

整体框架概念

2023年10月28日 17:48

游戏：

场景1

场景2：

游戏物体1：

脚本组件1

脚本组件2

游戏物体2

坐标系

2023年10月15日 18:05

坐标系：

当物体在最外层层级，Scene层级中，坐标系为世界坐标系
物体为另一物体的子物体，则坐标系为关于父物体的相对关系

材质

2023年10月15日 18:07

一个 Material 需要有一个 Shader

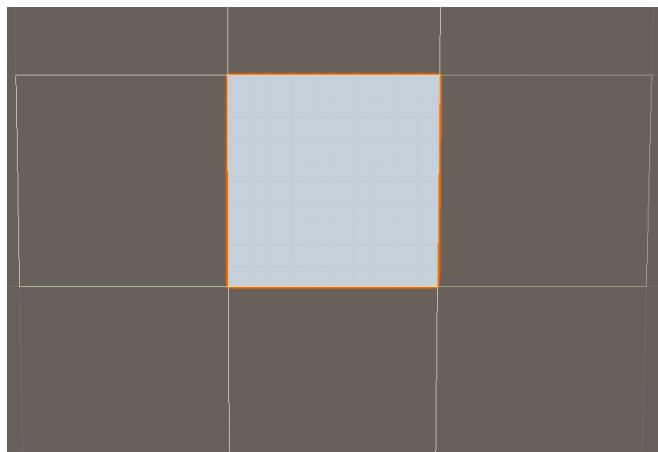
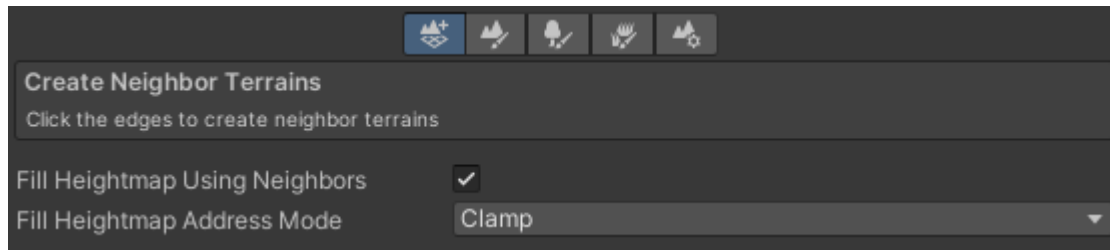
地形编辑

2023年10月24日 19:34

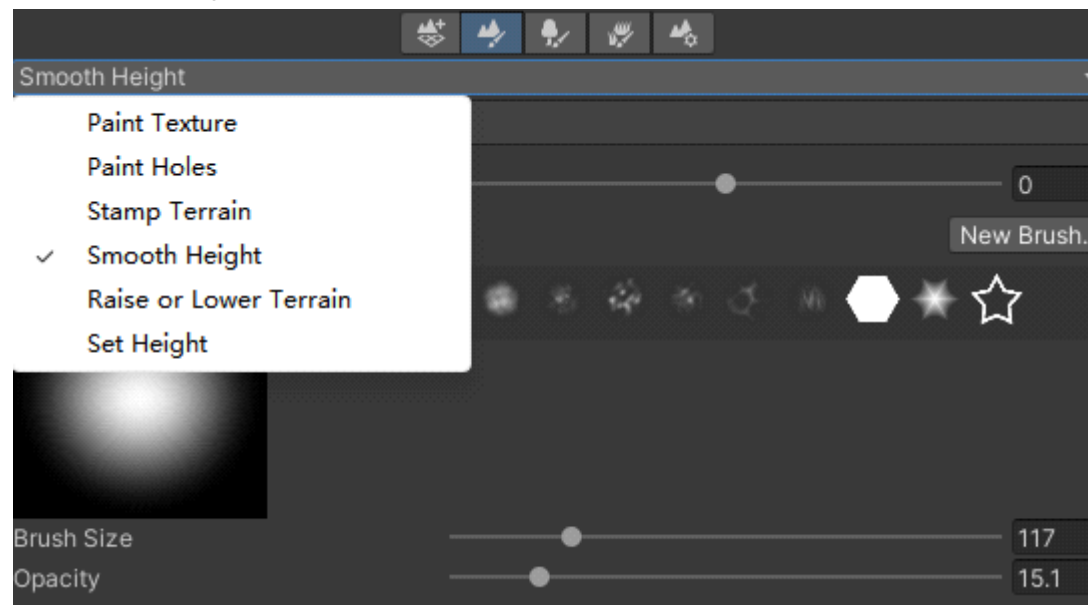
新建 Terrain

Terrain

新建地形平面



Paint Terrain 中:



