

如我的学习经历对你有所帮助，是我最大的欣慰。

[目录](#)

一人付费下载即发后续章节，你的钱钱是我的动力，谢谢。首发<http://www.docin.com/box3777>

2011-05-10

使用 Unity 3D

进行游戏开发

从入门到精通

（第七章）

木头箱子(贴图)

www.docin.com

如我的学习经历对你有所帮助，是我最大的欣慰。

[目录](#)

一人付费下载即发后续章节，你的钱钱是我的动力，谢谢。首发<http://www.docin.com/box3777>

目录

[寻找图片](#)

[导入图片](#)

[构建能使用的纹理](#)

[使用纹理](#)



如我的学习经历对你有所帮助，是我最大的欣慰。

[目录](#)

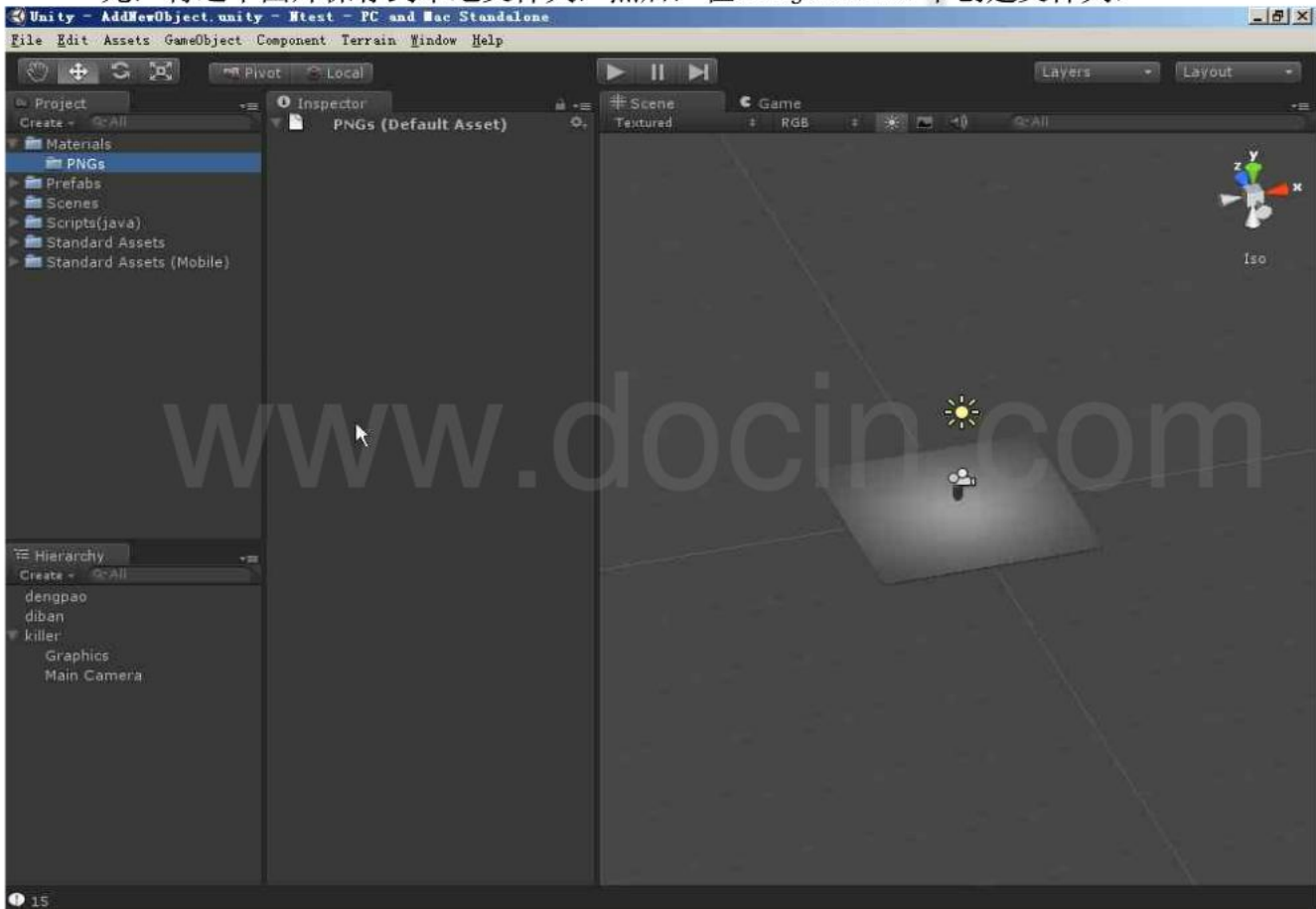
一人付费下载即发后续章节，你的钱钱是我的动力，谢谢。首发<http://www.docin.com/box3777>

找到自己想使用的图片

随便哪里，BD/GG 都能找到，自己画也可以。



比如我用这张，现在我要把它放到 zidan 上，这样，每次发射的子弹都自动拥有的一个贴图，先，将这个图片保存到本地文件夹，然后，在 ProjectView 中创建文件夹：



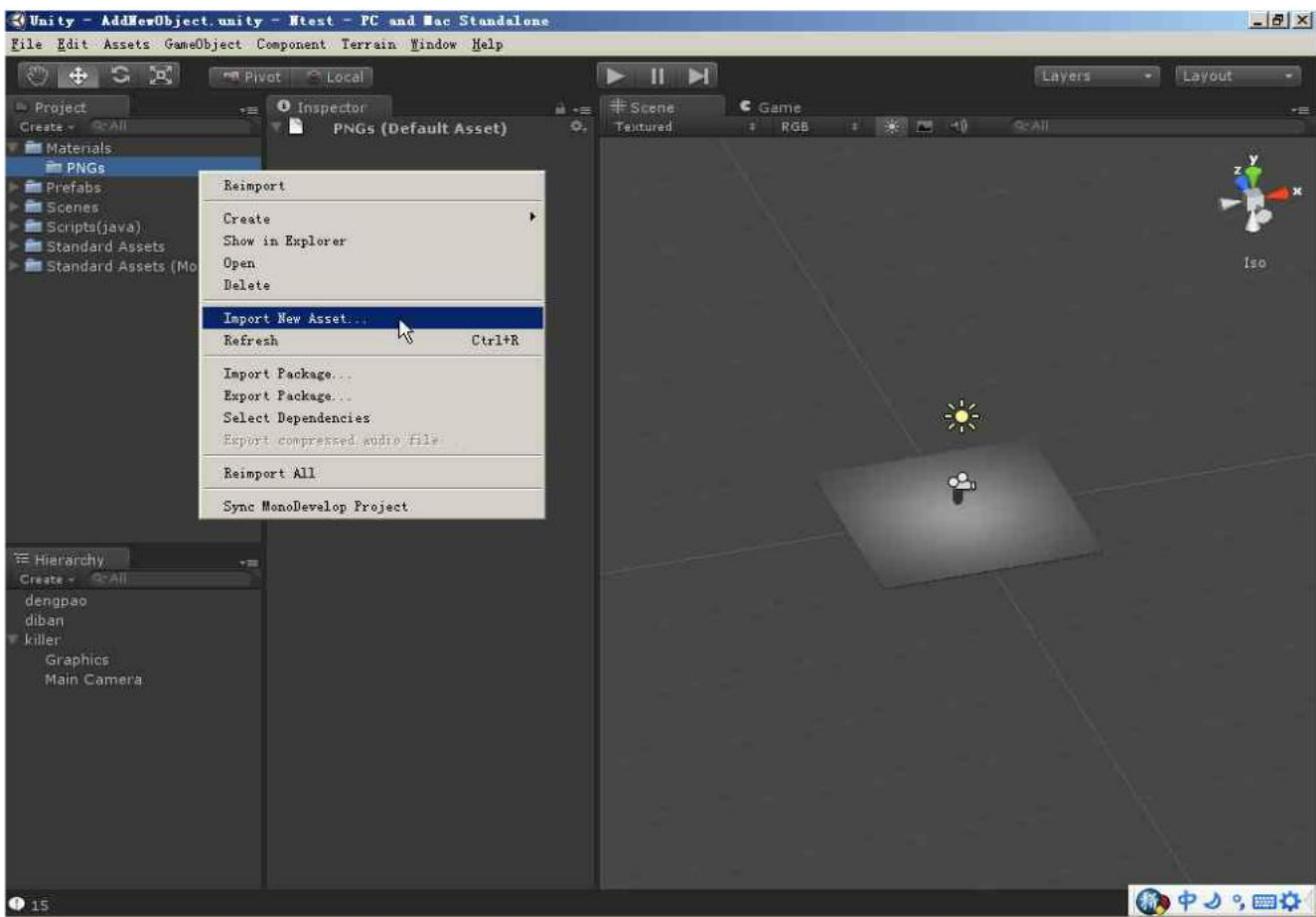
现在，在 PNGs 这个文件夹上点鼠标右键，选择 Import New Asset...

