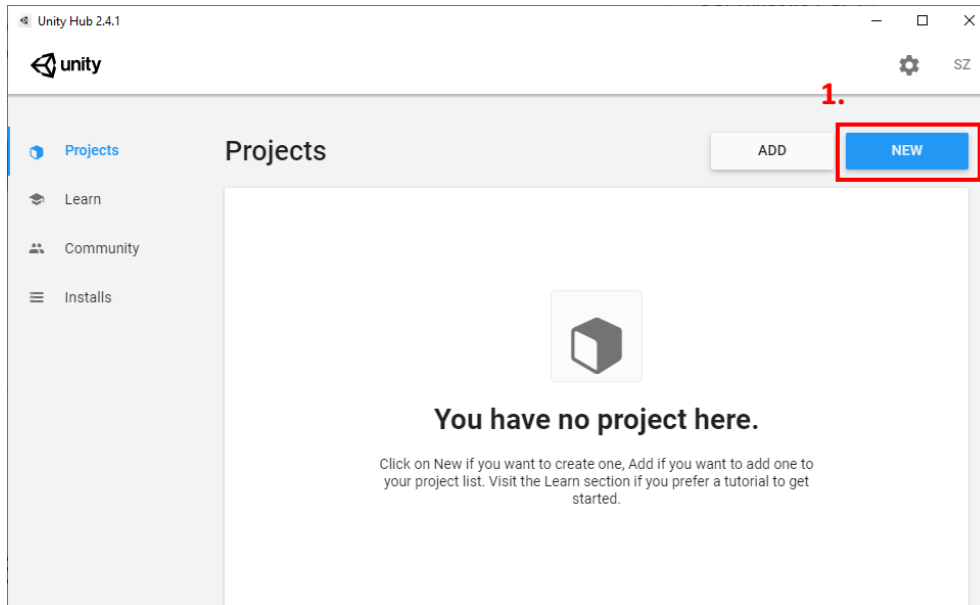


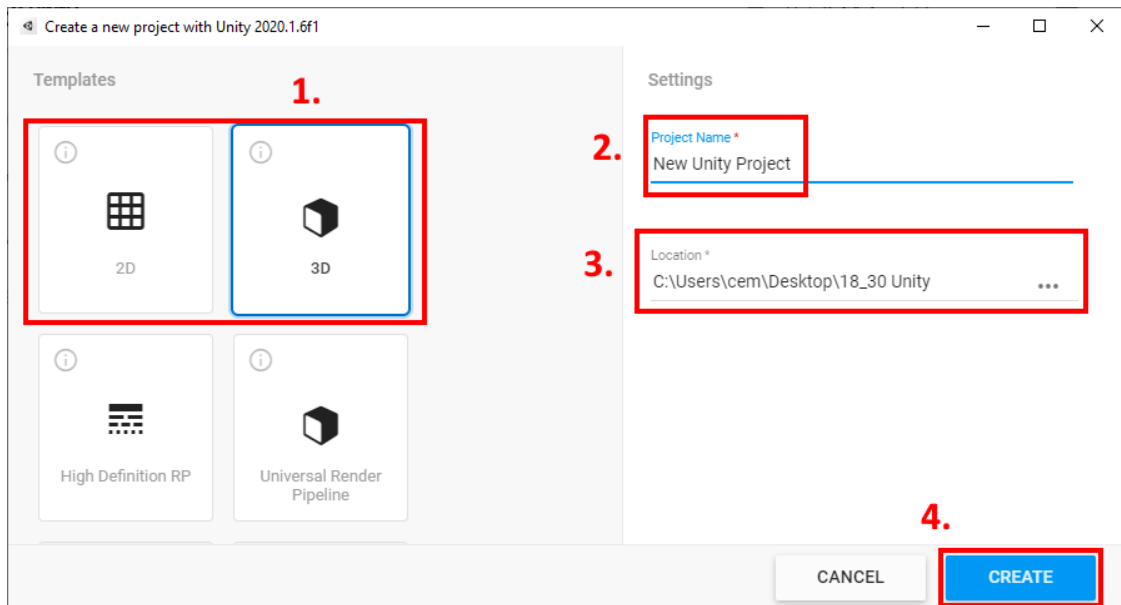
Zarządzanie projektami

Tworzenie

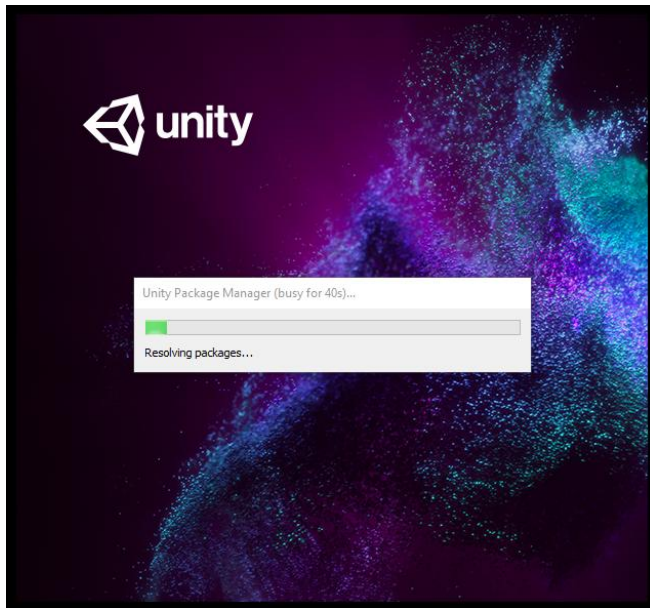
1. W celu utworzenia projektu uruchamiamy Unity Hub.
2. W zakładce Projects klikamy w prawym, górnym rogu „New”



