

# Школа программирования для детей CODDY®

## Краткая памятка по интерфейсу Unity3D



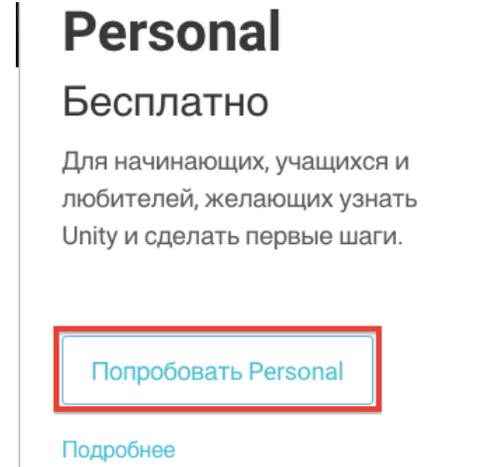
# Установка Unity3D

ШАГ



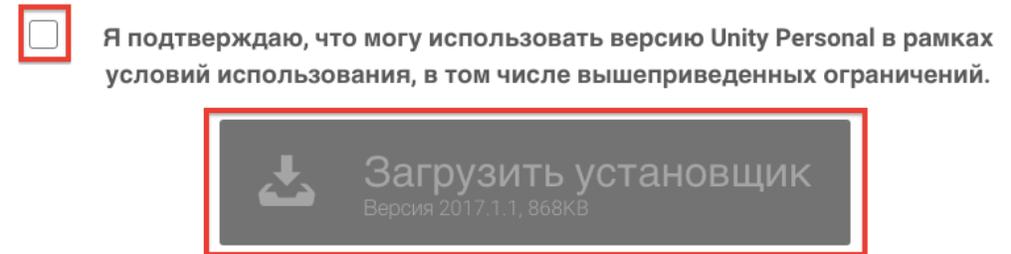
