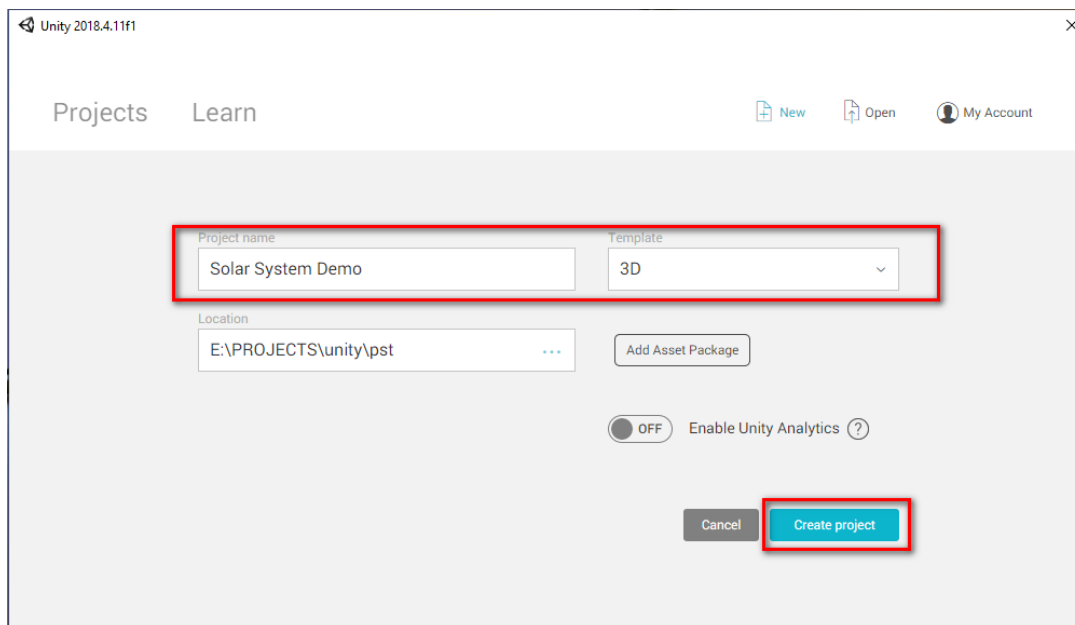
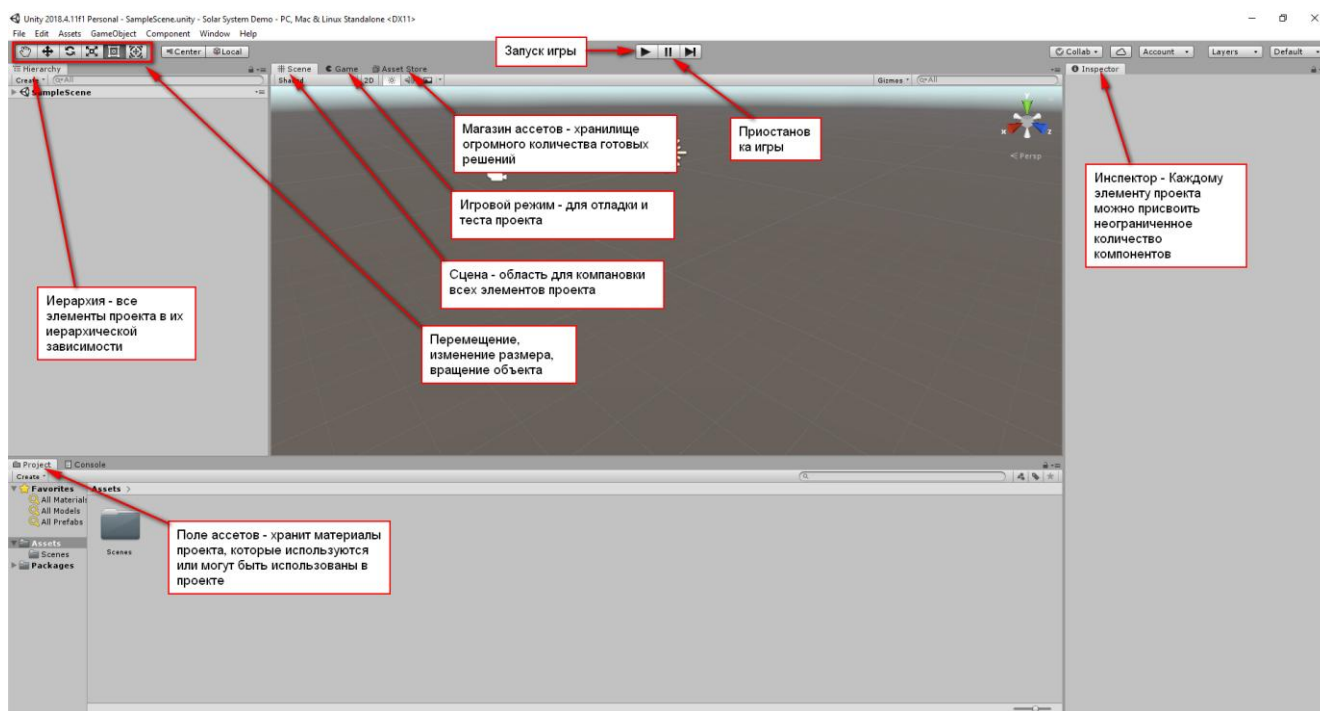


Знайомство з Unity ми розпочнемо з моделювання сонячної системи
Створюємо проект:

