

# Unity3D 环境搭建

张俊华 16030199025

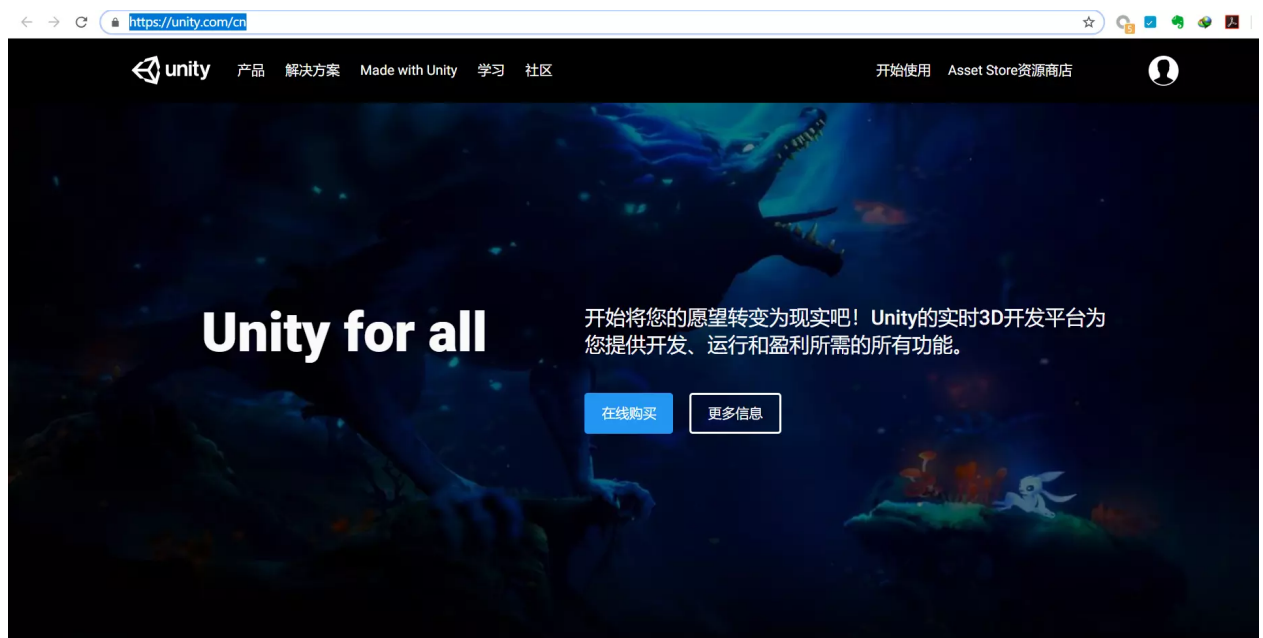
在本学期开设的「虚拟现实」课程里，需要学习 Unity3D 的开发，在这里记录下 Unity 3D 开发环境的搭建过程：

## 1. Unity3D 介绍

## 2. 环境搭建之前的准备

Unity在windows和mac OS上都有发布自己稳定的版本，由于我是在Windows上开发。因此需要下载适用于 Windows 版本的安装助手

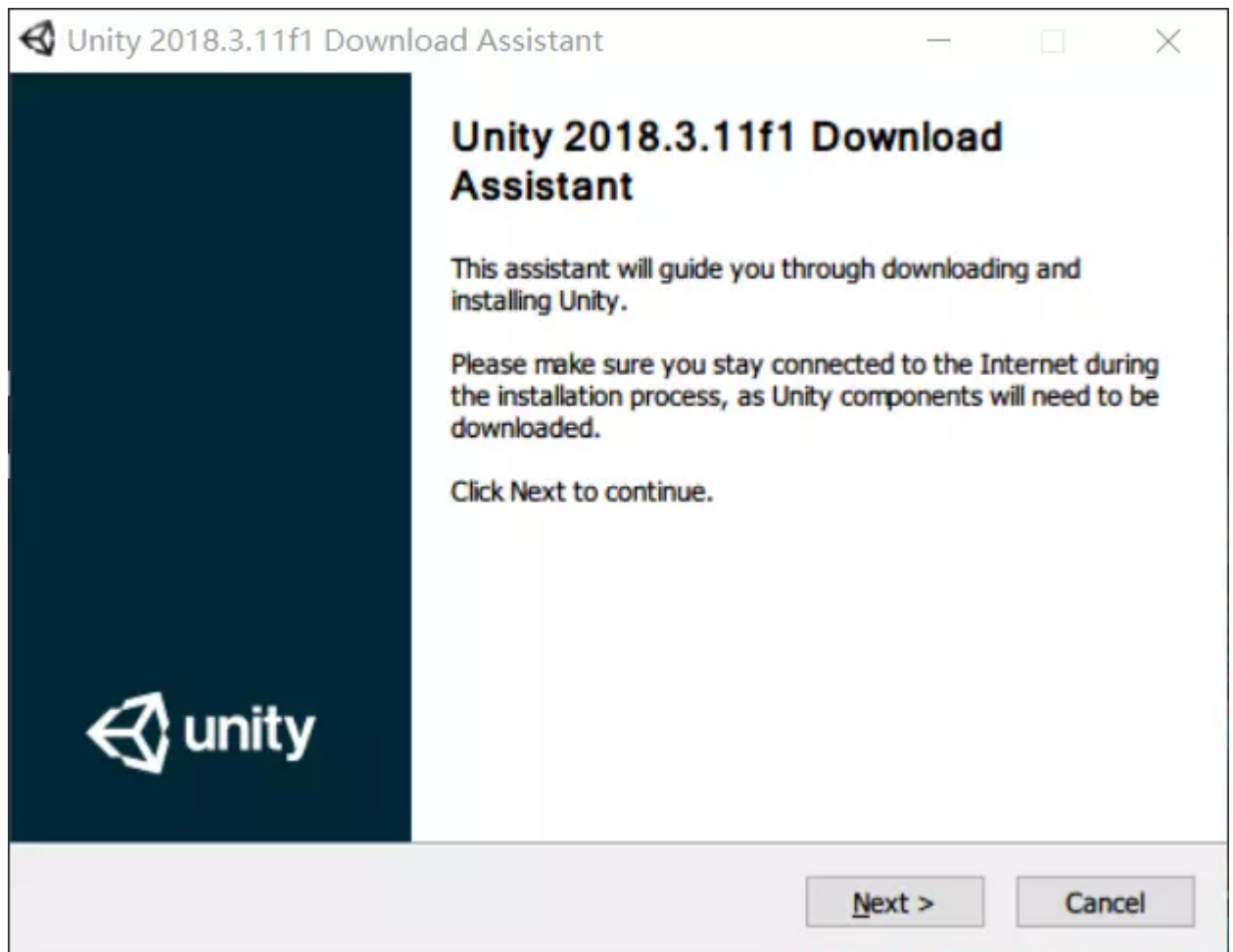
- 前往[官网 https://unity3d.com/cn/](https://unity3d.com/cn/)下载最新版本的安装助手:



