

🌸 你，本课将是全系列课程的完结篇。

现在我们的游戏场景和交互机制都已经很完整了，而最后一个one more thing就是，创建一个传送门，可以让我们到另外一个世界。

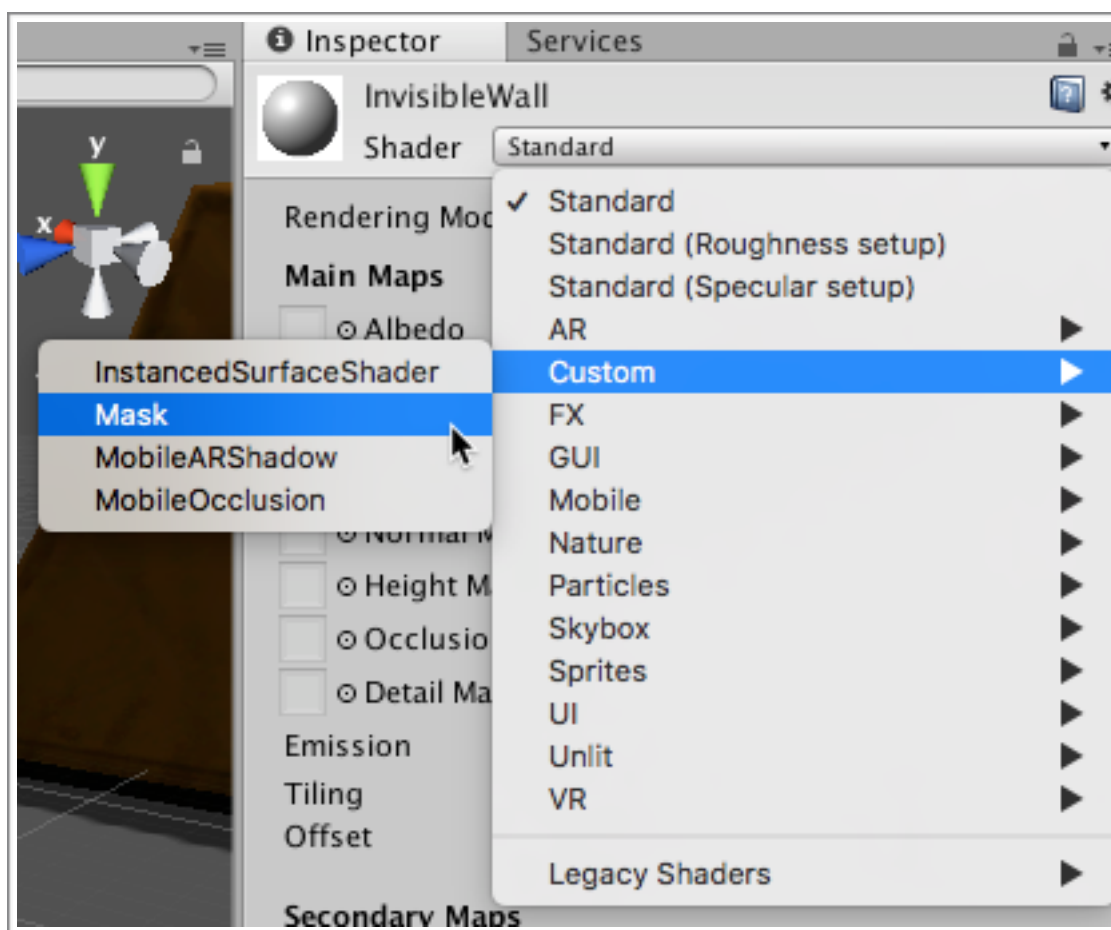
其实传送门的原理也很简单，我们只需要在新的场景前面添加一个不可见的门。还等什么，马上开始吧。

