**4. Unity in action. *Joe Hocking***

**Text:**

**Scene view, Game view, and the Toolbar**

The most prominent part of the interface is the Scene view in the middle. This is where you can see what the game world looks like and move objects around. Mesh objects in the scene appear as, well, the mesh object (defined in a moment). You can also see a number of other objects in the scene, represented by various icons and colored lines: cameras, lights, audio sources, collision regions, and so forth. Note that the view you’re seeing here isn’t the same as the view in the running game—you’re able to look around the scene at will without being constrained to the game’s view.

***DEFINITION*** A mesh object is a visual object in 3D space. Visuals in 3D are constructed out of lots of connected lines and shapes; hence the word mesh.

The Game view isn’t a separate part of the screen but rather another tab located right next to Scene (look for tabs at the top left of views). A couple of places in the interface have multiple tabs like this; if you click a different tab, the view is replaced by the new active tab. When the game is running, what you see in this view is the game. It isn’t necessary to manually switch tabs every time you run the game, because the view automatically switches to Game when the game starts.

**Translated:**

**Вид сцены, вид игры и панель инструментов**

Самая заметная часть интерфейса - это вид сцены посередине. Здесь вы можете увидеть, как выглядит игровой мир, и перемещать объекты. Сеточные объекты или объекты-сети отображаются в сцене как, ну, объекты-сети (определение будет через мгновение). Вы также можете видеть ряд других объектов в сцене, представленных различными значками и цветными линиями: камеры, источники света, источники звука, области столкновения и так далее. Обратите внимание, что вид, который вы видите здесь, отличается от вида в запущенной игре - вы можете осматривать сцену по своему желанию, не ограничиваясь видом из игры.

***ОПРЕДЕЛЕНИЕ*** Сеточный объект - это визуальный объект в трехмерном пространстве. Визуальные эффекты в 3D состоят из множества связанных линий и форм; отсюда и слово «сетка».

Представление игры - это не отдельная часть экрана, а еще одна вкладка, расположенная рядом со сценой (ищите вкладки в левом верхнем углу представлений). В нескольких местах интерфейса есть несколько таких вкладок; если щелкнуть другую вкладку, представление заменяется новой активной вкладкой. Когда игра запущена, то, что вы видите на этом экране, и есть игра. Нет необходимости вручную переключать вкладки каждый раз при запуске игры, потому что вид автоматически переключается на Игру при запуске игры.

**Key Words:**

Interface, Scene, Mesh object, View