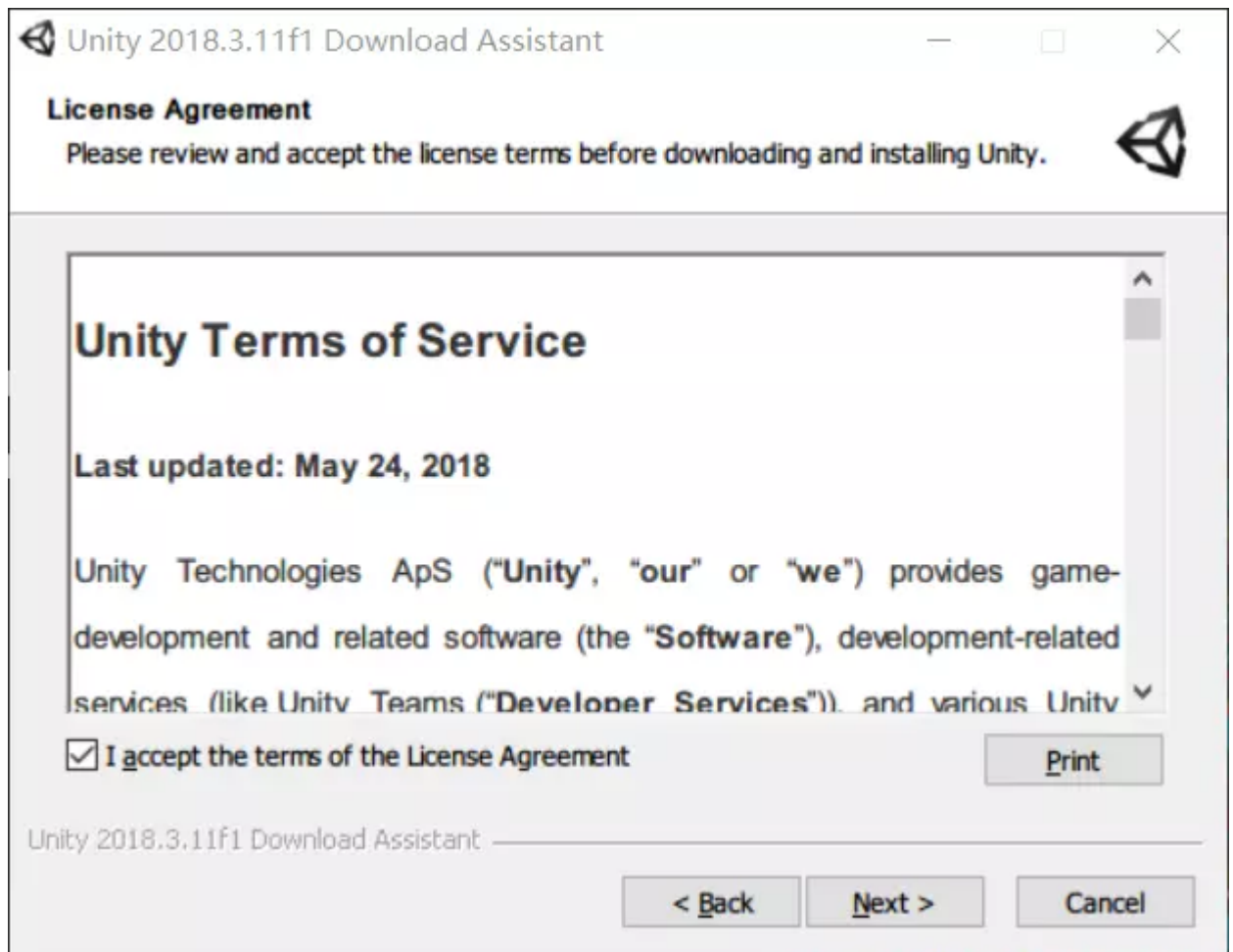


### 3. Unity开发环境搭建过程

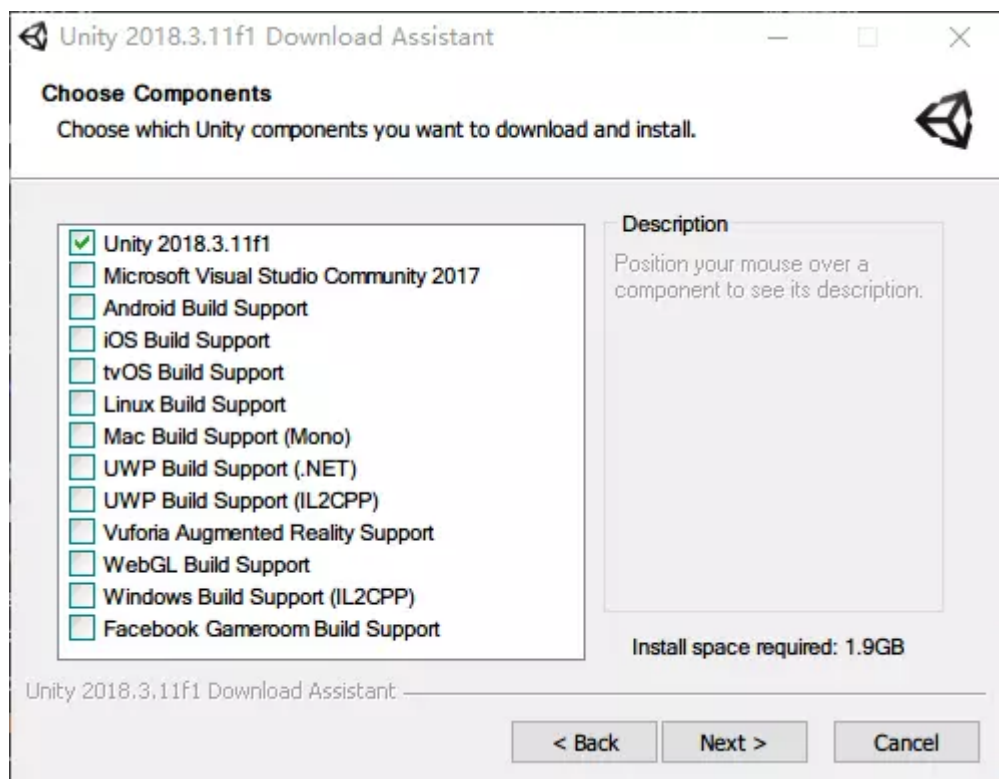
1. 双击运行 Unity 安装助手，执行安装流程



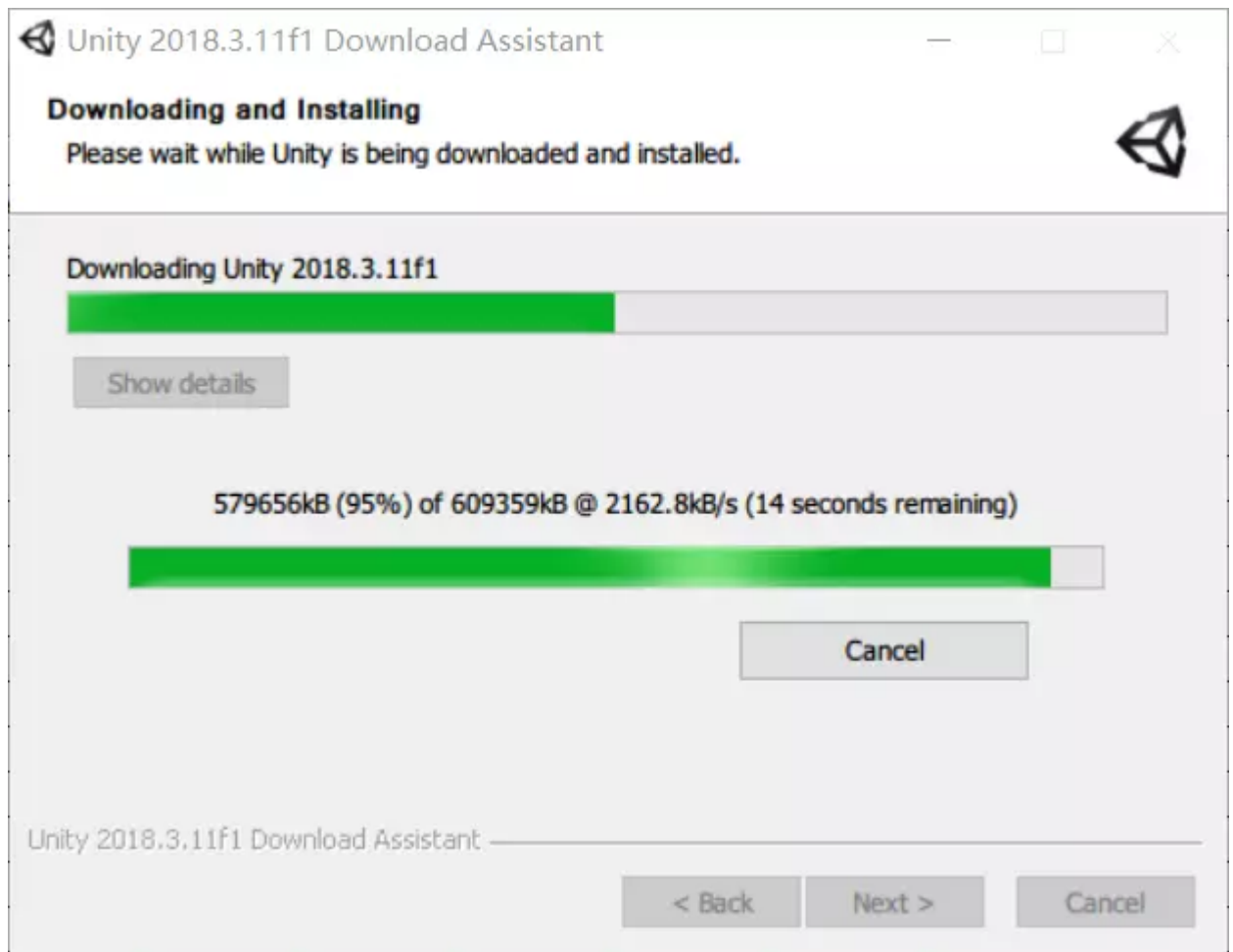
