

Учебные материалы программирования.

Разработка игр *С#* Unity* Дизайн игр*

Из песочницы

Знакомство с Unity 3D мы начнем с легкой в разработке и веселой игры "**Spaceship**". Этот проект мы всегда делали на первом пробном занятии, т.к. благодаря простоте, ученик быстро получает желаемый результат, укрепляется в вере в свои силы, получает массу положительных эмоций и в глазах зажигается тот самый, желаемый родителями, интерес к новым знаниям!

Итак, поехали!

Spaceship

В данном занятии рассмотрено создание простого космического симулятора.

Занятие является пробным и рассчитано 1.5 - 2 часа времени.

Версия Unity 3D – от 5.5 и выше. На компьютеры учеников должен быть скопирован файл «[Spaceship_template](#)» (если ссылка сломалась - пишите в Telegram @Evgeniya_Koroleva).

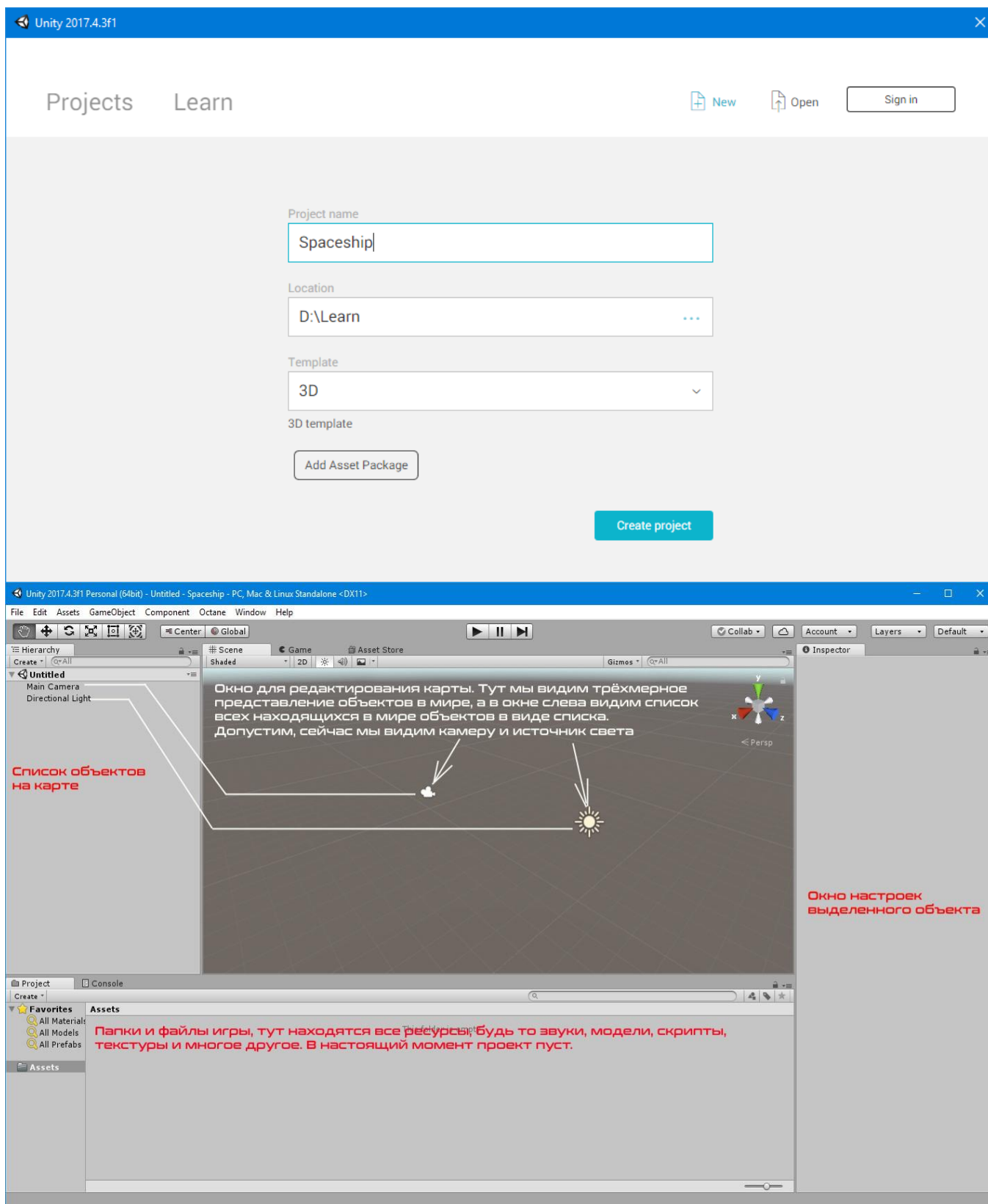


В ходе выполнения будут затронуты основы работы с редактором, моделями, скриптами, физикой и звуком.

