

浸入式环境

目标：

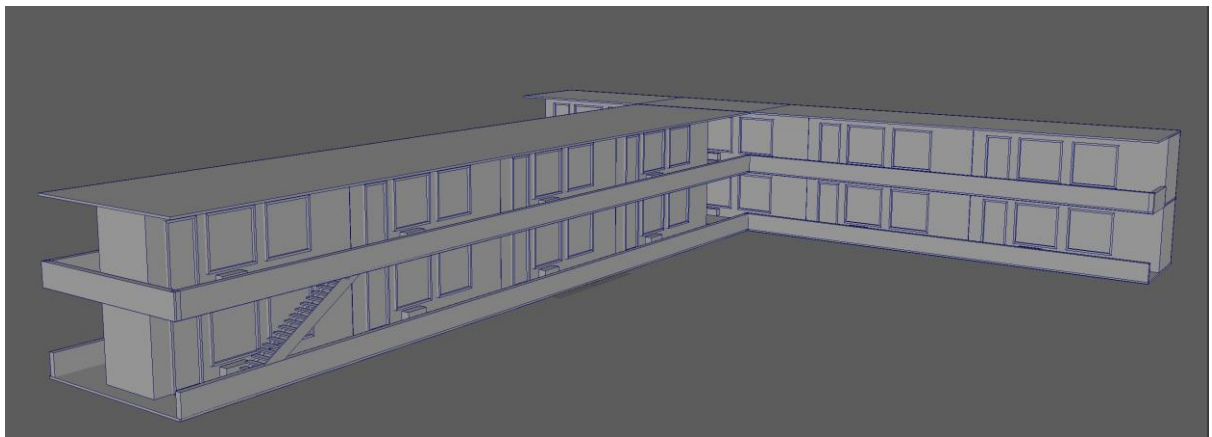
- 路径动画

加载玛雅人



生成对象: 沿路径进行动画处理

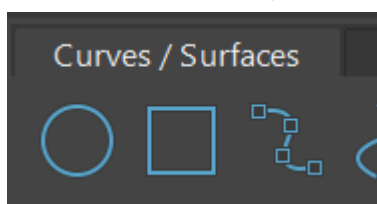
目的：创建下面的模型



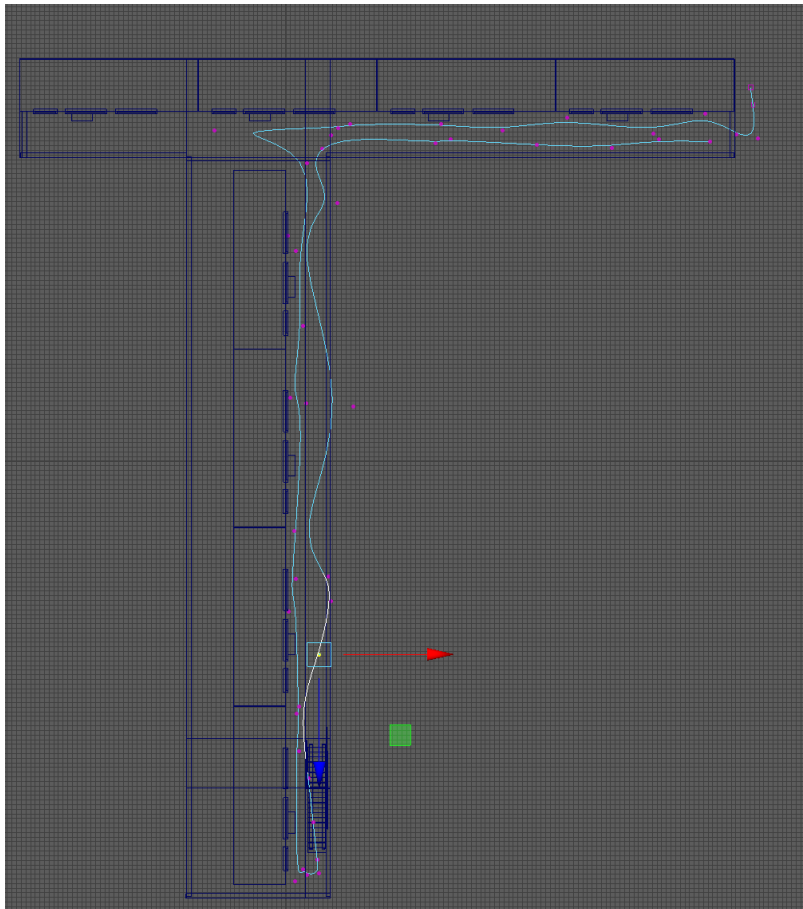
