

## Cha2-你人生的第一款游戏 04

在上一课的内容中我们了解了 Unity 的一些重要名词和概念。

接下来又该动手操作了。

首先要做的就是给角色一个表演的舞台-搭建一个游戏场景。

还等什么，开始吧~

个人微信号：iseedo

微信公众号：vrlife

### 013 你人生的第一款游戏 04-搭建游戏场景

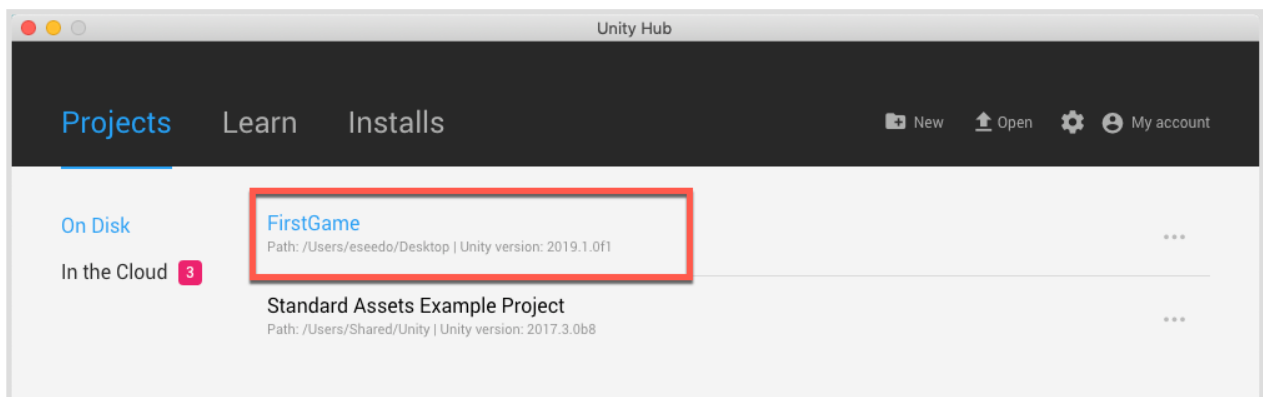
《绝地逃生》这款游戏是科幻题材的，所以我们选择的美术资源画风也得是符合游戏背景设定的。

在正常的游戏开发流程中，我们需要先绘制纸面原型（或者电子版本的也可以~），然后使用 Unity 中内置的几何体来搭建一个原型场景，最后使用美术人员所创建的场景资源进行替代。

