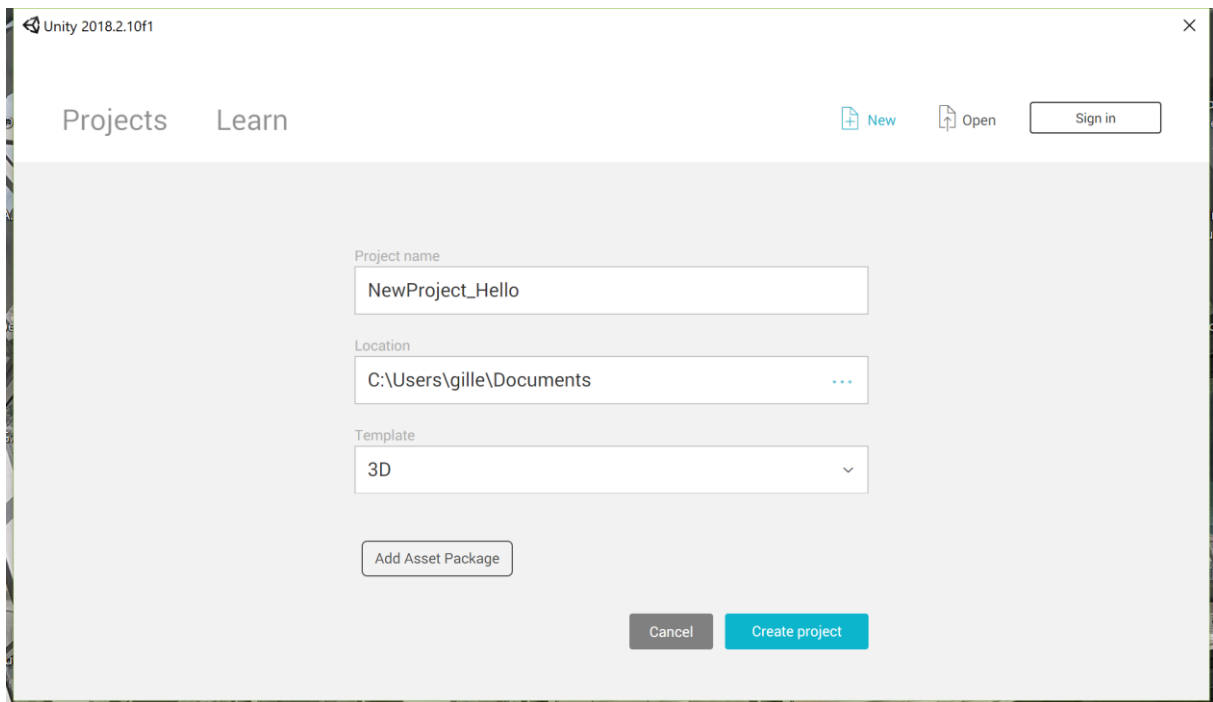
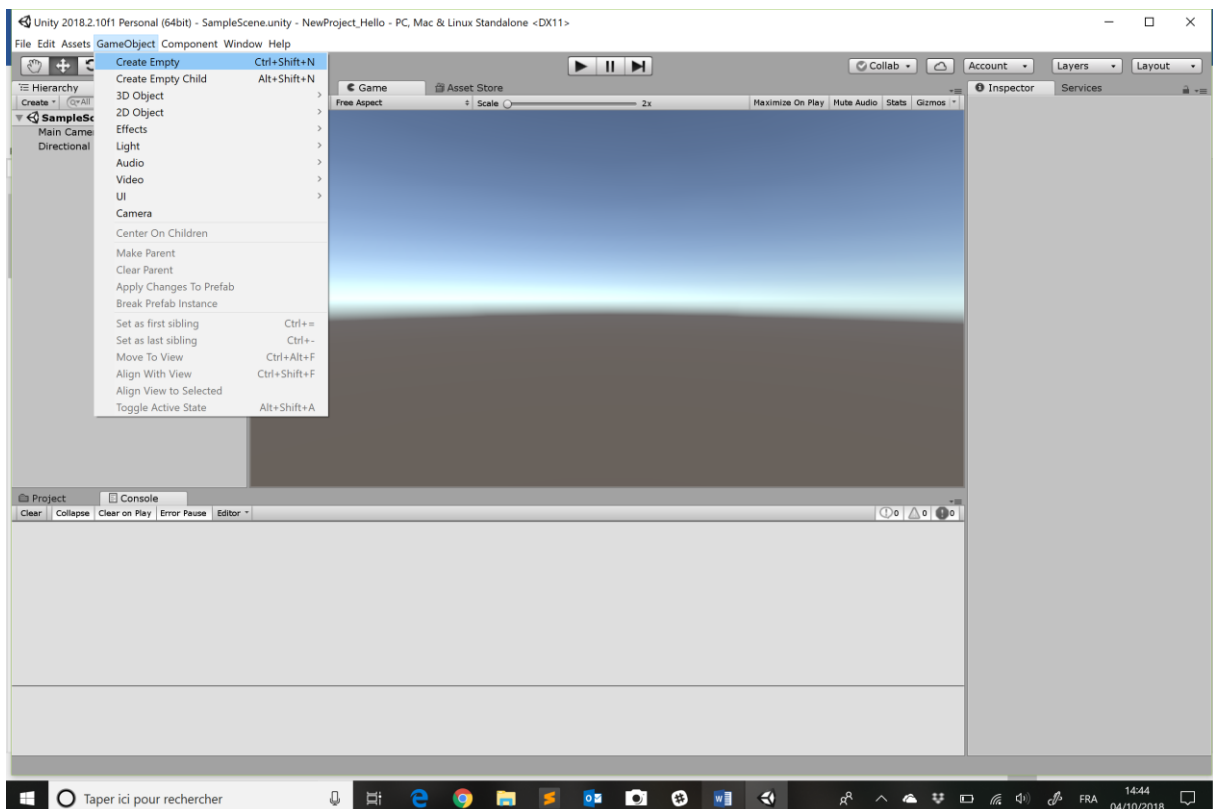