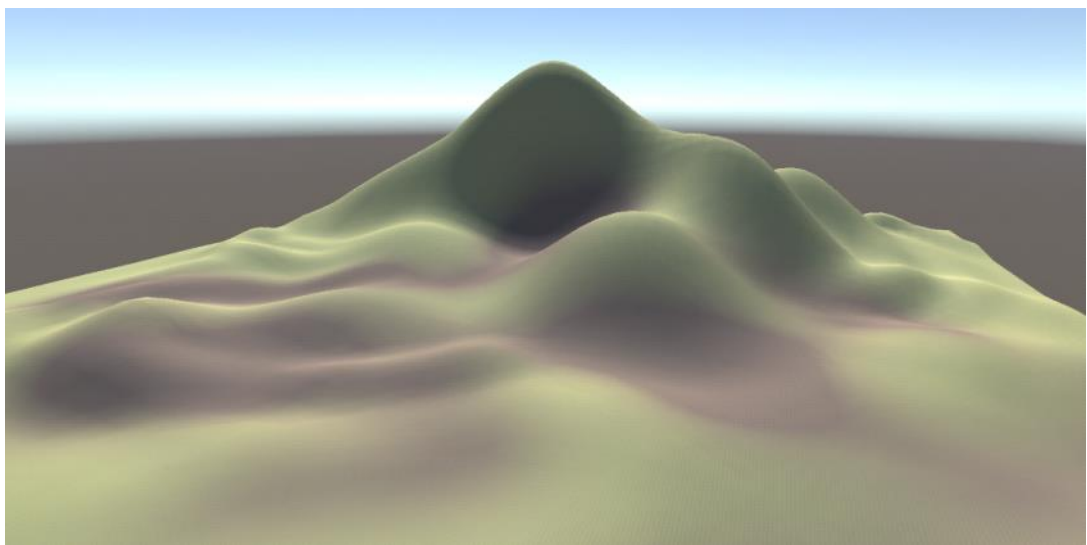
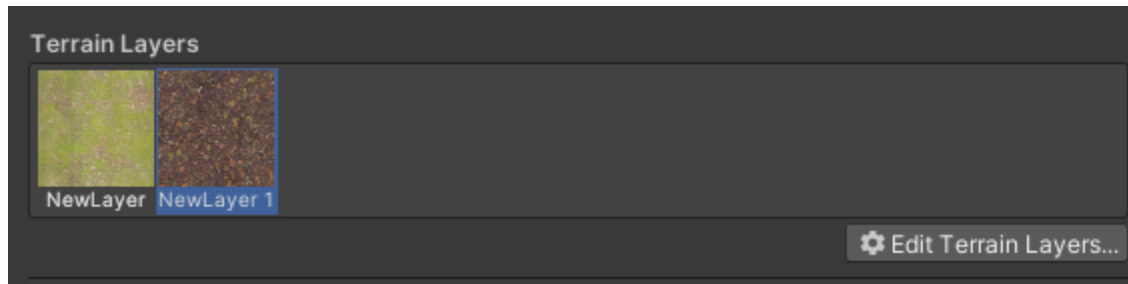
Raise or Lower Terrain 来降低升高地形