导入图片

如我的学习经历对你有所帮助，是我最大的欣慰。

[目录](#)

一人付费下载即发后续章节，你的钱钱是我的动力，谢谢。首发<http://www.docin.com/box3777>



在弹出的对话框中，选择你需要的图片

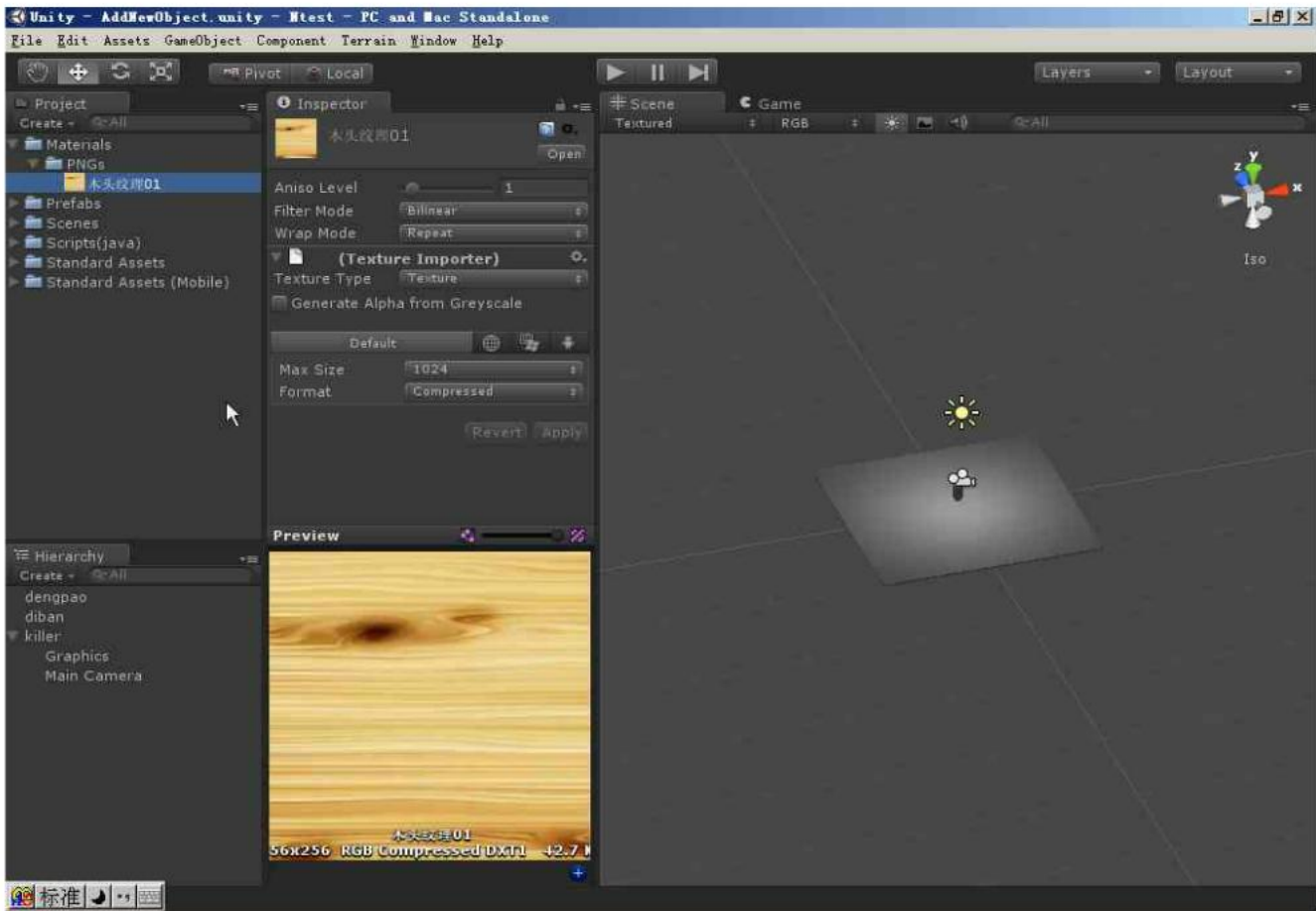


点击 Import 后，你就能在 ProjectView 中看到有了一个图片

如我的学习经历对你有帮助，是我最大的欣慰。

[目录](#)

