



唐老狮系列教程

Unity基础——坐标系



唐老狮系列教程-坐标系

主要学习内容

- 1.世界坐标系
- 2.物体坐标系
- 3.屏幕坐标系
- 4.视口坐标系

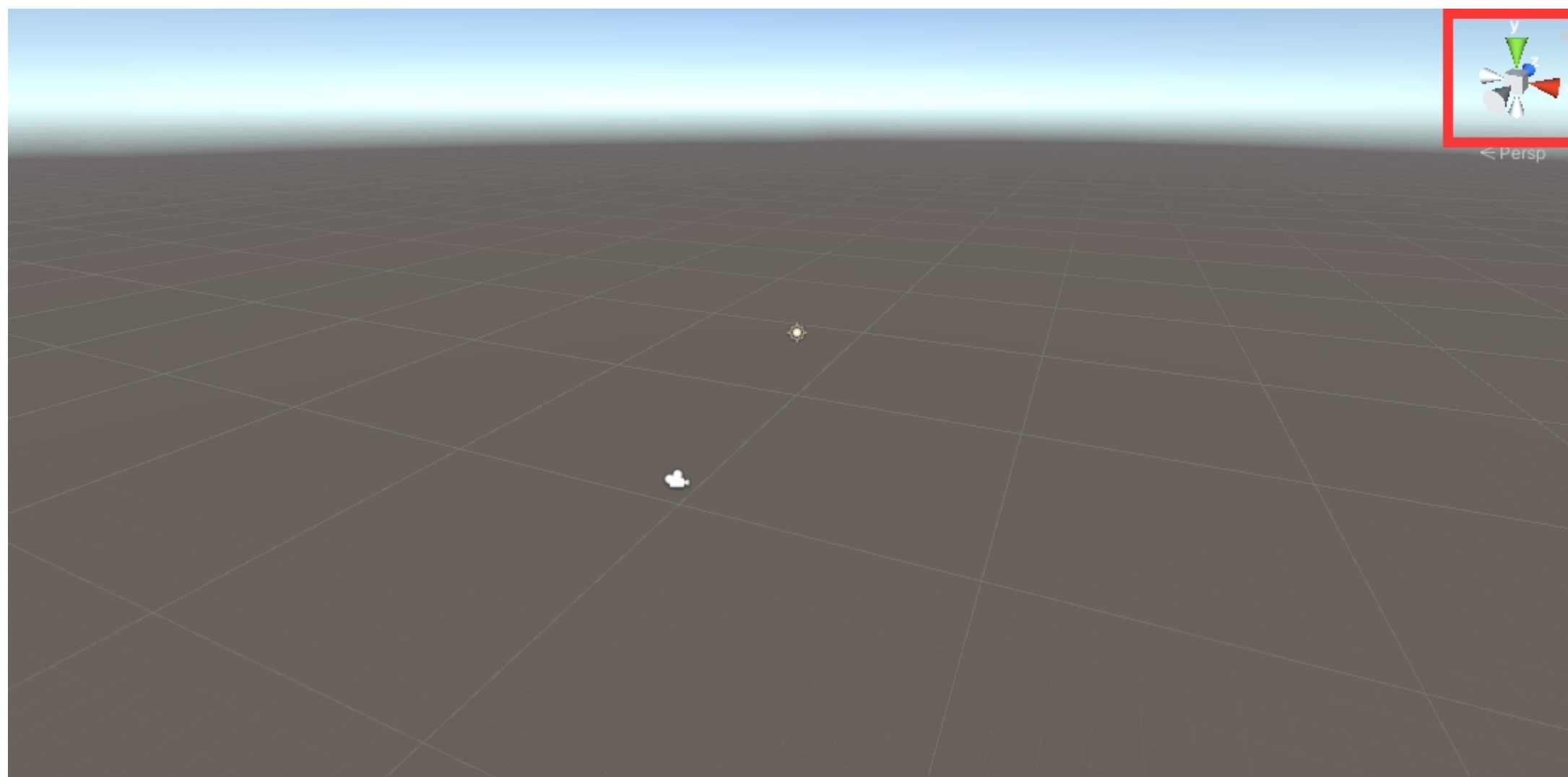


唐老狮系列教程-坐标系

世界坐标系

原点：世界的中心点

轴向：世界坐标系的三个轴向是固定的





