

启动器资产

文档v1.0

启动资产包括第一人称和第三人称字符
控制器以模块化的方式建立，作为一个坚实的基础
游戏类型。

● [启动器 资产情况 - 第一个 人员姓名: 姓名 字符 控制器](#)

● [启动器 资产情况 - 第三个项目 人员姓名: 姓名 字符 控制器](#)

启动资产包与Unity兼容

2020.3版。

启动资产需要输入系统和电影院
软件包要工作。

三人玩家使用类人游戏
字符安装平台。

该字符使用了内置的字符控制器
组件。



产品目录:

[重要信息 备注: 注意 开启 包装材料 依赖关系](#)

[切换 输入信息 各系统](#)

[游乐场地 拍摄场景](#)

[设置 向上 的 启动动机 资产情况 在 a 新的 拍摄场景](#)

[移动设备 安装程序](#)

[变更 输入信息 样式](#)

[设置 向上 可移动式的 ui 在 a 新的 拍摄场景](#)

[建筑物 至 a 可移动式的 装置](#)

[urp/hdrp 兼容性](#)

[照明设备 安装程序 \(hdrp\)](#)

[技术性的 文档编制](#)

关于软件包依赖性的重要说明

第一/第三人称启动资产包要求输入系统和电影包才能工作。

当您将初始资产包导入到项目中时，将自动安装这些包。这是由PackageChecker.cs脚本处理的。

请接受输入系统弹出窗口并重新启动编辑器，以成功安装新的输入系统。如果意外拒绝，可以通过软件包管理器安装新输入系统。

开关输入系统

如果要同时使用输入系统和输入管理器（旧的），或者将项目切换回旧的输入管理器，则需要转到“编辑>项目设置”，然后选择“播放器”。

在其他设置下，将选择输入系统包（新建）。在这里，您可以切换到您首选的设置。请记住，启动资产不与输入管理器（旧）设置一起工作。

游乐场内的场景

在Assets/StarterAssets/ThirdPersonController/Scenes中或Assets/StarterAssets/FirstPersonController/Scenes，你会找到游乐场的场景。在这里，您可以在一个简单的操场环境中使用启动资产控制器。

在新场景中设置起始资产

如果要将角色控制器添加到新角色场景中，则需要完成一个简单的设置。有几种方法：

拖放程序（嵌套的预制件）

- 进入Assets/StarterAssets/ThirdPersonController/Prefabs或Assets/StarterAssets/FirstPersonController/Prefabs。找到所需的嵌套预设，例如NestedParentArmature_Unpack。这个

是一个嵌套的预制件，它包含了在新场景中设置游戏机所需的一切。

- 将隐藏的父首选项拖动到层次结构中，单击鼠标右键，然后选择“解包”。
- 将嵌套父项的内容拖动到场景中，您就可以出发了。

自动设置

- 转到工具>启动资产，并选择要设置的控制器类型，例如重置第三人称控制器电枢。这将建立一个新的玩家电成熟在你的场景与所有连接。
- 您还可以使用此工具将当前播放器的元素重置为默认值。

手动设置

- 将玩家胶囊或玩家电枢拖动到新的场景中。
- 将播放器后续摄像机拖入场景中。
- 在检查器中的电影虚拟相机中的“跟随”下，选择播放相机根对象。
- 使用“预制件”文件夹中的主摄像头预设替换主摄像头，或将现有主摄像头分配给电影摄像头。
- 按下播放，你很高兴去！

移动设备设置

启动资产包附带一个移动设备的UI覆盖和输入设置。

在游乐场场景中，层次结构已经包含具有所有正确连接的

UI_Canvas_StarterAssetsInputs_Joysticks。启用它，你就可以走了！

更改输入样式

如果您更喜欢触摸区域输入，而不是操纵杆，请转至

请改用Assets/StarterAssets/Mobile/Prefabs/CanvasInputs，并将

UI_Canvas_StarterAssetsInputs_TouchZones添加到层次结构中。删除其他用户界面画布

。

在UI画布控制器组件中，确保在检查器的输出下将播放器预设分配给启动资产输入。

在新场景中设置移动用户界面

要在新场景中设置移动输入，请首先按照上面“在新场景中设置起始资产”部分的说明设置首选播放器预设。

现在，去Assets/StarterAssets/Mobile/Prefabs/EventSystem，找到UI_EventSystem的预制件。将其拖动到层次结构中。

在层次结构中选择您的播放器预设”。在播放器输入组件下，转到UI输入模块。在这里，选择UI_EventSystem预设选项。

接下来，您需要添加您要使用的特定UI。

请转到Assets/StarterAssets/Mobile/Prefabs/CanvasInputs. 根据您首选的控制方法，将UI_Canvas_StarterAssetsInputs_TouchZones或UI_Canvas_StarterAssetsInputs_Joysticks添加到层次结构中。

选择用户界面画布。在UI画布控制器组件中的检查器中，确保将播放器预设分配给输出下的起始资产输入。

现在，您都被设置为使用首选的输入方法构建移动设备。

构建到一个移动设备

如果您不熟悉构建移动设备，请查看下面的文档。

[建筑物 为 安卓系统](#)

[建筑物 为 信息操作系统](#)

确保向编辑器版本中添加Android/iOS构建版本支持，以便能够更改您的构建目标。

有关如何向编辑器添加模块并调整您的构建设置以在Android或iOS上构建的更多信息，请参阅以下文档：

- [正在添加的内容 模块 至 的 统一 编辑器 生成 设置（更改生成目标）](#)
-

与URP/HDRP之间的兼容性

默认情况下，启动资产材质使用内置渲染管道。如果要在URP或HDRP中使用该软件包，则需要升级材质。

请遵循以下官方文件中的说明：

- [升级过程 着色器 至 单位单位](#)
- [升级过程 着色器 至 海普](#)
-

在Assets/StarterAssets/Environment/Art/Materials/URP_HDRP_ShaderGraph，中，您可以找到URP/HDRP项目的可自定义三面材质。

照明设备设置(HDRP)

如果将项目升级为HDRP，则需要在操场场景中启用照明。

在“层次”中，选择“照明”父级下的“方向灯”，照明应正确显示。如果你的目标是为了现实的照明，请确保强度设置为100000勒克斯。

最后，转到窗口>渲染>照明，然后按“生成照明”按钮。

技术文件编制

有关不同脚本如何工作的更多详细信息，请参阅脚本本身中的注释。