一人付费下载即发后续章节，你的钱钱是我的动力，谢谢。首发<http://www.docin.com/box3777>



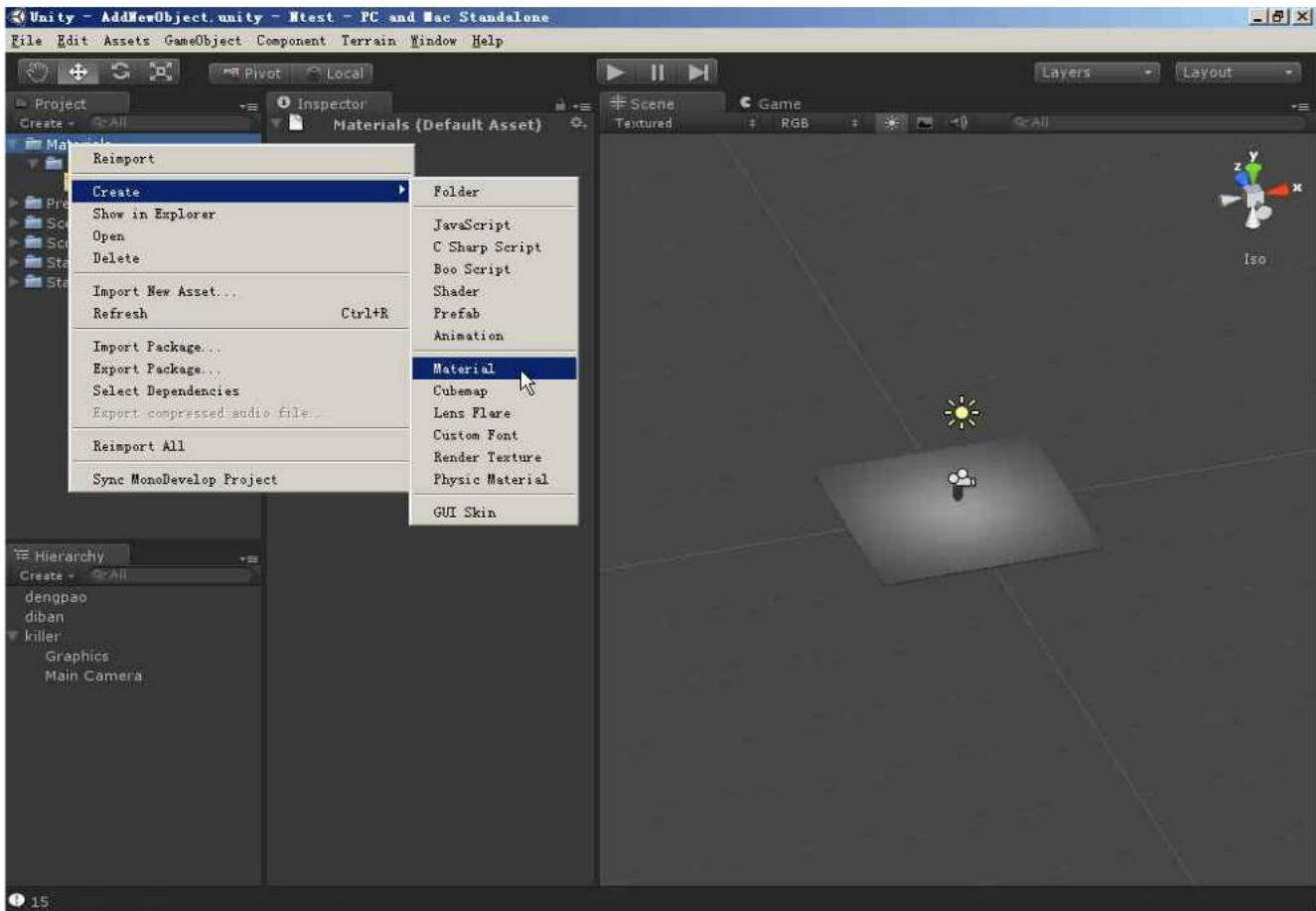
创建图片附着 **Material**

图片并不能直接拖放给一个 object 作为贴图，先要将它附在 Material 上

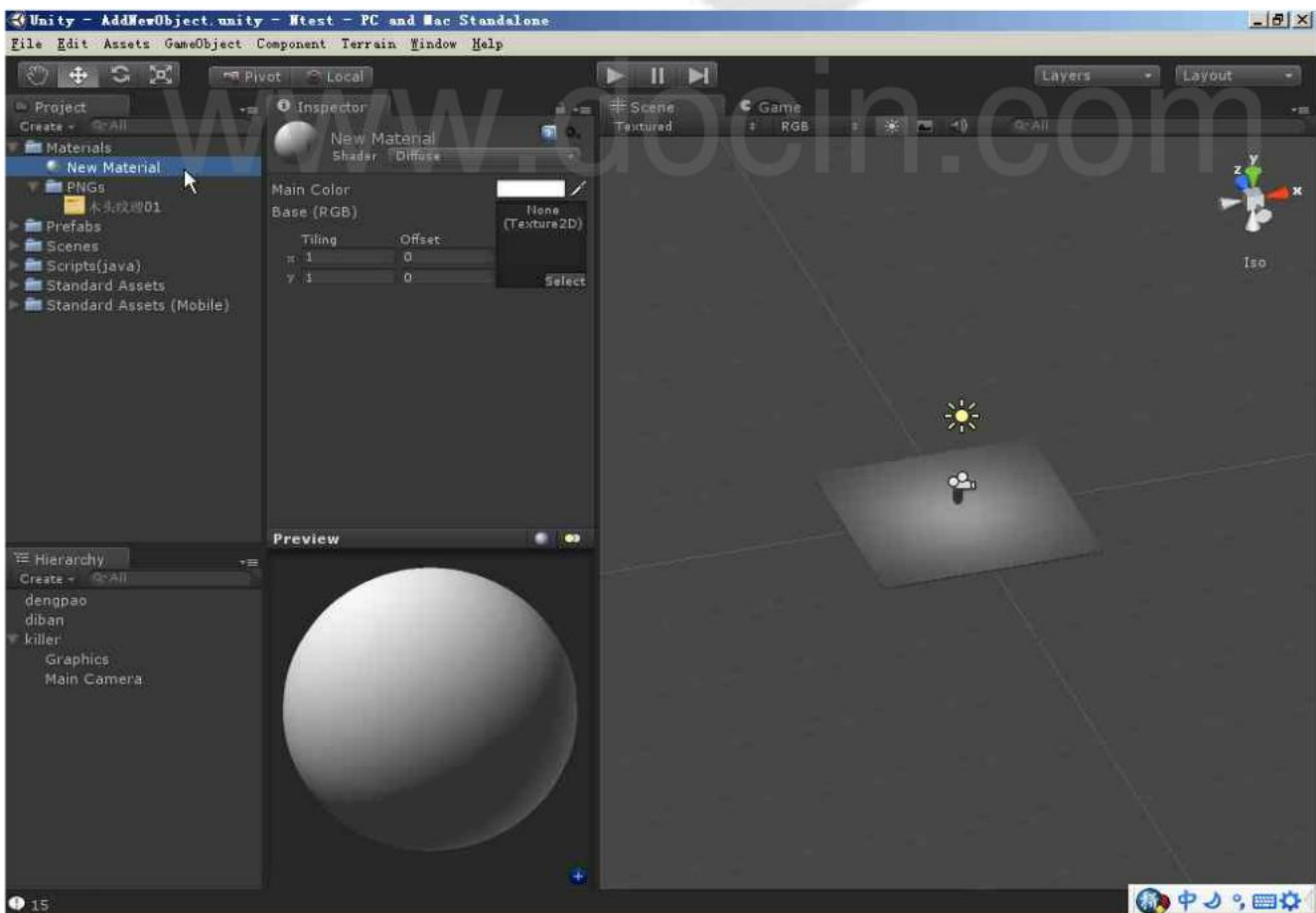
如我的学习经历对你有所帮助，是我最大的欣慰。

[目录](#)