首先下载本章所需要的资源，一个自定义的shader。

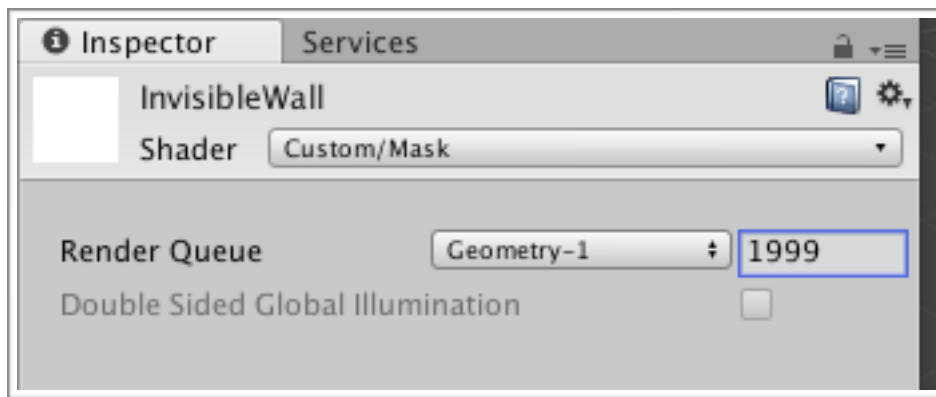
解压缩后，将其拖动到Project视图的Assets/_Shaders文件夹。

接下来让我们创建一个新的材质。右键单击，选择create-Material，将其命名为InvisibleWall。

选中该材质，在Inspector视图中将其Shader设置为Custom-Mask，也就是刚刚拖进来的自定义shader。

