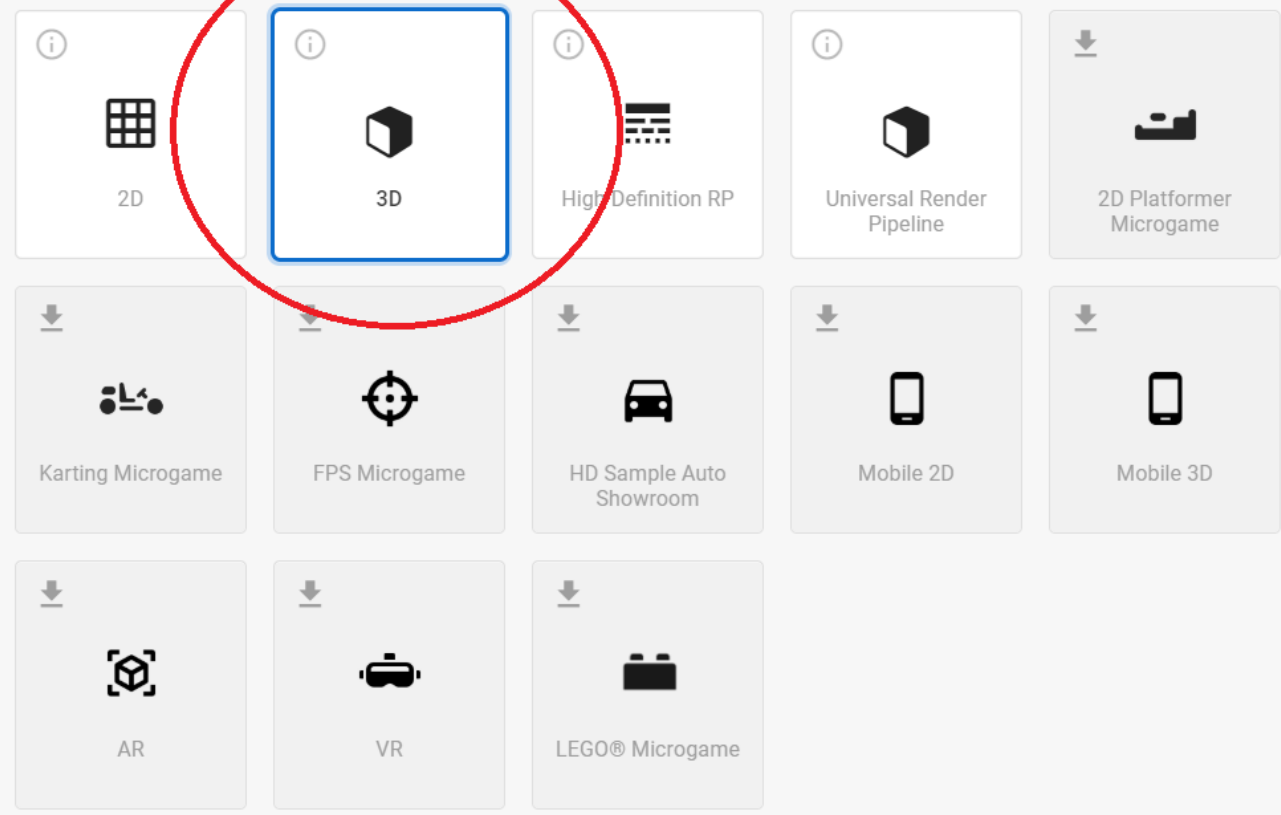


UNITY第二次社課 --3D場景

這次的簡報應該會簡單一點
沒有要交功課，聽懂就好

1.

