

专业VR技术开发社区,始建于2006年

[首页](#) [VR资讯](#) [VR教程](#) [招聘外包](#) [虚幻引擎](#) [资源库](#) [VR社区](#)您当前的位置: [首页](#) [VR开发](#) [Unity](#) 正文

在Unity编辑器中使用GitHub管理项目

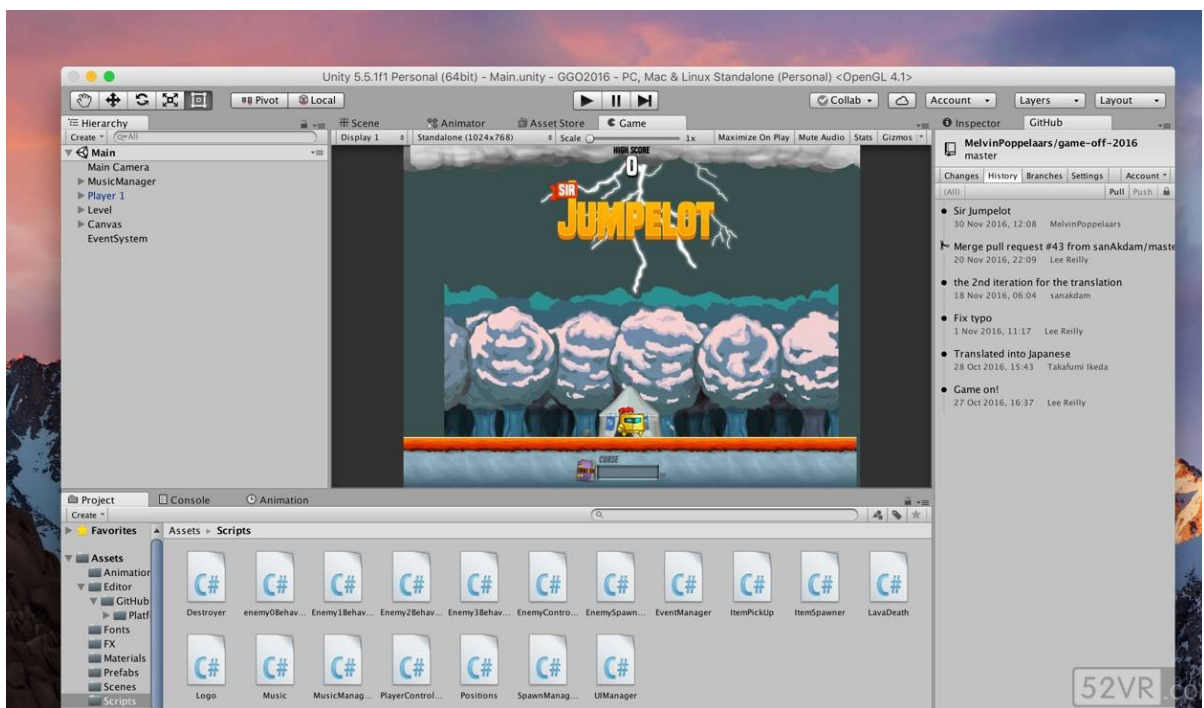
2017-4-15 04:01 PM | 发布者: obuil | 原作者: Unity官方中文社区

查看: 2

Git作为代码协作工具已帮助了成千上万的开发者,但对于游戏开发来说还是稍有不便。最近GitHub官方推出了GitHub for Unity扩展工具,该工具对程序员及设计师均Unity游戏开发者可以更好地将Git与GitHub集成到开发工作流中,对大型二进制资源文件也十分管用。本文我们就一起来了解一下如何在Unity编辑器中使用Github管理

有关GitHub for Unity扩展工具

GitHub for Unity扩展工具将Git与GitHub直接集成到Unity编辑器中。开发者可以很方便地在专门的界面上进行项目配置、团队协作并管理Git项目。该扩展工具包含了v2.0的新功能,支持存储大型二进制资源文件,并且支持对文件加锁,以免在操作一些较难合并的文件时发生冲突。