Paint Holes 可以删除选择面

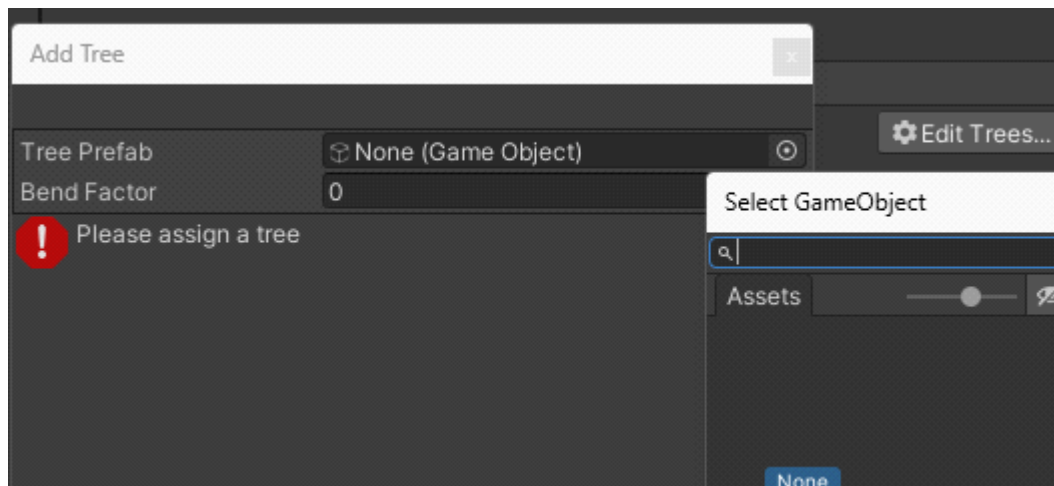
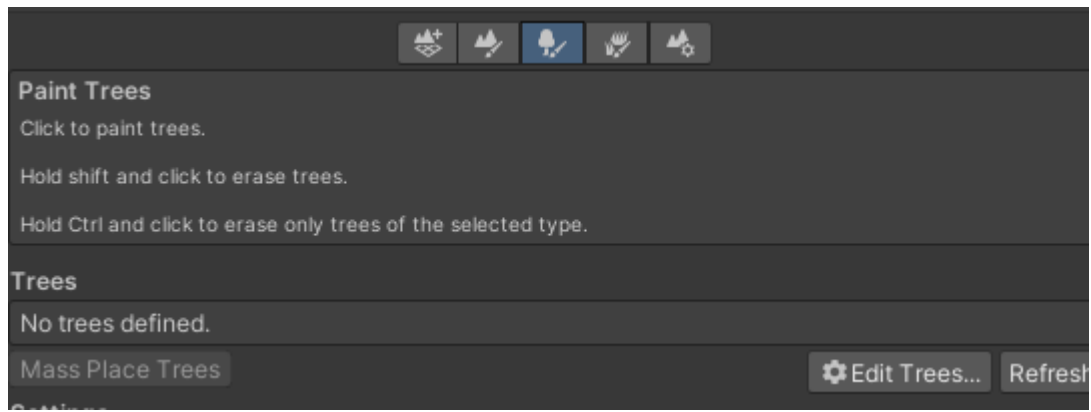
使用 set height 可以设置限制高度，