Порядок выполнения.

Откроем юнити и создадим новый 3D проект, нажав на кнопку “New”. Дадим проекту имя и нажмём “Create project”.

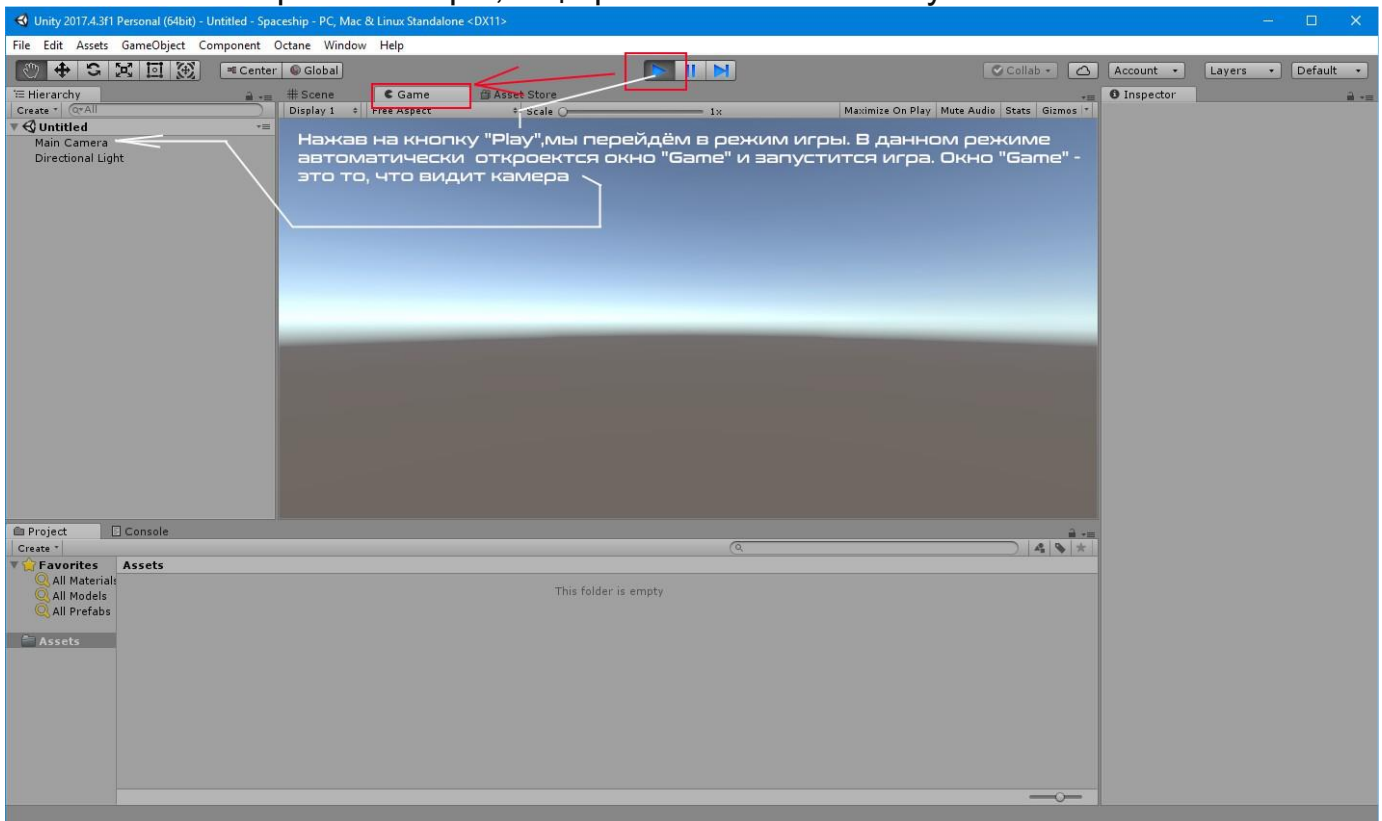
Откроется окно редактора. На данном этапе стоит рассказать ученикам о назначении основных вкладок и окон. В рамках данного занятия, рассматриваем только самые основные, представленные на скриншоте.