Перейдите по ссылке <https://unity3d.com/ru>  
 На странице будет надпись «Получить Unity3D» - кликните

ШАГ



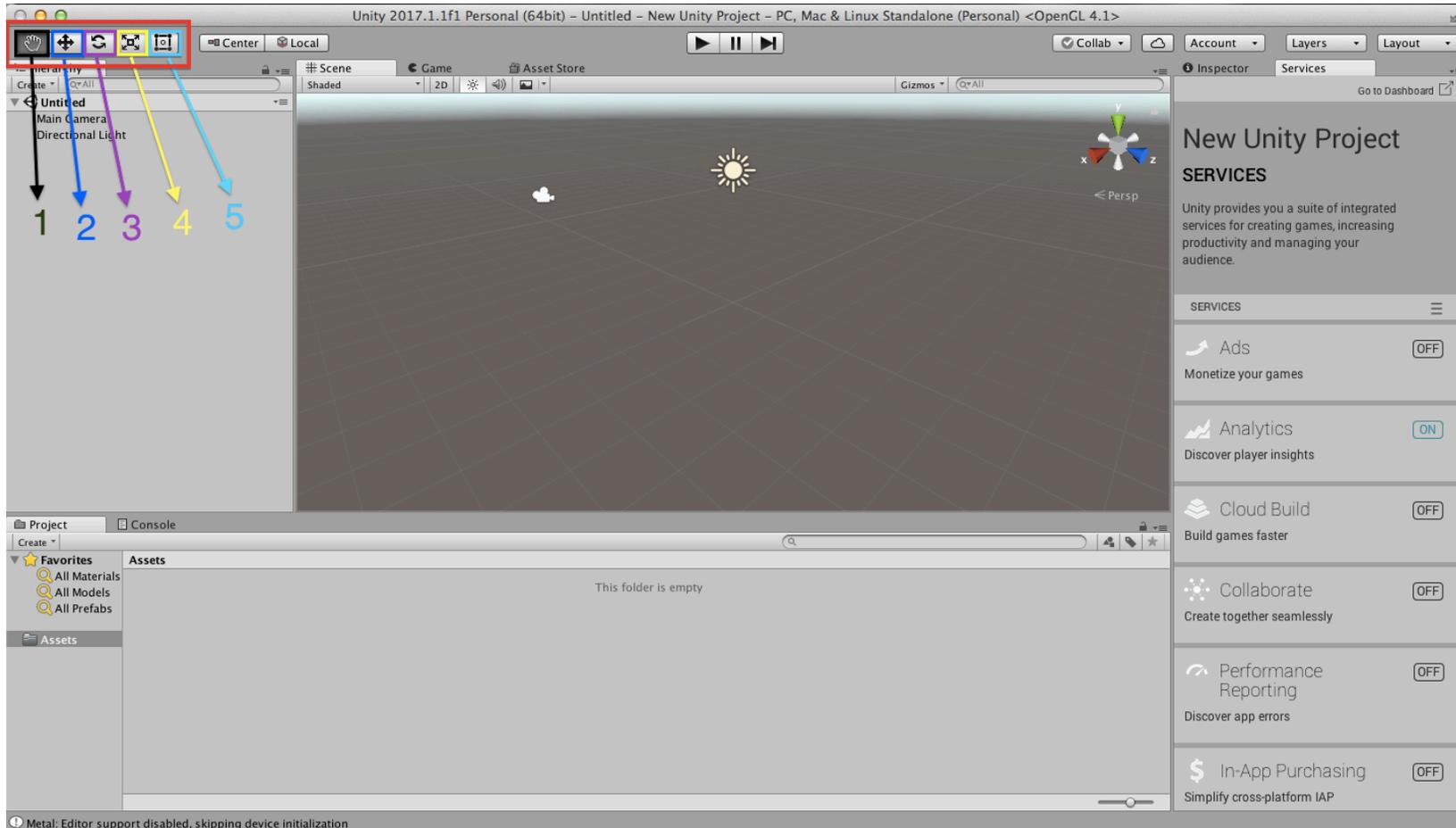
На следующей странице найдите кнопку с надписью «Попробовать Personal» и нажмите на неё.

