

[首页](#)[用户手册](#)[组件手册](#)[脚本手册](#)[论坛](#)

Reference Manual 《Unity 组件参考手册》

Refer to the information on these pages for details on working in-depth with various aspects of Unity.

这些页面的参考信息，是有关Unity深入工作的各个方面的详细信息。

The Unity Manual Guide contains sections that apply only to certain platforms. Please select which platforms you want to see. Platform-specific information can always be seen by clicking on the disclosure triangles on each page.

注意，手册的有些章节只适用特定的平台，在方框中标记的。

- [Components 组件](#)
 - [Pathfinding 寻路](#) || 翻译：肥耀
 - [NavMesh Agent \(Pro Only\) 导航网格代理（仅专业版）](#) || 翻译：肥耀
 - [Off-mesh links \(Pro only\) 分离网格链接（仅专业版）](#) || 翻译：肥耀
 - [Navmesh Obstacle 导航网格障碍物](#) || 翻译：U_鹰
 - [Animation Components 动画组件](#)
 - [Animation 动画](#) || 翻译：肥耀
 - [Animation Clip 动画剪辑](#) || 翻译：肥耀
 - [Animator Component 动画组件](#) || 翻译：tiger zen
 - [Animator Controller 动画控制器](#) || 翻译：tiger zen
 - [Creating an AnimatorController](#)
 - [Animation States 动画状态](#) || 翻译：所罗门封印
 - [Animation Transitions 动画过渡](#) || 翻译：U_鹰
 - [Blend Trees](#)
 - [1D Blending](#)
 - [2D Blending](#)
 - [Additional Blend Tree Options](#)
 - [Creating the Avatar 创建Avatar](#) || 翻译：tiger zen
 - [Avatar Body Mask Avatar 身体遮罩](#) || 翻译：tiger zen
 - [Avatar Skeleton Mask Avatar骨骼蒙版](#) || 翻译：U_鹰
 - [Human Template files 人类模板文件](#) || 翻译：U_鹰
 - [Asset Components 资源组件](#) || 翻译：肥耀
 - [Audio Clip 音频剪辑](#) || 翻译：肥耀
 - [Cubemap Texture 立方图纹理](#) || 翻译：肥耀
 - [Importing models](#)
 - [Models 模型](#) || 翻译：Mono
 - [FBX Importer, Rig options FBX 导入器，绑定选项](#) || 翻译：Mono
 - [FBX Importer - Animations Tab FBX 导入器 - 动画标签](#) || 翻译：Mono
 - [Flare 眩光](#) || 翻译：肥耀
 - [Font 字体](#) || 翻译：肥耀
 - [Material 材质](#) || 翻译：肥耀
 - [Meshes 网格](#) || 翻译：肥耀
 - [Movie Texture 影片纹理](#) || 翻译：肥耀
 - [Procedural Material Assets 程序材质资源](#) || 翻译：我是头觅食的野猪
 - [Render Texture 渲染纹理](#) || 翻译：我是头觅食的野猪
 - [Text Asset 文本资源](#) || 翻译：我是头觅食的野猪
 - [Texture 2D 二维纹理](#) || 翻译：第七把剑
 - [Audio Components 音频组件](#) || 翻译：肥耀
 - [Audio Listener 音频侦听器](#) || 翻译：肥耀
 - [Audio Source 音频源](#) || 翻译：肥耀
 - [Audio Effects \(PRO only\) 音频效果](#) || 翻译：肥耀

