

# 室内模型资产包 文档说明

[001]

## 目录

..... 资产列表以及兼容性 .....	<b>Pg. 2</b>
..... 模型使用方式 .....	<b>Pg. 2</b>
..... 初始化方式(重要) .....	<b>Pg. 3</b>
..... 效果和脚本使用方式 .....	<b>Pg. 4</b>
..... 切换渲染管线的方法 .....	<b>Pg. 6</b>

## 资产列表

本资产包包含模型:(支持所有渲染管线)

- 空调内、外机, 空调遥控器
- 音响, 热水壶, 天顶灯, 正在充电的手机
- 背包, 书, 行李箱
- 床, 桌子 x2, 书架, 壁挂架子, 窗帘, 门
- 办公桌, 办公椅, 小凳子, 办公灯
- 电脑, 显示屏, 鼠标垫和鼠标, 键盘, 排插
- 书隔断, 杯子, 纸杯, 笔筒
- 时钟, 壁挂钩子

包含效果:(仅支持 Built-in Pipeline 和 URP)

- 灯具亮 / 灯具灭
- 空调风扇加速开始转动 / 空调风扇逐渐停止转动 / 空调风扇匀速转动
- 空调风粒子效果
- 可推动的椅子和行李箱
- 会自行旋转的时钟

## 模型的使用方式

无效果的原始模型

所有原始模型存放于 Resources/Fries/Interior 01/Models/ 文件夹下, 如果希望使用不包含任何特殊效果的模型, 可以直接从本文件夹中拖拽模型到场景内

带效果的预制体

所有预制体存放于 Resources/Fries/Interior 01/Prefabs/ 文件夹下，这里的所有模型都可能包含自定义效果，比如说灯具亮灭等

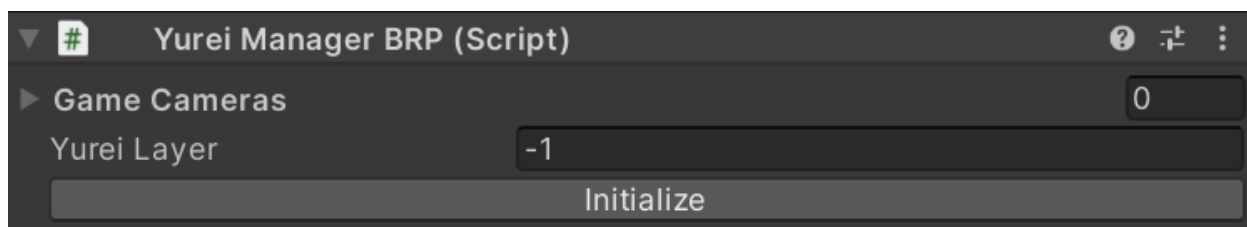
## 初始化方式

该初始化负责实现所有灯具的辉光效果，如果不需要辉光效果或者在项目中想要自己实现辉光效果，可以跳过这一步骤

在 Unity 顶部菜单栏中找到 Tools / Fries 选项，在其下有

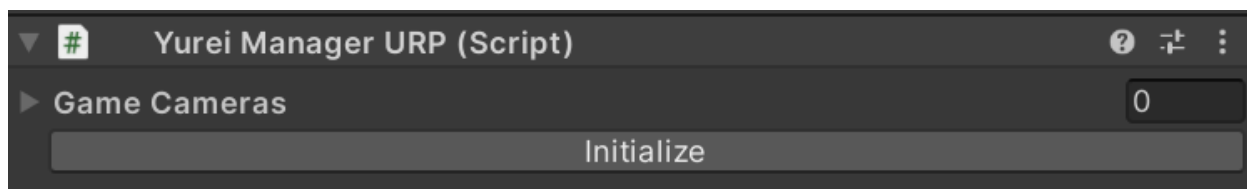
Built-in Render Pipeline 和 Universal Render Pipeline 两个 Setup 选项，请选择对应的 Setup 选项。点击后，项目会创建 Yurei Manager。在 Hierarchy 中找到这个 GameObject，

### BRP



把游戏中会用到辉光效果(灯具)的摄像机拖拽进 Game Cameras 中。并且创建一个 Layer 并将 Yurei Layer 更改为这个新 Layer 的 index。然后点击 Initialize 即可完成初始化步骤

