

# Unity

## Assets 下资源

场景, 材质球, 贴图, 预制体, C#脚本。

(Apply 将某一项属性应用于所有)  
(select 寻找预制体位置)

## Console 面板 (控制台)

Clear: 清除控制台中的信息

Collapse: 折叠, 将相同内容合并到一条显示, 更新数字。

Clear on play: 运行时清除之前内容。

## Inspector 面板

添加标签 Tag 下拉 Add Tag.

## 动画面板 ctrl + 6

人物动作绘制 → 制作动作。

快捷键: F 快速聚焦 Q W E R T 四大工具 Ctrl + D 复制物体

相机: (Clear Flags 背景色 (清除标记)) { skybox 天空  
solid color 纯色填充

Background 背景颜色

Projection 投影 { Perspective: 透视模式, 3D  
Orthographic: 正交模式, 2D

Clipping planes 切割面 { Near 近平面 距离  
Far 远平面 距离

Game Object → Align with view (ctrl + shift + F)  
相机快速移动到当前视图

灯光: Directional Light, 方向光, 用于模拟太阳

Type 切换灯光类型

Color 灯光颜色

Intensity 强度 (灯光)

shadow Type 阴影效果 { No shadows 无  
Hard shadows 硬  
soft shadows 软

Point light 点光源, 灯光, 灯泡

Range 光范围

spot light 聚光灯

spot Angle 照射角度, 聚光角。

组件: Transform { 位置  
                  { 角度  
                  { 尺寸  
位置组件

Rigidbody 刚体 (物理类组件)

作用: 添加了刚体组件的游戏物体, 就有重力. 像现实中一样运动.

Mass 质量 kg

Drag 阻力 空气阻力

Angular Drag 角阻力, 扭转时受到的阻力.

Use Gravity 是否使用重力.

Box ~~Collider~~ 盒型碰撞体组件

Center 中心点 设置中心点

Size 大小 设置大小

Sphere Collider 球型碰撞体

Radius 半径

Capsule Collider 胶囊碰撞体

Height 高度

Direction 方向

Mesh Collider 网格碰撞体, 包裹复杂结构

Mesh 网格, 根据 ~~指定~~ 指定的网格, 生成碰撞体

~~Mesh Filter 网格过滤器~~

~~Mesh~~

Mesh Filter 网格过滤器组件

Mesh 属性 (外形属性)

Mesh Renderer 网格渲染器组件 (用于显示模型)

Cast shadows 投射阴影属性

Receive shadows 是否接受其他物件的阴影

Materials 材质球属性 { size 大小  
                                  { Element 0 图片

制球的制做：先制作材质球，再导入给 game object 上色

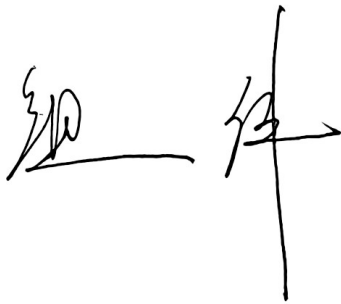
贴图 → shader (着色器) → 材质球 → 模型

Albedo 纹理贴图

空物体：① 管理资源 (管理整体模型)。

② 设置模型中心点

③ 制做触发器，给空物体添加 Box Collider 组件，将 Box Collider 勾选 Is Trigger



## 打包发布

Build Settings 项目生成设置面板

1. 选择要发布的平台；

2. 添加要发布的场景；

Player Settings

Company Name : 公司名称

Product Name : 产品名称 (游戏名)

Default Icon : 默认图标

Build → 选择保存位置      exe 和 Data 文件, 缺一不可

启动：分辨率

清晰度

设置运行屏 点 play

\* out + F4 全屏下关闭应用。

## Assets 下载资源

场景, 材质球, 贴图, 预制体, (井为脚本)

(Apply 应用改变  
所有物体)

(Select 寻找预制体  
位置)

打包发布.

Build Settings 项目生成设置面板.

1. 选择要发布的目标;
2. 添加要发布的目标;

Player Settings

Company Name: 公司名称

Product Name: 产品名称 (游戏名)

Default Icon: 默认图标

Build → 选择保存位置.

exe 和 data 文件, 缺一不可

启动: 分辨率 清晰度 设置后按 F5 上 play.

out + F4 全屏不关闭  
应用

Console 面板  
控制台

Clear: 清除 控制台中的信息

Collapse: 折叠. 将相同的信息全部折叠起来, 更新数字

Clear on play: 运行时清除 编辑内容