



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.Inspector检查窗口

2.Console控制台窗口



唐老狮系列教程-引擎窗口

| Inspector和Console

Inspector检查窗口：

查看场景中游戏对象关联的C#脚本信息

Console控制台窗口：

用于查看调试信息的窗口

报错、警告、测试打印都可以显示在其中



唐老狮系列教程-引擎窗口

| Inspector检查窗口

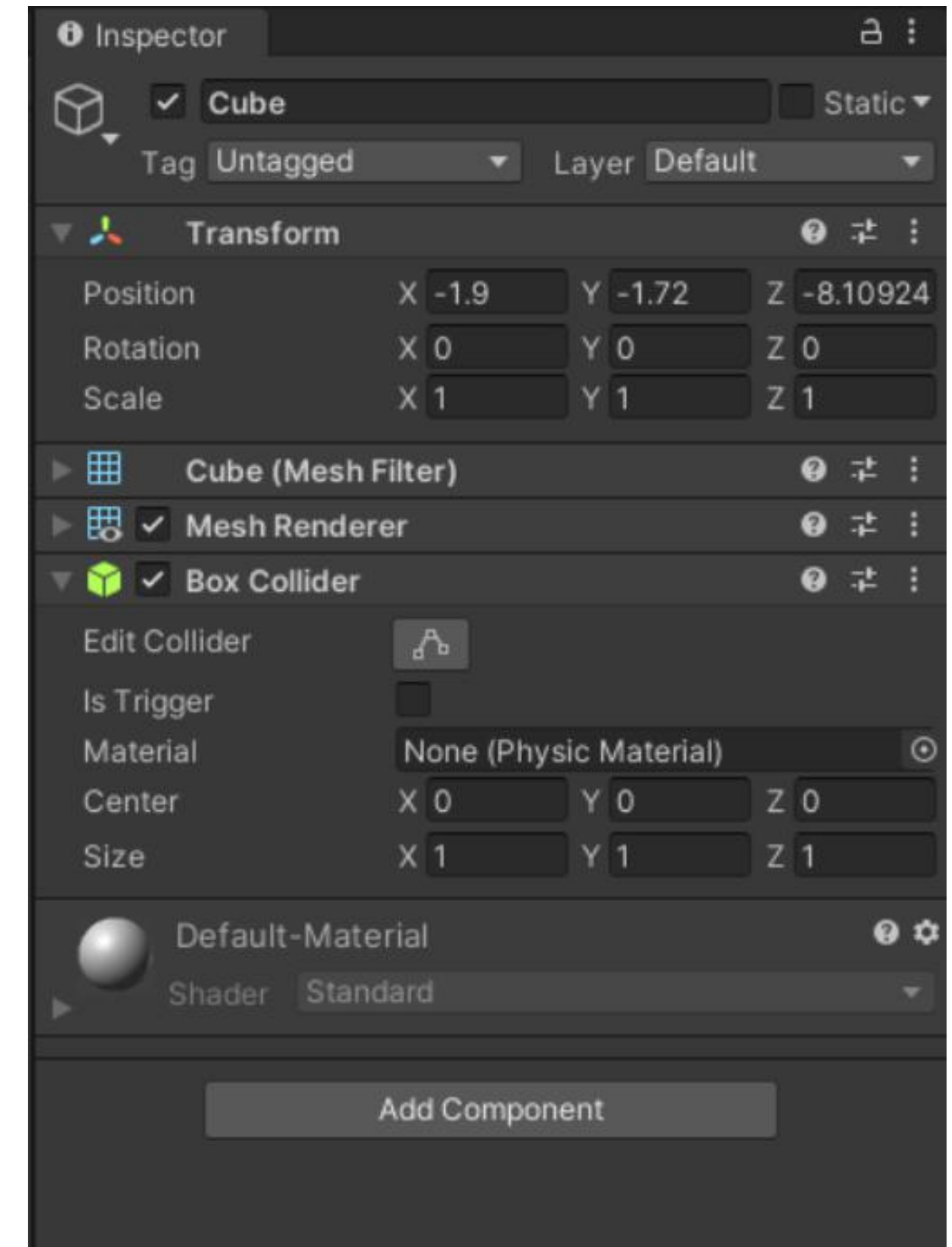
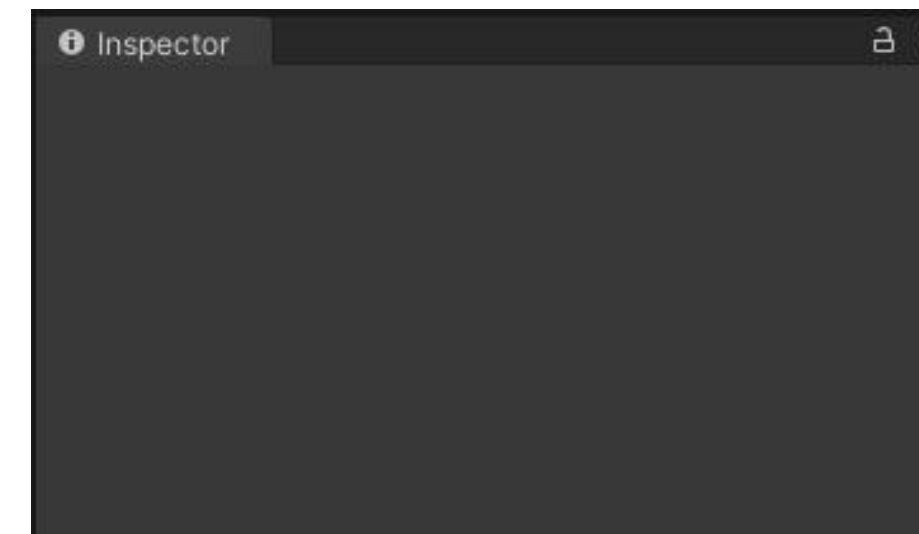