这里为了简化起见，我们将直接从 Unity 内置的资源商城后下载和导入游戏场景的美术资源。那么什么是 Unity 游戏资源商城，在哪里打开，以及如何使用呢？

打开 FirstGame 项目

如果你还没有关闭自己新创建的这个游戏项目，那么可以继续了。



如果已经关闭了，那么首先需要重新打开项目。

打开 Unity Hub，在 Projects 中可以找到 FirstGame，点击打开就好了。

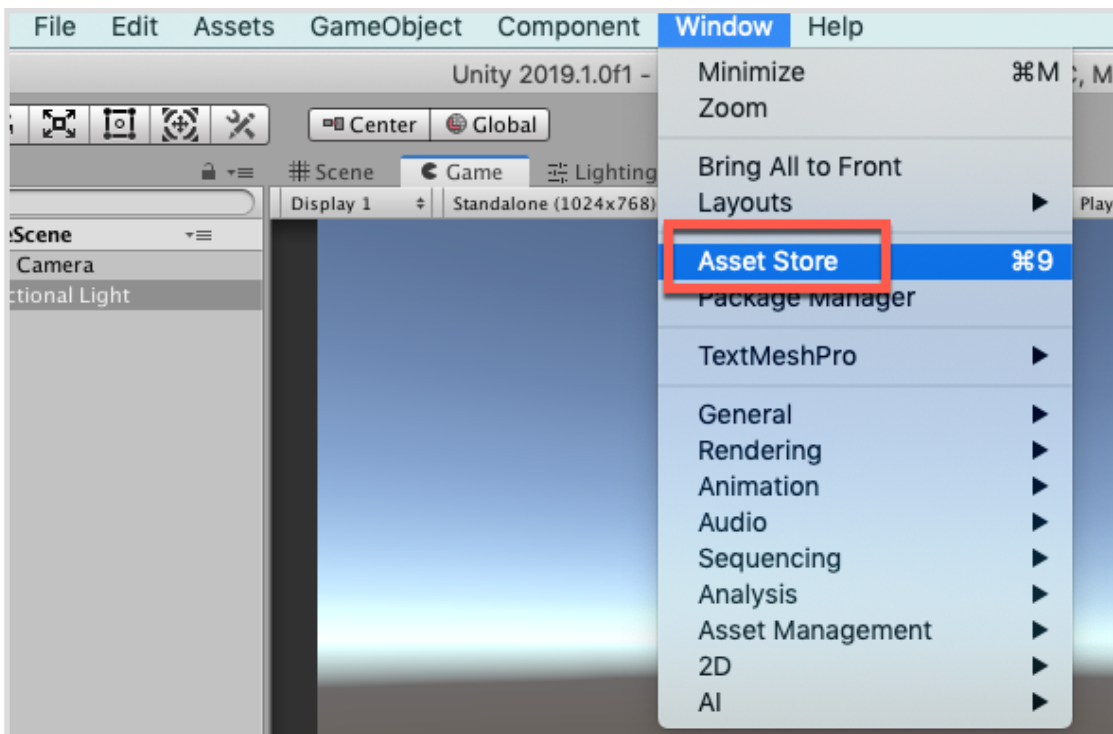
从 Unity Asset Store（游戏资源商城）中下载游戏资源

Unity AssetStore 游戏资源商城是目前世界上所有商业游戏引擎中资源数量最丰富的一个。它囊括了 3D 模型、第三方应用、动作、声音、完整项目、服务、着色器、粒子系统、编辑器扩充、脚本、贴图和材质以及 Unity Essentials 等多种类型的资源素材。

