

Cha2-你人生的第一款游戏 02

从这一课开始，我们将实际动手创建你人生的第一款游戏。与此同时，我们还会在这个过程中一起来熟悉 Unity3d 的编辑器。

在完成第一款游戏之后，相信大家对 Unity3d 的使用会有一个直观的感受。

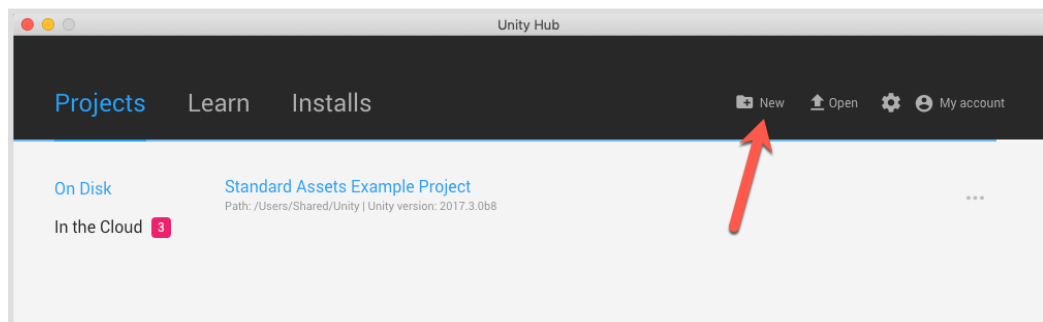
在这个过程中你可能会有各种疑问。但是最重要的是先跟着我一起做一遍，很多重要的概念和知识我会在不同的章节中重复演示，直到你彻底熟悉为止。所以如果第一遍还不明白是什么意思，Don' t panic~千万不要停下来，继续前进。

还等什么呢？让我们开始吧~

个人微信号：iseedo

微信公众号：vrlife

011- 你人生的第一款游戏 02-创建一个新项目



创建一个新项目

终于到了动手时间。

Step1. 打开 Unity Hub，点击如下图中右上角的 NEW。

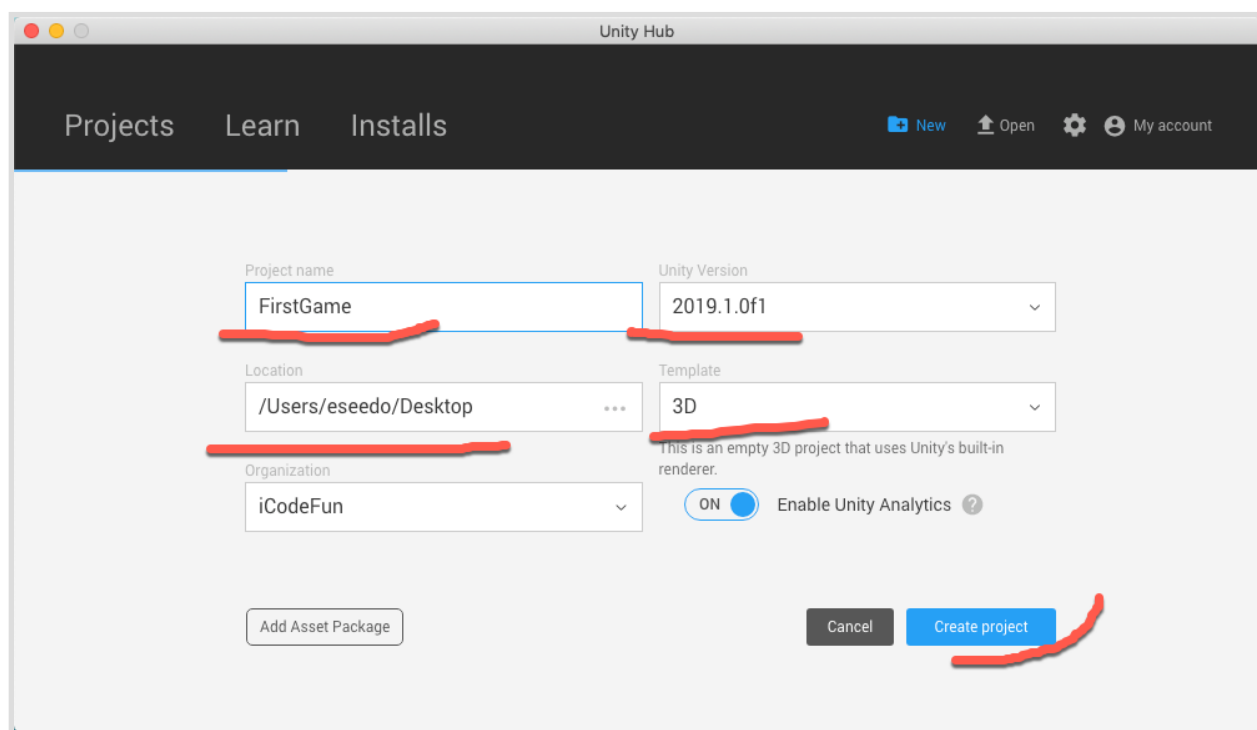
Step2. 在 **Project Name**（项目名称）处输入项目名称 **FirstGame**。在 **Unity Version** 处选择