- Audio Low Pass Filter (PRO only) 音频低通滤波器 || 翻译: 肥耀
 - Audio High Pass Filter (PRO only) 音频高通滤波器 || 翻译: 肥耀
 - Audio Echo Filter (PRO only) 音频回声滤波器 || 翻译: 肥耀
 - Audio Distortion Filter (PRO only) 音频失真滤波器 || 翻译: 肥耀
 - Audio Reverb Filter (PRO only) 音频混响滤波器 || 翻译: 肥耀
 - Audio Chorus Filter (PRO only) 音频合声滤波器 || 翻译: 肥耀
- Reverb Zones 混响区 || 翻译: 肥耀
- Microphone 麦克风 || 翻译: 我是头觅食的野猪
- Physics Components 物理组件 || 翻译: 士心
 - Physics overview
 - Box Collider 盒碰撞器 || 翻译: 士心
 - Capsule Collider 胶囊碰撞器 || 翻译: 士心
 - Character Controller 角色控制器 || 翻译: 士心
 - Character Joint 角色关节 || 翻译: FF^_^FF~
 - Configurable Joint 可配置关节 || 翻译: FF^_^FF~
 - Constant Force 恒力 || 翻译: 士心
 - Fixed Joint 固定关节 || 翻译: RICO
 - Hinge Joint 铰链关节 || 翻译: 士心
 - Mesh Collider 网格碰撞器 || 翻译: 士心
 - Physic Material 物理材质 || 翻译: RICO
 - Rigidbody 刚体 || 翻译: RICO
 - Sphere Collider 球碰撞器 || 翻译: 士心
 - Spring Joint 弹簧关节 || 翻译: RICO
 - Interactive Cloth 交互布料 || 翻译: RICO
 - Skinned Cloth 蒙皮布料 || 翻译: RICO
 - Wheel Collider 车轮碰撞器 || 翻译: U_鹰
- The GameObject 游戏对象组件 || 翻译: U兔
 - GameObject 游戏对象 || 翻译: U兔
 - ScriptableObject
- Image Effect Scripts 图像特效脚本 || 翻译: Amazonzx
 - Antialiasing (PostEffect) 抗锯齿 (后期效果) || 翻译: Amazonzx
 - Bloom 泛光 || 翻译: 红定义
 - FastBloom
 - Bloom and Lens Flares 泛光和镜头眩光 || 翻译: Amazonzx
 - Blur Effect 模糊图像特效 || 翻译: Amazonzx/li>
 - Blur
 - Camera Motion Blur 摄像机运动模糊 || 翻译: 红定义
 - Color Correction Curves 颜色曲线校正 || 翻译: Mono
 - Color Correction 颜色校正图像特效 || 翻译: Amazonzx
 - Color Correction Lookup Texture 色彩校正寻址纹理 || 翻译: 红定义
 - Contrast Enhance 对比度增强 || 翻译: Amazonzx
 - Contrast Stretch 对比度拉伸图像特效 || 翻译: Amazonzx
 - Crease 折皱特效 (轮廓线) || 翻译: Amazonzx
 - Depth of Field 3.4 景深 3.4 || 翻译: Amazonzx
 - Depth of Field 景深 || 翻译: 用生命舞蹈
 - Edge Detection 边缘检测图像特效 || 翻译: Amazonzx
 - Edge Detect Effect Normals 法线的边缘检测特效 || 翻译: Amazonzx
 - Fisheye 鱼眼图像特效 || 翻译: Amazonzx
 - Global Fog 全局雾 || 翻译: Amazonzx
 - Glow 发光图像特效 || 翻译: Amazonzx
 - Grayscale 灰度图像特效 || 翻译: Amazonzx
 - Motion Blur 运动模糊图像特效 || 翻译: Amazonzx
 - Noise And Grain 噪波和颗粒 || 翻译: 关尔Manic