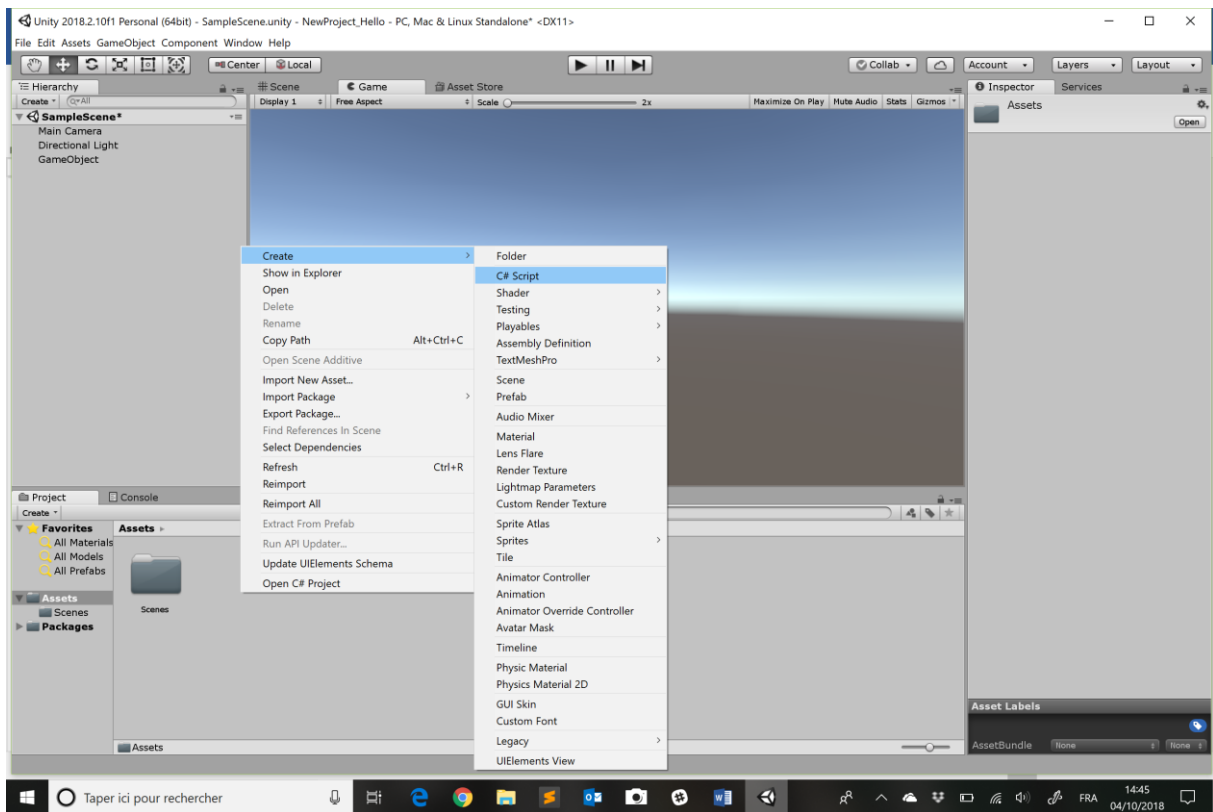
Ouvrir Unity et créer un nouveau projet : ici le projet se nomme NewProject_Hello



