Parengė informatikos mokytojas Artūras Šakalys



### Turinys

Unity pirmoji pamoka: Projekto kūrimas ir pagrindiniai langai	2
1. Unity registracija ir prisijungimas	2
2. Naujo Unity projekto sukūrimas	2
3. Pagrindiniai Unity langai	3
4. Pirmoji animacija: Kamuoliuko judėjimas ir spalvos keitimas	3
1 žingsnis: Kamuoliuko sukūrimas	3
2 žingsnis: Skripto sukūrimas judėjimui ir spalvos keitimui	3
3 žingsnis: Garso pridėjimas	3
4 žingsnis: Testavimas	3
5. Oficiali Unity mokomoji medžiaga: "Roll-a-Ball" projektas	4
Kaip rasti ir pradėti šį projektą:	4

# Unity pirmoji pamoka: Projekto kūrimas ir pagrindiniai langai

### 1. Unity registracija ir prisijungimas

Prieš pradedant dirbti su Unity, kiekvienas mokinys turi susikurti Unity paskyrą. Štai kaip tai padaryti:

- 1. Atidarykite naršyklę ir eikite į <u>Unity ID puslapi</u>.
- 2. Paspauskite "Create a Unity ID".
- 3. Įveskite savo el. pašto adresą, sugalvokite slaptažodį ir pasirinkite vartotojo vardą.
- 4. Patvirtinkite savo el. paštą pagal gautą laišką.
- 5. Atsisiųskite ir įdiekite Unity Hub (atsisiųsti čia).
- 6. Prisijunkite prie Unity Hub su savo sukurta paskyra.

## 2. Naujo Unity projekto sukūrimas

Kai jau esate prisijungę prie Unity Hub:

- 1. Atidarykite Unity Hub.
- 2. Spauskite "New Project".
- 3. Pasirinkite "2D Core" arba "3D Core", priklausomai nuo projekto tipo.
- 4. Suteikite projektui pavadinimą, pvz., "FirstUnityProject".
- 5. Pasirinkite vietą kompiuteryje, kur projektas bus išsaugotas.
- 6. Paspauskite "Create" ir palaukite, kol Unity įkels naują projektą.

### 3. Pagrindiniai Unity langai

Kai projektas atsidarys, matysite kelis pagrindinius langus:

- Scene View (Scenos langas) čia kuriate žaidimo aplinką, galite keisti objektus.
- Game View (Žaidimo langas) rodo, kaip žaidimas atrodys žaidėjui.
- Hierarchy (Hierarchijos langas) rodo visus esančius objektus scenoje.
- Inspector (Inspektoriaus langas) leidžia keisti pasirinkto objekto savybes.

### 4. Pirmoji animacija: Kamuoliuko judėjimas ir spalvos keitimas

#### 1 žingsnis: Kamuoliuko sukūrimas

- 1. Hierarchy lange paspauskite ",GameObject"  $\rightarrow$  ",3D Object"  $\rightarrow$  ",Sphere".
- 2. Perkelkite kamuoliuką į Scene View ir padėkite į matomą vietą.

#### 2 žingsnis: Skripto sukūrimas judėjimui ir spalvos keitimui

- 1. Hierarchy lange pažymėkite kamuoliuką.
- 2. Inspector lange paspauskite "Add Component" ir pasirinkite "New Script".
- 3. Pavadinkite skriptą "BallMovement" ir atidarykite jį su Visual Studio.
- 4. Įrašykite šį kodą:

```
using UnityEngine;
```

```
public class BallMovement : MonoBehaviour
{
    public float speed = 5f;
   private Renderer rend;
    private AudioSource audioSource;
    public AudioClip bounceSound;
    void Start()
    {
        rend = GetComponent<Renderer>();
        audioSource = gameObject.AddComponent<AudioSource>();
    }
    void Update()
    {
        transform.position = new Vector3(Mathf.PingPong(Time.time * speed, 10), 1, 0);
        rend.material.color = new Color(Random.value, Random.value, Random.value);
    }
    void OnCollisionEnter(Collision collision)
    {
        audioSource.PlayOneShot (bounceSound);
    }
}
```

#### 3 žingsnis: Garso pridėjimas

- 1. Atsisiųskite MP3 garso failą (pvz., bounce.mp3).
- 2. Nukopijuokite jį į Assets aplanką Unity.
- 3. Inspector lange prie BallMovement skripto vilkite MP3 failą į Bounce Sound lauką.

#### 4 žingsnis: Testavimas

- 1. Paspauskite Play mygtuką viršuje.
- 2. Stebėkite, kaip kamuoliukas juda ir keičia spalvas!

### 5. Oficiali Unity mokomoji medžiaga: "Roll-a-Ball" projektas

Unity siūlo pradedantiesiems skirtą projektą "Roll-a-Ball", kuris padės susipažinti su pagrindinėmis Unity funkcijomis.

#### Kaip rasti ir pradėti šį projektą:

- 1. Atidarykite naršyklę ir eikite į oficialią Unity mokymosi platformą: Unity Learn.
- 2. Paieškoje įveskite "Roll-a-Ball".
- 3. Pasirinkite kursą "Roll-a-Ball".
- 4. Spustelėkite "Start Course".
- 5. Vadovaukitės pateiktais nurodymais, kad sukurtumėte paprastą žaidimą su riedančiu kamuoliuku.

Tai puikus pirmas žingsnis į Unity pasaulį!