唐老狮系列教程-坐标系

物体坐标系

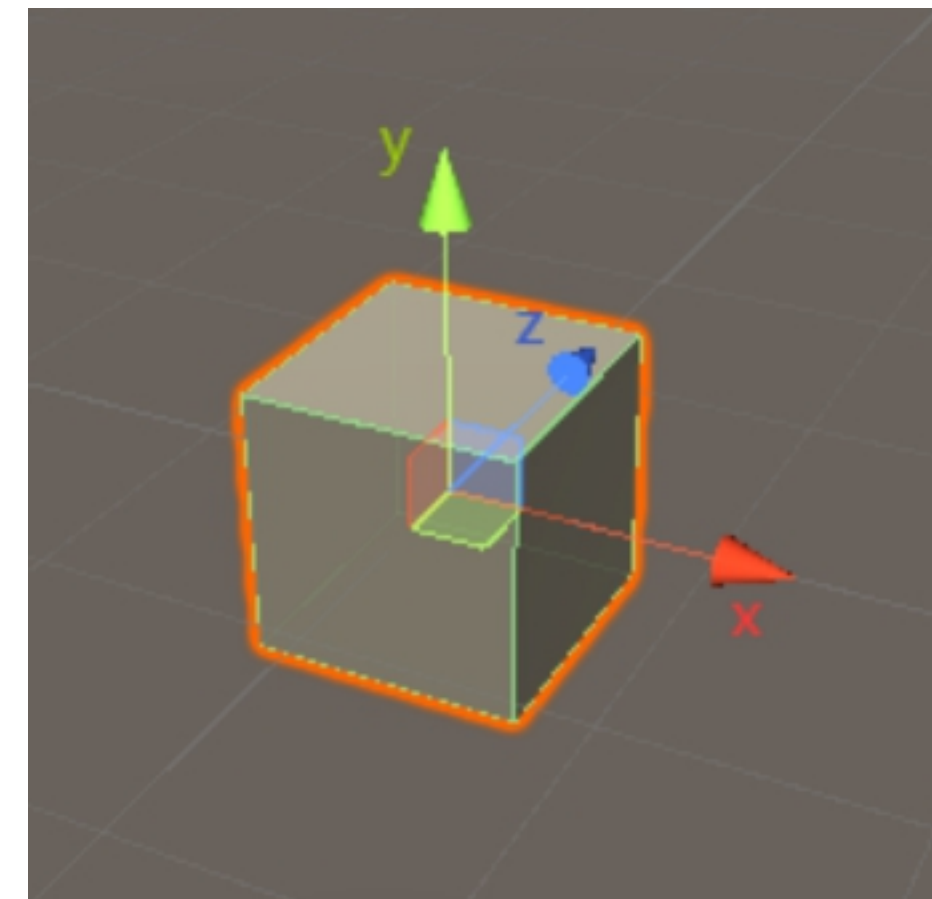
原点：物体的中心点（建模时决定）

轴向：

物体**右方**为**x**轴正方向

物体**上方**为**y**轴正方向

物体**前方**为**z**轴正方向





唐老狮系列教程-坐标系

屏幕坐标系

原点：屏幕左下角

