

Lesson1

Driving Simulator

Kreiraj 3D projekt

Napravite novi folder gdje ćemo spremati naše projekte.

Ovaj projekt nazovite **Prototype_1**

Učitajte scenu

1. From the top menu in Unity, select **Assets > Import Package > Custom Package**, then navigate to the folder you extracted and select the Prototype-1_Starter-Files.unitypackage file.
2. In the **Import Unity Package** window that pops up, select **Import** and wait for the assets to import.
3. In the **Project** window, in *Assets > Scenes* > double-click on the **Prototype 1 scene** to open it
4. Delete the **Sample Scene** without saving
5. **Right-click + drag** to look around at the start of the road

Scene view

Objekti se navigiraju i pozicioniraju u **Scene View**.

Scenu smatrajte kao filmski set, tu se događaju sve stvari koje igrači ne vide. Tu pozicioniramo objekte, manipuliramo njima, radimo level dizajn.

U sceni kao i na filmskom setu imamo kameru.

Kliknite na **MainCamera**.

Igrač vidi ono što vidi kamera. I ono što kamera vidi nalazi se u **Game Modu**.

Kada stisnemo na **Game Mode**, to je ono što vidi igrač naše igre.

Project

Sve stvari koje su nam potrebne za igru, modeli, zvukovi, itd, nalaze se u **Project – Assets**.

Smatrajte to kao mapu u kojoj imate sve što trebate za igru.

Tu se nalazi i naše vozilo.

Dodajte vozilo u scenu.

Dodajte ga u **Hiararhiju**, objekti koji želimo da budu vidljivi u igri dodaju se u **Hiararhiju**.

Znači sve što želimo da se nalazi u **sceni**, stavljamo u **Hiararhiju**

Kretanje kroz Unity

Kretanje kroz scenu **Desni klik + WASD, QE**

Klikom na scenu i pritiskom – **F**, fokus na objekt.

Prije toga, objekt koji želimo fokusirati mora biti označen u **Hierarchy**

Alt + ljevi klik – rotacija oko objekta

CTRL + Z – undo, pomaknite auto da vidite kako se vraća na početnu poziciju

Dodavanje obstacle-a.

Dodajte ga u **Hierarchy**.

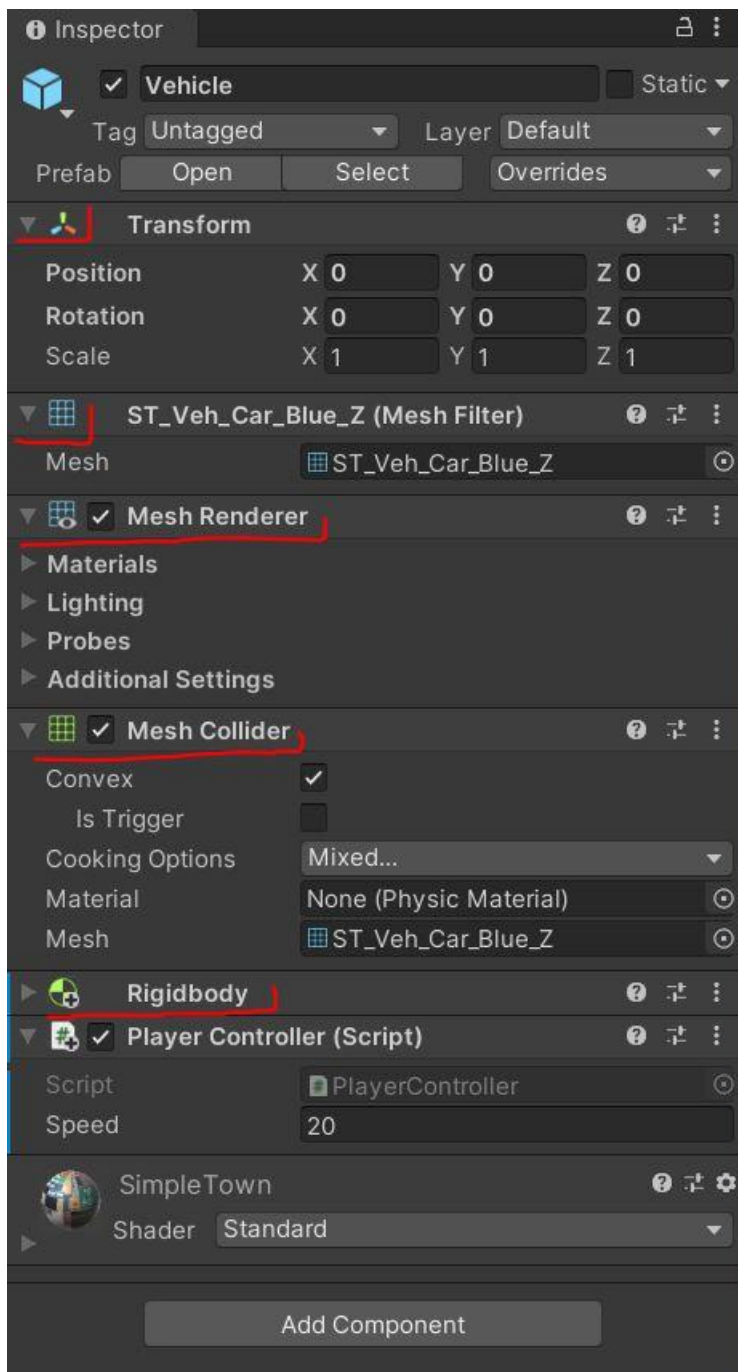
Objekt se može dodati i direktno na scenu.

Inspector – Komponente

Svaki objekt koji se nalazi u **Hierarchy-i** ima svoje komponente.

Komponente se nalaze u **Inspector-u**.

Komponente su svojstva koja određuju taj objekt.

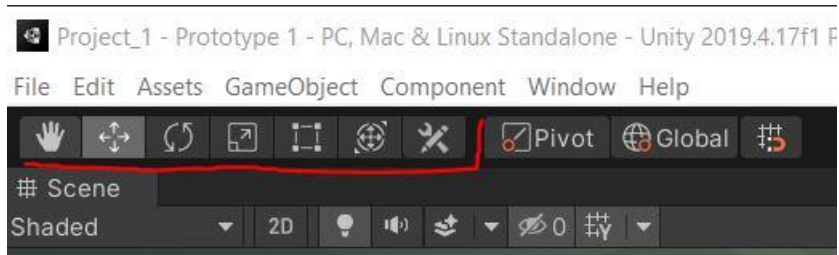


Kada pomaknemo auto komponenta **Transform** se mijenja.

Transform - pozicija objekta, rotacija objekta i veličina objekta.



Tools



Tool-ove koristimo za micanje objekta.

x,y,z su osi po kojima se objekt kreće.

Ako smo **Z** pomaknuli za 21, to znači 21 metar.

Preimenovanje

Preimenuj objekte "Vehicle" and "Obstacle".

Kamera

Pomoću **Tool-ova** pozicioniraj kameru iza vozila.

Kamera vidi ono što vidi igrač.

Layout

Reorganizirajte Layout u Layout pro.

Layout se reorganizira selektiranjem i pozicioniranjem prozora u Unity-u.

Lesson Recap

Što smo naučili?

Kreiranje novog projekta

Importiranje Asseta

Dodavanje objekata na scenu

Game VS Scene view

Project, Hierarchy, Inspector

Layout

Kretanje kroz prostor