樣板



設定

專案名稱*

New Unity Project 2

選取位置*

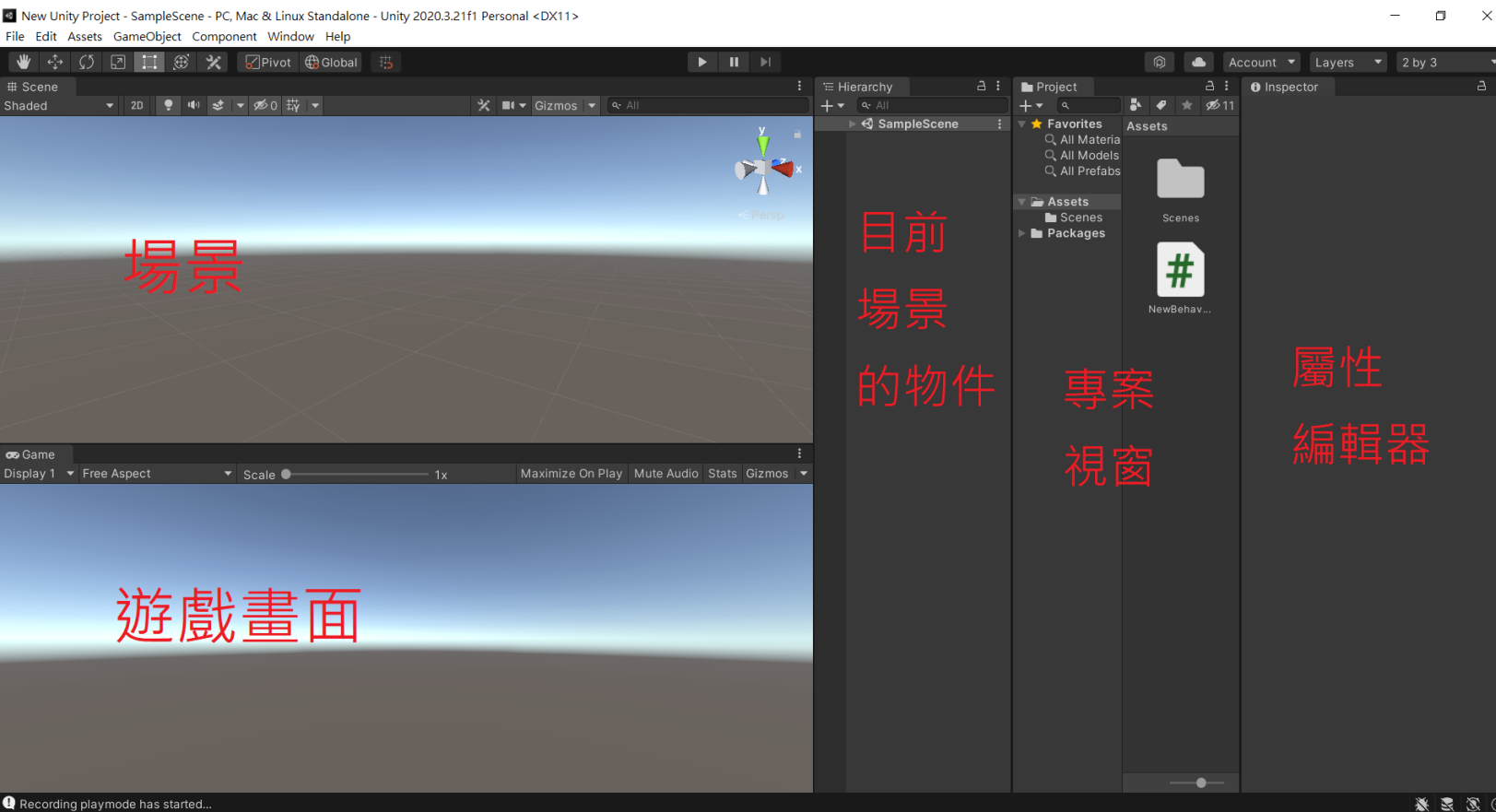
D:\

2.

