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