ШАГ



Откроется страница. Прокрутите вниз. Поставьте галочку и кликните на кнопку «Загрузить установщик». После чего скачайте установщик, откройте его и установите Unity3D.

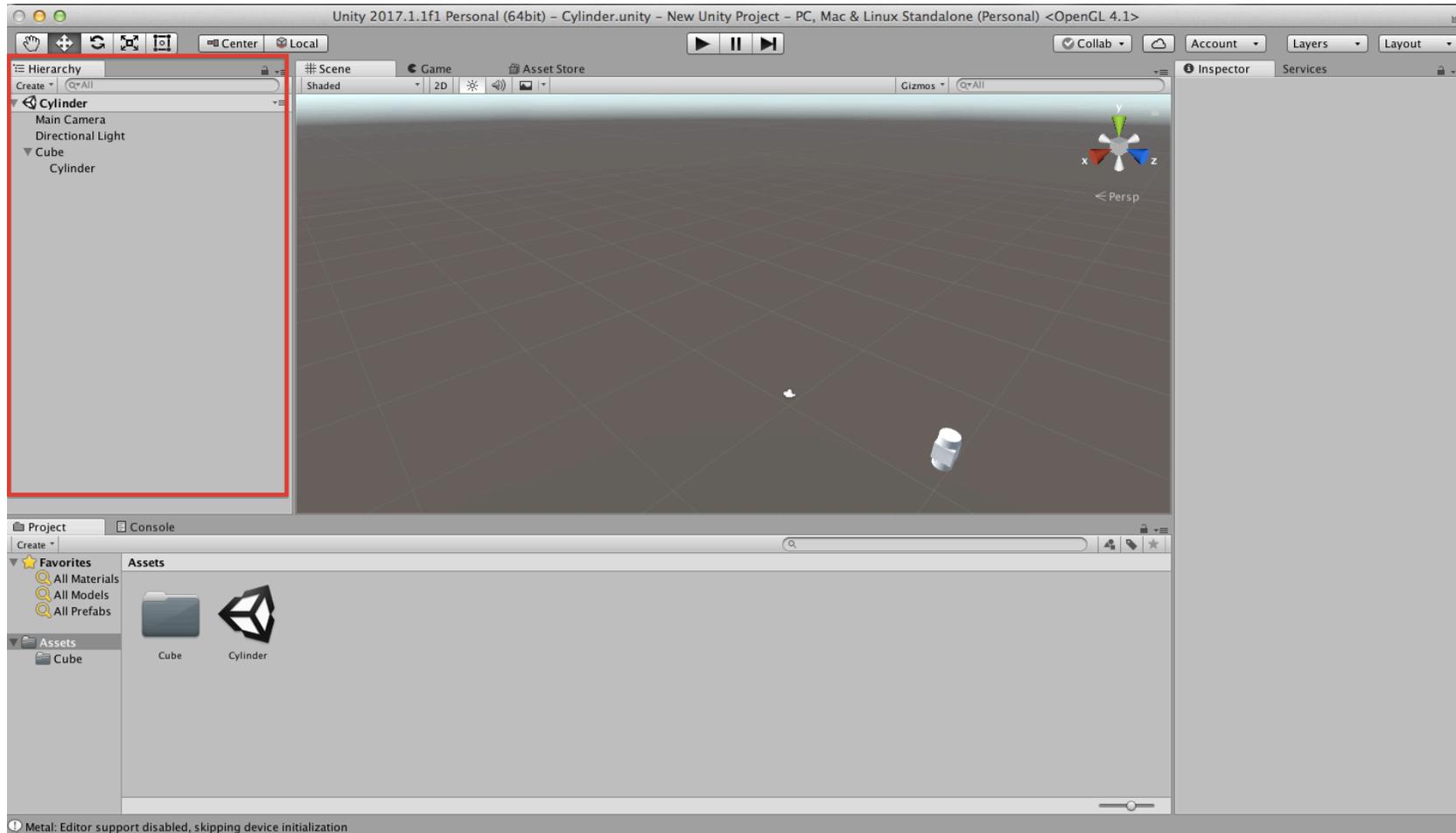
# Основы интерфейса: Главное меню



В красной рамке выделено **Главное меню**, в котором находятся все команды Unity3D:

- 1 – режим, позволяющий передвигаться по сцене, зажав левую кнопку мыши;
- 2 - режим, позволяющий передвигать объекты по игровой сцене (в вертикальном и горизонтальном направлении);
- 3 – режим, позволяющий поворачивать объекты вдоль трех перпендикулярных осей;
- 4 – режим, позволяющий изменять размеры объекта;
- 5 – режим, позволяющий выделять несколько объектов с помощью рамки.