取消

建立

操作介面



場景

遊戲畫面

目前
場景
的物件

專案
視窗

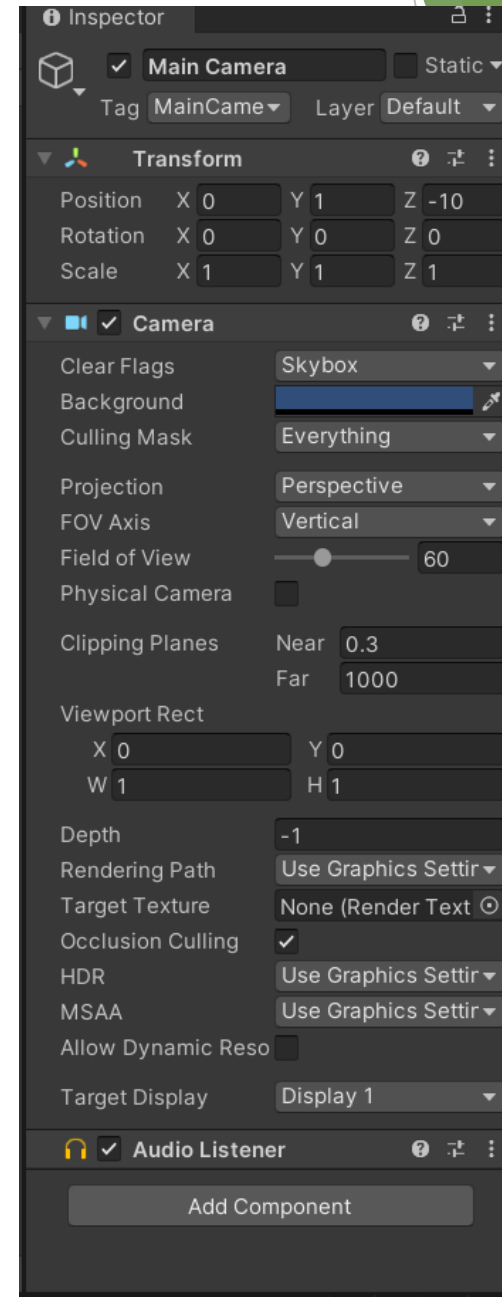
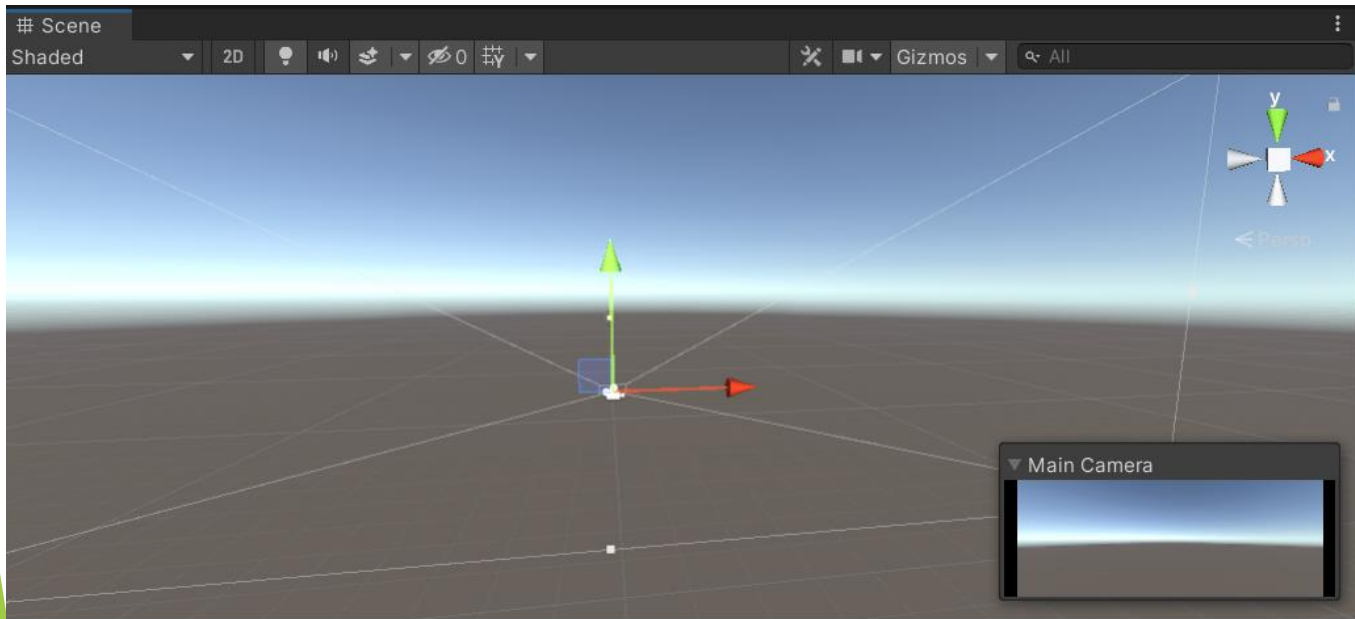
屬性
編輯器

