



唐老狮系列教程

Unity入门——引擎窗口



唐老狮系列教程-引擎窗口

主要内容

- 1.窗口布局
- 2.Hierarchy层级窗口
- 3.Scene场景窗口



唐老狮系列教程-引擎窗口

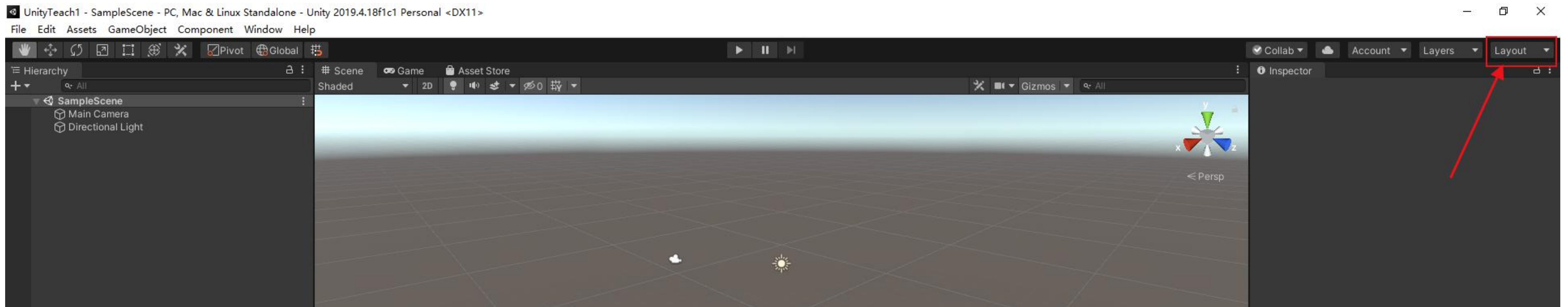
| 窗口布局



唐老狮系列教程-引擎窗口

窗口布局

左上角Layout选项





