摄像头模拟开发日记

最后更新时间 2017.3.26

我到底要实现什么功能呢？

1.射线Ray类扫描 （顺便还解决了障碍物！）

1怎么写有范围的扫描

2怎么知到我扫到的是谁

3怎么获取两物体之间的距离 【solved】

1. 数据处理

1获取的数据存到哪里？怎么弄出来?

2怎么根据畸变校正的特点，量化有效值？想一个公式

3我把重要度存在哪里？

1. GUI

1怎么做一个GUI？

2怎么展示我的数据到GUI？

1. 交互

1怎么让玩家创造物体？或者是从别的软件读取场景？

2怎么让玩家创造摄像头？（设定数据）

2017.3.26

【C#语言】 var 名称B 赋值C

变量 Var 弱化了固有的变量类型定义，用var来定义计算机会直接帮你判断你定义的这个变量要用什么变量类型来存储。

【Unity】 我要用到的类库

GameObject类 指代一个物体

Transform类 指代一个物体的**Position** Rotation Scale

【1】 建立脚本与游戏内参数的联系

在public class下面定义的

Public 类A 名称B 赋值C(A会在脚本捆绑的物体的**Inspector**中出现)

Private 类A 名称B 赋值C(不会出现)

例如 Transform类 定义Public后可以直接在Inspector中选择游戏内的一个物体

【2】 脚本与捆绑物体参数的联系

例如调用捆绑物体的Transform，直接写Transform.position 就是在指代捆绑物体的参数了

【解决方案1-3】

获得物体与物体之间的距离

Position是一个3D向量，

Transform.position相减就可以指代向量差

可以用（Transform.position类）.sqrMagnitude取得向量的模的开平方//据说这样运算效率高

var sqrLen = (A.position - transform.position).sqrMagnitude;

【解决方案1-2】

GameObject gameObj = hitInfo.collider.gameObject;