初始常用10，即可对原有生成地形削减，初始为0会导致只能对有高度的部分削减
stamp 用于单次绘制 指定笔刷

Paint Texture 可以分层绘制贴图

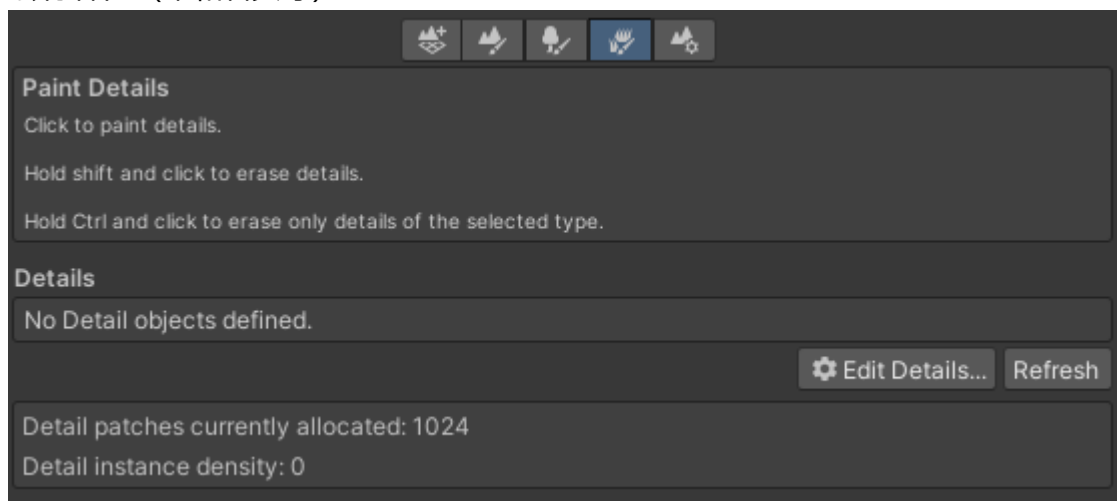


绘制树

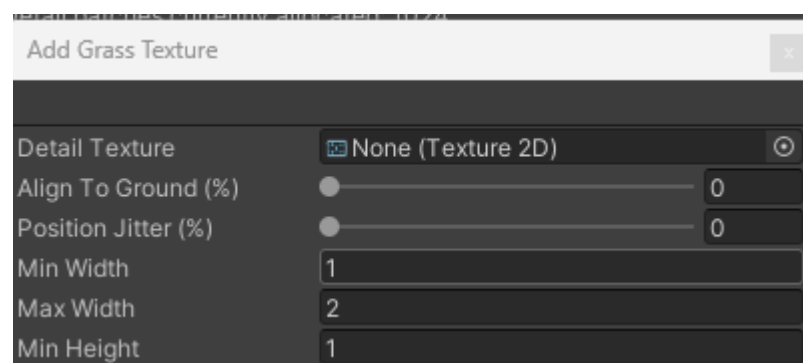


再进行绘制树
或直接大量绘制树
Mass Place Trees

绘制细节（草和石头等）



绘制草坪



界面操作

2023年10月26日 17:57

按住鼠标右键 WSAD 可自由漫游

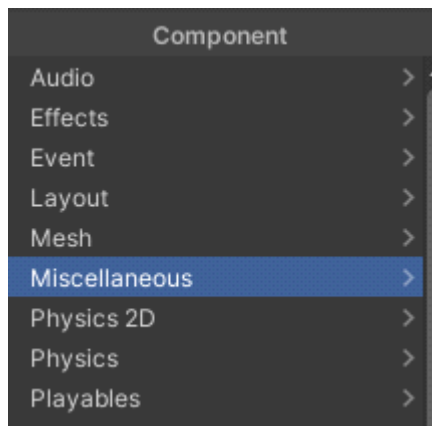
Ctrl + D 可复制粘贴物体

组件概念

2023年10月26日 18:08

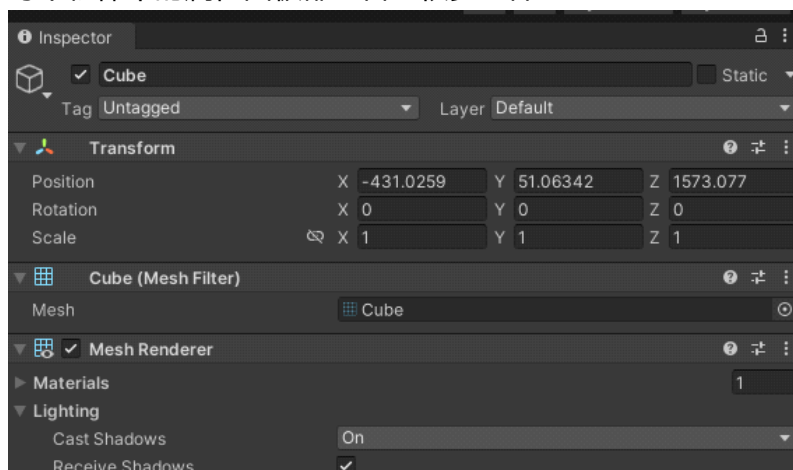
一个组件可以套用给多个物体，降低代码重复性

系统默认组件



要实现一个新功能，也需要创建新组件

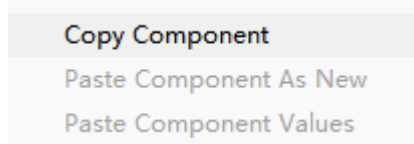
每个物体中的属性面板都包含了很多组件



包括 Transform, Mesh Filter 等等都是组件

其中 Transform 必定存在

组件可复制，粘贴，粘贴组件值



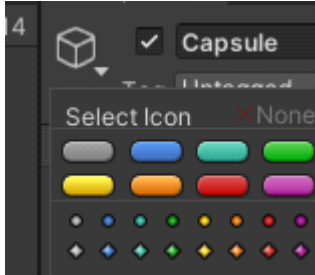
物体设置

2023年10月28日 14:50

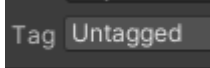
设置物体是否启用



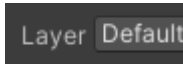
设置物体标记



