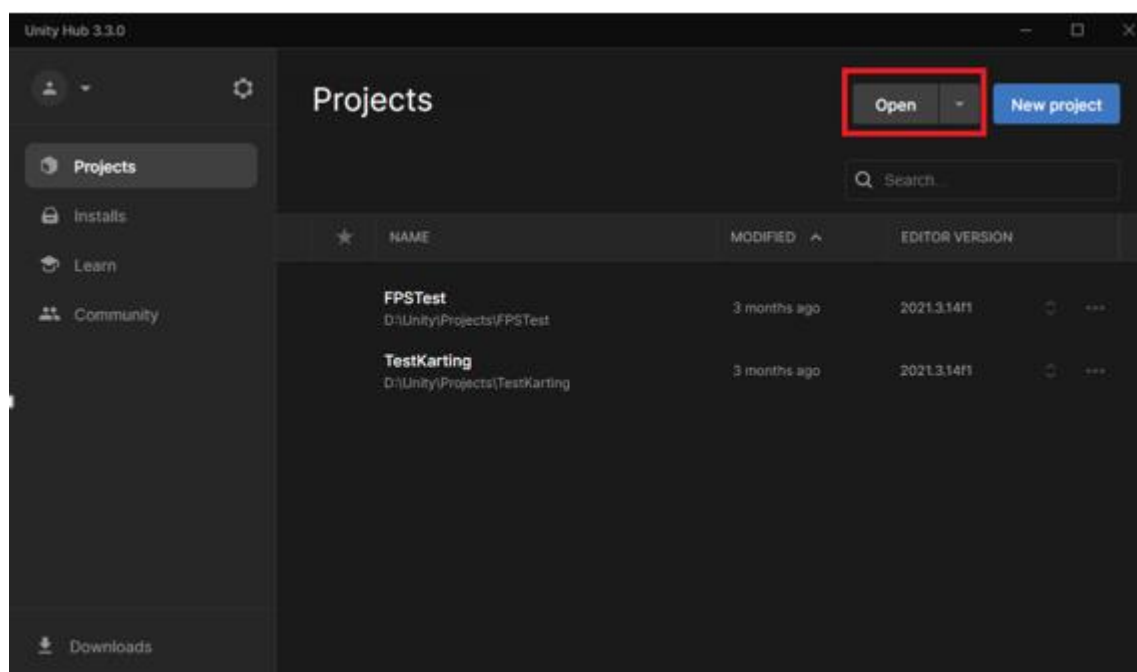
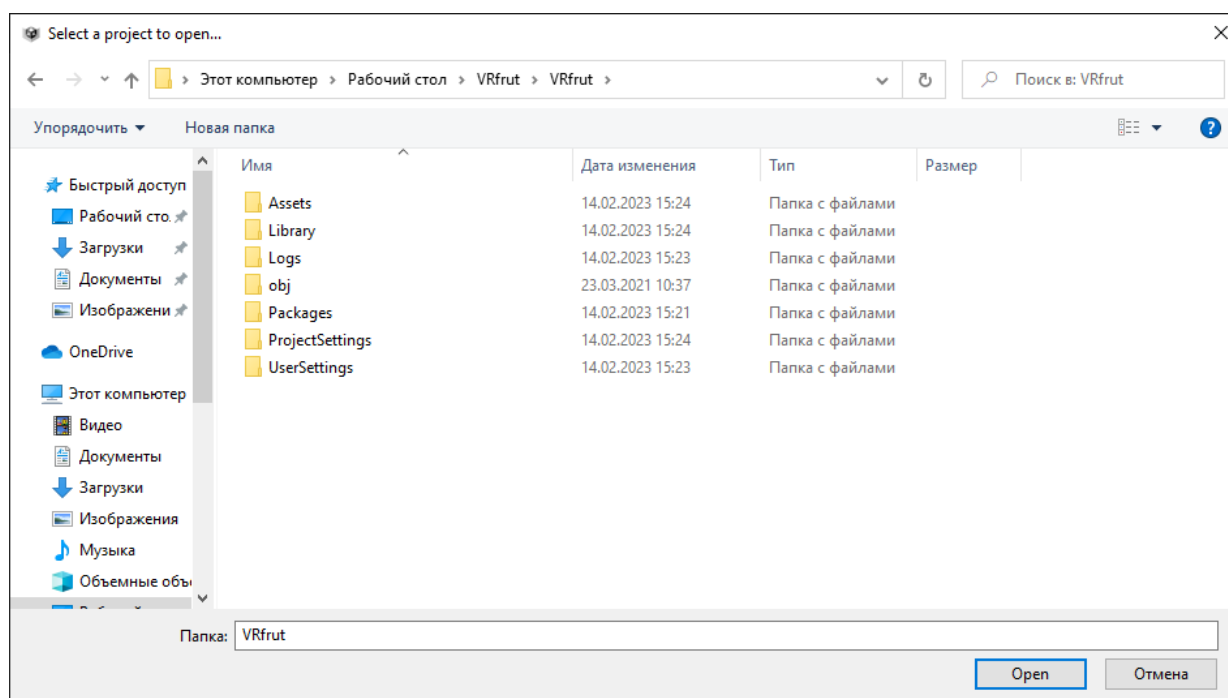