#### Step1. 打开 Unity Asset Store

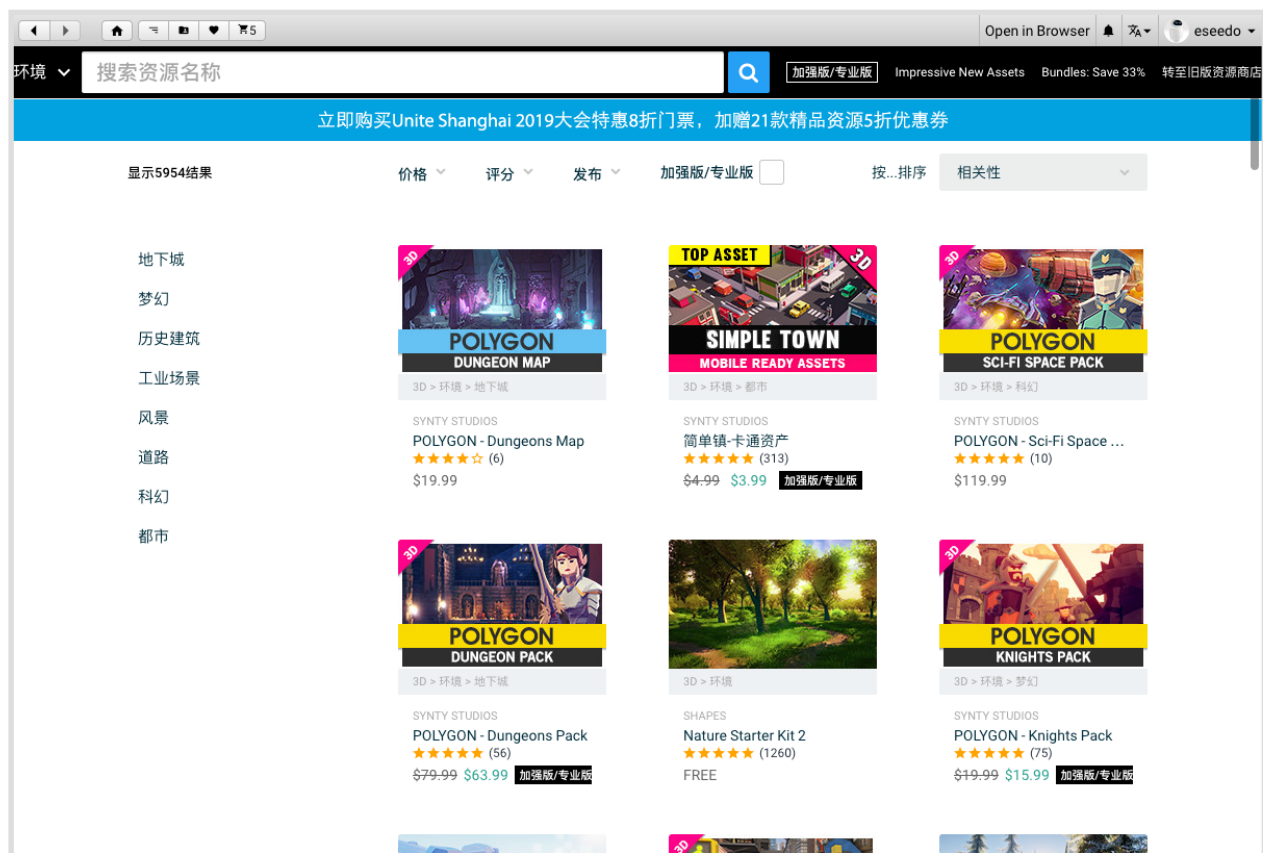
有三种方式进入 Unity Asset Store，

(1) 在浏览器中打开 Unity 商城的网址 (<https://www.assetstore.unity3d.com/cn/>)



(2) 或是直接在 Unity 编辑器中使用快捷键 Ctrl+9（Mac 系统下使用快捷键 Command+9）即可进入商城。

(3) 使用菜单中的 Window-Asset Store



在使用了刚才所提到的任何一种方式打开 Asset Store 之后，接下来我们可以按住鼠标左键不放，把 Asset Store 的窗口视图拖动到编辑器之外，这样会更加方便查看。