2. 接受使用许可



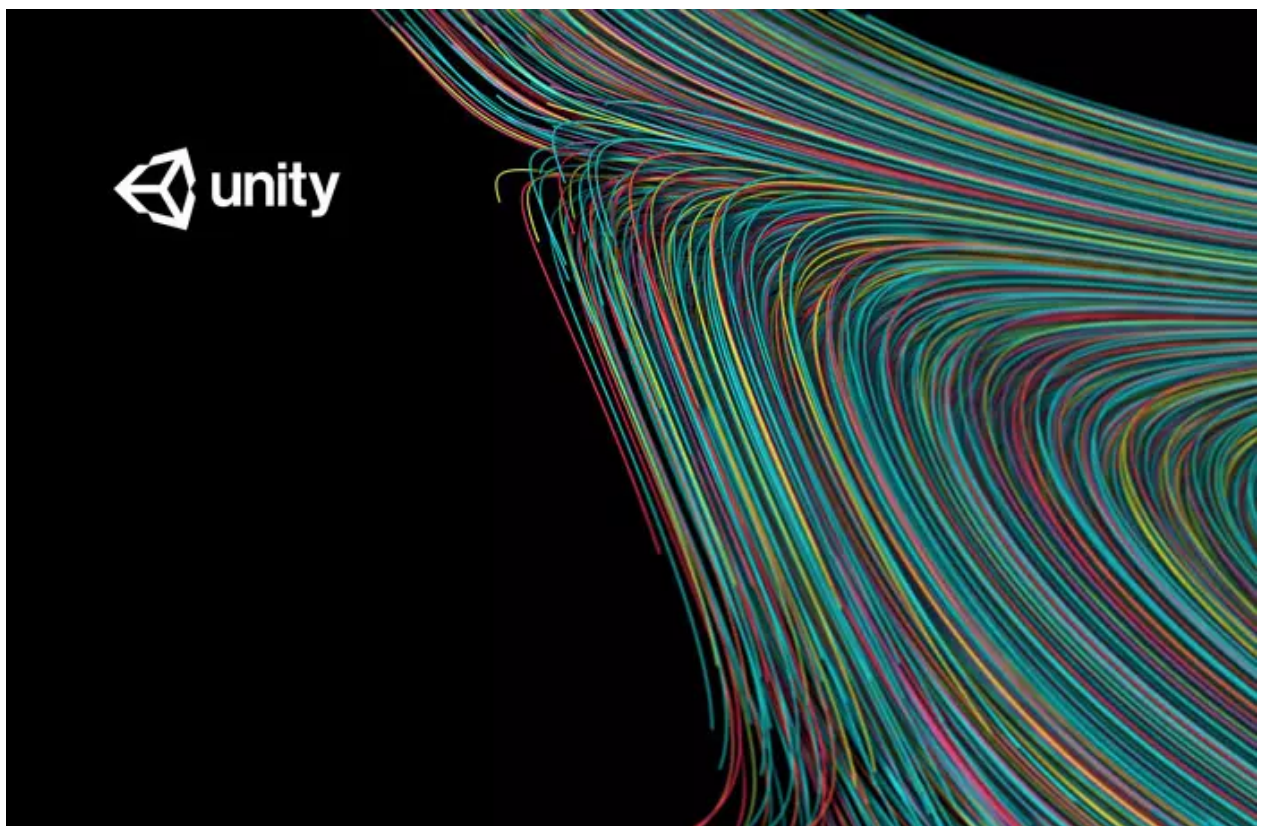
3. 选择需要的组件和安装位置



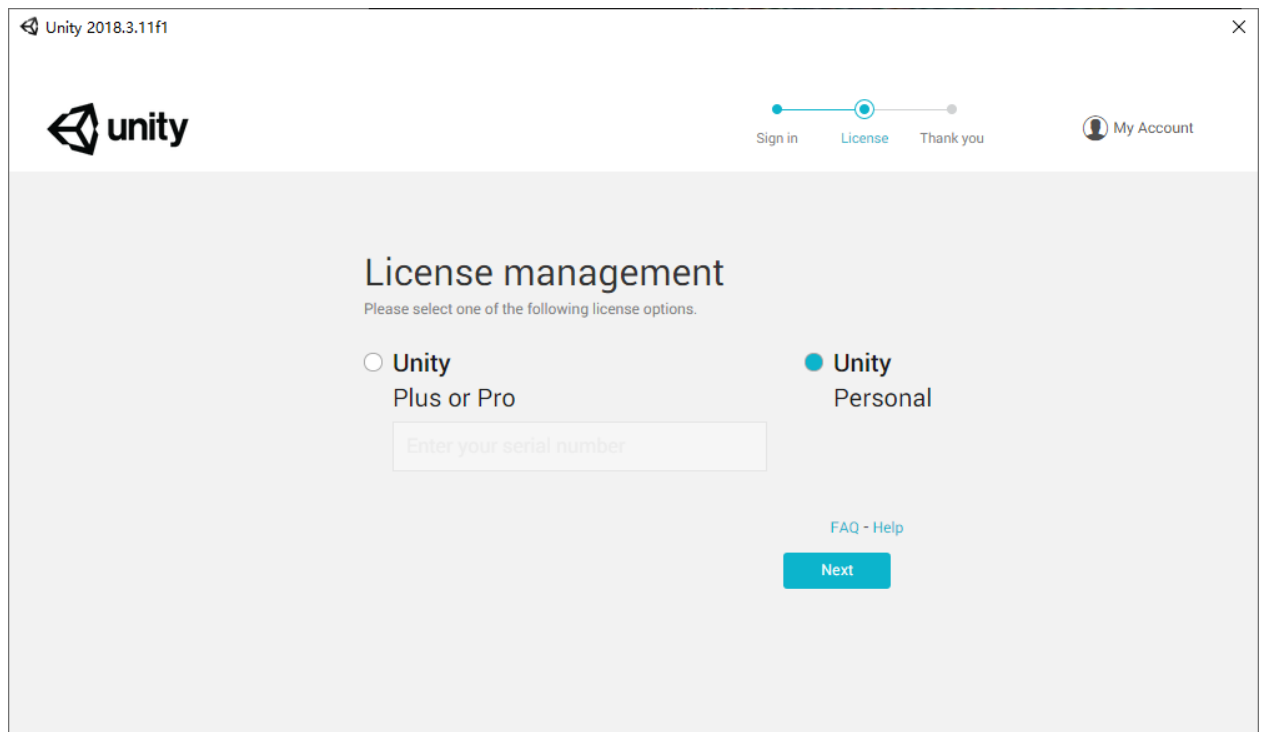
4. 等待下载安装完成



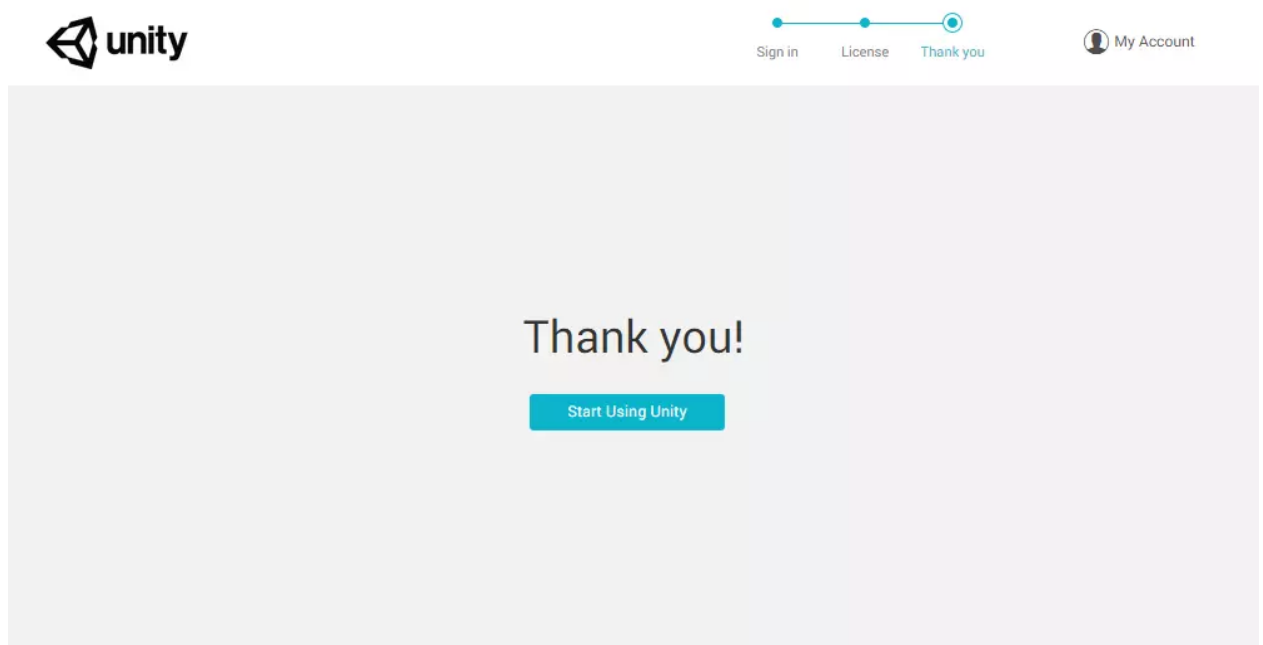
