

Cha4-Unity3d 和 C#的双剑合璧 14

在上一课的内容中，我们已经成功的消灭了大魔王。

但是到目前为止，我们都是在一块小小的地板上玩耍，一点游戏的感觉都没有。

在这一课的内容中，我们会使用真正的游戏场景替代原来的地板~

好了，让我们开始这一课的学习吧~

个人微信号：iseedo

微信公众号：vrlife

14 Unity 和 C#的双剑合璧-替换真正的游戏场景

在解决怎么在手机上玩之前，先让我们给游戏添加一个更漂亮一点的场景。

打开 Unity,在 Project 视图找到 Assets/Resources/Environments/forest/scenes，双击打开 forest scene，就可以看到一个美轮美奂的新场景了~

在 Hierarchy 视图中双击 Hero_rigged 游戏对象，可以看到角色视角中的游戏场景~

接下来用之前学过的方法，将 Lady Fairy 添加到这个新的游戏场景之中，然后进行各种设置~

当然，为了简单起见，这里还有个更简单的方法。

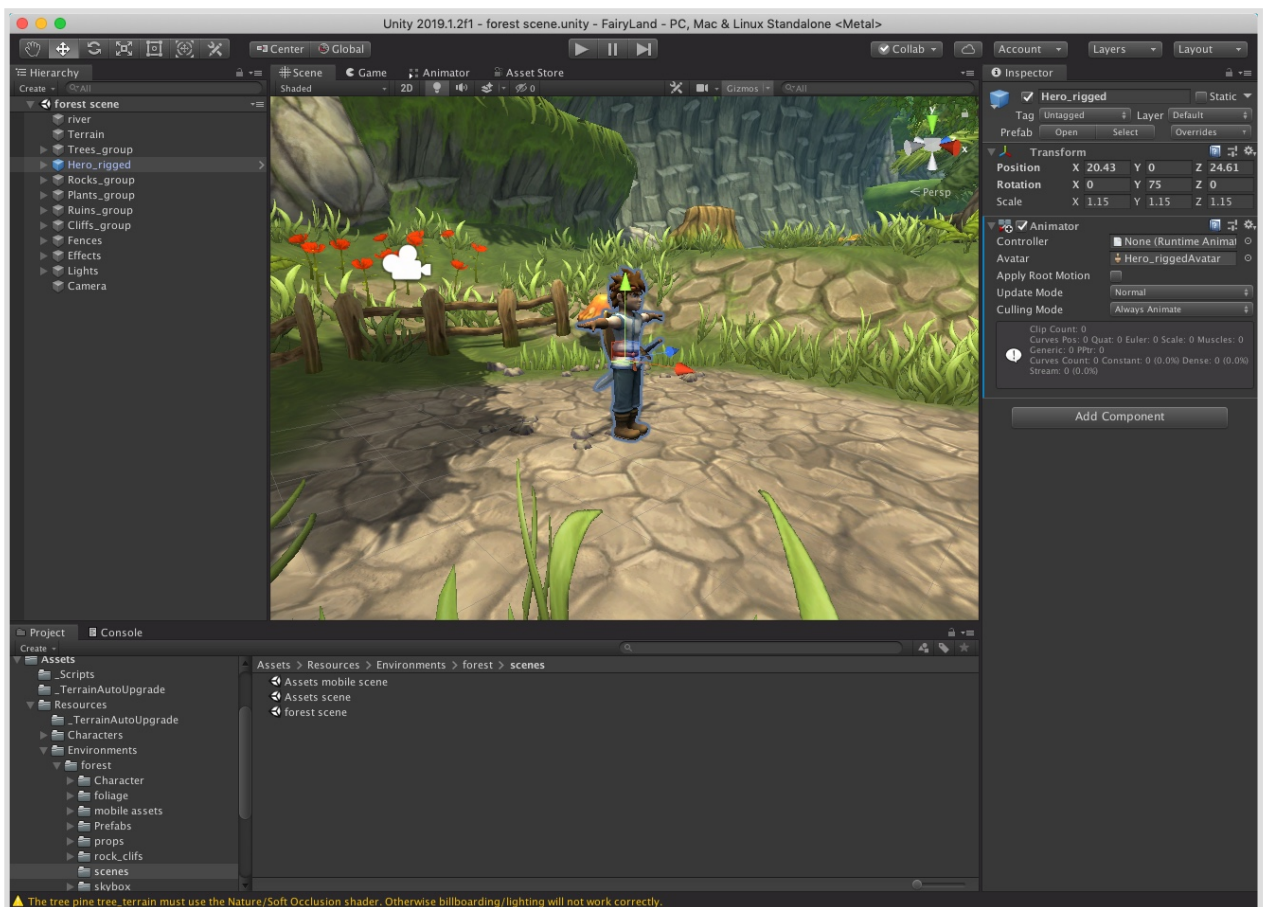
在 Project 视图找到 Assets/Scenes 中的 SampleScene,双击将其打开。