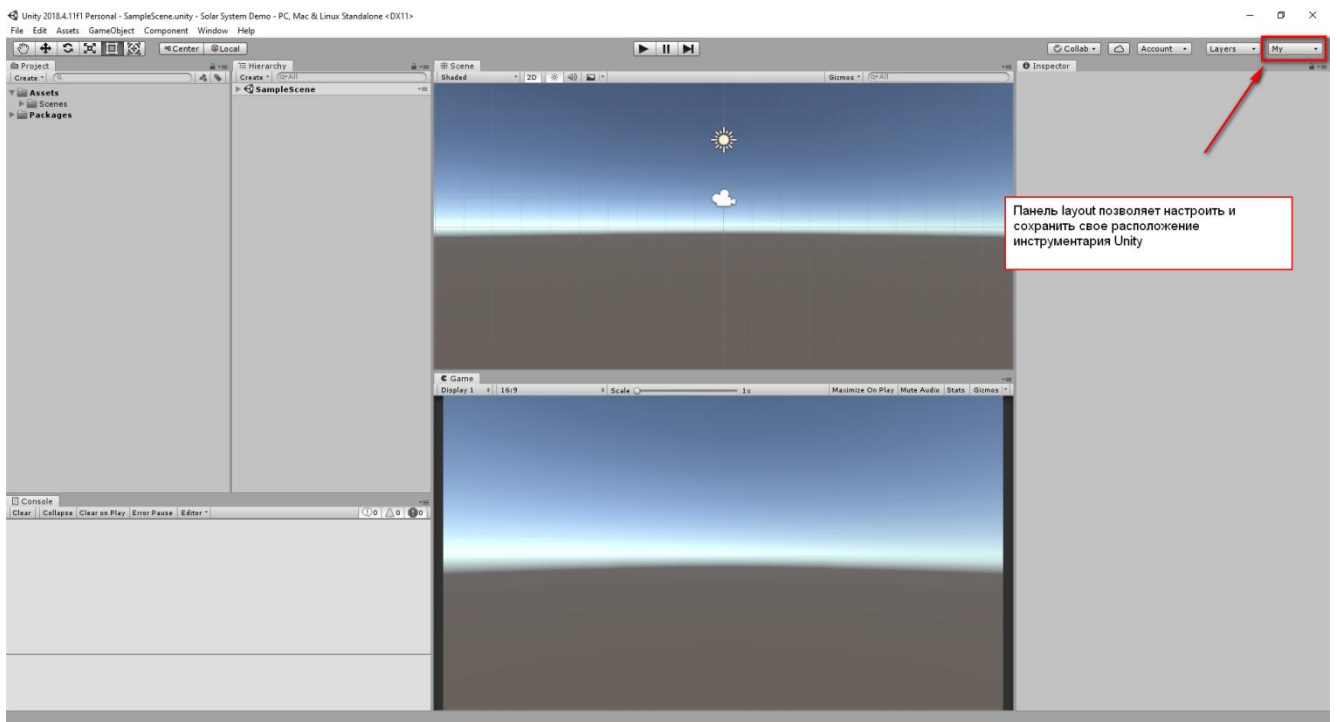


Основні елементи вікна:

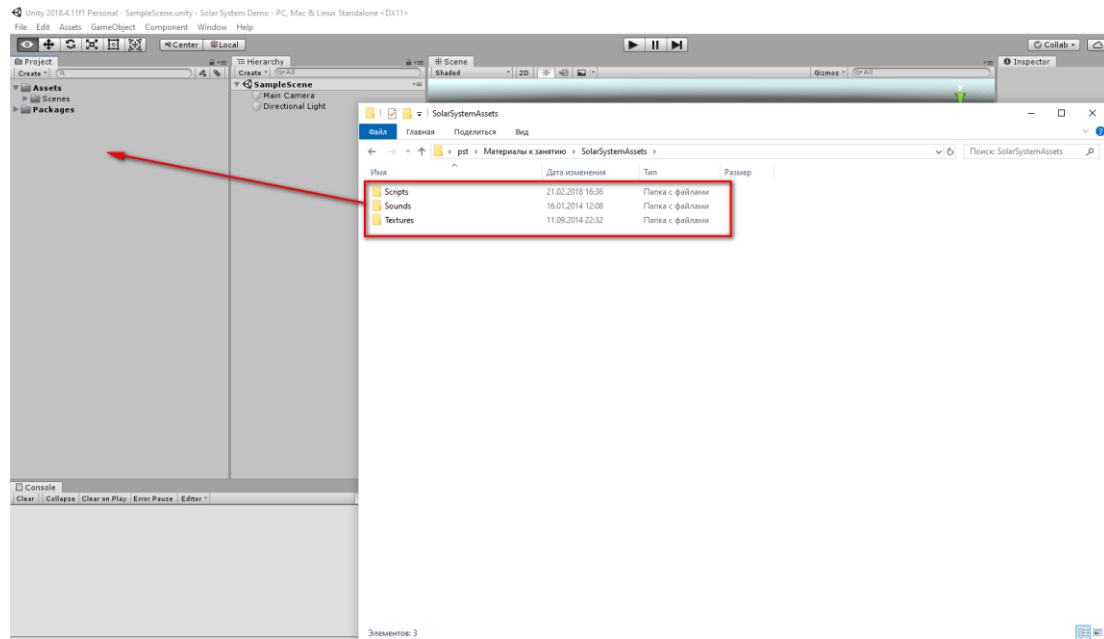


Затиснувши лівою кнопкою миші вкладками вікон, їх можна переміщати.
Використовуючи кнопку layout можна зберегти своє розташування вікон:

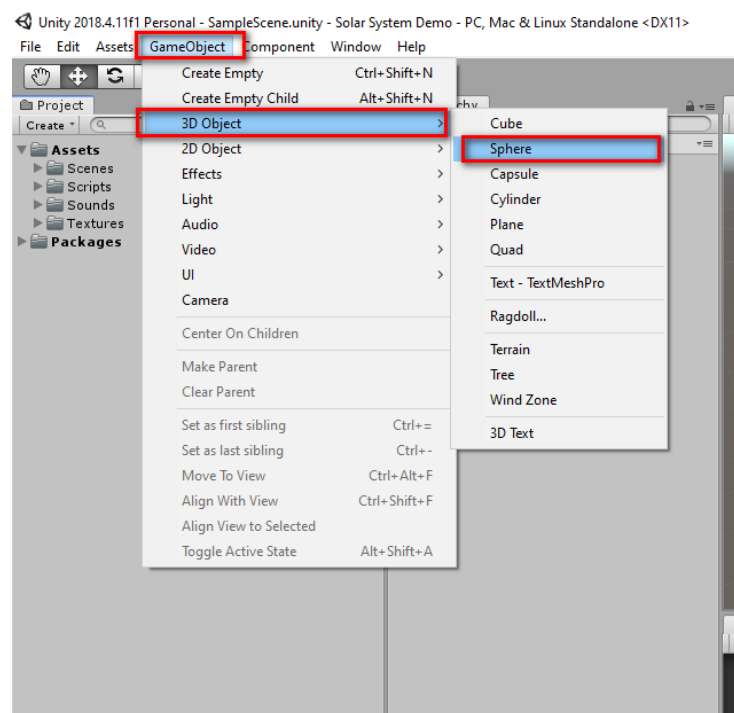




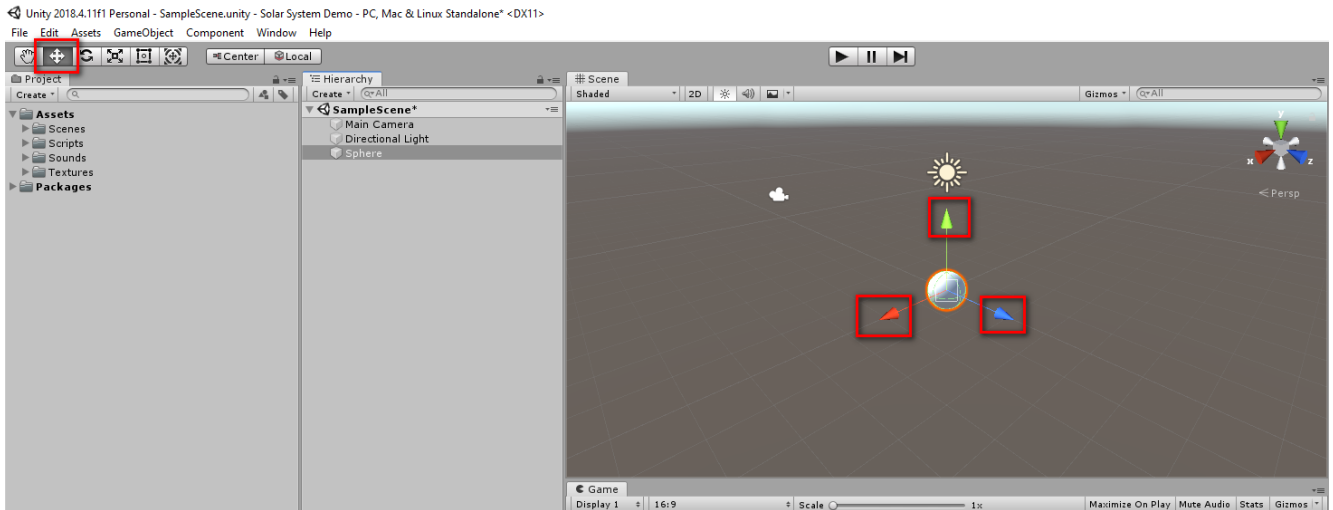
Підвантажуюємо в проект додані до заняття матеріали:



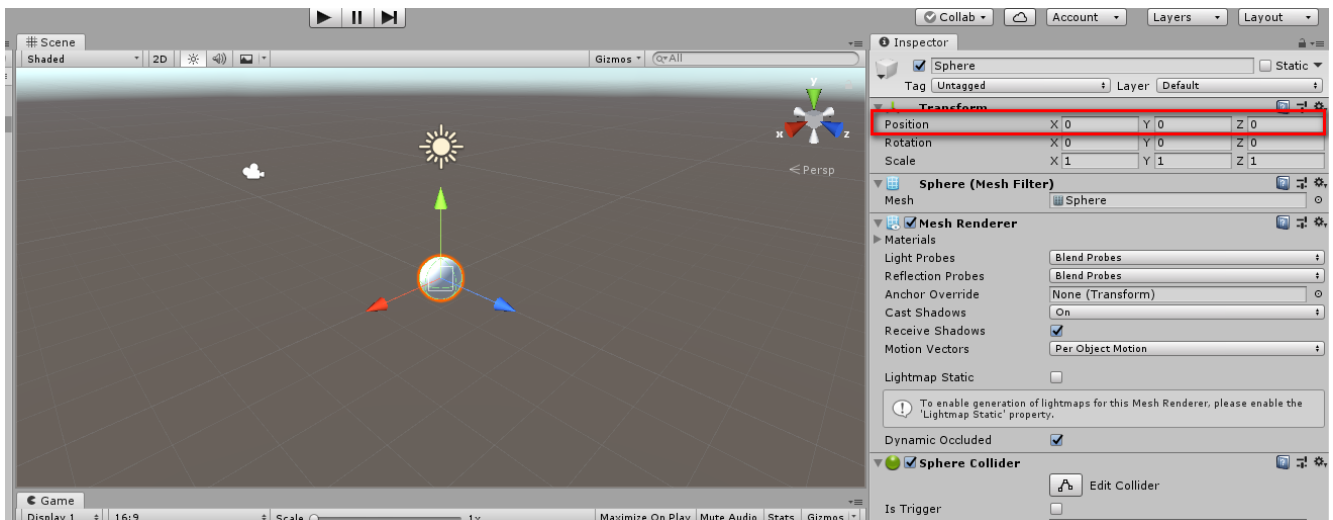
Додаємо на сцену сферу:



Використовуючи інструмент переміщення, можна розмістити сферу у потрібній частині сцени:



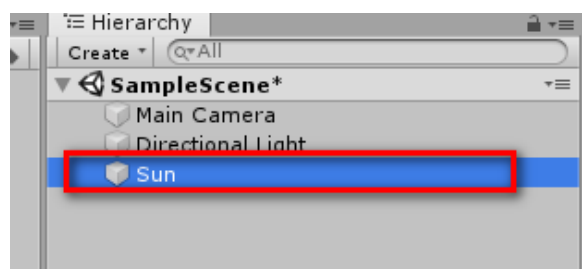
Те саме можна зробити, використовуючи компонент transform



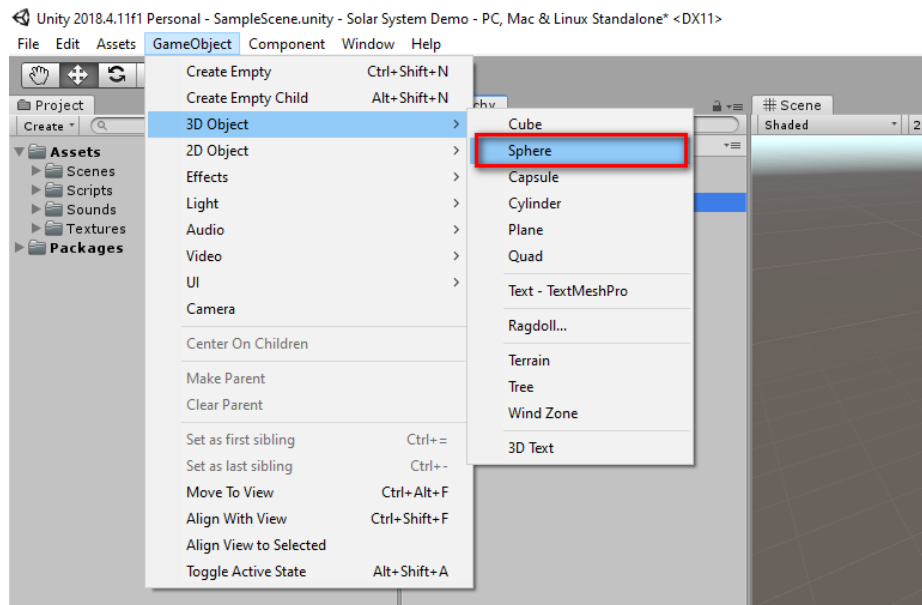
Для навігації на сцені використовуються:

- Середня кнопка миші (зсуви у різні боки)
- Права кнопка миші (обертання)
- Затиснута права + кнопки w, s, a, d (режим вільного польоту)

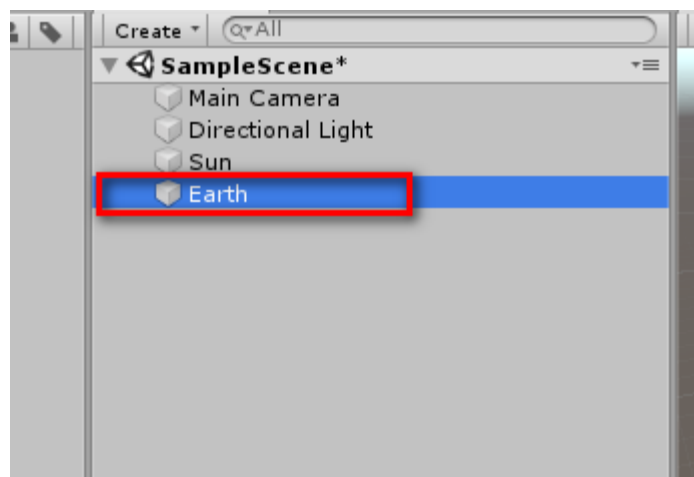
Перейменуємо додану сферу:



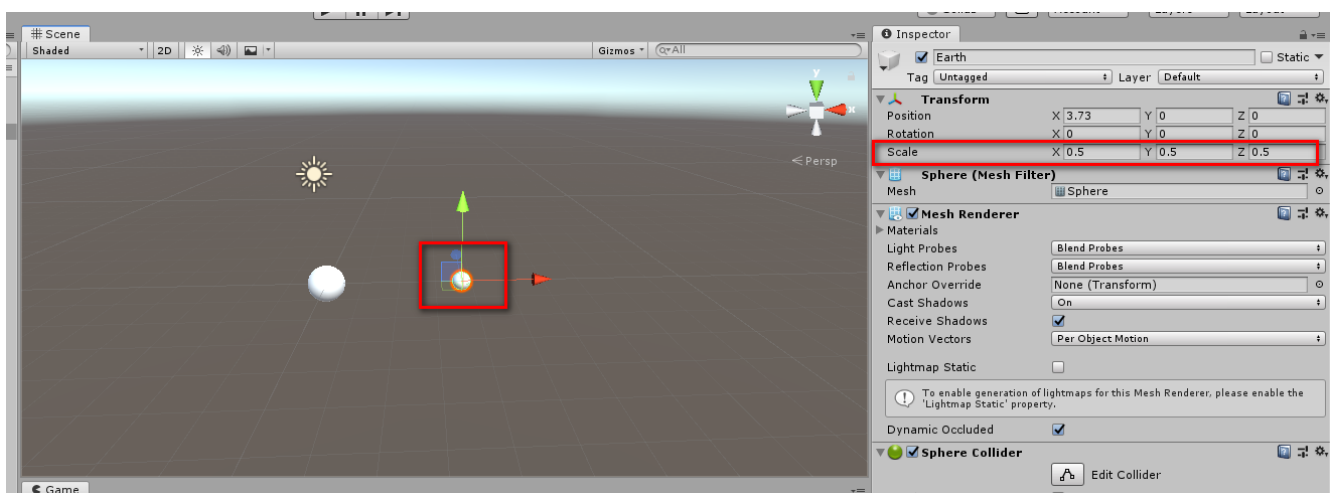
Додаємо ще одну сферу:



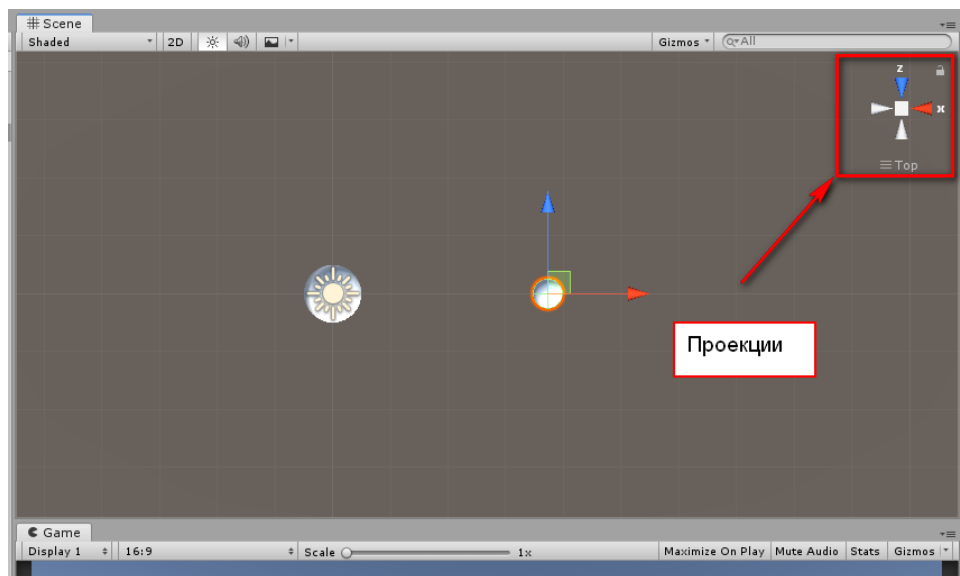
Перейменовуємо її:



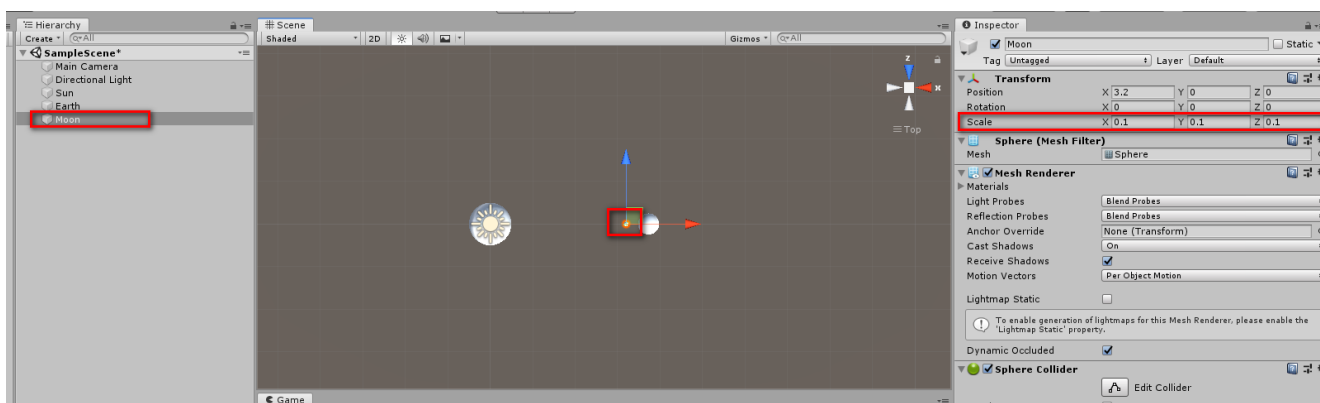
Коригуємо розмір доданого об'єкта:



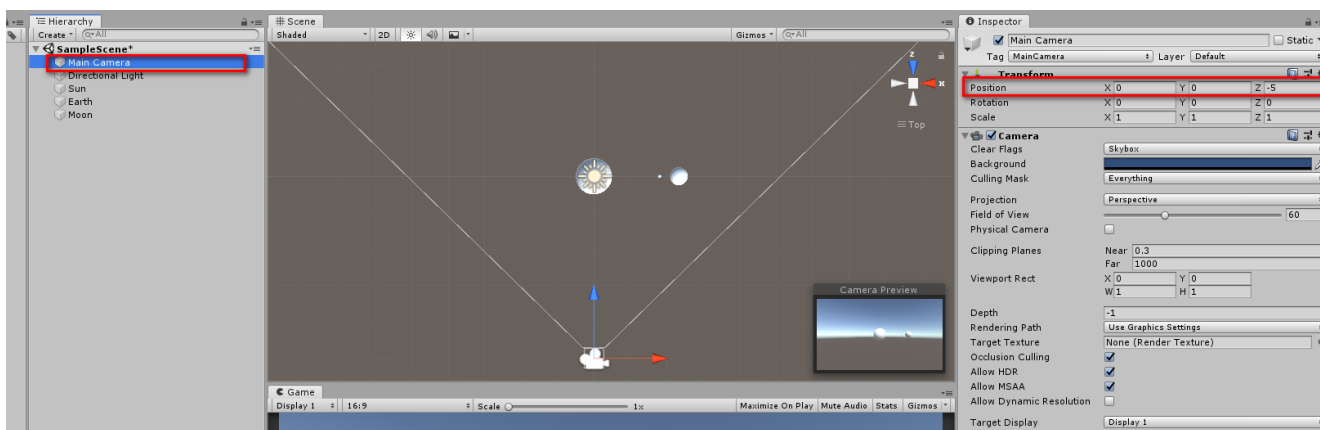
Можна змінювати проекцію, що відображається.:



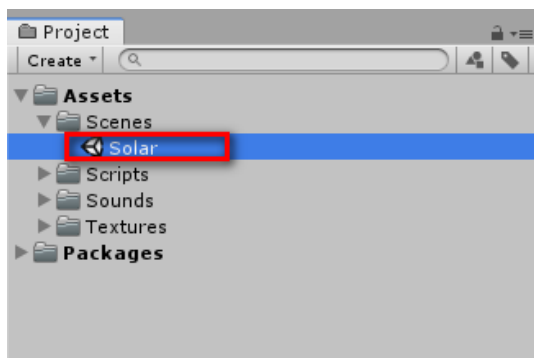
За допомогою Ctrl+d можна скопіювати об'єкт. Копію перейменовуємо, задаємо розмір та розміщуємо поруч із оригіналом:



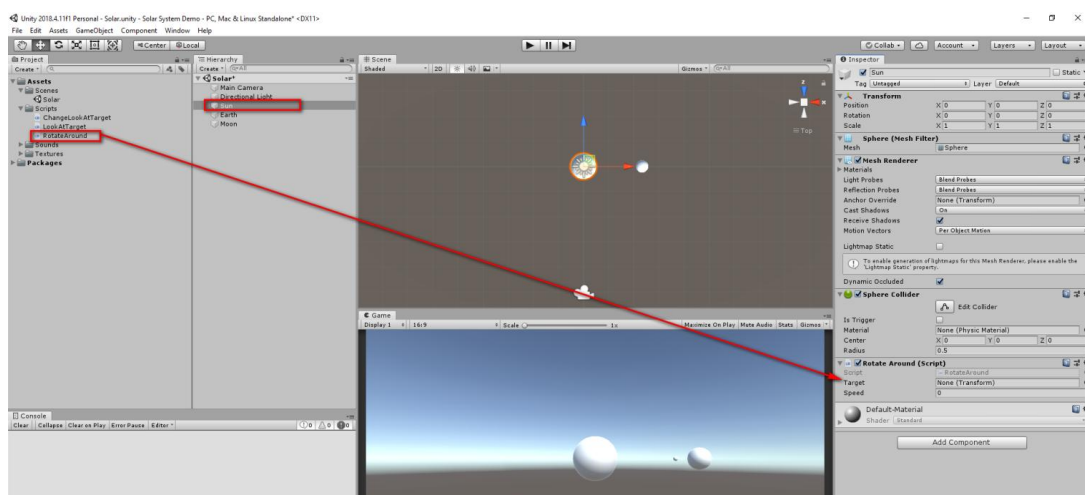
Виділяємо камеру, за допомогою F можна сконцентрувати погляд на виділений об'єкт



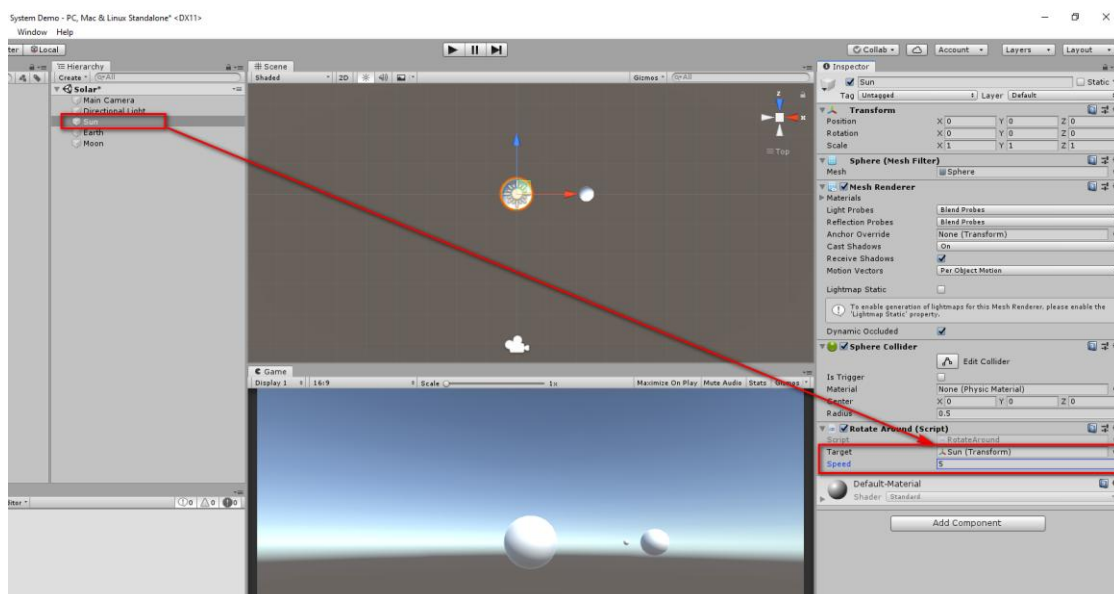
Перейменовуємо поточну сцену. Усі сцени обов'язково повинні зберігатися у папці ассетів. У цьому випадку перейменовуємо початкову сцену.