在場景按住右鍵
拖曳可以調視角

在階層視窗(場景物件)
按右鍵可以創建物體

1.Main camera

當按下執行鍵後
遊戲中的畫面會跟著攝影機跑



2. Directional light

簡單來說就是光源啦

刪掉之後會有很像夕陽的光源(?)

3. 父物件與子物件

父物件動，子物件會跟著一起動
子物件動則是只有自己動

4. 移動

先創建一個物體

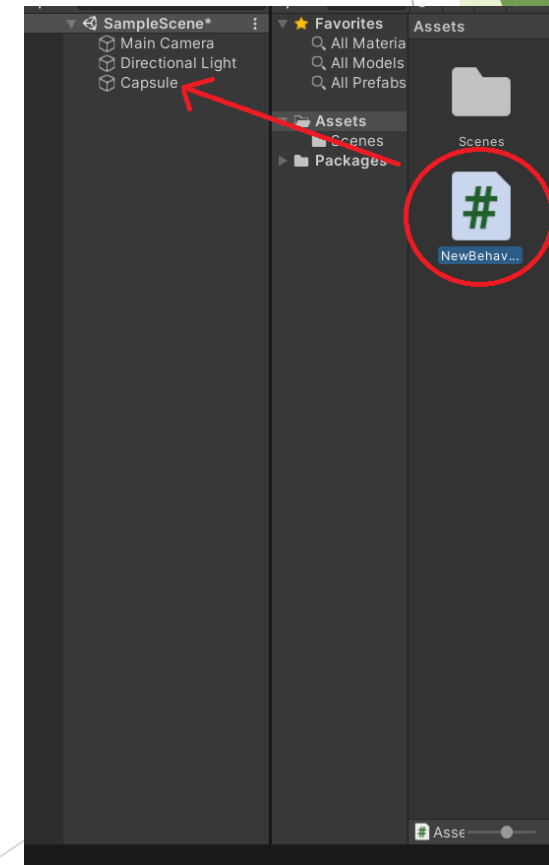
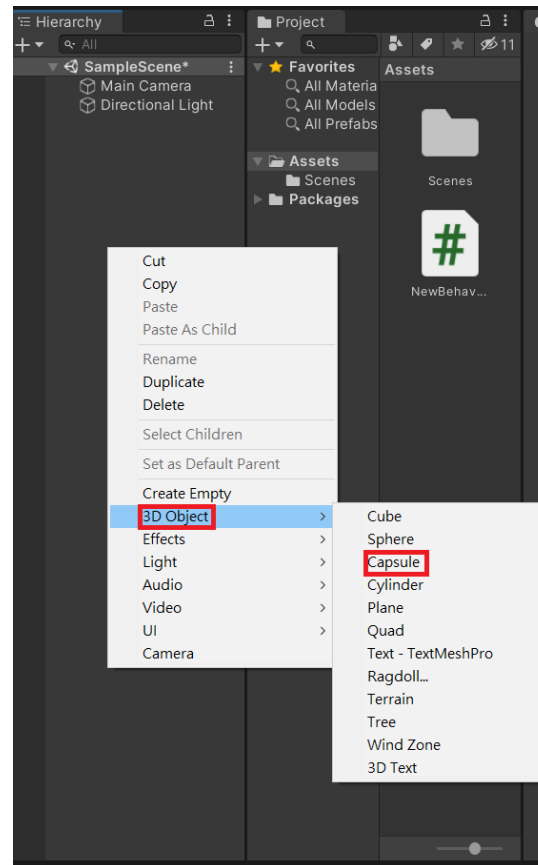
再創建一個腳本(c# script)