唐老狮系列教程-引擎窗口

| 层级和场景窗口



唐老狮系列教程-引擎窗口

Scene和Hierarchy

场景窗口和层级窗口是息息相关的

层级窗口中看到的内容就是场景窗口中的显示对象



唐老狮系列教程-引擎窗口

| Hierarchy层级窗口



唐老狮系列教程-引擎窗口

Hierarchy层级窗口

我们可以在Hierarchy窗口中

创建或拖入各种游戏对象

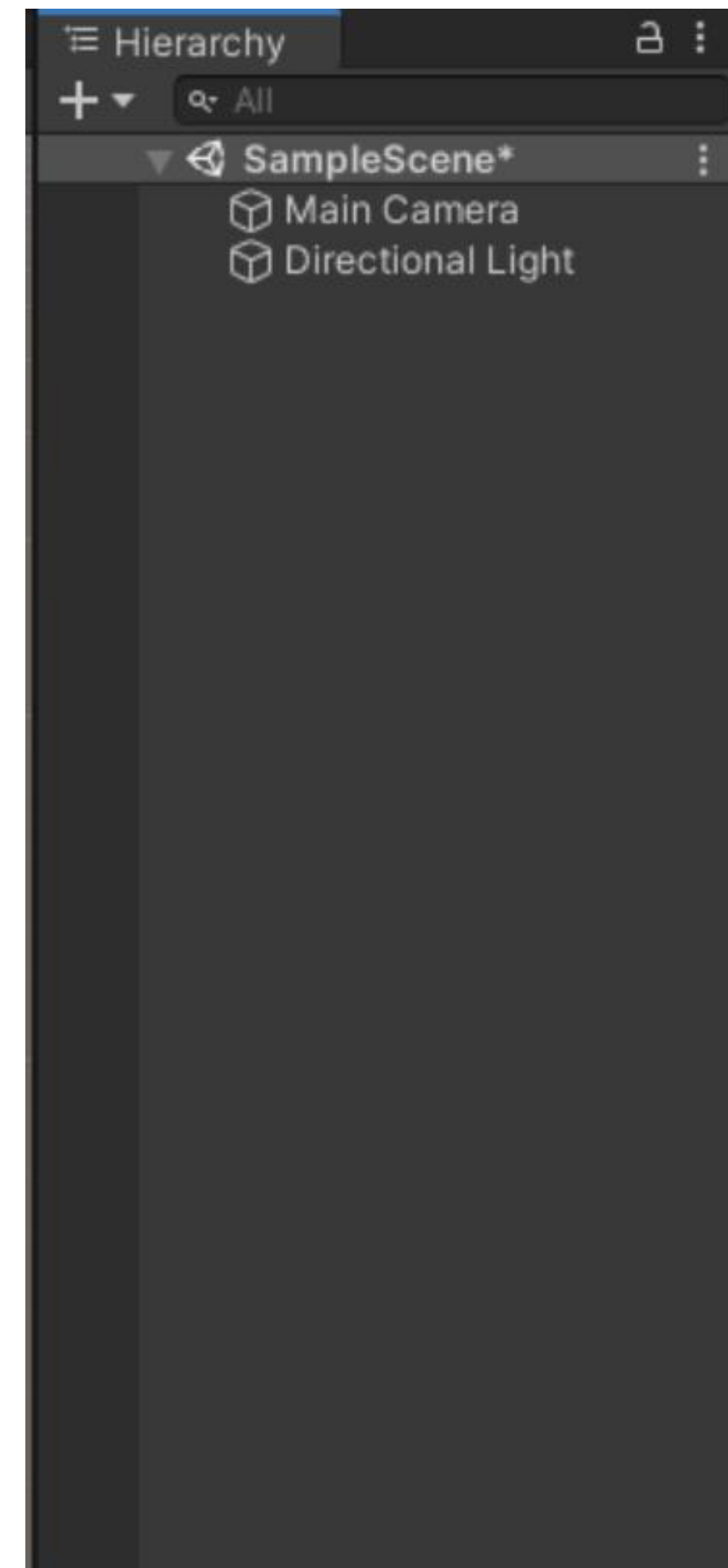
比如：

模型、光源、图片

UI等等内容

层级窗口中显示的

就是一个场景中的所有对象





唐老狮系列教程-引擎窗口

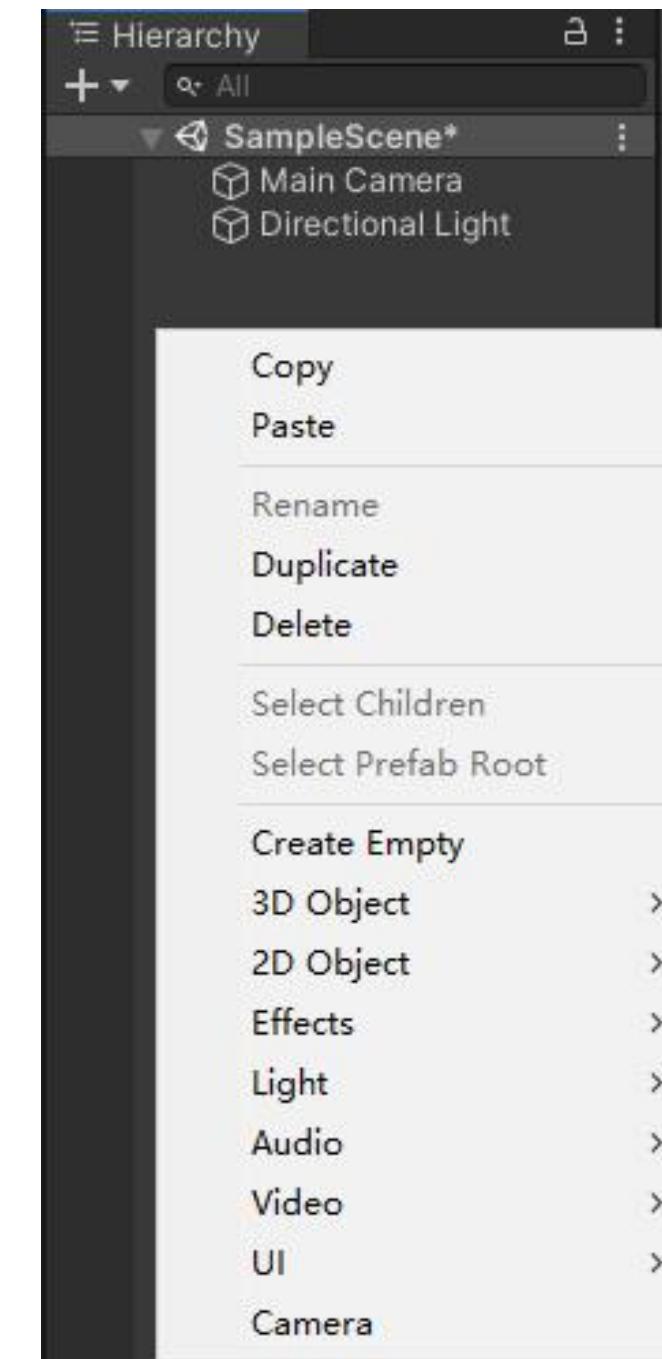
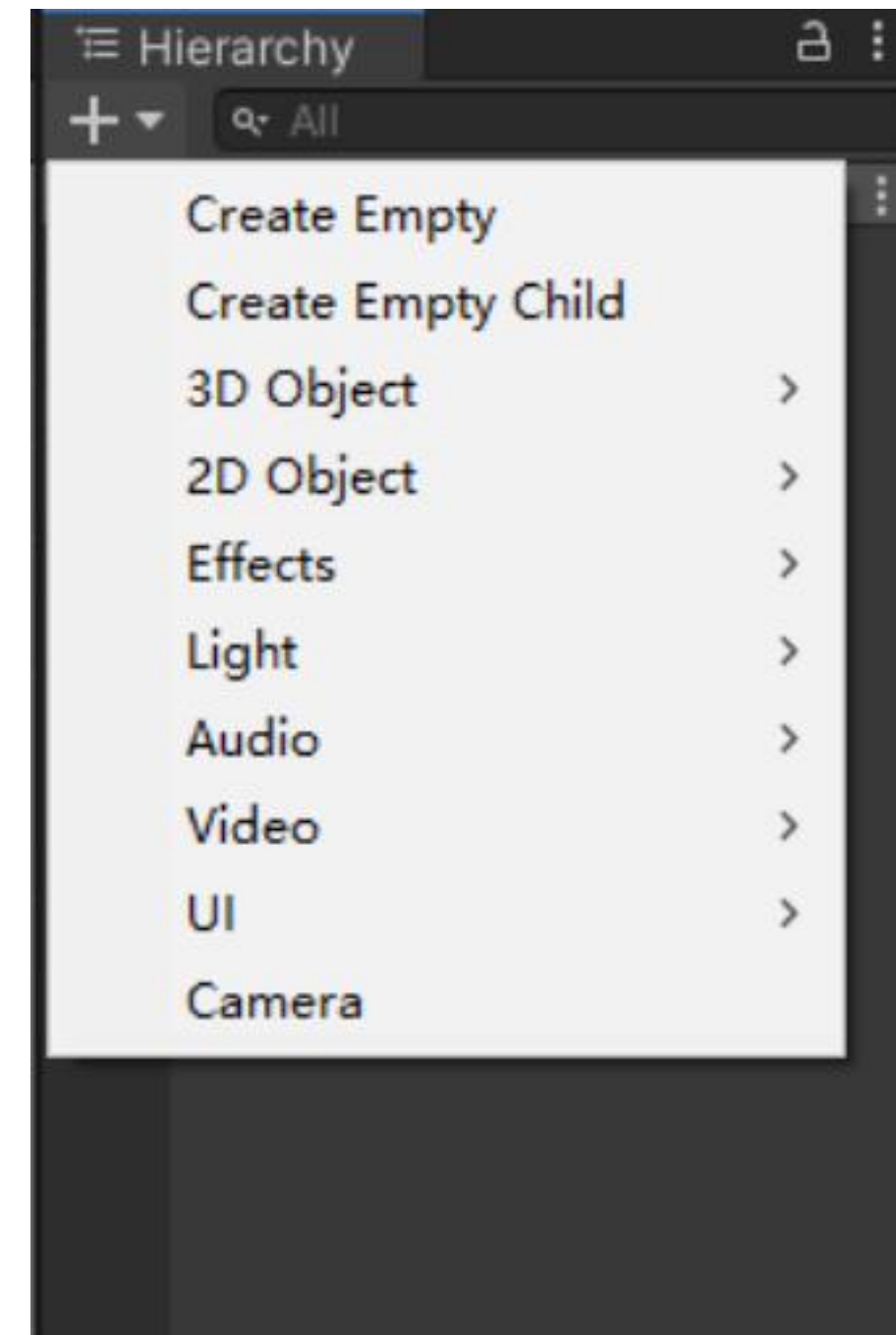
Hierarchy层级窗口