### Руководство наставника Unity

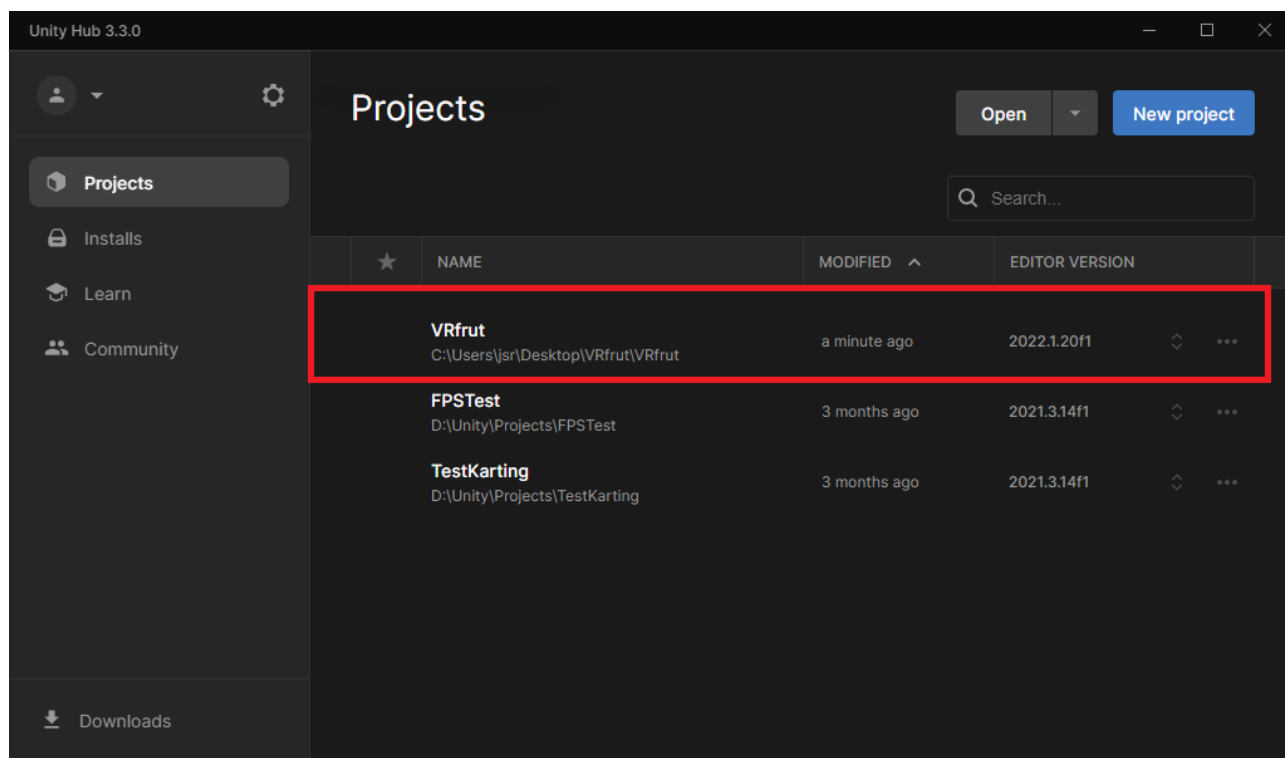
1. <https://unity.com/download> Скачать и установить Unity.
2. После установки Unity, распакуйте в удобное место архив VR Fruit.
3. На рисунке 1 выделена кнопка «Open».