轴向：

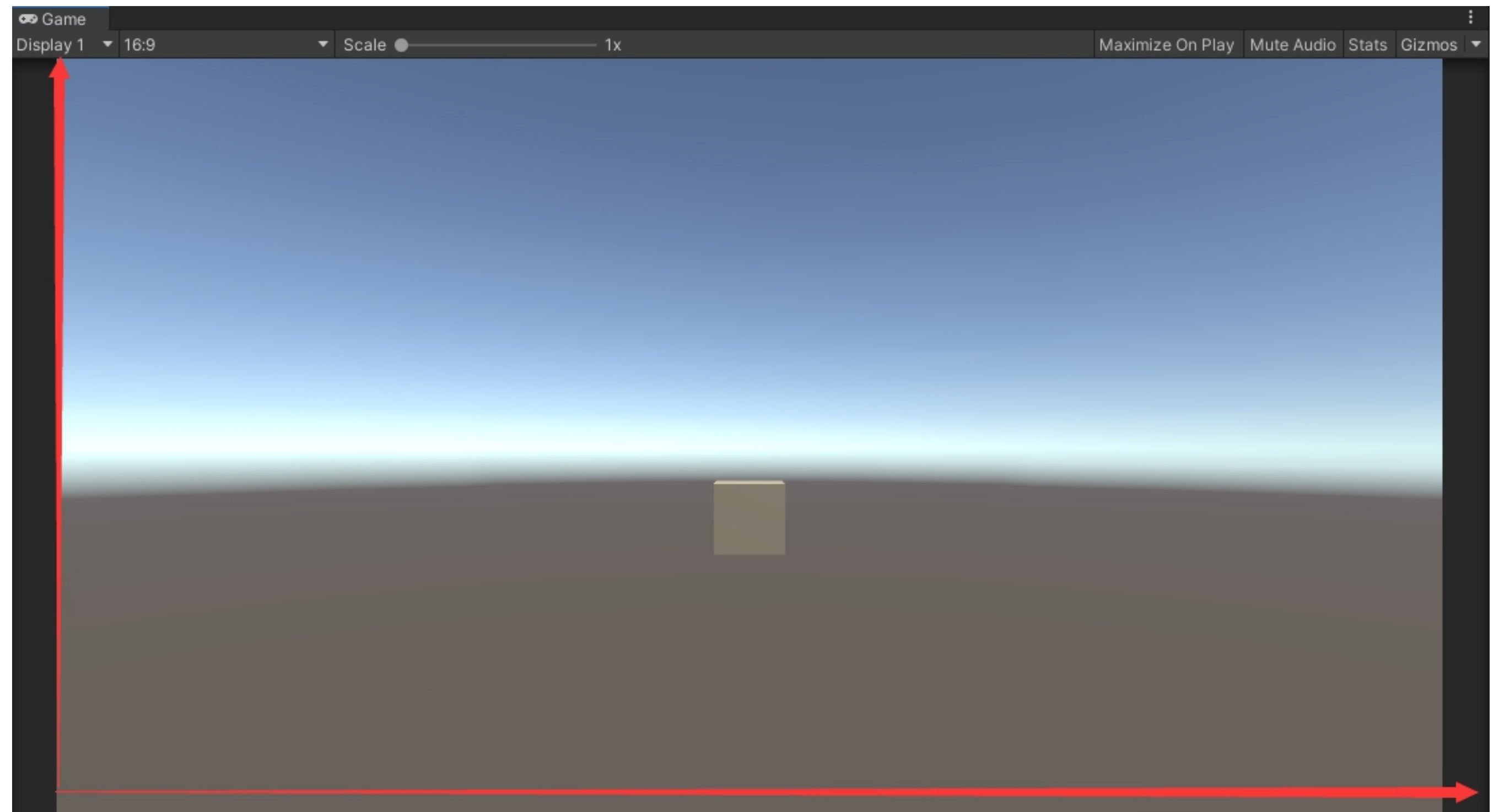
向右为x轴正方向

向上为y轴正方向

最大宽高：

Screen.width

Screen.height





唐老狮系列教程-坐标系

视口坐标系

原点：屏幕左下角

轴向：

向右为x轴正方向

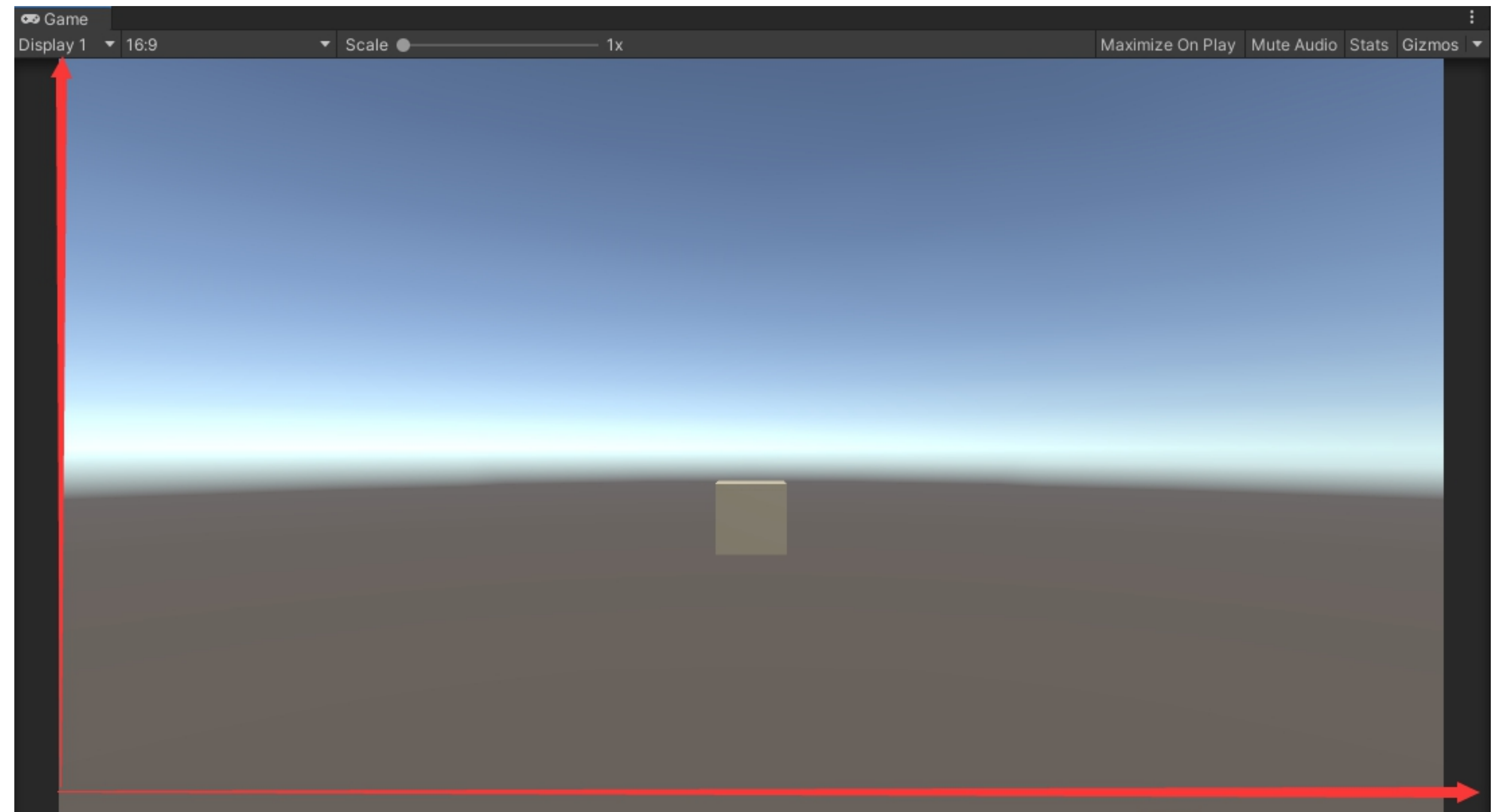
向上为y轴正方向

特点：

左下角为 $(0,0)$

右上角为 $(1,1)$

和屏幕坐标类似，将坐标单位化





唐老狮系列教程-坐标系

代码知识

回顾和4个坐标系相关的知识点



唐老狮系列教程-坐标系

练习题

回顾和坐标系转换相关的Unity知识点，进行汇总



唐老狮系列教程

Thank
感谢您的聆听