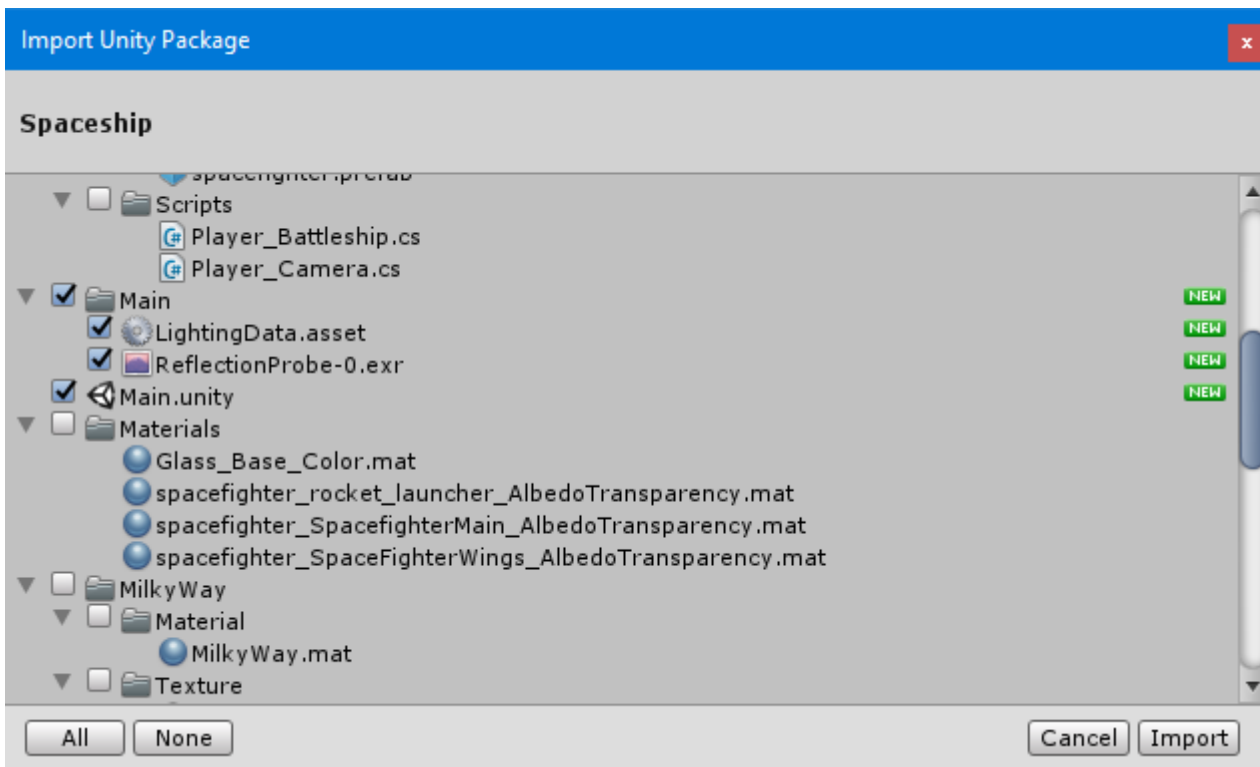
Также, особо стоит отметить режим игры, который вызывается кнопкой «Play». В режиме игры мы тестируем то, что у нас получилось и экспериментируем с параметрами. В данном режиме нельзя сохранять изменения на карте, а те изменения, которые были сделаны при нажатой

кнопке «Play», автоматически отменятся при выходе из режима игры в режим редактирования.