上述汽车旅馆是由多个立方体组成的。

现在, 我们有一个场景要处理, 我们可以开始添加几个新的项目, 一个将是我们将用于演练的相机, 第二个是相机将遵循的路径。

从使用曲线工具开始, 在模型周围创建路径。



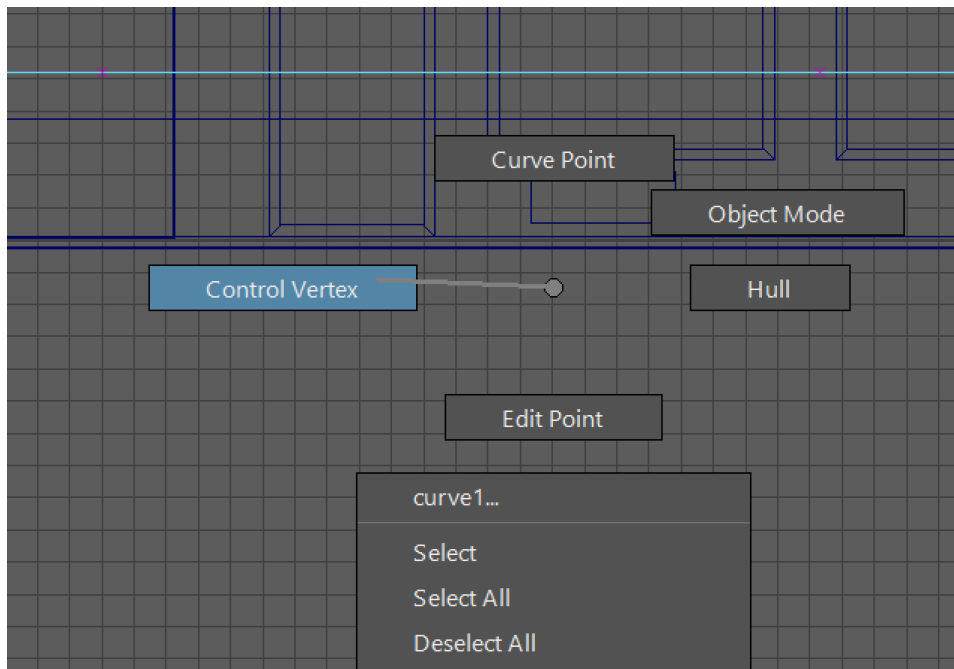
我们需要能够操纵所有的曲线上的点。然后, 进入顶部视图, 绘制您想要带相机的路径。