4. Вы должны перейти в распакованную папку до тех пор, пока не будут показаны папки, показанные на рисунке 2.



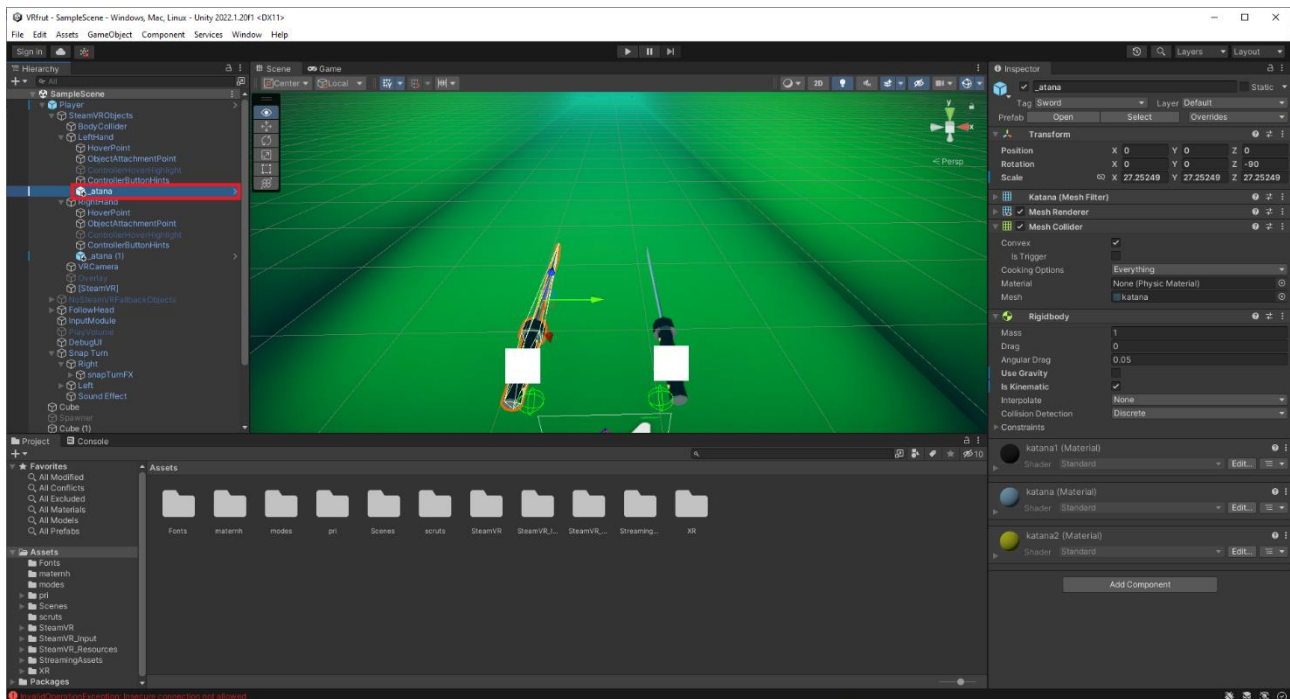
5. Нажмите на ваш проект, который вы только что открыли. Рисунок 3.



