|  |  |
| --- | --- |
| 产品名称 | |
|  |  |
|  |

ShadowCreator Release Notes

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Prepared by  拟制 | 王超群 | Date  日期 | 2020/05/14 |
| Reviewed by  审核 | Unity内容组 | Date  日期 | 2020/05/14 |
| Approved by  批准 |  | Date  日期 |  |



Shadow Creator Information Technology Co.,Ltd.

上海影创信息科技有限公司

All rights reserved

版权所有 侵权必究

Revision Record 修订记录

| Date  日期 | Revision Version  修订 版本 | Release Notes | Change Description  修改描述 | Author  作者 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2020/05/14 | V1.0.0 |  | 初稿完成 | 王超群 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Catalog 目 录

1 ShadowCreator简介 4

1.1 简介 4

1.2 快速入门 4

# 

# ShadowCreator简介

## 简介

影创Unity SDK，官方名称：ShadowSDK

ShadowCreator是ShadowSDK主目录名，ShadowSDK所有内容都在ShadowCreator目录下

ShadowSDK设计理念：模块化（组件化）设计，所有一切皆模块。

所谓模块是指一个具有独立功能的集合，模块可以依赖另外一个或多个模块。

ShadowSDK包含的模块格式统一使用如下标准：

1：模块所有内容统一存在于一个目录中，模块目录统一使用Model\_Name格式命名

2：Model\_Name/Documents/目录包含模块具体的介绍及API文档(如果有)

3：删除Model\_Name整个目录，不影响运行，不影响不依赖于此模块的其他模块

ShadowSDK包含的模块根据作用又分为：

**ShadowSDK最小系统模块:**

提供最轻量的应用开发功能，代码以库（dll,so,jar,aar）的形式发布，提供固定编号的API签名及API文档。

当前ShadowSDK包含两个模块：Model\_SVR和Model\_InputSystem，提供的API文档：

Assets/ShadowCreator/Documents/API/API Release Notes.docx

**ShadowSDK基础组件模块:**

封装最常用的一些功能，提供更便捷开发形式，具体使用请自行查阅对应模块提供的文档介绍

## 快速入门

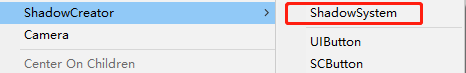
ShadowSDK所代表的游戏对象为：

Assets/Resources/Prefabs/ShadowSystem.prefab

开发者可以直接点击菜单项GameObject->ShadowCreator->ShadowSystem，

或ShadowCreator-> ShadowSystem

或在Hierarchy视图右击ShadowCreator-> ShadowSystem



点击后，Scene中会出现一个ShadowSystem游戏对象,确保其Transform的Position的位置为原点，且无父物体，ShadowSystem游戏对象是常驻场景。

快速上手ShadowSDK，可以直接从如下例程开始：

**Assets/ShadowCreator/Scenes/TypicalCase/Scene/TypicalCase.unity**

此例程是ShadowSDK多个模块搭建成，针对具体模块，开发者可到对应模块查看其文档介绍。

想获取更多资料请访问影创科技官方网站：<http://www.shadowcreator.com/>