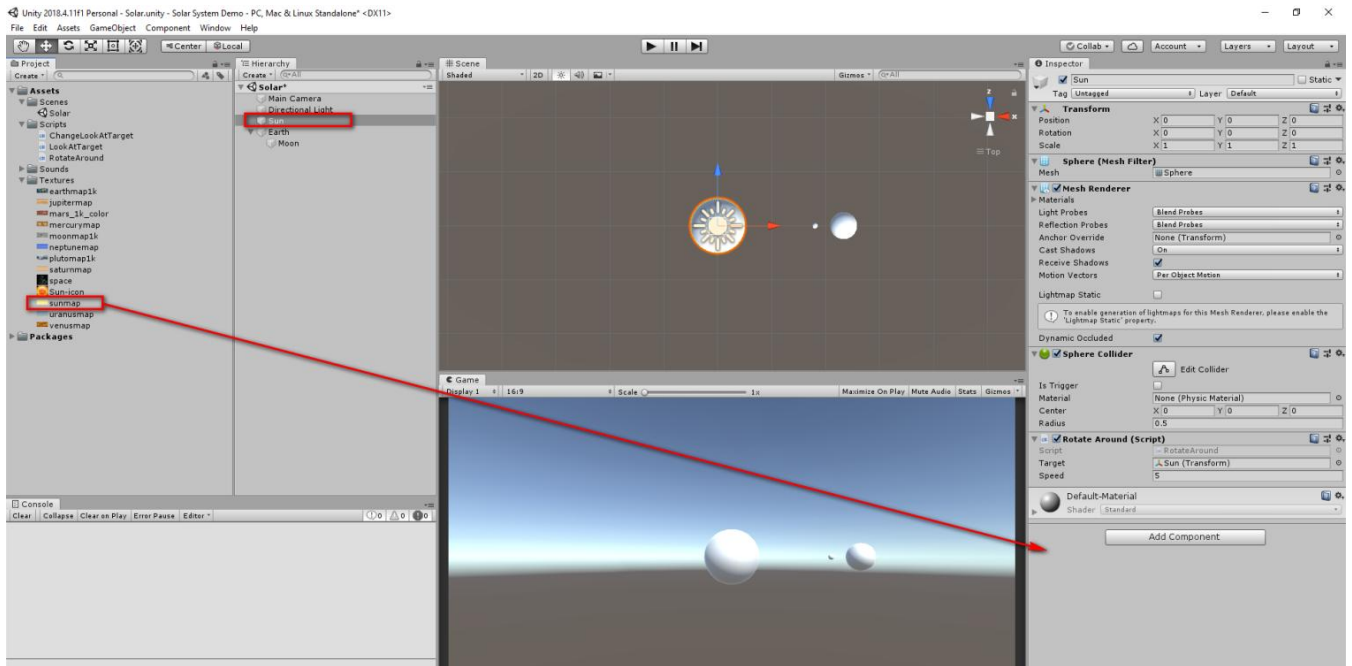
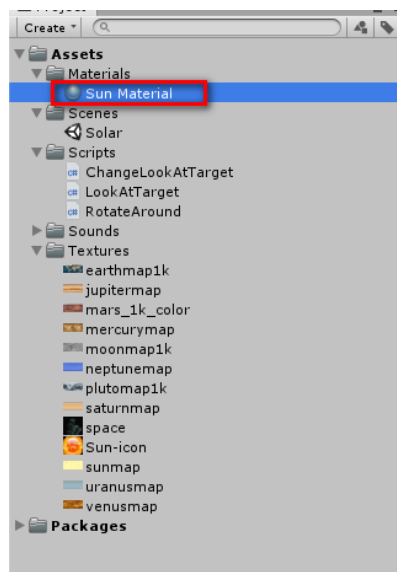


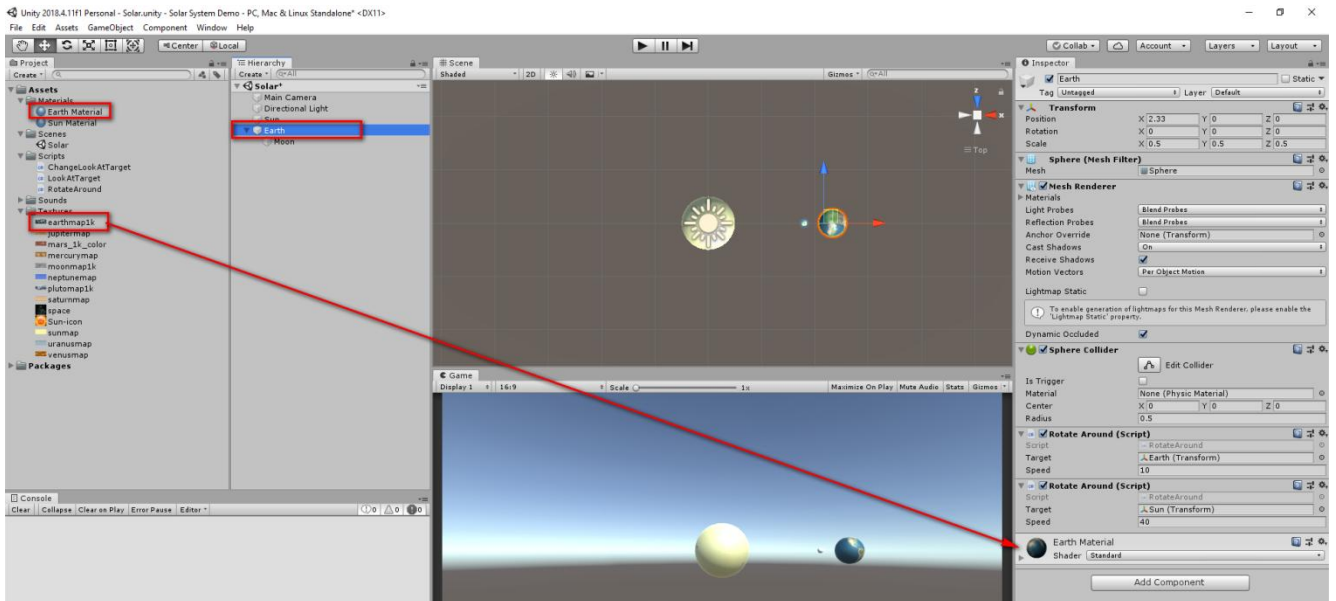
Накладаємо на сонце текстуру:



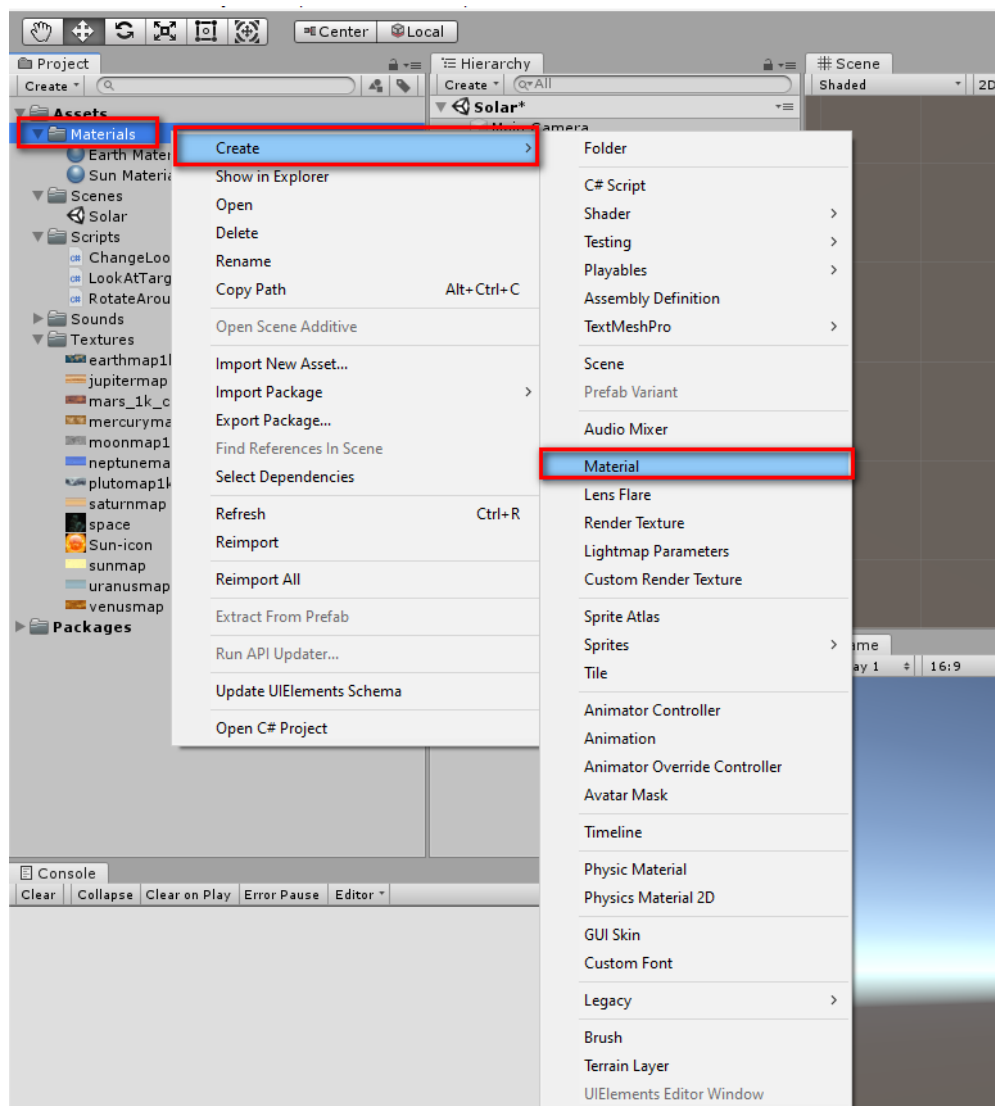
Автоматично створюється матеріал. Перейменовуємо його