一人付费下载即发后续章节，你的钱钱是我的动力，谢谢。首发<http://www.docin.com/box3777>



在文件夹中新建一个 Material，

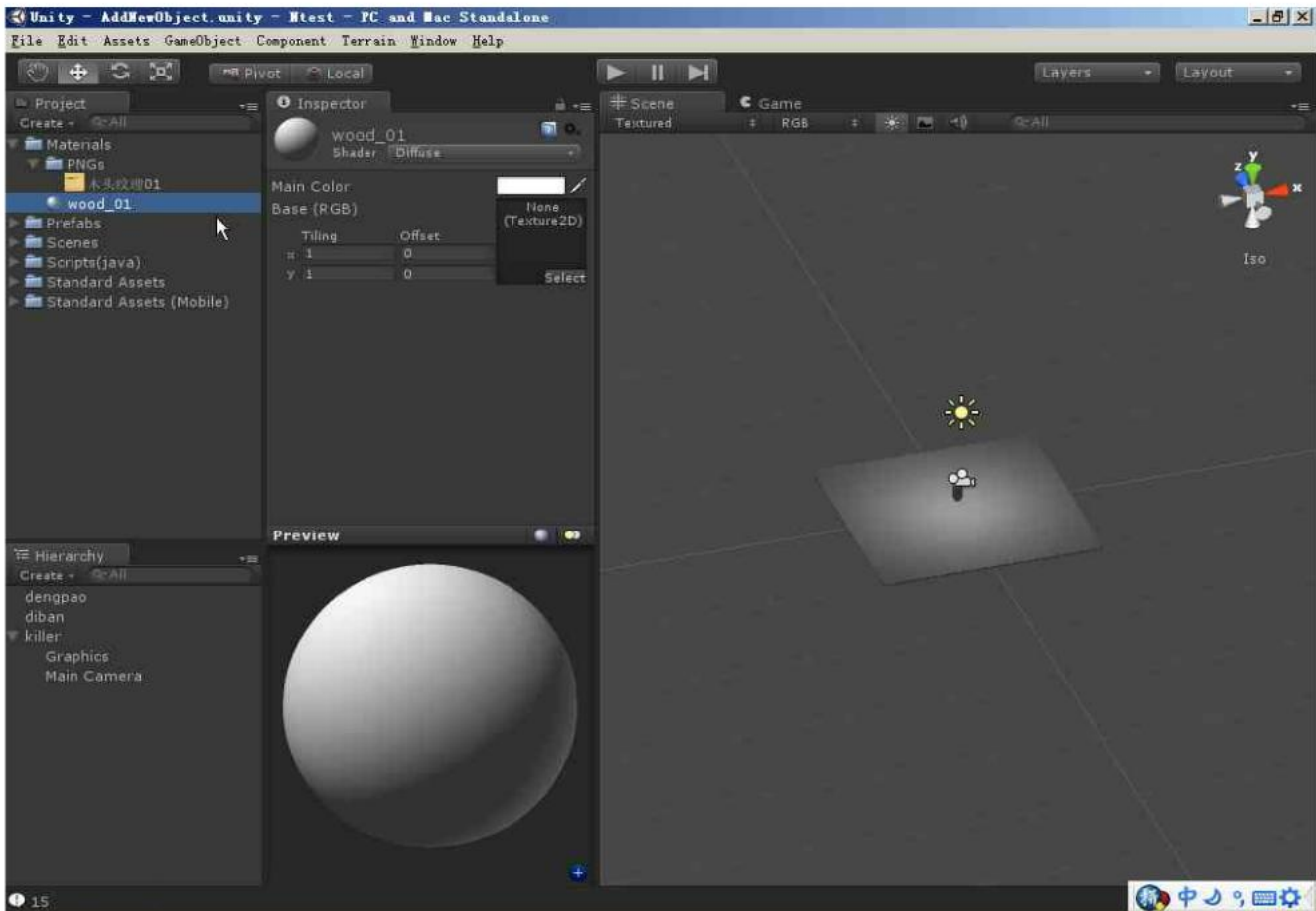


这是默认的，现在只适用默认的就可以了，改名，wood_01，然后，将图片拖给它，

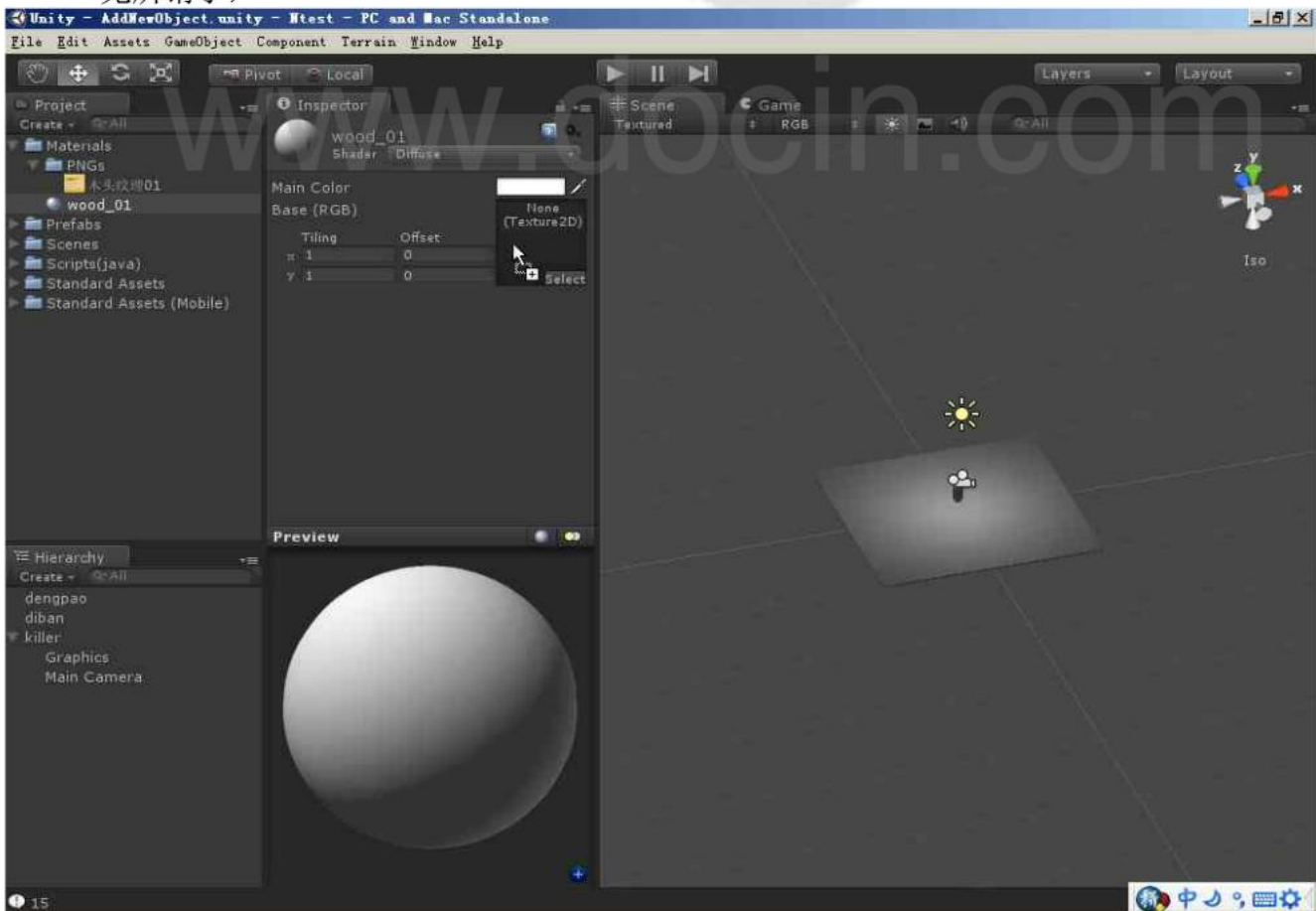
如我的学习经历对你有所帮助，是我最大的欣慰。

[目录](#)