- Noise 噪波图像特效 || 翻译: Amazonzx
- Screen Overlay 屏幕叠加 || 翻译: 关尔Manic
- Sepia Tone 棕褐色调图像特效 || 翻译: Amazonzx
- Sun Shafts 光线特效 || 翻译: Amazonzx
- Screen Space Ambient Obscurance
- Screen Space Ambient Occlusion (SSAO) 屏幕空间环境遮挡图像特效 || 翻译: Amazonzx
- Tilt Shift
- Tilt Shift 移轴特效 || 翻译: Amazonzx
- Tonemapping 色调映射 || 翻译: Amazonzx
- Twirl 旋转扭曲图像效果特效 || 翻译: Amazonzx
- Vignetting (and Chromatic Aberration) 渐晕 (和色差) || 翻译: U_鹰
- Vortex 漩涡图像特效 || 翻译: Amazonzx
- Settings Managers 管理器设置 || 翻译: 赞真
 - Audio Manager 音频管理器 || 翻译: 赞真
 - Editor settings 编辑器设置 || 翻译: 赞真
 - Input Manager 输入管理器 || 翻译: 赞真
 - NavMesh Layers (Pro only) 导航网格层 (仅专业版) || 翻译: 赞真
 - Network Manager 网络管理器 || 翻译: 赞真
 - Physics Manager 物理管理器 || 翻译: 赞真
 - Player Settings 播放器设置 || 翻译: U_鹰
 - Quality Settings 质量设置 || 翻译: 赞真
 - Render Settings 渲染设置 || 翻译: 赞真
 - Script Execution Order Settings 脚本执行顺序设置 || 翻译: 赞真
 - Tag Manager 标签管理器 || 翻译: 赞真
 - Time Manager 时间管理器 || 翻译: 赞真
- Mesh Components 网格组件 || 翻译: 董亮
 - Mesh Filter 网格过滤器 || 翻译: 董亮
 - Mesh Renderer 网格渲染器 || 翻译: 我是头觅食的野猪
 - Skinned Mesh Renderer 蒙皮的网格渲染器 || 翻译: 我是头觅食的野猪
 - Text Mesh 文本网格 || 翻译: 董亮
- Network Group 网络组 || 翻译: U_鹰
 - Network View 网络视图 || 翻译: 量

Visual Effects Reference 可视化效果

- Particle System (Shuriken) 粒子系统 (忍者飞镖) || 翻译: 小yue
- Halo 光晕 || 翻译: 肥耀
- Lens Flare 镜头光晕 || 翻译: 肥耀
- Line Renderer 线渲染器 || 翻译: 掌门归来
- Trail Renderer 拖尾渲染器 || 翻译: 掌门归来
- Projector 投影器 || 翻译: 肥耀
- Rendering Components 渲染组件
 - Camera 摄像机 || 翻译: 肥耀
 - Flare Layer 耀斑层 || 翻译: 肥耀
 - GUI Layer 用户界面层 || 翻译: 肥耀
 - GUI Text 用户界面文本 || 翻译: 肥耀
 - GUI Texture 用户界面纹理 || 翻译: 肥耀
 - Light 灯光 || 翻译: 肥耀
 - Light Probe Group 灯光探测器组 || 翻译: U_鹰
 - Occlusion Area (Pro Only) 遮挡区域 (仅专业版) || 翻译: 肥耀
 - Occlusion Portals 遮挡入口 || 翻译: 肥耀
 - Skybox 天空盒 || 翻译: 肥耀
 - Level of Detail (Pro Only) 细节级别 (LOD) (仅专业版) || 翻译: 肥耀
 - 3D Textures 3D纹理 || 翻译: U_鹰
- Transform Component 变换组件 || 翻译: U_鹰
 - Transform 变换 || 翻译: U免

- [UnityGUI Group](#) 图形用户界面组 || 翻译: U兔
 - [GUI Skin](#) 图形用户界面皮肤 || 翻译: U兔
 - [GUI Style](#) 图形用户界面样式 || 翻译: U兔
- [Wizards](#) 向导 || 翻译: U兔
 - [Ragdoll Wizard](#) 布娃娃向导 || 翻译: U兔

Desktop 桌面

- [Terrain Engine Guide](#) 地形引擎指南 || 翻译: U兔
 - [Using Terrains](#) 使用地形 || 翻译: U兔
 - [Height](#) 高度 || 翻译: U兔
 - [Textures](#) 纹理 || 翻译: U兔
 - [Trees](#) 树木 || 翻译: 小yue
 - [Grass](#) 草 || 翻译: 小yue
 - [Detail Meshes](#) 细节网格 || 翻译: 小yue
 - [Terrain Engine Guide](#) 地形引擎指南 || 翻译: U兔
 - [Other Settings](#) 其他设置 || 翻译: 小yue
- [Tree Creator Guide](#) 树木生成器指南 || 翻译: 方立瑞
 - [Building Your First Tree](#) 创建你的第一棵树 || 翻译: 方立瑞
 - [Tree Creator Structure](#) 树木生成器结构 || 翻译: 方立瑞
 - [Branch Group Properties](#) 枝组属性 || 翻译: 方立瑞
 - [Leaf Group Properties](#) 叶组属性 || 翻译: 方立瑞
 - [Tree - Wind Zones](#) 树木 - 风区 || 翻译: 方立瑞