GitHub for Unity扩展工具还只是统一GitHub与Unity工作流的第一步,该工具现已开源发布至GitHub。

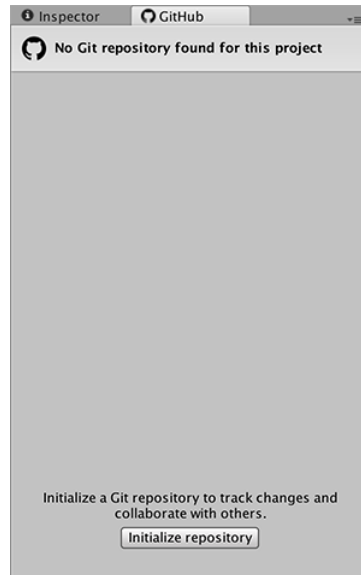
温馨提示: 目前该工具仅处于测试阶段,在使用之前,请您备份已有项目。

使用方法

下面为大家介绍GitHub for Unity扩展工具有关使用和操作方法,希望您读后可以立即上手使用。

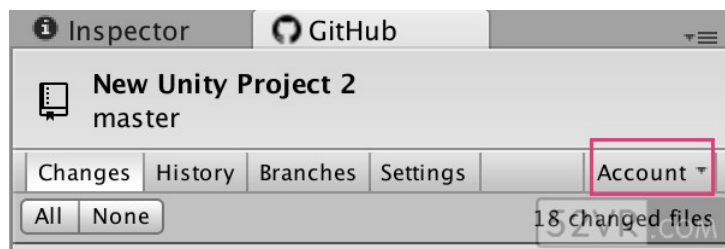
► 初始化Git仓库

使用该工具非常简单，下载资源包并导入Unity工程，依次点击菜单项Windows - GitHub打开GitHub窗口。如果当前Unity项目不属于任何Git仓库，可以点击下方的Initialize repository按钮来初始化仓库：



▶▶ 授权

在Unity编辑器中依次点击Window -> GitHub -> Account -> Sign in登录GitHub账号，登录后可以进行项目提交或同步等操作。GitHub登录信息会被保留到系统，可的所有Git操作。



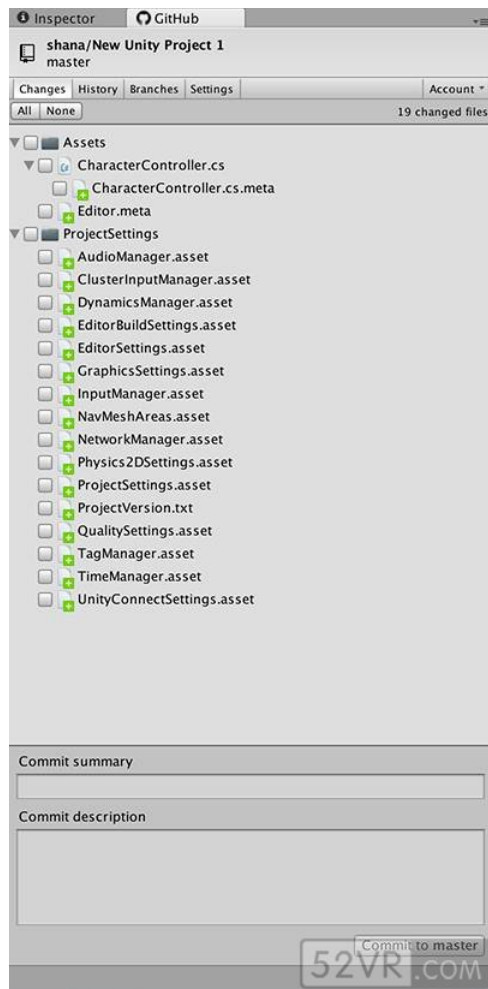
▶▶ 上传新仓库

从Unity编辑器中将本地项目上传至GitHub作为新仓库的步骤如下：

- 在github.com中新建一个空的仓库，创建过程中不要添加License、Readme等任何文件
- 复制创建仓库页面的Https链接
- 在Unity编辑器中依次点击Windows -> GitHub -> Settings打开设置界面，将链接复制到Remote文本框
- 点击Save repository
- 在History标签下点击Push