一人付费下载即发后续章节，你的钱钱是我的动力，谢谢。首发<http://www.docin.com/box3777>



其实，在资源文件中，就是 assets 不建议使用中文名称或文件路径，不过我这里是练习，就无所谓了，

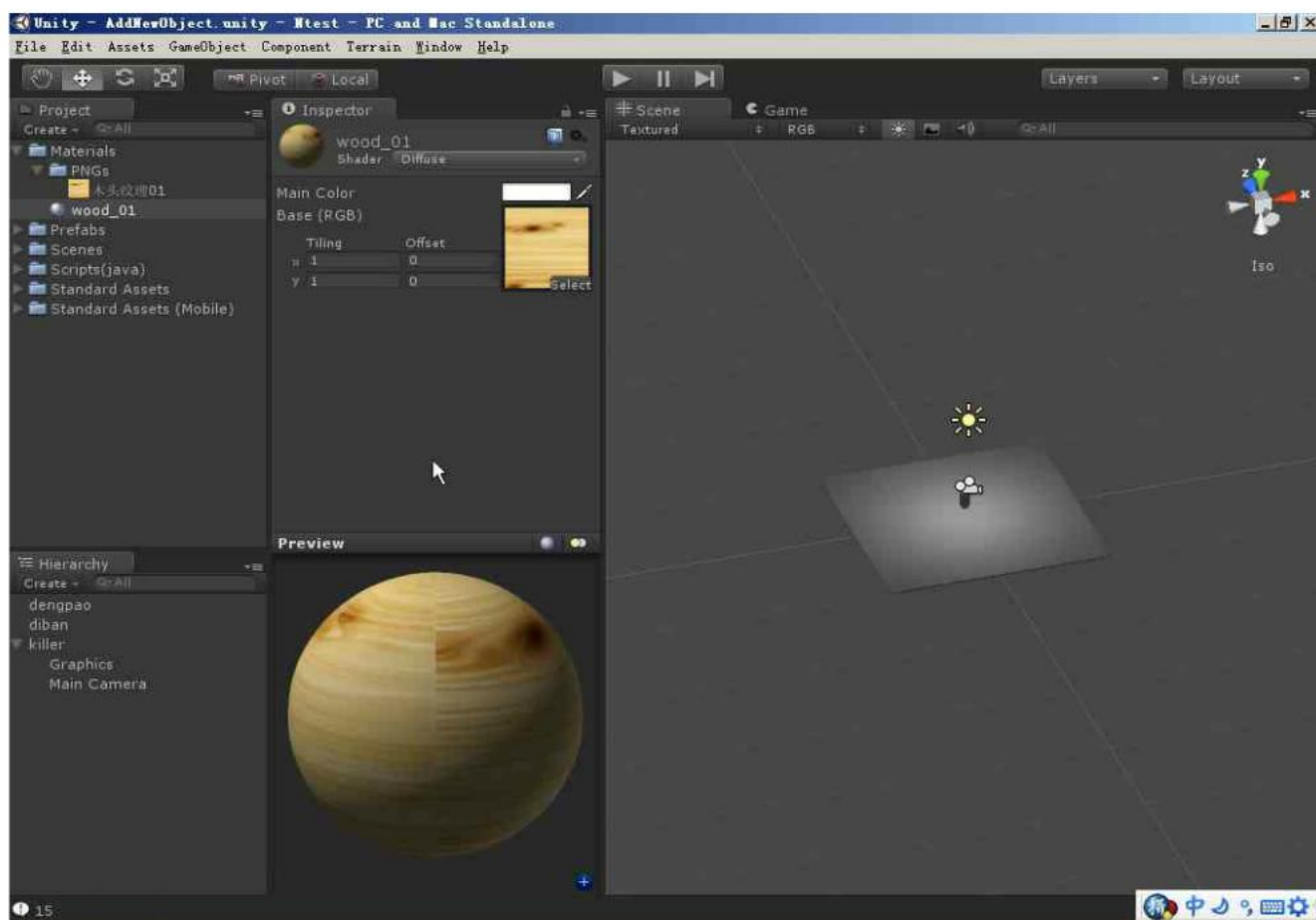


将中文名的 PNG 图片拖到 wood_01 的 InspectorView 中的 Texture2D 框中，

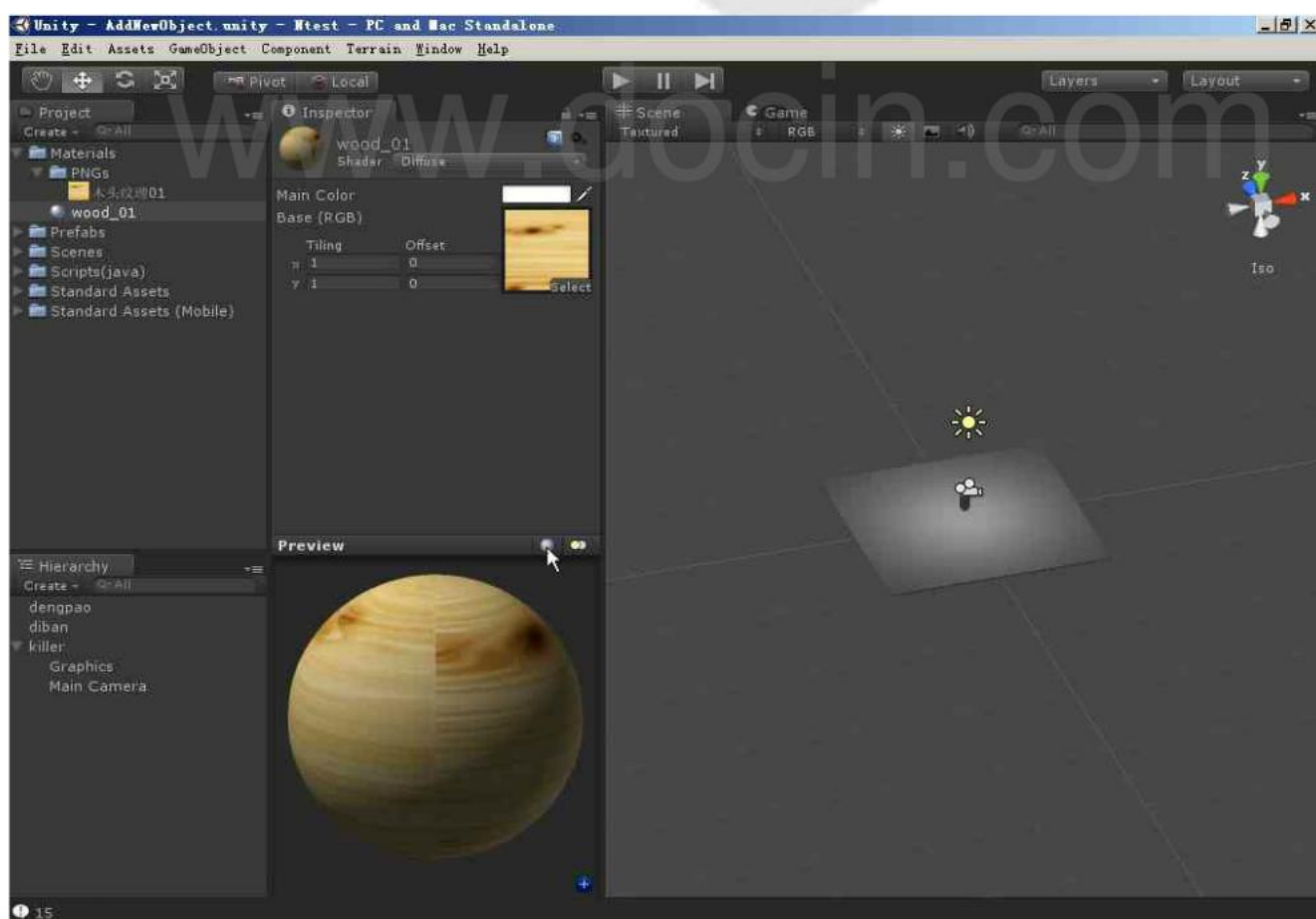
如我的学习经历对你有所帮助，是我最大的欣慰。

[目录](#)

