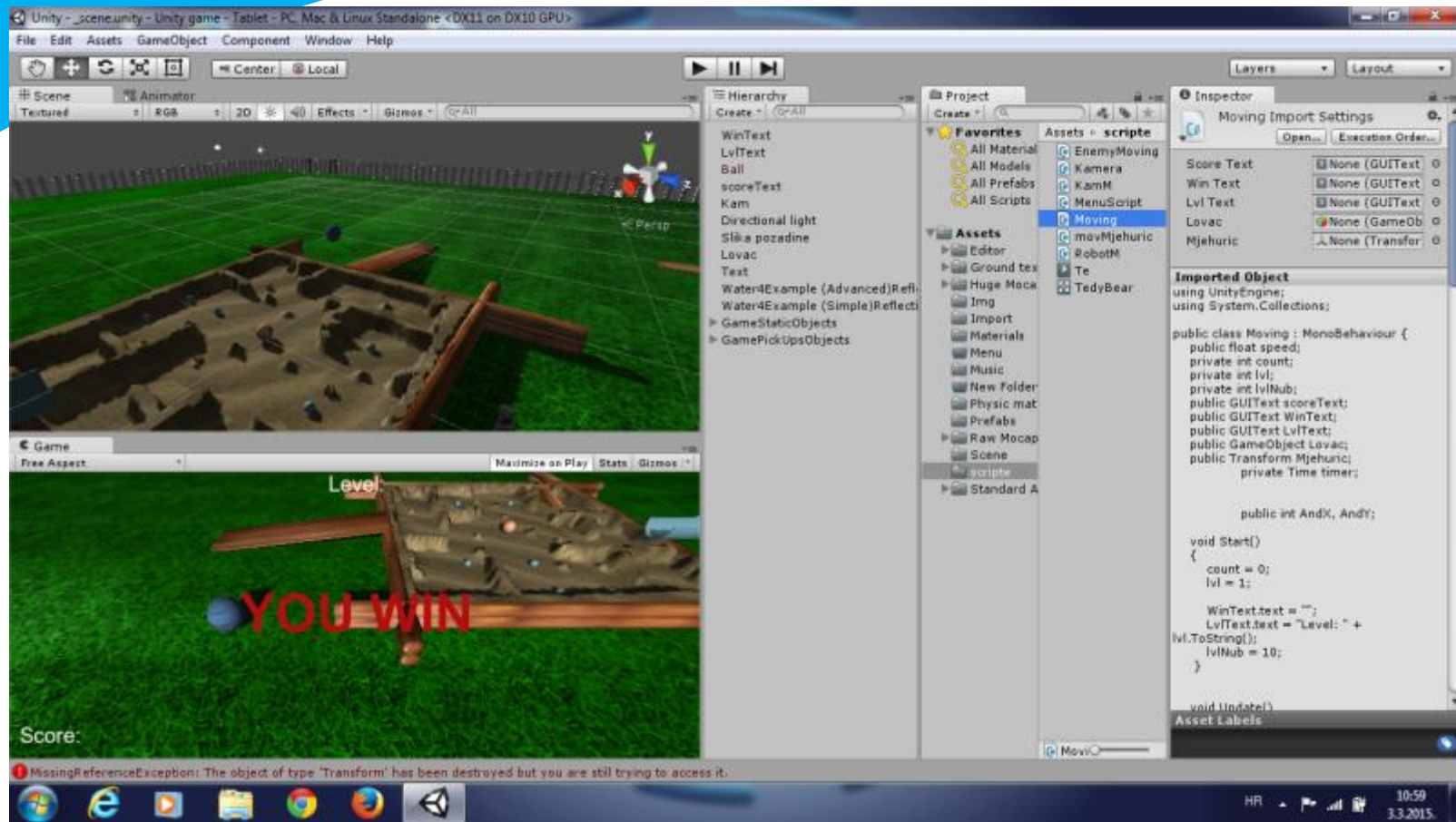


Uvod u Unity 3D



Izlaže: Slaven Vujnović