在 Hierarchy 视图中选中 Lady Fairy, Chest, TrollGiant 等游戏对象，单击右键选择 Copy。接下来重新打开刚才的 forest scene，在 Hierarchy 视图中右键单击，选择 Paste。

这样，我们不但就将这项游戏对象及其所有的组件复制粘贴到了这个新的场景。

当然，接下来还有一个很重要的工作，那就是使用移动工具将三个游戏对象放到合适的位置。

这里又有一个小小的技巧。



因为场景比较大，如果手动设置的话会比较麻烦。但是在场景之中默认有一个名为 Hero_rigged 的游戏对象，我们可以将 Lady Fairy 就放到这个位置。

怎么做呢？

在 Hierarchy 视图中选中 Hero_rigged，在 Inspector 视图的 Transform 组件右侧的齿轮⚙️图标处单击，选择 Copy Component。

这样，我们就复制了 Hero_rigged 游戏对象的 Transform 属性。

接下来在 Hierarchy 视图中选中 Lady Fairy，然后在 Inspector 视图的 Transform 组件右侧的齿轮⚙️处单击，选择 Paste component values。

biubiubiu,我们的🧚精灵小公主就出现在 Hero_rigged 这个游戏对象的位置。

使用类似的方法，先把 Chest 和 TrollGiant 的位置都设置在 Hero_rigged 这个游戏对象的位置。

接下来再根据需要，把这些对象的位置做一些细微的调整就好了~

One more thing...

如果这个时候预览游戏，会发现摄像机的视角恰好在 Hero_rigged 游戏对象的位置和方向。

为此，我们需要把之前 SampleScene 场景的主摄像机也复制过来。

返回 SampleScene,使用刚才的方法将 Main Camera 复制过来，注意 Camera Controller 这个脚本组件也一起复制过来了。但是请注意要手动设置 Player 参数。