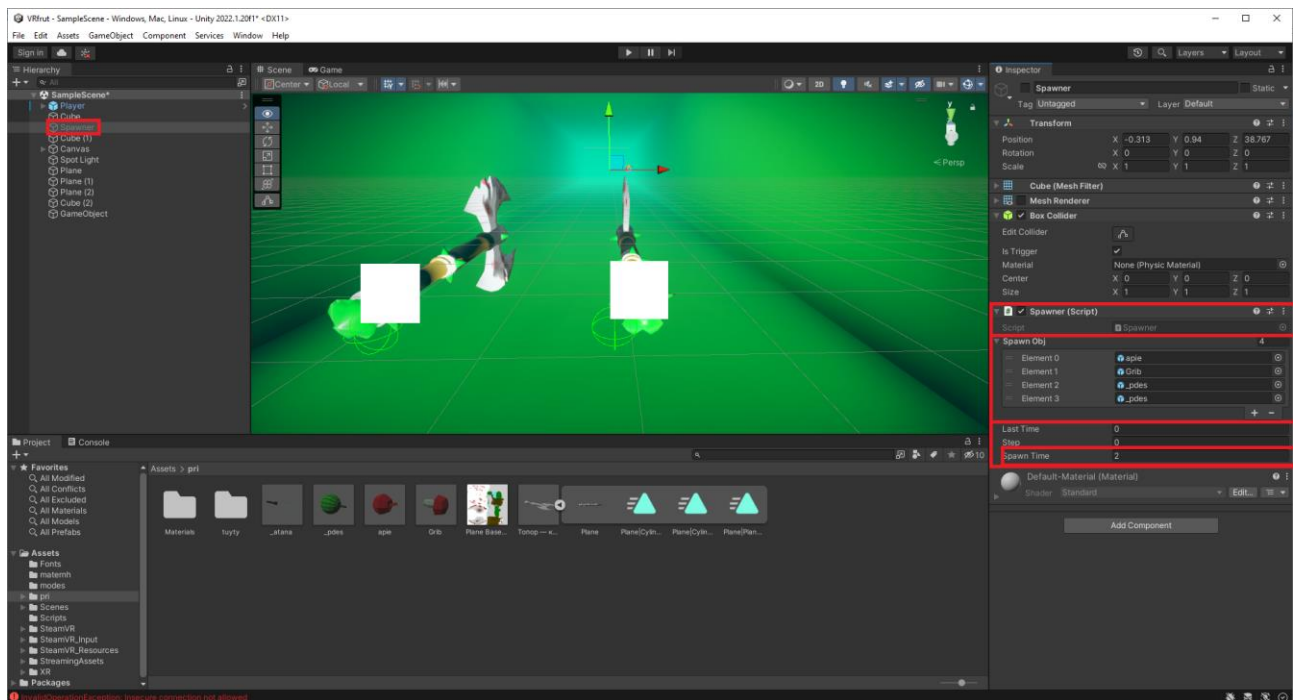
6. Если у вас вылезет окно с Steam VR, нажмите на выделенную кнопку, которая показана на рисунке 4.



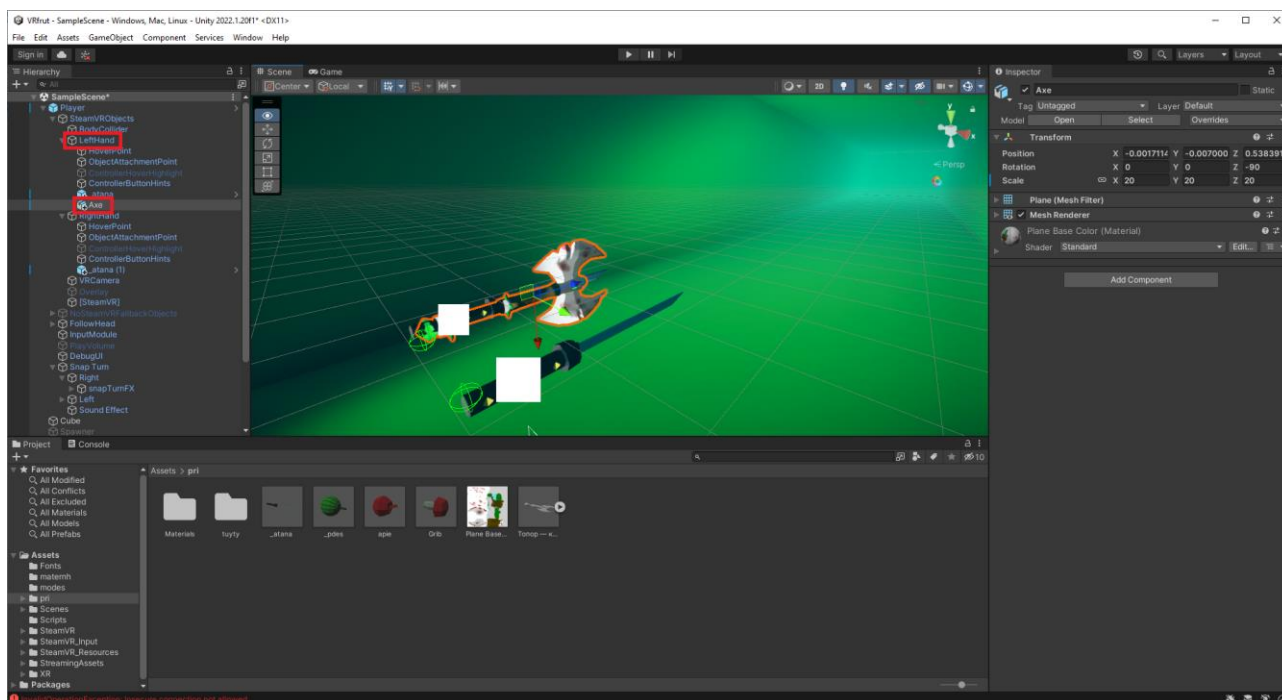
7. На рисунке 5 показана катана, которая является оружием. Чтобы её найти в иерархии, нажмите на неё.



