**万事开头难，如何学习Unity3D呢？**

Posted on 2013年03月28日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 490 次

万事开头难，如何学习[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)呢？

第一步首先了解[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com/category/manual)的菜单，视图界面。这些事最基本的基础，可以像学word操作一样，大致能明白有几个菜单，几个基本的视图，各自起什么作用的就可以了。

第二步理解场景里面的坐标系统，输入系统，简单的向量概念。Unity3D的坐标系统及向量概念如果不理解清楚，不理解世界坐标，局部坐标的关系，即使一个简单的移动，缩放，旋转的几行代码，也会困惑你半天。

第三步学习创建基本的场景的一些基本概念：游戏对象，组件，脚本。在界面上分别体现在层次视图，项目视图及属性视图，要理清楚彼此之间的关系

第四步学习资源导入方面的一些基本元素：网格，材质，贴图，动画等。

第五步学习脚本的生命周期，Start,UpDate,ONGUI这些基本的方法。了解，预制，时间，数学等常用的类及相关方法。理解游戏对象，组件，脚本彼此之间的关系。

第六步进一步学习摄像机，灯光，地形，渲染，粒子系统，物理系统等等，这些每一个深入进出都是一个很复杂的主题。

第七步一些更高级的概念：向量的加减法点乘差乘，光照法线贴图，内存管理，图形优化等等。Unity3D入门容易，真的要精通，那是相当难的。