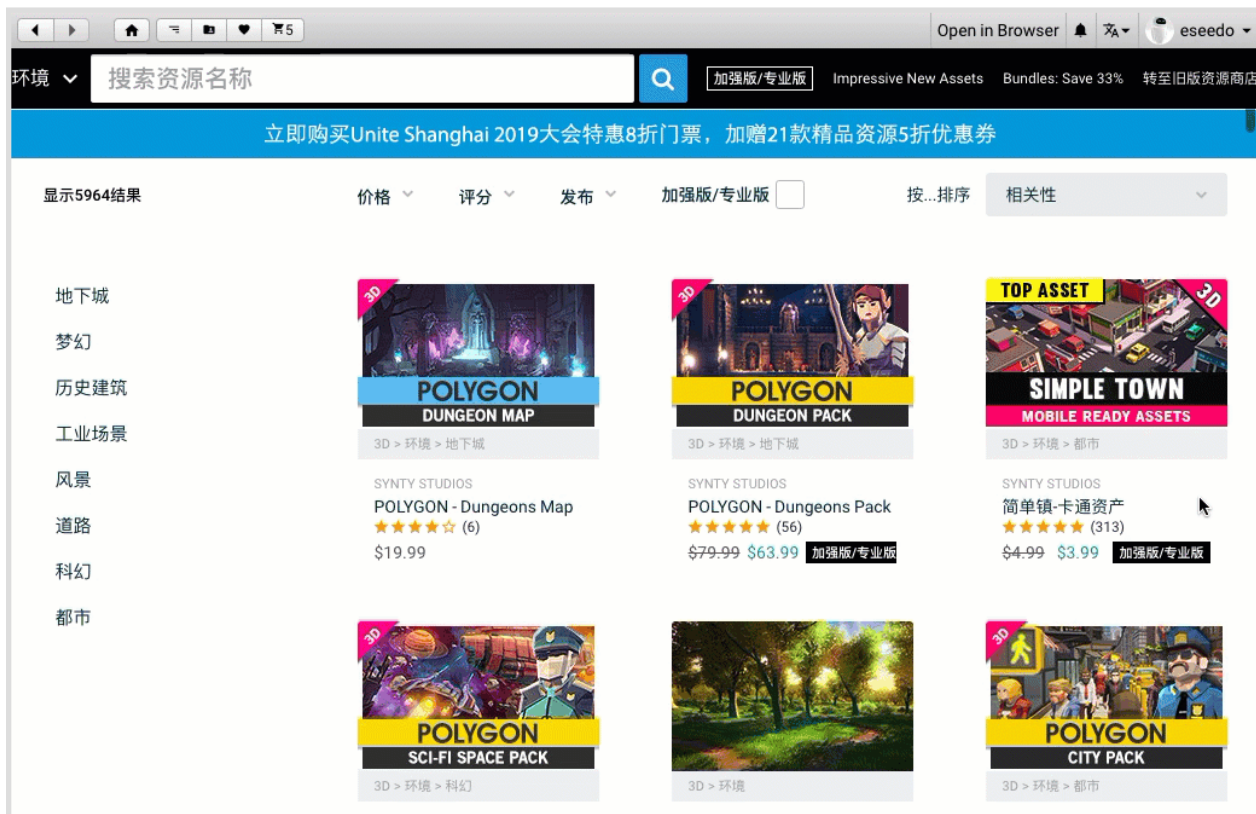
## Step2. 搜索所需要的资源

接下来我们选择搜索栏左侧的下三角，点击 3D 下面的“环境”。



接下来缩小范围，将价格调整为\$0，也就是免费。

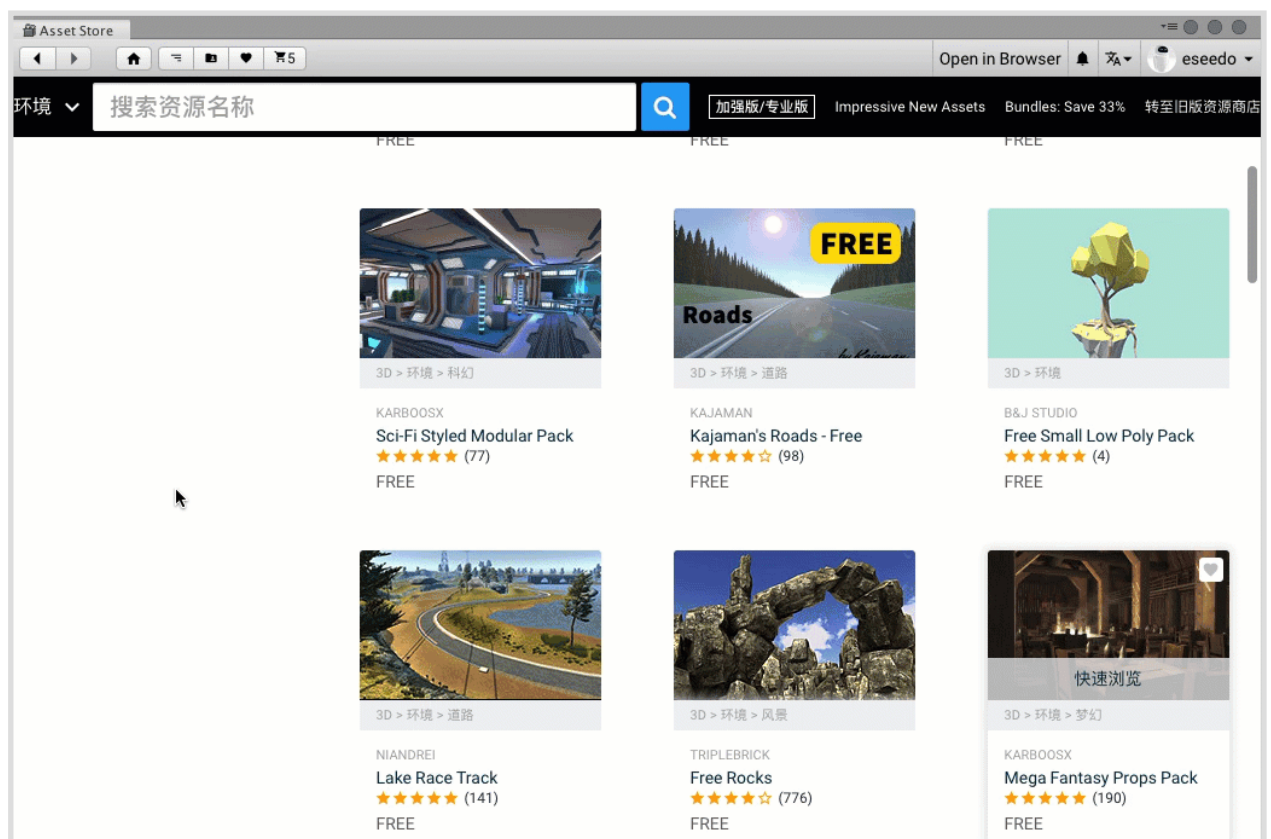




在搜索结果中可以看到有一个资源的名称为 Sci-Fi Styled Modular Pack, 也就是我们这一课想要用的~

点击进入, 就可以看到详细介绍。

和苹果 AppStore 以及各种安卓商城类似, Unity Asset Store 对于每个游戏资源都提供了详细的介绍



信息，包括资源的基本功能，版本号、文件大小、初始发布日期、使用哪个 Unity 版本提交、文件包中的具体内容等信息。部分资源还提供了示例视频。

