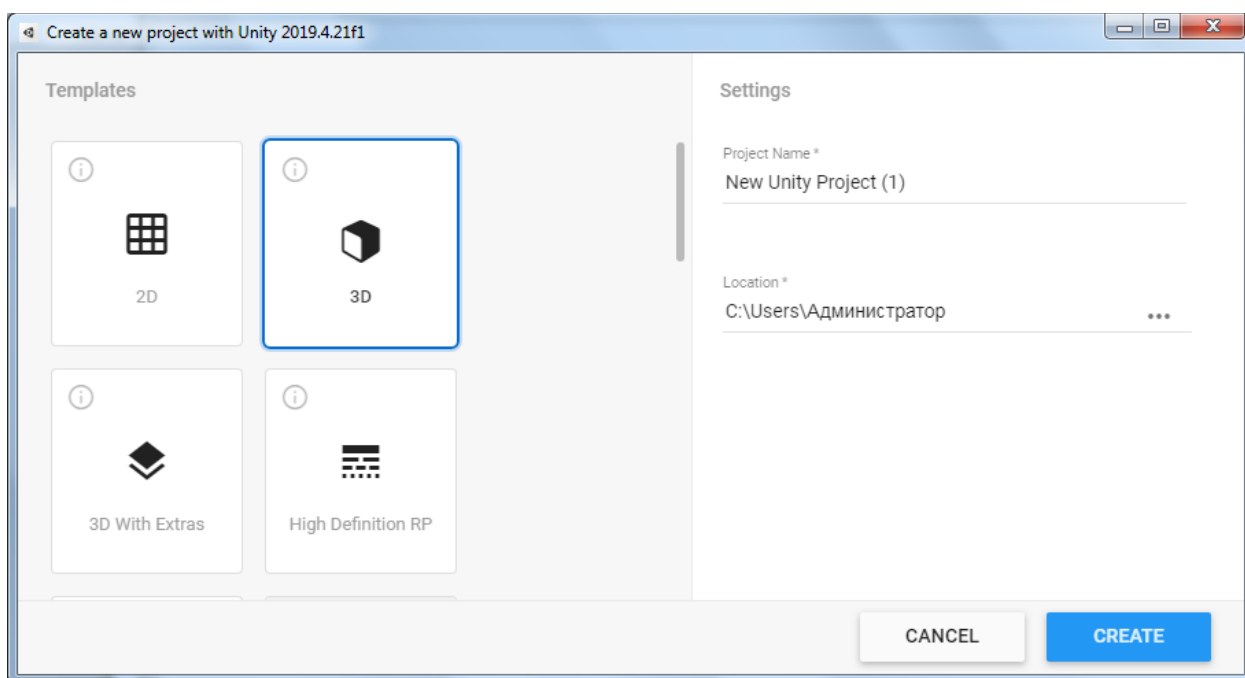
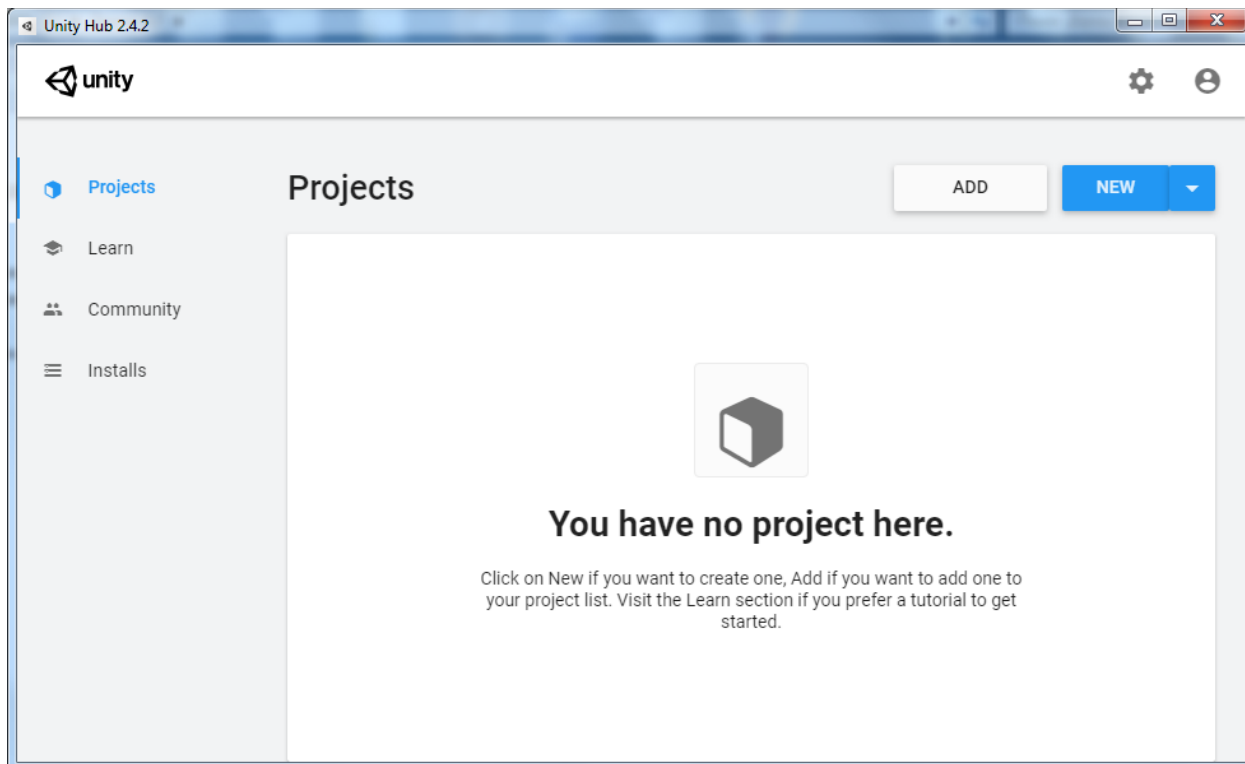
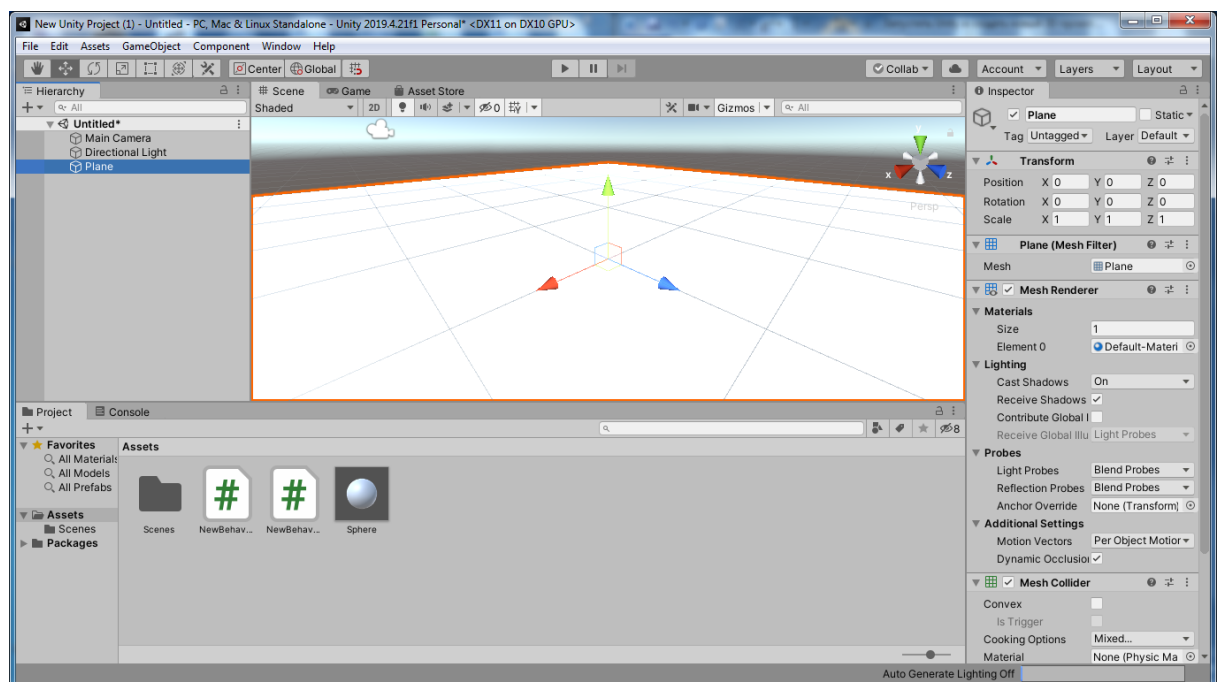
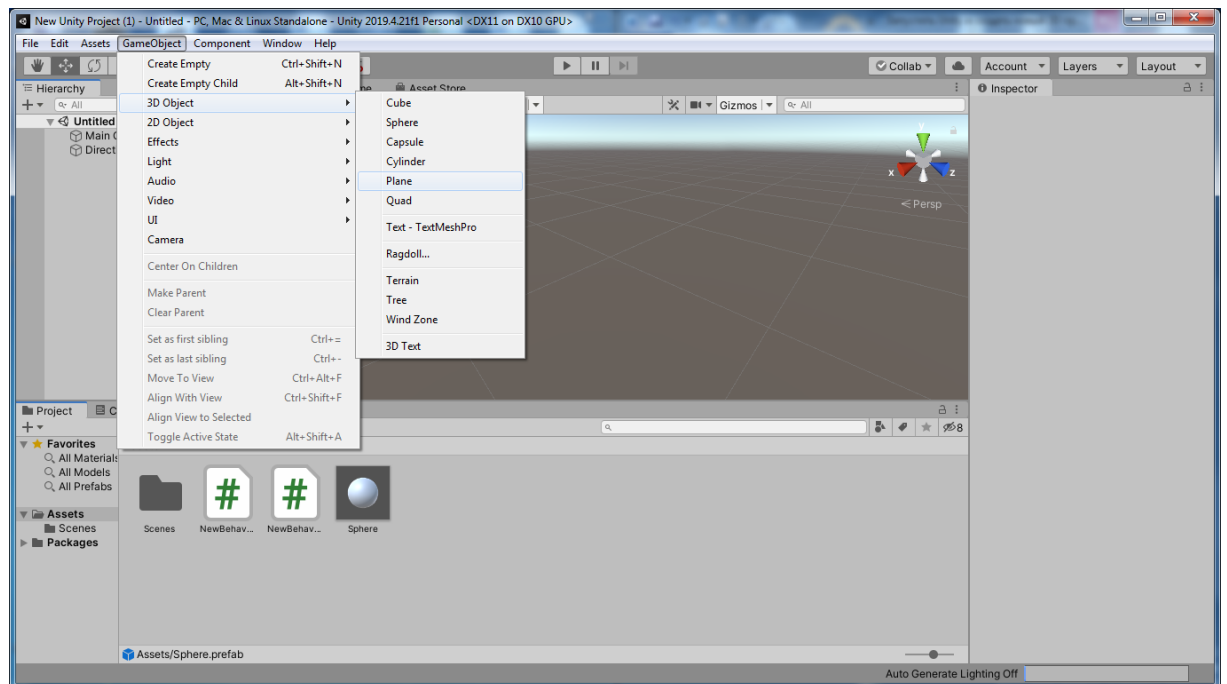


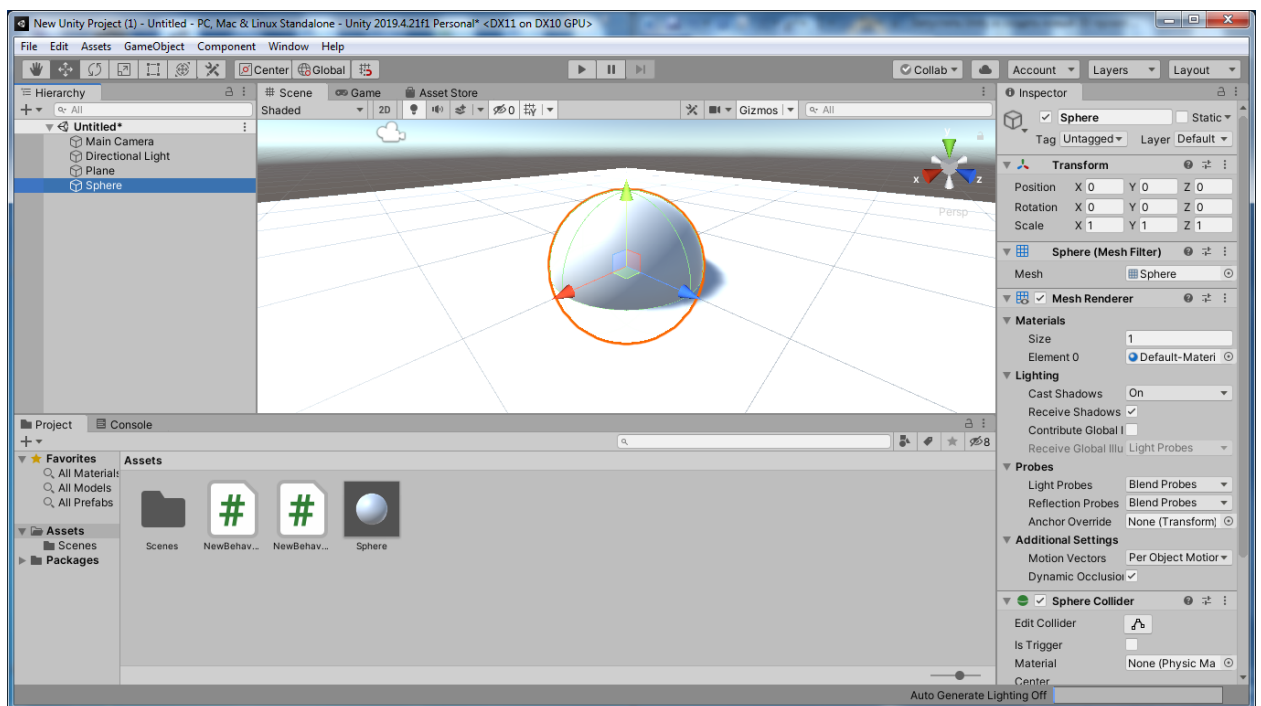
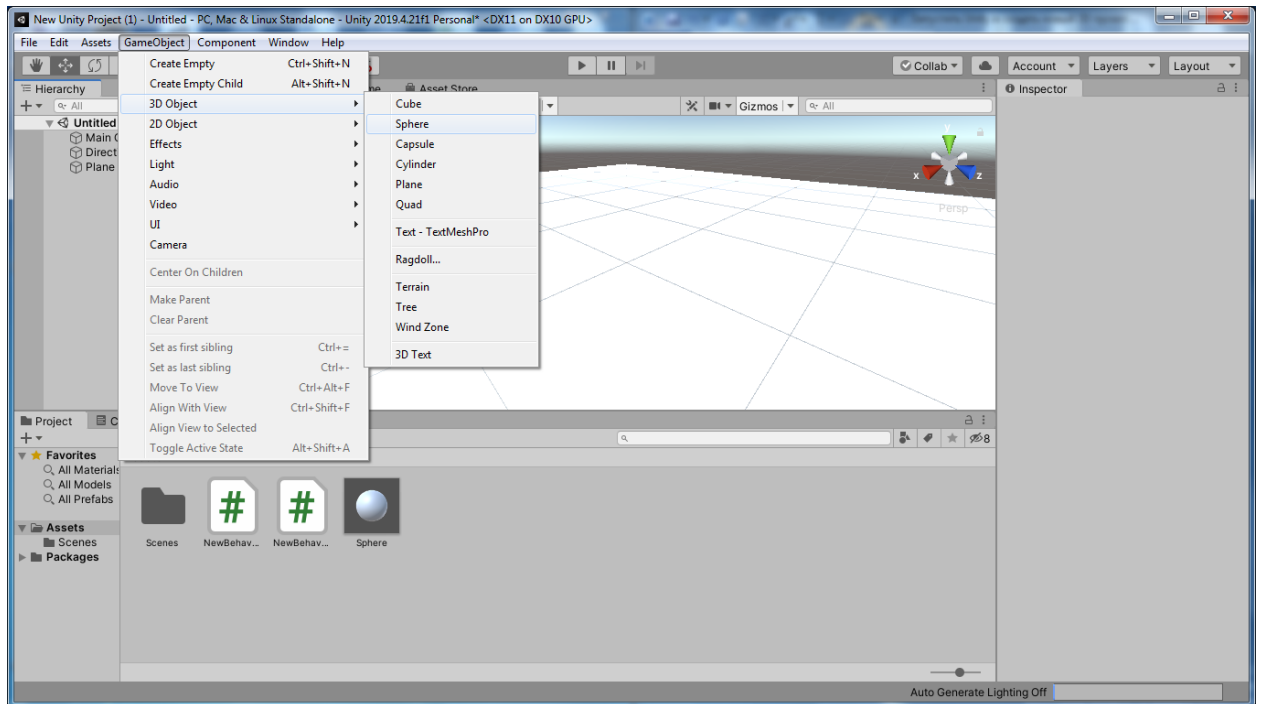