- [Animation View Guide](#) 动画视图指南 || 翻译: U_鹰
 - [Using the Animation View\(Legacy\)](#) 使用动画视图 || 翻译: 岚依王子
 - [Using Animation Curves\(Legacy\)](#) 使用动画曲线 || 翻译: 翼
 - [Editing Curves](#) 编辑曲线 || 翻译: 翼
 - [Objects with Multiple Moving Parts](#) 带有多活动部件的对象 || 翻译: 翼
 - [Using Animation Events](#) 使用动画事件 || 翻译: 翼
- [GUI Scripting Guide](#) 图像用户界面脚本指南 || 翻译: 量
 - [GUI Basics](#) 图像用户界面基础 || 翻译: 量
 - [Controls](#) 控件 || 翻译: 量
 - [Customization](#) 自定义 || 翻译: 量
 - [Layout Modes](#) 布局模式 || 翻译: 量
 - [Extending UnityGUI](#) 扩展UnityGUI || 翻译: 量
 - [Extending the Editor](#) 扩展编辑器 || 翻译: 量
 - [Extending the Editor](#)
 - [Editor Windows](#)
 - [Property Drawers](#)
 - [Custom Editors](#)
- [Network Reference Guide](#) 网络参考指南 || 翻译: 量
 - [High Level Networking Concepts](#) 高级网络概念 || 翻译: 量
 - [Networking Elements in Unity](#) 在Unity中的网络元素 || 翻译: 量
 - [Network Views](#) 网络视图 || 翻译: 量
 - [RPC Details](#) 远程过程调用的细节 || 翻译: 量
 - [State Synchronization Details](#) 状态同步的细节 || 翻译: 量
 - [Network Instantiate](#) 网络实例化 || 翻译: 量
 - [Network Level Loading](#) 网络关卡加载 || 翻译: 量
 - [Master Server](#) 主服务器 || 翻译: 闲人若林
 - [Building the Unity Networking Servers on your own](#) 构建自己的Unity网络服务器 || 翻译: 闲人若林
 - [Minimizing Network Bandwidth](#) 最小化网络带宽 || 翻译: 量
 - [Social API](#) 网络交互API || 翻译: 风里疯语