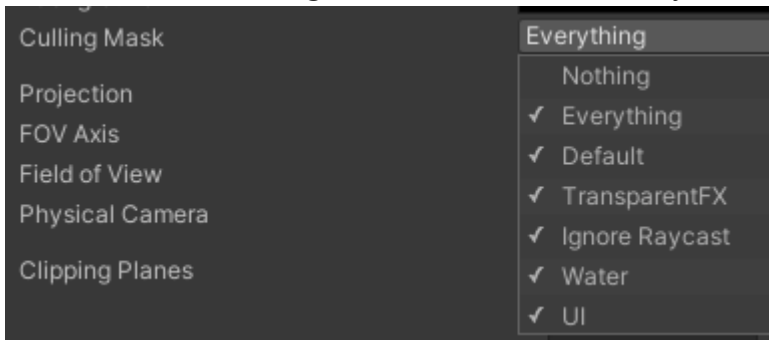
Tag



Layer 最大32个



在 Camera 中的 Culling(剔除) Mask可设置某个 Layer 是否可见



Prefab

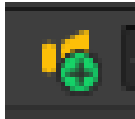
2023年10月28日 15:10

将 Hierarchy 中的一个物体拖拽到 Project 中即为 制作 Prefab(预设体)

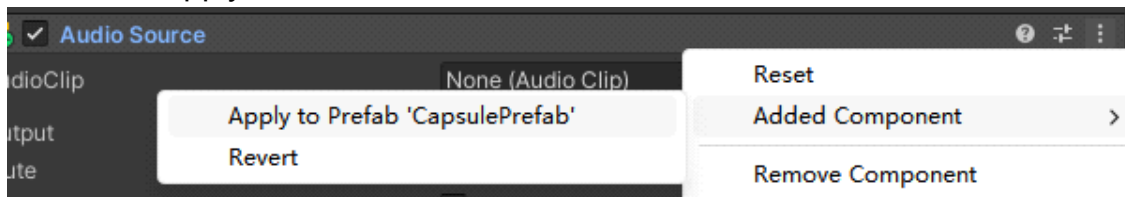
基于 Prefabs 的 物体 像是 Prefabs 的子物体

更改 Prefab 会将物体一并更改

但更改物体组件不会导致 Prefab 更改，图标也会出现一个加号

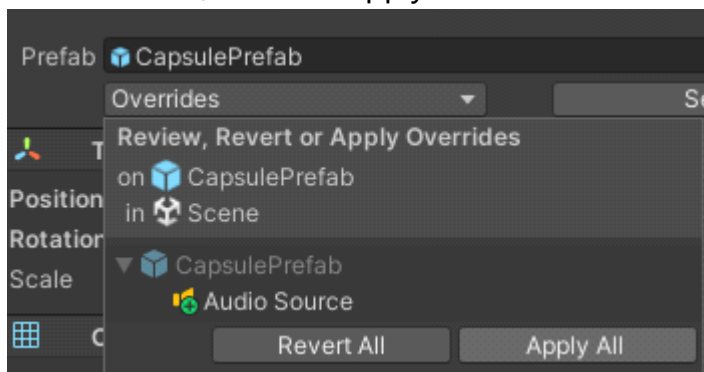


但也可设置 Apply to Prefab 将 Prefab 直接更改



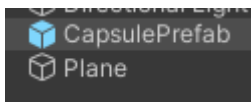
当在物体中添加了很多新组件，而且需要应用到 Prefab 中时

在 Overrides 中可以直接 Apply All

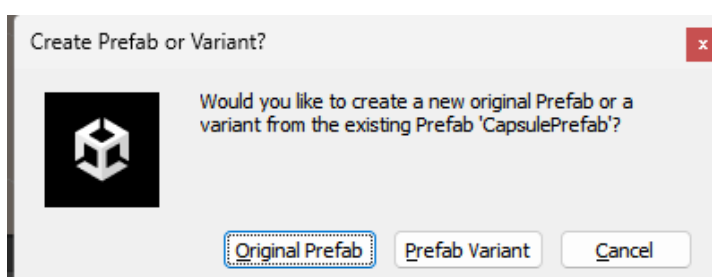
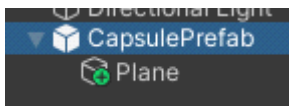


当修改了 Prefab 想要生成新的 Prefab 时

物体已经变为 Prefab 时



将修改了的物体拖入 Project 中



Original Prefab 为生成全新的 Prefab



Prefab Variant 可以生成一个 (变体预制件)



