Posted on 2013年02月18日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c) /被围观 602 次

**第三章 Assets（资源）**

**Reimport 重新导入**

重新导入资源

**Create 创建**

创建物件

--Folder             创建文件夹

--JavaScript         创建JAVA脚本

--C Sharp Script     创建C Sharp脚本

--Boo Script         创建Boo脚本

--Shader             创建着色脚本

--Prefab             创建预置

--Animation          创建动画

==Compressed     压缩

==Sample Rate    采样频率

==Wrap Mode      换行模式

==Default       默认

==Once          一次

==Loop          循环

==PingPong      反复

==ClampForever  永远

--Material            材质球

--Cubemap             立方体贴图

--Lens Flare          光晕

--Custom Font         自定义字体

--Physic Material     自然材质球

--GUI Skin            GUI皮肤

**Show in Explorer  在资源管理器中显示**

在资源管理器中显示文件的位置

**Open 打开（打开脚本）**

打开一个脚本文件

**Import New Asset... 导入新的资源**

导入新的资源文件

**Refresh 刷新**

刷新

**Import Package... 导入资源包**

导入资源包

**Export Package... 导出资源包**

导出资源包

**Select Dependencies 选择相关**

选择与物件相关的链接文件

**Export ogg file 导出OGG文件**

导出OGG文件

**Reimport All 重新导入所有**

重新导入所有资源

**Sync VisualStudio Project 同步视觉工作室项目**

同步视觉工作室项目

**第四章 GameObject（游戏对象）**

**Create Empty 创建一个空的游戏对象**

创建一个空的游戏对象

**Create Other 创建其他组件**

创建其他组件

-Particle System   粒子系统

-Camera            摄像机

-GUI Text          图形文本

-GUI Texture       图形纹理

-3D Text           3D文字

-Point Light       点光源

-Spotlight         聚光灯

-Directional Light 平行光

-Cube              立方体

-Sphere            球体

-Capsule           药丸体

-Cylinder          圆柱体

-Plane             平面

-Ragdoll           布娃娃（不准）

--Root          根

--Left Hips     左臀部

--Left Knee     左膝

--Left Foot     左脚

--Right Hips    右臀部

--Right Knee    右膝

--Right Foot    右脚

--Left Arm      左臂

--Left Elbow    左肘

--Right Arm     右臂

--Right Elbow   右肘

--Middle Spine  中央脊柱

--Head          头

--Total Mass    总质量

--Strength      气力

--Flip Forward  倒装转发（不准）

**Center On Children 子物体归位到父物体中心点**

将子物体归位到父物体中心点

**Make Parent 创建子父集**

创建子父集关系

**Clear Parent 取消子父集**

取消子父集关系

**Apply Changes To Prefab 应用变更为预置**

应用当前变更为预置

**Move To View 移动物体到视窗的中心点**

移动物体到视窗的中心点

**Align With View 移动物体与视窗对齐**

移动物体与视窗对齐

**Align View to Selected 移动视窗与物体对齐**

移动视窗与物体对齐

**第五章 Component（组件）**

**Mesh 网格**

--Mesh Filter        网格过滤器

--Text Mesh          文字网格

--Mesh Renderer      网格渲染（网格生成器）

--Combine Children   结合子物体

**Particles 粒子**

--Ellipsoid Particle Emitter  椭球粒子发射器

--Mesh Particle Emitter       网格粒子发射器

--Particle Animator           粒子动画

--World Particle Collider     世界粒子碰撞机

--Particle Renderer           粒子渲染

--Trail Renderer              径渲染

**Physics 物理**

--Rigidbody                   刚体

--Character Controller        字符控制器

--Box Collider                盒子碰撞机

--Sphere Collider             球体碰撞机

--Capsule Collider            胶囊碰撞机

--Mesh Collider               网格碰撞机

--Wheel Collider              轮体碰撞机

--Raycast Collider            光线投射碰撞机

--Hinge Joint                 关键骨节

--Fixed Joint                 固定骨节

--Spring Joint                弹性骨节

--Character Joint             字符骨节

--Configurable Joint          联合骨节

--Constant Force              恒力

**Audio 音频**

--Audio Listener    音频监听

--Audio Source      音频源

**Rendering 渲染**

--Camera            摄像机

--Light             灯光

--Projector         投影机

--Halo              晕染

--Lens Flare        光晕

--GUI Texture       图形纹理

--GUI Text          图形文本

--Skybox            天空盒

--GUI Layer         图形层

--Flare Layer       闪光层

--Halo Layer        晕染层

**Miscellaneous 杂项**

--Animation         动画

--Line Renderer     线渲染

--Network View      网络浏览

--Terrain Collider  地形碰撞机

**Scripts 脚本**

--Activate Trigger  激活触发

--Drag Rigidbody    刚体拖动

--FPSWalker         新鲜粮食店（不准）

--Terrain           地形

--Timed Object Destructor 定时对象的析构

--Water Simple      水简诉

**Camera-Control 摄像机控制**

--Mouse Look        鼠标查看

--Mouse Orbit       鼠标轨道

--Smooth Follow     光滑后续

--Smooth Look At    光滑预览

**第六章 Terrain（地形）**

**Create Terrain 创建地形**

创建一个新的地形

**Import Heightmap - Raw...导入高度图**

导入已存地形的高度图

**Export Heightmap - Raw...导出高度图**

导出当前地形的高度图

**Set Resolution...设置分辨率**

设置分辨率（设置地形的大小比例等）

**Create Lightmap...创建光影图**

创建光影图

**Mass Place Trees...批量种植树**

批量的在地形上种植树

**Flatten Heightmap...展平高度图**

在一个高度上展平地形

**Refresh Tree and Detail Prototypes 刷新树及预置细节**

刷新树和预置的细节

**第七章 Window（窗口）**

**Next Window 下个窗口**

显示下一个窗口

**Previous Window 前窗**

显示最前的窗口

**Layouts 布局**

布局模式

--2 by 3                    2和3

--4 Split                   4视窗

--Tall                      单视窗

--Wide                      宽屏

--Save Layout               保存布局

--Delete Layout             删除布局

--Revert Factory Settings   恢复出厂设置

**Scene 场景窗口**

显示场景窗口

**Game 游戏窗口**

显示游戏窗口

**Inspector 检视窗口**

显示检视窗口

**Hierarchy 层次窗口**

显示层次窗口

**Project 工程窗口**

显示工程窗口

**Animation 动画窗口**

显示动画窗口

**Profiler 探查窗口**

显示探查窗口

**Asset Server 资源服务器**

显示资源服务器

**Console 控制台**

显示控制台

**第八章 Help（窗口）**

**About Unity 关于Unity**

显示关于Unity的信息

**Enter serial number 输入序列号**

输入软件序列号

**Unity Manual Unity手册**

显示Unity使用手册

**Reference Manual 参考手册**

显示Unity参考手册

**Scripting Manual 脚本手册**

显示Unity脚本手册

**Unity Forum Unity论坛**

显示Unity论坛

**Welcome Screen 欢迎窗口**

显示欢迎窗口

**Release Notes 发行说明**

显示发行说明

**Report a Problem 问题反馈**

提交问题反馈