开发笔记\_Unity Plugin

Wise SVN

* 说明：在unity editor中进行文件管理时，同时执行SVN命令
* 网址：<https://assetstore.unity.com/packages/tools/version-control/wise-svn-162636>

RiderFlow

* RiderFlow 是一款适用于 Unity 编辑器的免费插件，可以帮助您更深入地了解场景。它为您提供了即时浏览和搜索场景、了解场景元素间联系以及高效管理场景所需的工具。
* 介绍：https://www.jetbrains.com.cn/riderflow/
* 安装方式：Unity Asset Store

Q：“Mirror”插件对于Animator Network支持差

* 可以尝试插件“Fish-Net”，该插件可以调用Animator大部分Function。
* Mirror貌似只能Set Paramaters，遇到需要立即切换动画的情况时，无法解决。

Q：（2023-03已过时）“Fish-Net:Networking Evolved”插件，version 3.3.0和version3.3.1版本，进行android打包时，出现了“Android隐私策略”相关问题

* 若未修复该bug（我已将bug提交给作者），可以使用version2.6.6。

Q：使用Highlighter插件，点击关闭高亮透视(See Though)，没有效果

* 需要在遮蔽的物体上，添加脚本<>，并将脚本上的“See Though”设置为false

Q：VRTK,同时Unity使用Nav Mesh传送和定点传送，点不可以传送

* 1.PlayArea中，<VRTK\_HeightAdjustTeleport>的Nav Mesh Limit Distance数值需要比可传送区域上的存在的碰撞体高；
* 2. PlayArea中,<VRTK\_PolicyList>中需要设置Types

Q：Unity+Vuforia开发AR,运行场景时会自动加载一个“DontDestroyOnLoad”，但这不是必须需要的，如何解决

* 在不需要加载的场景中，给相机添加“VuforiaBehaviour”组件，并禁用它

Q：贝塞尔曲线导航插件

* simple waypoint system

Q：Camera Shake in Unity(Unity相机抖动)

* 插件：EZ Camera Shake

Q：.csv文件读写