**史上最全的Unity3D iPhone(IOS)开发问题汇总与解决办法!**

Posted on 2013年01月23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 470 次

当试用Unity3D针对ios iPhone开发时会遇到很多问题,以下内容整理来自网络.

本节的内容是说明iphone开发一些最常见和重要的问题。

**先决条件：**

**我刚收到iPhone开发的许可，但我之前从来没有为iPhone开发。我该怎么办呢？**

答：下载的SDK ，启动和运行苹果开发者网站，建立您的team，devices和provisioning。我们提供了基本的步骤列表让你开始。

**用Unity建造的游戏可否运行在iPhone的模拟器？**

答：不可以。iPhone模拟器对于unity不是非常有用，因为它没有模拟iPhone所有的交互方式，而且它模拟的性能和运行在iPhone上是不一样的。您可以直接在Unity内部测试游戏，iPhone将作为一个遥控器使用，当它运行在iphone的远程应用端（Unity remote）上时。然后当您准备好要测试性能和优化游戏时，就将其直接发布（publish）到iPhone中。

**Unity Remote：**

**我该怎样使用Unity Remote？**

答：在您的Unity iPhone安装目录，您会看到一个文件夹，名为“Unity Remote” 。这包含了XCode项目，您可以运行和编译Unity Remote安装到您iphone上。安装后，请确保您的设备和开发机是通过WiFi连接到同一网络。在Unity 运行时启动iphone Remote，并在出现的列表中选择您的计算机。现在，只要您点击编辑器中的播放模式，您的iphone设备将作为一个远程控制端用来开发和测试游戏。

**我在xcode里产生了一个奇怪的错误，当部署unity Remote到设备时。**

答：Unity Remote的identifiler和您提供的provisioning profile不匹配。您必须手动更改此签名在您XCode项目。identifiler必须和您提供的provisioning profile相符。

如果你有一个授权的AppID，上面标有星号作为结束（例如######. com.mycompany .\* ），你可以跳过这一段。如果您没有创建AppID，那么你就必须在iphone开发中心的program portal中建立一个。转到program portal，选择AppIDs选项卡上，单击添加编号按钮（右上角） ，输入\*在app id名称和您通常使用的签名（例如com.mycompany ）之后 。添加新AppID到你的provisioning profile中，请下载并重新安装它。不要忘了之后重新启动XCode。如果您有任何麻烦请查询如何配置授权章节。

打开iphone Remote 项目在XCode中 。在菜单中选择项目“project->Edit Active Target”unity Remote“ ，将打开一个”unity Remote“信息窗口。选择Properties选项卡。更改identifiler属性字段com.unity3d.UnityRemote为您的AppID。其次是“ UnityRemote ” 。例如，如果您provisioning profile包含######. com.mycompany .\* 这个AppID，当更改identifiler字段为com.mycompany.UnityRemote 。在Build菜单中选择清除所有目标，然后编译并再次安装unity Remote。

（不要忘了要更改identifiler，然后才能安装unity Remote到您的设备上）

**Unity特性：**

**我如何使用触摸屏和加速度计？**

答：在Scripting reference中，你会找到一些iPhoneInput类，还有iPhoneSettings和其他一些。这些新增的iPhone类负责钩起设备指定功能。

**难道iPhone支持unity的地形引擎？**

答：在Unity iPhone中目前不支持地形。在iPhone上您需要绘制low poly地形。地形系统没有这个功能，所以使用low poly是更好的选择。

**我现有的粒子系统运行在iPhone上时很慢。我应该怎么办？**

答： iPhone拥有相对较低的fillrate 。如果您的粒子效果覆盖大部分的屏幕，而且是multiple layers的-这样即使最简单的shader，也能让iphone傻眼。我们建议把您的粒子效果baking成纹理序列图。然后在运行时可以使用1-2个粒子，通过动画纹理来显示它们。这种方式可以取得很好的效果，以最小的代价。

