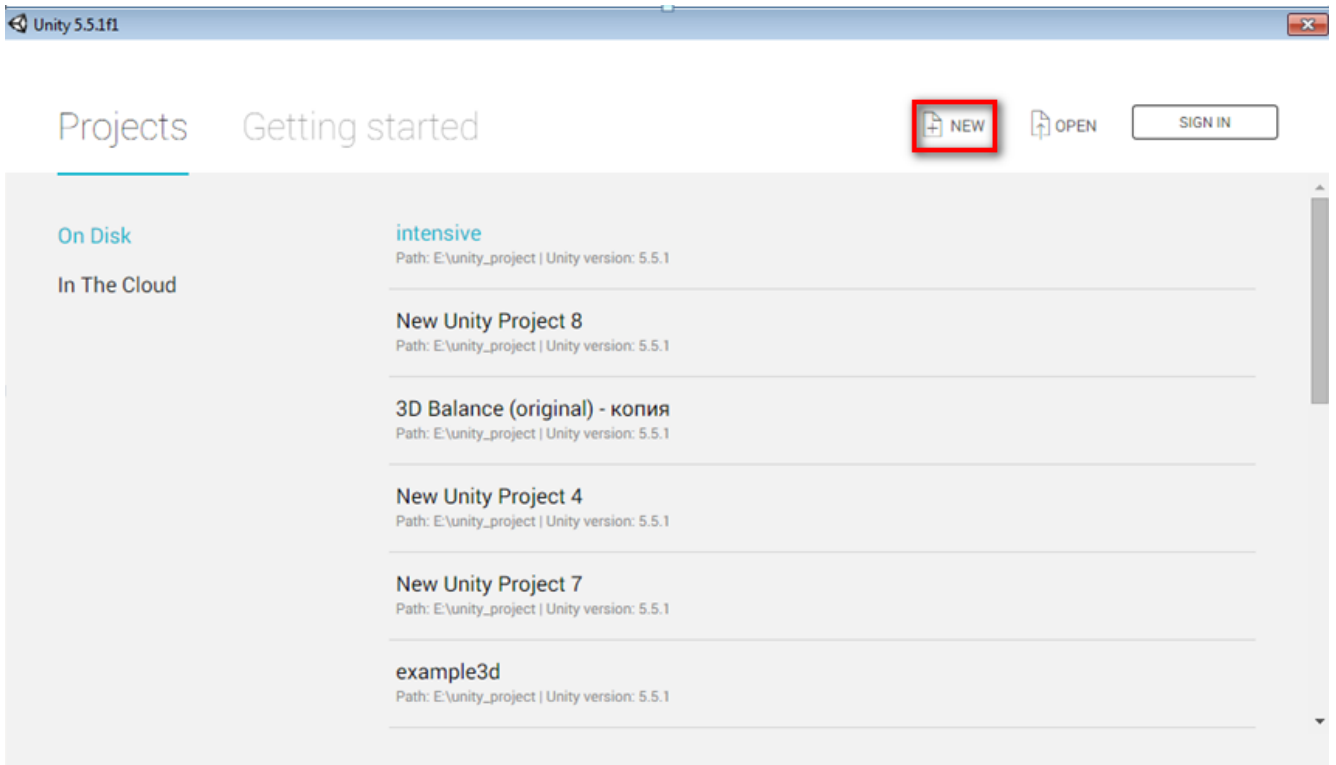
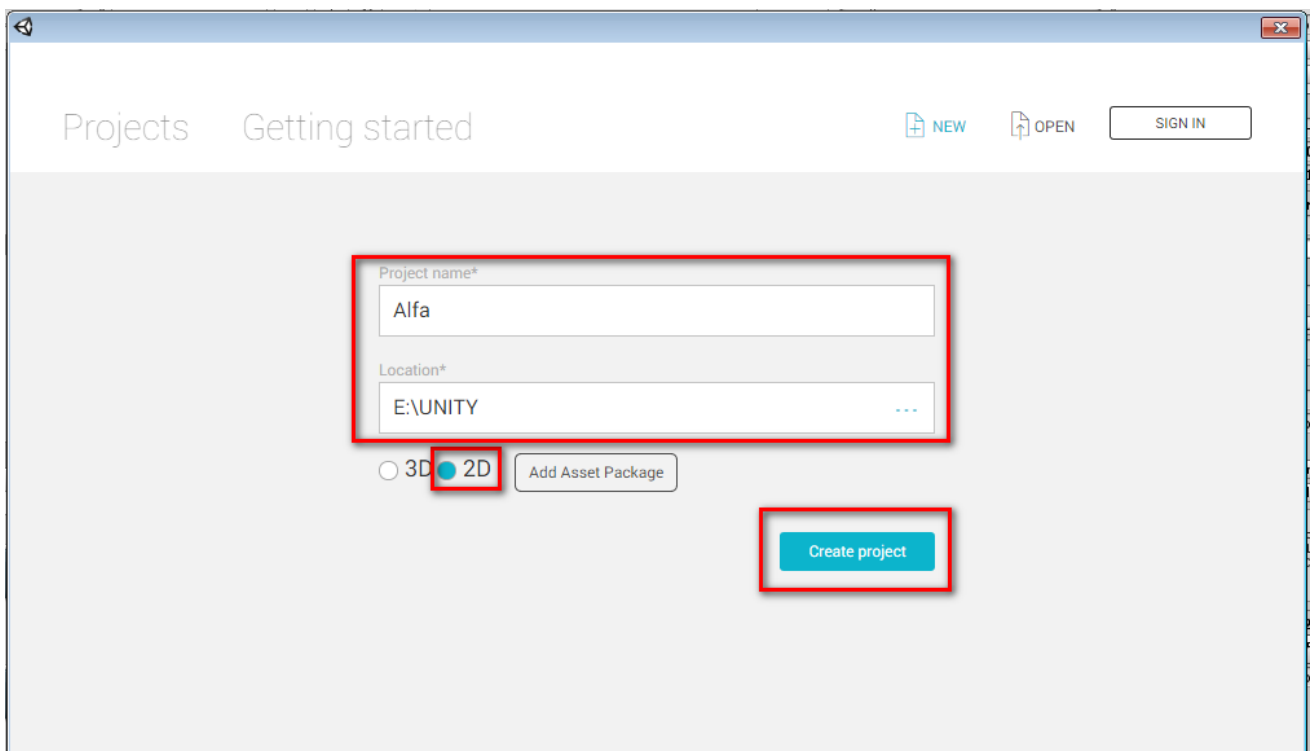