一人付费下载即发后续章节，你的钱钱是我的动力，谢谢。首发<http://www.docin.com/box3777>



可以点击下面这个按钮

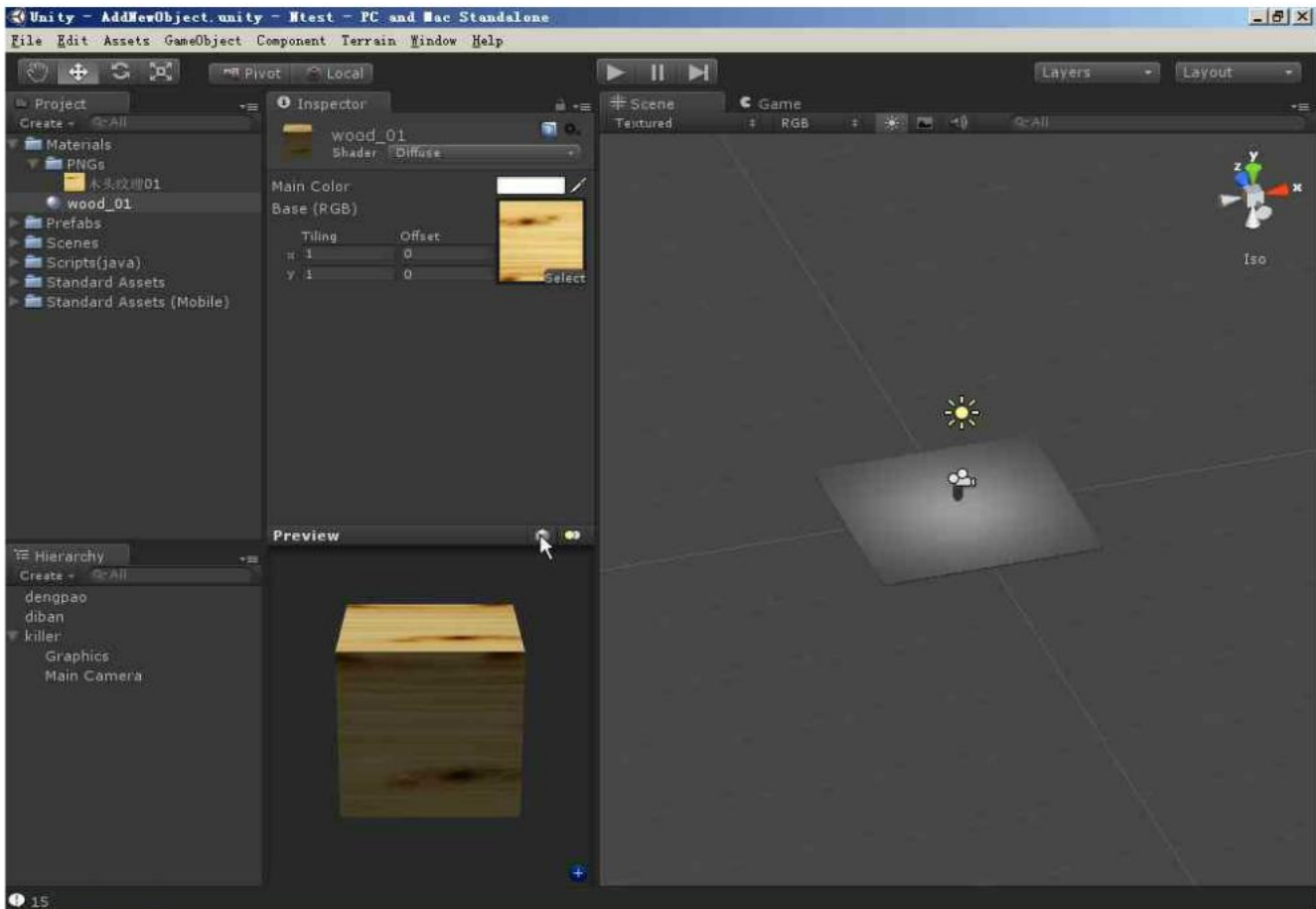


就会更改纹理视图

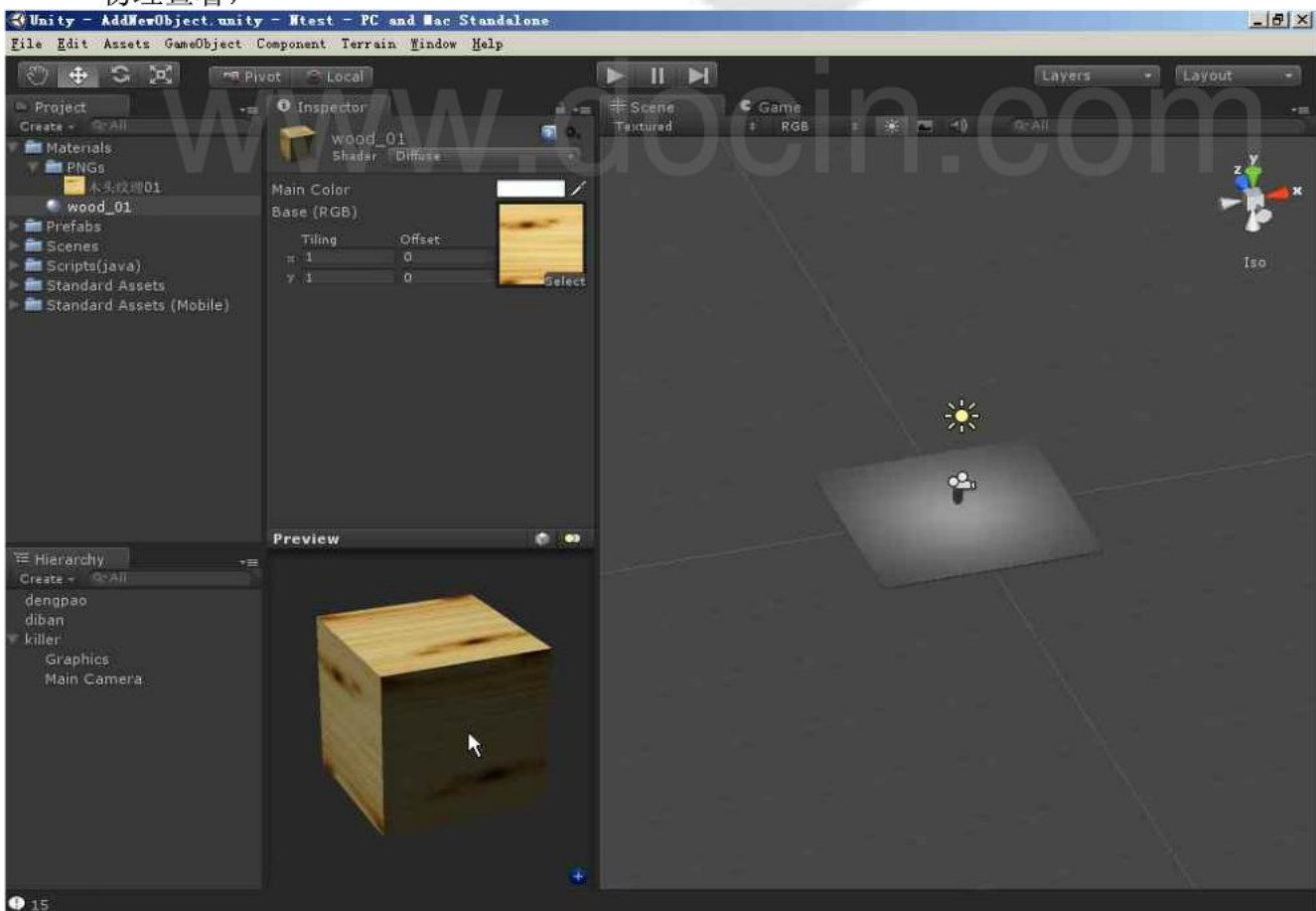
如我的学习经历对你有所帮助，是我最大的欣慰。

[目录](#)