1. Запустить Unity и создать новый 3D проект



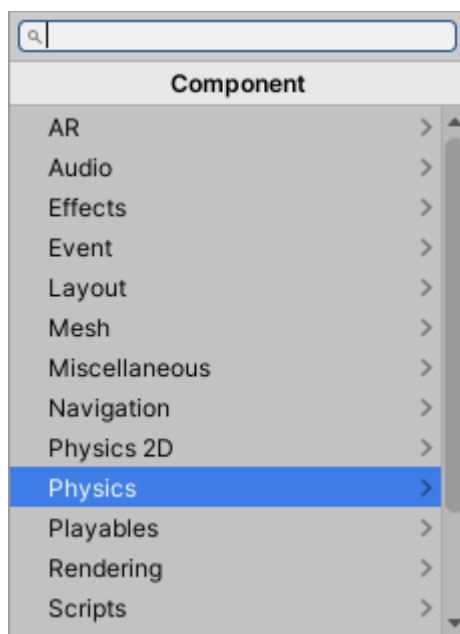
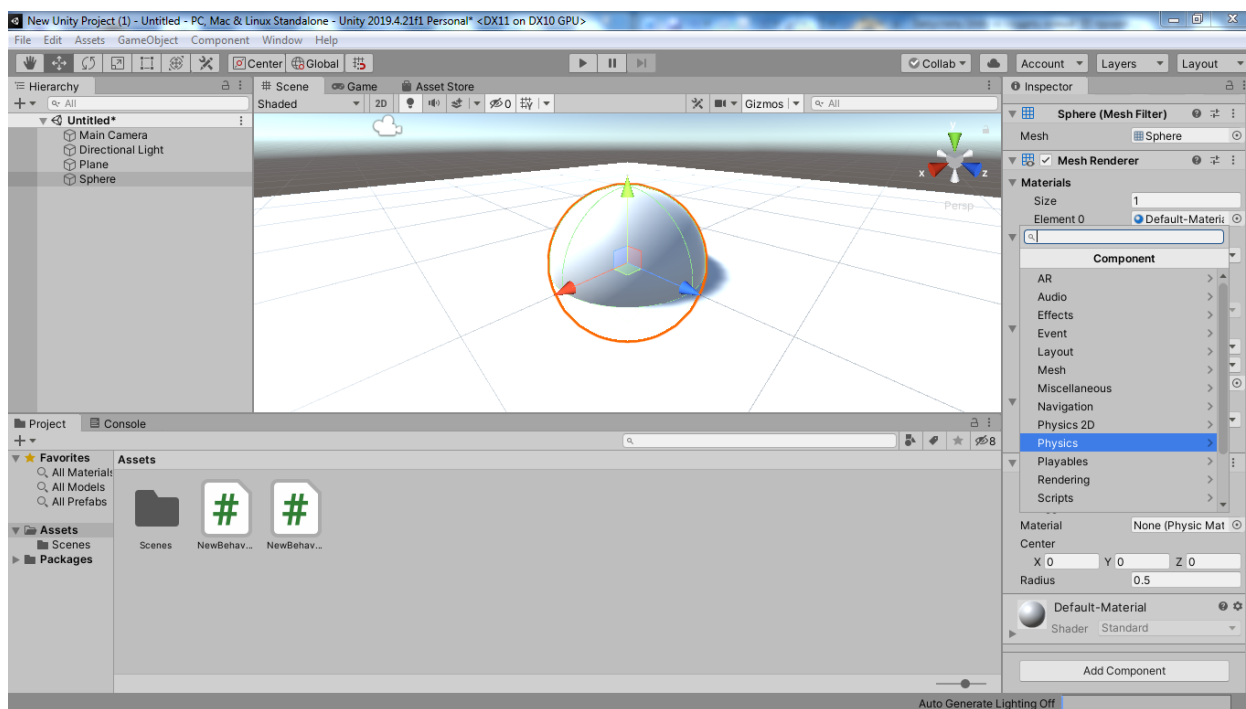
2. Перейти в меню GameObject-3DObject-Plane и запустить проект, посмотреть результат

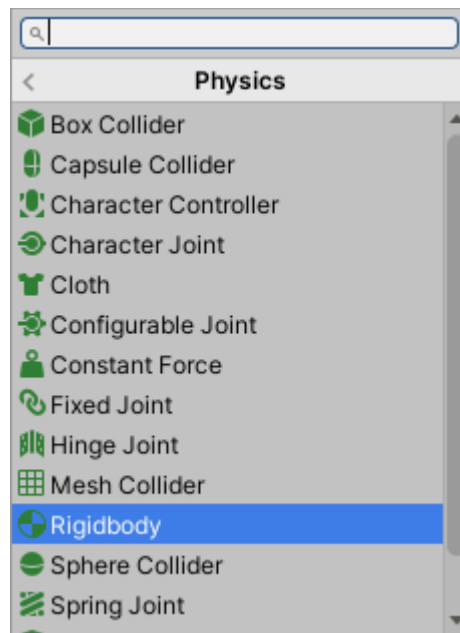
