目录

[1. 想要发布unity项目时，如何进入Build Setting界面？ 1](#_Toc24558)

[2. 发布项目时，我应该如何设置该项目可运行程序的图标以及游戏内的鼠标定制呢？ 1](#_Toc11199)

[3. 我该怎么取消游戏运行开头时的unity动画，又怎么设置自己的LOGO画面 2](#_Toc8020)

[4. 我想要导出项目中的一个材质，但这个材质依赖很多其他的材质构建而成，怎么办？ 2](#_Toc4393)

[5. 在场景里做出了一个很不错的对象，怎么把这个对象的属性和设定保存起来方便日后使用呢？ 2](#_Toc8410)

[6. 使用预制创建大量对象时，其中有几个想换换颜色怎么办？ 2](#_Toc8558)

[7. 想给某个预制创建的所有对象进行某种更改怎么办？ 3](#_Toc13104)

[8. 使用同一种预制的不同对象都做了不同的修改，如果此时对其中一个对象 Prefab Apply会发生什么？ 3](#_Toc7198)

[9. 对象检查器中的static有什么作用？ 3](#_Toc15525)

[10. 游戏对象的tag有什么作用？ 3](#_Toc26442)

[11. 新建一个脚本时，怎么做到数组成员的长度在编辑器里决定？ 3](#_Toc10267)

[12. 一个public的成员我不想让它出现在编辑器中，怎么办？ 4](#_Toc13079)

[13. 一个private的成员我想让他出现在编辑器中，怎么办？ 4](#_Toc15045)

[14. 脚本里有一个类成员，这个成员的类里也有很多属性，我想在编辑器中也可以修改这个成员的各种属性该怎么做？ 4](#_Toc14086)

# 想要发布unity项目时，如何进入Build Setting界面？

File---Build Setting 即可弹出需要的对话框进行发布到哪个平台的选择

# 发布项目时，我应该如何设置该项目可运行程序的图标以及游戏内的鼠标定制呢？

Build Setting对话框内选好发布平台后点击Player Settings，在检查器中Default Icon设置 游戏图标，Default Cursor设置鼠标样式。

# 我该怎么取消游戏运行开头时的unity动画，又怎么设置自己的LOGO画面

Player Settings 设定 SplashImage

Unity 5版本不一定，发布版本自动没有unity动画，设定开屏动画无效，原因不明。

# 我想要导出项目中的一个材质，但这个材质依赖很多其他的材质构建而成，怎么办？

在文件夹中右击该材质，选中导出包，在弹出的对话框中勾选包括依赖(Include dependencies).

# 在场景里做出了一个很不错的对象，怎么把这个对象的属性和设定保存起来方便日后使用呢？

直接拖到Prefab文件夹里，作为预置使用。

# 使用预制创建大量对象时，其中有几个想换换颜色怎么办？

点击需要换颜色的对象，换颜色即可，建议再给换了颜色的对象再创建一个预制。

# 想给某个预制创建的所有对象进行某种更改怎么办？

随便点击一个对象，进行想要的修改，点击检查器中的Prefab后面的Apply即可

# 使用同一种预制的不同对象都做了不同的修改，如果此时对其中一个对象 Prefab Apply会发生什么？

预制会变成点击了Apply的那个对象的属性，而另一个对象进行的修改会相当于在这个 修改后的预制基础上进行了这些修改。

# 对象检查器中的static有什么作用？

Static下有很多不同类型的static，勾选static属性，并选中需要的static类型，可以提升游戏运行的性能。

# 游戏对象的tag有什么作用？

可以通过tag查找该游戏对象，但是并不推荐这种方式查找，会耗费性能。

# 新建一个脚本时，怎么做到数组成员的长度在编辑器里决定？

脚本里定义一个public的数组，但不实例化，之后在编辑器里决定长度，并添加内容。

# 一个public的成员我不想让它出现在编辑器中，怎么办？

加上[HideInInspector]注解即可。

# 一个private的成员我想让他出现在编辑器中，怎么办？

加上[SerializeField]注解即可。

# 脚本里有一个类成员，这个成员的类里也有很多属性，我想在编辑器中也可以修改这个成员的各种属性该怎么做？

在成员的所属类前加上[System.Serializable]即可

# 想快速将相机的视角移动到编辑器场景的当前角度视角，该怎么做？

GameObject-----Align with view

快捷键ctrl shift f，值得一提的是此快捷键容易与输入法热键冲突导致失效。

# 如何查看当前场景的渲染量？

Game窗口点击stats即可查看统计信息。

# DEBUG的时候想通过Game窗口的画面确认有哪些平常不可见的游戏对象(camara,light等)时，该怎么做？

Game窗口---Gizmo--选择需要展示的游戏对象。

# 想找到工程里某个资产时，可以怎么搜索？

如果记得名字，直接搜名字。

也可以通过资产的类型(脚本，模型，场景等等)，tag的类型进行搜索。

搜索栏默认在Project选项卡下与create菜单同栏的最右侧，搜索栏旁边的几个按钮就是过滤器。

# 某个场景里，有很多个游戏对象，我想找到挂了某个组件的所有游戏对象，怎么办？

直接在场景的Hierarchy的搜索栏中搜索该组件的名字。

值得一提的是，该搜索栏支持模糊查询，如果只记得游戏对象的一部分名称或其挂载组件的一部分名称都可以搜索出来。

# 我想做一个降低游戏速度的功能，来做表演效果，怎么办？

Project setting中的Time有个time scale,可以控制游戏速度。

# 我的场景里有很多种不同的游戏对象，它们之间的碰撞关系十分复杂，我该怎么处理这些碰撞关系呢？

Project setting----PhysicsManager------Layer Collision Matrix设置碰撞矩阵即可。

# 不同平台的设备性能不一样，所以我想根据玩家的设备来降低或提高渲染的精细程度，怎么做？

Project setting--QualitySettings-----levels

# 为什么我发布的项目启动有个设置屏幕大小的对话框，而不是直接启动游戏？

BuildSetting----player setting----Resolution and presentation中没有disable-->display resolution dialog

# BuildSetting----player setting---other settings的scripting define symbols如何应用？

暂时搁置，以后再来探索。