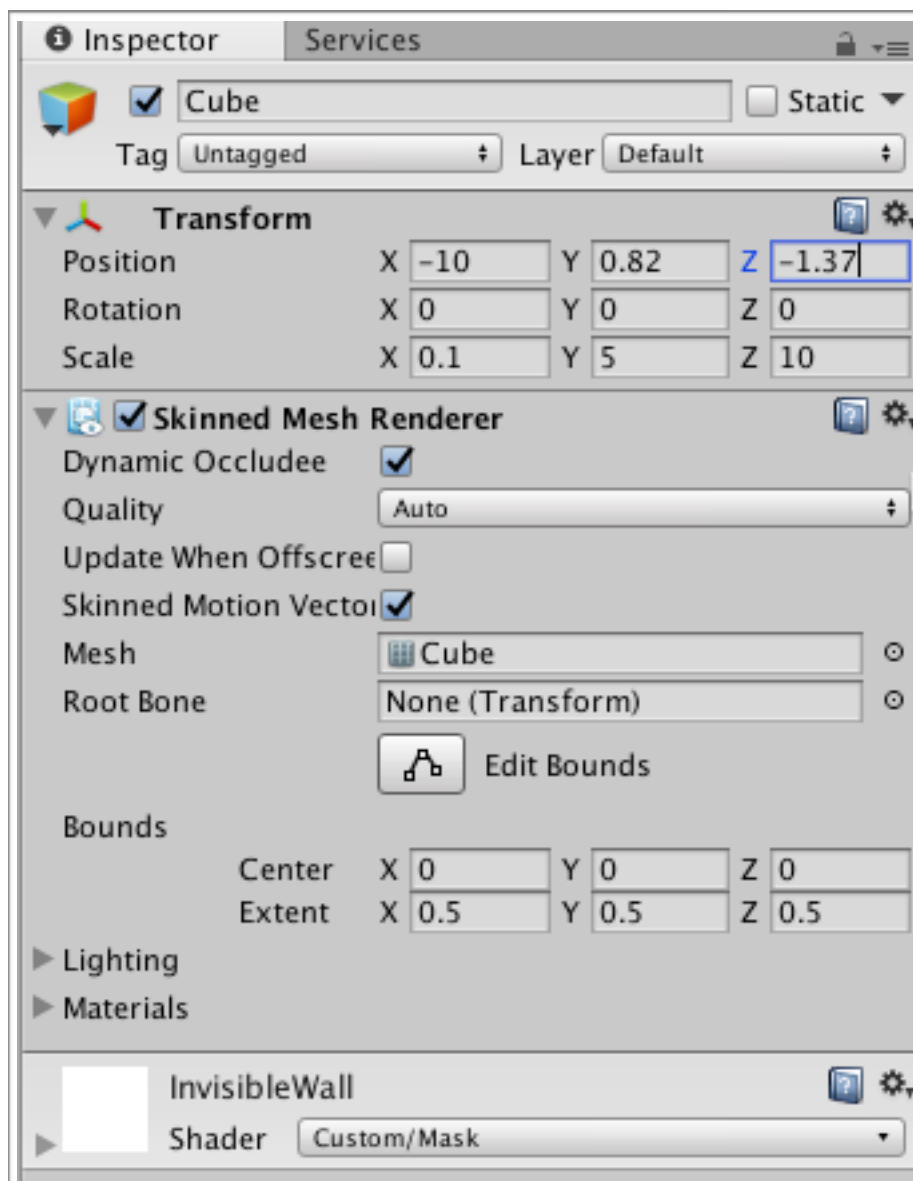


然后将Render Queue的数值设置为1999，回车即可。

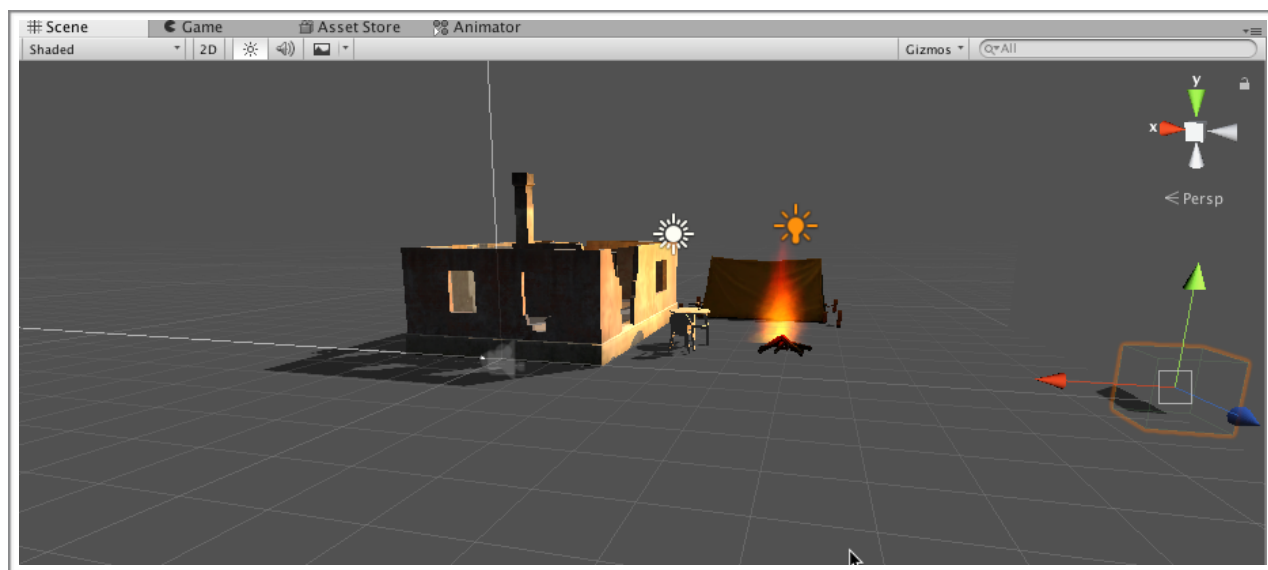


接下来在场景中创建一个新的Cube物体，将其拖动到场景的一边，从Inspector视图中删除其所有的组件（Transform除外）。然后添加一个Skinned Mesh Renderer，然后将其Mesh属性设置为Cube。