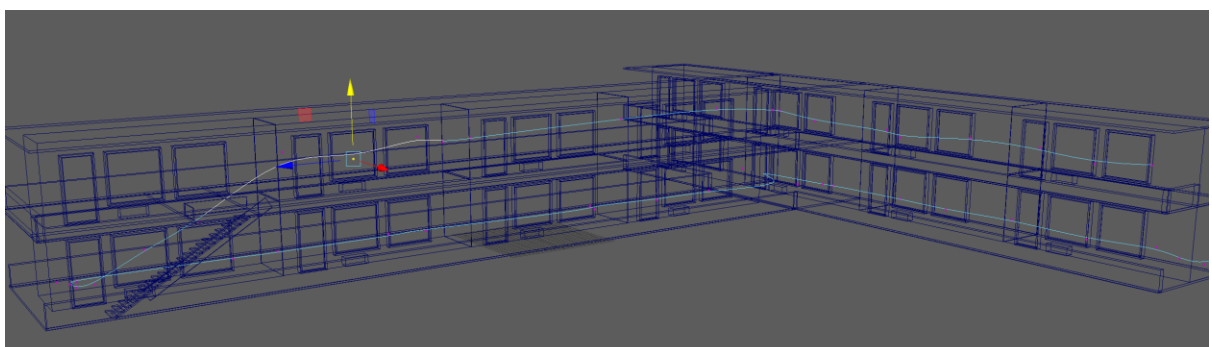
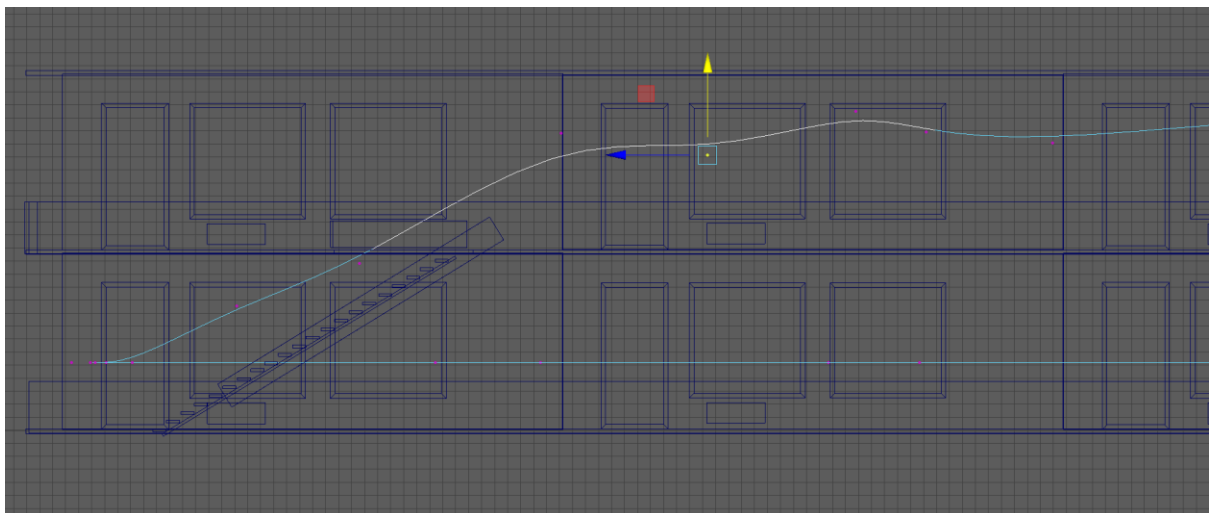
当模型在顶部视图中, 您可以看到路径从建筑的外部开始, 然后沿着人行道、楼梯和在建筑物的尽头停止一条简单的路径。