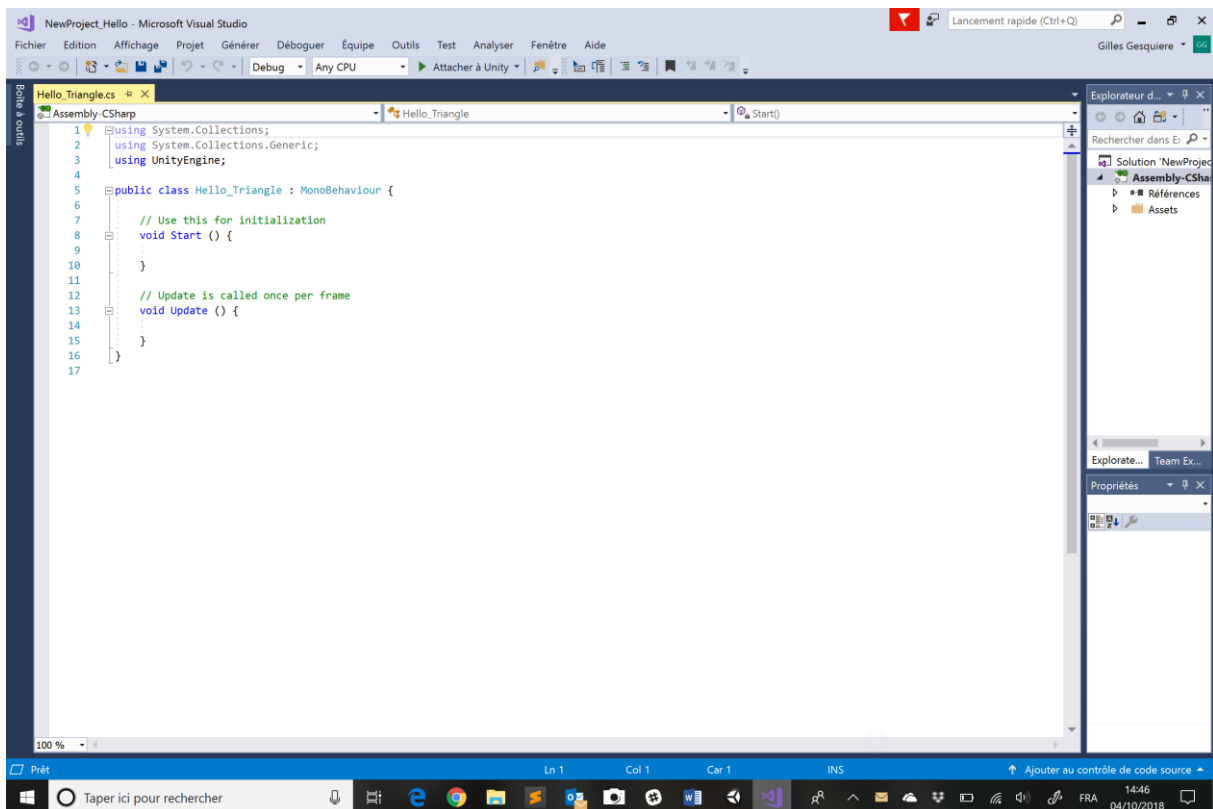
Créer un nouveau GameObject qui contiendra les propriétés sur maillage, ainsi que les sommets, triangles, normales, ... qui le composent



Il faut ensuite créer un script (dans lequel on va créer notre objet)