然後把腳本拖進物體

打開腳本前有個小撇步

先取好名子再打開的話

裡面的程式會幫你修正名子



```
public class NewBehaviourScript : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        if (Input.GetKey(KeyCode.W)) transform.Translate(0, 0, 0.05f);
    }
}
```

按住W鍵=>每幀物體往Z軸正向移動0.05

```
void Update()
{
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.W)) transform.Translate(0, 0, 0.5f); //按下時觸發一次
    if (Input.GetKey(KeyCode.W)) transform.Translate(0, 0, 0.5f); //按住時持續觸發
    if (Input.GetKeyUp(KeyCode.W)) transform.Translate(0, 0, 0.5f); //放開時觸發一次
}
```


5.帶相機移動

(1)父子物件關係

把攝像機變為玩家的子物件

這樣玩家移動的同時攝像機也會跟著移動

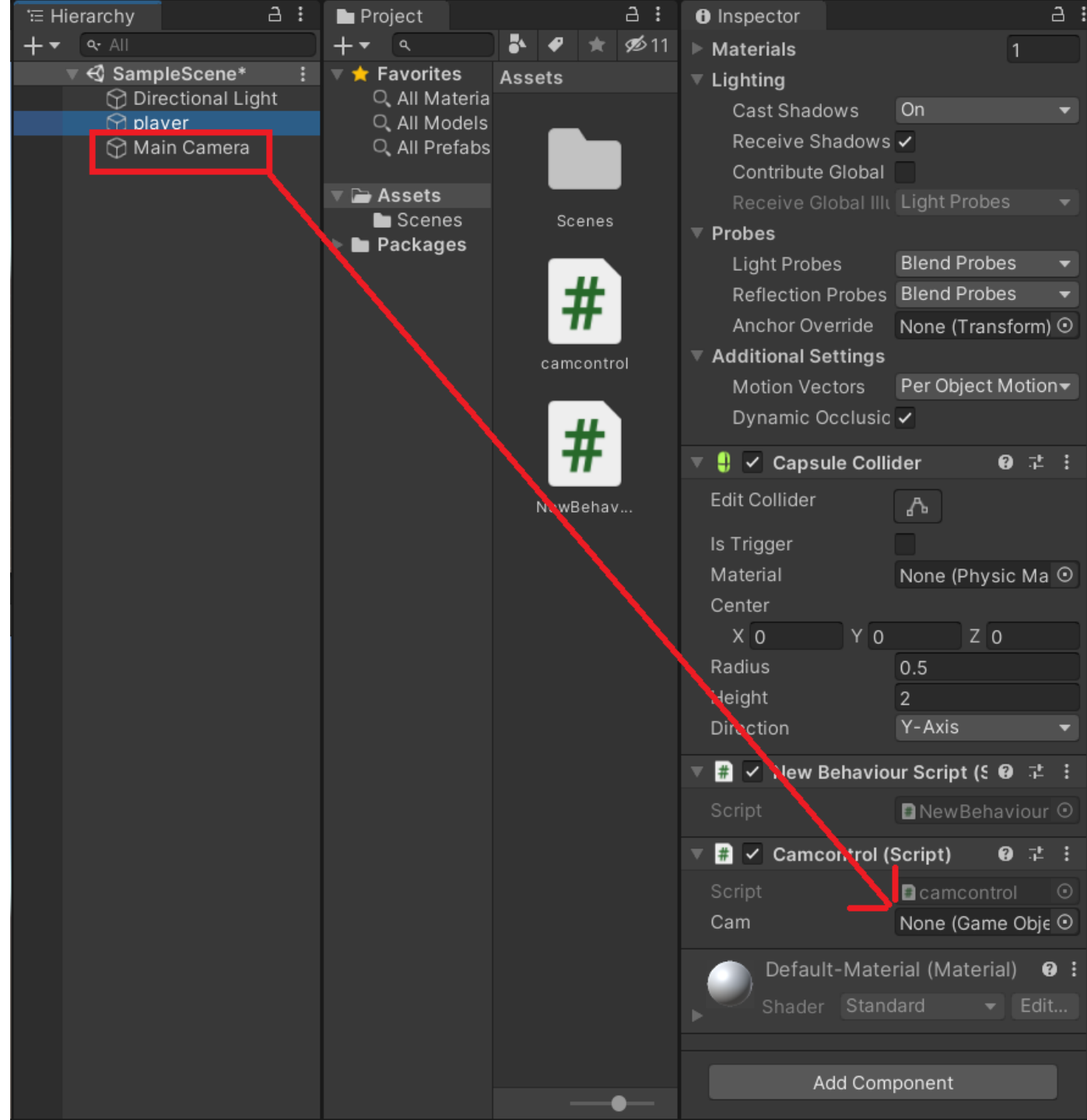
2. 程式

```
public class camcontrol : MonoBehaviour
{
    public GameObject cam;
    private Vector3 dis;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        dis = gameObject.transform.position - cam.transform.position;
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        cam.transform.position = gameObject.transform.position - dis;
    }
}
```