5. 至此 Unity 便安装完成



6. 进入 Unity 之后需要完成账户登录和使用许可获取



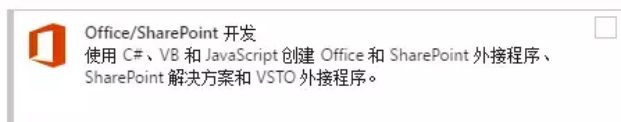
选择 Personal 授权许可



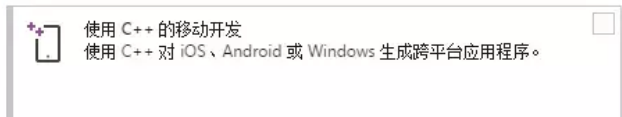
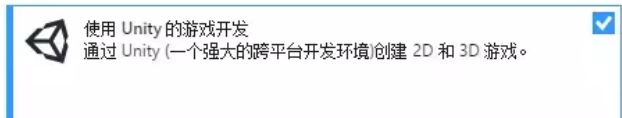
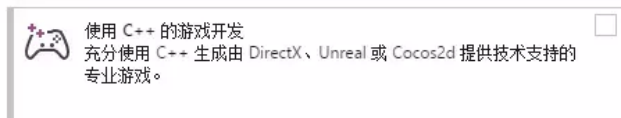
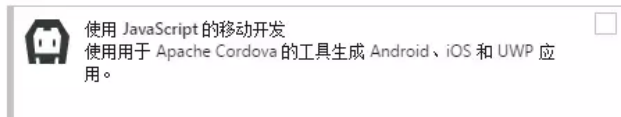
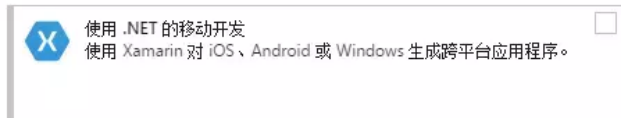
这里需要注册登录 Unity 账户，完成之后，Unity 便可以使用