将刚才创建的InvisibleWall材质拖动到这个Cube对象上，并调整其比例到合适的大小。

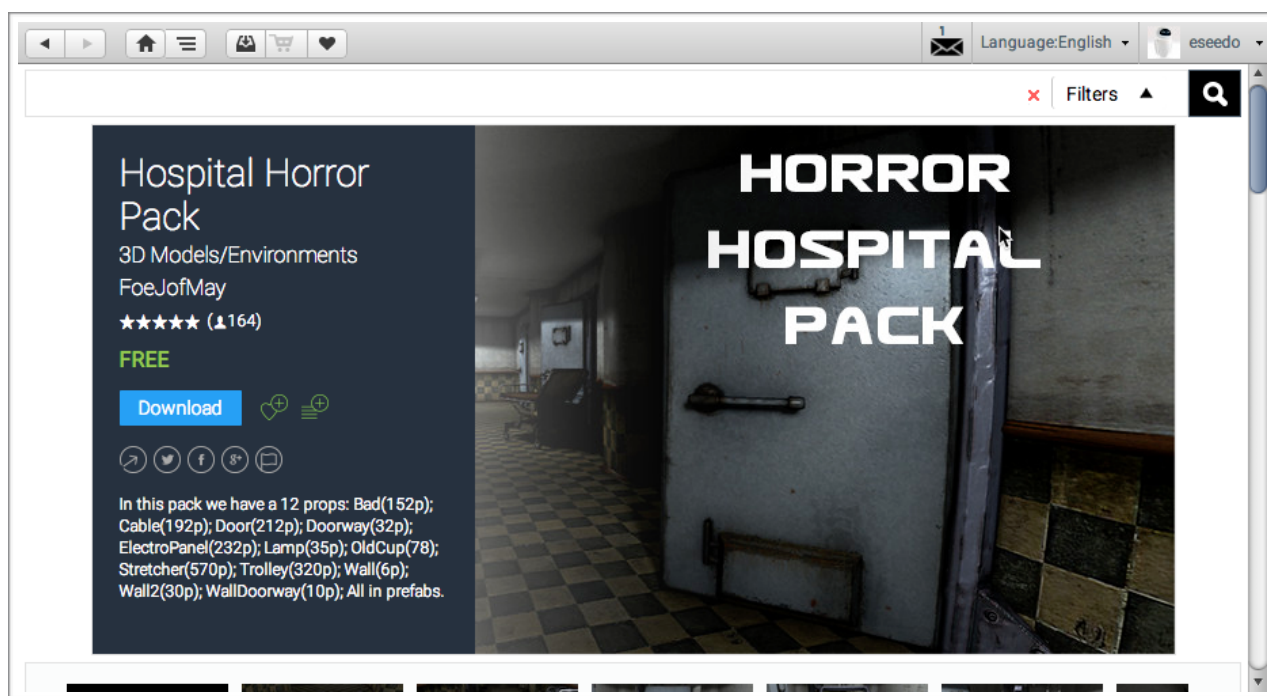


接下来让我们检测下这个看不见的墙的效果。创建一个新的cube物体（或者其它物体），把它拖动到墙的背后，就看不到了~

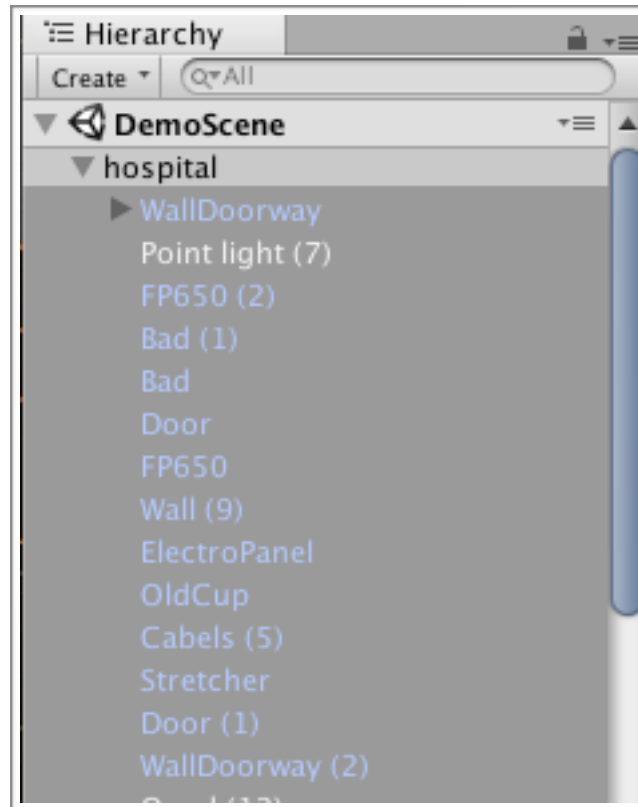


测试完毕，删除这个临时cube。
接下来我们需要下载一个全新的场景。

在Asset store中搜索hospital，选择FREE ONLY，下载并导入下图中的资源包。



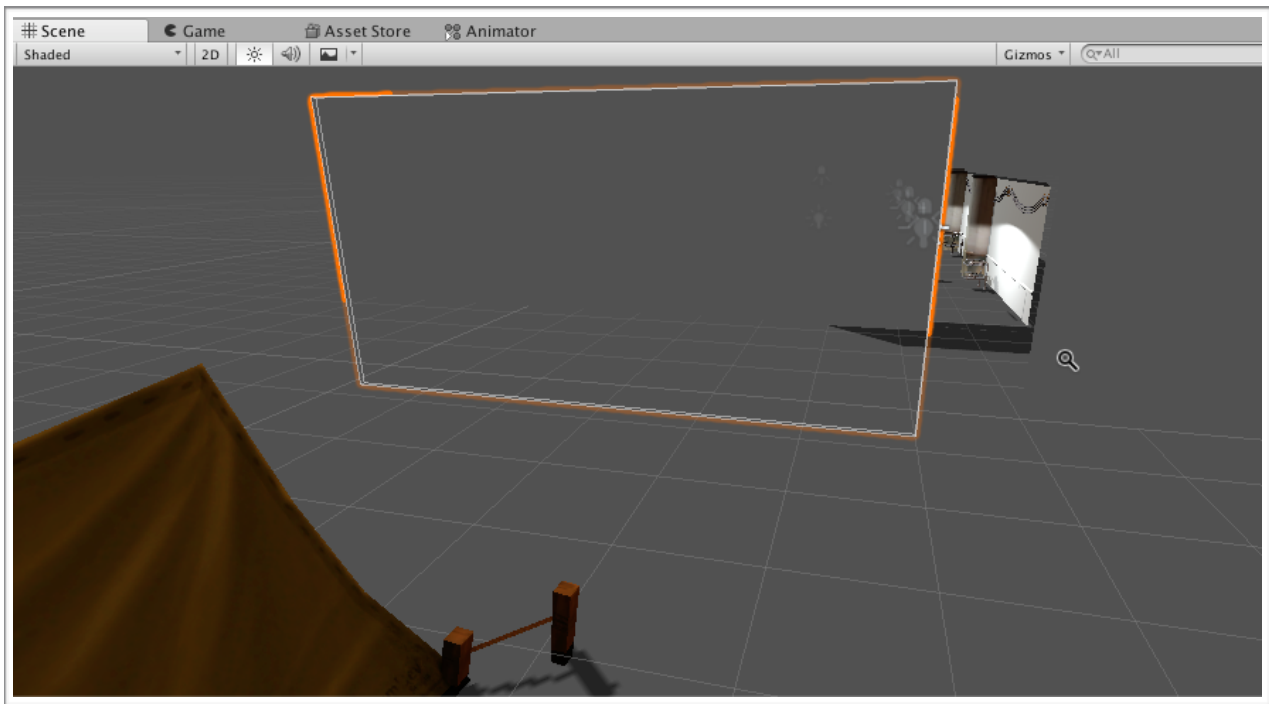
下载完成后打开其中的DemoScene，