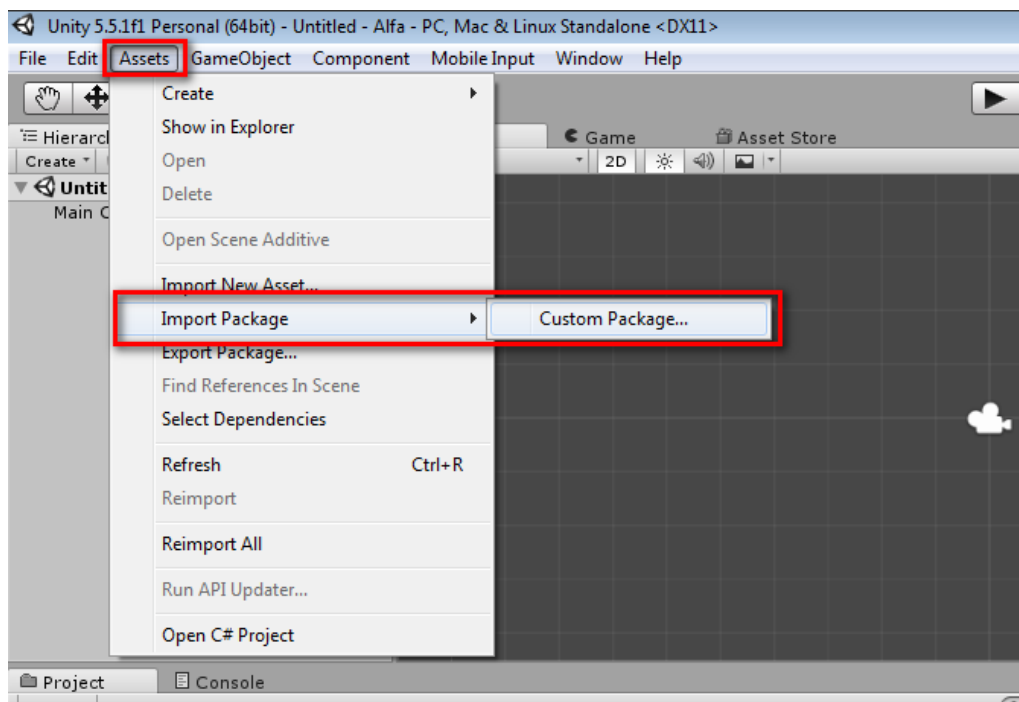
Запускаємо юніті та створюємо новий проект



Назва можна своє, за бажанням, місце збереження найкраще виберіть свою папку на диску D. І, звичайно, починати ми будемо з 2D проекту, так що це теж відзначаємо.