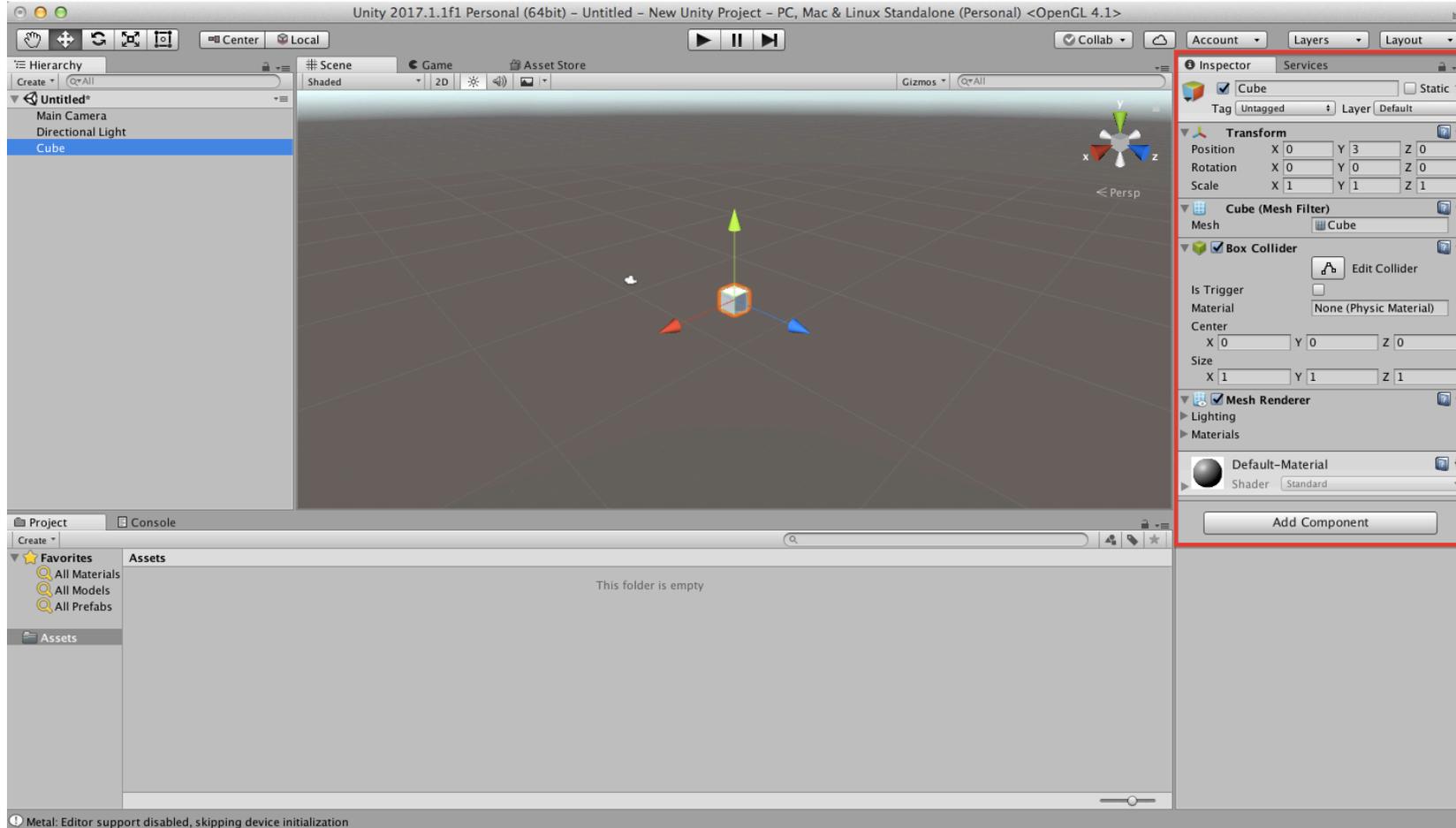
# Основы интерфейса: Иерархия



В красной рамке выделена **Иерархия (Hierarchy)**. Это зона, в которой находятся названия всех объектов, помещенных на игровую сцену. Здесь мы можем выбрать название объекта и он выделится на игровой сцене, а его свойства отобразятся в окне Инспектора.