当然，如果在使用资源的过程中遇到任何问题，还可以通过支持邮件、支持网站，以及访问发布者的网站等方式和作者直接取得联系。

开发者除了可以从 Asset Store 获取自己所需的游戏资源，也可以在上面上传自己制作的各类游戏资源，并直接从中获利。

考虑到我们还刚刚开始入门，这里不详细描述上传资源并出售的详细过程，感兴趣的开发者可以参考官方的发布指南（<https://docs.unity3d.com/Manual/AssetStorePublishingGuide.html>）。

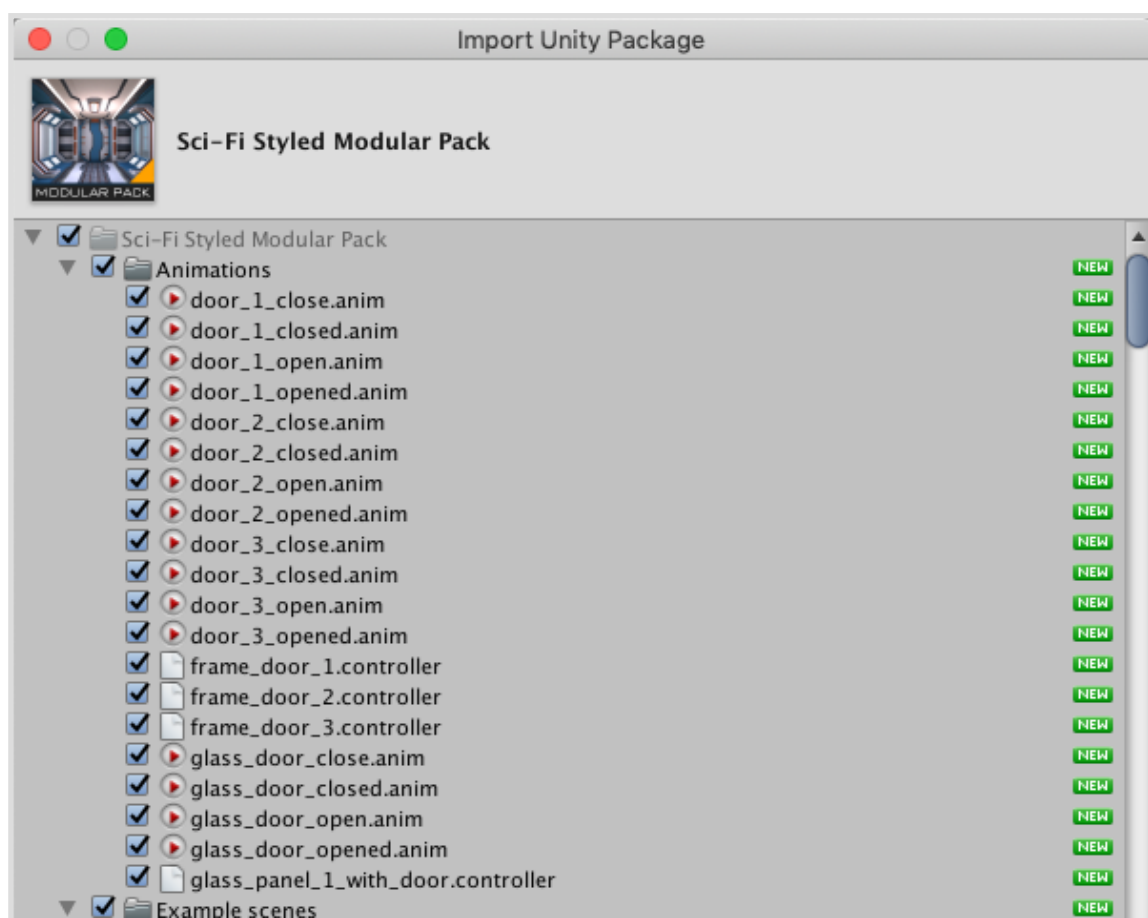
### Step3. 下载并导入资源包

大家可以看到，在资源的右上角有一个红色的按钮。因为我之前已经下载过，所以这里显示的是“导入”。如果之前没有下载过，那么这里显示的就是“下载”。当然，这个场景资源是免费的。如果是付费的，那么这里就会显示“添加购物车”。