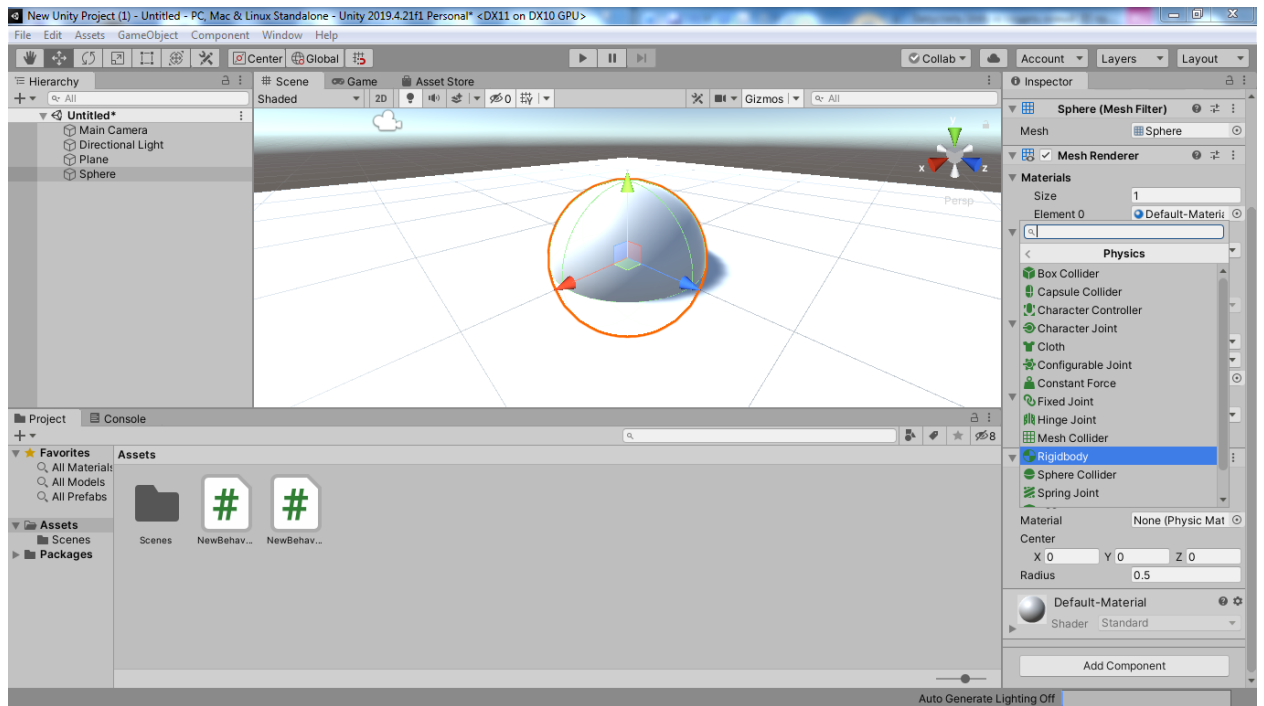


3. Затем снять выделение с плоскости и добавить в данную сцену сферу точно таким же образом, что и плоскость



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:

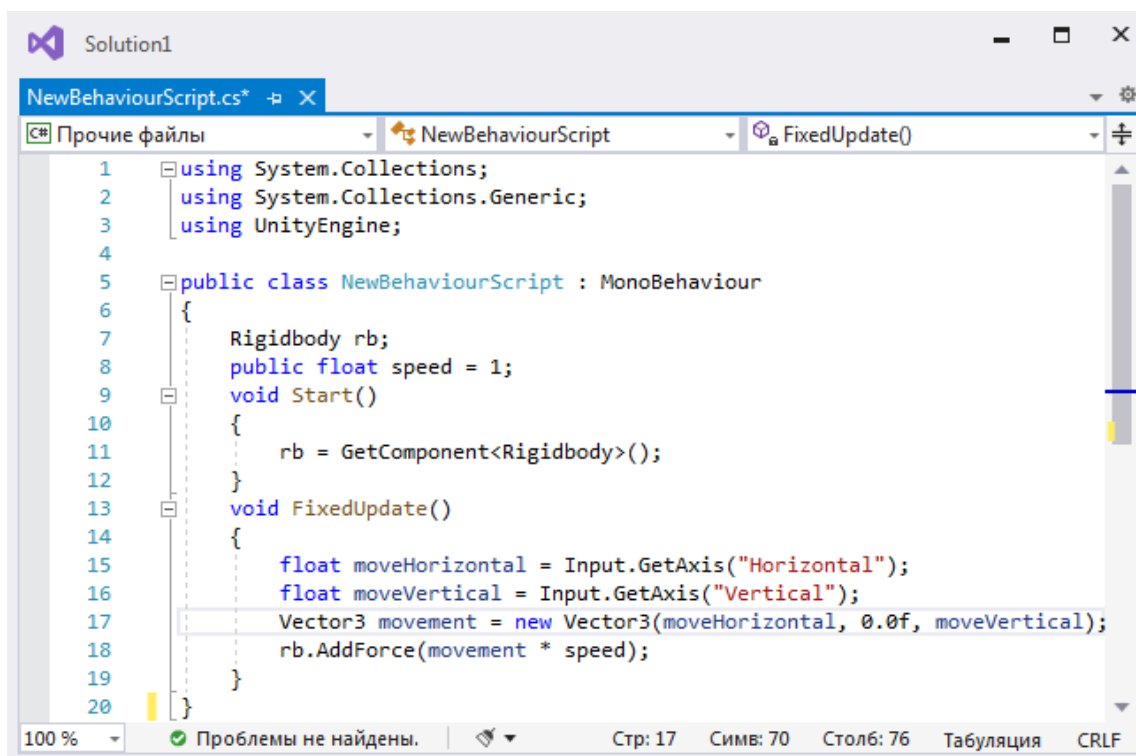
```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class NewBehaviourScript : MonoBehaviour
{
    Rigidbody rb;

    public float speed=1;

    void Start()
    {
        rb=GetComponent<Rigidbody>();
    }

