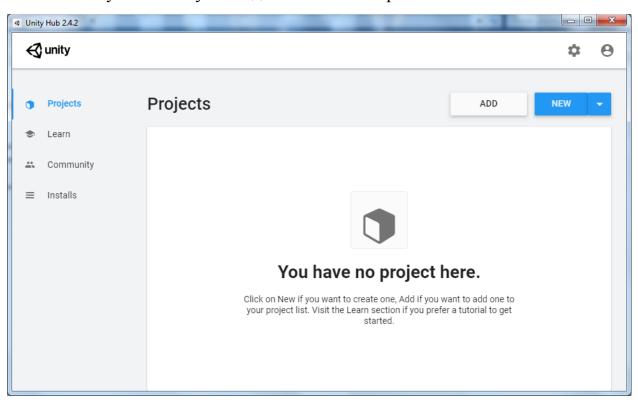
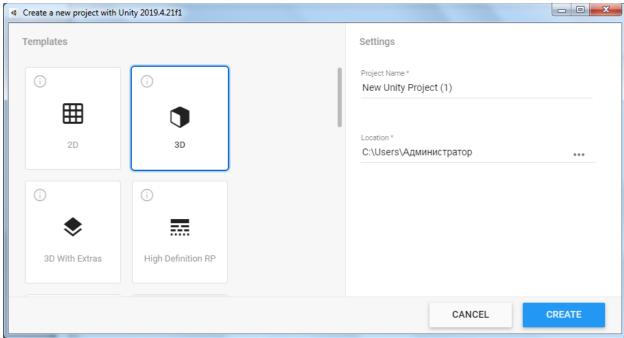
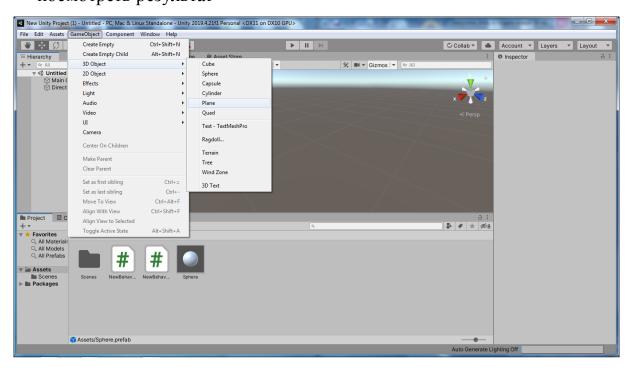
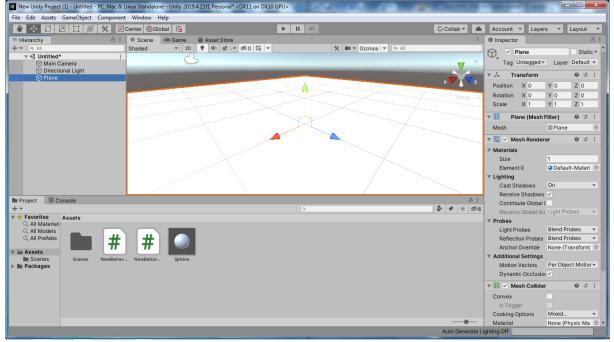
## 1. Запустить Unity и создать новый 3D проект



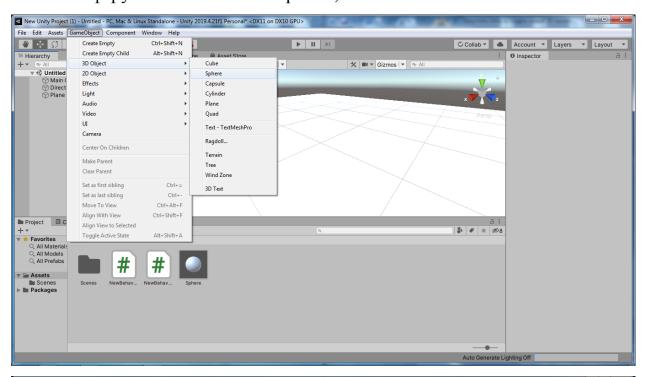


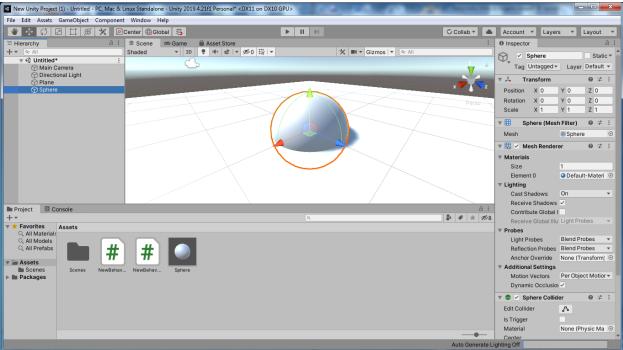
2. Перейти в меню GameObject-3DObject-Plane и запустить проект, посмотреть результат