2019.1.x（或你所安装的最新版本），在 **Location** 处选择项目的保存路径，项目的所有资源文件和代码都会存放在里面。

此处的 **Organization** 选择默认的就好。项目模板选择 **3D**，其它选项可以保持默认，最后点击 **Create Project** 即可成功创建一个新项目。

注意到在 **Cancel** 和 **Create Project** 按钮的左边有一个 **Add Asset Package** 按钮，点击这里，可

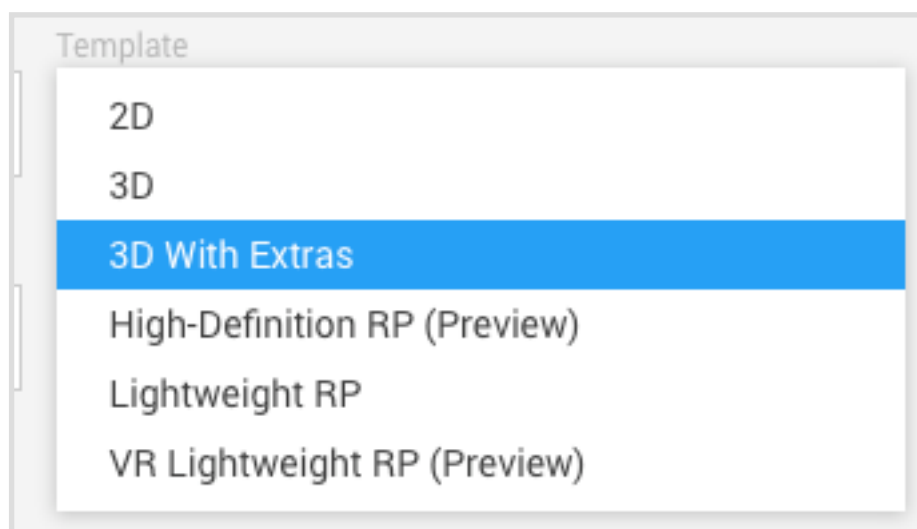
以在项目中添加之前已经从 Unity3d 资源商城中已经购买过的资源包。小白就先不管这里了~



注意到 Template（模板）部分 Unity2019.1.x 中提供了多达六种模板，

其中最常用的就是上面两个，2D 模板用来创建 2D 游戏，3D 模板用来创建 3D 游戏。其它的模板则提供了另外一些预设，方便创建一些特殊类型的游戏。关于它们的具体含义，这里就先不展开讲了。

