

IQ007伟哥的博客

停下休息的时候，不要忘记别人还在奔跑

32 原创 8 转载

0 译文 12 评论

11502 访问

2016 九月 22

原

Unity3D的Time类 (UnityEngine.Time) 详解 (/u010377179/article/details/52618291)

分类： *Unity3D*

👁 (556) 💬 (0)

转载请注明出处！

- Time.time：（只读）表示从游戏开发到现在的时间，会随着游戏的暂停而停止计算。
- Time.timeSinceLevelLoad：（只读）表示从当前Scene开始到目前为止的时间，也会随着暂停操作而停止。
- Time.deltaTime：（只读）表示从上一帧到当前帧时间，以秒为单位。
- Time.fixedTime：（只读）表示以秒计游戏开始的时间，固定时间以定期间隔更新（相当于fixedDeltaTime）直到达到time属性。
- Time.fixedDeltaTime：表示以秒计间隔，在物理和其他固定帧率进行更新，在Edit->ProjectSettings->Time的Fixed Timestep可以自行设置。
- Time.maximumDeltaTime：一帧能获得的最长时间。物理和其他固定帧速率更新(类似MonoBehaviour FixedUpdate)。
- Time.SmoothDeltaTime：（只读）表示一个平稳的deltaTime，根据前N帧的时间加权平均的值。
- Time.timeScale：时间缩放，默认值为1。若设置<1，表示时间减慢；若设置>1,表示时间加快；若设置=0，则游戏暂停。可以用来加速、减速和暂停游戏，非常有用。
- Time.frameCount：（只读）总帧数
- Time.realtimeSinceStartup：（只读）表示自游戏开始后的总时间，即使暂停也会不断的增加。
- Time.captureFramerate：表示设置每秒的帧率，然后不考虑真实时间。
- Time.unscaledDeltaTime：（只读）不考虑timescale时候与deltaTime相同，若timescale被设置，则无效。
- Time.unscaledTime：（只读）不考虑timescale时候与time相同，若timescale被设置，则无效。

版权声明：本文为博主原创文章，未经博主允许不得转载。