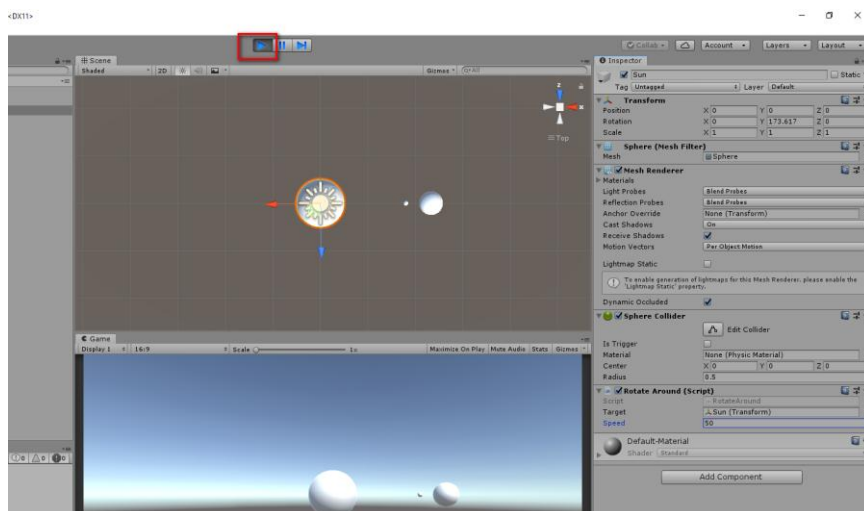
Додаємо сонцю скрипт:



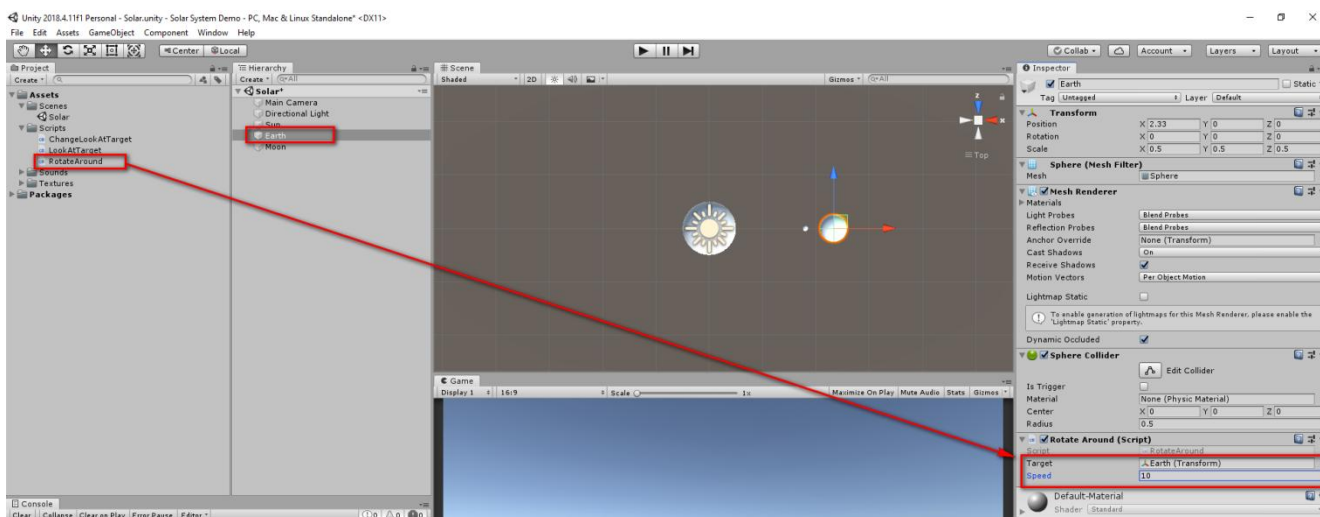
Перетягуємо сонце як мету обертання і виставляємо швидкість обертання



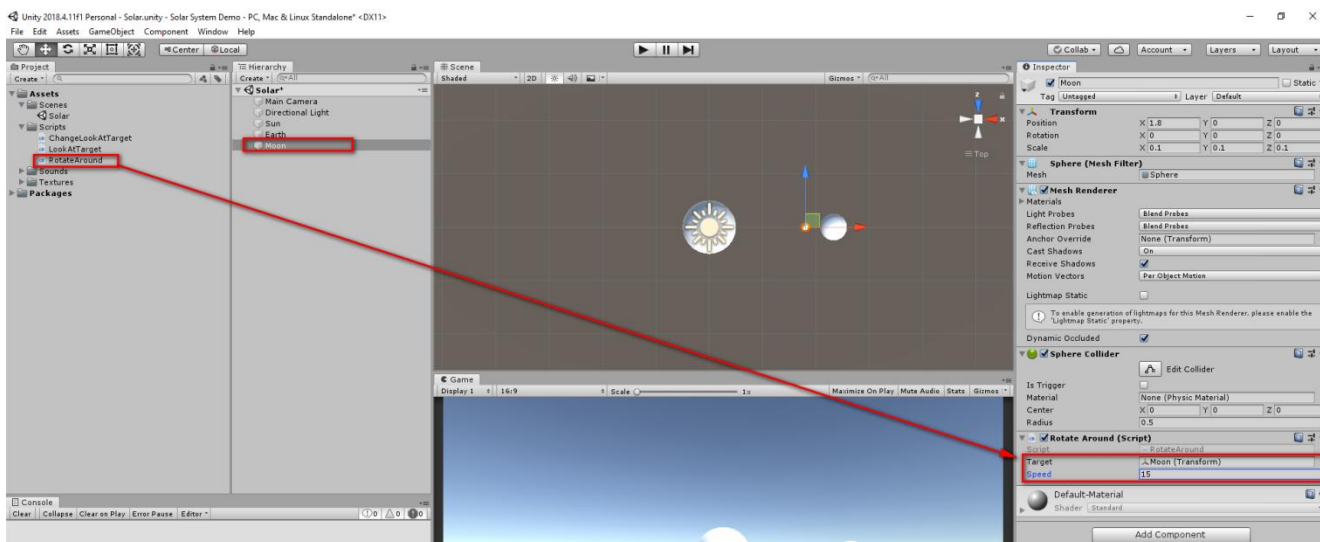
Запускаємо симуляцію. Важливо розуміти, що будь-які зміни під час симуляції не зберігаються!