因为即便现在讲了，大家可能也是云里雾里~总之大家记住，对于一般的 3D 游戏，我们直接选择 3D 模



板就好。

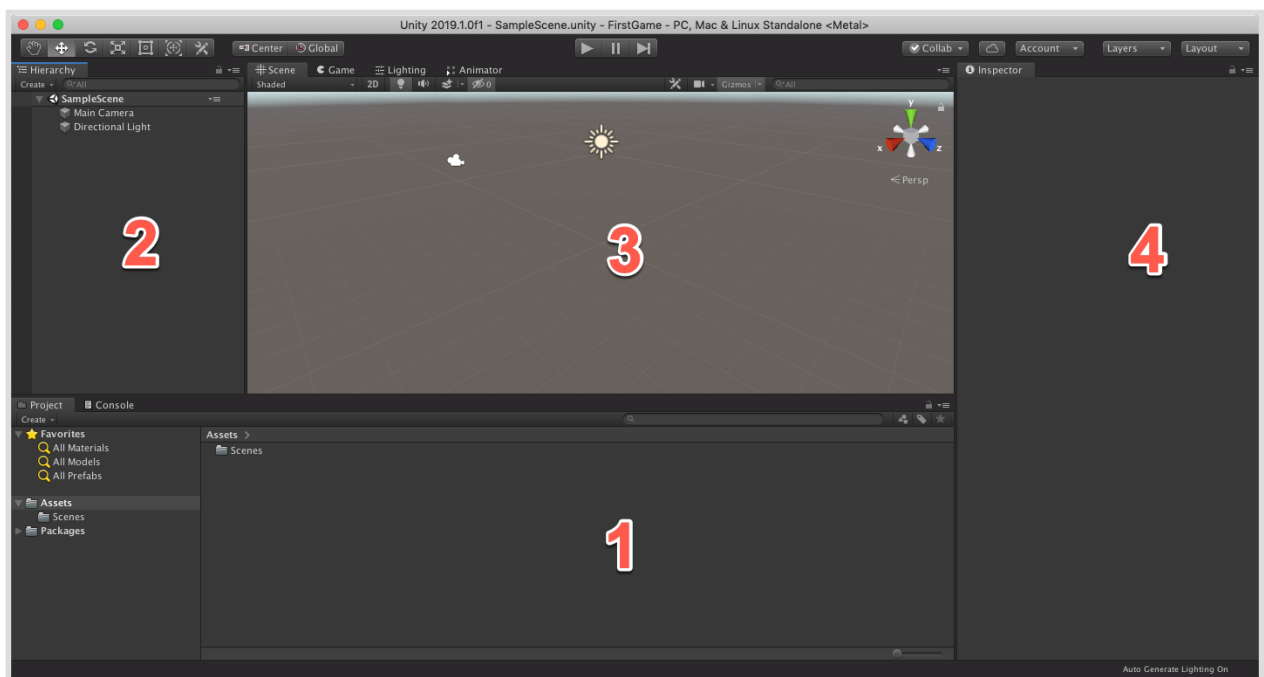
了解 Unity 编辑器的界面布局

细心的童鞋可能发现我这里提到了 Unity 编辑器，那么什么是编辑器？Unity 编辑器跟 Unity 是什么关系？其实大家不要想太多了。拿大家都用过的 Word 来说，它是一整套工具。当我们打开 Word 程序之后，就会自动打开一个文档编辑器。