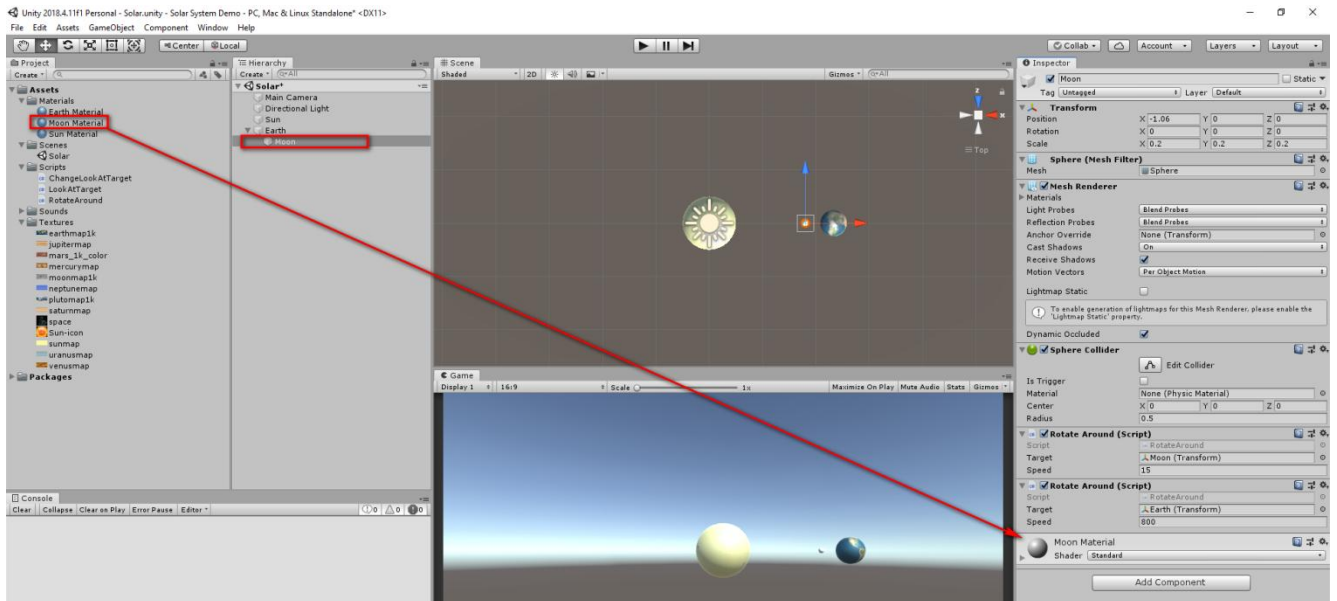
Автоматично створюється матеріал. Перейменуємо його:



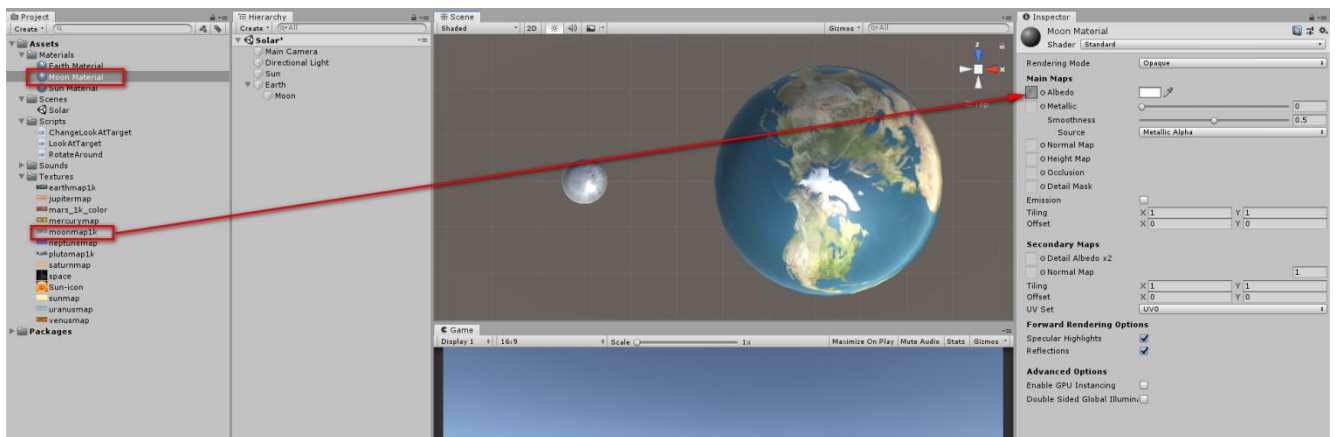
Створюємо новий матеріал вручну:



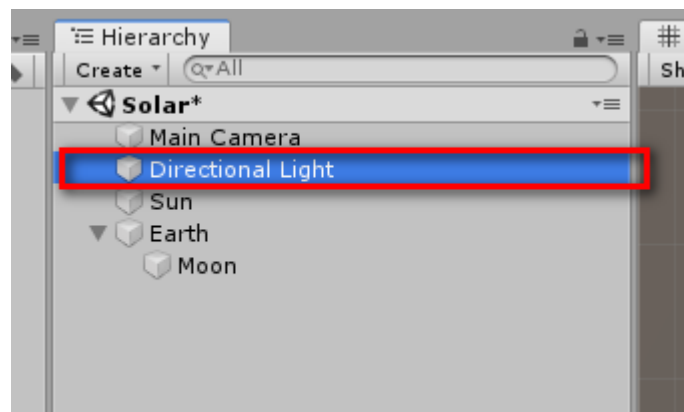
Перейменовуємо та застосовуємо його до місяця:



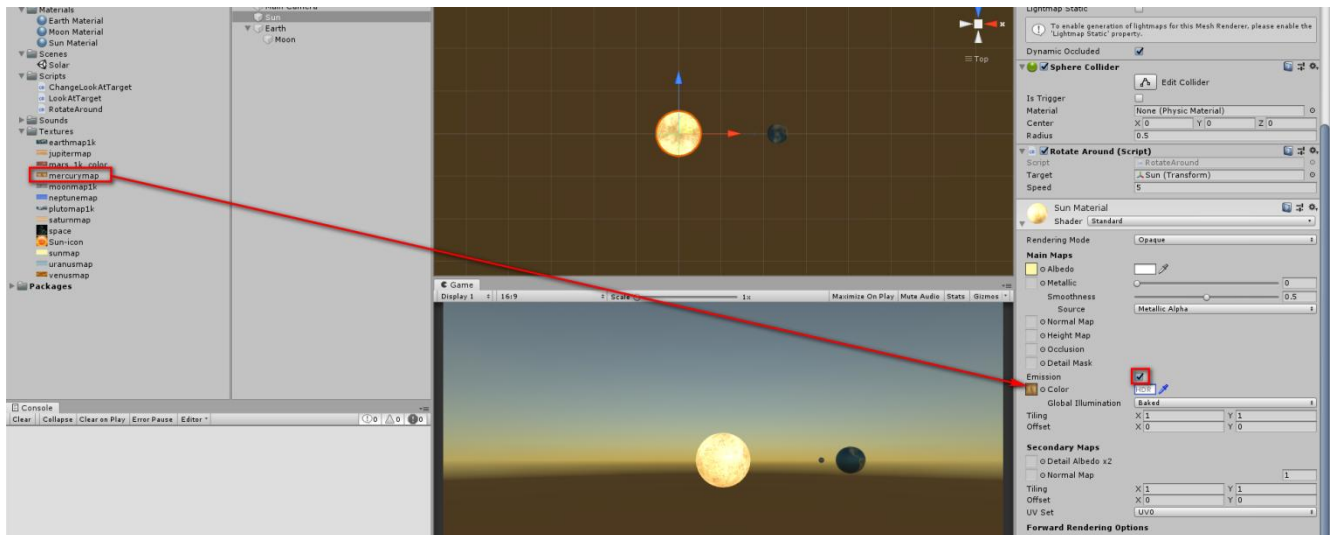
У матеріалі вказуємо в альbedo текстуру місяця:



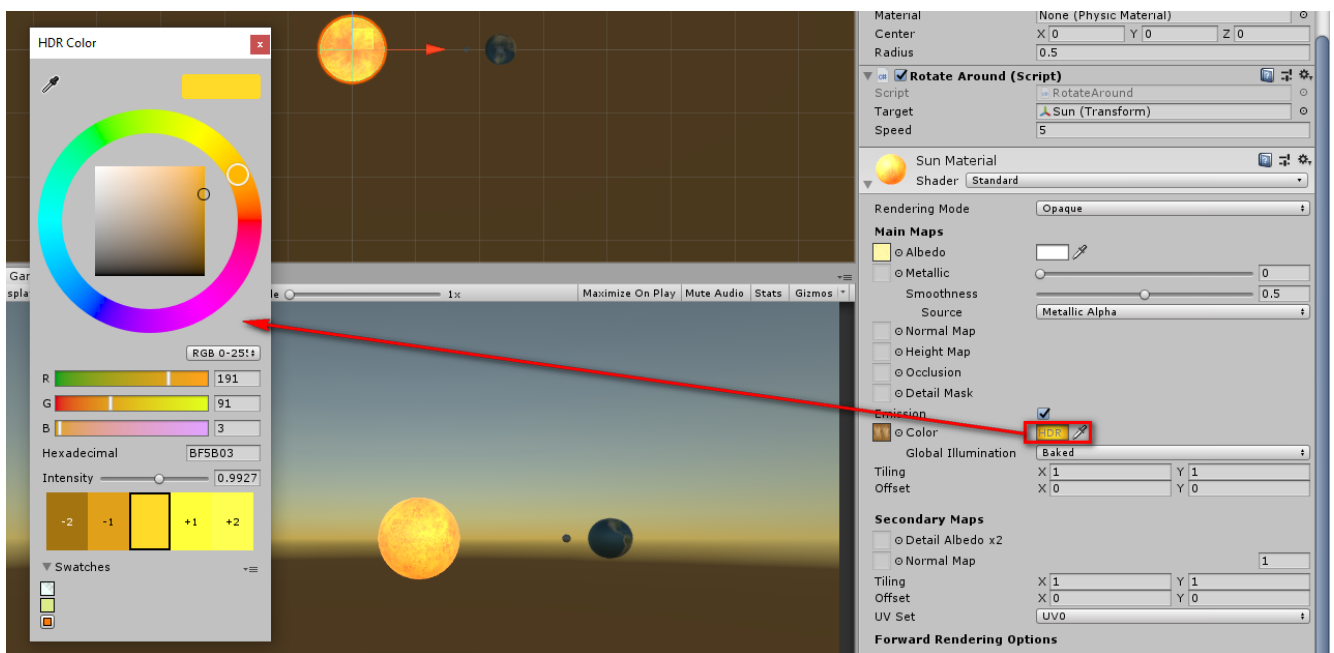
Виділяємо джерело світла та видаляємо його:



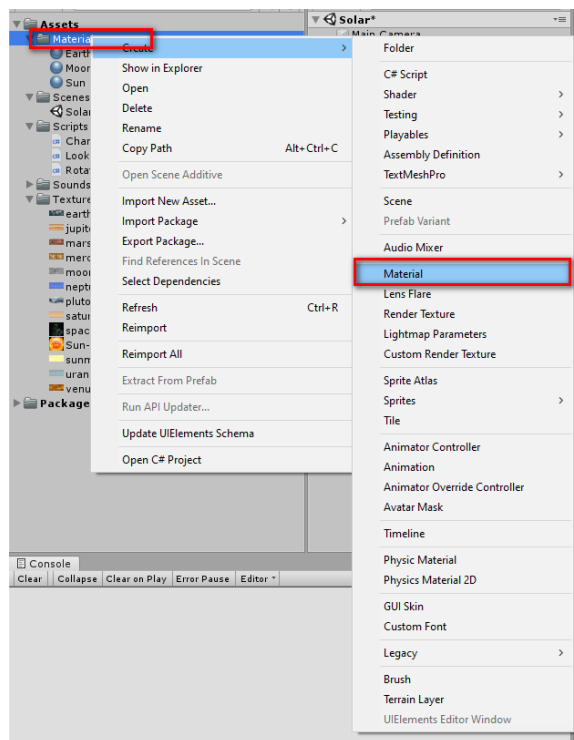
Натомість робимо сонцю свічення і накладаємо текстуру для нього.