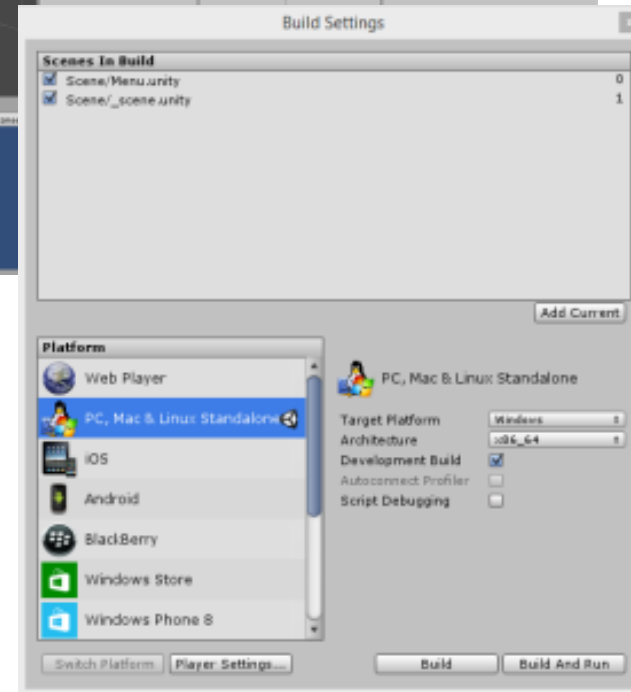
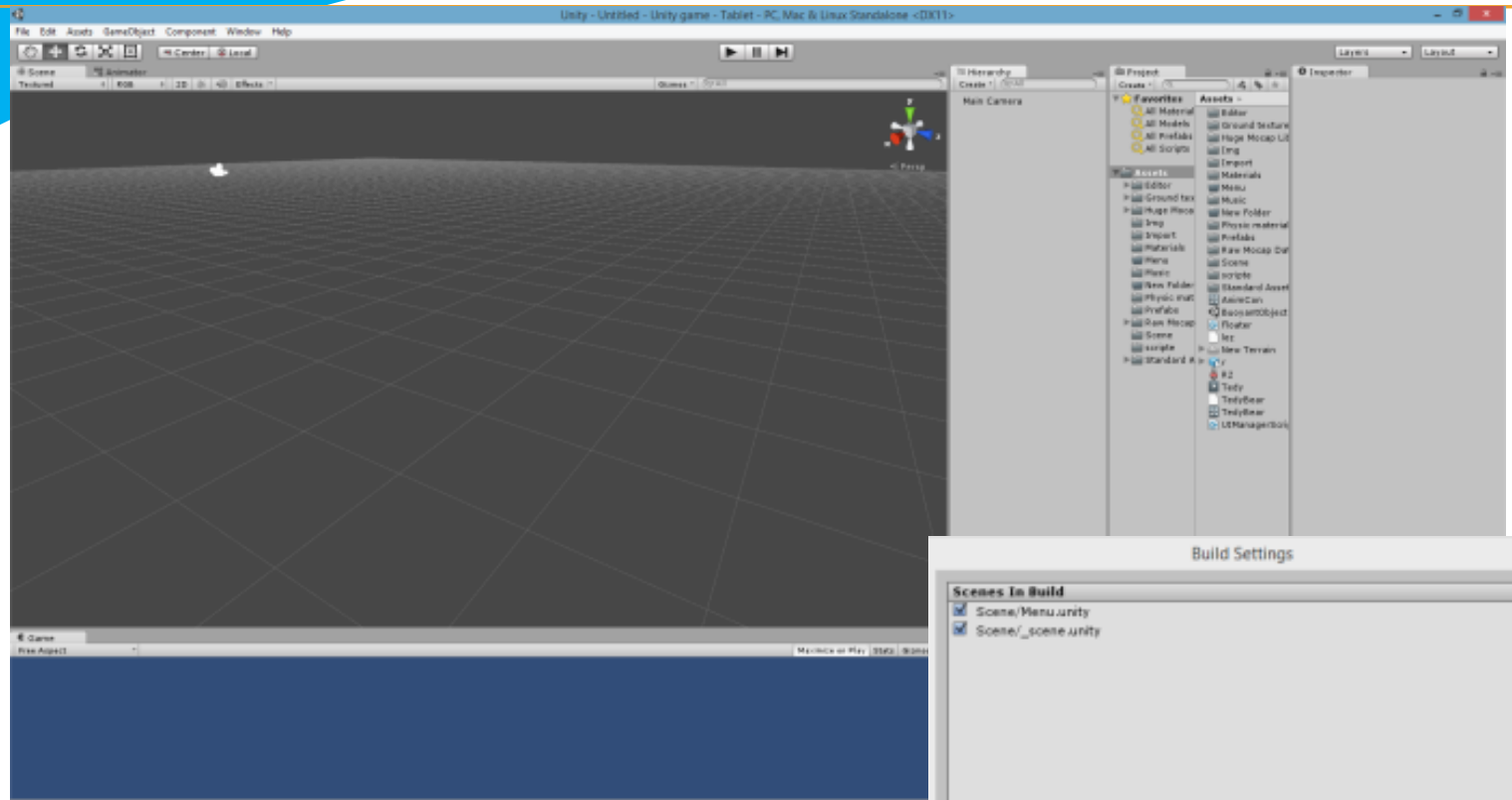
Unity WTF?