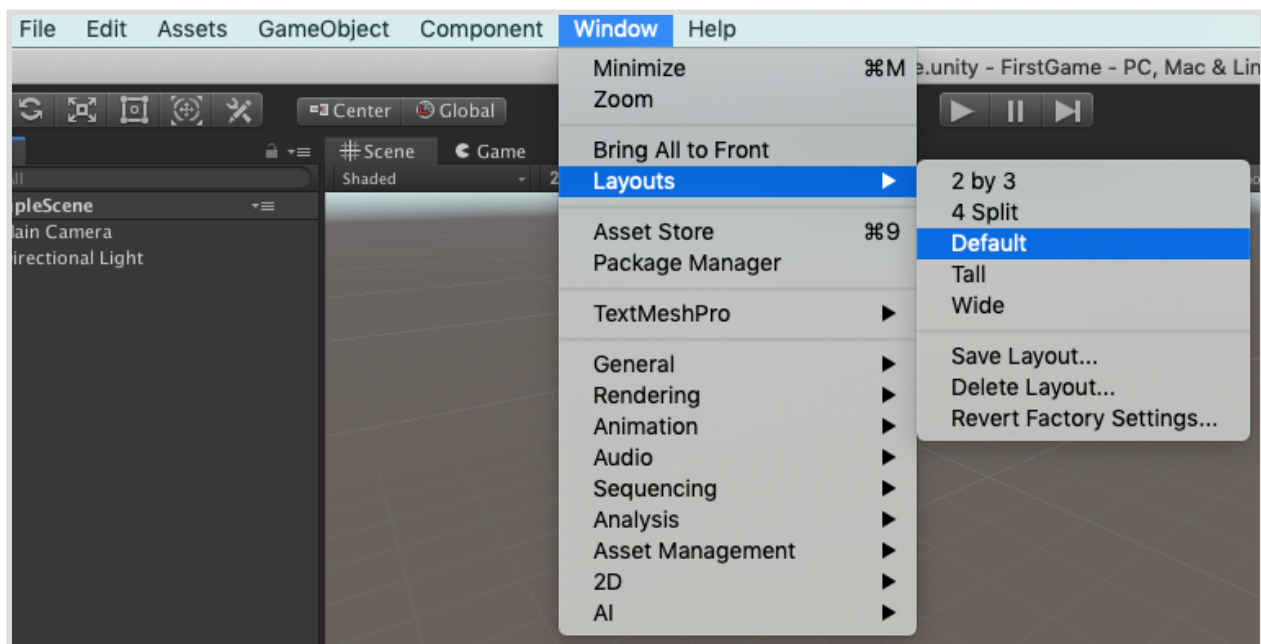
Unity 编辑器也是如此，我们可以在里面设置游戏场景，添加游戏人物，调整各种属性参数，就这样。

好了，默认看到的界面布局通常会下面这样的（不同版本可能会有所不同）：

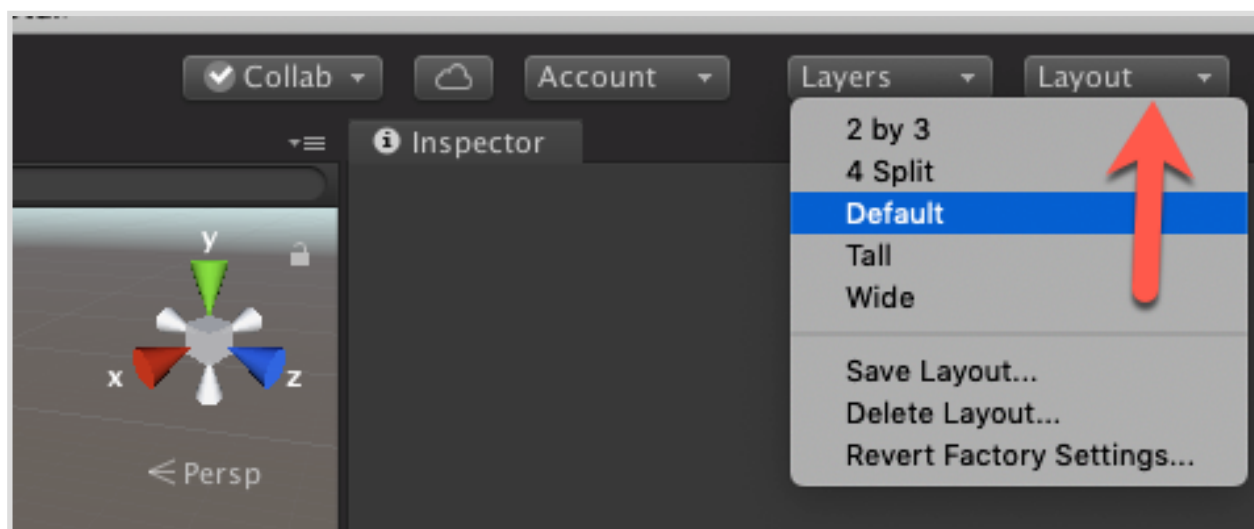
如果你不喜欢这种界面的布局方式，那么可以通过菜单栏里面的 Window-Layouts 来选择其它的布局。



