

绪论

Godot引擎的命名和发音

Godot引擎的名称应该总是以标题的形式出现。另外，Godot应该只有一个大写字母——它不是“GoDot”。（有个创始人都这么读）

戈多是以《等待戈多》(Waiting for Godot)这出戏的名字命名的，通常发音就像在剧中一样。不同的语言对Godot有不同的发音，我们觉得它很美。

对于母语是英语的人，Godot游戏引擎Godot读音为“GOD-oh”；“t”不发音（GO音调高D-oh音调低），就像《等待戈多》(Waiting for Godot)法语原版一样。

什么是游戏引擎

实际上，只靠一门编程语言也可以写出一个游戏。但是如果没有游戏引擎，那么一些游戏的共性模块，如物理模块，角色移动模块，光影模块等等每次都要全部重写

开发者意识到他们不必再从零开始为不同的游戏编写代码，而是可以将描述游戏共性的代码多次利用，形成某类游戏的开发工具，这也就是我们常说的游戏引擎。而游戏引擎的出现，则大大简化了游戏程序开发的流程，也大幅度降低了游戏开发的难度。

游戏引擎的优点

1. 具有可操作图形界面，可以直观地改动一些数据（而不是在一大堆代码里修改）
2. 内置一些共性模块的代码，避免重复劳动

流行游戏引擎

虚幻四、五(Unreal Engine)

虚幻四：PUBG，和平精英，实况足球2022

虚幻五：黑神话悟空

优点：最有优势的特点是视觉质量，在渲染3A质量的图形方面具有更好的性能。

缺点：

1. 主要用于开发3D游戏，对2D游戏开发不友好。

2. 非常大。虚幻五50G左右。
3. 对电脑配置要求相对较高

Unity

全平台（包括PC/主机/移动设备）所有游戏中有超过一半都是使用Unity创作的

代表作：明日方舟，崩坏3，原神，王者荣耀等

仅有的几个缺点

1. 引擎维护、开发者不干人事，与用户需求割裂
2. 因为过于成熟和商业化，导致其变的臃肿。对电脑配置要求相对较高。

Why godot?

代表作：恶魔轮盘，土豆兄弟

优点：

1. 引擎本体超级小，对开发端和用户端的电脑配置要求低



琴匠辞林 LV5

Godot最大的优势就是它在我奶奶家的破电脑上都能流畅地跑起来，而不管是Unity还是UE都做不到，有的甚至连打开都难。大多数独立开发者根本没有做大型3D游戏的需求和能力，而在做2D游戏方面其他引擎则显得过于臃肿。