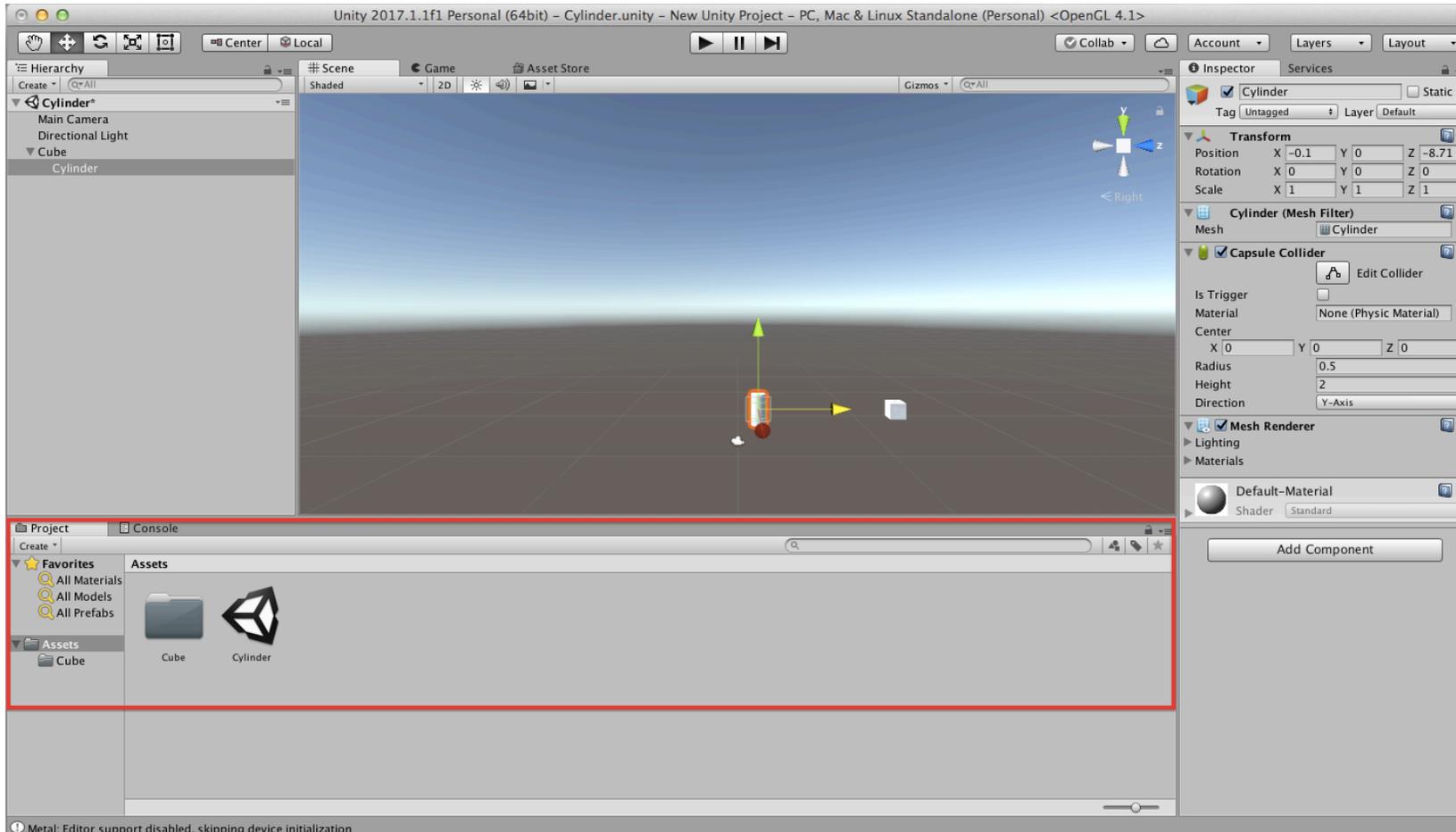
Также щелкнув правой кнопкой мыши, по этому окну, можно добавить новый объект на игровую сцену.

