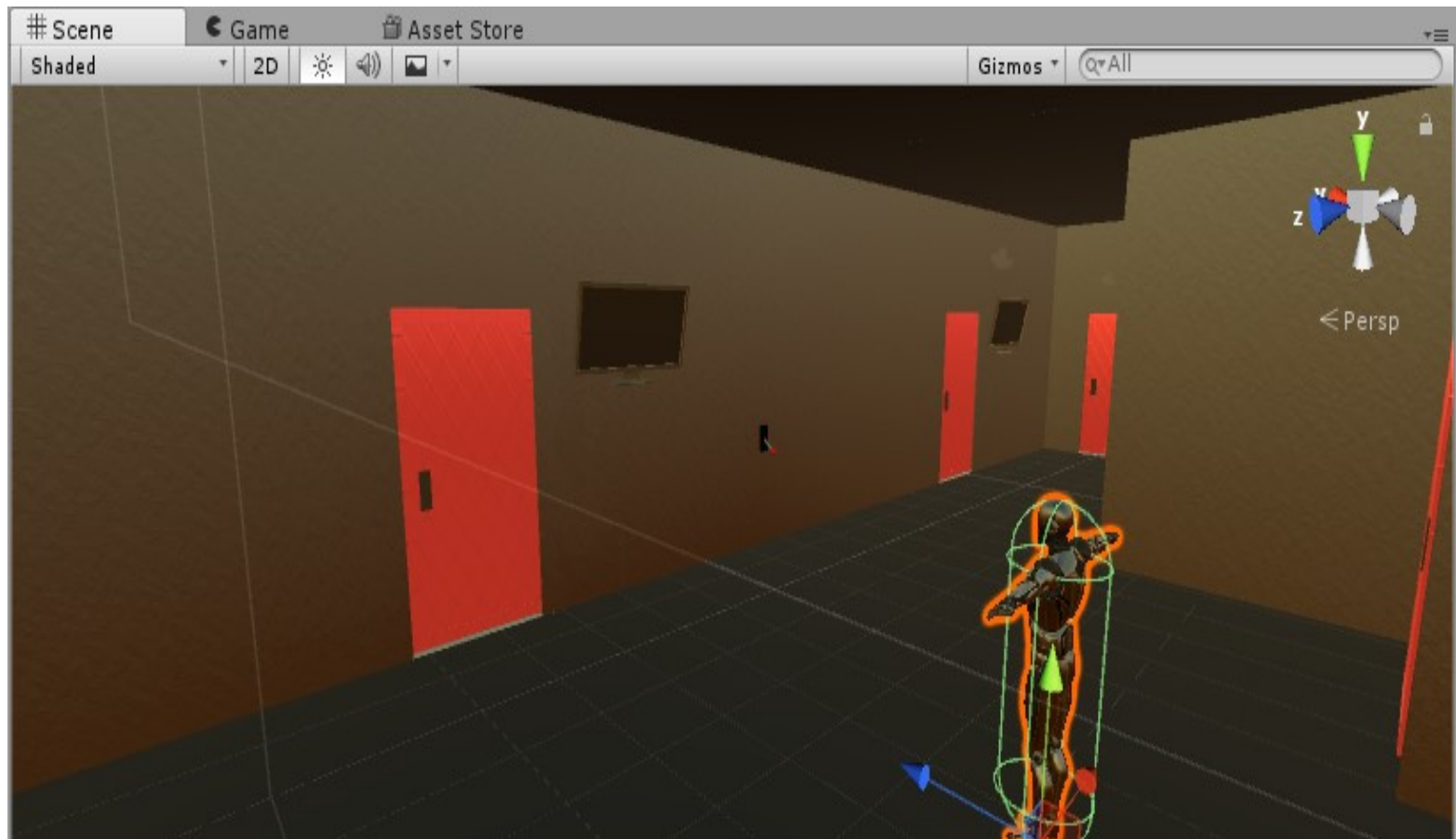
Структура сцени



Inspector-вікно ігрового персонажу



Scene-вікно



База для створення ігрового простору



Components визначають поведінку, зовнішній вигляд та функції ігрового об'єкту GameObject

Prefabs дозволяють створити попередню конфігурацію групи ігрових об'єктів, які необхідно зберігати та використовувати багаторазово

Tags дозволяють ідентифікувати ігрові об'єкти

Layers роблять простішою групування ігрових елементів та їх подальше використання



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
in Game Industry in Ukraine

Дякую за увагу!
Чи є запитання?

The lecture was performed with support of the Erasmus+ Programme of the European Union (561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP). The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Цей матеріал ліцензовано на умовах Ліцензії Creative Commons Із Зазначенням Авторства — Некомерційна — Поширення На Тих Самих Умовах 4.0 Міжнародна.



Erasmus+