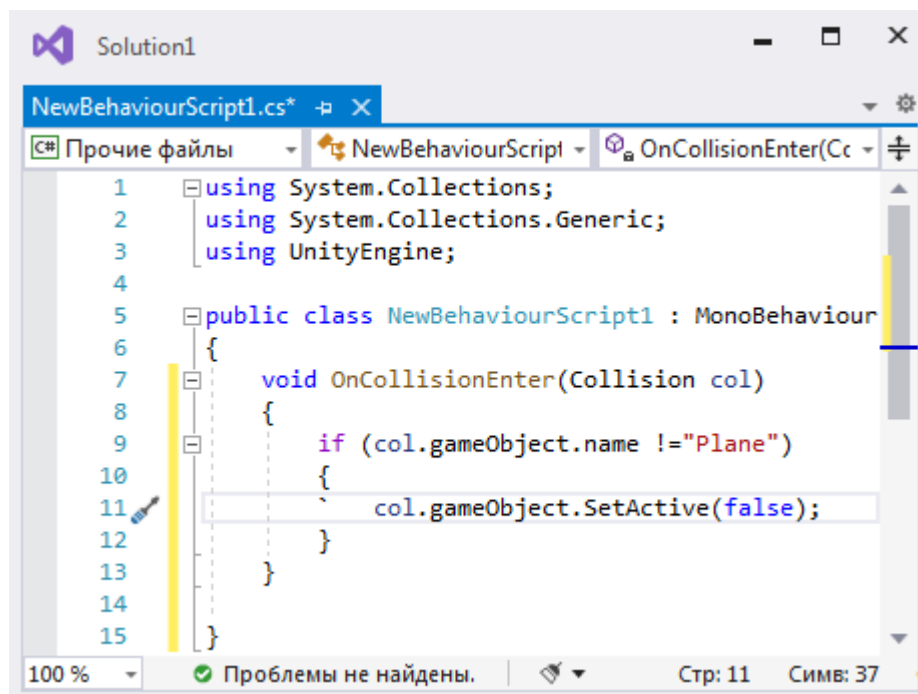
    void FixedUpdate()
    {
        float moveHorizontal=Input.GetAxis("Horizontal");
        float moveVertical=Input.GetAxis("Vertical");
        Vector3 movement=new Vector3(moveHorizontal, 0.0f, moveVertical);