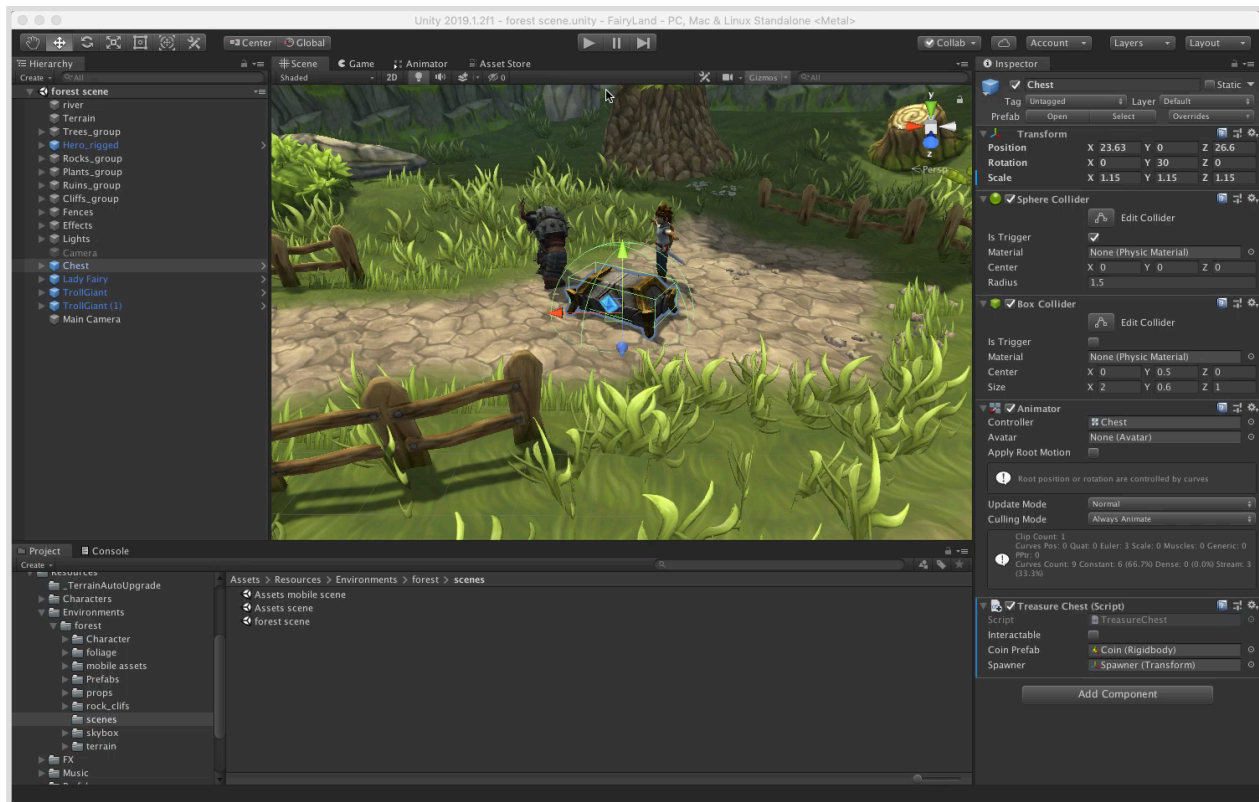


当然，还有一个方法就是在默认的 Camera 上添加这个脚本组件，也是同样的效果。

将场景视图调整到合适的位置，然后使用菜单栏上的 GameObject-Move To View(或使用对应的快捷键，Shift+Command+F/Shift+Ctrl+F)，将主摄像机的视角跟 Lady Fairy 保持吻合~

好了，再次点击预览，一切 OK 了~

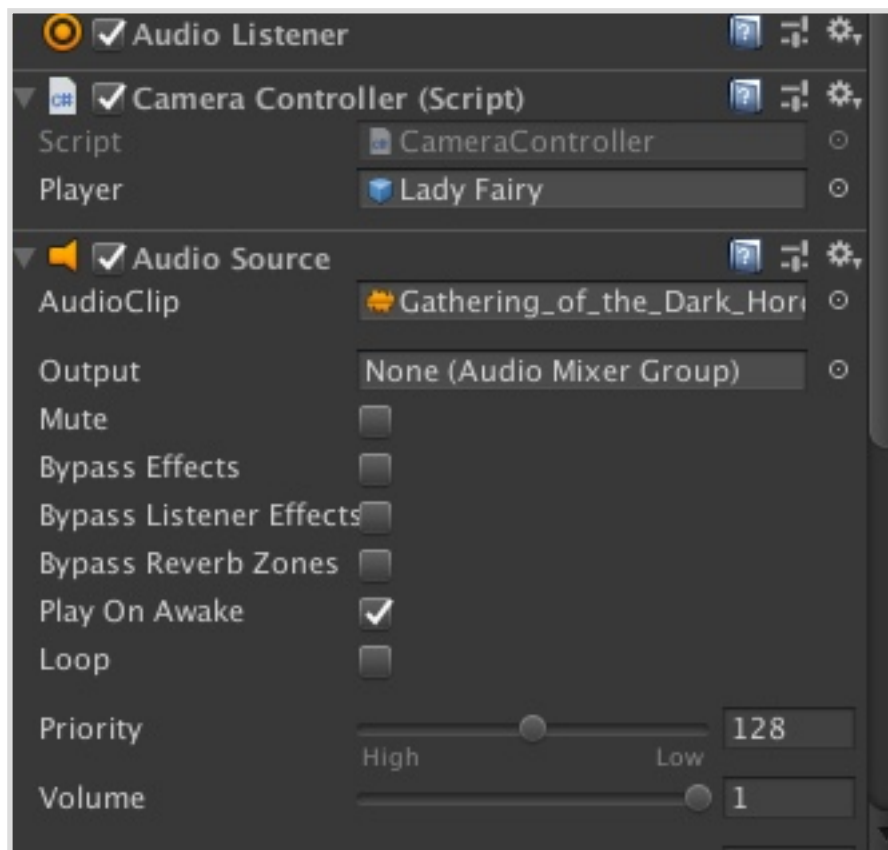




接下来我们再给游戏场景增加点元素。

比如添加个背景音乐？

在 Hierarchy 视图中选中 Main Camera，点击 Inspector 视图中的 Add Component,选择 Audio Source。



然后设置 AudioClip 属性为 Gathering of the Dark Hord...

勾选 Loop 属性，让音乐循环播放~

再次点击工具栏上的预览播放按钮，是不是现在更有游戏的气氛了呢？

当然，到目前为止，我们只是完成了游戏的雏形。

还有很多细节的工作要做，比如目前的怪物和宝箱是我们手动放置的。但为了增加游戏的乐趣，可能需要使用 Instantiate 方法来随机在场景中生成怪物和宝箱。

然后不同宝箱中所获得的东西也可以有所不同~

这里就不展开讲了，方法跟之前没有任何区别，只是在细节上根据需要调整而已。

好了，我们的《梦幻天堂》小游戏到这里就差不多快结束了。

在下一课的内容中，我们需要将游戏生成可以执行的文件，从而可以分享给其他好友，甚至发布到应用商城。

让我们下一课再见。