一人付费下载即发后续章节，你的钱钱是我的动力，谢谢。首发<http://www.docin.com/box3777>



这只是方便你查看，你也可以在 InspectorView 中的 Preview 里面用鼠标左键来拖动旋转物理查看，



ok，现在一个能在 unity 中被使用的纹理就做好了。

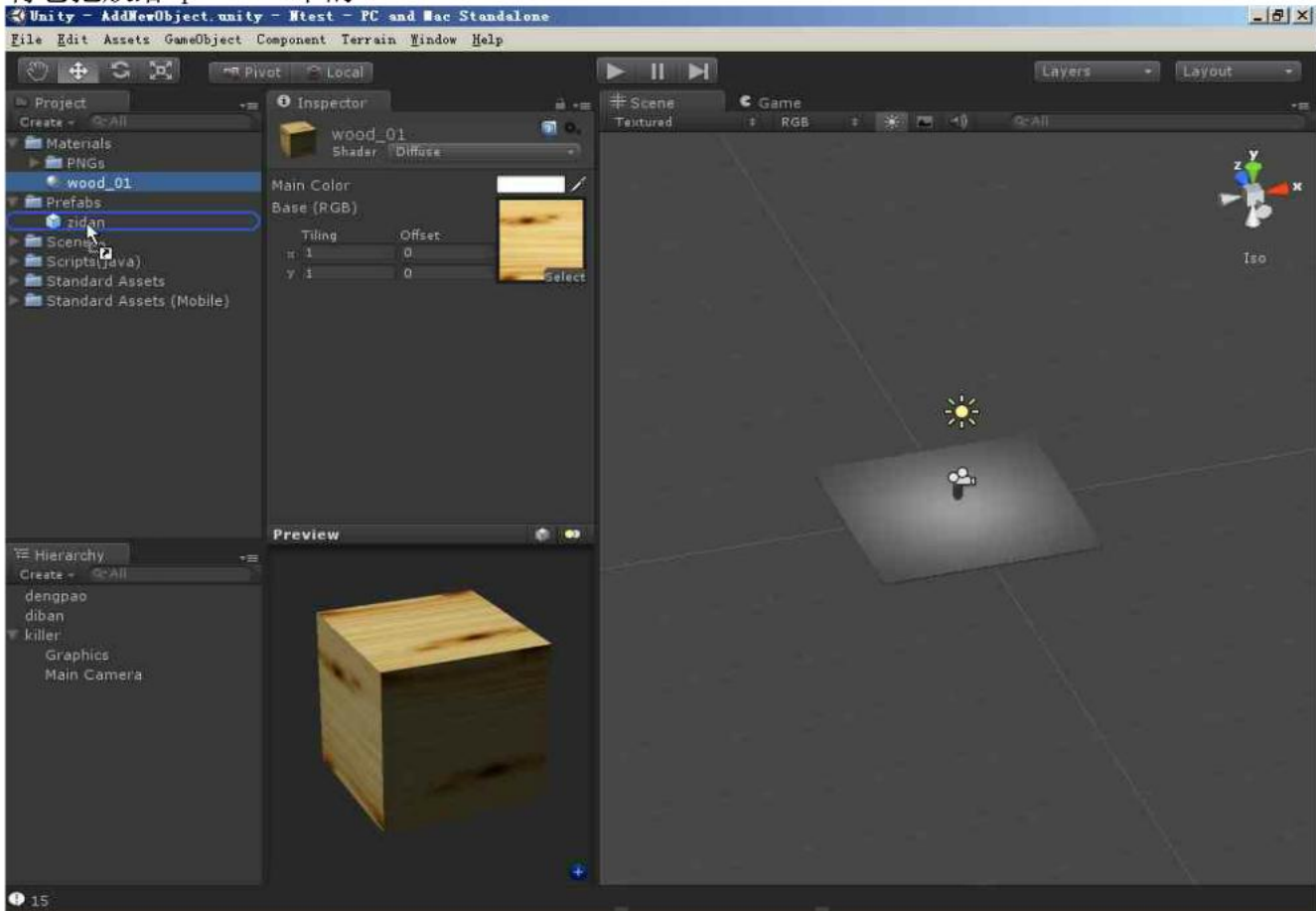
如我的学习经历对你有所帮助，是我最大的欣慰。

[目录](#)