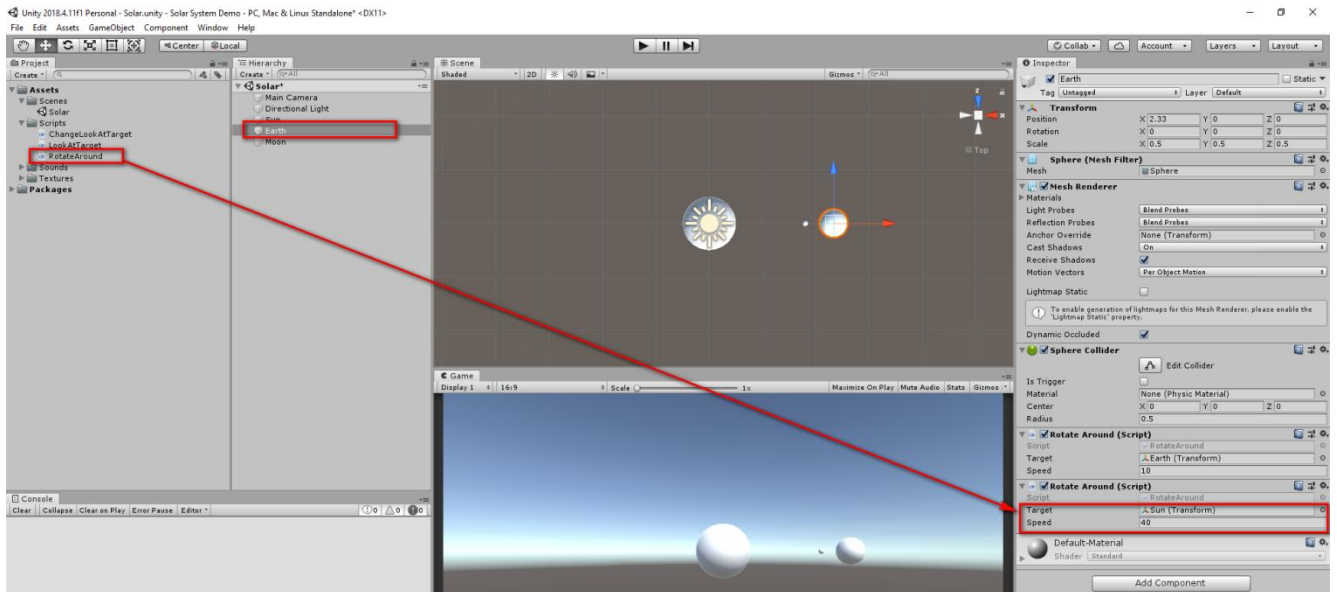
Додаємо скрипт обертання землі



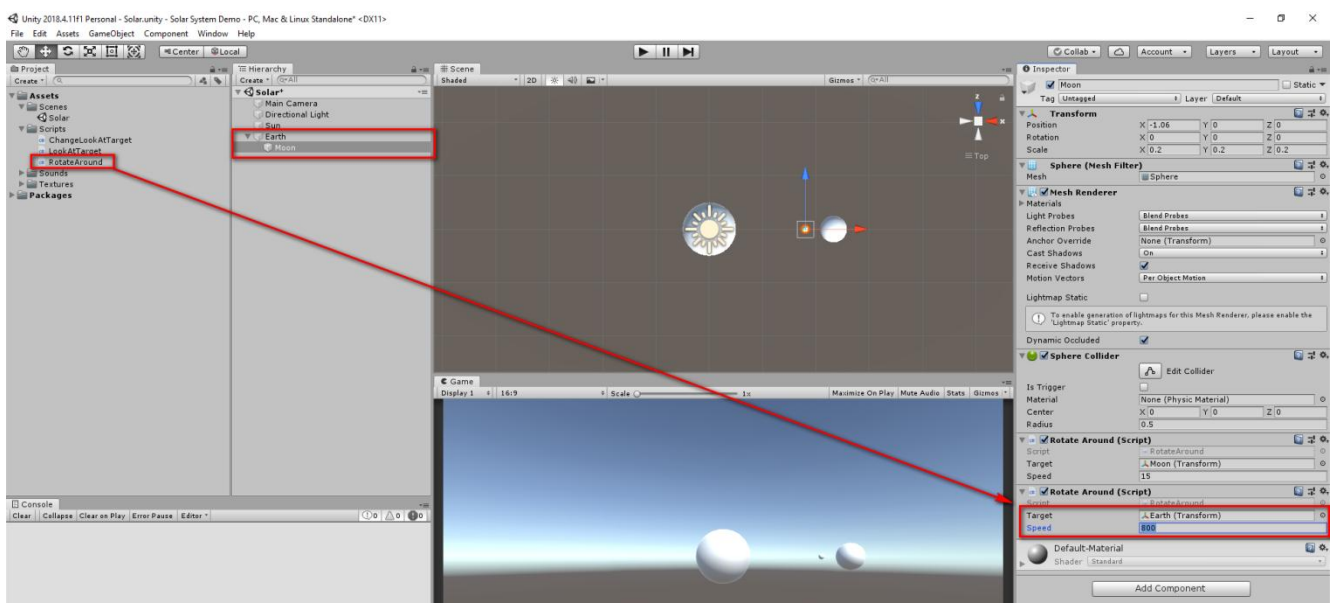
Та місяцю:



Добавляем Земле скрипт вращения и выставляем вращение вокруг солнца



Додаємо місяць обертання навколо землі. Робимо її нащадком землі



Запускаємо та перевіряємо результат!