一旦路径已经铺设完毕, 你将不得不右键单击并转到控制点。使用移动工具操作路径, 使其处于正确的级别和位置。

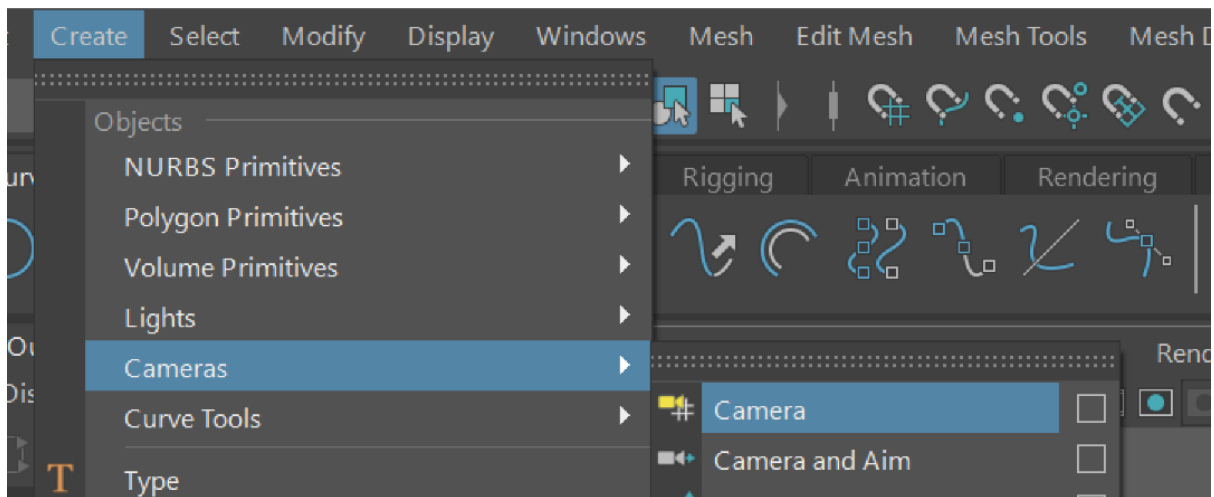
在顶部和侧面视图之间进行此反弹。



你最终想走一条覆盖汽车旅馆底层和顶层的小路。

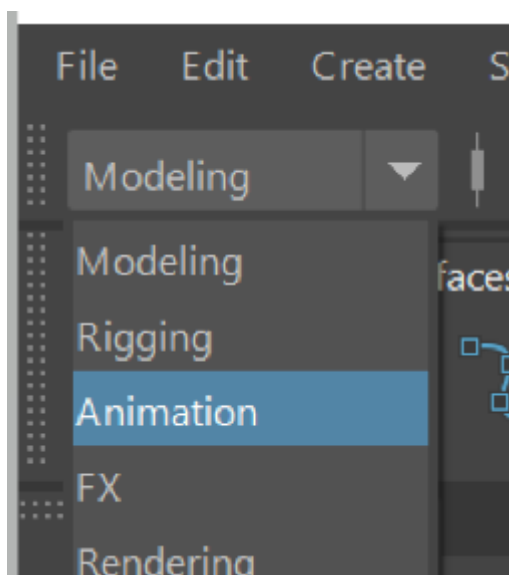


现在这样做了, 请注意路径将处于 "眼睛水平"。我们在现场增加了一个新相机。要做到这一点去创作者 > 相机 > 相机