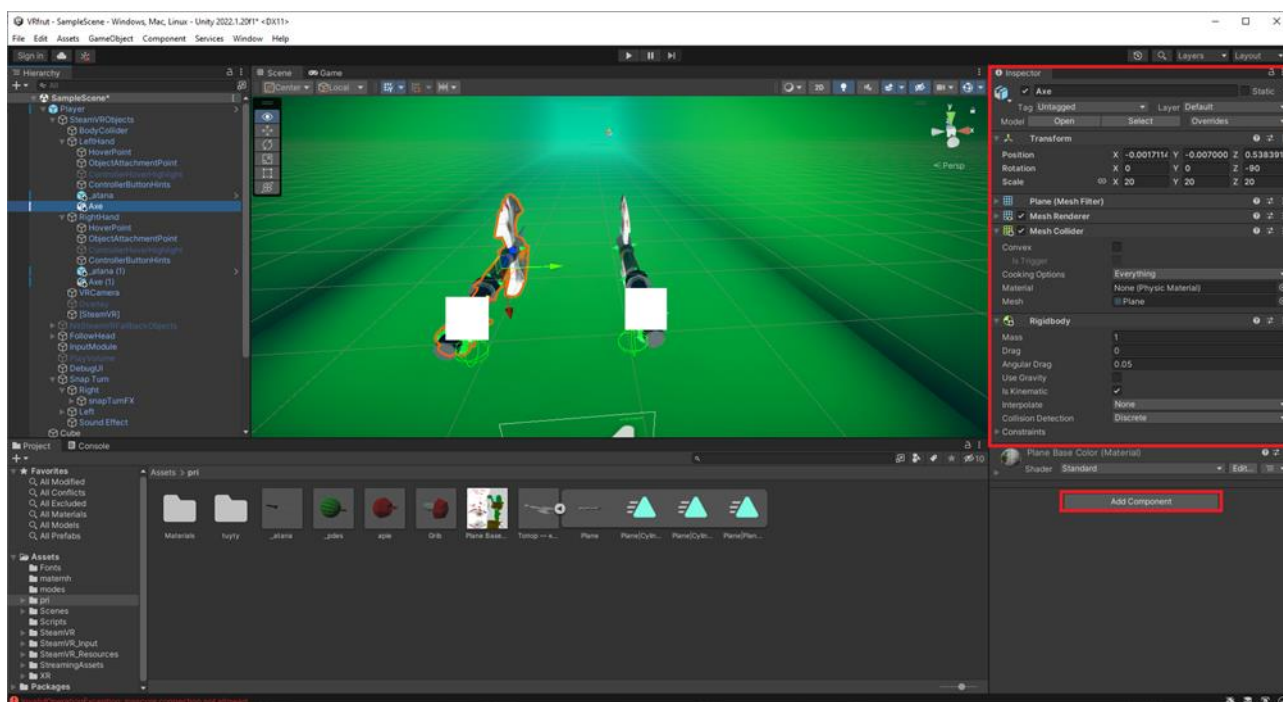
8. Чтобы добавить своё оружие, сохраните 3D-модель в формате **.fbx**, перенесите всё в отдельно созданную папку Materials