記得拉進去!

不要像我某次沒拉在那邊
DEBUG用了20分鐘



6. 物件消失 / 出現

```
gameObject.SetActive(false); // 使物件消失
```

```
gameObject.SetActive(true); // 使物件出現
```

!!注意

`gameObject.SetActive(false)` 會使物體連同script停止運作
所以可以另外創個empty控制它

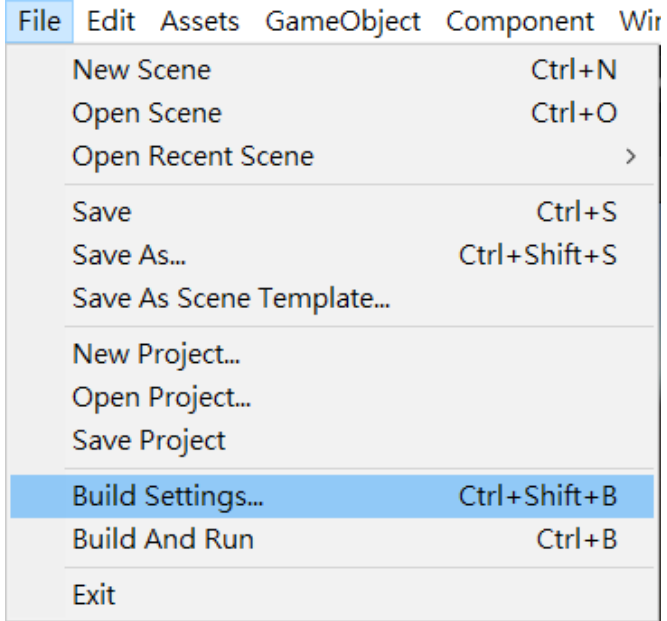
```
if (Input.GetKeyDown(KeyCode.P))  
{  
    gameObject.SetActive(false); //使物件消失  
}
```