2. 适合制作2D小体量游戏。
3. **开源**

缺点：

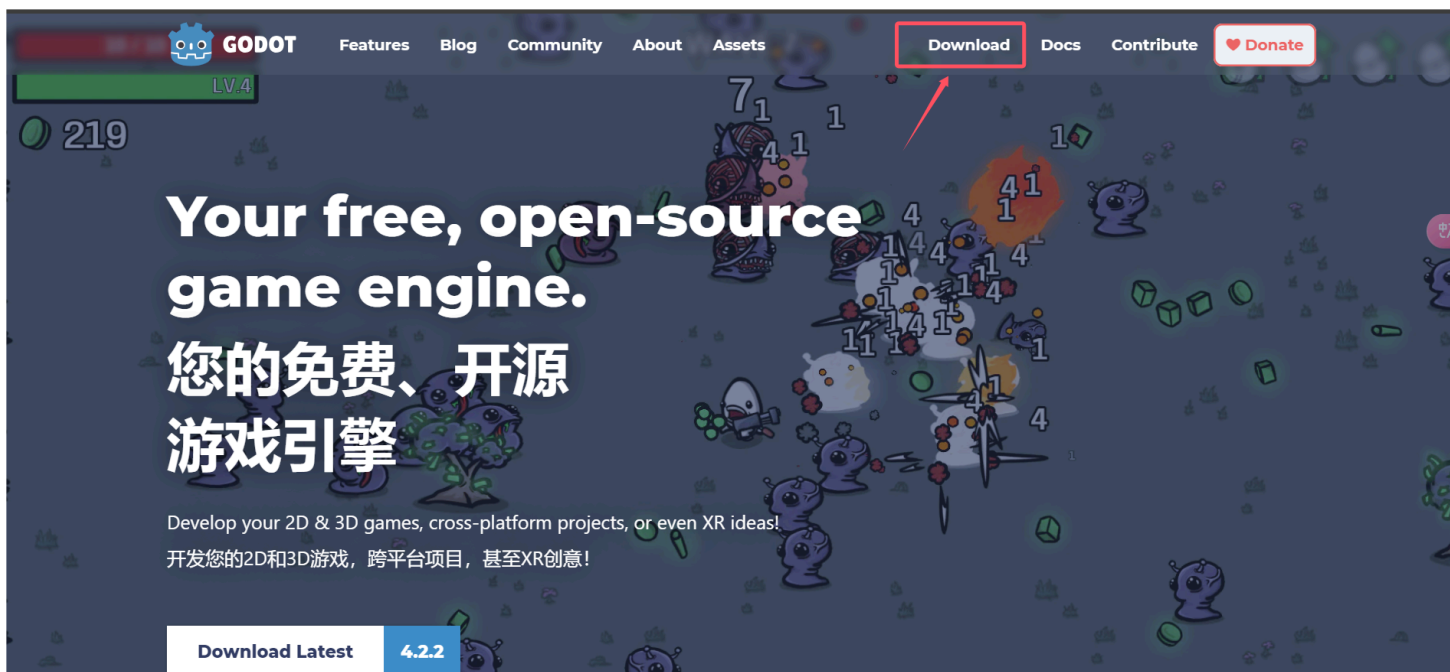
1. 中文教程少
2. 3D难用

对于小体量2D独立游戏的开发，godot是个不错的选择。

环境配置

godot下载以及导出模板安装

[godot官网](#)（需要科学上网）



点download之后往下翻

All downloads

[Windows - Standard \(x86_64\)](#)

64 bit

[Windows - Standard \(x86\)](#)

32 bit

[Windows - .NET - Standard \(x86_64\)](#)

64 bit · C# support

[Windows - .NET - Standard \(x86\)](#)

32 bit · C# support

[Export templates](#)

Used to export your games to all supported platforms

[Export templates - .NET](#)

Used to export your games to all supported platforms · C# support

Note: The 32-bit .NET binaries do not run on 64-bit Windows systems at the time being. Make sure to export 64-bit .NET binaries for your 64-bit target platforms.

