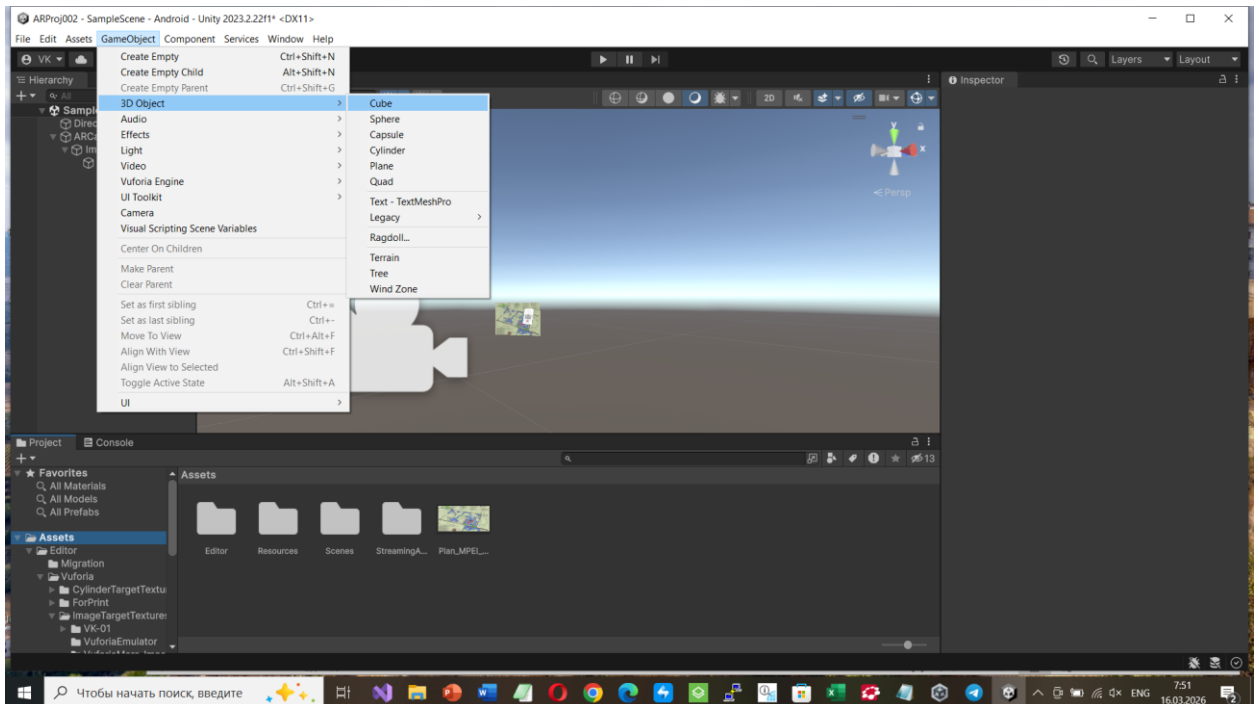


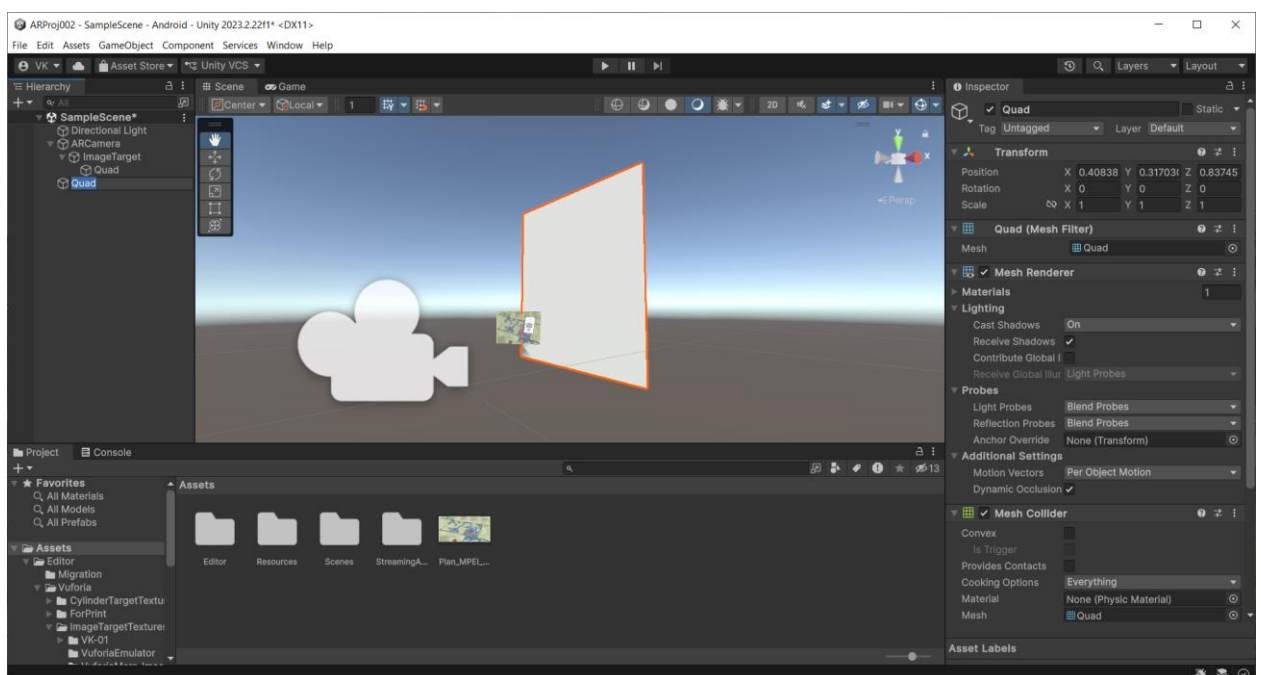
Дополнение к ЛР№2, Часть 2: Работа с Material для Game Object'a

При оформлении изображения в качестве контента ДР с использованием в Приложении с использованием **Game Object Quad**, возможно без формального создания **Material** просто «закрасить» картинкой **Game Object**, например, простым «перетаскиванием» (**drag-n-drop**) картинки из **Assets** непосредственно на какой-либо **Game Object** (в реализации данного задания в ЛР№2, Часть 2 – это **Quad**).

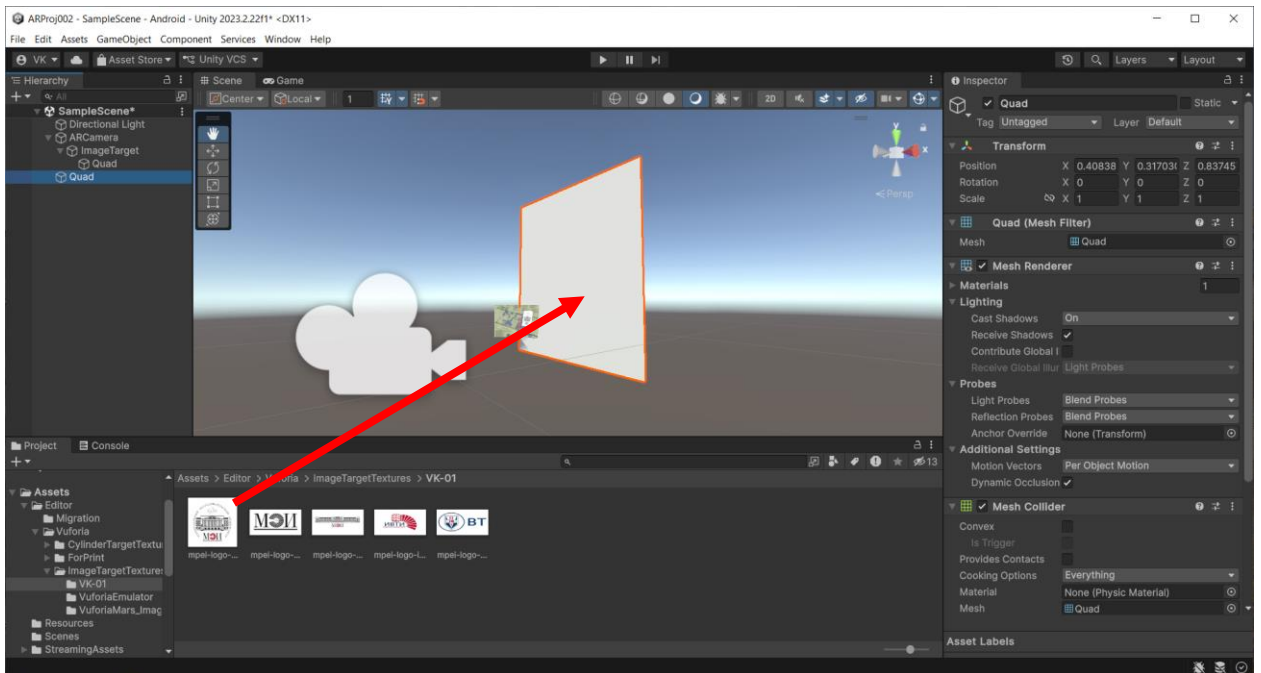
1. Для проверки - создаваем ещё один **Quad** →