按下P鍵=>物體消失

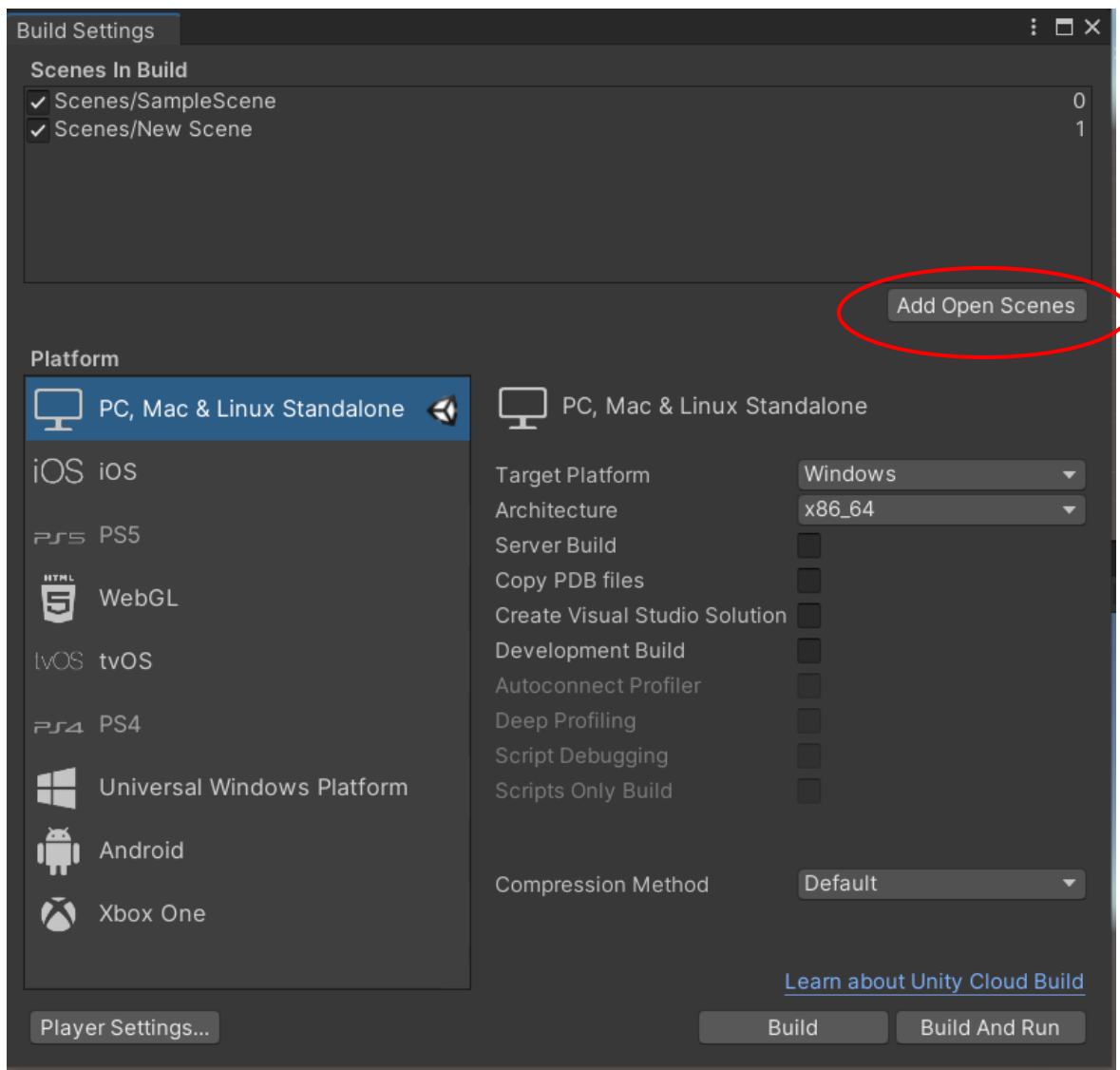
7. 場景變換

先新增一個場景

然後在file找building setting



然後切換到你要新增的場景
按下add open scene



程式部分

先引入命名空間: `using UnityEngine.SceneManagement;`

切換: `SceneManager.LoadScene(1);`

```
void Update()
{
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.C))
    {
        SceneManager.LoadScene(1);
    }
}
```

如果(按下C鍵)
{
 切換至場景1;
}