

Содержание

0. Предисловие и полезные подсказки	5
1. Загрузка Unity и создание нового проекта	8
2. Интерфейс Unity	11
3. Панель инструментов окна сцены (Scene)	16
4. Игровые объекты Unity	19
5. Физические свойства игровых объектов	24
6. Определяем факт столкновения объектов	26
7. Управление объектами и навигация на сцене	31
8. Привязка камеры игры к движущемуся объекту	42
9. Объекты типа Prefab	46
10. Уничтожение игрового объекта	48
11. Определение столкновений объектов с использованием триггера	52
12. "Автоматические" движения объектов	53
13. Клонирование объектов	62
14. Клонирование снарядов и взрывов	65
15. Добавление текстур к объектам	69
16. Жесткие соединения, шарниры, пружины	71
17. Создаем кнопки управления (Input Manager)	76
18. Создание, загрузка и сохранение сцен	78
19. Построение игрового мира (Terrain)	81
20. Создаем стрелковое оружие (Raycast)	83
21. Рисуем трассу выстрела (Line Renderer)	88
22. Воспроизведение звука	93
23. Источники света	97
24. Меняем освещение: день / ночь	98

25. Излучение частиц (Particle System).....	107
26. Использование нескольких камер.....	118
27. Создание пользовательских интерфейсов (UI).....	122
29. Создание задержек во времени.....	135
30. Создание паузы в игре.....	139
31. 3D-анимации.....	140
32. Заимствование анимаций персонажей.....	152
33. Функциональные слои.....	172
34. Сборка игры в исполняемый файл.....	171
Заключение.....	176