或者直接从编辑器最右上角的下拉列表中选择其它布局~



这里我们保持默认的布局方式，因为接下来还需要根据数字编号给大家来解释下每个视图的功

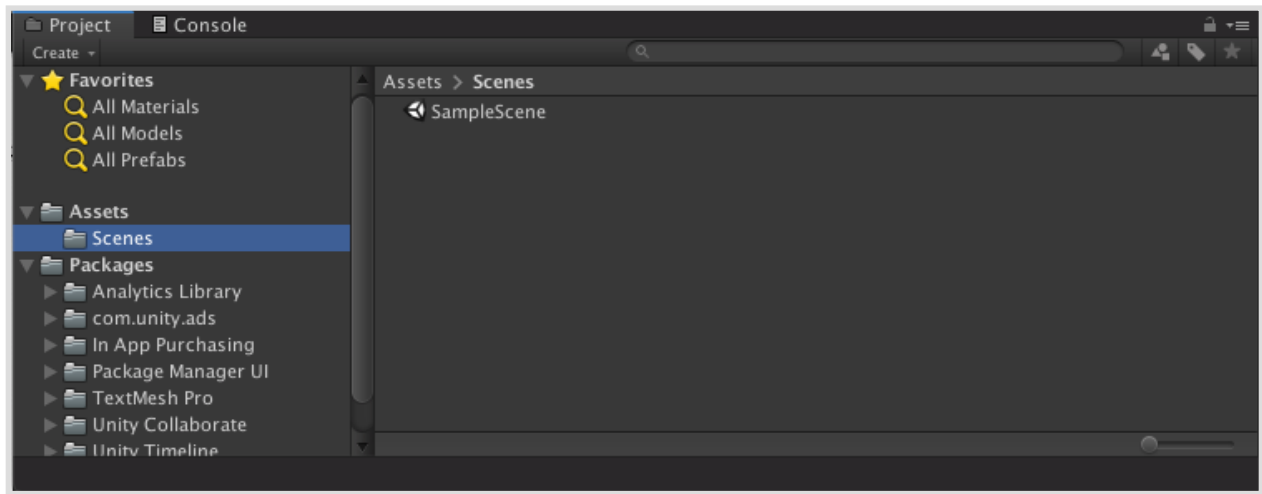


能。

1. Project 视图（项目视图）

也就是最左下的那部分区域。

Project 视图的作用是用来放置整个项目所用的所有资源和脚本，通常我们可以在这里创建多个

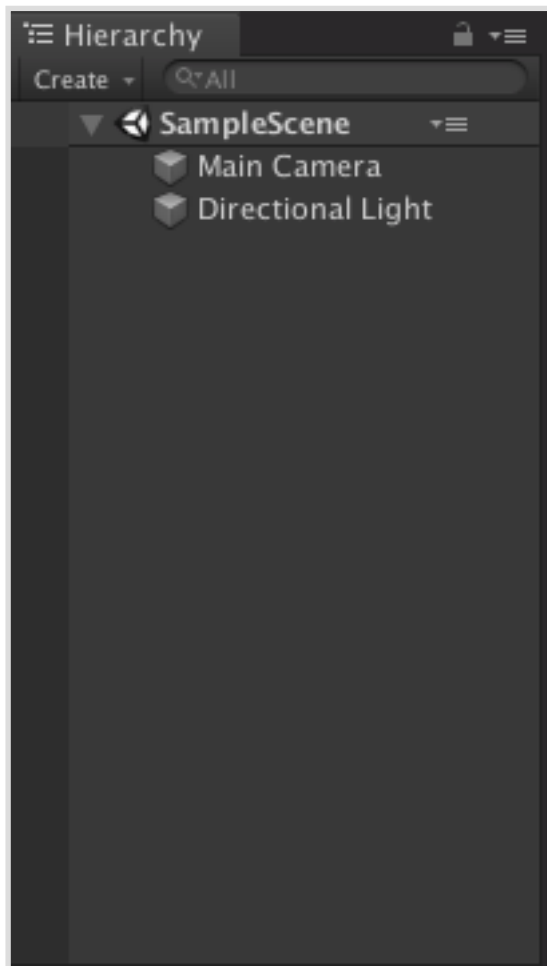


文件夹，放置不同类型的文件，以便于开发。

简单来说，它可以把它看作项目内的文档管理器，跟操作系统中我的电脑类似~

2. Hierarchy 视图（层级视图）

Project 视图的上方就是 Hierarchy 视图，里面用来显示当前游戏场景中所有的游戏对象及其层



级关系。

当然，上面的这个例子还不太容易看懂，我们再举个例子吧。假如游戏的当前场景中有一栋房子，房子里面有很多房间，每个房间里面又分别有很多物体在其中，那么它们就可以构成类似下面的层级结构。