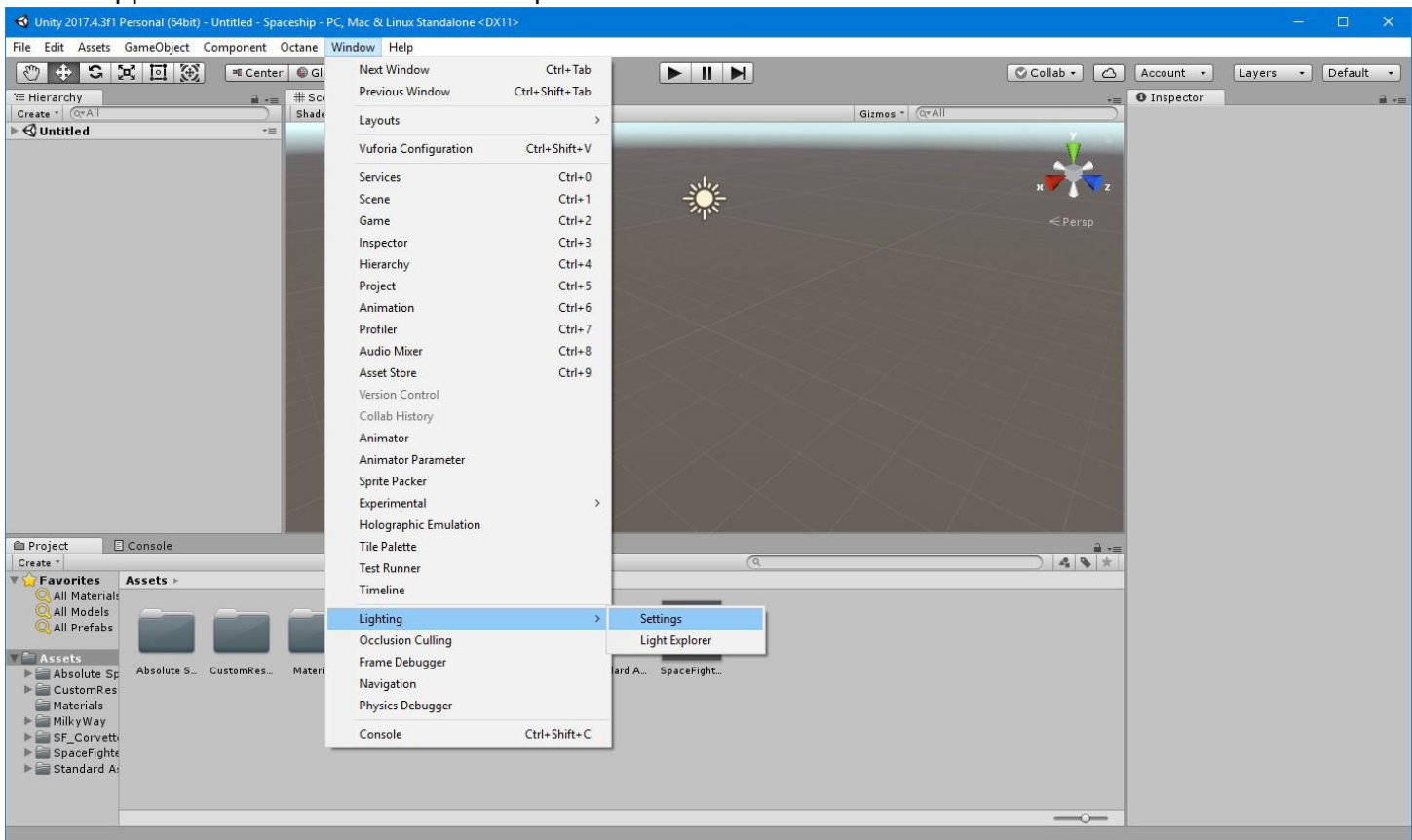
Чтобы выйти из режима игры, ещё раз нажмём на «Play».



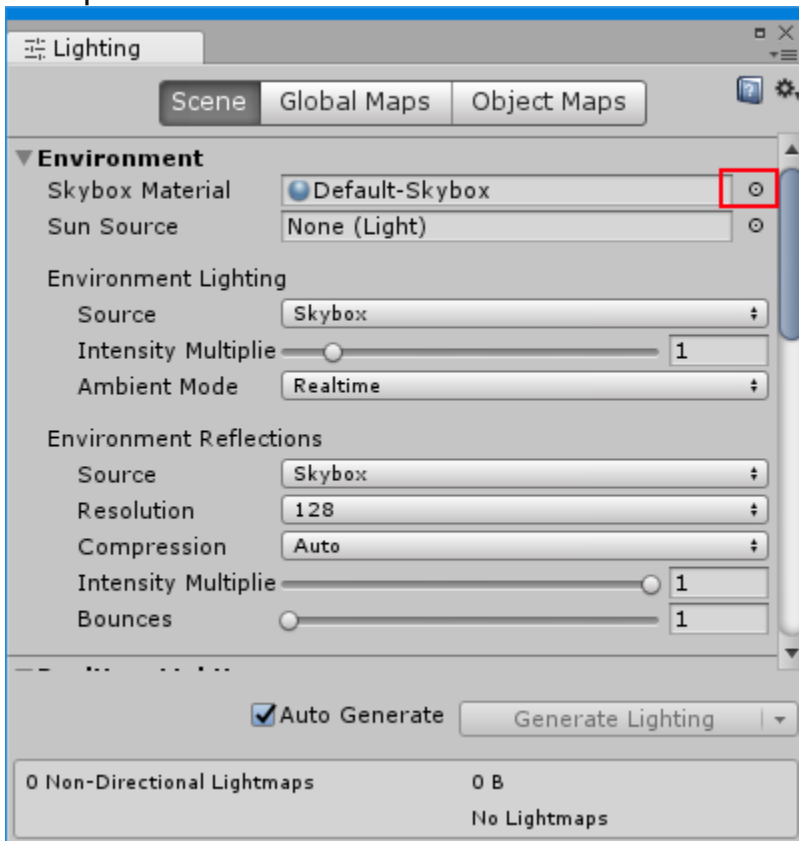
Стоит проследить, чтобы все ученики вышли из режима игры перед началом работы. Первое, с чего стоит начать проект — это импортировать все необходимые для занятия ресурсы. Необходимо свернуть редактор и открыть двойным кликом приложенный ассет «Spaceship_template». Импортируем его полностью, нажав на клавишу «Import».