在Hierarchy视图中创建一个新的空白游戏对象，将其更名为hospital。
然后将Hierarchy视图中的所有其它游戏对象都拖动为hospital的子对象，并删除FPS Controller对象。



复制hospital对象，然后回到之前的UnityARKitScene场景，将hospital对象粘贴到Hierarchy视图中的HitCubeParent-ruined_house对象下，缩小其比例为1, 1, 1。

使用移动工具将医院场景拖动到合适的位置，然后将看不见的墙拖动到医院场景的前面。

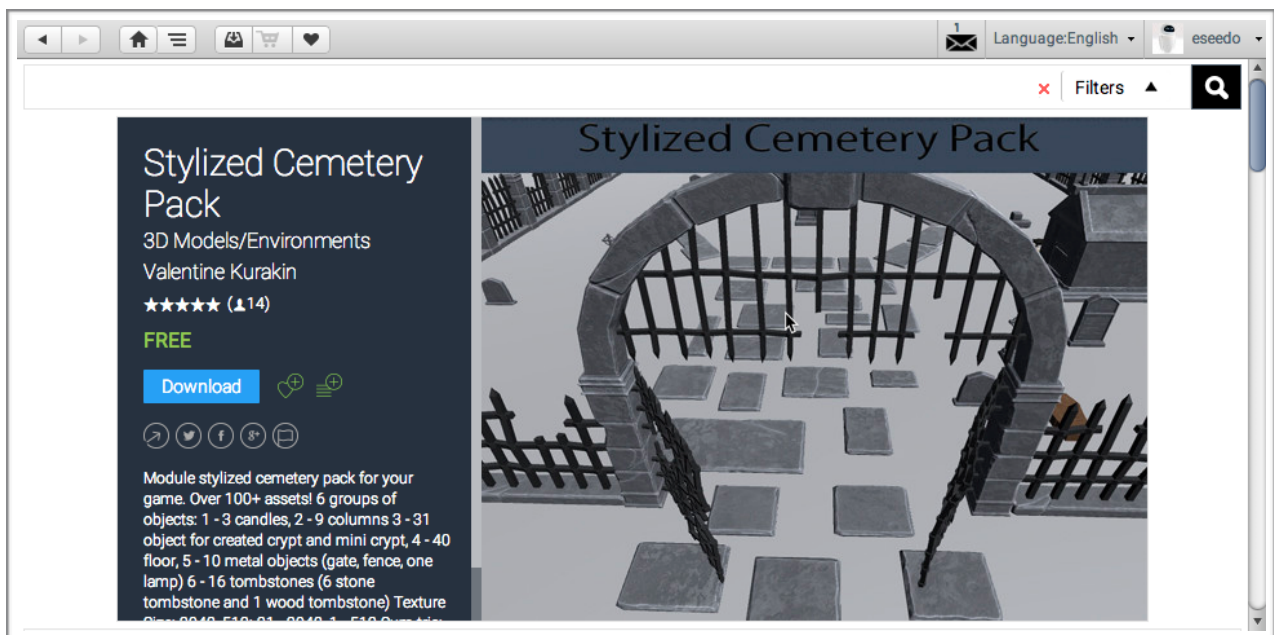
一个墙不够用，将其更名为wall1，然后使用Duplicate命令再复制两个墙出来~
拖动三个墙的位置，让医院场景中只有一扇门可以露出来，如图所示。