- ✗ Alat za izradu multiplatformskih aplikacija s uključenim IDE:
 - + Koristi se u industriji igara, animacije i vojnoj organizaciji
 - + Više platformski (PC, WEB, Android, IOS, XBOX, PS)
- ✗ Pro i Free verzija
 - + Pro verzija, dodatni moduli, plaćanje
 - + Free verzija, nema sve module
- ✗ Kada zaradite 100 000\$ morate platiti licencu 😊
- ✗ Instalacija
 - + skidanjem exe fila od cca 1.5 Gb
 - + Registracija mailom



A gdje smo sada 😊

✖ Sučelje



Du ju spik Juniti ☺

✗ Scene

- + Svijet u kojem se sve odvija
- + Svaka scena je jedan nivo, nezavisna cjelina

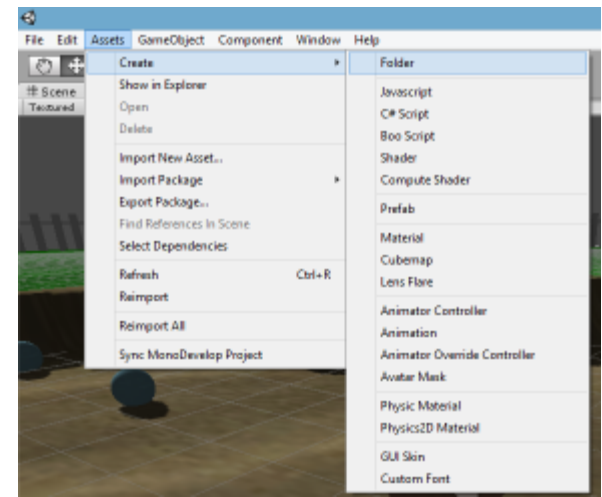
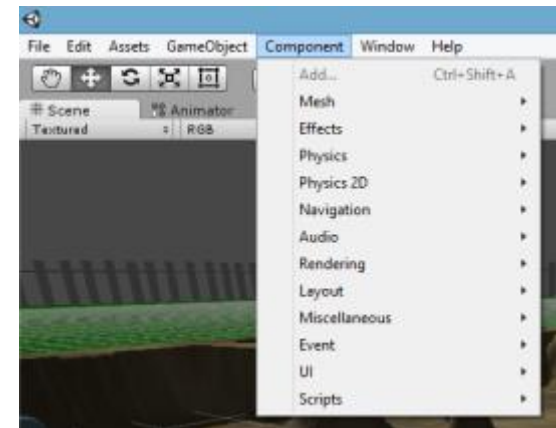
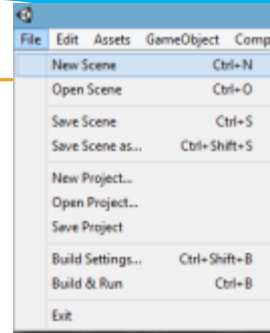
✗ GameObject – Geometrijski objekti, lego kockice