64位系统

初学者选第一个和第五个下载就好

如果有C#语言基础的可以下载第三个和第六个

本课程使用GDScript作为编程语言，按初学者的选择就够用了

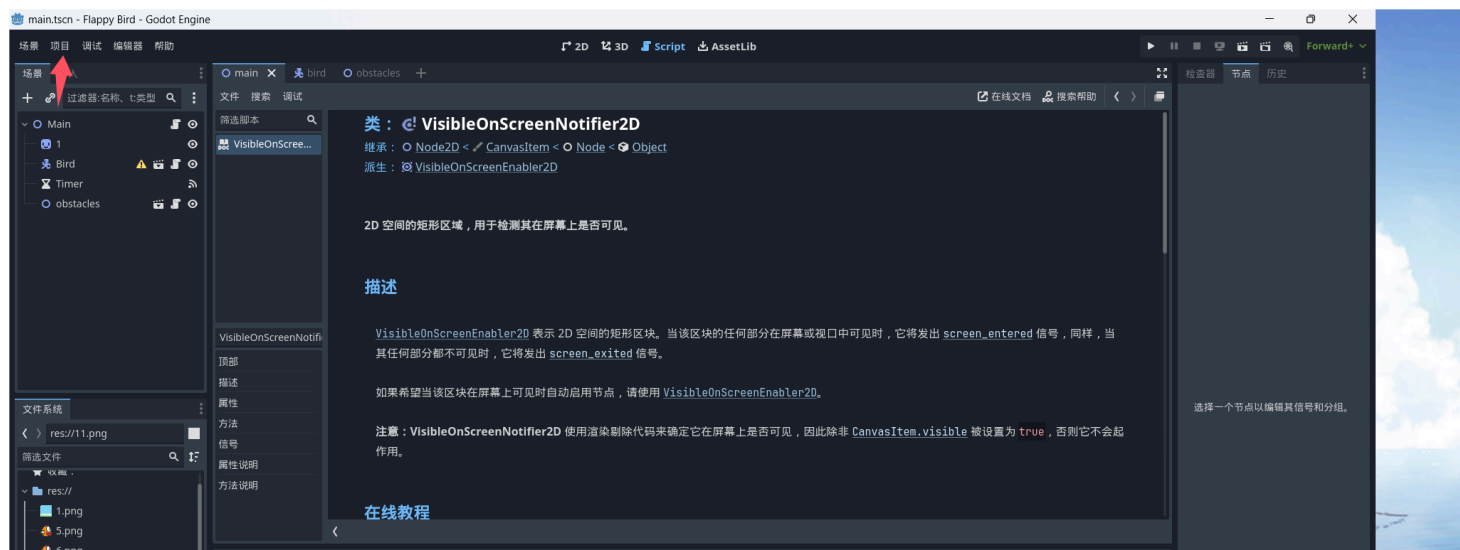
32位系统