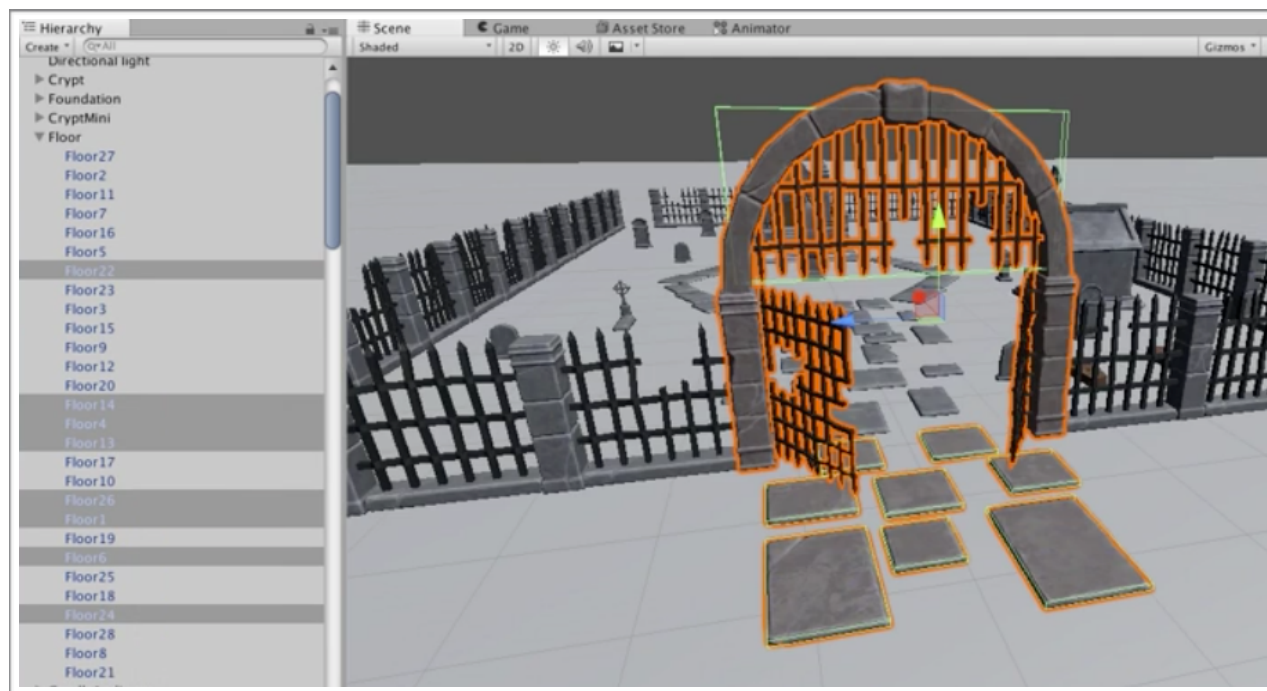
还是那句话，效果没有那么精确，大家可以发挥自己的想象力。

不过这个门看起来很一般，我们还是从Asset Store上面下载一个看起来过得去的资源包。

在Asset store中搜索gate，选择free only，然后下载并导入下图中的资源。



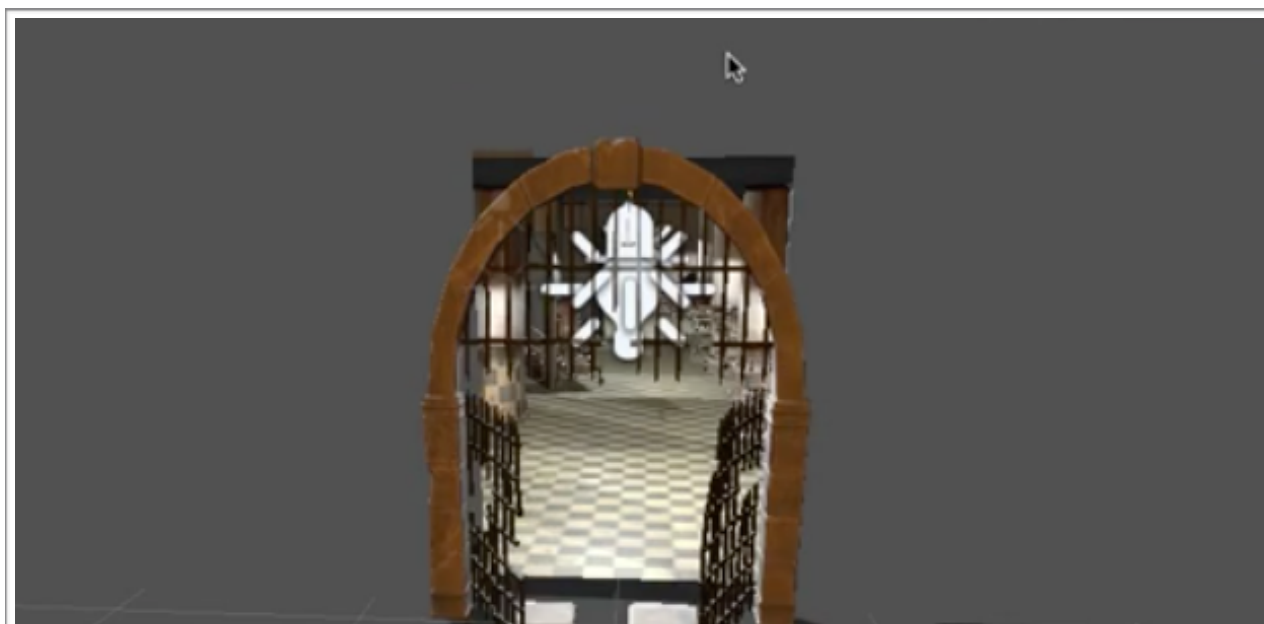