## 4. VisualStudio Unity 插件

在 IDE 的选择上，我使用 VisualStudio 2017，并选取适合 Unity 开发的组件。



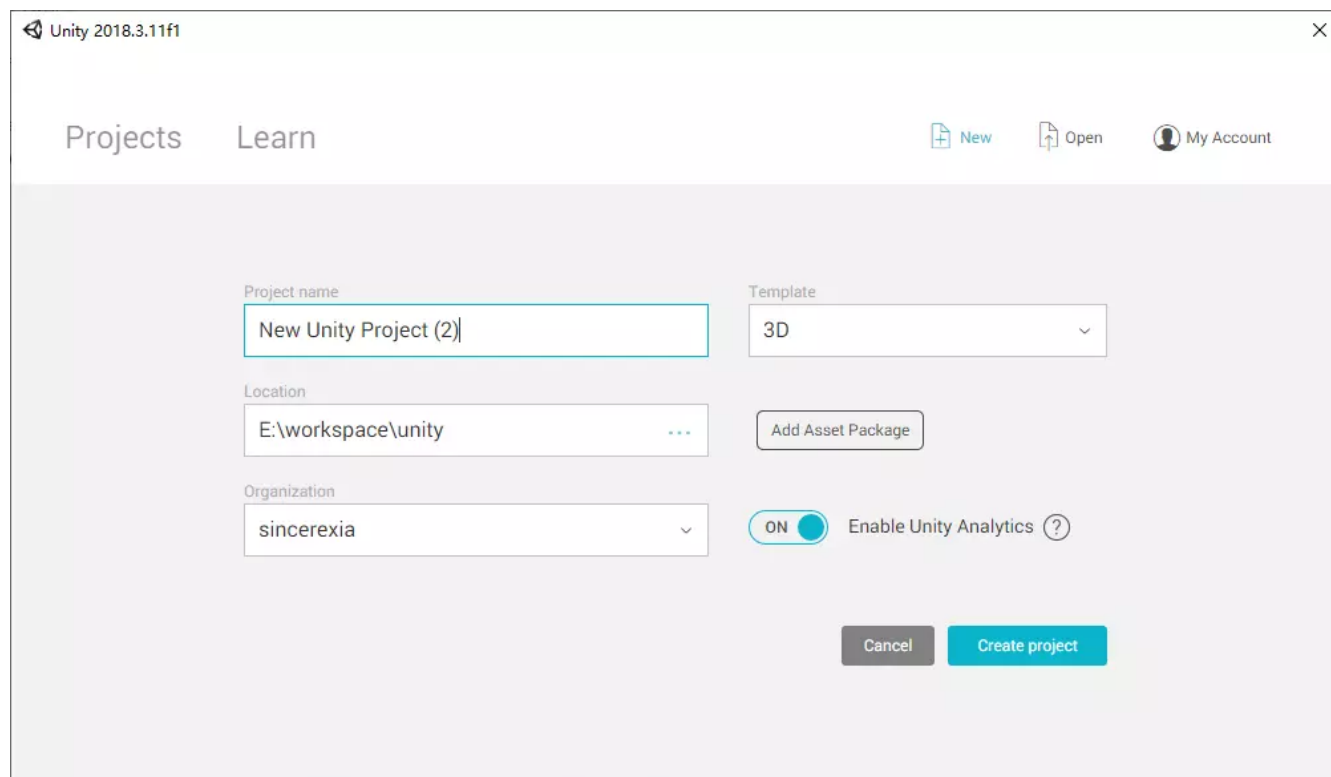
移动与游戏 (5)



选取之后会自动添加 Visual Studio 2017 Tools for Unity 插件。

## 5. Unity 界面

单击 New project 按钮，对话框切换到以下内容：



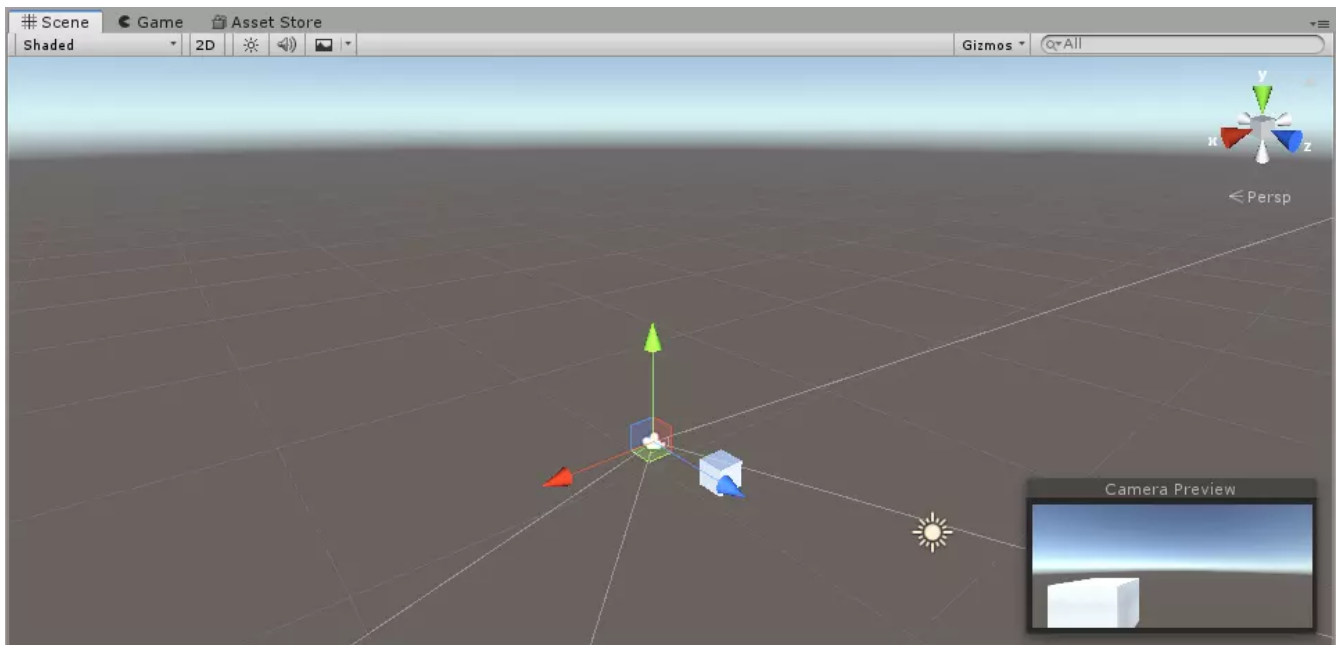
- 将项目重命名，并在硬盘上选择一个位置进行保存。
- 选项：3D或2D，以及Unity Analytics的切换。2D或3D选项确定编辑器的初始配置
- Asset packages按钮允许将自定义包导入项目中