▶▶ 提交到仓库

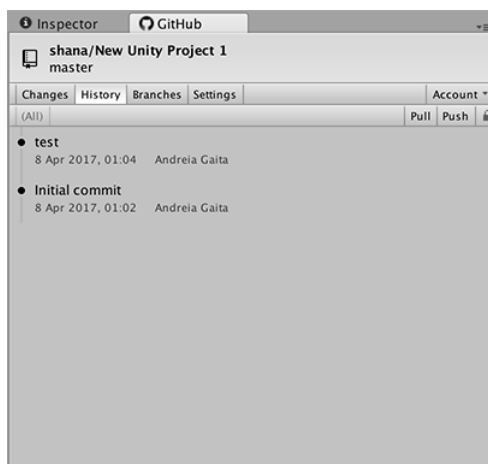
可以在Changes标签页下看到所有新增或更改的文件并提交这些文件至仓库。后缀名为.meta的文件会与对应文件目录一致显示在面板中，也可以选择将某个文件与其对应的.meta文件一起提交至仓库。



►► 更新项目与推送请求

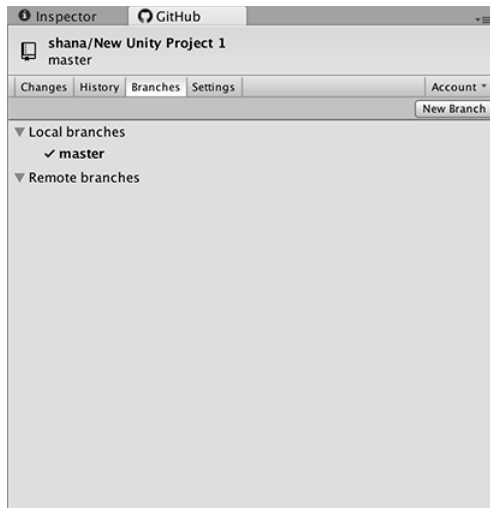
History标签页的Push按钮用于将本地内容推送至服务器，在进行此操作前需要确保已在设置界面中指定了Remote的链接。

Pull按钮用于从服务器上更新项目文件，如果本地文件有改变，请先提交本地文件之后再从服务器上更新项目。



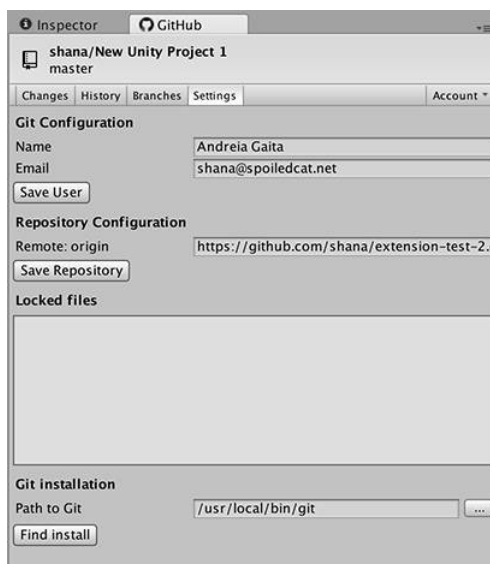
►► Branches标签页

该标签页下显示所有本地的Unity项目分支以及远程服务器上的项目分支。



► 设置标签页

可以在设置标签页下配置用户信息，以及Git仓库的地址。另外，该页面还会显示所有Unity项目中被锁定的文件，以及锁定操作的责任人。另外请记得，在提交文件至服务器为文件解锁。



► 安装Git

Windows平台： GitHub for Unity插件会自带git与git-lfs安装包，来确保使用正确的Git版本。这些文件会在首次运行插件时被安装到%LOCALAPPDATA%\GitHubUnity目录下。也可以通过GitHub -> Command line菜单项打开控制面板来使用这些命令。