# Основы интерфейса: Инспектор



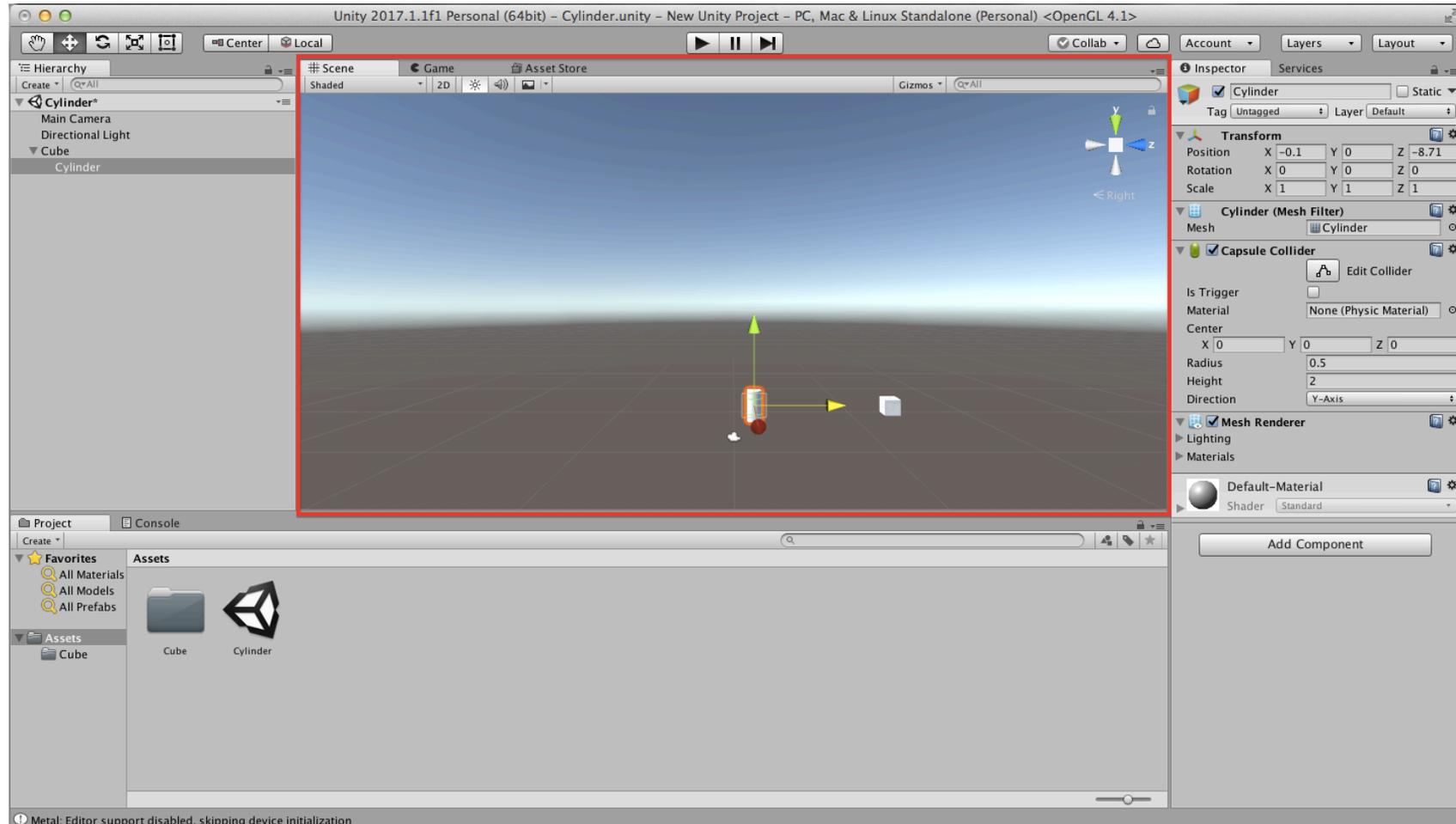
В красную рамку выделено окно **Инспектор (Inspector)**. Здесь отображаются все свойства выбранного объекта. Мы можем их изменить, добавить какую-либо компоненту к параметрам объекта, а также изменить его тип.