✗ Component – ono što stvara svijet živim

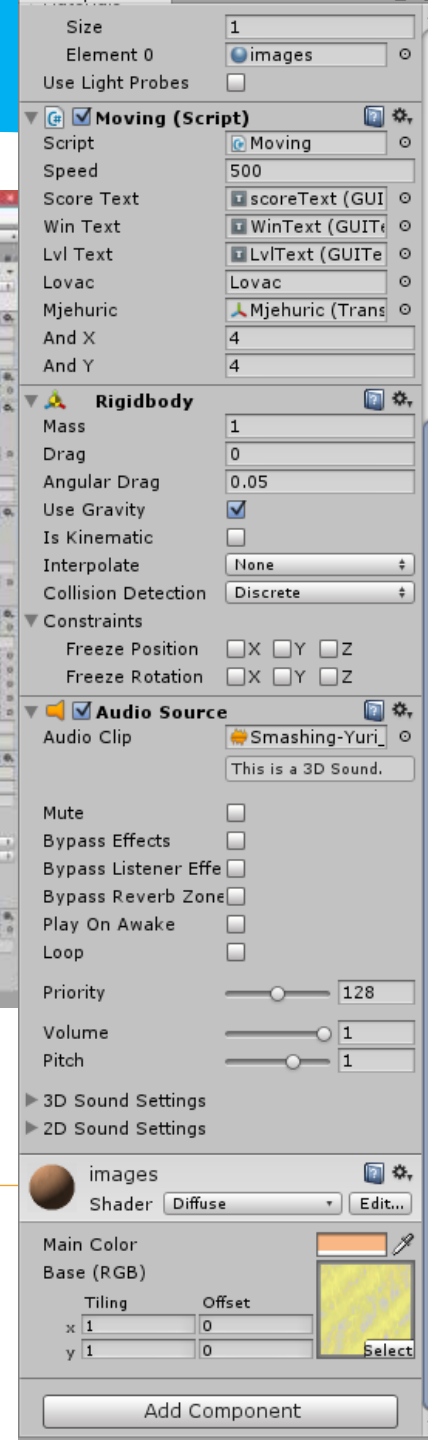
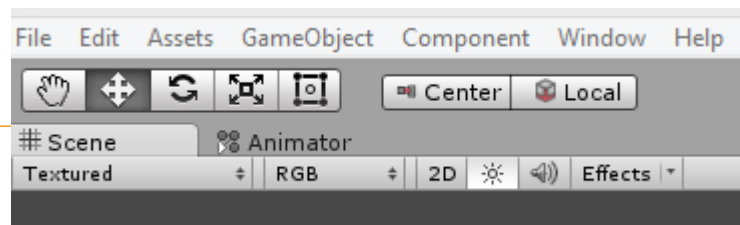
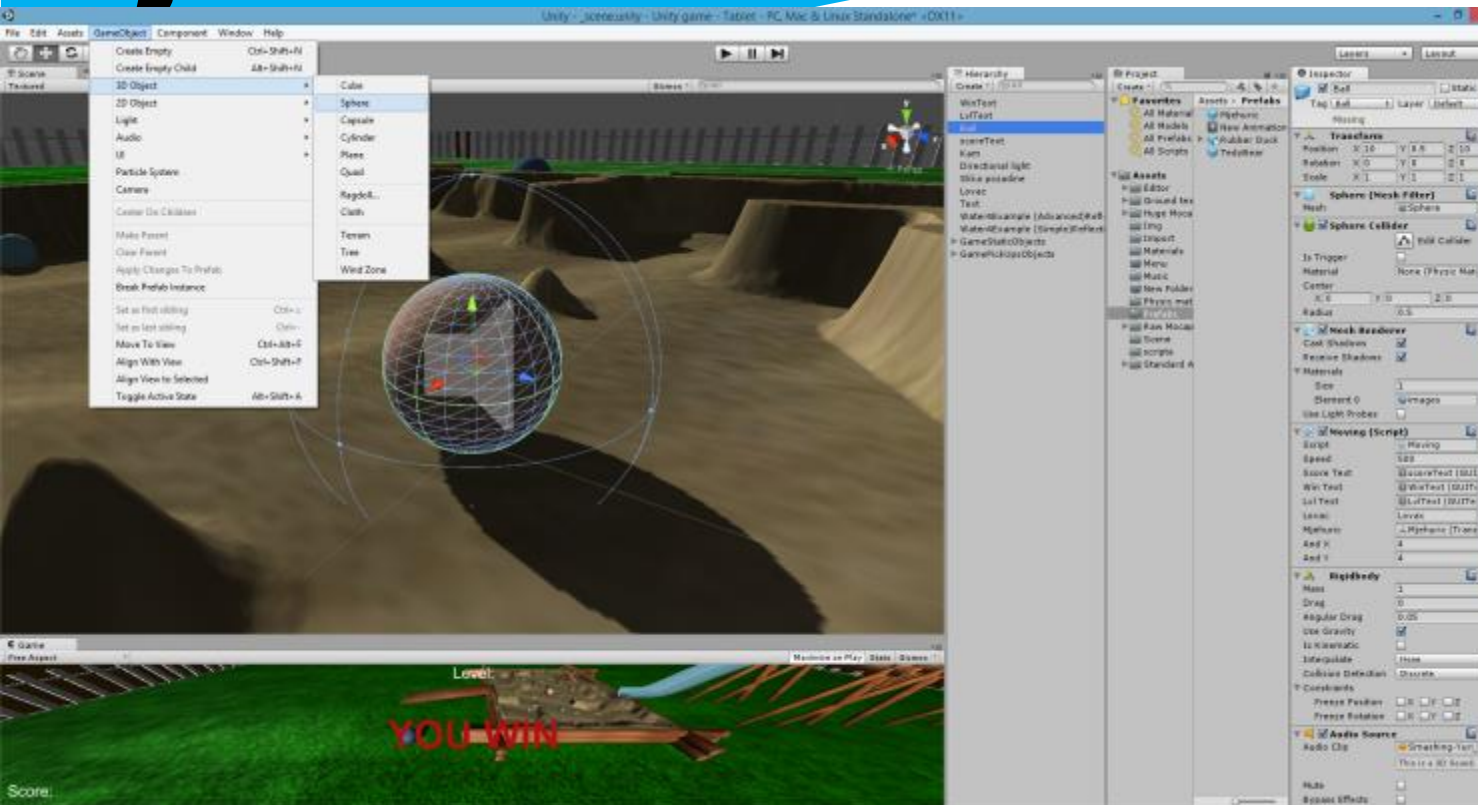
- + Mesh
- + Effects
- +