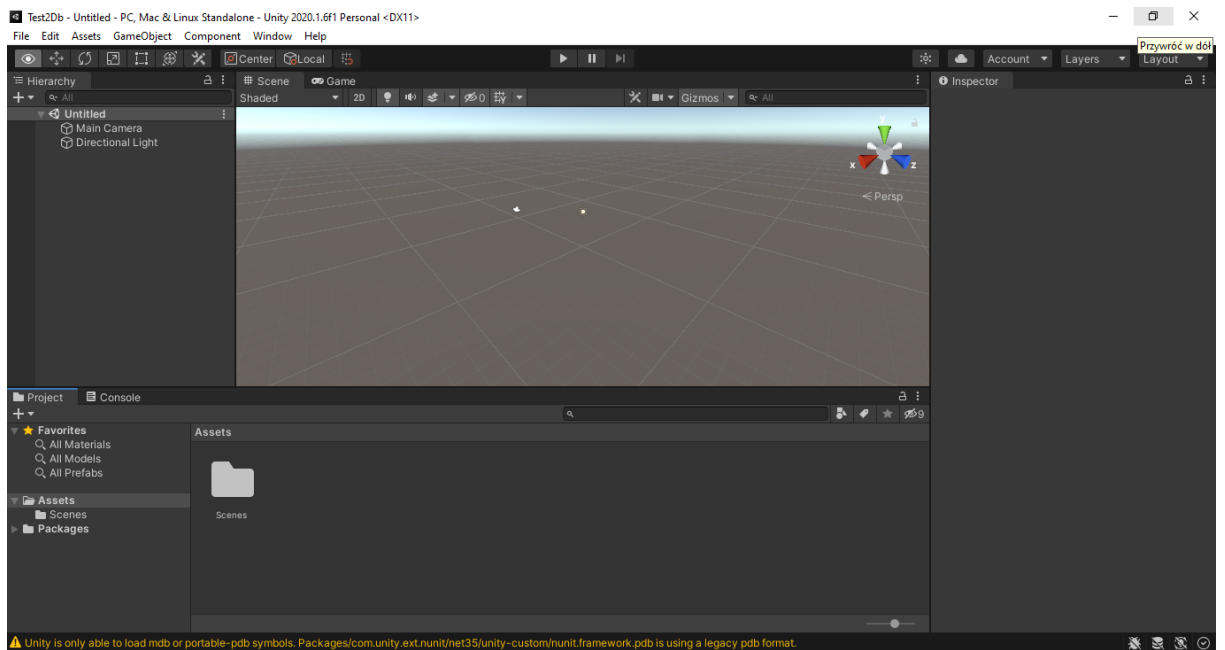
3. W nowym oknie konfigurujemy projekt tj. po lewej stronie wybieramy 2D / 3D, a po prawej w polu „Project Name” wpisujemy nazwę projektu, a poniżej w „Location” lokalizację nowego folderu np. własny katalog z projektami. Wybór potwierdzamy przyciskiem „CREATE”.