唐老狮系列教程-引擎窗口

Inspector检查窗口

不选择场景中游戏对象或
不进行任何相关设置
该界面不会显示任何信息

当选择场景中意游戏对象时
该界面将显示和该游戏对象
关联的C#脚本信息





唐老狮系列教程-引擎窗口

Inspector检查窗口

红色部分：

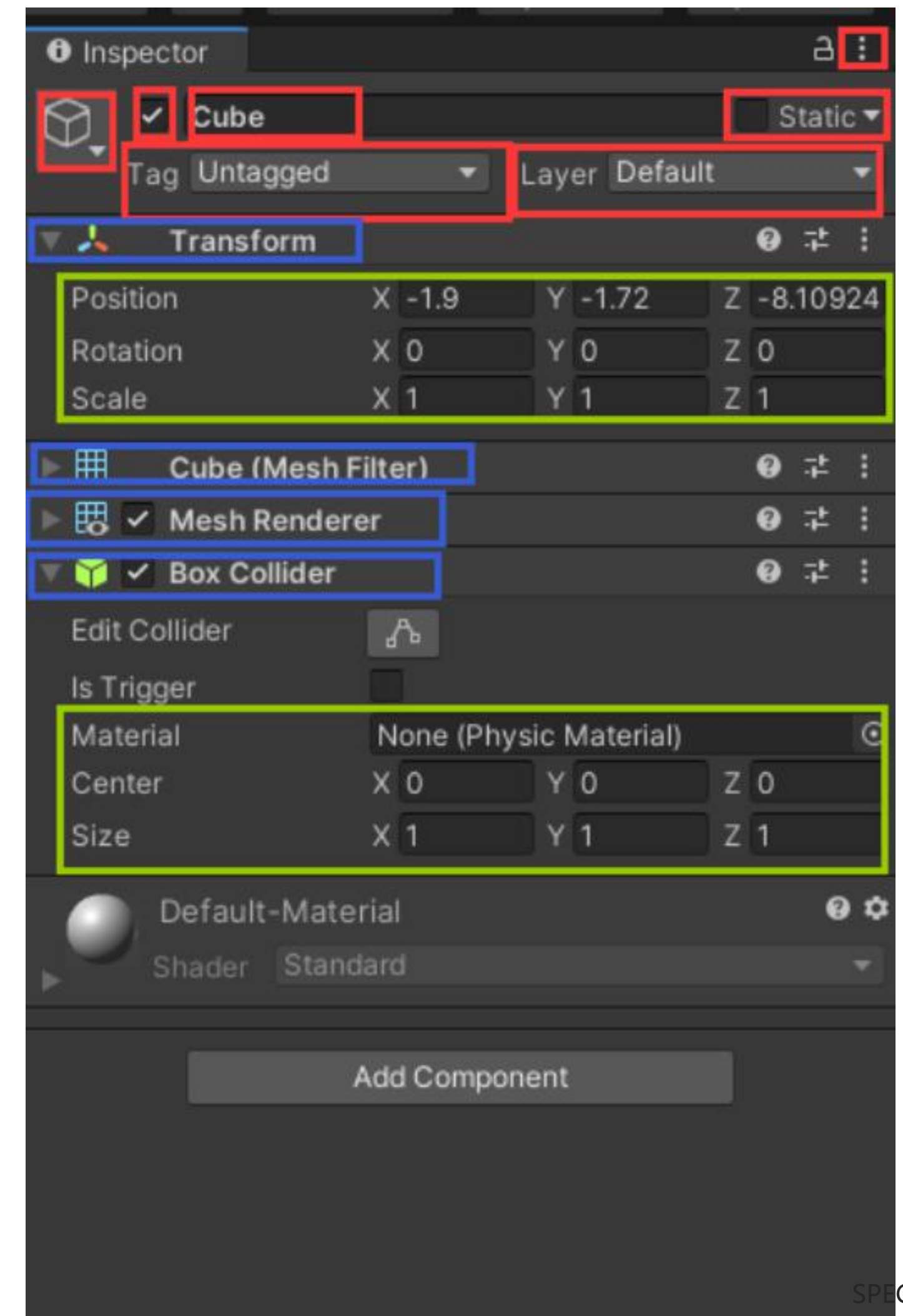
游戏对象基本设置

蓝色部分：

关联的C#脚本

绿色部分：

脚本的公共成员变量





唐老狮系列教程-引擎窗口

| Console控制台窗口



唐老狮系列教程-引擎窗口

Console控制台窗口

默认未开启