# Основы интерфейса: Проводник



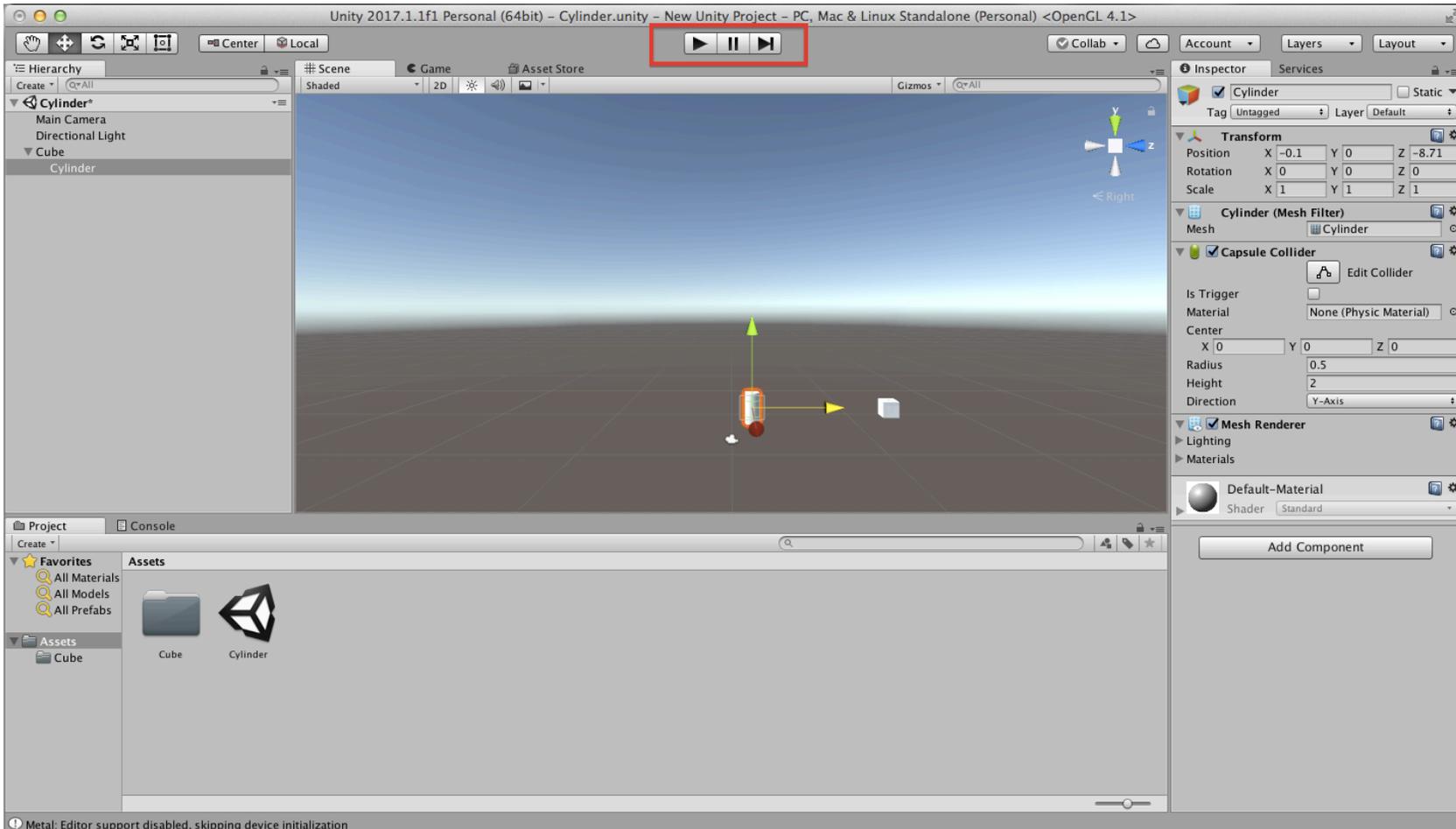
В красную рамку выделено окно **Проводника (Assets)**. Здесь находятся все созданные папки и игровые сцены, а также все загруженные в проект файлы. Отсюда их можно добавлять на игровую сцену. При выделении какого-либо файла можно увидеть его свойства в окне Инспектора справа.

# Основы интерфейса: Игровая сцена



В красную рамку выделена **Игровая сцена (Scene)**. Здесь мы видим то, что увидит игрок на своём экране и можем изменять положения объектов, их размер, ориентацию в пространстве и положение относительно друг друга.

# Основы интерфейса: Игровой режим



В красную рамку выделено окно **Перехода в игровой режим**. Здесь мы можем запустить уровень игры и пройти его в реальном времени. Также мы можем остановить игру в любой момент или заставить её двигаться покадрово.

После того как вы просмотрите эту презентацию, попробуйте создать новый проект в Unity3D и добавьте какой-нибудь объект в окно Иерархии, создайте папку и загрузите туда картинку морского фона. Морской фон можно найти в интернете. Скачайте картинку в формате jpg, png или bmp. После чего загрузите ее в Проводник. Если у вас не получится это сделать, мы вместе сделаем это перед началом следующего занятия.