点击下载，可以看到一个弹出窗口，里面列出了这个资源包里面所包含的所有资源。

为了确保不遗漏，我们先点击 All，再点击 Import 就好了。

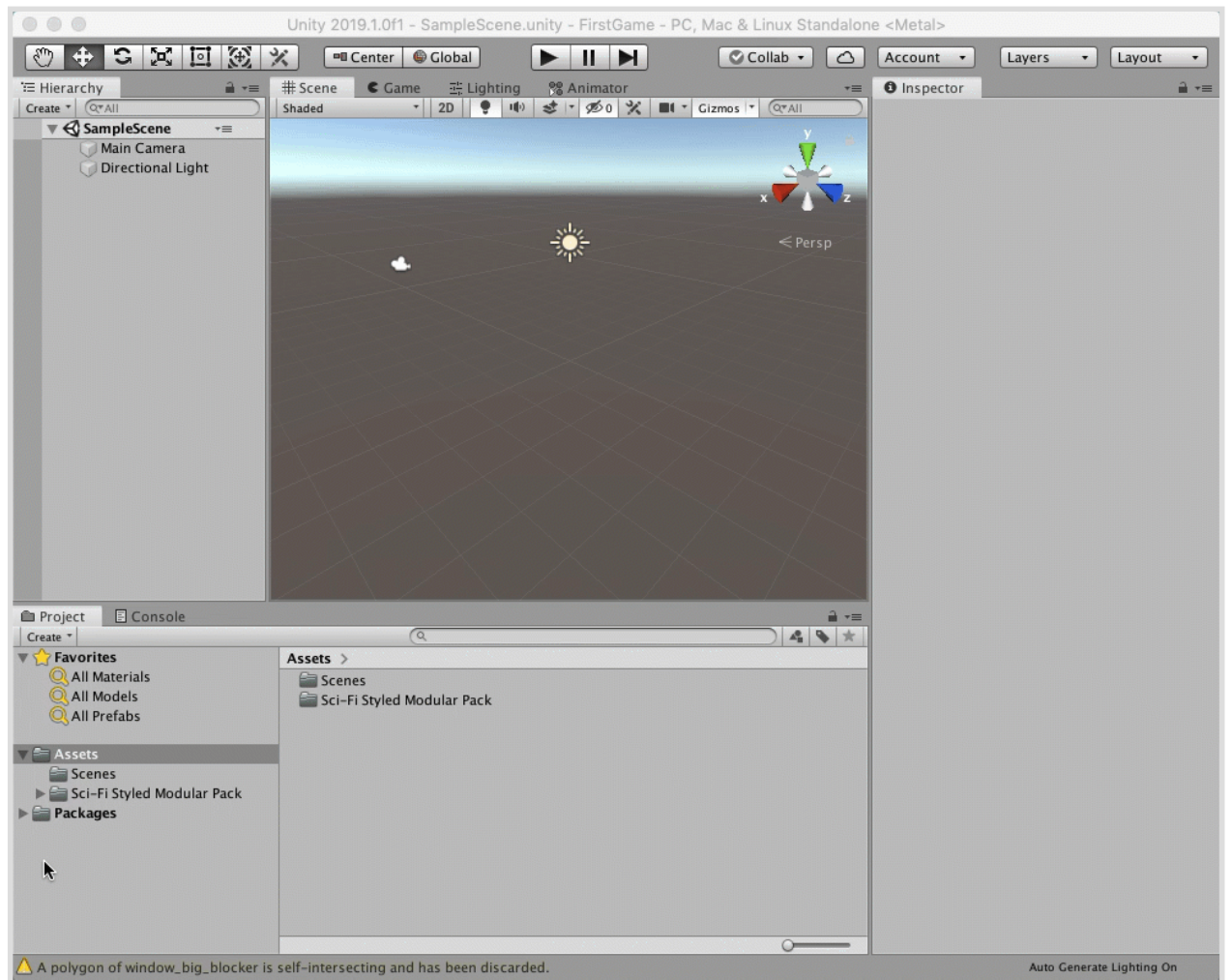
导入完成后，在 Unity 编辑器的 Project 视图区，可以看到已经导入完成的资源。点击三角符号