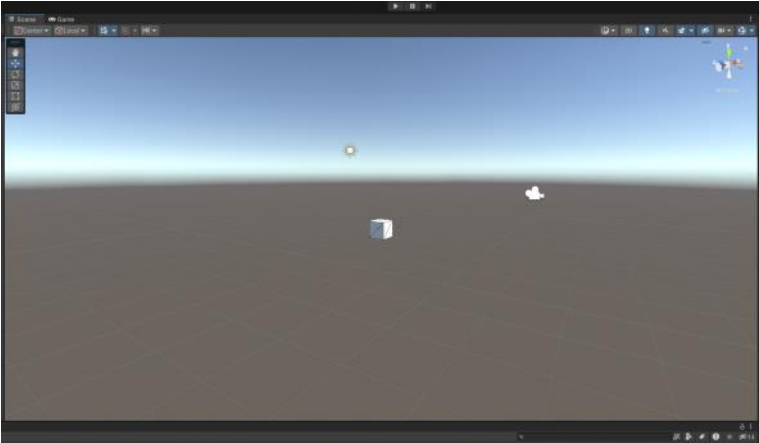
Prefab Variant 依赖于原 Prefab

调试

2023年10月28日 16:20

场景相关

2023年10月30日 17:05



Center

选择坐标（出现父子集时）：Center 为父子集中间，Pivot 为父级坐标

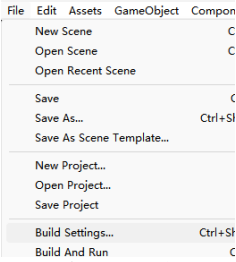
Local

选择遵循坐标系：Local 和 global 分别为 单物体 和 世界坐标系

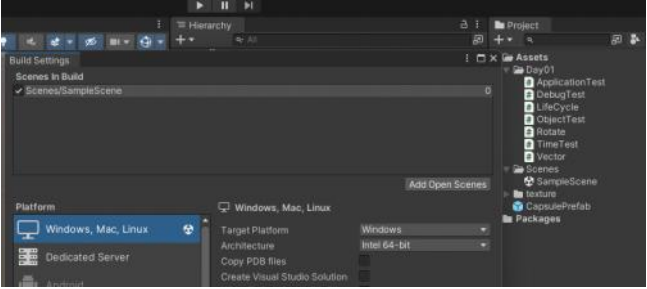


矩形工具用于 2D 和 UI 编辑

将不同 Scene 加入渲染，在 File 的 Build Settings 中



将 Project 中的 scene 文件拖入 Scenes in build

