

Unity

Assets 资源

场景，材质球，贴图，预制体，C#脚本。

(Apply 将某一个设置应用于所有)
(Select 选择预制体位置)

Console 面板 (控制台)

Clear：清除控制台中的信息

Collapse：折叠，将相同内容合为一条显示，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 → 制做动作。

按键：F 快速聚焦 Q W E R T 四大工具 $ctrl + D$ 复制物体

相机：(Clear Flags 背景颜色 (清除标记)) { skybox 天空
solid color 统一颜色

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 ($ctrl + shift + F$)

相机快速连到当前视图

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 Position
角度 Rotation
大小 Size}

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，旋转时受到的阻力。

Use Gravity 是否使用重力。

Box Collider 盒子碰撞组件

Center 中心点 设置中心点

Size 大小 设置大小

Sphere Collider 球型碰撞组件

Radius 半径

Capsule Collider 胶囊碰撞组件

Height 高度

Direction 方向

Mesh Collider 网格碰撞组件，包裹复杂结构

Mesh 网格，根据 ~~指~~ 指定的网格，生成碰撞组件

~~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 是否接受被其他物体的阴影

Materials 材质属性 { size 大小
Element 0 0 图片 }

制作球的制作：先制作材质球，再添加给 game Object 上色

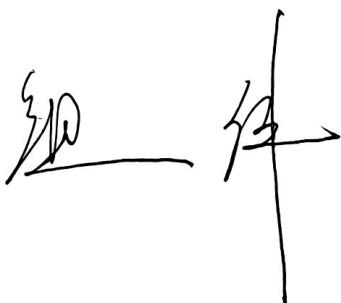


Albedo 纹理贴图

空物体：①管理资源（管理整体模型）。

②设置模型中心点

③制作触发器，给空物体添加 Box Collider 组件，将 Box Collide 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)

Publisher ID: 黑龙江图书

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 上 play

* out 后全屏下关闭应用。

Asset 下资源管理

场景，精灵球，贴图，预制体，（并为脚本）

(Apply 到所有
预制体)

(Select 预制体
设置)

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(将显示)

Default Icon : 默认图标

Build → 选择保存位置。exe 和 Data 文件，缺省不可

启动：分辨率 清晰度 设置 运行屏 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. 将抱团内空余并列一串显示。
更新数据

Clear on play: 运行时清除 编辑内容