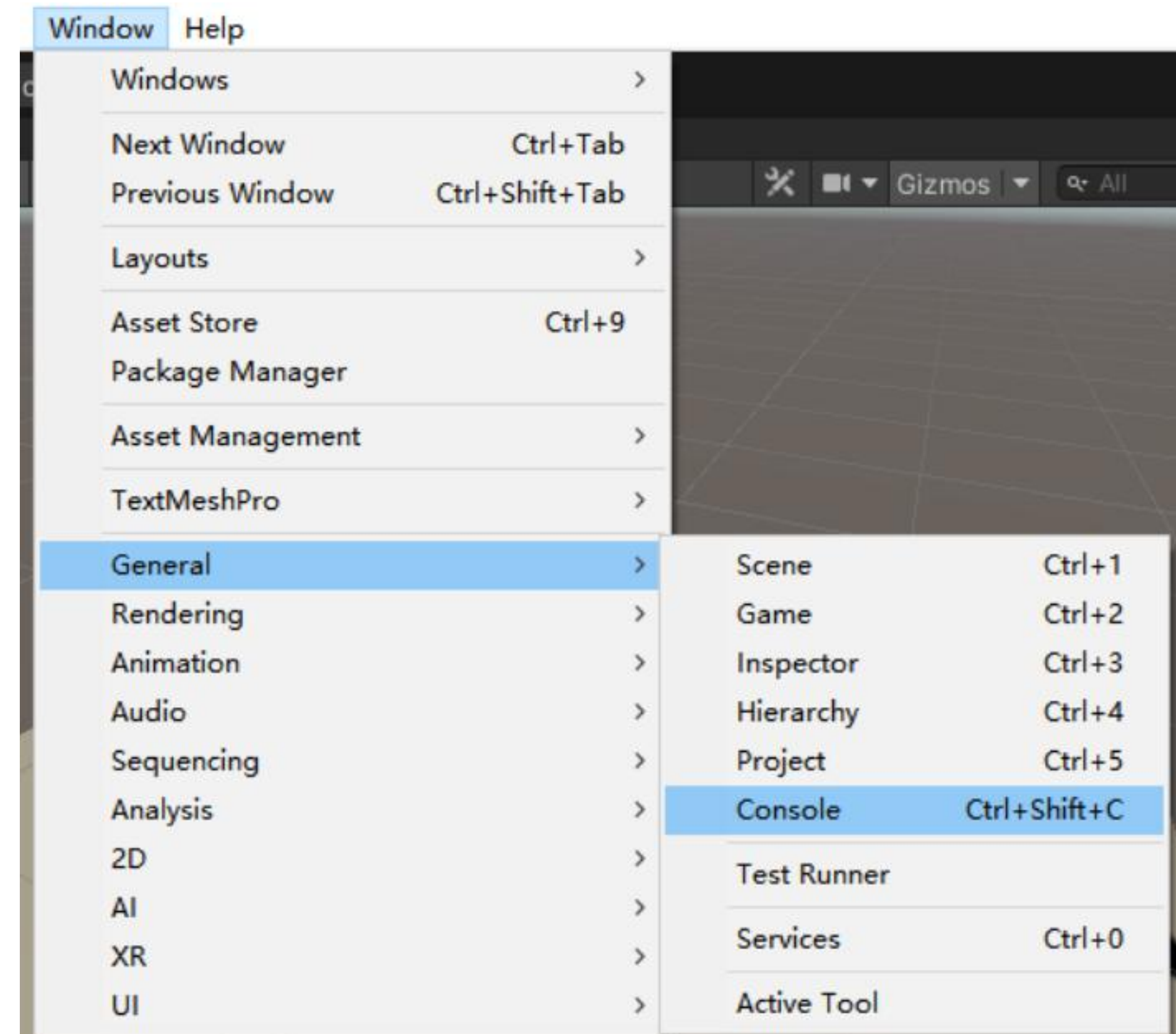
可以在

Window——>General

中开启

或者使用快捷键：

Ctrl+Shift+C

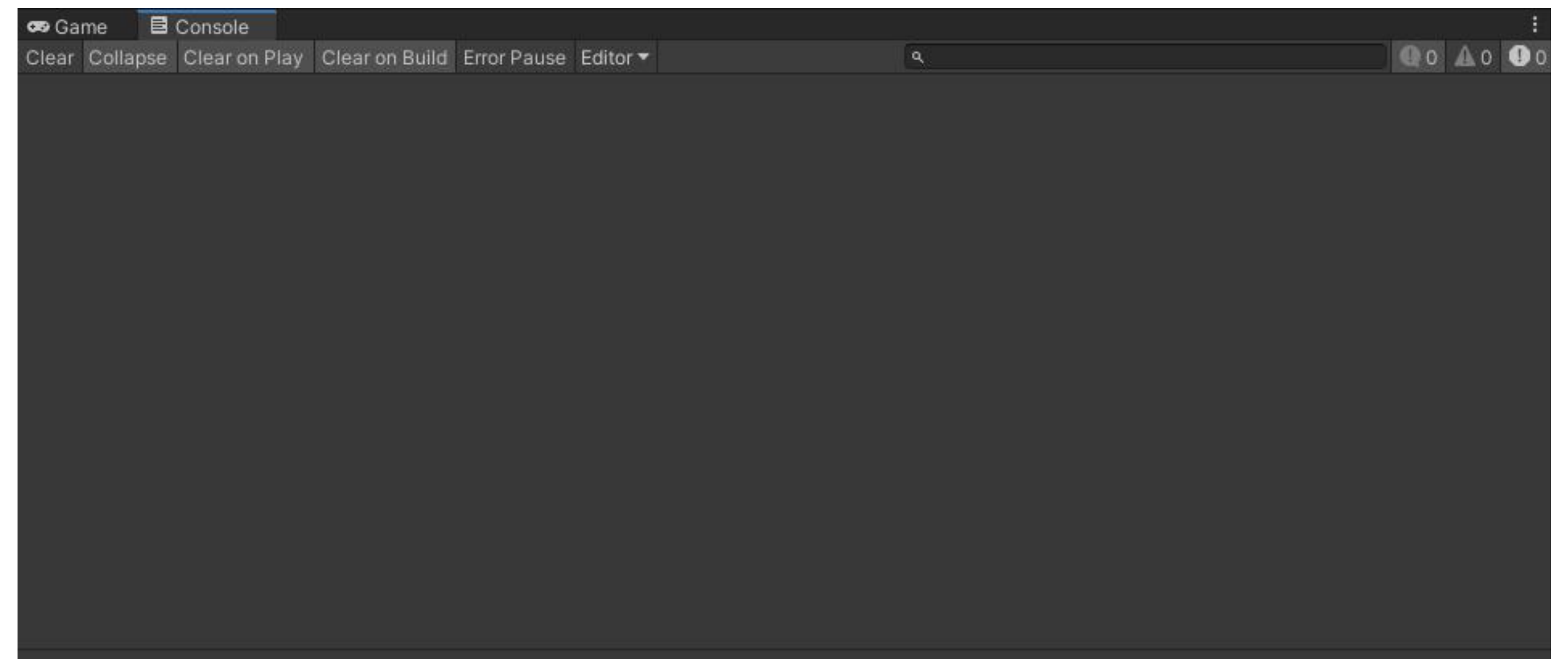




唐老狮系列教程-引擎窗口

Console控制台窗口

该窗口
将显示代码编译过程中
或者游戏运行过程中的
报错、警告、测试信息
主要用于查错和调试用

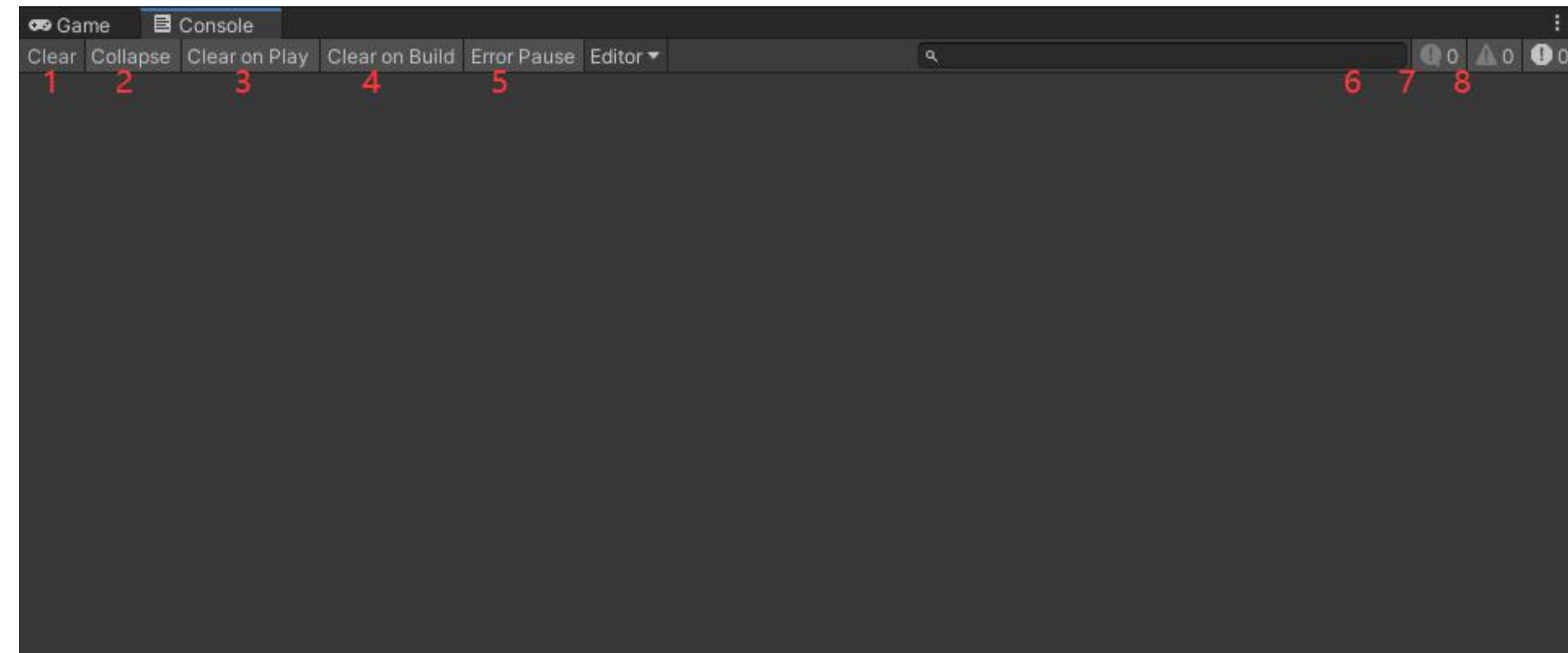




唐老狮系列教程-引擎窗口

Console控制台窗口

1. 清空控制台
2. 相同内容折叠显示
3. 运行时清空
4. 构建时清空
5. 报错暂停运行
6. 是否显示错误信息
7. 是否显示警告信息
8. 是否显示打印信息





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

Inspector检查窗口：用于设置游戏对象具体信息

Console控制台窗口：用于显示调试信息，报错、警告、打印信息等

Scene场景窗口：所有游戏对象所在地

Hierarchy层级窗口：所有游戏的对象名单

Game游戏窗口：玩家看到的游戏画面

Project工程窗口：所有游戏资源和脚本内容



唐老狮系列教程-引擎窗口

总结

在Unity中做游戏就像在拍戏

Scene是舞台，所有演员都在舞台上

Hierarchy是舞台演员名单

Game是摄像机拍到的画面

Inspector可以看到每个演员的剧本，它要扮演什么角色

Project是后台，所有未上场的演员和没有使用的剧本都在这里

Console是表演过程中的信息反馈



唐老狮系列教程-引擎窗口

| 习题



唐老狮系列教程-引擎窗口

练习题

在场景中用Cube堆砌一个
有4层Cube高的金字塔出来
摄像机要斜向下45度拍摄它



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