初学者对应第二个和第五个

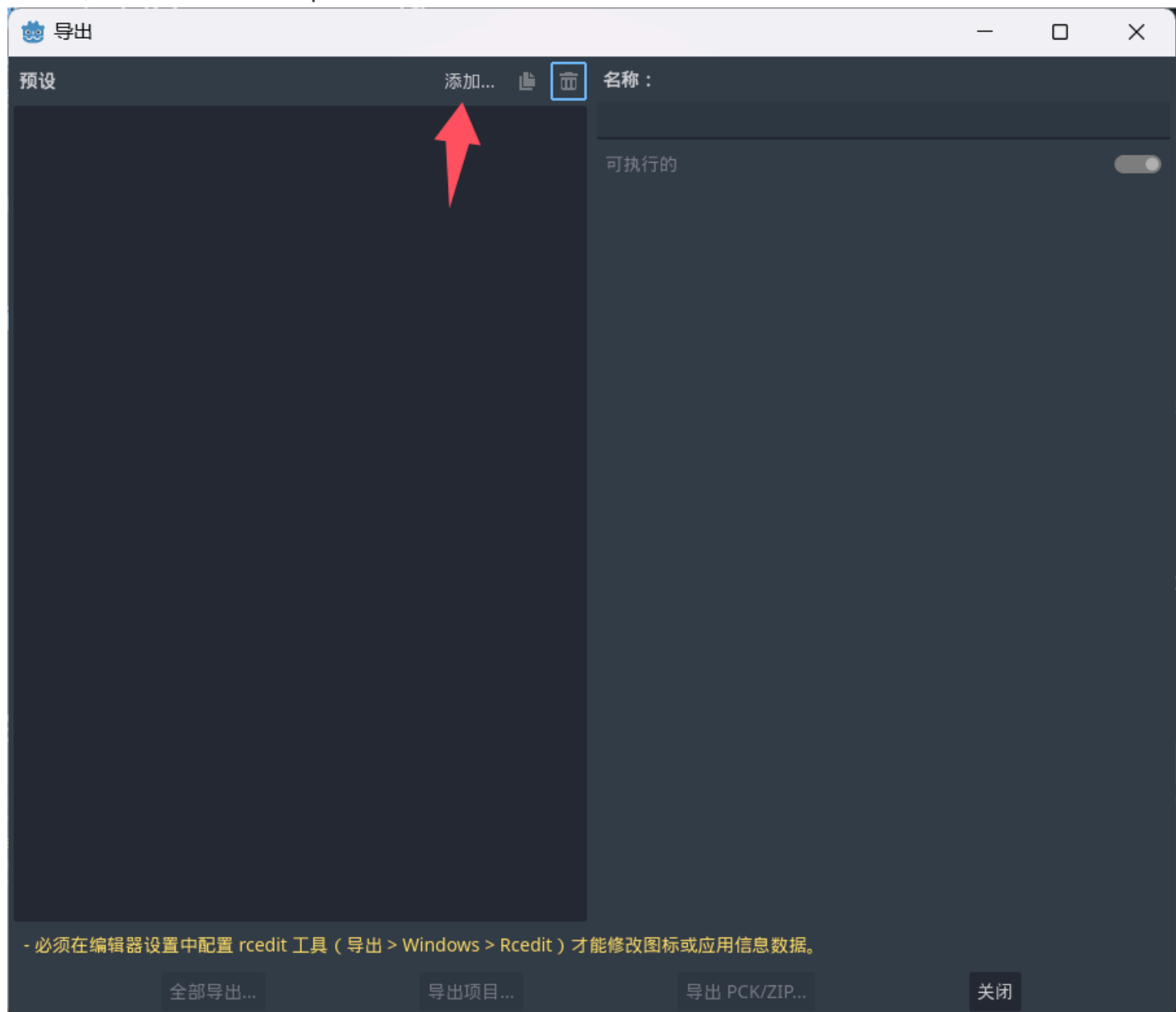
有C#语言基础对应第四个和第六个

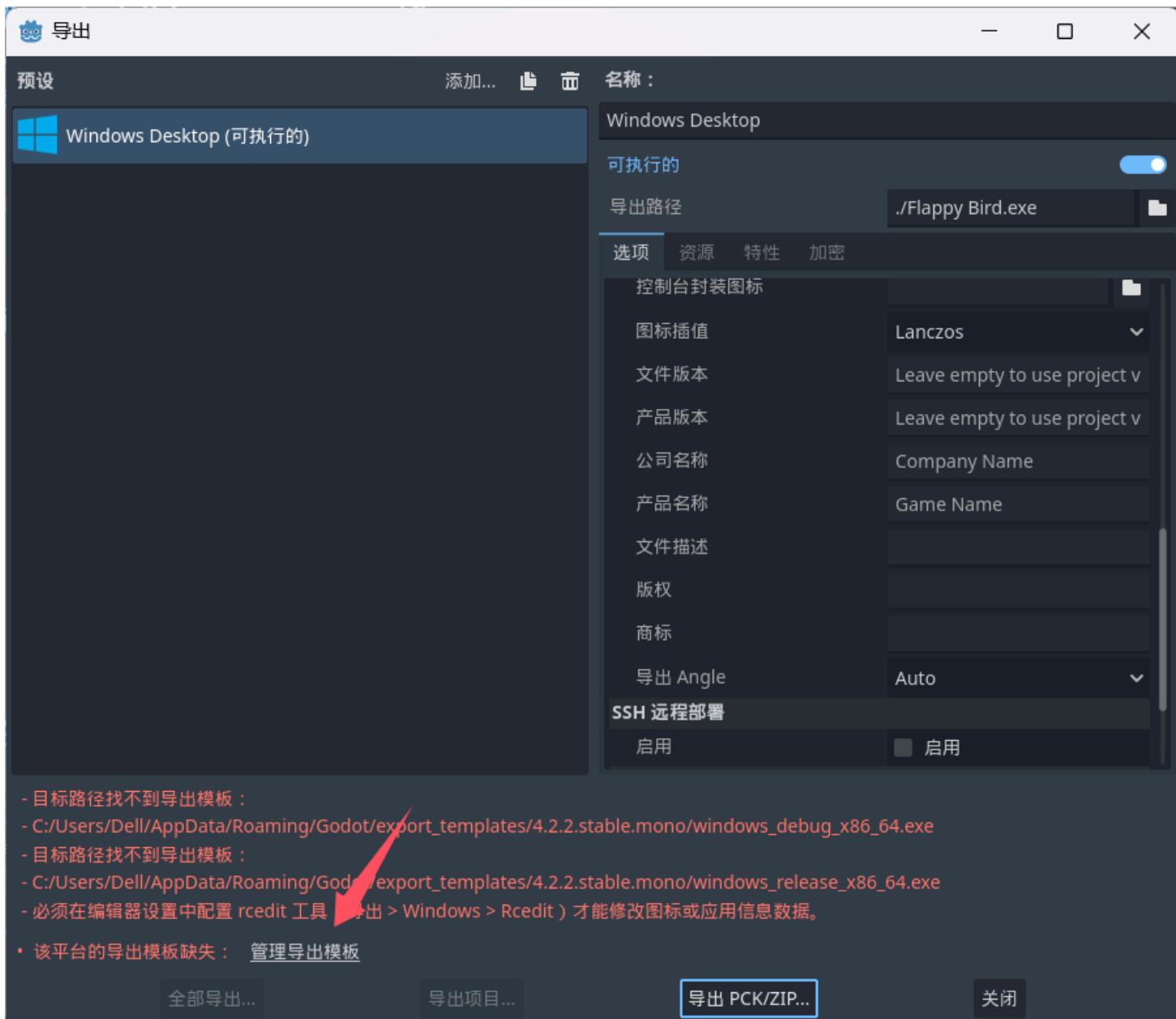
(现在基本没有32位系统了吧)