在窗口中右键

或者点击左上角+号键

可以创建对象

可以操作对象

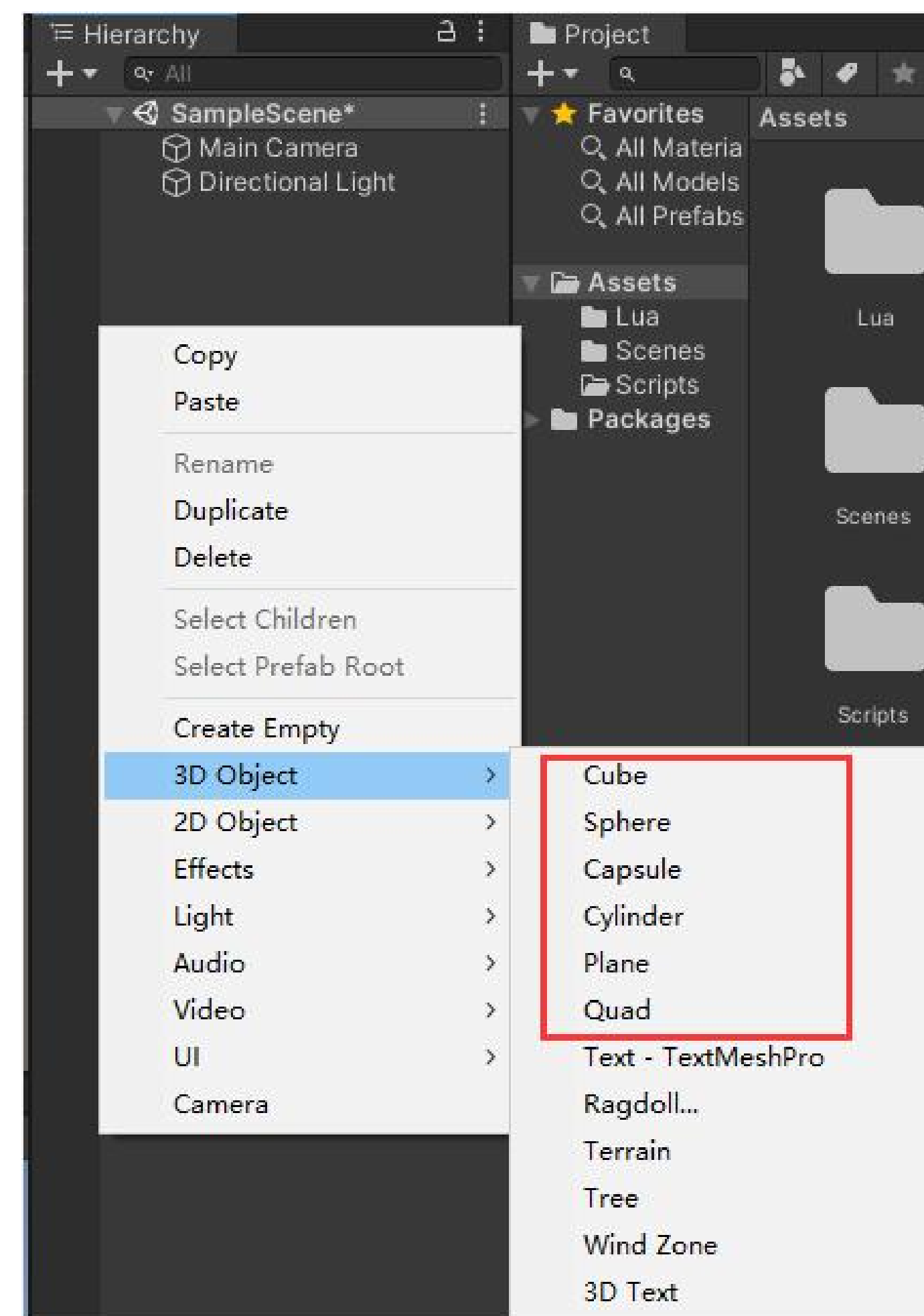




唐老狮系列教程-引擎窗口

Hierarchy层级窗口

我们目前只需要掌握
创建自带的几种
几何模型对象





唐老狮系列教程-引擎窗口

Hierarchy层级窗口快捷键

F2: 对象改名

Ctrl+C: 复制

Ctrl+V: 粘贴

Ctrl+D: 克隆一个

Delete: 删除



唐老狮系列教程-引擎窗口

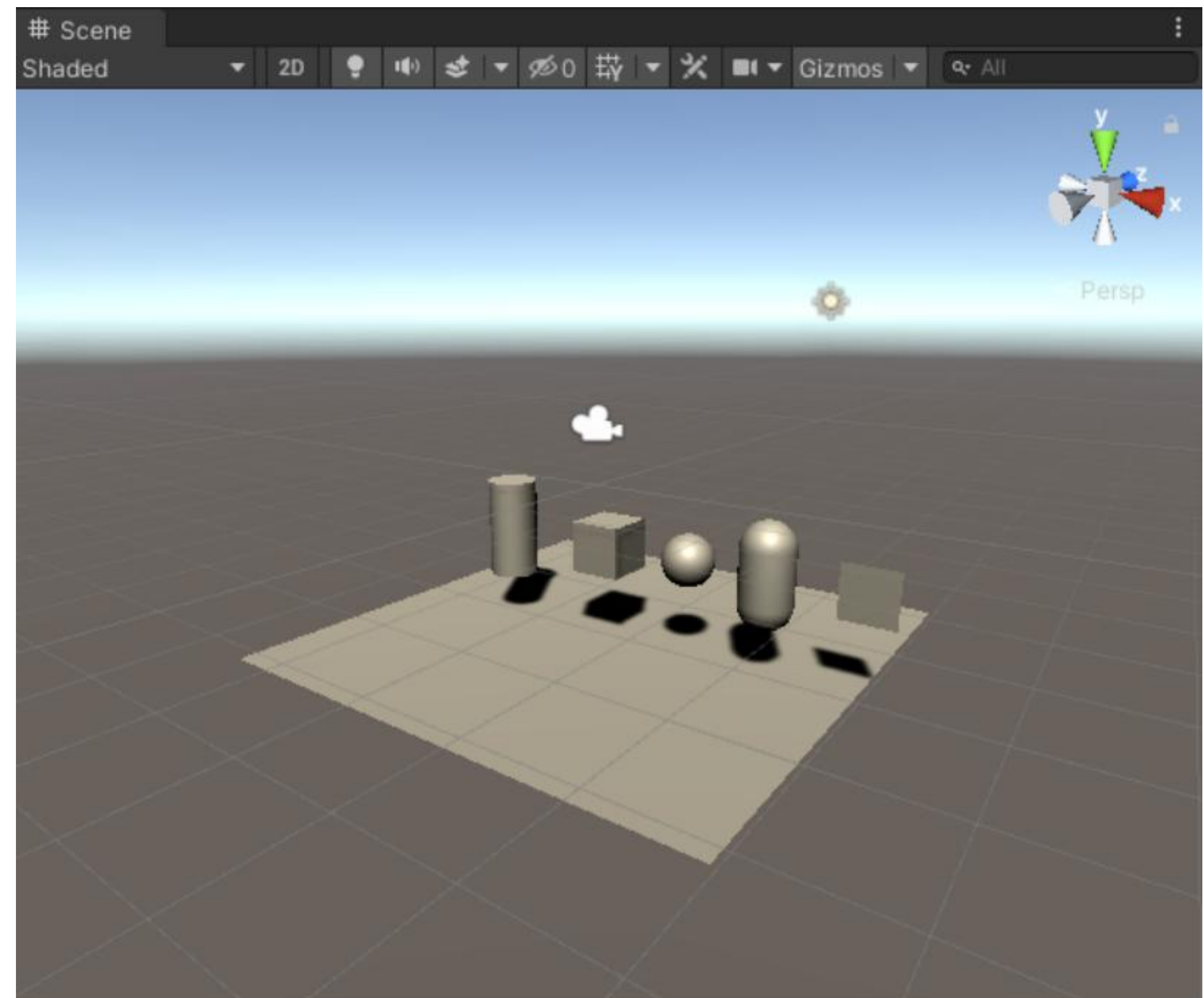
| Scene场景窗口



唐老狮系列教程-引擎窗口

Scene场景窗口

我们可以在Scene窗口中
查看所有游戏对象
设置所有游戏对象



WELCOME
TO THE
UNITY
SPECIALTY COURSE
STUDY



唐老狮系列教程-引擎窗口

Scene场景窗口

窗口上方工具条内容

- 1.渲染模式
- 2.2D、3D视图切换
- 3.光源、音效、特效显示开启
- 4.辅助线显示
- 5.辅助功能，控制场景上提示图标等
- 6.搜索
- 7.场景轴向