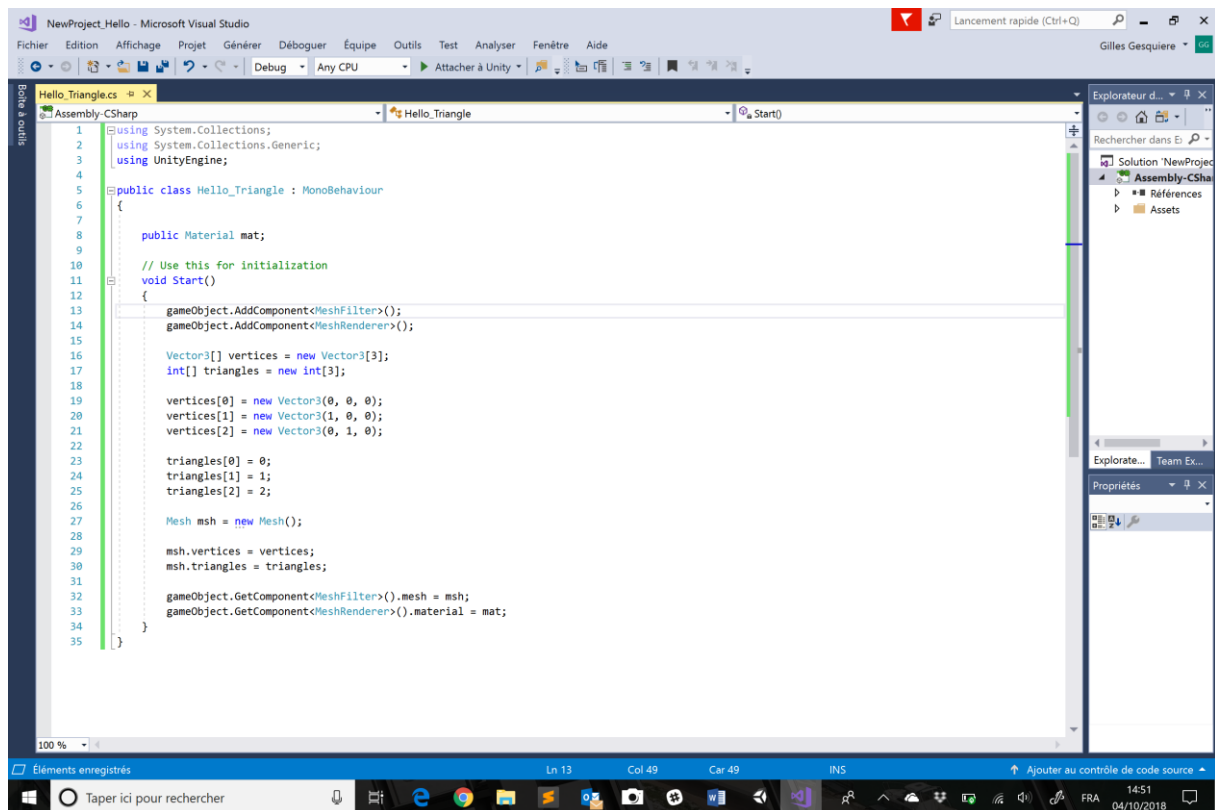


Double cliquer sur le script pour le lancer (Visual ou l'éditeur choisi dans les paramètres s'ouvre (voir paramètres dans Edit/Preferences/External tools)