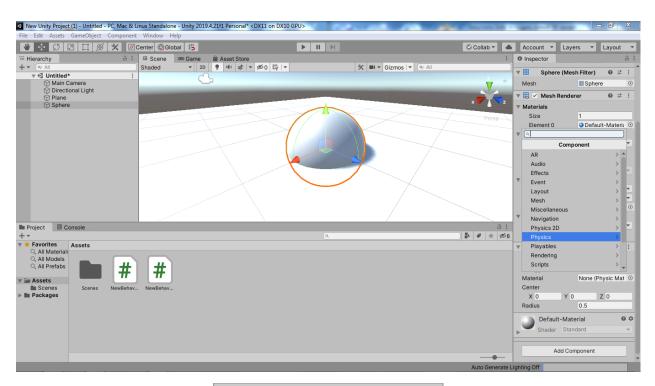


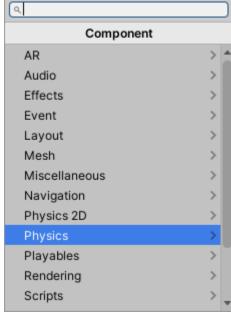
3. Затем снять выделение с плоскости и добавить в данную сцену сферу точно таким же образом, что и плоскость

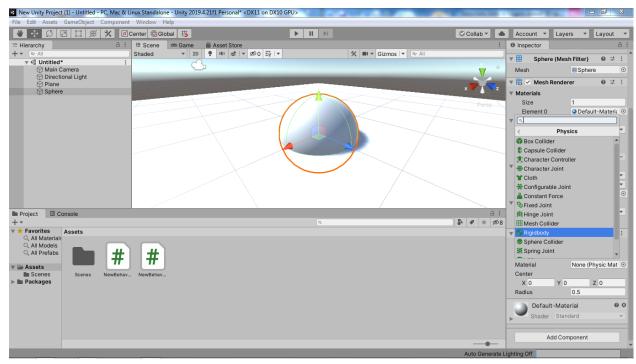


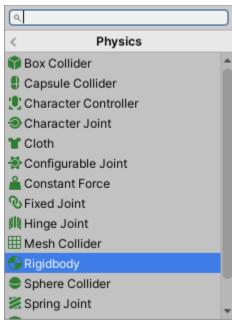


4. Сфере в окне Инспектора добавляем компонент RigidBody из раздела «Физика»









5. Также добавляем к сфере новый скрипт и вписываем в него следующий код и попробуем подвигать его клавишами:

```
using System.Coolections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
public class NewBehaviourScript:MonoBehaviour

{
    Rigidbody rb;
    public float speed=1;
    void Start()
    {
        rb=GetComponent<Rigidbody>();
    }
    void FixedUpdate()
    {
        float moveHorizontal=Input.GetAxis("Horizontal");
        float moveVertical=Input.GetAxis("Vertical");
        Vector3 movement=new Vector3(moveHorizontal, 0.0f; moveVertical);
        rb.AddForce(movement*speed);
    }
```

```
Solution1
NewBehaviourScript.cs* + X
                                                         → Pa FixedUpdate()
Прочие файлы

    NewBehaviourScript

           □using System.Collections;
      1
      2
            using System.Collections.Generic;
            using UnityEngine;
      5
           □public class NewBehaviourScript : MonoBehaviour
      6
                Rigidbody rb;
                public float speed = 1;
     9
                void Start()
     10
     11
                    rb = GetComponent<Rigidbody>();
    12
                }
    13
                void FixedUpdate()
    14
                    float moveHorizontal = Input.GetAxis("Horizontal");
    15
    16
                    float moveVertical = Input.GetAxis("Vertical");
    17
                    Vector3 movement = new Vector3(moveHorizontal, 0.0f, moveVertical);
    18
                     rb.AddForce(movement * speed);
    19
     20
           О Проблемы не найдены.  

▼ Стр: 17 Симв: 70 Столб: 76
```

}

6. Добавить куб и поместить на него Rigidbody, поместить на него NewBehaviourScript1, новый скрипт запустить проект, необходимости передвиньте куб: using System.Coolections; using System.Collections.Generic; using UnityEngine; public class NewBehaviourScript1:MonoBehaviour void OnCollisionEnter(Collision col) if (col.gameObject.name!="Plane") col.gameObject.SetActive(false); Solution1 NewBehaviourScript1.cs\* + X → NewBehaviourScript → 🗣 OnCollisionEnter(Co С# Прочие файлы ∃using System.Collections; using System.Collections.Generic; 3 using UnityEngine; □public class NewBehaviourScript1 : MonoBehaviour void OnCollisionEnter(Collision col) 7 ₿ 8 if (col.gameObject.name !="Plane") 9 10

col.gameObject.SetActive(false);

11 🖋 12

14 15 }

Проблемы не найдены.

7. Добавить в коллизию скрипта следующую строчку: public Transfrom prefab; Instantiate(prefab, new Vector3(0f, 0f, 0f), Quaternion.identity);

```
х
Solution1
NewBehaviourScript1.cs* + X
                                                                                          亞
                           NewBehaviourScript1
С# Прочие файлы

→ □ OnCollisionEnter(Collision col)

           ∃using System.Collections;
            using System.Collections.Generic;
      3
            using UnityEngine;
      4
      5
           □public class NewBehaviourScript1 : MonoBehaviour
      6
            {
      7
                public Transform prefab;
      8
                void OnCollisionEnter(Collision col)
      9
                     if (col.gameObject.name !="Plane")
     10
     11
     12
                         col.gameObject.SetActive(false);
     13
                     Instantiate(prefab, new Vector3(0f, 0f, 0f), Quaternion.identity);
     14 🖋
    15
     16
     17

    Проблемы не найдены.

                                         Стр: 14 Симв: 69 Столб: 75 Табуляция
```

8. У куба в окне инспектора найти данный скрипт и в поле prefab поместить сферу, которую перед этим необходимо перетянуть мышью из окна иерархии в окно ассетов проекта, и уже из окна с ассетами перетянуть её в поле prefab скрипта в окне инспектора