有些童鞋可能要问了，那么层级视图跟项目视图的区别究竟在哪里呢？有其中的一个不就行了



呗？

这里简单解释一下。我们可以把项目视图理解成整个游戏的资源仓库，里面存放了已经导入到当前游戏中的可能用到的所有游戏资源，从代码片段到 3D 模型，动画，材质，音效，字体等等。

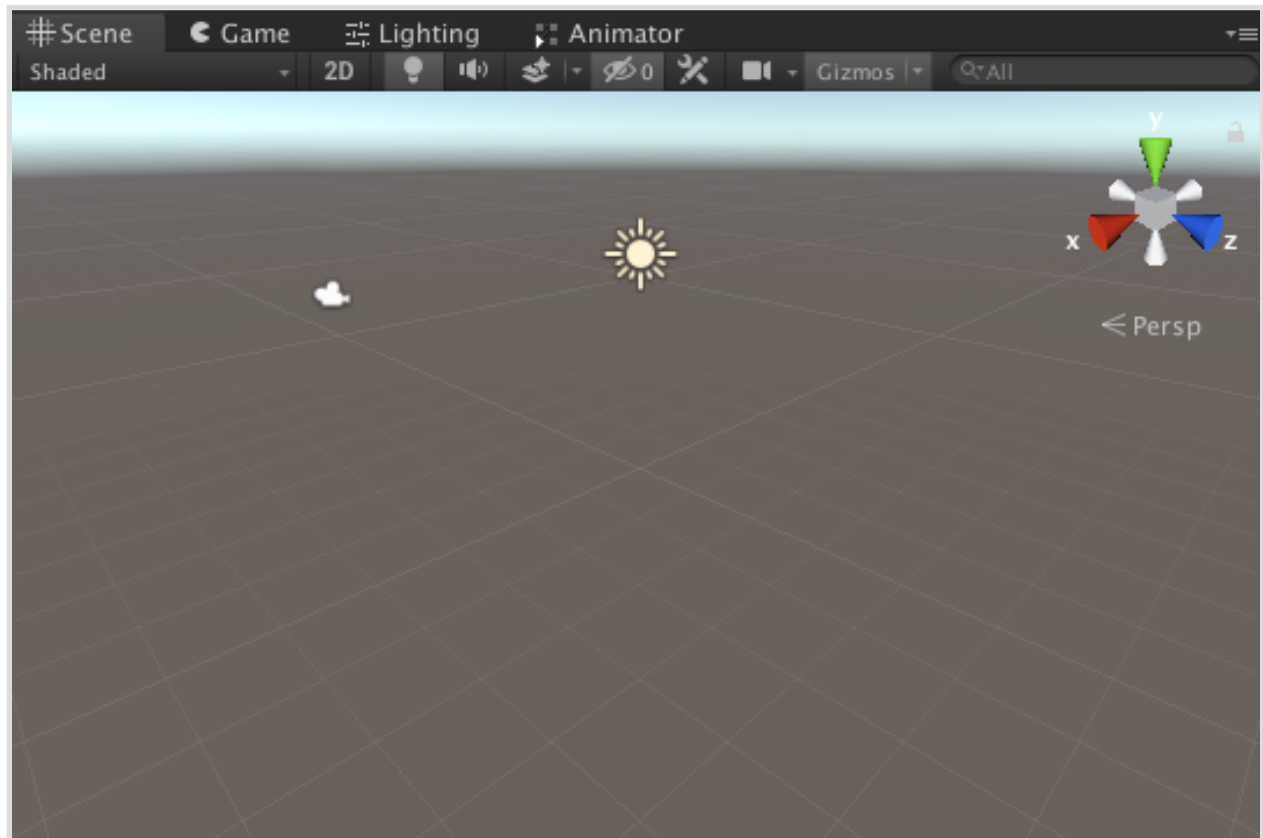
但是层级视图中仅仅是当前的游戏场景中实际放入的道具和场景、角色。

3. Scene 视图 (场景视图)

Hierarchy 视图的右侧就是 Scene 视图，也就是游戏场景视图。在其它的游戏引擎中，比如虚幻 4 里面可能会叫关卡视图(Level)。不管是叫关卡也好，场景也好，它的作用是用来放置当前游戏场景中的各种游戏对象。