iOS

- [Networking on Mobile devices](#) 移动设备上的网络操作 || 翻译：掌门归来

- [Asset Server Guide](#) 资源服务器指南 || 翻译：掌门归来
 - [Setting up the Asset Server](#) 设置资源服务器 || 翻译：掌门归来
 - [Daily use of the Asset Server](#) 资源服务器的日常使用 || 翻译：掌门归来
- [Built-in Shader Guide](#) 内置着色器指南 || 翻译：无为
 - [Performance of Unity shaders](#) Unity着色器的性能 || 翻译：量
 - [Normal Shader Family](#) 标准着色器系列 || 翻译：U_鹰
 - [Vertex-Lit](#) 顶点光照着色器 || 翻译：无为
 - [Diffuse](#) 漫反射着色器 || 翻译：无为
 - [Specular](#) 高光着色器 || 翻译：无为
 - [Bumped Diffuse](#) 法线贴图漫反射着色器 || 翻译：无为
 - [Bumped Specular](#) 法线贴图高光着色器 || 翻译：无为
 - [Parallax Diffuse](#) 视差漫反射着色器 || 翻译：无为
 - [Parallax Bumped Specular](#) 视差高光着色器 || 翻译：无为
 - [Decal](#) 视差漫反射着色器 || 翻译：无为
 - [Diffuse Detail](#) 漫反射细节着色器 || 翻译：U_鹰
 - [Transparent Shader Family](#) 透明着色器系列 || 翻译：广州老许
 - [Transparent Vertex-Lit](#) 顶点光照透明着色器 || 翻译：广州老许
 - [Transparent Diffuse](#) 漫反射透明着色器 || 翻译：广州老许
 - [Transparent Specular](#) 高光透明着色器 || 翻译：广州老许
 - [Transparent Bumped Diffuse](#) 法线漫反射透明着色器 || 翻译：广州老许
 - [Transparent Bumped Specular](#) 法线高光透明着色器 || 翻译：我是头觅食的野猪
 - [Transparent Parallax Diffuse](#) 视差漫反射透明着色器 || 翻译：我是头觅食的野猪
 - [Transparent Parallax Specular](#) 视差高光透明着色器 || 翻译：我是头觅食的野猪
 - [Transparent Cutout Shader Family](#) 透明镂空着色器系列 || 翻译：图林图
 - [Transparent Cutout Vertex-Lit](#) 顶点光照透明镂空着色器 || 翻译：图林图
 - [Transparent Cutout Diffuse](#) 漫反射透明镂空着色器 || 翻译：图林图
 - [Transparent Cutout Specular](#) 高光透明镂空着色器 || 翻译：图林图
 - [Transparent Cutout Bumped Diffuse](#) 法线漫反射透明镂空着色器 || 翻译：图林图
 - [Transparent Cutout Bumped Specular](#) 法线高光透明镂空着色器 || 翻译：图林图
 - [Self-Illuminated Shader Family](#) 自发光着色器系列 || 翻译：U_鹰
 - [Self-Illuminated Vertex-Lit](#) 顶点光照自发光着色器 || 翻译：Matrix
 - [Self-Illuminated Diffuse](#) 漫反射自发光着色器 || 翻译：Matrix
 - [Self-Illuminated Specular](#) 高光自发光着色器 || 翻译：Matrix
 - [Self-Illuminated Normal mapped Diffuse](#) 法线漫反射自发光着色器 || 翻译：关尔Manic
 - [Self-Illuminated Normal mapped Specular](#) 法线高光自发光着色器 || 翻译：关尔Manic
 - [Self-Illuminated Parallax Diffuse](#) 视差漫反射自发光着色器 || 翻译：关尔Manic
 - [Self-Illuminated Parallax Specular](#) 视差高光自发光着色器 || 翻译：关尔Manic
 - [Reflective Shader Family](#) 反射着色器系列 || 翻译：U_鹰
 - [Reflective Vertex-Lit](#) 顶点光反射着色器 || 翻译：海浪
 - [Reflective Diffuse](#) 漫反射反射着色器 || 翻译：海浪
 - [Reflective Specular](#) 高光反射着色器 || 翻译：海浪
 - [Reflective Bumped Diffuse](#) 法线漫反射反射着色器 || 翻译：begin蜕变
 - [Reflective Bumped Specular](#) 法线高光反射着色器 || 翻译：begin蜕变
 - [Reflective Parallax Diffuse](#) 视差漫反射反射着色器 || 翻译：begin蜕变
 - [Reflective Parallax Specular](#) 视差高光反射着色器 || 翻译：begin蜕变
 - [Reflective Normal Mapped Unlit](#) 无光法线贴图反射着色器 || 翻译：begin蜕变
 - [Reflective Normal mapped Vertex-lit](#) 法线顶点光照反射着色器 || 翻译：begin蜕变
- [Unity's Rendering behind the scenes](#) Unity渲染幕后 || 翻译：U_鹰
 - [Deferred Lighting Rendering Path Details](#) 延迟光照渲染路径的细节 || 翻译：量