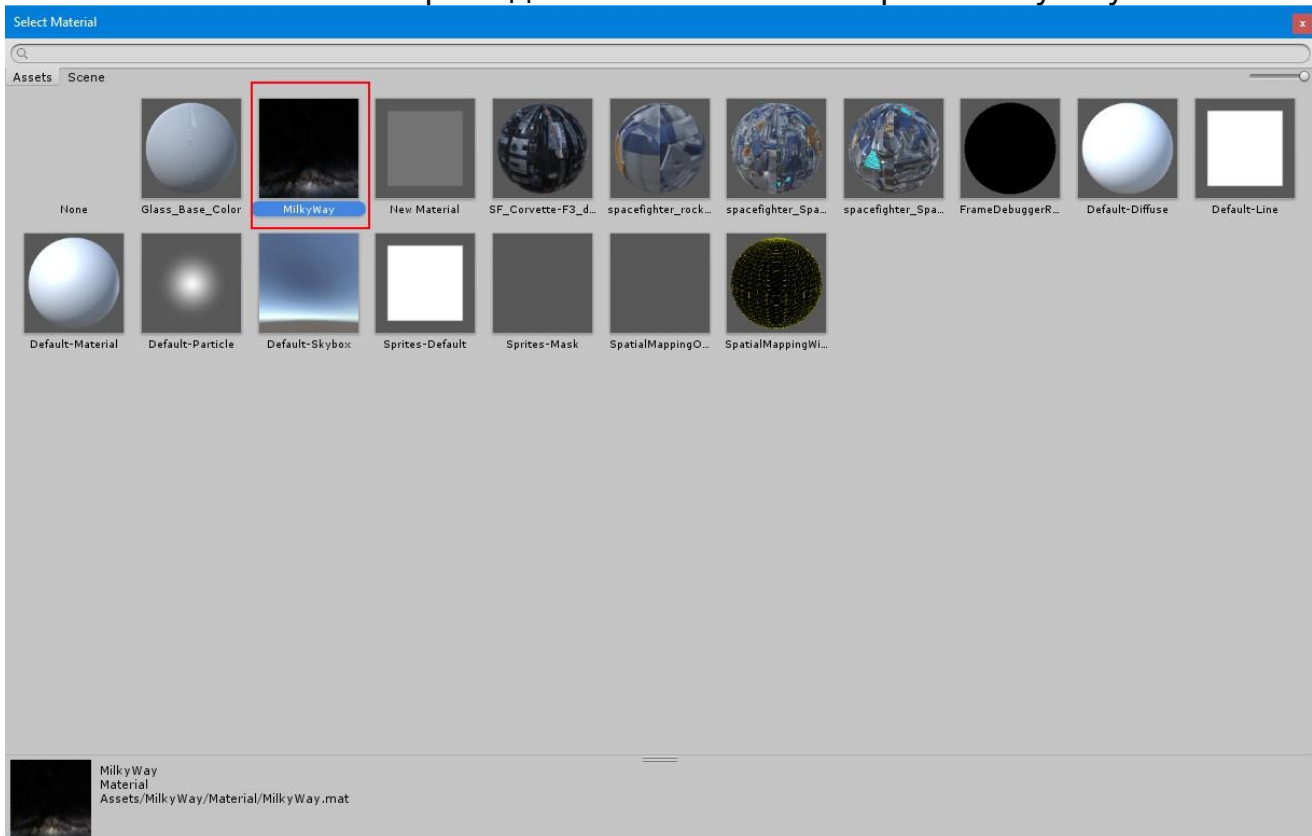
Заменим стандартный скайбокс на скайбокс «Млечный путь». Для этого необходимо вызвать окно освещения.