✗ Assest – sve što nam treba za izradu igrice

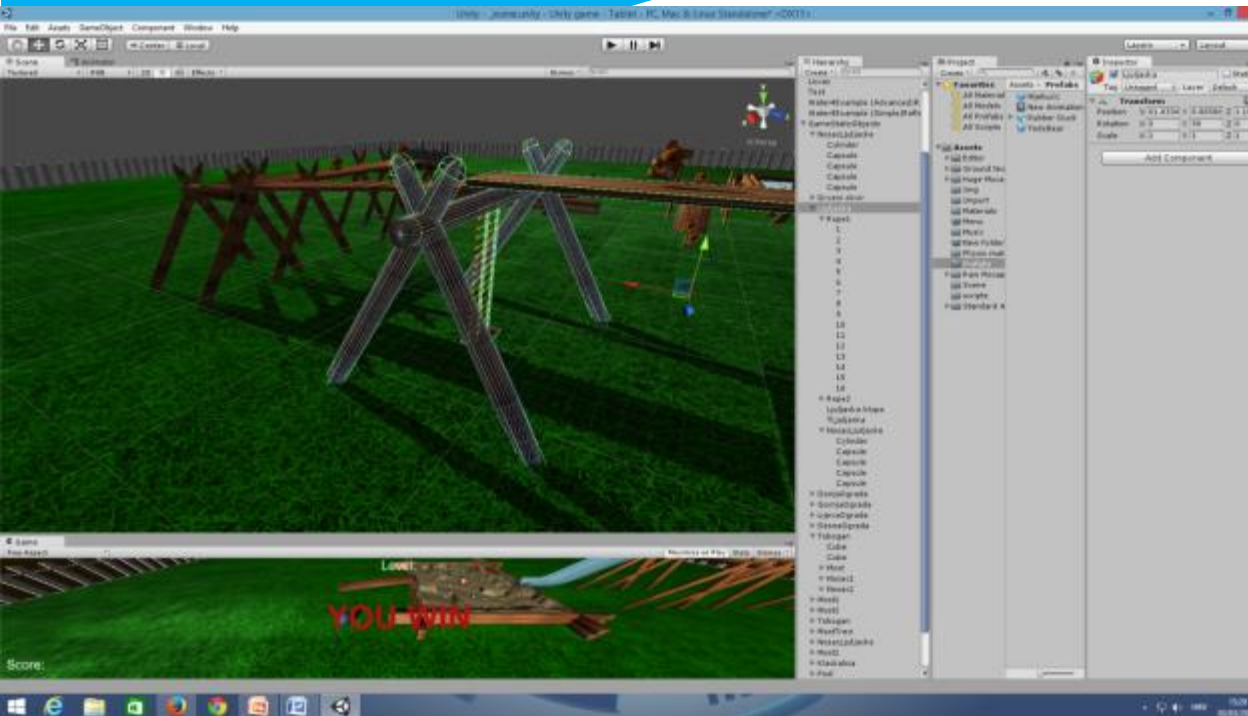
- + Scripte
- + Animacije
- + Materijali
- + GUI skin
- + Prefabs



Ajmo raditi



A kako to sve radi ?

