Intro – 10 min

* Layout «Tall»
* Split Editor und Game View
* Project «One Column Layout»
* Editor
  + Koordinatensystem, Gizmo
  + Navigation
    - Orbit: Alt+Linksklick, Zoom: Mausrad, oder Alt+Rechtsklick
    - Rechts-Drag, WASD
  + Manipulators
* Hierarchy
  + Baum
  + Alles ist ein Gameobject
  + Drag and Drop
  + Transform, «Vererbung»
* Inspector
  + Eigenschaften von ausgewähltem Objekt
  + Components
* Project
  + Ressourcen
  + Können in mehreren Szenen verwendet werden
* Licht drehen
* Säule manipulieren
* Objekte erstellen: Kugel
* Physik testen, Play Mode stopp.