4. Po potwierdzeniu Unity rozpocznie konfigurowanie nowego projektu co w zależności od komputera może zająć kilka minut.

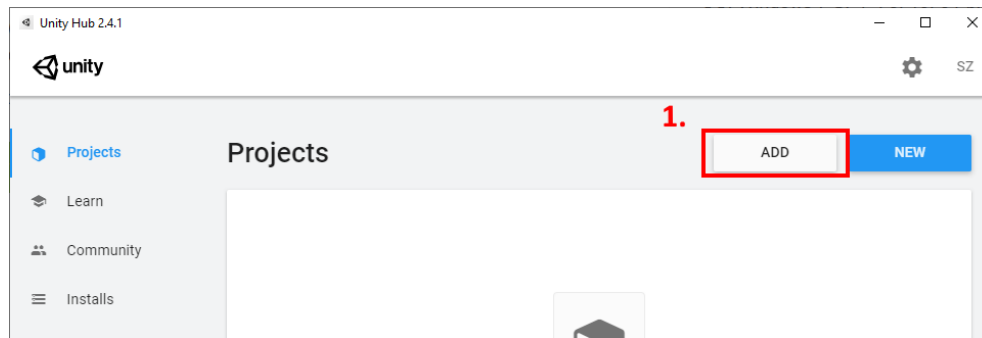


5. Jeśli efektem końcowym jest widok Unity to program został poprawnie zainstalowany! Jednak w przypadku wystąpienia błędu można odwołać się do sekcji „Znane błędy”.

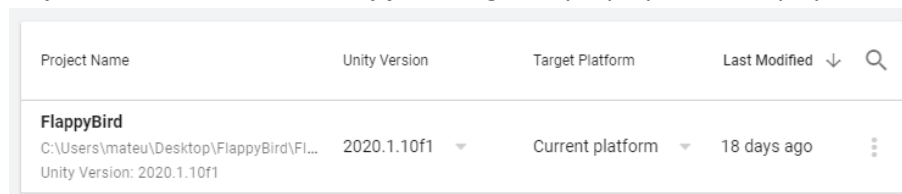


Importowanie projektu

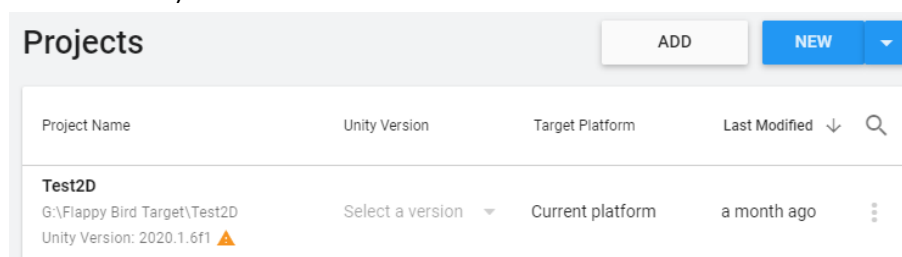
1. W celu zaimportowania projektu musimy znać jego lokalizację, a jeśli jest to archiwum np. „zip” to pliki należy najpierw wyodrębnić



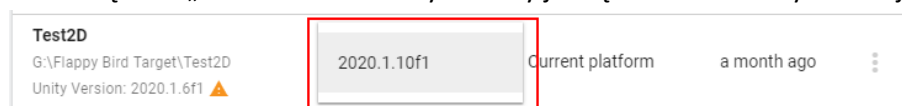
2. W nowym oknie dialogowym wybieramy folder z projektem i wciskamy „Wybierz folder”. Projekt pojawi się na liście dostępnych projektów.
3. Projekt można uruchomić klikając na niego lewym przyciskiem myszy:



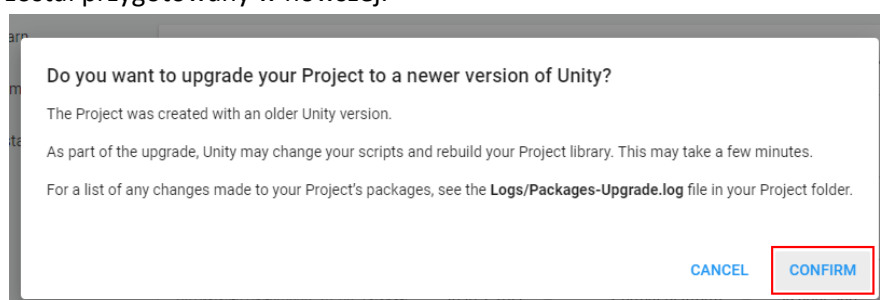
4. Uwaga: jeśli projekt został przygotowany w innej wersji Unity to przed uruchomieniem należy ustawić, której wersji będziemy używać (z reguły będzie dostępna jedyna wersja zainstalowana)



Po kliknięciu w „Select a version” wybieramy jedną z zainstalowanych wersji Unity



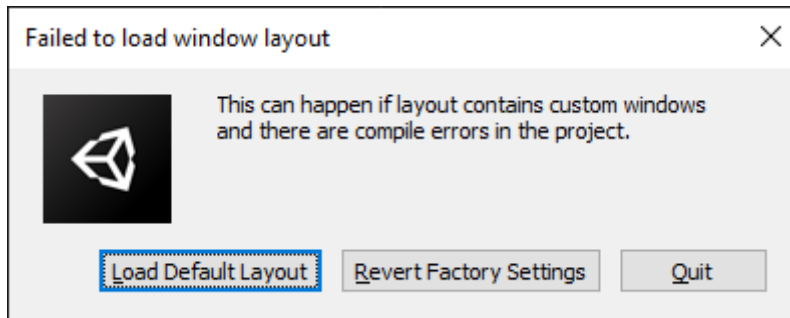
Po zmianie wersji środowiska klikamy na projekt i potwierdzamy przyciskiem „CONFIRM”, że chcemy zaktualizować projekt. Jest to związane z faktem, że czasem zostają wprowadzone zmiany, które mogą spowodować, że projekt nie otworzy się w starszej wersji Unity jeśli został przygotowany w nowszej.



Znane błędy

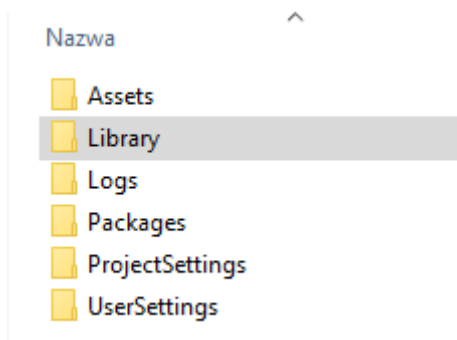
Failed to load window layout

Objawem jest następujące okno dialogowe:



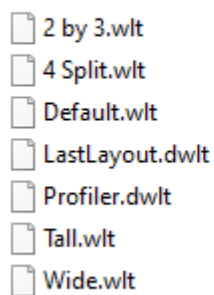
W celu rozwiązania należy:

1. Wcisnąć „Quit” i poczekać, aż się zamknie okno
2. Wchodzimy do folderu projektu i usuwamy folder „Library”



3. Następnie w polu adresu wpisujemy %APPDATA% i klikamy enter, aby przejść
4. Przechodzimy kolejno %APPDATA% > Unity > Editor-5.x > Preferences > Layouts > default

Unity > Editor-5.x > Preferences > Layouts > default



5. Usuwamy plik LastLayout.dwt
6. Otwieramy ponownie Unity Hub i ładujemy projekt wybierając go z listy
7. Jeśli kroki zostały wykonane poprawnie to projekt uruchomi się