下载完成后进入CemeteryPack的Scenes中，打开Cemetery场景，将我们所需的对象选中，右键单击并复制所选中的对象。



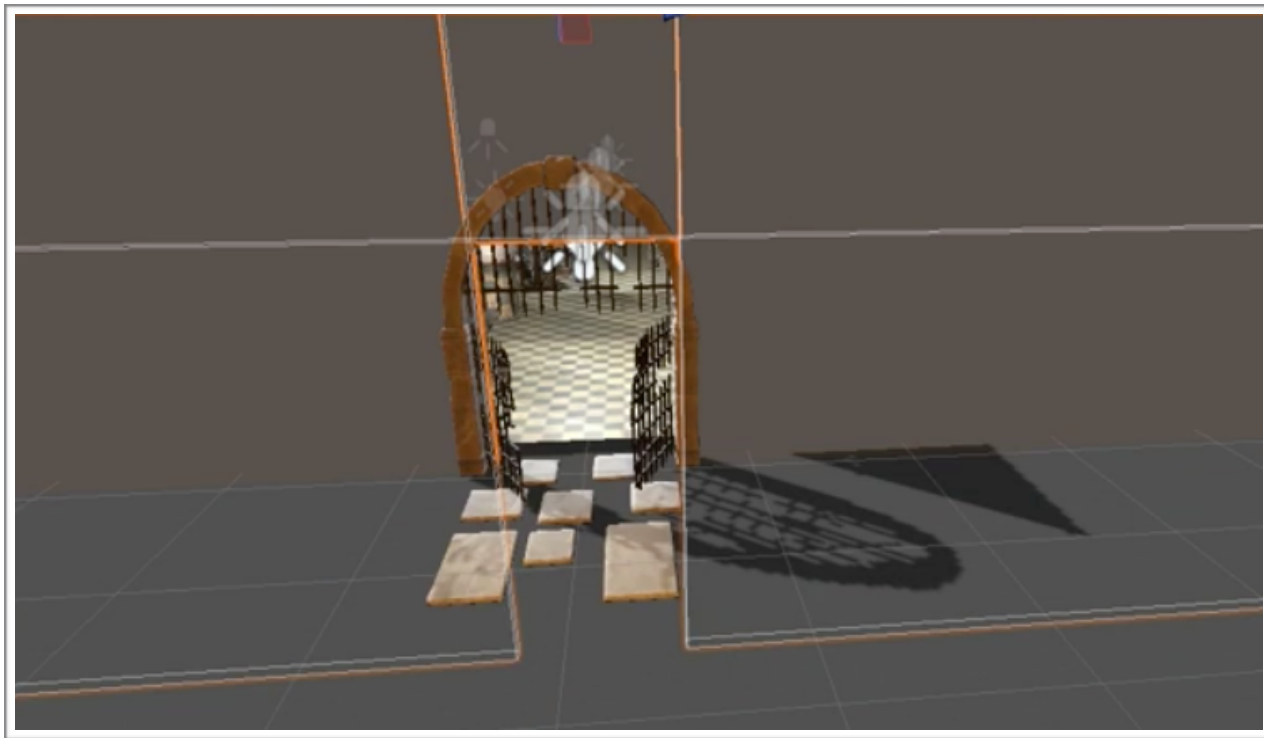
接下来回到UnityARKitScene，在Hierarchy视图中创建一个空的游戏对象，将其更名为Gate，然后将刚才复制的对象粘贴为其子对象。