一人付费下载即发后续章节，你的钱钱是我的动力，谢谢。首发<http://www.docin.com/box3777>

用 Material 给 object 贴图

将它拖放给 prefab 中的 zidan



看看 zidan

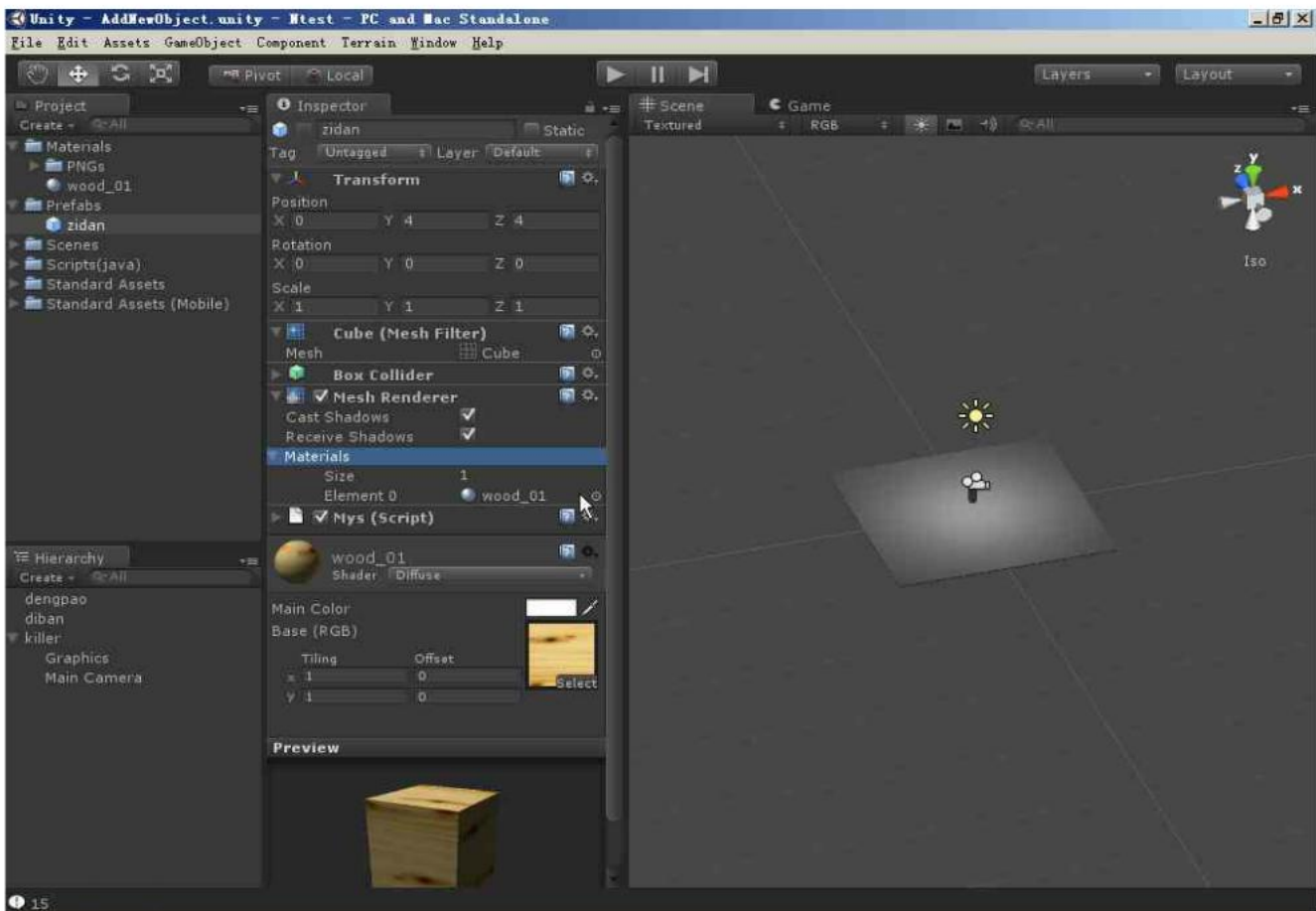
注意下图中鼠标所指的 component 的值的变化

www.docin.com

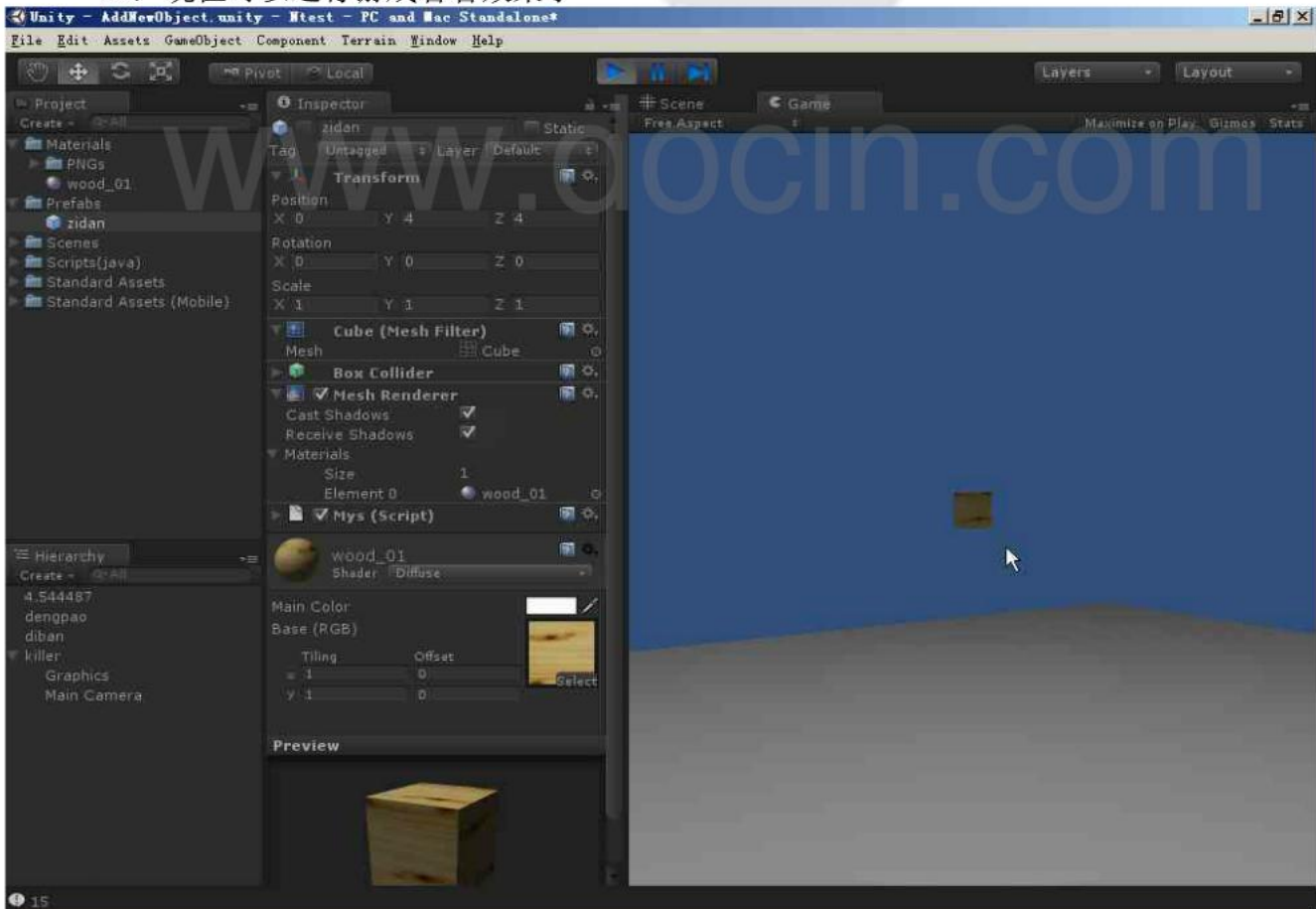
如我的学习经历对你有所帮助，是我最大的欣慰。

[目录](#)

一人付费下载即发后续章节，你的钱钱是我的动力，谢谢。首发<http://www.docin.com/box3777>



OK，现在可以运行游戏看看效果了



今天的学习就到这里，后面就需要涉及到模型了。