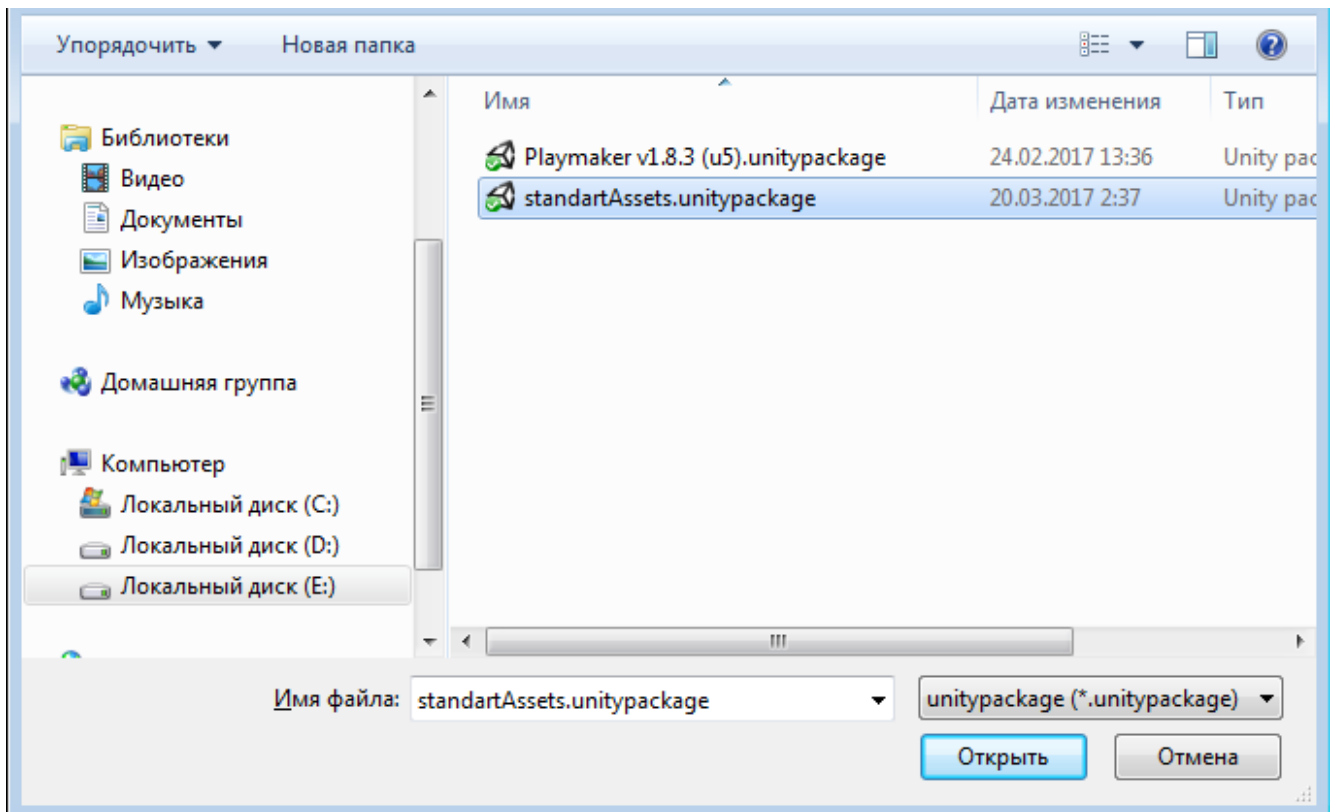


Тепер імпортуємо стандартні асети (готові моделі та текстури), які додаються до завдання. По суті, їх абсолютно безкоштовно можна скачати з asset store, як ви робили це в домашньому завданні, але на це піде більше часу. Тому поки що використовуємо прикладений локально файл.