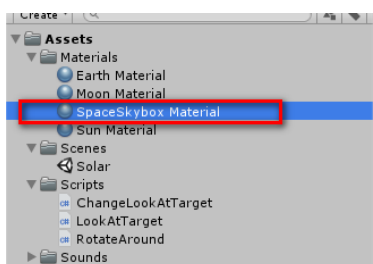
Також вказуємо колір і яскравість свічення:



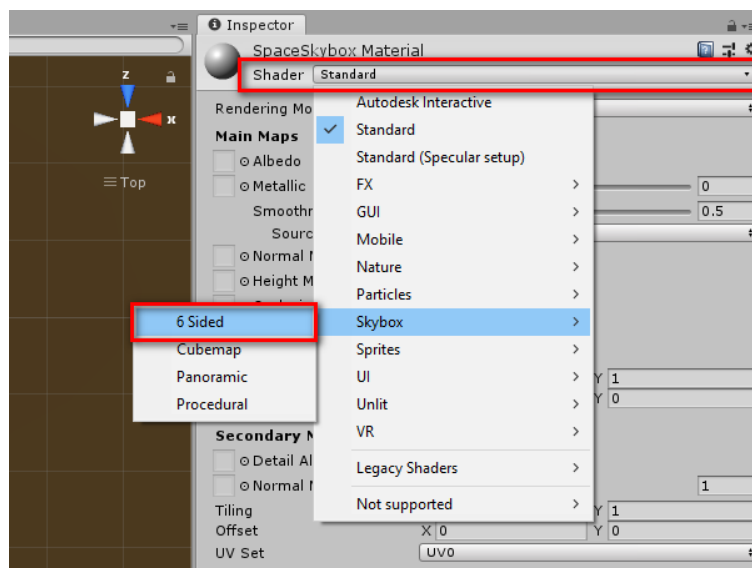
Створюємо ще один новий матеріал



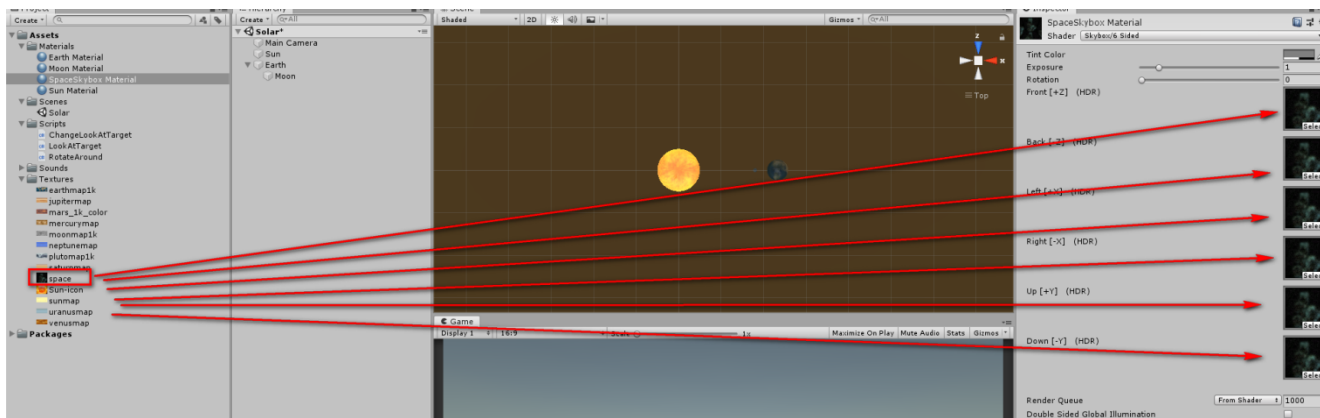
Перейменовуємо



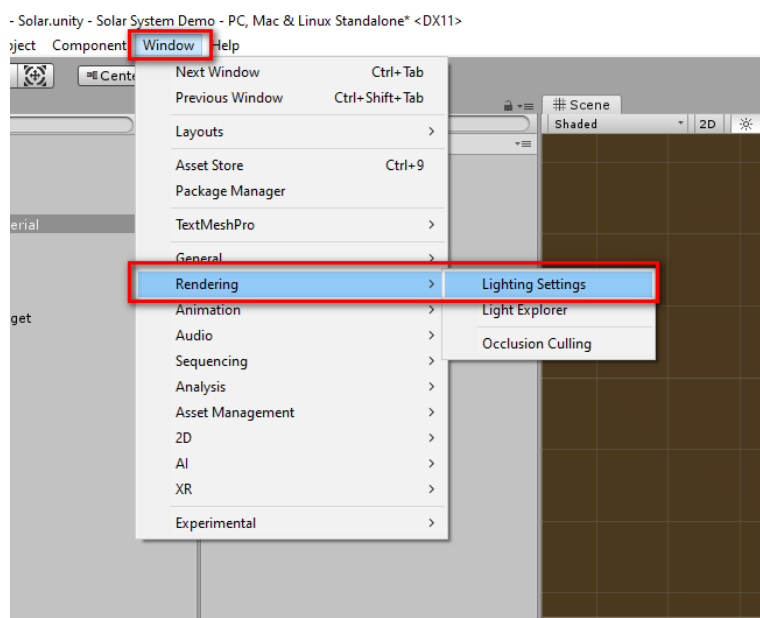
Змінюємо тип шейдера



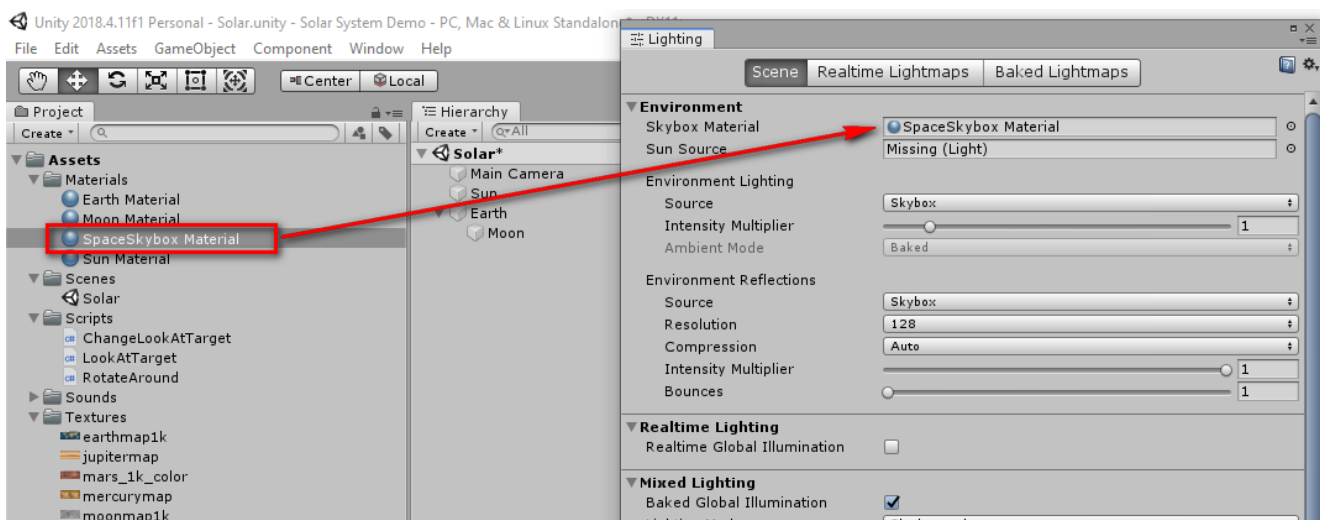
Вказуємо текстуру для вибраного шейдера:



Відкриваємо налаштування оточення:

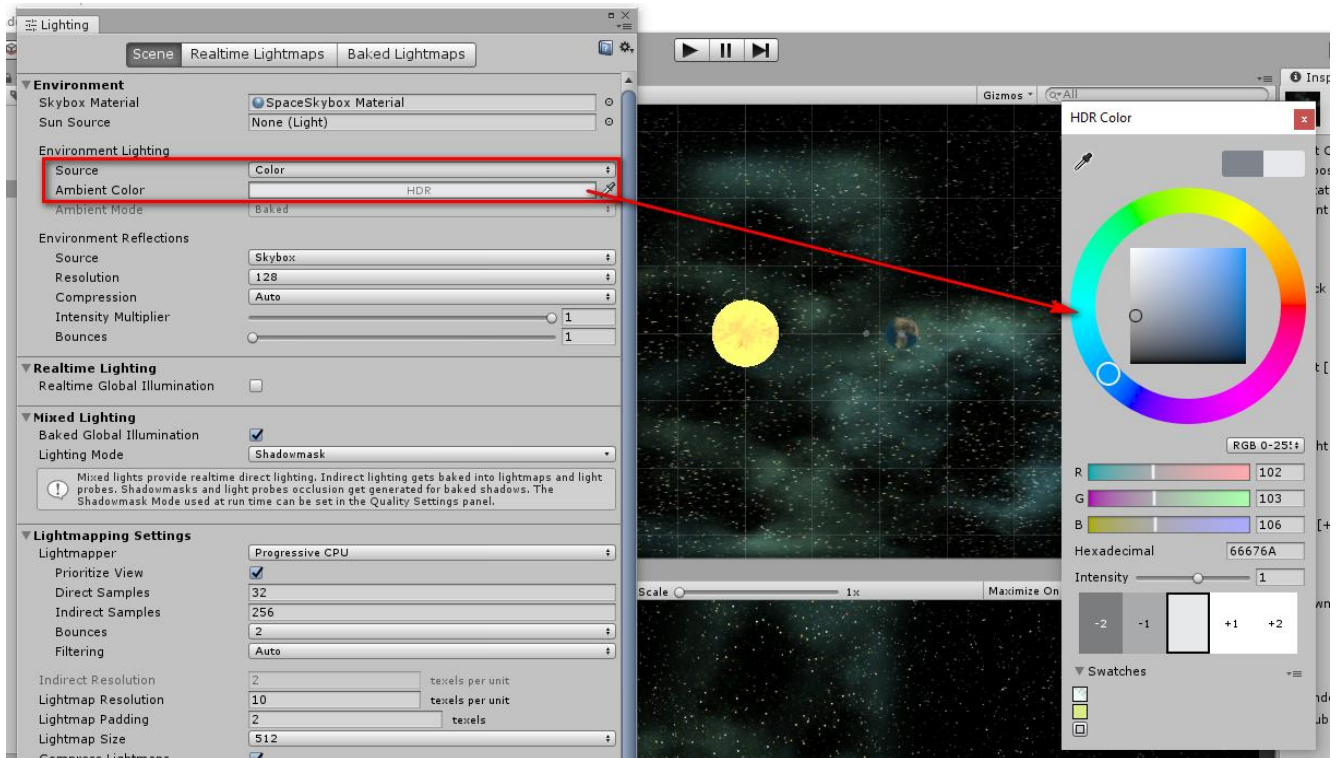


Вказуємо тлом оточення створений матеріал:

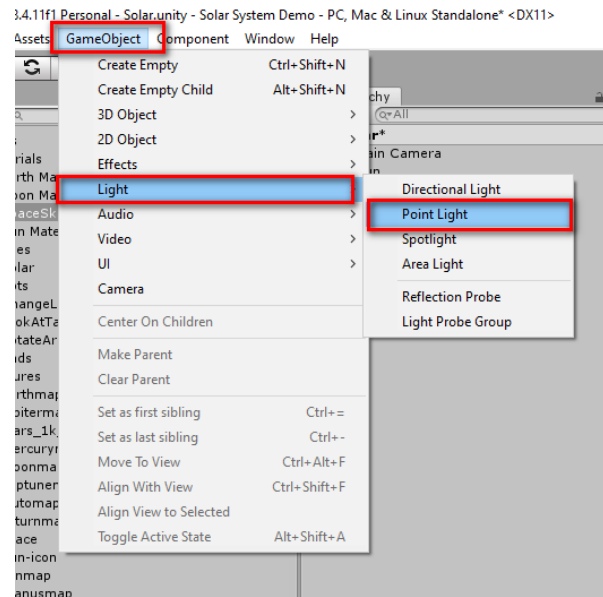




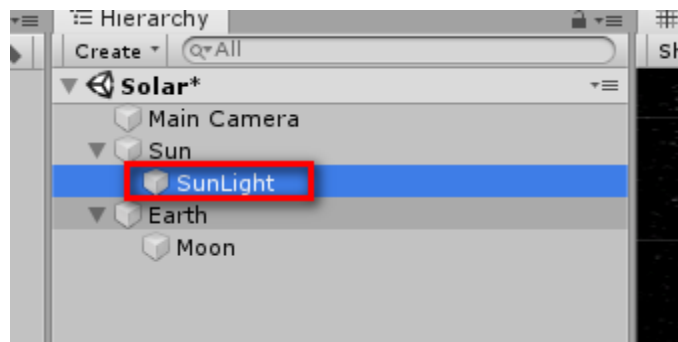
Додамо яскравість навколишнього світла, щоб було видно планети:



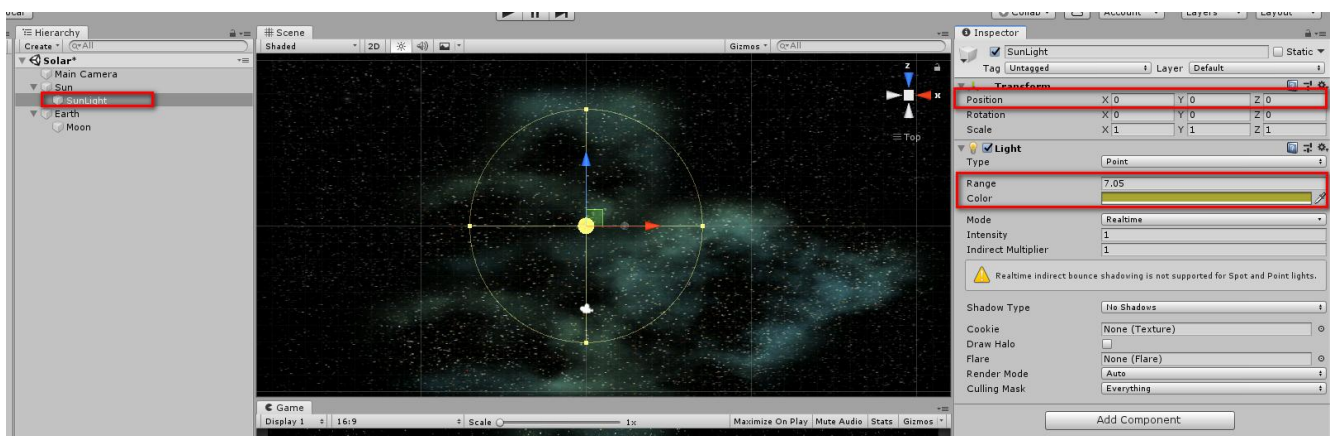
Додаємо джерело світла:



Перейменовуємо його та робимо частиною сонця



Налаштовуємо положення, радіус світіння та колір





Звук.

Основна концепція звуку у Unity досить проста.

Є компонент audio listener, який, як мікрофон, вловлює звук із певних місць у навколишньому середовищі.

Компонент audio listener часто кріпиться до камери.

Може бути включений лише один компонент audio listener одночасно.