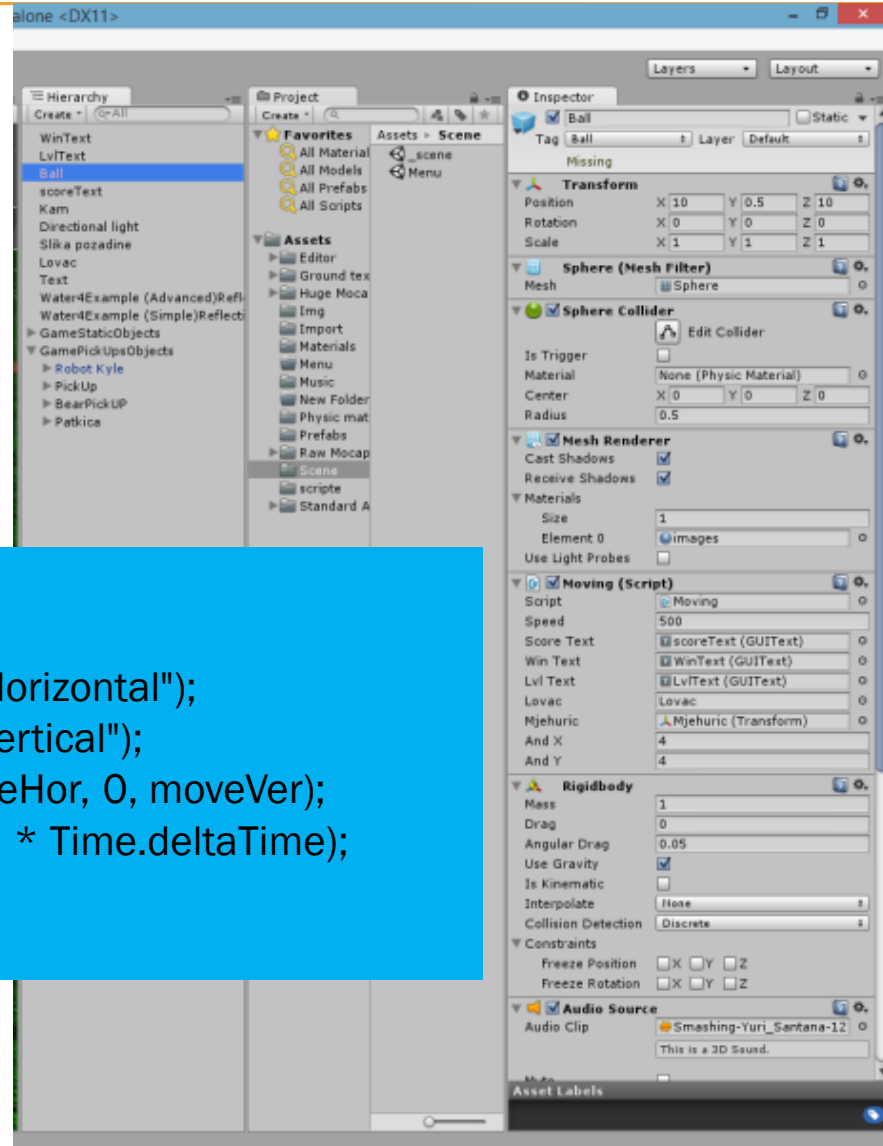


- ✗ Svaki objekt se sastoji od manjih objekata koji se jednostavno grupiraju premještanjem u određeni folder ili importiranjem iz Blendera, Maya, 3DS-a

