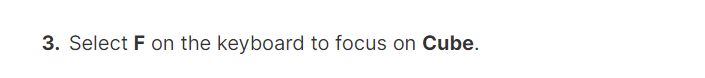
https://play.unity.com/mg/other/webgl-builds-393319A screenshot of a video game

Description automatically generatedcó 2 cái quan trọng là camera thể hiện góc nhìn trong game và directional light cung cấp ánh sáng tươn tự ánh mặt trời để tạo hiệu ứng chân thực cho gameF để focus vào gameobjectA close up of a text

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generated1 gameobject có thể chứa 1 game object khác bằng cách trên hoặc kéo thả gameobject khác vào và khi đc tạo trong gameobject khác thì game object vừa tạo cx kế thừa thuộc tính của gameobject cha(nghĩa là cha thay đổi ra sao con thay đổi y vậy) A close up of text

Description automatically generatedsao chép bằng ctrl +D

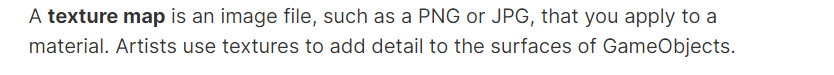
[https://learn.unity.com/tutorial/create-a-structure-with-primitives?uv=2021.3&pathwayId=5f7bcab4edbc2a0023e9c38f&missionId=5f777d9bedbc2a001f6f5ec7&projectId=5fa1e431edbc2a001f53e6cc#](https://learn.unity.com/tutorial/create-a-structure-with-primitives?uv=2021.3&pathwayId=5f7bcab4edbc2a0023e9c38f&missionId=5f777d9bedbc2a001f6f5ec7&projectId=5fa1e431edbc2a001f53e6cc)

link cách xây dựng công trình dựa theo các khối trong unityA white background with black text

Description automatically generatedcó thể đưa camera ra vị trí nhìn toàn bộ scene bằng phím tắtA screenshot of a computer

Description automatically generatedcách tạo material,1 material có thể sử dụng cho nhiều object va khi thay đổi material đó thì tất cả các object chứa nó đều thay đổi theo. A computer screen shot of a computer

Description automatically generatedvà có thể gỡ material ở trong phần materials A computer screen shot of a computer

Description automatically generatedmaterial có thể sử dụng texture mapA screenshot of a computer

Description automatically generatedtrong material còn có phýic material ảnh hưởng đến bề mặt của collider các thuộc tính như ma sát, đàn hồi và các tính chất khác của đối tượng khi nó tương tác với các đối tượng khác.

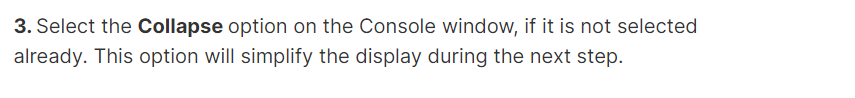
-một số link 3d asset : In addition to sites like [CGTrader](https://www.cgtrader.com/) and [Turbosquid](https://www.turbosquid.com/), which offer 3D models for all purposes, the [Unity Asset Store](https://assetstore.unity.com/) is an invaluable resource for art specifically designed with Unity in mind.

-cách get asset từ unity asset store: [https://learn.unity.com/tutorial/get-3d-assets?uv=2021.3&pathwayId=5f7bcab4edbc2a0023e9c38f&missionId=5f777d9bedbc2a001f6f5ec7&projectId=5fa1e431edbc2a001f53e6cc#](https://learn.unity.com/tutorial/get-3d-assets?uv=2021.3&pathwayId=5f7bcab4edbc2a0023e9c38f&missionId=5f777d9bedbc2a001f6f5ec7&projectId=5fa1e431edbc2a001f53e6cc)

-cách share game cho ng khác chs trên web: <https://learn.unity.com/tutorial/publish-your-project?uv=2021.3&pathwayId=5f7bcab4edbc2a0023e9c38f&missionId=5f777d9bedbc2a001f6f5ec7&projectId=5fa1e431edbc2a001f53e6cc>

A close up of a text

Description automatically generated

Cách mở console

Script thay đổi transform(scale,position,rotation)

A screenshot of a computer

Description automatically generatedusing System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class BallTransform : MonoBehaviour

{

// Start is called before the first frame update

public Vector3 scaleChange;

public Vector3 positionChange;

public Vector3 rotateChange;

void Start()

{

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

transform.localScale += scaleChange;

transform.position += positionChange;

transform.Rotate(rotateChange);

}

}

--audio—

A screenshot of a computer

Description automatically generatedtạo empty object và thêm component này vàoA screenshot of a music mixer

Description automatically generatedcách chỉnh thành 1 audio 3d soundA screenshot of a music rollout

Description automatically generatedcách điều chỉnh max min phạm vi của 3d audio(In the Scene View, the Min Distance and Max Distance are represented by two blue wireframe spheres. This will give you a visual indication of exactly where in the Scene the user will be able to hear the audio.)\

Các app làm audio: Audio Digital Creation tools (DCCs), such as Audition, Logic Pro, Reaper, and Audacity, allow artists to record, edit, and mix sound effects and music for a project.

Shortcut: <https://docs.unity3d.com/2018.1/Documentation/Manual/UnityHotkeys.html>

Production cycle: <https://learn.unity.com/tutorial/the-real-time-production-cycle?uv=2021.3&pathwayId=5f7bcab4edbc2a0023e9c38f&missionId=5f777d9bedbc2a001f6f5ec7&projectId=5fa45d4aedbc2a001f019348#5fa45dd6edbc2a0020bc7e3c>

Quy tắc thành công : https://unity.com/our-company