在首次初始化Git仓库之前，请确保在%HOMEPATH%\gitconfig文件下已配置了git用户名与密码。也可以打开%HOMEPATH%\gitconfig文件手动进行添加：

[user]

name = Your Name

email = Your Email

Windows平台的日志文件目录为%LOCALAPPDATA%\GitHubUnityDebug\github-unity.log。

Mac OS平台：需要手动安装最新的git与git-lfs工具，可以在Unity编辑器中GitHub的Settings标签页下配置git工具的目录。同样要在初始化仓库前，确保配置git用户在配置文件名为~/gitconfig，也可手动编辑。

Mac OS平台的日志文件目录为~/local/share/GitHubUnityDebug/github-unity.log。

总结

GitHub for Unity可以作为Unity编辑器原生版本控制工具，与Unity编辑器高度集成，轻松玩转Unity项目的版本管理与控制。现在就来抢先体验GitHub for Unity吧！

GitHub,VR开发,unity



上一篇：Unity建模利器-Unity几款扩展工具介绍

下一篇：Unity 3D中的无限大地形的生成和调度

相关推荐

- Unity中如何实现流畅的动作以及时间线
- Unity教程：如何实现跨平台运作的？
- Unity高精度真实地形快速建模
- 在Unity中进行Vive控制器的功能开发
- Unity中那些事半功倍的好插件
- 用Lua+Unity让性能飞起来
- 使用Unity3D开发HTC Vive应用必知必会的插件
- 实现Unity中UGUI人物血条跟随（一）
- 浅谈Mesh Baker的使用方法
- Unity精选5个性能优化问题
- 使用Unity3D开发HTC Vive需要用到的几款插件
- 基于Unity3D 的Vuforia SDK开发基础教程
- Vuforia SDK中如何获取每一帧图片byte数组数据
- Unity3D游戏开发之MatchTarget实现角色攀爬效果
- Unity3D中uGUI事件系统简述及使用方法总结
- U3D中小地图的实现方法
- Unity3D地形建模插件World Composer用法（大范围地形建模）
- Unity WebGL内存详解：Unity堆
- Unity设计模式个人总结，单一职责原则总结
- Unity自带示例Demo项目Demo Project研究详解
- Unity学习测试总结
- 在Unity中使用UFPS创建第一人称射击游戏
- 在Unity 5中创建3A级场景
- Unity教程 | 手把手教你拼一个3D “魔方”
- 3D场景中的大气散射效果分析-BLACKSMITH深度分享
- Unity中 预计算全局光照介绍
- Unity3D：Loading制作详解
- Unity3D:如何在自定义编辑器中使用可重排序列表
- 玩转Unity资源，对象和序列化
- Unity中的数据平滑处理
- Unity中的好插件让你事半功倍！
- Unity中Avatar换装实现
- 图文+视频教程-如何录制混合现实的HTC Vive游戏视频并进行直播 ...
- 实现Unity中UGUI人物血条跟随（二）
- 浅谈SimpleLOD的使用方法
- 如何优化UGUI的ScrollRect
- 关于unity开发的优化策略
- Unity Steam_VR开发工具插件---VRTK 自带案例分析
- 菜鸟必看：Unity介绍和入门
- unity3d教程：物体多种移动方式
- Unity3d中简单实现物体旋转缩放移动
- Unity Coroutine技术介绍
- SteamVR Unity工具包
- Unity WebGL内存原理详解
- Unity设计模式个人总结，里氏替换原则总结
- 浅谈Unity与VR产业，用Unity开发第一款VR应用
- Unity 5的光照魅力
- 如何在Unity中实现非真实感渲染
- 飞行模拟大地形效果和性能的解决方案
- Draw Call未被批处理？在Unity 5.6中如何查找原因
- Unity建模利器-Unity几款扩展工具介绍
- 基于傅立叶变换FFT的大规模海面的实现方法(下)