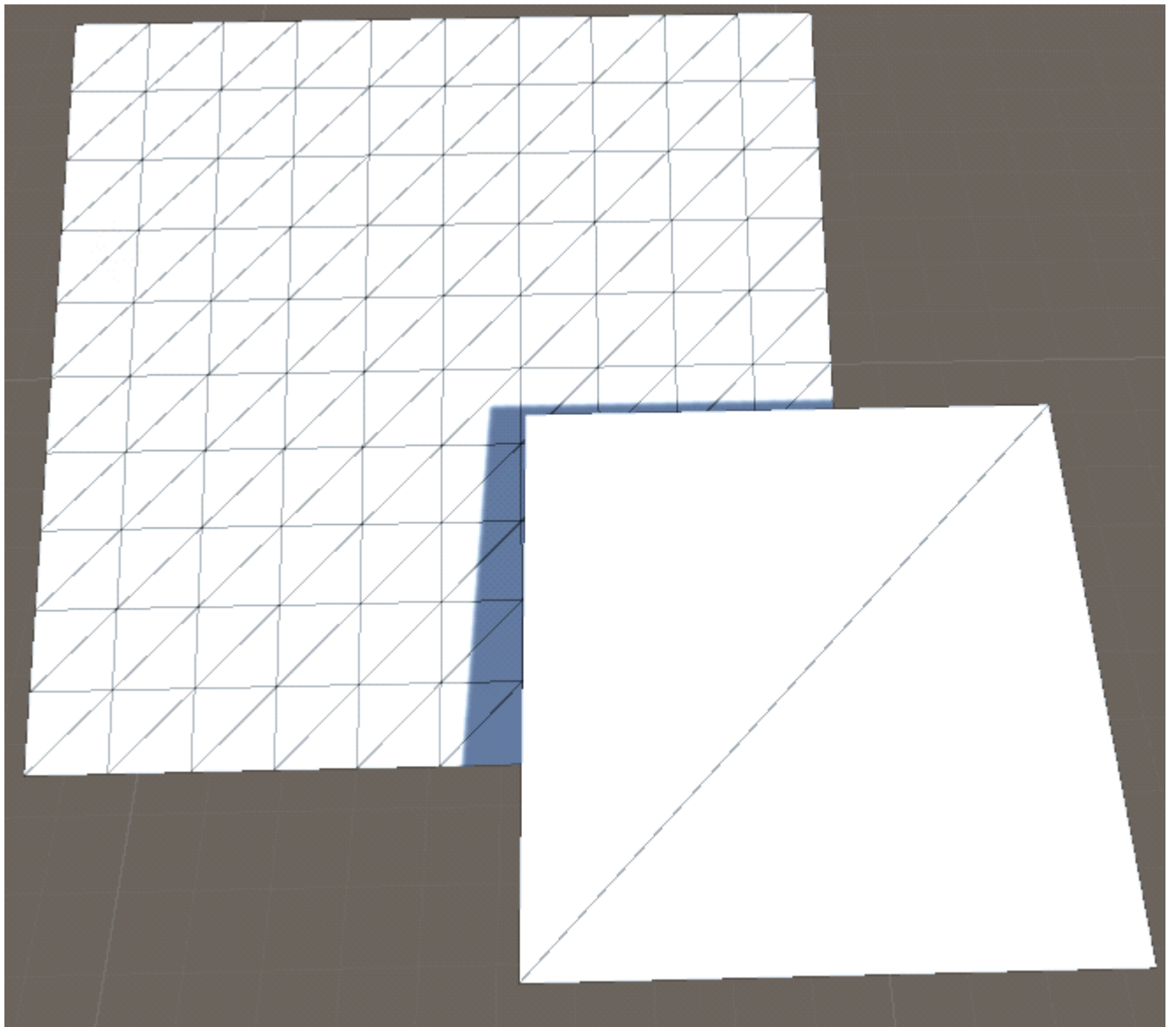


快速调整 Camera
可以在 Scene 中调整出 Camera 所需视角
选中 Camera
在 GameObject 中 选择 Align with View
其他物体比如 Light 也可以这样操作

场景是可以被同时激活多个的！

Plane 和 Quad 的区别

2023年10月24日 18:29

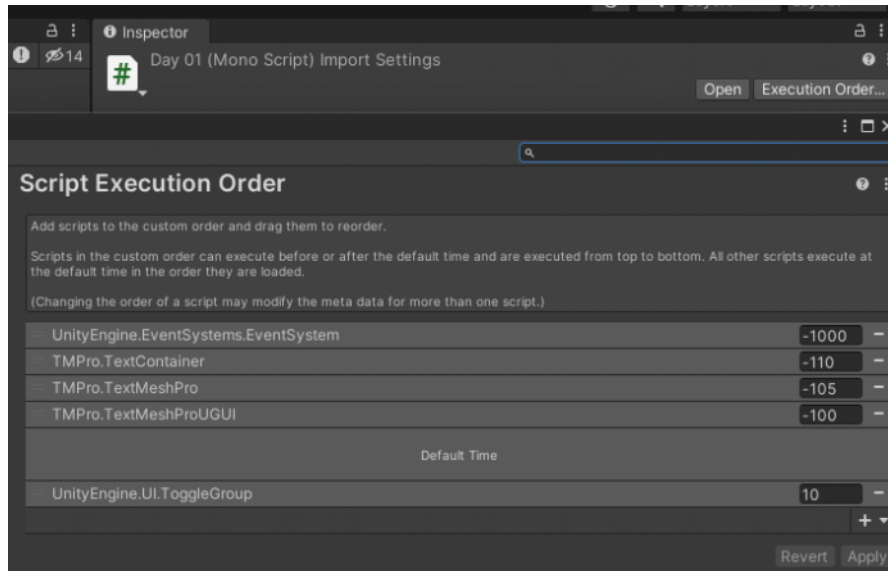


左侧为 Plane (适合复杂场景) , 右侧为 Quad

脚本执行顺序

2023年10月24日 19:20

选中任意脚本，在其 Inspector 面板中，打开 Execution Order (执行顺序)
点击加号添加脚本，分配执行顺序



Rigidbody:

Rigid(死板地)

Rigid body 刚体