可以查看里面的具体内容。

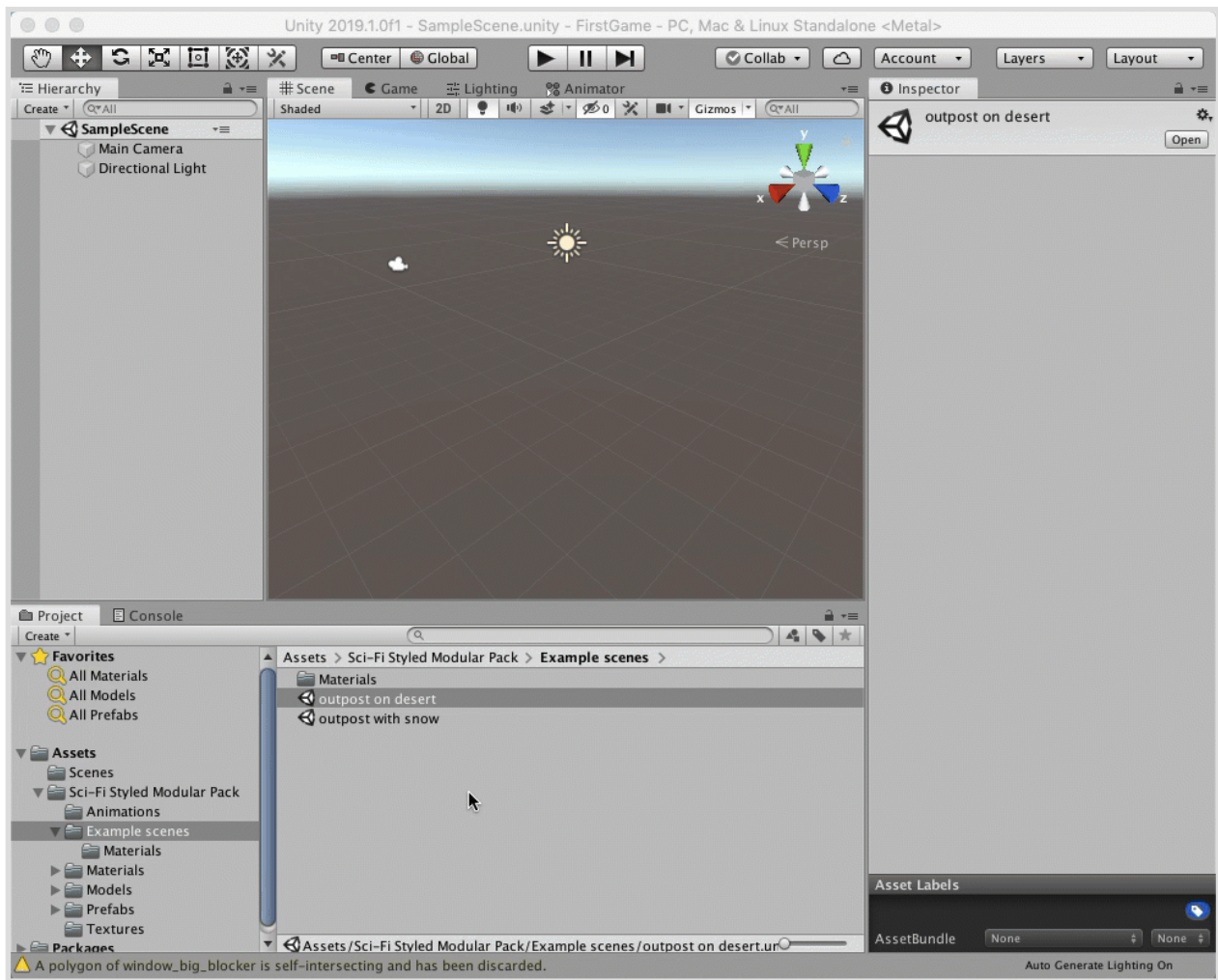
Step4. 在 Example Scenes 中双击打开 outpost on desert 场景文件，把它作为游戏的主场景。



好了，我们的游戏主场景就这样搞定了。

本课的内容就这么简单。





在下一课的内容中，我们将继续添加一个第一人称视角的游戏角色，通过 Scene 场景和工具栏的小工具漫游一下整个场景，顺便继续熟悉一下 Unity3d 的编辑器。

让我们下一课再见~