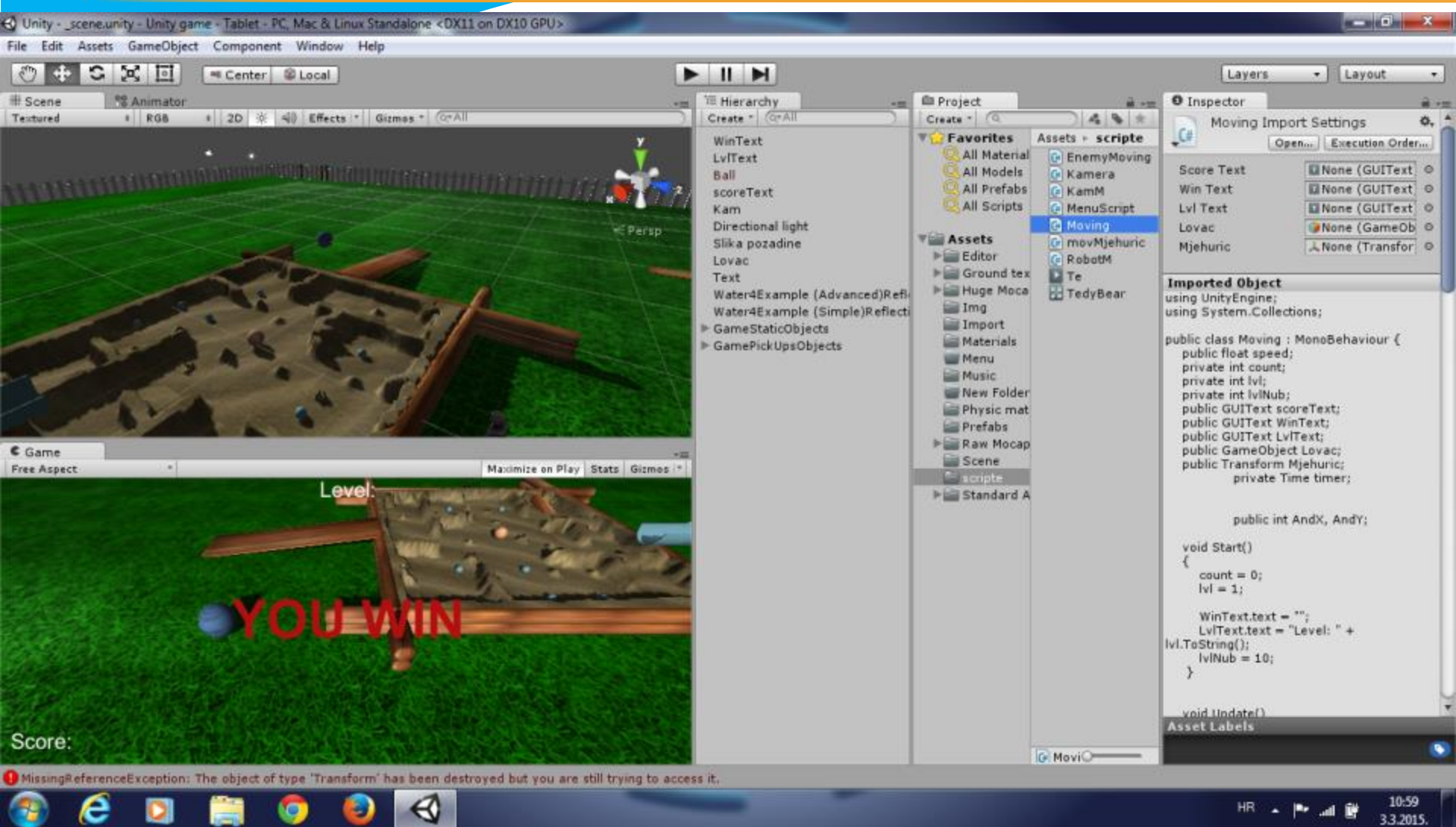
Mislili ste da je samo to.

