UNITY

1. Các thành phần trong UNITY EDITOR
2. Cửa sổ SENCES

* Hiển thị các đối tượng một cách trực quan có thể kéo thả phóng to
* Phần này có thể thiết lập thông số hiển thị , âm thanh , 2D, 3D .Sự bố trí hoạt cảnh là một trong những chức năng quan trọng nhất của UNITY

1. Tab hierachy

* Nơi hiển thị các Game object trong sences hiện hành . Khi các đối tượng được thêm hoặc xóa trong sences , tương ứng với các đối tượng có trong hierachy

1. Demo game

* Góc nhìn từ camera , cho phép điều chỉnh độ phân giải

1. Project

* Assets : hiển thị thông tin của tất cả các tài nguyên

1. Inspector

* Hiển thị chi tiết các thông tin về game object đang làm việc , kể cả những component được đính kèm và thuộc tính của nó , có thể điều chỉnh thiết lập mọi thông số và chức năng của game object
* Mọi thuộc tính thể hiện trong inspector đều có thể dễ dàng tùy chỉnh trực tiếp mà không cần thông qua một kịch bản định trước
* Các thiết lập của từng component được đặt trong menu. Các bạn có thể click chuột phải hoặc chọn icon hình bánh răng để hiện menu
* Hiển thị mã nguồn , số animation

1. Một số khái niệm
2. Game object

* Một đối tượng cụ thể trong game gọi là một object có thể là nhân vật đồ vật nào đó . ví dụ cây cối , …

1. Component

* Một game object có nhiều thành phần cấu tạo nên như hình ảnh va chạm , tính toán vật lý .. gọi là 1 component của game object

1. Sprite

* Là một hình ảnh 2D của game object

1. Animation

* Là một tập hợp hình động dựa trên thay đổi liên tục của nhiều sprite khác nhau