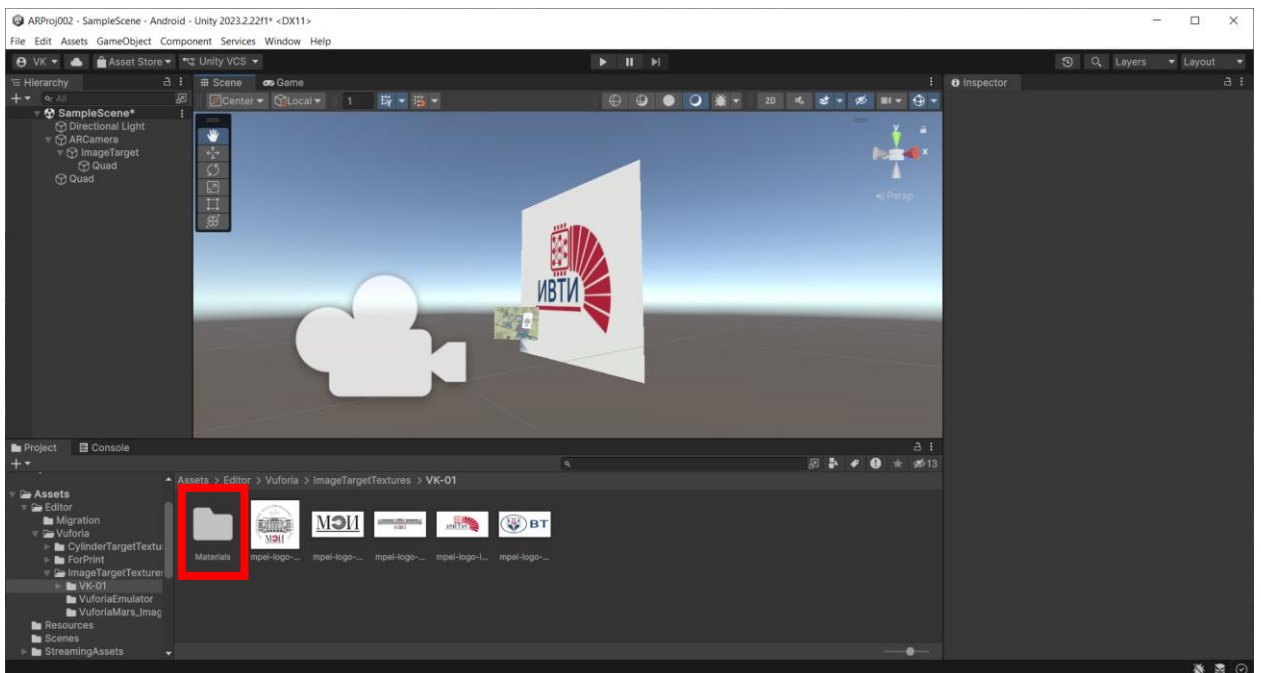
Новый **Quad** появился в **Scene**:



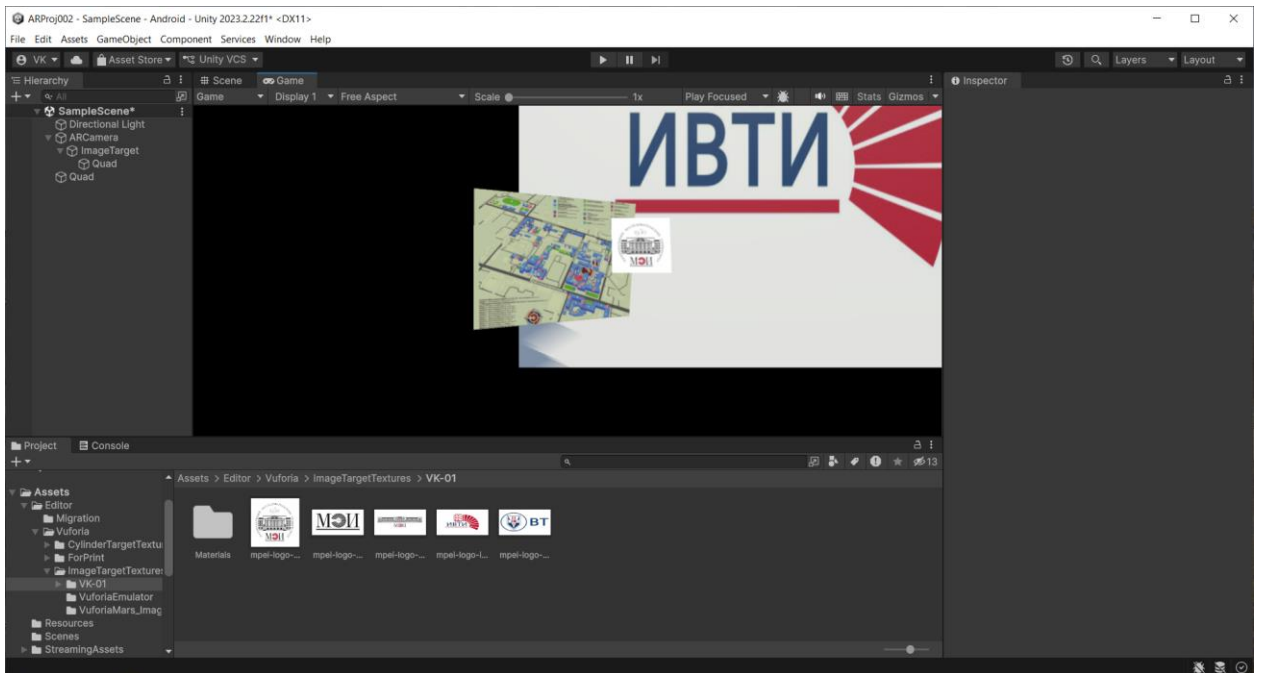
Назначим ему контент «напрямую», **drag-n-drop**-ом «перетащим» изображение прямо в сцену, с использованием созданного, проверочного **Quada**'а. Сам контент возьмём из уже имеющихся, ранее загруженных изображений:



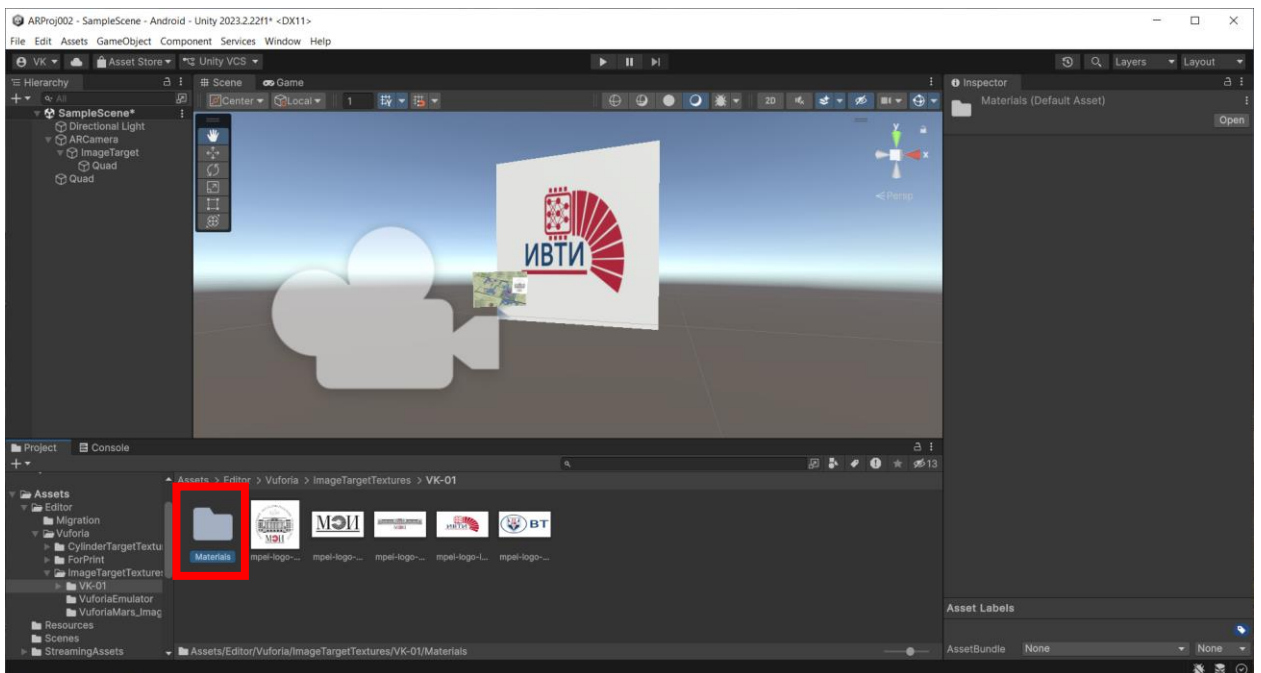
Выбранное изображение - контент - проявился в **Quad'e**, а в **Assets'ax** «автоматически» появился **Material** нашего контента:



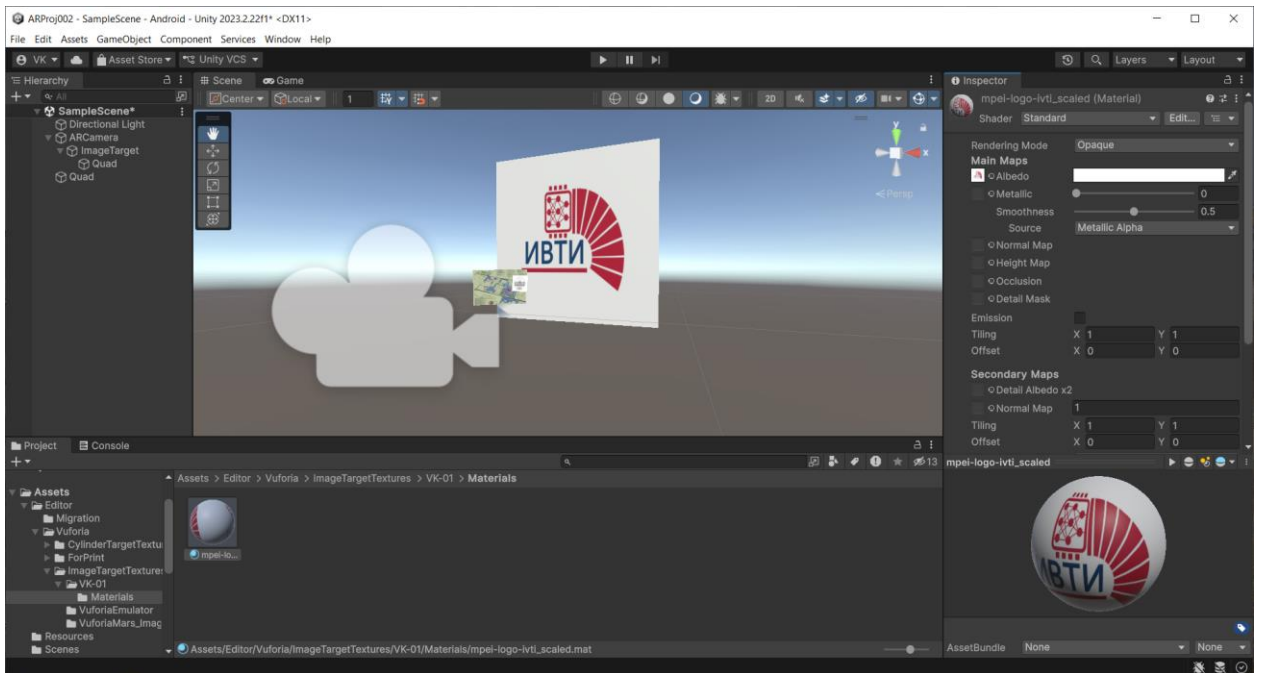
В результате, наблюдаем контент ДР в сцене с добавленным рассматриваемым способом еще одним изображением →