В данном окне надо найти поле Skybox Material и нажать на кнопку выбора материала.

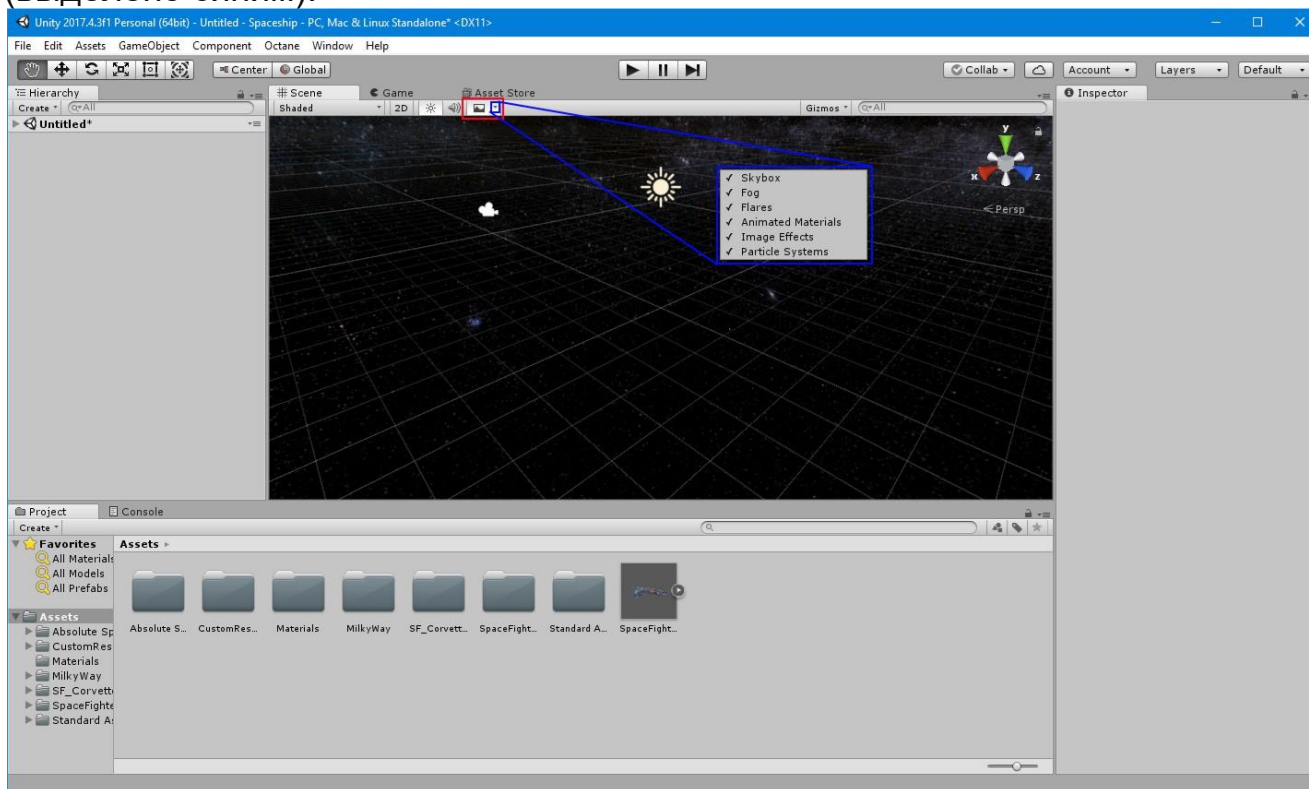


В появившемся окне выбрать двойным кликом материал MilkyWay.



Окно «Lighting» можно закрыть.

Чтобы небо отображалось в окне «Scene» редактора, должна быть нажата кнопка показа неба и атмосферных эффектов (выделено красным), а в выпадающем списке должна стоять галочка напротив пункта «Skybox» (выделено синим).



Космическому симулятору необходимы точки, смотря на которые мы бы понимали, что объект движется. Для этого проекта такой точкой является космический корабль SF_Corvette-F3.

Найдём его в ресурсах и выложим на сцену.

Скорее всего, камера окажется внутри корабля и в окне «Game» корабль будет виден наизнанку. Выберем инструмент «Move tool» (выделен красным) и выдвинем камеру наверх.