**我是否可以在游戏中，使用复杂的物理仿真？**

答：iPhone运算物理仿真代价很高，我们建议您尽可能少使用它们。物理需要做很多浮点数运算不适合iPhone的ARM处理器。如有可能，完全避免使用MeshColliders，但必要时它们是可用的。要提高性能，使用一个低的固定帧率在 Edit“Time”->"Fixed delta Time"。建议控制在10－30。在降低物理帧速率的同时，可以使用刚体插值以实现平滑的动作效果。为了实现完全流畅的帧率而不卡机，最好是选择Fixed deltaTime value base，使您的游戏在iPhone上获得一个平均的帧率 。建议要么1:1或一半的帧速率。例如，如果您获得每秒30张，您应该使用15或30 fps为物理固定刷新率（ 0.033或0.066 ）

**使用UnityGUI的考虑：**

**使用UnityGUI将会对我的游戏性能产生什么影响吗？**

答： 当有许多交互控制时，UnityGUI的使用代价是相当昂贵的，。理想的方法是限制使用UnityGUI游戏菜单，或在游戏运行中尽量少用GUI控制。重要的是要注意，每个对象脚本的OnGUI （ ）调用将需要更多的处理器时间，即使它是一个空OnGUI （ ）块。最好的方法是禁止此脚本调用GUI元件，如果它没有使用。为此，您可以标记脚本为Enabled=false。

**UnityGUI 有没有其他的使用技巧？**

尽可能少尝试使用GUILayout。如果您的GUILayout不是都从一个OnGUI调用，您可以停用所有GUILayout渲染使用MonoBehaviour.useGUILayout =false;这能双倍提高GUI图形渲染性能。最后，尽量少用GUI元件，在绘制三维场景的同时。

**设备的图形性能:**

**什么是网格量化？**

答：在iPhone中内存带宽是另一个宝贵的资源，（因为CPU和GPU需要共享带宽） 。 iPhone支持32 ，16和8bit类型的vertex components。量化网格图形数据到这些指定类型，可以尽量压缩顶点数据尺寸（鉴于它可以容忍一些用户指定错误）。由于访问数据量的减少，可以提高性能。

**我可以在iphone上使用bumpmapped 吗？**

答： iPhone拥有介于TNT2和GeForce1之间的片段处理能力。它可以加或乘两个纹理在一起，但法线贴图只能歇菜。

**基本的顶点计数原则是什么？**

答：为了实现每秒30张在iPhone上，你应该让每帧顶点计数明显低于7000个。每个场景顶点数量则没有限制。只要您确保不超过7000个顶点在同一可见画面中，就能保证unity的高帧率。使用新的遮挡筛选功能，可以确保只有7000顶点可见。

**Xcode:**

**我收到了很多编译错误Xcode 。这是怎么回事？**

答：请确认您选择了“Device”模式，而不是“simulator”。

**有时，当我点击“Build and go” ，我看到奇怪的错误。**

答：这是一个Xcode的Bug ，并且不破坏您的项目。只要按一下确定以绕过消息，您的游戏应该功能完全正常。

**我该如何设定我的应用程序图标在iphone主页屏幕？**

答：你需要从Xcode中处理这个 。有一些简单的步骤如下：

创建您的57x57像素png图像。

将其命名为“ Icon.png ” ，并将其放置在Xcode项目的根目录

在Xcode ，右键单击该项目文件中“Group&File”

选择Add...->Existing files并添加您的图片。

找到Info.plist在Xcode ，双击它

改变“Icon file”属性值为“ Icon.png ”

**如何设置启动画面为我的应用（只支持unity iPhone专业版）**

答：你需要在Xcode中实现 。有一些简单的步骤如下：

创建一个320x480像素的png图片

其命名为“ Default.png ” ，并将其放置在Xcode项目的根目录

在Xcode ，右键单击该项目文件中“Group&File”

选Add...->Existing Files并添加您的图片。