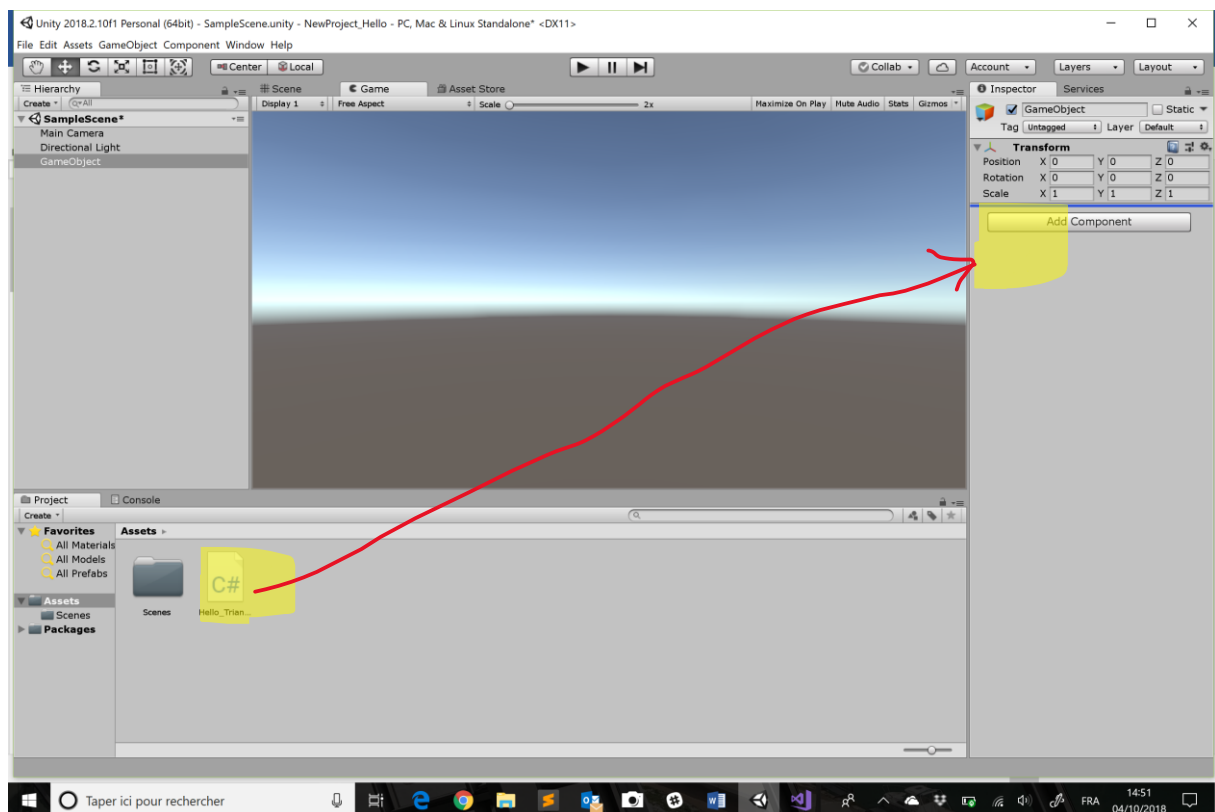


L'ossature d'un programme apparaît.

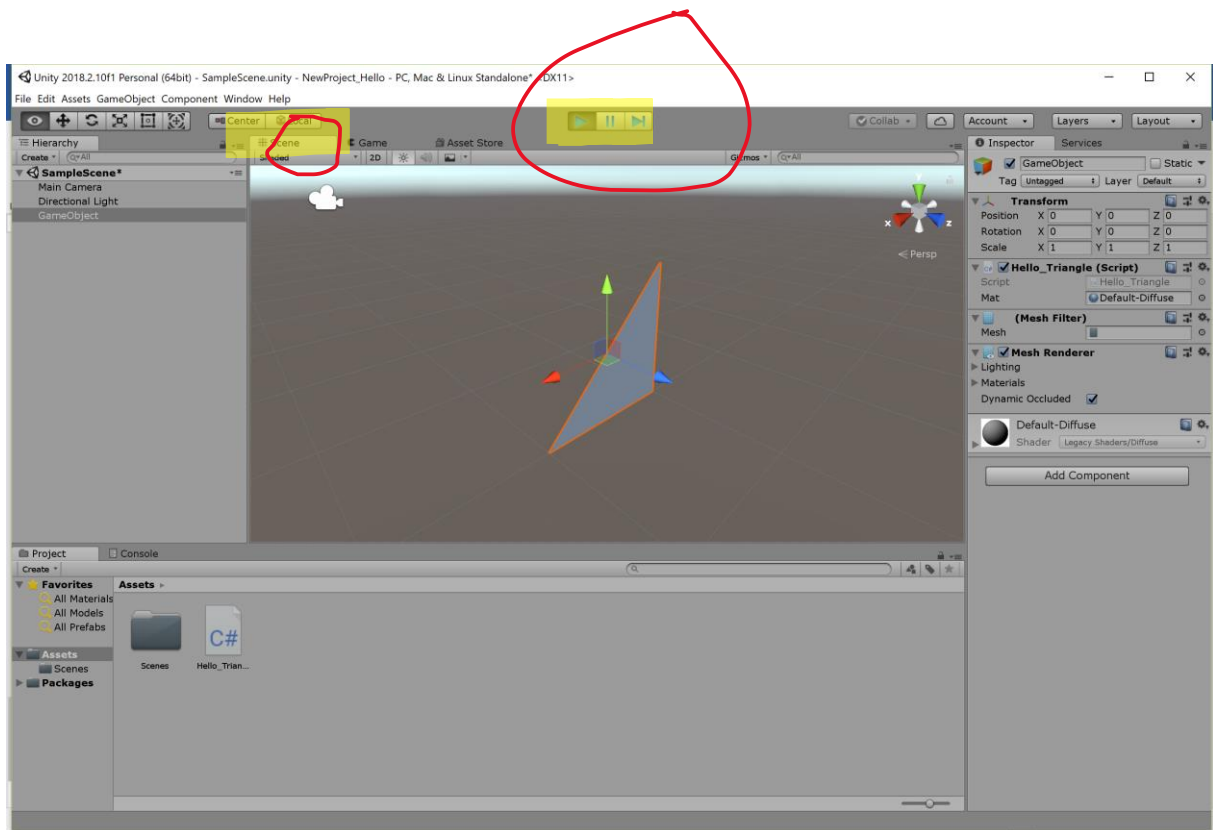
Voici un exemple de programme



Attacher le script au composant (présent dans l'inspecteur à droite)



Lancer ensuite le script



Vous pouvez ajouter un matériel à votre objet