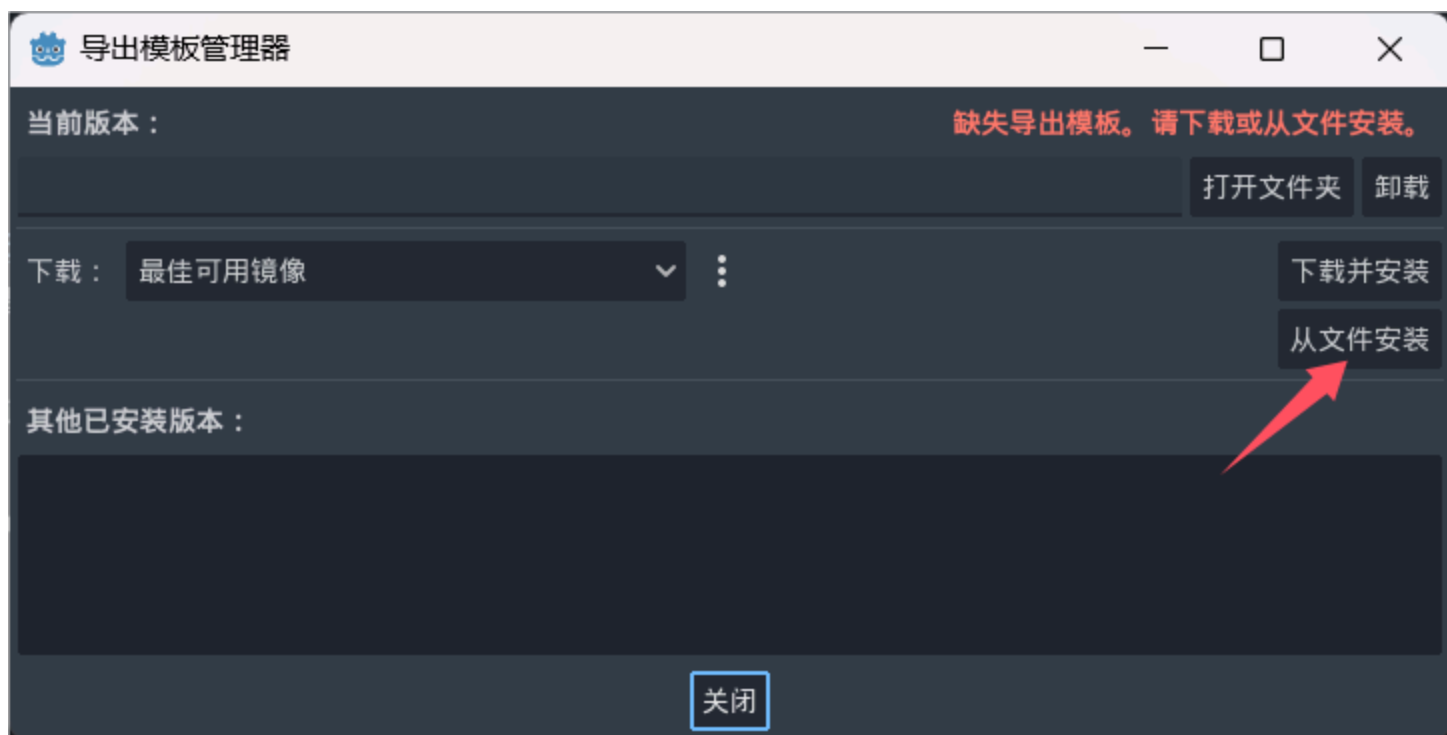
打开godot，随便新建一个项目，点击项目-导出



点击添加-Windows Desktop







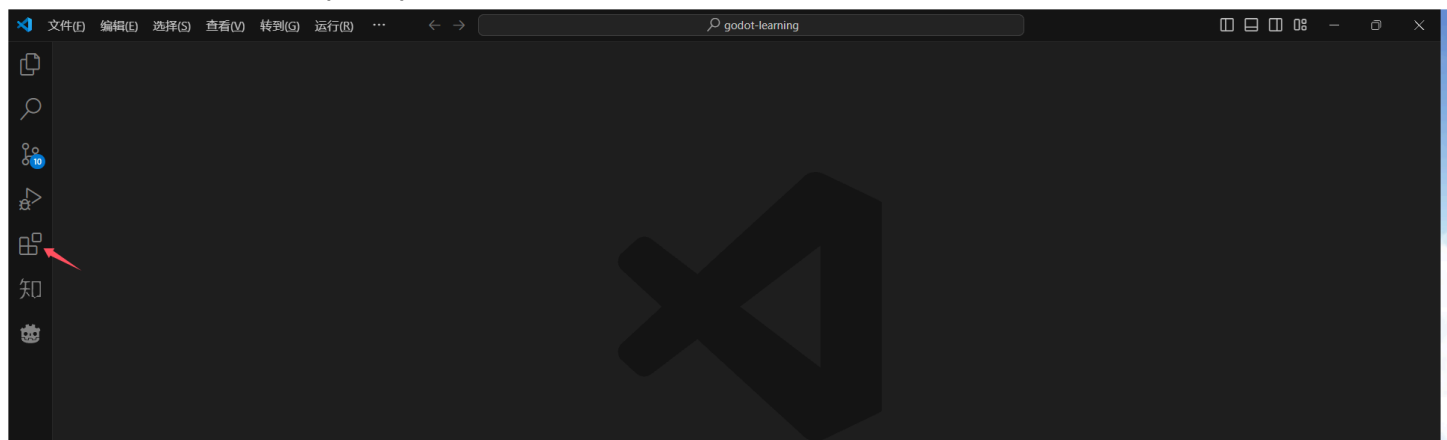
选择刚才下载的export templates即可。

(选做) 外联vscode编辑器

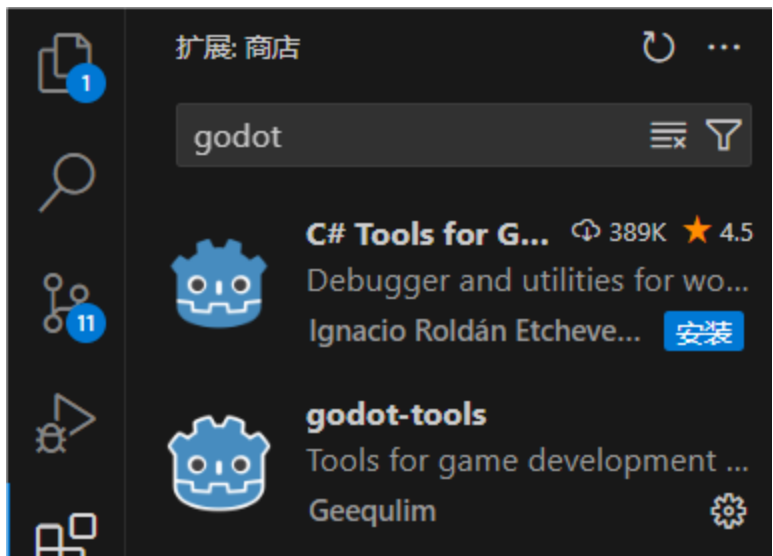
vscode是一个轻量级功能强大的源代码编辑器，支持语法高亮、代码自动补全、代码重构、查看定义功能，并且内置了命令行工具和 Git 版本控制系统。

[vscode官网](#)