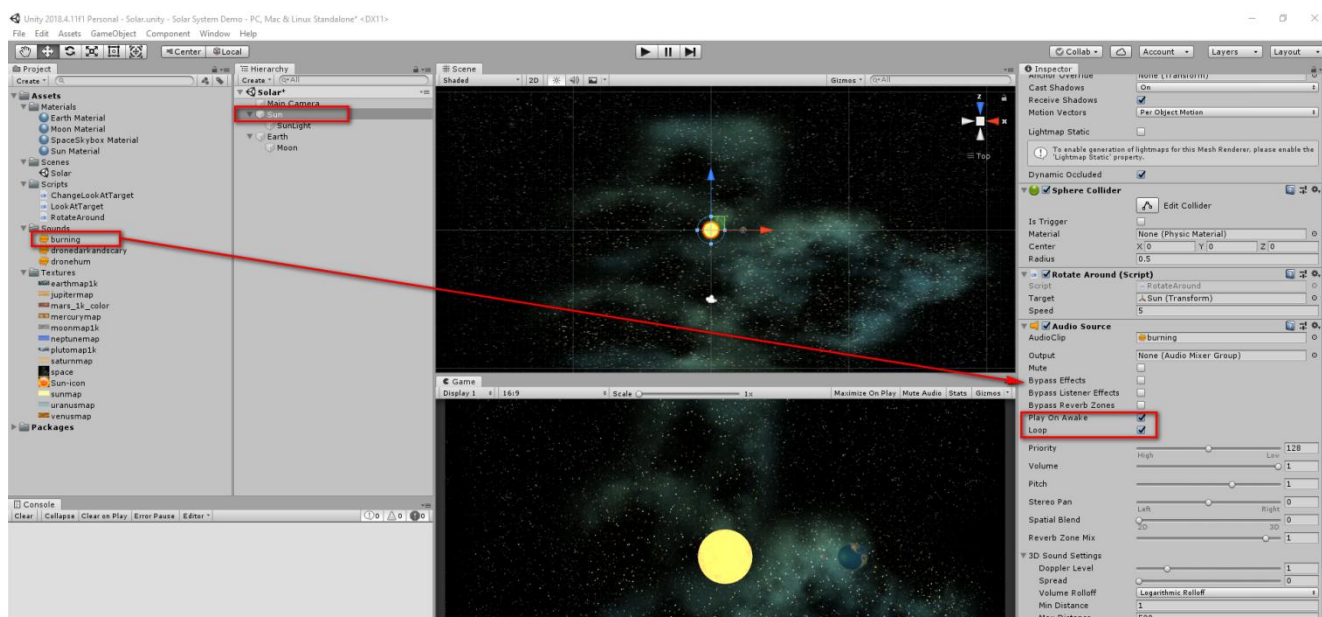
Компонентом, що видає звук, є Audio Source, прикріплений до ігрових об'єктів усередині сцени.

Audio listener вловлює звук, що походить від Audio Source.

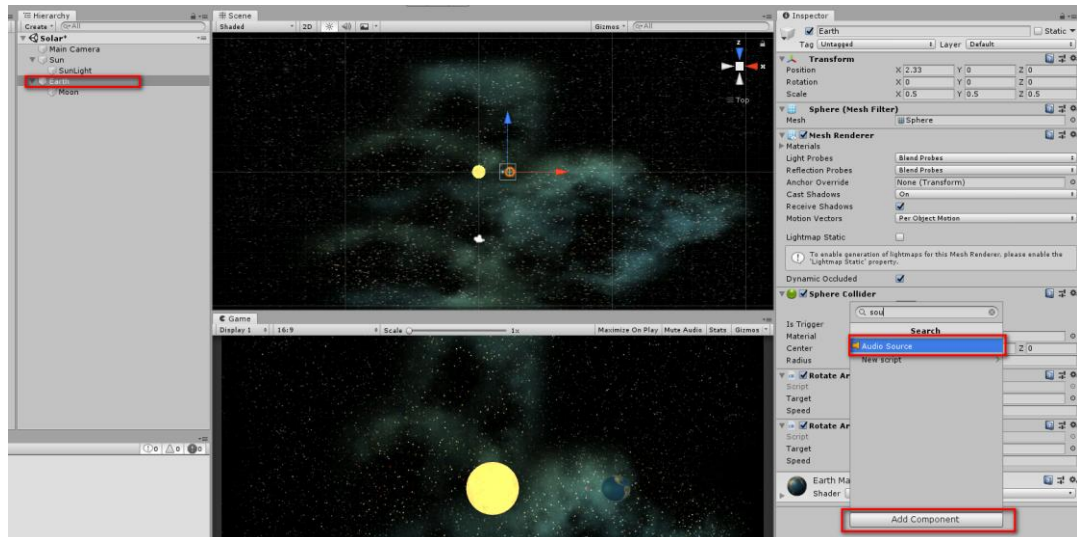
Unity підтримує тривимірний позиційний звук. Тобто слухач звуку прийматиме звук від джерела звуку в залежності від його відносного положення у тривимірному просторі.

Отже, якщо джерело звуку знаходиться праворуч від слухача, він вийде з правого динаміка. Якщо він ліворуч, то він вийде з лівого динаміка. Якщо він близько до слухача звуку, він буде гучним. Якщо далі, то буде м'якше.

Додаємо звук до сонця та налаштовуємо його:



Додаємо до землі звук за допомогою панелі додавання компонентів



Вказуємо композицію для програвання та налаштовуємо її:

