

- Build settings → File → Build
- Edit → Project settings

- Window → animation → animation
- ↳ general → console

Scene : Layer side kipi
elene
↳ 3D Object → cube

Grid → scene de
İstenecek olanı buluyor.
Shared → wireframe → objem
Gizli
↳ shared

Game : scene de bulunan kısımlar
dün görüntüyü yansıtır.

Layer : scene de
objeler listelenir.
* Kopya, kıl, kenar, gibi.
Sıfırlama ile yeni şeyler
ekleyebiliriz.

* Oyunu her yerden çalıştırabiliriz.
Scale → ayarlanabilir.
Maximize On Play → oyun çalışırken
teşekkür ederim
görmek için.

Layer → 2 by 3
Default
4 split

mute audio
full hd → görüntüsünü ayarlayabiliriz
(1920 x 1080)

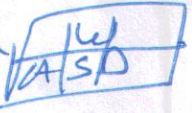
Project → tüm nesneler burada durur. (Ses, image, ...)
Inspector → seçtiğimiz nesne ile ilgili bilgileri gösterir.
ayrık ve componentler, eklerler bulunur.

Box Collider → copier, tespit etmek için kullanılır.
Cube → Add component → Rigidbody → Ağırlık, dönme,
farklı, ayarlar
↳ Physics

Layer → farklı nesnelerde farklı katmanlara taşıyabiliriz.
↳ water... * Local → kendi ekran etrafında (kendi) * Global → ekran etrafında.

Kısayollar

1. F11 kaydet: Ctrl+S
2. QWERTY tuşları 3D nesnelerde kullanılır. QWERTY
P → scene de görünür E → koordinatları
W → taşıma tool'u
3. scene de gezinmek için fareyi kullanabiliriz.
4. Alt + sol tuş (fare) → belirli bir nokta etrafında döndürür.
5. F → objeye odaklanma (scene de)
6. Çizim orta tekerleği ile nesneyi zoom.



default material

Rahlemdreyf soguqor,
 Assets → create → folder → "Materials" ismi ver → "Kup" ismi.
 inspector → Albedo → Beyazdan kumrangı
 tıkle, sorıkle ne kupon krene bosh.
 Kup (Material) den depozitilur yopibolıyır.
 Material folder → Material →

Kop (Material) dan deployment problemnya. "YER" →
X Yer 2m dan koplanasi yepeler → create folder → Material →
Assets → create folder → "Texture" → mdrmbi classya ugeri
neons import edeiz → sopclck → import new Asset
→ material'den Yer tulu → albedeo zone yap-jpeg'i okter. (kutucg)
time → 2/2'ye uyguale (?)

Yes → albedo değeri 0.45
 Yes → time → 2/2'ye uyumlu (?)
 Save scene → scenein oluşturma ve saklama
 Save project → projeyi kaydetme.
 Scenein klonu attı kaydedildi.

Prothobady chikane, kallengga.
kumeti, sortome kumeti torn Prothobady kullankur.

• yocobini kuneti, so
da o'qilave

- cube we place eleven
- no sector \rightarrow

loss \rightarrow surplus \rightarrow sortarme.

Mass \rightarrow sortant \rightarrow
Prop \rightarrow pongs

Angler Prog → Döğülür kuvveti

Ayalar Drag → Yönelim Kurveti →
 Use Gravity → Freeze position → x y z } y:✓ girir
 ↳ constraints → Freeze rotation → x y z } x:✓
 ↳ Rigid Body → Scripts → create →

→ construct → freeze notation → scripts → create script

Kadlag :

Assets → create folder → script → visual studio
"Kup Scripts" → create a file by using deluge.

Start() update()

> Kode update dan script? Kumpulan kode yang digunakan untuk mengupdate data.

7. Koneksi ke database

private Riggby Rb;

Slot ()

```
slot()
rb = GetComponent< Rigidbody>();
```

(note)

```

if (Input.GetKey(KeyCode.Space))
{
    rb.AddForce(new Vector3(0, 120f, 0));
}

```

Klavyadan basılı
tusuna basıldığı
yoksemede doğru
bir kuvvet
uygulanmış
olup

Schwere ya İkleme

3

3D object → 3D Text → Hello world → Inspector → Text Mesh → Text → "netm"

offset 2 → 2 yi tula → ② brm 0,0 noktasından 2 brm
örnek yada oklaa ayarlayabiliriz.

Character size → objenin boyutu belirler. ②

Line spacing → satırlar arası boşluk ②

Anchor → uzeri neyletme noktasıdır. (upper left) → Middle Center

Alignment → Hizalama center

tab size: 4 → tabile bir karakterin kaç karaktere eşit olduğunu belirler. 40

font size: → yazarı kolleksi belirler. 0.4/120
karakter boyutu ne kadar büyükse o kadar kolleksi olacaklar.

font size: 0.4/120

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size

font size: 0.4/120 → font size