1. 在脚本文件中类前添加[AddComponentMenu(“相对路径”)]即可将脚本文件作为一个组件，可供unity在相应的逻辑菜单下添加。
2. 对象的移动与旋转可以通过改变其属性，也可以通过调用相应方法。参数为向量vector
3. Input获取按键时可以在projectsetting中打开标准输入
4. Time.deltaTime一帧所执行的时间：移动或旋转的时候最好也乘上，可以降低设备差异造成的差异。
5. 一个变量，私有级别无法再unity访问，public就可以。或者私有时在前面加上序列化
6. GameObject的静态方法CreatePrimitive、Destroy
7. Shader多色器，告诉显卡怎么去显示纹理。Legacy里的diffuse最经典，漫反射。
8. 导入模型：FBX模型

把文件夹拖入之后会自动生成一些必须文件以及模型，点击模型会发现模型有很多动画、总共有999帧，需要哪些动作就通过预览并由自己选出开始于结束的帧数。并在模型中填入开始与结束的帧数，添加剪辑。Loop表示不断循环

打开AnimatorController，并拖动剪辑到其上即可实现对剪辑的操作，实现条件可以在Paramaters中设置。要使条件生效，只需要获得animator对象，并使用setbool等方法实现。

1. 对应8的第二种方法：把模型中的Rig里一个属性由Generic（动画机）改为Legacy

获得animation对象，并调用play方法。或者CrossFade，此方法会加过渡

1. 模型可以导出，否则下次要用还得重新设置，导出格式为unitypackage

1.范围光需要烘焙