所以，Hierarchy 视图和 Scene 视图中的游戏对象一定是一一对应的。但 Project 视图中的东西在 Hierarchy 和 Scene 视图里面却不一定能找到~

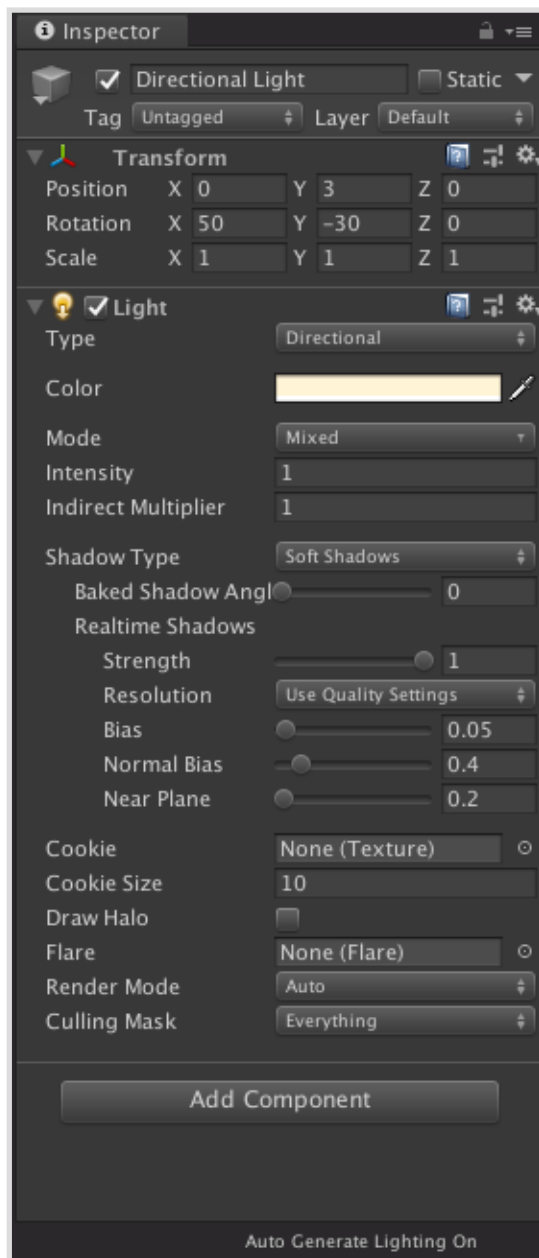
在此时的游戏场景中，只有一台主摄像机，以及模拟阳光的平行光，其它就是空空如己了。



4. Inspector 视图（检视视图）

其实我个人觉得称作属性视图可能更贴切。因为它的作用是显示在 Hierarchy 视图或者 Scene 视图中所选定的游戏对象，并对其属性和信息进行设置和修改。

比如当我们在 Hierarchy 视图中点击 Directional Light 的时候，就可以在 Inspector 视图中看到一大堆的属性出现了~



这里要闲扯两句的就是，当今的两款主流商用游戏引擎 Unity 和 UE4，其编辑器界面和操作有很多相似的地方。就好比你会了 Word，再用 powerpoint 也会觉得很熟悉一样。

除了以上四个默认界面布局中就能直观看到的视图，还有其它一些很有用也很重要的视图。这里我们就不再强行一一说明了，而是在使用的过程中逐步引导大家来熟悉。

好了，我们的新游戏项目已经创建成功。在继续动手之前，先让我们从理论知识上充一下电，

了解一下 Unity 中的几个核心概念和子系统。

让我们下一课再见~