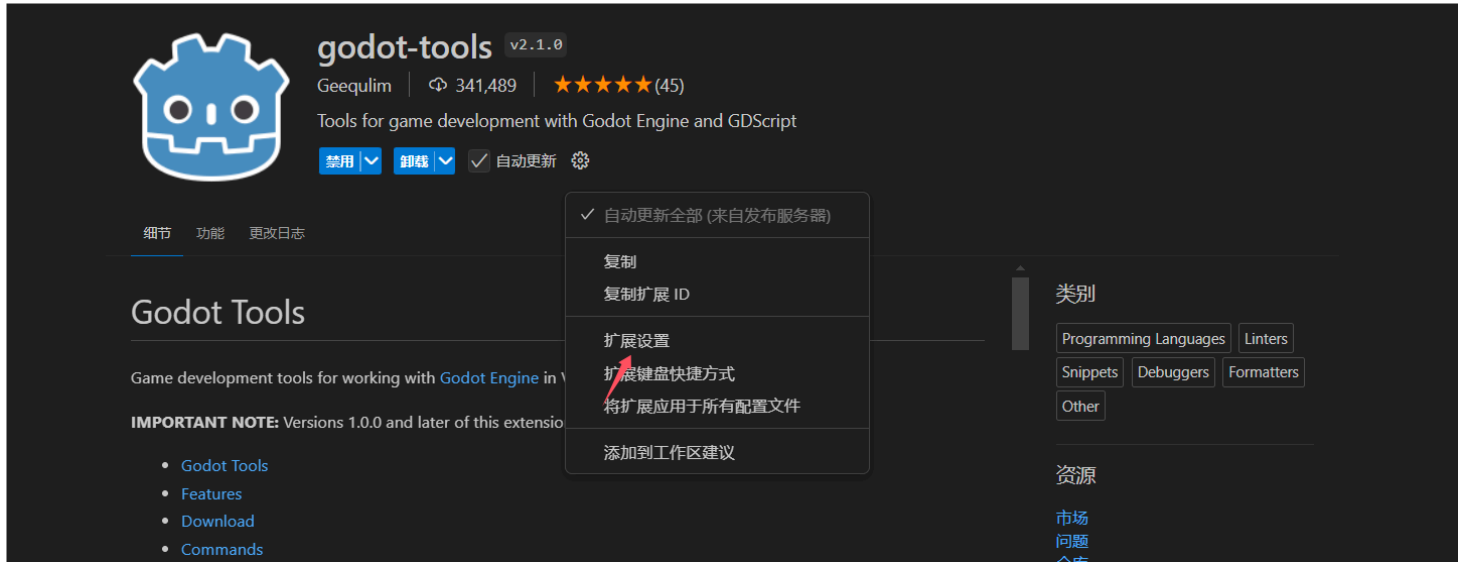
打开vscode后点扩展（插件）

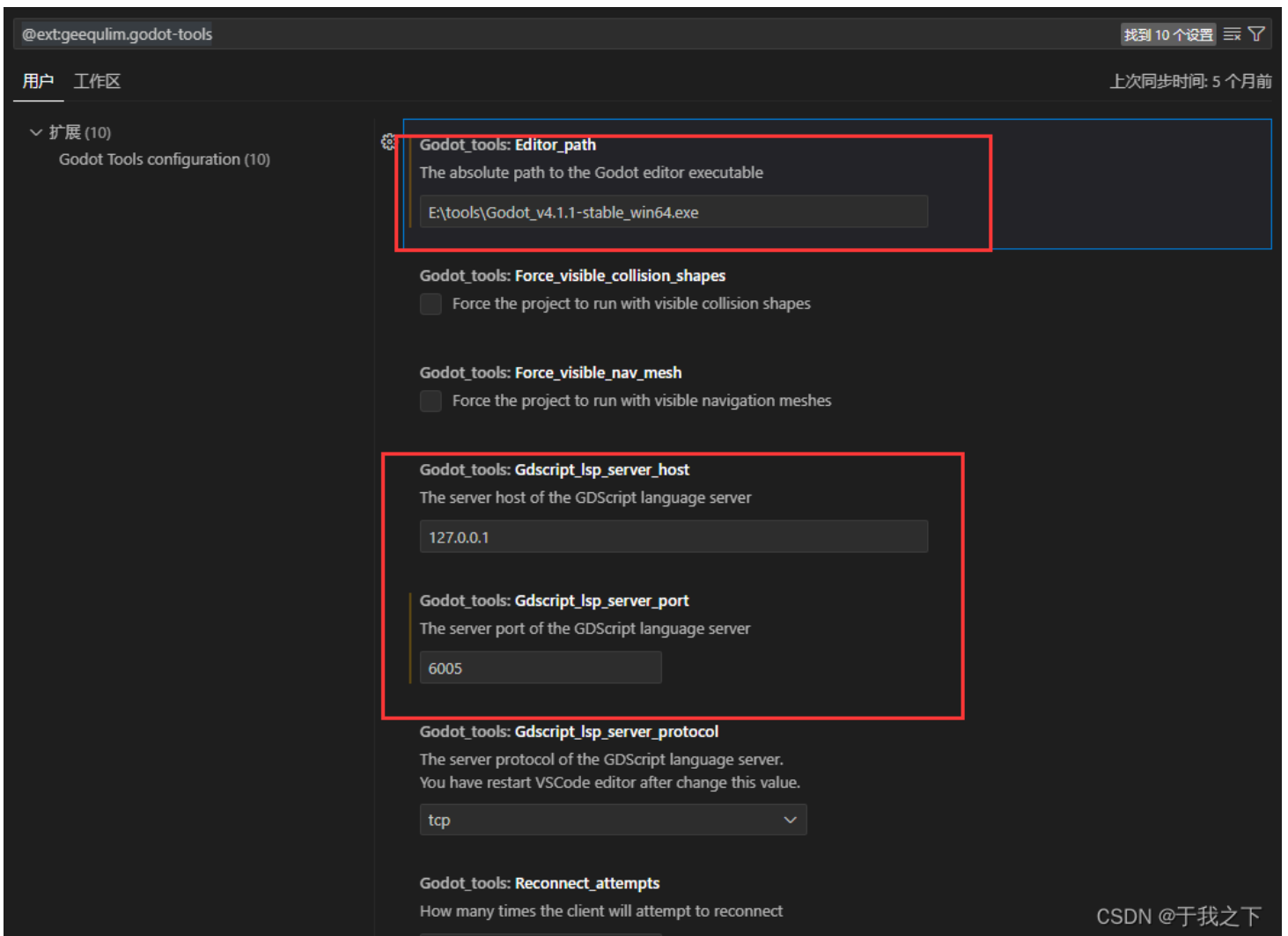


在插件的搜索栏中搜索Chinese，安装第一个，安装完会提示重启程序，重启即可，界面会变为中文。然后再次点击扩展页面，搜索godot，安装godot-tools



安装完成后选中godot-tools，选择设置