        rb.AddForce(movement*speed);
    }
}
```



6. Добавить куб и поместить на него Rigidbody, поместить на него новый скрипт NewBehaviourScript1, запустить проект, при необходимости передвиньте куб:

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

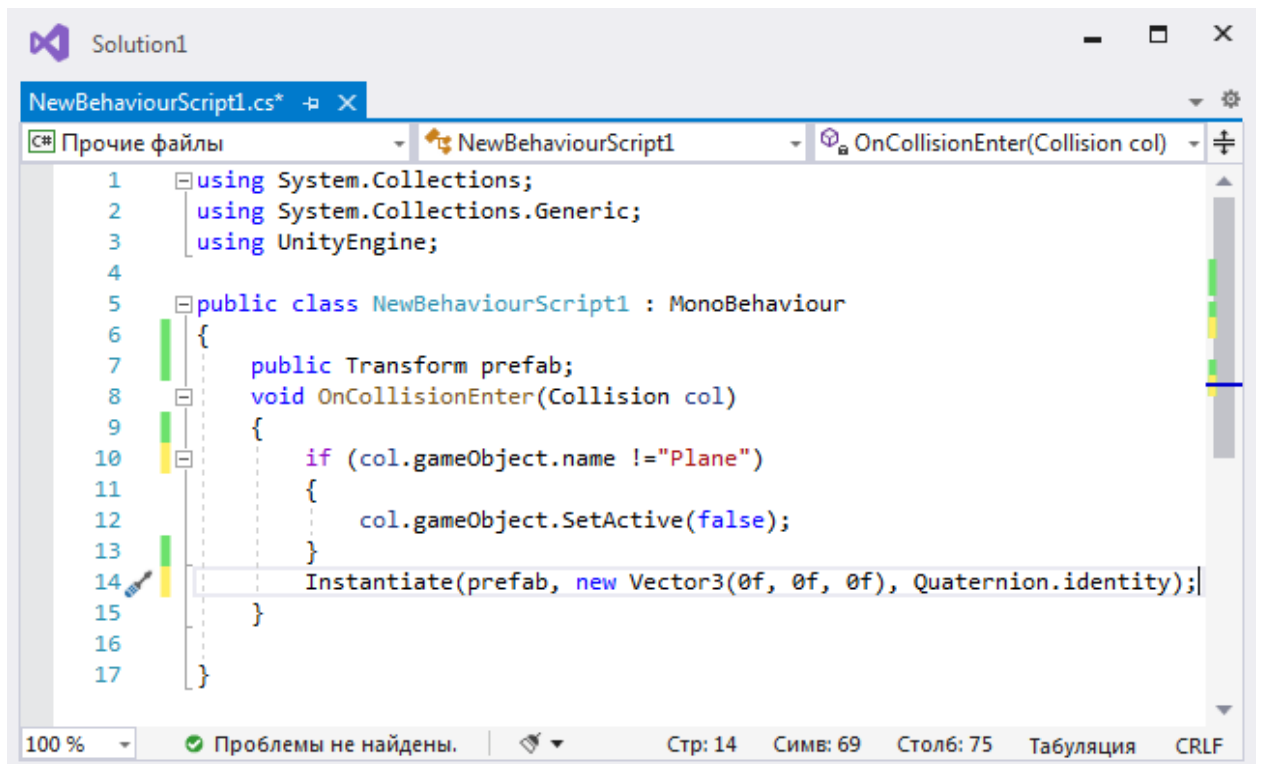
public class NewBehaviourScript1:MonoBehaviour
{
    void OnCollisionEnter(Collision col)
    {
        if (col.gameObject.name!="Plane")
        {
            col.gameObject.SetActive(false);
        }
    }
}
```



7. Добавить в коллизию скрипта следующую строчку:

```
public Transform prefab;
```

```
Instantiate(prefab, new Vector3(0f, 0f, 0f), Quaternion.identity);
```



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