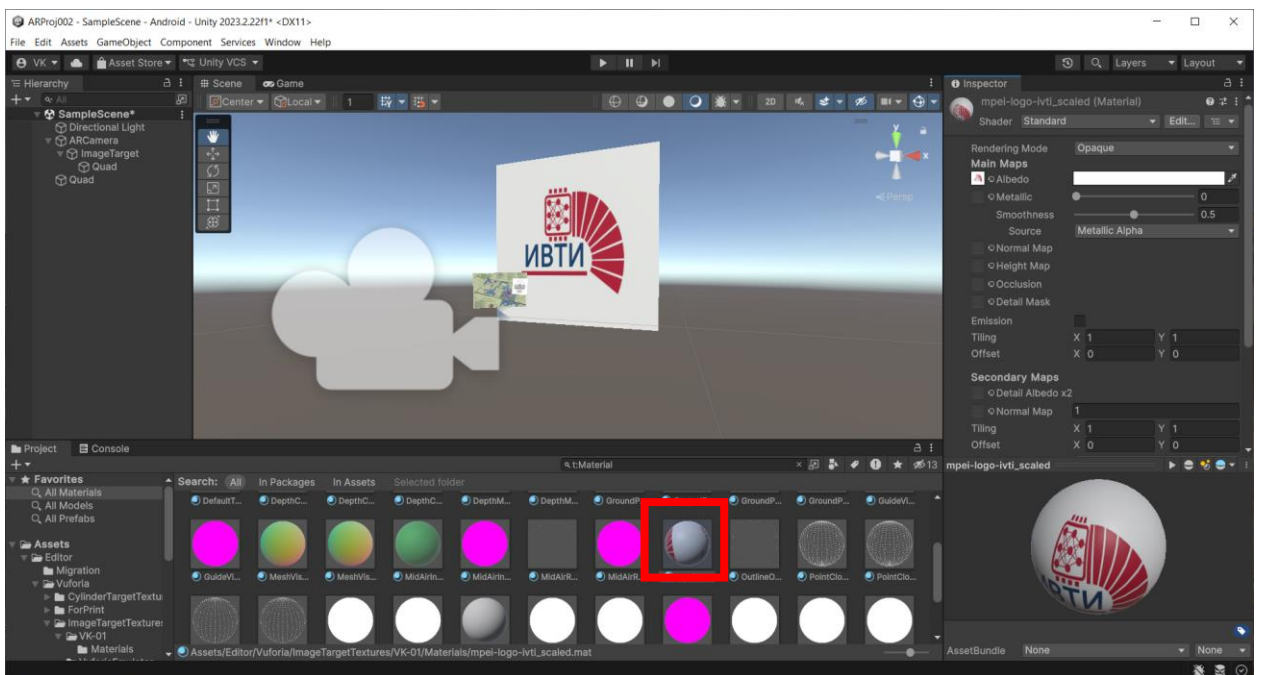
А соответствующий **Material** с именем изображения автоматически создаётся в **Project ->...Materials**:



→Кликаем по папке **Materials** и убеждаемся, какой материал автоматически создался:



И автоматически этот новый материал зарегистрировался в проекте в общем разделе: в **Assets->Favorites->Materials**:



=====

Таким образом можно drag-n-dropом «закрашивать» картинками не только Quad, но и другие, стандартные игровые объекты в Unity, такие, как Cube, и Cylinder и (по идее) любой из Game Objects.