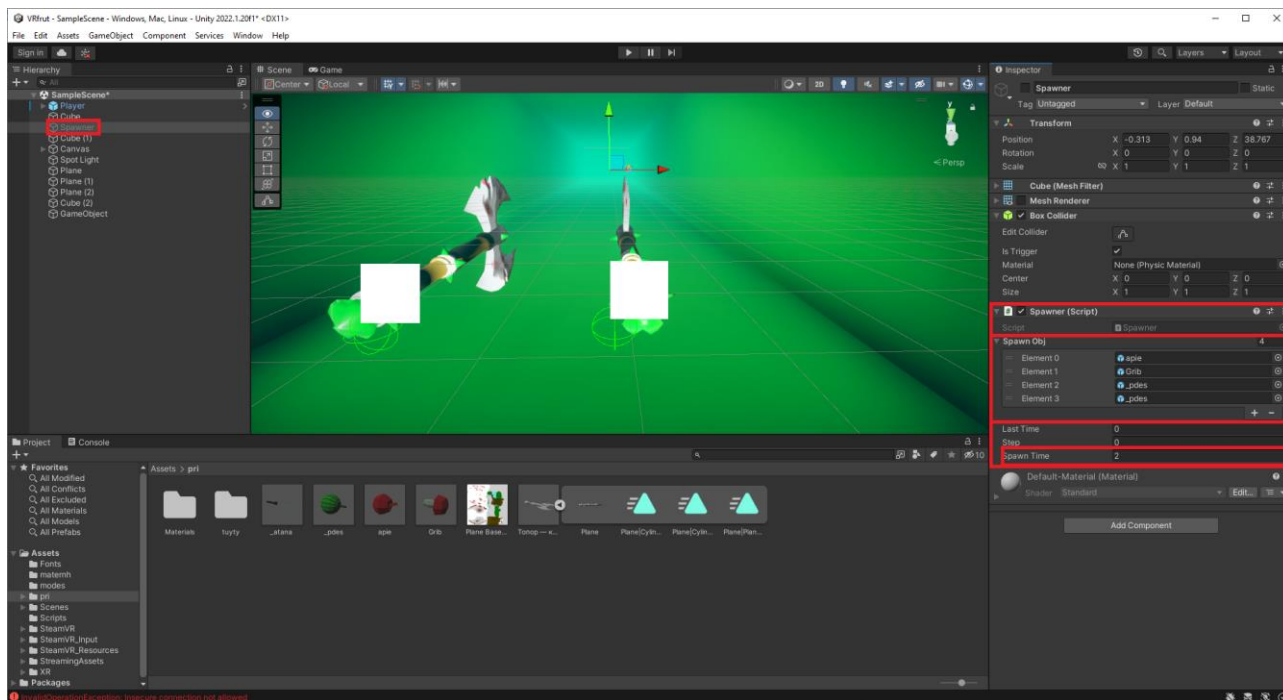
9. На рисунке 6 показан добавленный топор, созданный в Blender. Размещённый так, чтобы ручки топора и катаны совпадали



10. На рисунке 7 показаны компоненты топоров: **Rigidbody** и **Mesh**



11. На рисунке 8 открыт игровой объект «Spawner». Показаны его компоненты. Нам важен компонент Spawner (Script). В нём мы видим 4 элемента. Эти элементы — наши фрукты, которые летят на игрока. Также можно добавлять и свои. Spawn Time – время появления предметов. Чем меньше — тем быстрее появляются предметы



12. Добавьте свой объект в формате .fbx. В папке Scripts найдите скрипт Move.

Перенесите скрипт Move на ваш объект.

13. Скрипт Move. Speed – скорость, с которой летит объект. V1 – Первая половинка объекта, когда он касается с оружием. V2 – Вторая половинка объекта

14. Чтобы ваши объекты разрубались вашим оружием, не забудьте добавить **Mesh** и **Rigidbody** на две разрушаемые части. То есть, основной объект летит вперёд, а разрушаемые части при встрече с оружием разлетаются

**Используемые плагины:** Steam VR Plugin

**Используемые программы:** Steam VR, Unity, Blender

**Характеристики компьютера:**

- I. Видеокарта: GeForce GTX 1080
- II. Процессор: Intel Core i7-6850k 3.60 GHz
- III. Оперативная память: 32 Гб

P.S. Для одного набора VR нужен один компьютер. Версия Unity, на которой была написана игра 2020 года, но работает и с 2022