- [Forward Rendering Path Details 正向渲染路径细节](#) || 翻译: FF^_^FF~
- [Vertex Lit Rendering Path Details 顶点照明渲染路径细节](#) || 翻译: FF^_^FF~
- [Hardware Requirements for Unity's Graphics Features Unity图形功能的硬件要求](#) || 翻译: FF^_^FF~
- [Shader Reference 着色器参考](#) || 翻译: 量
 - [Writing Surface Shaders 编写表面着色器](#) || 翻译: 风里疯语
 - [Surface Shader Examples 表面着色器示例](#) || 翻译: 风里疯语
 - [Custom Lighting models in Surface Shaders 表面着色器中的自定义光照模式](#) || 翻译: 风里疯语
 - [Surface Shader Lighting Examples 表面着色器光照示例](#) || 翻译: 风里疯语
 - [Surface Shaders with DX11 Tessellation DX11曲面细分表面着色器](#) || 翻译: Maxart
 - [Writing vertex and fragment shaders 编写顶点和片段着色器](#) || 翻译: 风里疯语
 - [Vertex and Fragment Shader Examples 顶点和片段着色器示例](#) || 翻译: wangyel1
 - [Accessing shader properties in Cg 在Cg中访问着色器属性](#) || 翻译: 风里疯语
 - [Providing vertex data to vertex programs 传递顶点数据到顶点程序](#) || 翻译: 风里疯语
 - [Built-in shader include files 内置着色器包含文件](#) || 翻译: wangyel1
 - [Predefined shader preprocessor macros 预定义的着色器预处理宏](#) || 翻译: 关尔Manic
 - [Built-in state variables in shader programs 在着色器程序中的内置状态变量](#) || 翻译: 失落的太阳
 - [GLSL Shader Programs OpenGL着色语言](#) || 翻译: 风里疯语
 - [ShaderLab syntax: Shader 着色器语法: Shader](#) || 翻译: 量
 - [ShaderLab syntax: Properties 着色器语法: Properties](#) || 翻译: 量
 - [ShaderLab syntax: SubShader 着色器语法: SubShader](#) || 翻译: 量
 - [ShaderLab syntax: Pass 着色器语法: Pass](#) || 翻译: 量
 - [ShaderLab syntax: Color, Material, Lighting 着色器语法: Color, Material, Lighting](#) || 翻译: 量
 - [ShaderLab syntax: Culling & Depth Testing 着色器语法: Culling & Depth Testing](#) || 翻译: 量
 - [ShaderLab syntax: Texture Combiners 着色器语法: Texturing](#) || 翻译: 量 需要更新
 - [ShaderLab syntax: Fog 着色器语法: Fog](#) || 翻译: 量
 - [ShaderLab syntax: Alpha testing 着色器语法: Alpha testing](#) || 翻译: 量
 - [ShaderLab syntax: Blending 着色器语法: Blending](#) || 翻译: 量
 - [ShaderLab syntax: Pass Tags 着色器语法: Pass Tags](#) || 翻译: 失落的太阳
 - [ShaderLab syntax: Name 着色器语法: Name](#) || 翻译: 量
 - [ShaderLab syntax: BindChannels 着色器语法: BindChannels](#) || 翻译: 失落的太阳
 - [ShaderLab syntax: Stencil](#)
 - [ShaderLab syntax: UsePass 着色器语法: UsePass](#) || 翻译: 量
 - [ShaderLab syntax: GrabPass 着色器语法: GrabPass](#) || 翻译: 量
 - [ShaderLab syntax: SubShader Tags 着色器语法: SubShader Tags](#) || 翻译: 量
 - [ShaderLab syntax: Fallback 着色器语法: Fallback](#) || 翻译: 量
 - [ShaderLab syntax: CustomEditor](#)
 - [ShaderLab syntax: other commands 着色器语法: 其他命令](#) || 翻译: 量
 - [Advanced ShaderLab topics 高级ShaderLab主题](#)
 - [Unity's Rendering Pipeline Unity的渲染流水线](#) || 翻译: Amazonzx
 - [Performance Tips when Writing Shaders 编写着色器时的性能技巧](#) || 翻译: Amazonzx
 - [Rendering with Replaced Shaders 使用替换着色器来渲染](#) || 翻译: Amazonzx
 - [Custom Material Editors](#)
 - [Using Depth Textures 使用深度纹理](#) || 翻译: Amazonzx
 - [Camera's Depth Texture 摄像机的深度纹理](#) || 翻译: Amazonzx
 - [Platform Specific Rendering Differences 特定平台的渲染差异](#) || 翻译: Amazonzx
 - [Shader Level of Detail 着色器的细节层次技术](#) || 翻译: Amazonzx
 - [ShaderLab builtin values ShaderLab内置值](#) || 翻译: 用生命舞蹈
- [Scripting Concepts 脚本概念](#)
 - [Layers 层](#) || 翻译: 令狐小廖
 - [Layer-Based Collision Detection. 基于层的碰撞检测](#) || 翻译: 令狐小廖
 - [What is a Tag? 什么是标签](#) || 翻译: 量
 - [Rigidbody Sleeping 刚体休眠](#) || 翻译: 令狐小廖

投资合作请联系ceeger@qq.com 英文部分版权属©Unity公司所有，中文部分© Unity圣典 版权所有，未经许可，严禁转载。浙ICP备10041254号-1