车控项目参数化配置方法

1. **预制体的制作**

首先在u3d中制作好预制体，包括要使用的模型、UI、动画、材质、相机参数、路径参数等等所有需要的物体。

* 材质球存放到Assets\Resources\Materials文件夹下面；
* UI的预制体存放到Assets\Resources\UI文件夹下面；
* 模型的预制体存放到Assets\Resources\Prefab文件夹下。

1. **xml的填写**

在u3d的Assets\Resources\SceneConfigME5路径下保存了一个名字为Template.xml的文件，这个文件是一个模板，你需要复制一份再修改，修改步骤如下：

1. 修改文件名字：名字是建议使用该项目的拼音全拼并且首字母大写。例如【节能】项目名字为JieNeng
2. 打开xml文件，推荐使用 Notepad++ 软件打开，也可以使用Visual Studio。
3. 编辑xml内容，首先在root标签的ps属性中填入该项目的中文名字，方便其他人查看，然后在下面的各个标签中根据项目的需要填入对应的参数。具体细节我在模板的xml中已经标注清楚。
4. **xml编写的注意事项**

不能出现的特殊符号：<>&”‘’还有空格

Xml中出现关键词ps=“”双引号里的文字为解释说明

1. **xml中不满足的功能**

如果项目中使用到的功能不在模板xml中，需要找u3d开发人员单独开发。

1. **u3d中的demo场景**

在u3d中创建了一个demo场景，用于理解Template.xml对测试预制体的控制预览。路径为Assets\0\_Scenes\ Demo.unity