### URP



把游戏中会用到辉光效果(灯具)的摄像机拖拽进 Game Cameras 中。然后点击 Initialize 即可完成初始化步骤

## 效果和脚本的使用方式

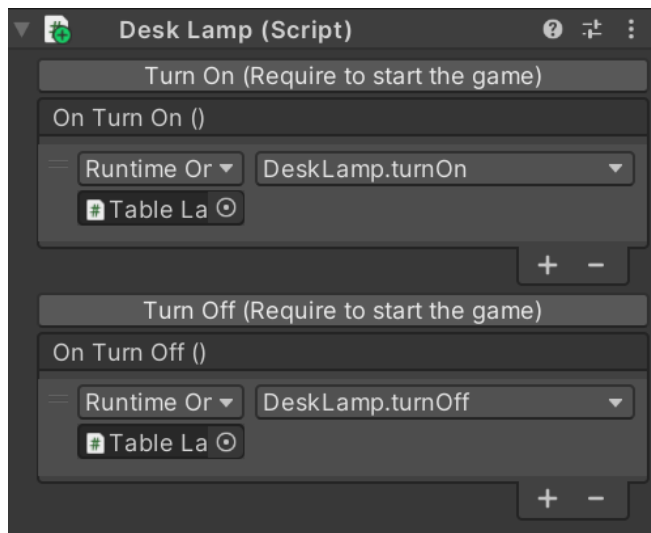
可推动的

椅子和行李箱拥有此类效果，此类效果通过 Unity 的 Wheel Collider 制作。在椅子和行李箱的 GameObject 上有 Office Chair 和 Suitcase 类，用于管理所有的子 Wheel Collider 实例

灯具

所有的灯具的 GameObject 上都存在它们各自的 MonoBehaviour Script。这些脚本上存在 Turn On 和 Turn Off 按钮。在编辑器运行时可以通过点击这些按钮来调试并打开灯具。

每个这样的按钮和一个 UnityEvent 实例 相对应，在编辑器里可以看到这些 UnityEvent 中具体调用了哪些方法使灯具变亮



在脚本里可以通过调用对应的方法来使灯打开或关闭，比如：

```
gameObject.GetComponent<DeskLamp>().turnOn();
```

或者获取 UnityEvent实例 来使灯打开或关闭：

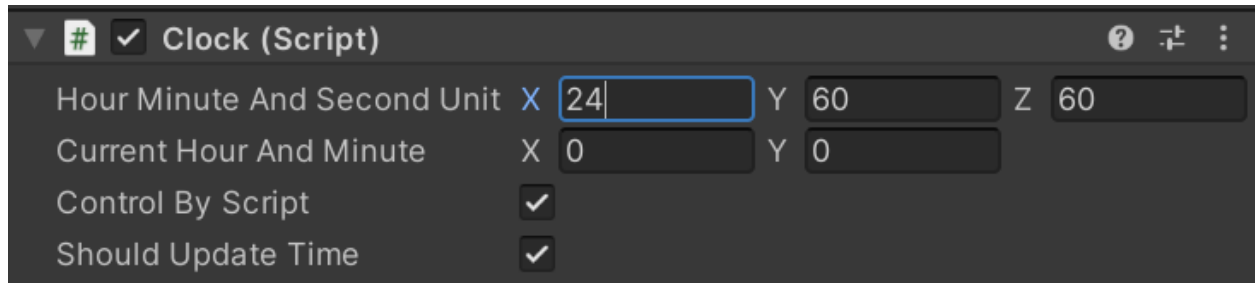
```
gameObject.GetComponent<DeskLamp>().onTurnOn.Invoke();
```

空调

空调和灯具原理一致

时钟

时钟的 GameObject 上存在 Clock类，这个类管理时钟指针的旋转



Hour Minute and Second Unit 是一个 Vector3, 它定义了一天中有多少小时;一个小时中有多少分钟;一分钟内有多少秒

Current Hour and Minute 是一个 Vector2, 它定义了当前钟表的小时和分钟值是多少

Control By Script 控制该脚本是否控制钟表指针的旋转

Should Update Time (SUT) 控制该脚本是否会自动更新时间, 它和 Control By Script (CBS) 的区别是, 如果 CBS 为 false 那么该脚本将完全不会使钟表指针旋转。如果 CBS 为 true 但是 SUT 为 false, 那么该脚本一般不会使钟表指针旋转, 但是如果有外部脚本更改 Current Hour and Minute 值的话钟表指针仍然会旋转

## 切换渲染管线的方法

不同渲染管线会影响的主要是 辉光效果 以及 所有模型的材质。

对于辉光效果，切换渲染管线请参考 初始化方式 Pg. 3。对于切换模型材质，请打开文件夹

Resources/Fries/Interior 01/Pipelines/ 在该文件夹中存在：

**Built-in Materials.unitypackage** 以及

**URP Materials.unitypackage**

打开并导入相应的材质包 UnityPackage 即可完成对材质的替换

