**Unity3d Study**

-- By **Lugiyan**

# 一、开发学习笔记

Unity学习笔记——鼠标移动到物品上显示物品名字，点击后显示物品信息

<https://www.cnblogs.com/LanPeng/p/11041896.html>（只能在UI上实现）

<https://blog.csdn.net/HanGuangFei/article/details/78094214>

Unity游戏开发—UI与3D物体之间的事件响应处理

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/76844943>

DOTween动画

<https://blog.csdn.net/qq_41056203/article/details/80935304>

<https://blog.csdn.net/csoap2/article/details/93599321>

api

实现原理

Unity四大坐标系

<https://blog.csdn.net/ztysmile/article/details/88583067>

Canvas的Render Mode的三种模式(不同的物体跟随鼠标实现方式)

<https://blog.csdn.net/fdyshlk/article/details/78509909>

//transform.position = Input.mousePosition;

//Vector2 mous = Input.mousePosition;

//scenePos = new Vector3(mous.x, mous.y, UICamera.WorldToScreenPoint(transform.position).z);

//transform.position = UICamera.ScreenToWorldPoint(scenePos);

//Vector3 screenPos = Camera.main.WorldToScreenPoint(this.transform.position);

//Vector3 mousePos = Input.mousePosition;

//mousePos.z = screenPos.z;

//Vector3 worldPos = Camera.main.ScreenToWorldPoint(mousePos);

//transform.position = worldPos;

Unity函数执行顺序

<https://blog.csdn.net/u012130706/article/details/79393527>

Unity Animator 和 Animation

Animator控制动画片段的转换

Animator修改动画片段

<https://www.cnblogs.com/chinarbolg/p/9601366.html>

对于对象池中，对象的管理，如进池，出池，存放什么类型

Unity链接服务器

<https://www.jianshu.com/p/a591f85dbcd4>

UI自适应手机分辨率

<https://blog.csdn.net/qq_38411133/article/details/82354738>

<https://www.cnblogs.com/morning-lee/p/7135782.html>

设置UI摄像机

https://blog.csdn.net/silangquan/article/details/52167538

## Unity2D：Sprite和UI Image的区别

<https://blog.csdn.net/zhaoguanghui2012/article/details/54089355>

unity的 正射摄像机视口自适应（保证宽度都能看到）

<https://blog.csdn.net/weixin_43701019/article/details/101399902>

[https://blog.csdn.net/u012169685/article/details/51142839](https://blog.csdn.net/u012169685/article/details/51142839?utm_medium=distribute.pc_aggpage_search_result.none-task-blog-2~all~sobaiduend~default-1-51142839.nonecase&utm_term=unity%E6%AD%A3%E4%BA%A4%E7%9B%B8%E6%9C%BA%E5%AE%BD%E5%BA%A6&spm=1000.2123.3001.4430)

# 二、踩过的坑点

2d碰撞为正方形线碰撞，不会接受三维射线（Z轴方向的）

3d碰撞为立方体碰撞，接受任意方向的射线碰撞

静态的Awake会在对象实例化之前运行。

DOTween在对象设为非激活状态时，动画会继续进行，直到整个结束。除非开发人员手动杀死。

Unity自动布局中layout坑点

Layout的运行时间是在OnGUI中，运行（起作用）顺序较后，摆放物体位置顺序较慢，当在游戏初始化获取位置时，难以获得layout后的位置。

解决办法先用Layout布局好，然后删除layout组件，而有时其它包含该删除组件预设体的预设体要重新加入删除layout组件的预设体

？当使用延迟函数时，如果延迟函数体放在for循环内中，因为for循环比延迟函数执行快，会导致延迟函数体中的变量始终只获得最后的那个变量值，效果重叠，不会改变。

在学习unity时，理论上应该掌握unity引擎中所有参数的意义，但现实是不可能的