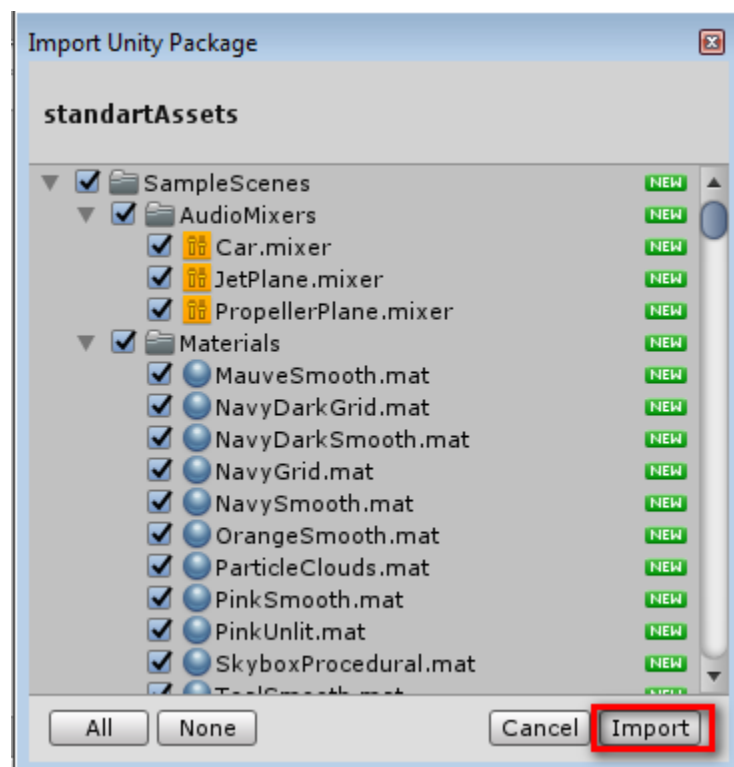


Вибираємо прикладені стандартні асети:





Натискаємо імпортувати

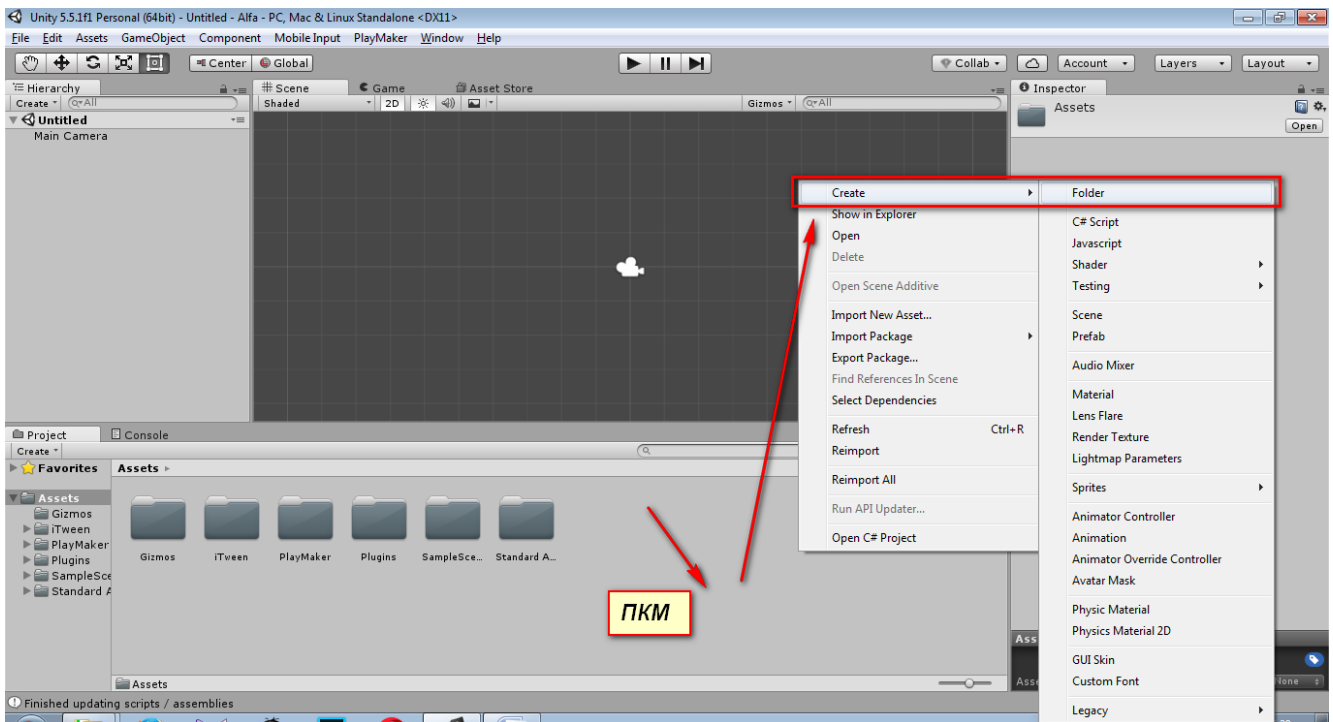


Чекати доведеться досить довго.

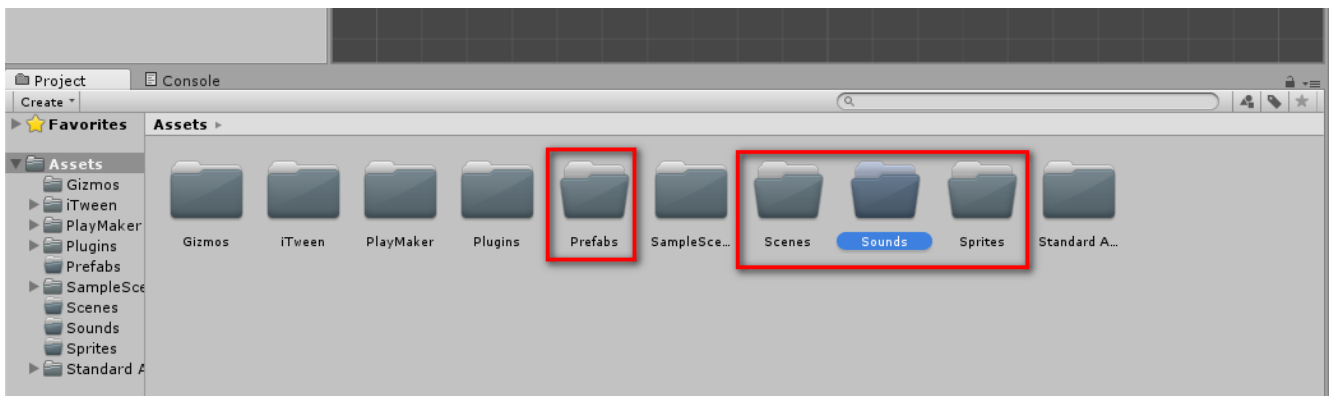
Після закінчення імпорту створимо в полі ассетів папки Scenes, Sprites, Prefabs та Sounds. Можливо, нам знадобляться й інші, але поки



що цього буде достатньо. Для цього натискаємо в полі асетів праву кнопку миші:



У результаті в нас у полі асетів буде створено папки:



Проект створено!



© Комп'ютерна Академія «ШАГ»

www.itstep.org

Усі права на фото-, аудіо- та відеотвори, що охороняються авторським правом, фрагменти яких використані в матеріалі, належать їх законним власникам. Фрагменти творів використовуються в ілюстративних цілях в обсязі, виправданому поставленим завданням, у рамках навчального процесу та у навчальних цілях, відповідно до ст. 1274 ч. 4 ЦК України та ст. 21 та 23 Закону України «Про авторське право та суміжні права». Обсяг та спосіб цитованих творів відповідає прийнятим нормам, не завдає шкоди нормальному використанню об'єктів авторського права та не обмежує законні інтереси автора та правовласників. Цитовані фрагменти творів на момент використання не можуть бути замінені альтернативними аналогами, що не охороняються авторським правом, і як такі відповідають критеріям сумлінного використання та чесного використання. Всі права захищені. Повне чи часткове копіювання матеріалів заборонено. Погодження використання творів або їх фрагментів провадиться з авторами та правовласниками. Узгоджене використання матеріалів можливе лише за вказівкою джерела. Відповідальність за несанкціоноване копіювання та комерційне використання матеріалів визначається чинним законодавством України.