接着在Inspector视图中调整Gate的比例大小为（0.1,0.1,0.1）并将其拖动为ruined_house对象的子对象。

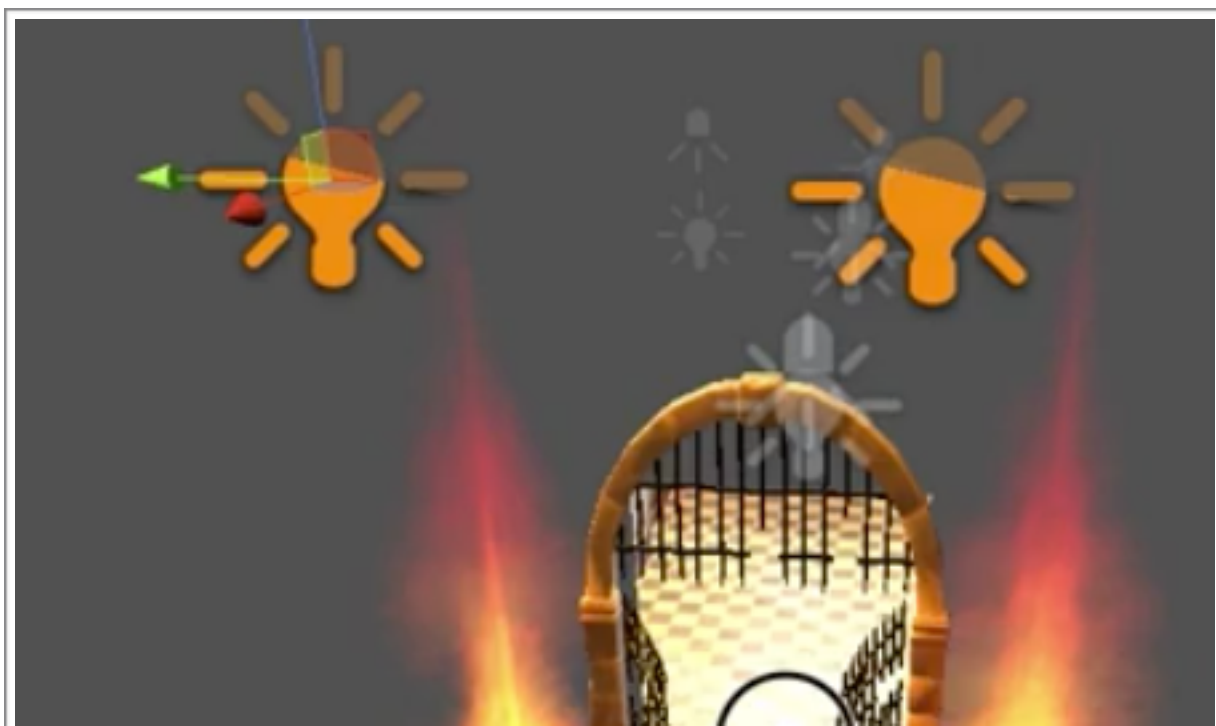
调整其Transform属性，从而让这扇门跟医院场景相对完美的显示在一起。



然后适当调整看不见的墙的位置，并将它们都拖动为ruined_house对象的子对象。



接下来使用Duplicate命令复制出两个新的篝火，使之成为ruined_house的子对象，并将它们拖动到Gate对象的附近，如图。



一切就绪之后，在iPhoneX上面编译运行，来看看游戏的实际效果吧~

好了，到此为止，本系列的教程就完全结束了。

希望大家通过这个实战教程，对基于ARKit的Unity3d游戏开发有一个完整的认识。

祝大家2018年快乐~