唐老狮系列教程-引擎窗口

Scene场景窗口

关于Unity中的3D世界坐标轴

红色为X轴正向

绿色为Y轴正向

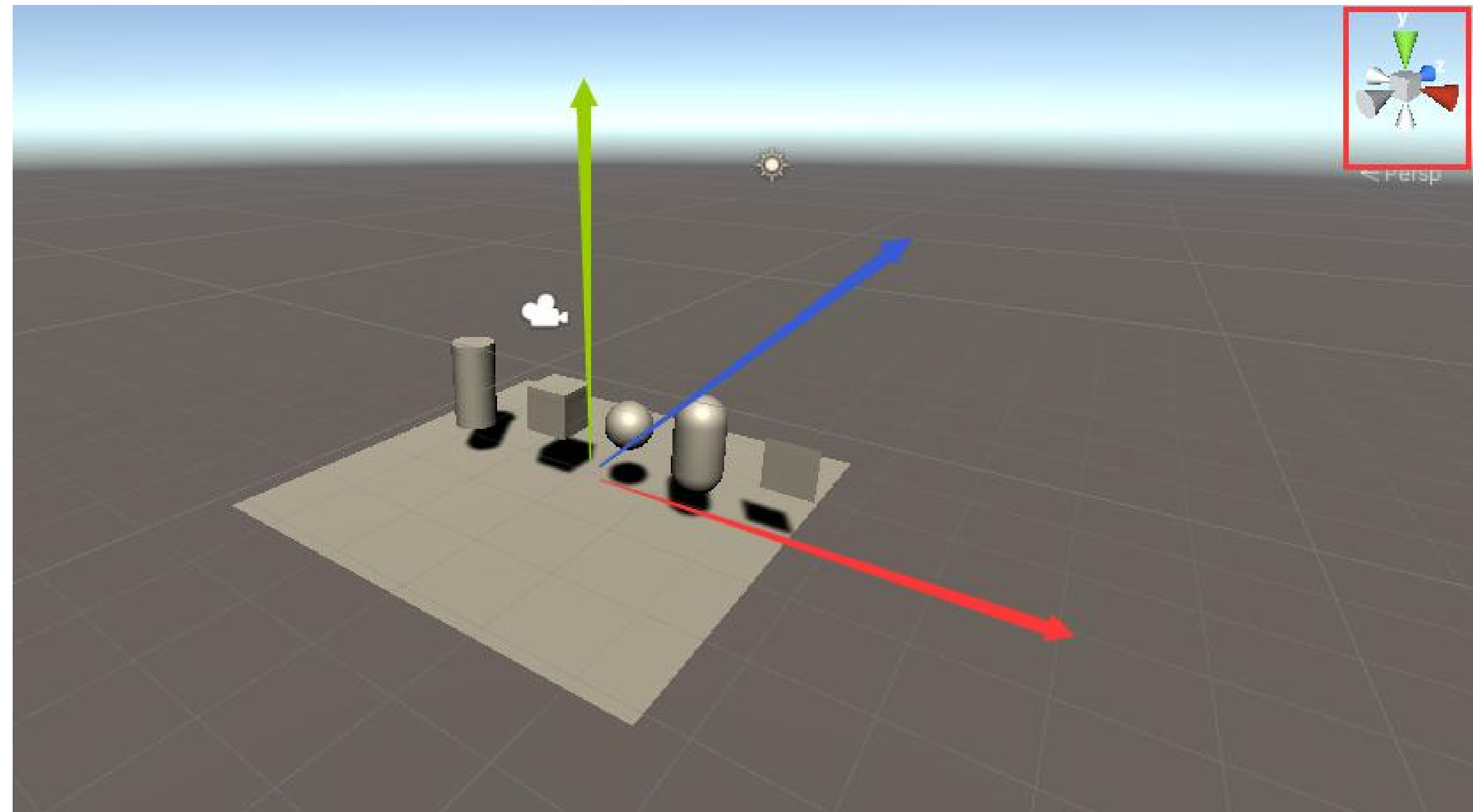
蓝色为Z轴正向

以屏幕为参照物

垂直屏幕向内为Z正方向

平行屏幕向右为X正方向

平行屏幕向上为Y正方向





唐老狮系列教程-引擎窗口

Scene场景窗口

操作物体位置角度缩放



快捷键： Q W E R T Y
 平移 移动 旋转 缩放 2D 综合



旋转时轴的相对目标



唐老狮系列教程-引擎窗口

场景中的操作

左键相关

鼠标单击：选中单个物体

鼠标框选：选中多个物体

Ctrl+鼠标单击：多选物体

长按ALT键+鼠标左键+移动鼠标：

相对观察视口中心点旋转

选中物体之后，按F键：

居中显示物体

(或者在层级窗口中双击对象)

右键相关

鼠标右键按下+移动鼠标：旋转视口

鼠标右键按下+WASD：漫游场景

鼠标右键按下+WASD+Shift：

快速漫游场景

长按ALT键+鼠标右键+移动鼠标：

相对屏幕中心点拉近拉远

中键相关

滚动鼠标中间：

相对屏幕中心点拉近拉远

鼠标中间按下+移动鼠标：

平移观察视口

长按ALT键+滚动鼠标中间：

鼠标指哪就朝哪拉近拉远



唐老狮系列教程-引擎窗口

| 总结



唐老狮系列教程-引擎窗口

总结

所有的游戏对象都会出现在
Scene场景窗口和Hierarchy层级窗口中
需要掌握的就是熟练快捷的在
Scene窗口中操作游戏物体（位置旋转缩放）



唐老狮系列教程-引擎窗口

| 习题



唐老狮系列教程-引擎窗口

习题

在Scene场景中
使用自带几何体拼出一辆汽车来



唐老狮系列教程

Thank
感谢您的聆听

WELCOME
TO THE
UNITY
SPECIALTY COURSE
STUDY

版权所有：唐老狮 tpandme@163.com