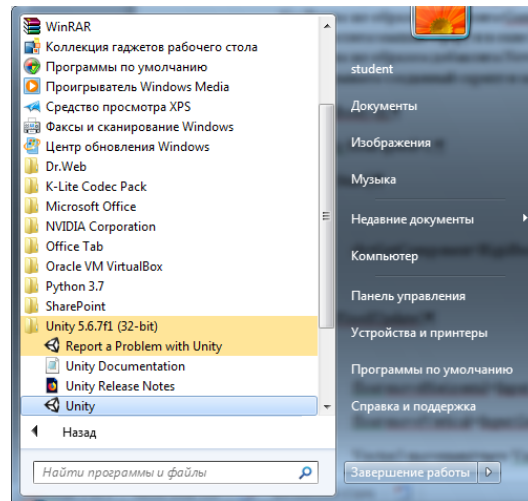


Unity3D

1) Запустить Unity3D



- 2) Нажатием левой кнопкой мыши по кнопке NEW создаём 3D проект
- 3) Используя команду GameObject в верхнем меню, добавляем 3D Object – Plane
- 4) Таким же образом добавляем GameObject– 3D Object – Sphere
- 5) Выделяем мышью сферу и в окне Inspector Add Component Rigidbody
- 6) Таким же образом добавляем New Script
- 7) Открываем созданный скрипт и заменяем всё содержимое фигурных скобок на этот код:

```
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);
```

```
}
```

Для внимательных:

1. Создать для любого из кубов следующий скрипт:

```
void OnCollisionEnter(Collision col)
{
    if (col.gameObject.name!="Plane")
    {
        col.gameObject.SetActive(false);
    }
}
```

Для самых внимательных:

1. На один из объектов поместить следующий скрипт:

```
public Transform prefab;  
void OnMouseDown()  
{  
    Instantiate(prefab,new Vector3(0f,0f,0f),Quaternion.identity); //transform.position  
}
```
2. Поместить в окне инспектора скрипта в поле prefab любой из созданных Вами объектов на вкладке (в окне) иерархии (Hierarchy)

Для самых самых внимательных:

1. На один из объектов поместить следующий скрипт:

```
public Transform prefab;  
void OnMouseDown()  
{  
    Instantiate(prefab,new Vector3(0f,0f,0f),Quaternion.identity);//transform.position  
}
```