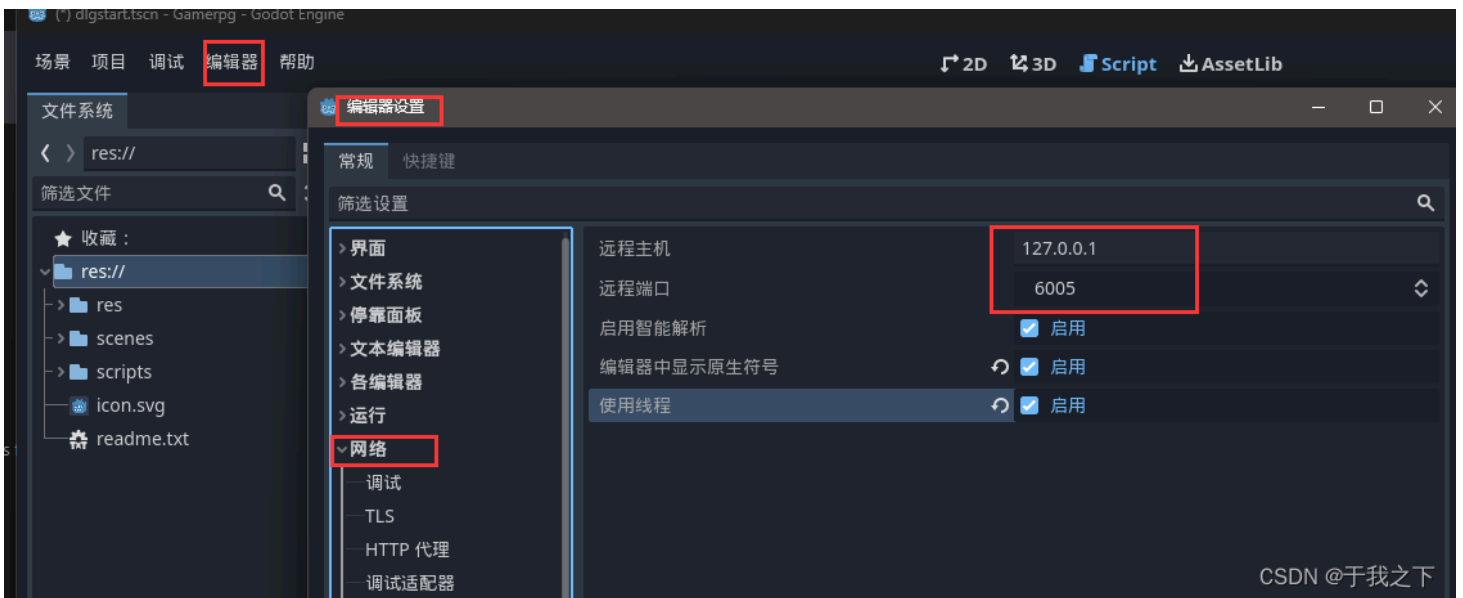
Editor_path: 你的godot引擎的exe路径

Gdscript_lsp_server_host: godot引擎语言服务器ip

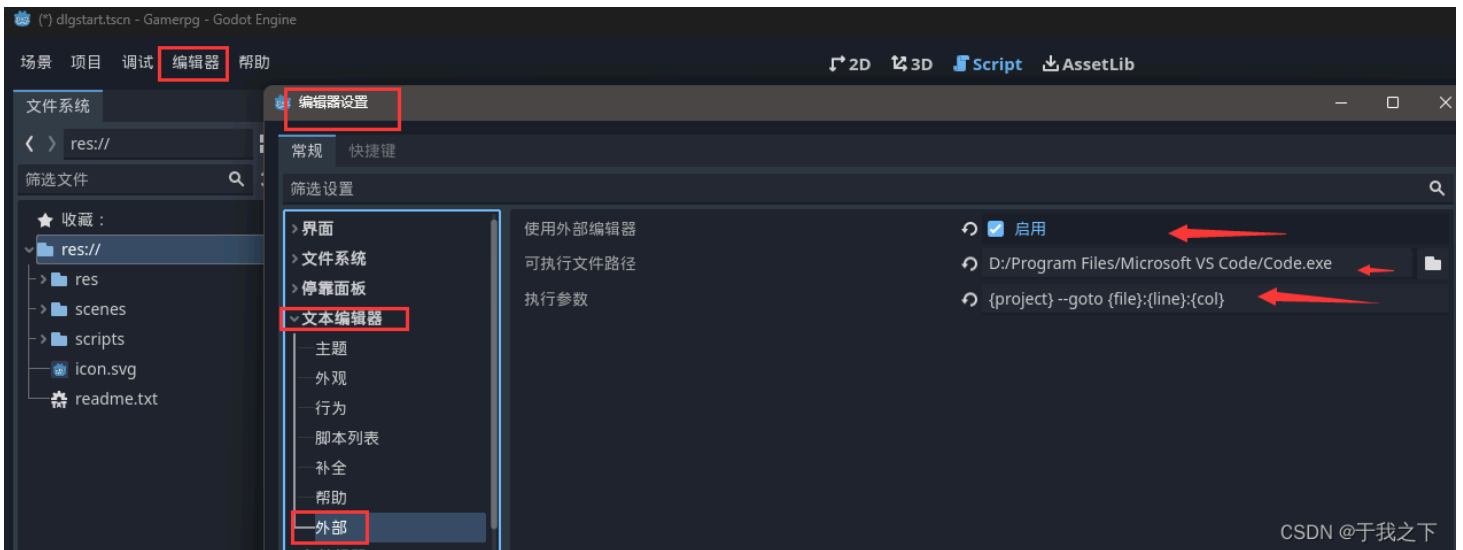
Gdscript_lsp_server_host: godot引擎语言服务器端口号

注意：语言服务器设置这里要跟Godot编辑器的设置对应上。对应的godot编辑器的设置：

编辑器-> 编辑器设置 -> 网络 -> 语言服务器 -> 远程主机、远程端口



最后我们对godot编辑器本身进行设置



编辑器-> 编辑器设置->文本编辑器->外部

使用外部编辑器：√

可执行文件路径：vscode可执行exe的路径

执行参数：{project} --goto {file}:{line}:{col}