--- Microsoft Школа программирования для детей CODDY является учебным заведением, квалифицированным корпорацией Майкрософт



# Школа программирования для детей CODDY®

# Краткая памятка по интерфейсу Unity3D



## Установка Unity3D





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



#### Personal

#### Бесплатно

Для начинающих, учащихся и любителей, желающих узнать Unity и сделать первые шаги.

Попробовать Personal
Подробнее

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



 $\square$ 

Я подтверждаю, что могу использовать версию Unity Personal в рамках условий использования, в том числе вышеприведенных ограничений.

> Загрузить установщик Версия 2017.1.1, 868КВ

Откроется страница. Пролистайте 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:

(0])]

 режим, позволяющий передвигаться по сцене, зажав левую кнопку мыши;
 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



• • •	Unity 2017.1.1f1 Personal (	64bit) – Untitled – New Unity Project – PO	C, Mac & Linux Standalone (Personal) <o< th=""><th>penGL 4.1&gt;</th><th>M</th></o<>	penGL 4.1>	M
🖑 🕂 S 🔀 🛄 💷 Center 🕯	😂 Local			Collab •	Account • Layers • Layout •
The Hierarchy	F # Scene Came A A	Asset Store	Ciznos * @*All	× × × × × × × × × × × × × × × × × × ×	Inspector Services     Cube     Static     Cube     Cube     Static     Transform     Position X 0 Y 3 Z 0     Rotation X 0 Y 0 Z 0     Scale X 1 Y 1 Z 1     Material     None (Physic Material)     Size     X 1 Y 1 Z 1     Mesh Renderer     Lighting     Materials     Default-Material     Shader Standard
Project 🗄 Console				<b>a</b> -≡	Add Component
Create *		(	٩	4 💊 🖈	
All Materials All Materials All Prefabs		This folder is empty			

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

(0)))



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



⊙ 😑 🖸 Unity 2017.1.1f1 P	ersonal (64bit) – Cylinder.unity – New Unity Project -	PC, Mac & Linux Standalone (Personal) <opengl 4.1=""></opengl>	R <sub>M</sub>
🖑 💠 😋 💆 🧾 💷 Center 🛿 Local		Collab •	Account • Layers • Layout •
E Hierarchy     Image: Center industry       Image: Center industry     Image: End industry       Image: Center industr	Asset Store	Gizmos * (@rAll	Inspector     Services       Inspector     Services    <
Project □ Console			Center X 0 Y 0 Z 0 Radius 0.5 Height 2 Direction Y-Axis 3 V Mesh Renderer \$\$ ↓ Lighting ▶ Materials Default-Material \$\$ Shader Standard *
Create *  Assets All Materials All Prefabs Cube Cube Cube Cube Cube Cube Cube Cube			Add Component
Metal: Editor support disabled, skipping device initialization			

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.