## 1. Scene View - 场景视图



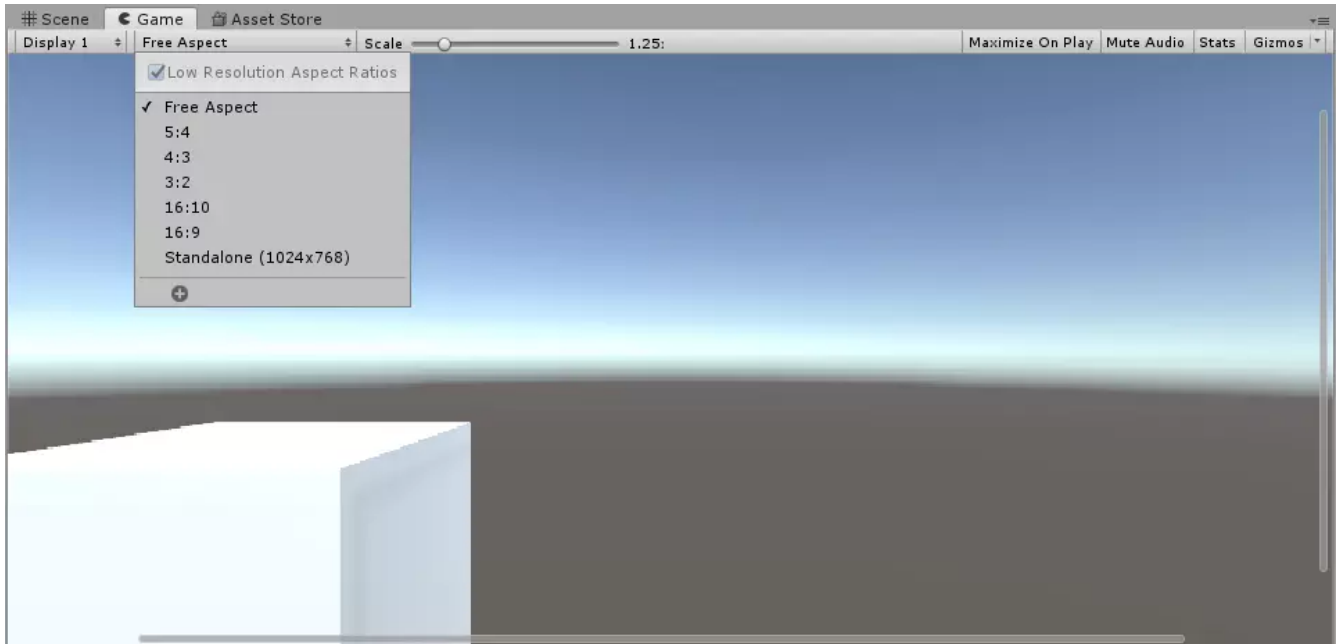
Scene view 是构建游戏的地方; 添加构成游戏的所有模型, 相机和其他部件的地方。

点击菜单栏上的 GameObject, 尝试向场景中加入一个立方体:



## 2. Game View - 游戏视图

游戏视图代表玩家对游戏的视角。 游戏视图有一个宽高比选择器, 可让更改视图的尺寸以匹配特定屏幕宽高比或设备屏幕尺寸

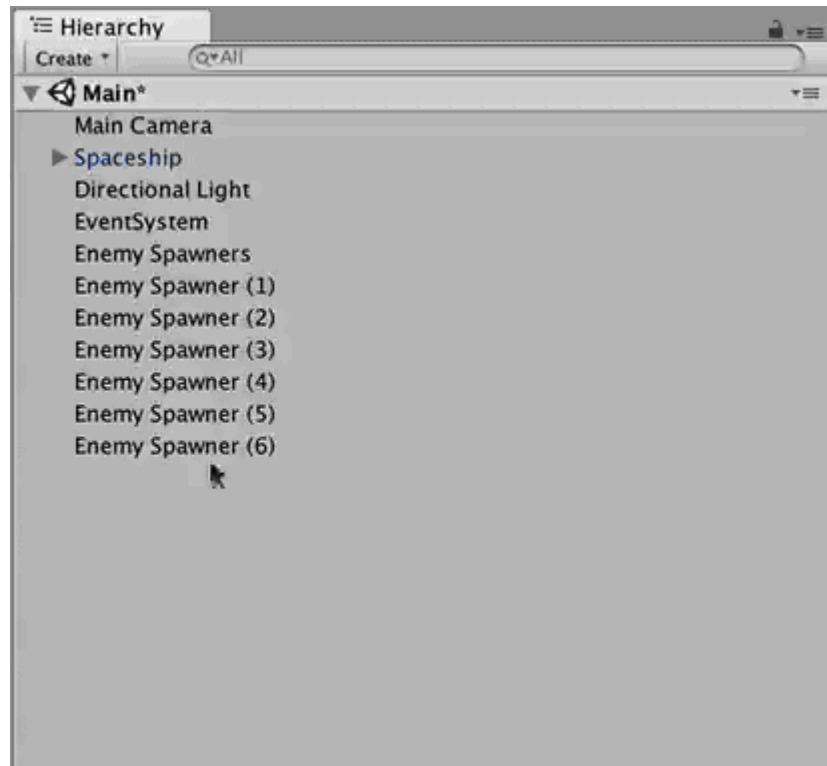


## 3. Hierarchy window - 层次结构窗口

Hierarchy窗口包含游戏中使用的所有当前GameObject (游戏对象) 的列表

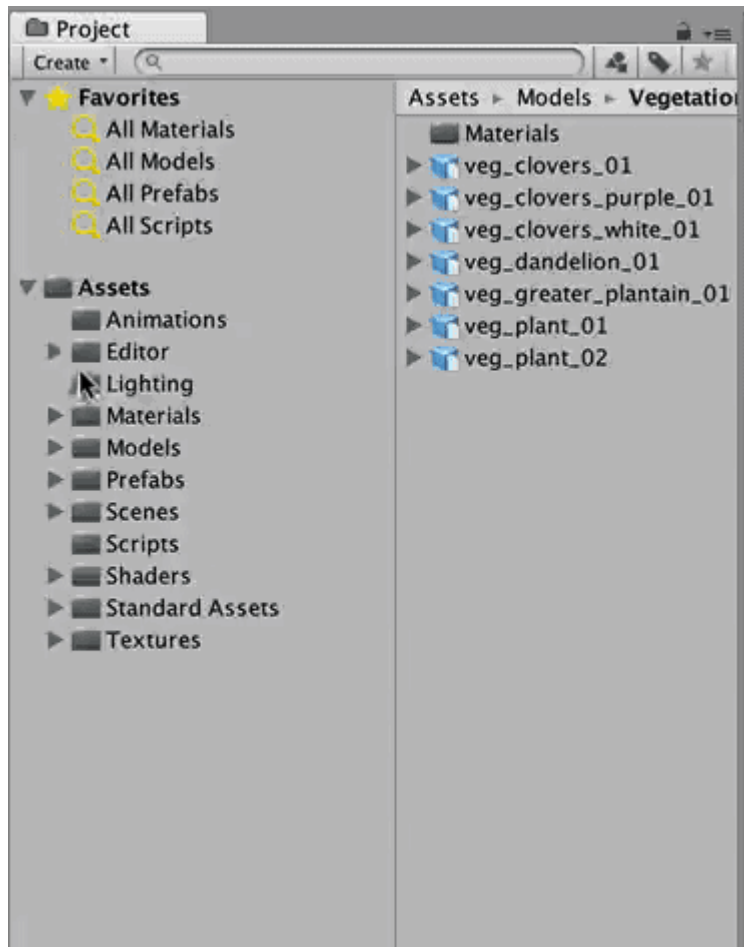
每个新场景都以主摄像头(Main Camera )和定向光(Directional Light)开始, 它们都是GameObjects。





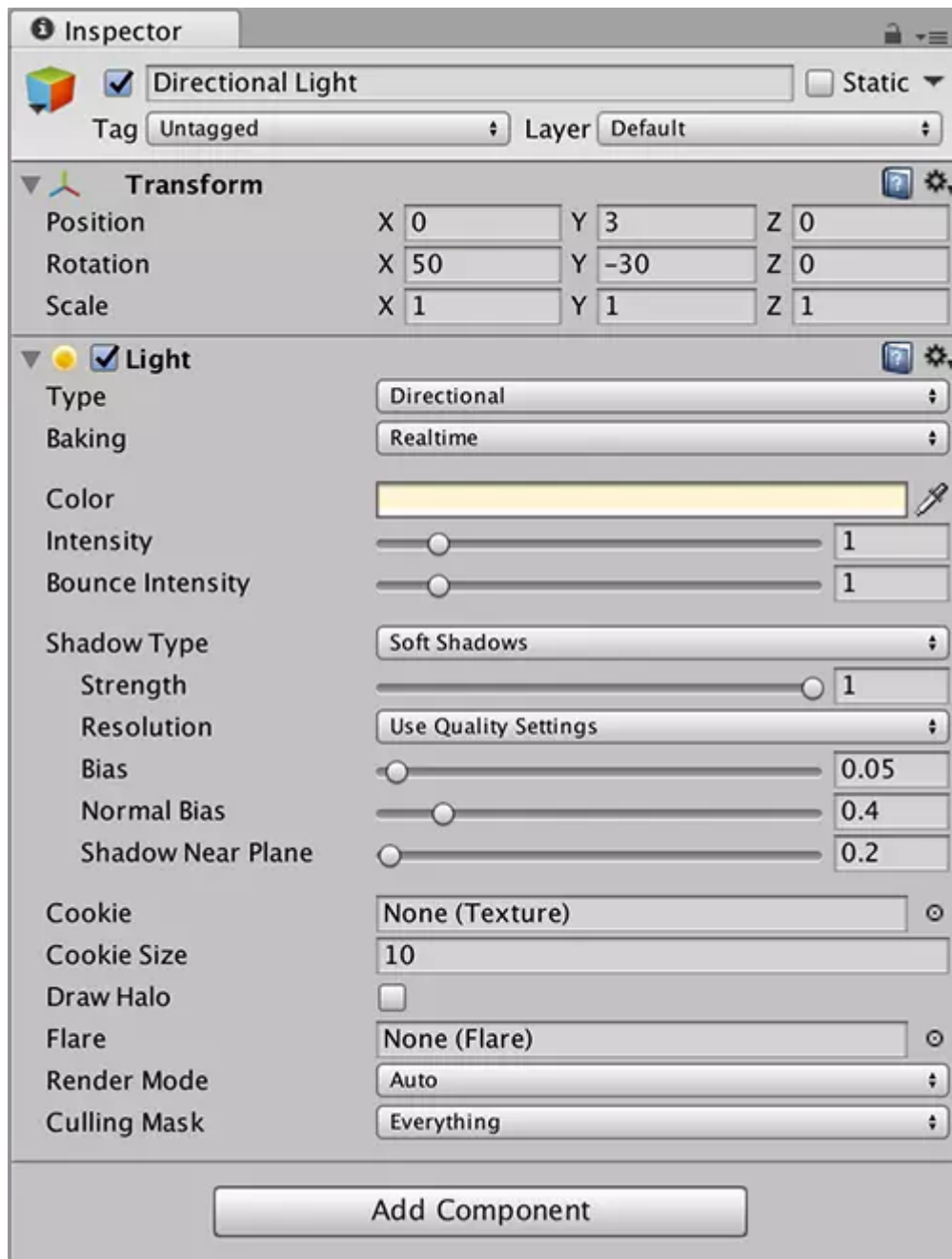
## 4. Project window - 工程窗口

Project窗口包含游戏使用的所有资源。可以按文件夹组织资源，当使用它们时，只需将这些资源从“项目”窗口拖动到“层次结构”窗口即可。或者，可以将它们从Project window拖动到Hierarchy window。如果将文件从计算机拖到Project window中，Unity将自动将这些文件作为资源导入。



## 5. Inspector window - Inspector窗口

Inspector窗口可以配置任何GameObject。当在Hierarchy中选择GameObject时，Inspector将列出该GameObject的所有适当组件及其属性



## 6. Toolbar - 工具条

Hand tool内置了一系列有用的功能:



至此，便完成了 Unity 开发环境的搭建和界面的熟悉