- ✖ Svakom objektu se dodaju komponente koje ga definiraju i daju svojstva. Prepoznavanje sudaranja, oblik, link na C#, animaciju itd.

```
void FixedUpdate()
{
    float moveHor = Input.GetAxis("Horizontal");
    float moveVer = Input.GetAxis("Vertical");
    Vector3 mov = new Vector3(moveHor, 0, moveVer);
    rigidbody.AddForce(mov * speed * Time.deltaTime);
}
```

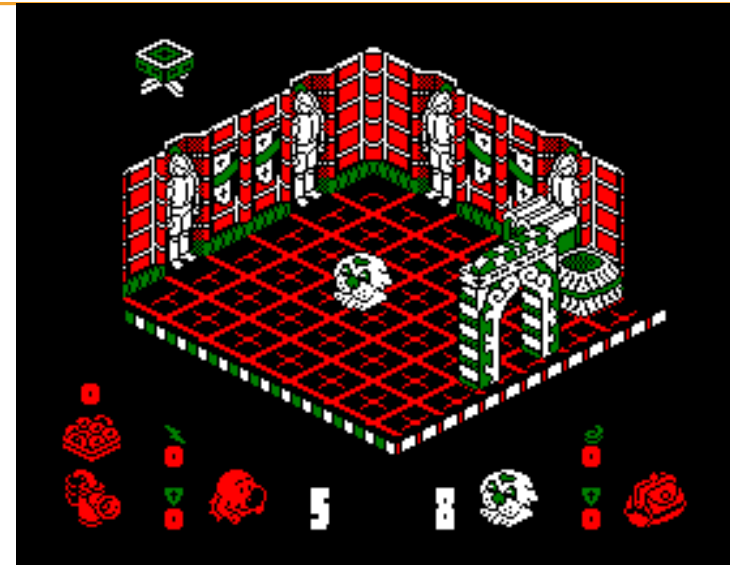


A kada to sve spojimo



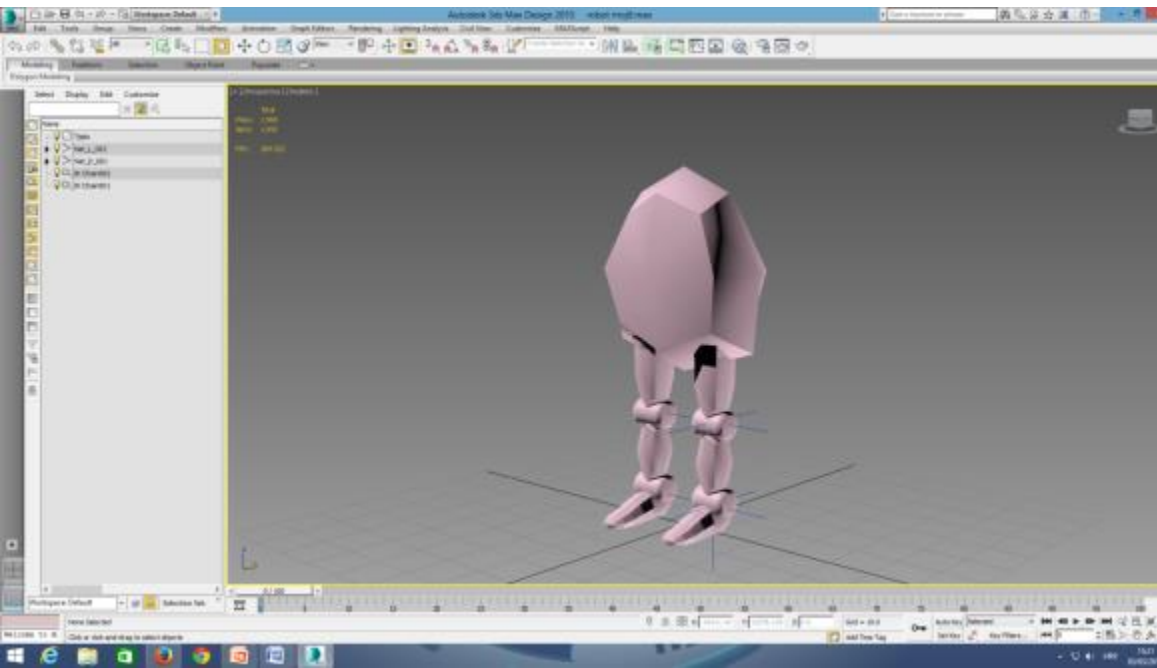
Zaključak

- ✗ Jednostavan za naučiti.
- ✗ Ima izvrsne tutoriale na netu.
- ✗ Velika zajednica



Sljedeći projekat:

- Na temelju Head over Heels
- Vrlo kompleksan
- Potrebno
 - 3D modeliranje sa rigify i animiranje
 - C# programiranje
 - Izrada scena
 - Izrada zagonetki



Spreman sam, kreni.



✕ Pitanja, molim!