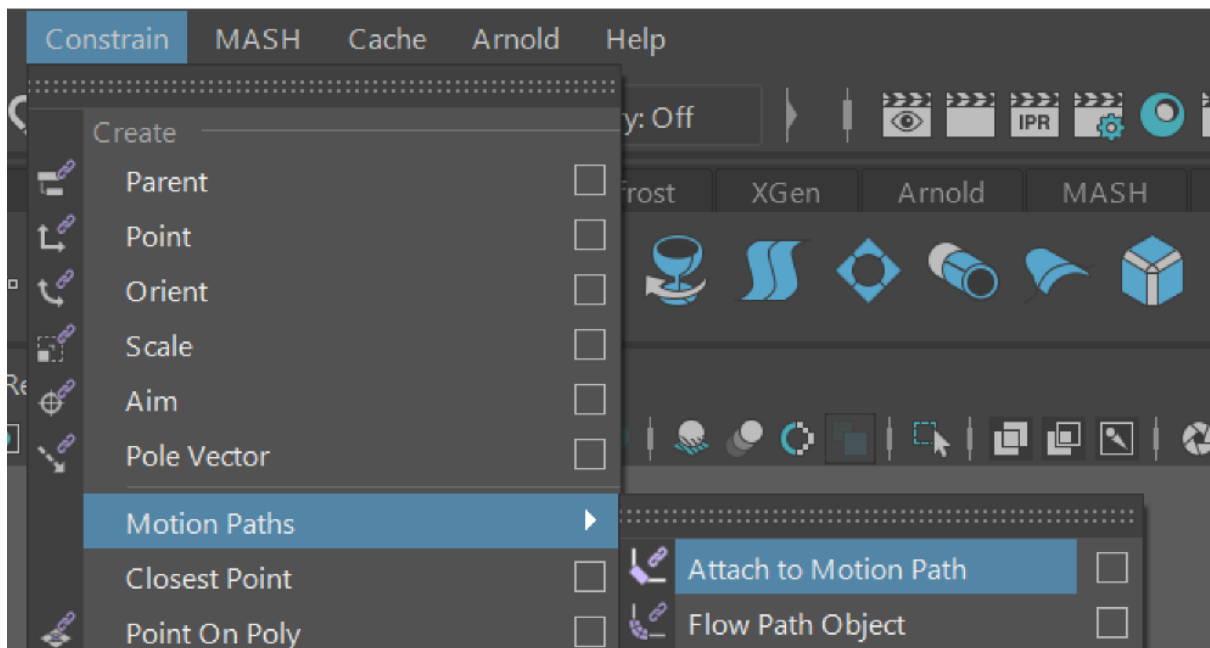


这将会把相机放在现场在这个时间点, 我们不必担心它的位置, 因为我们将相机映射到我们刚刚创建的路径。

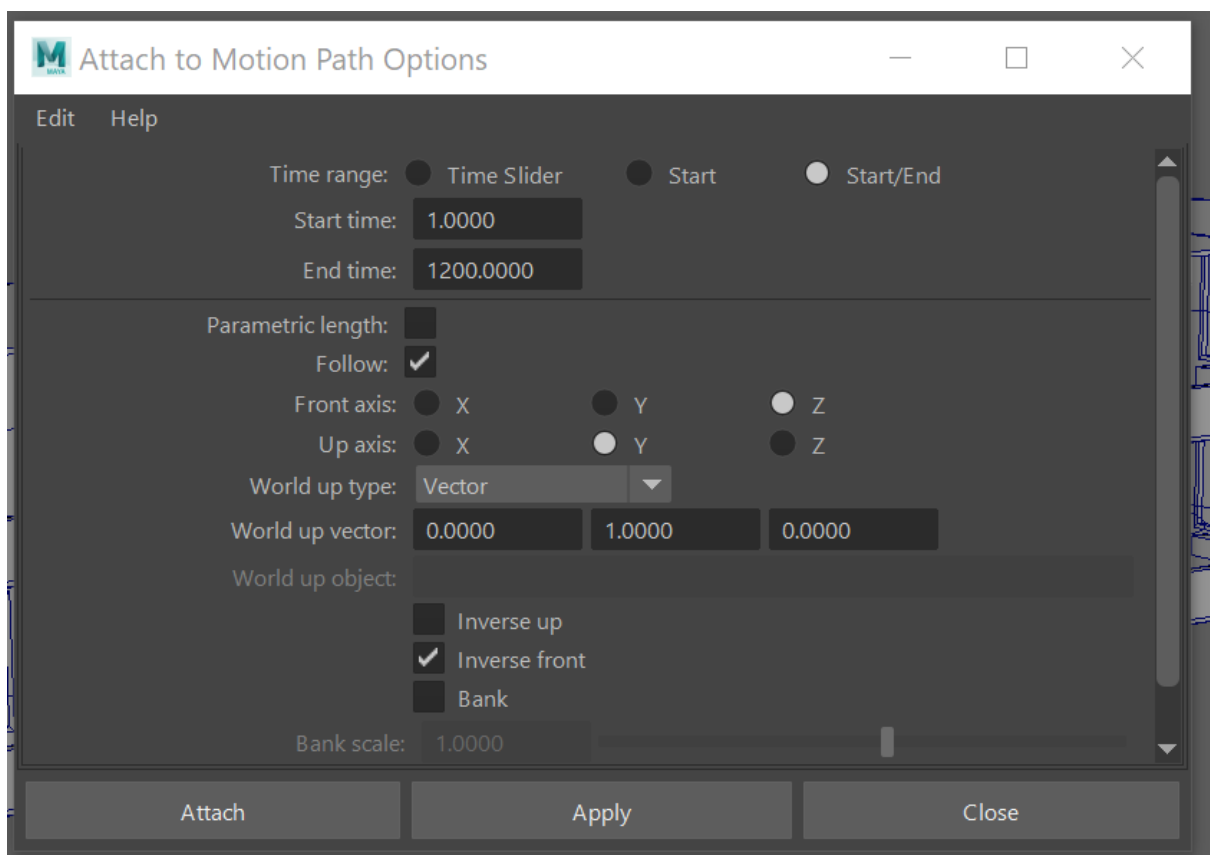
选择相机和曲线, 然后, 在动画菜单 (你将不得不改变下拉) 选择。



使用新的菜单系统, 选择 "约束" > 运动路径-> 连接到运动路径->[] 框中帶我们进入运动路径的设置。



将设置更改为:

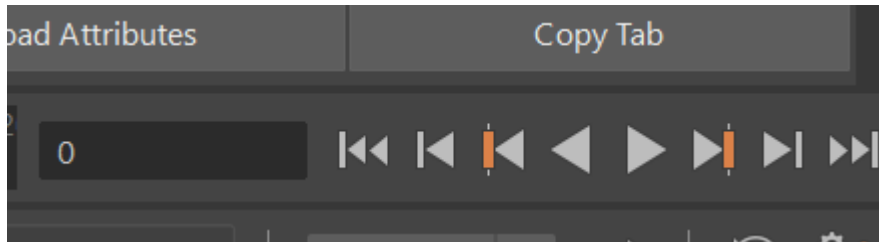


然后, 在曲线和相机仍突出显示的情况下, 单击 "应用"。

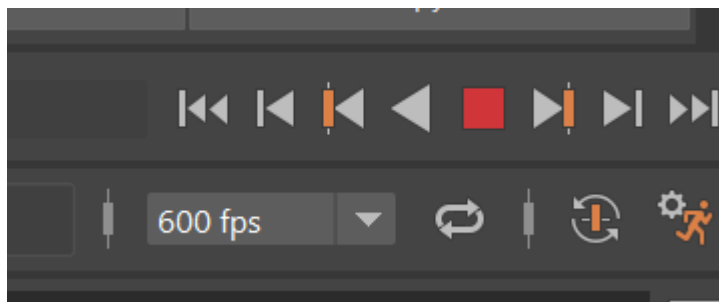
接下来, 将面板更改为新相机。



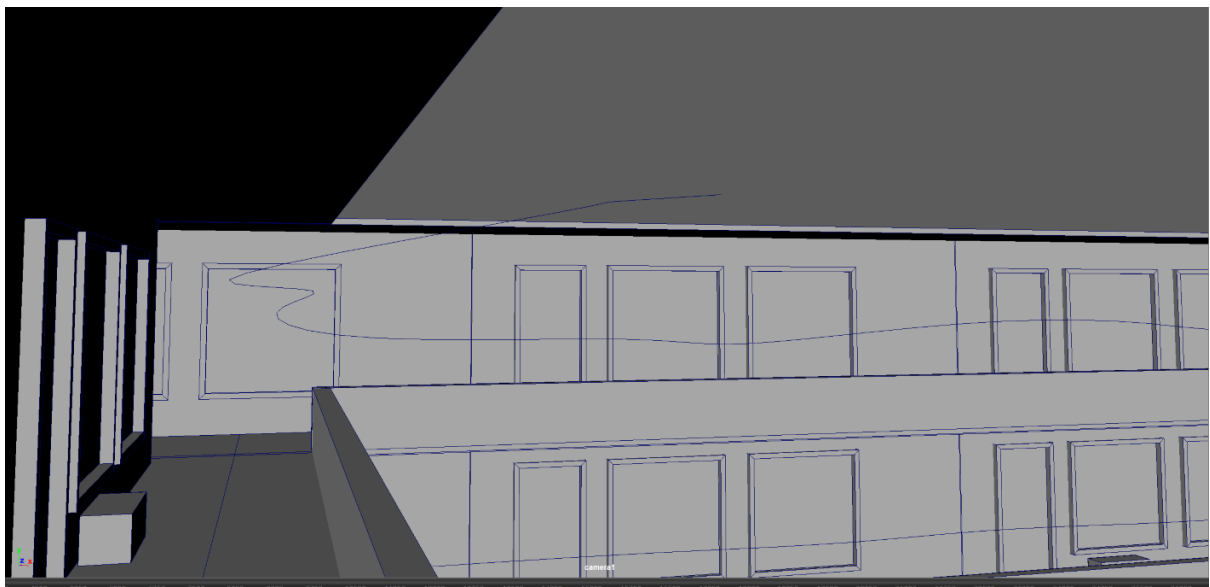
然后在动画选项卡上推送播放, 看看效果如何。



测试时, 摄像机运行通过帧真的很快, 所以我把 fps 改成600



这应该让你移动与相机整个场景。



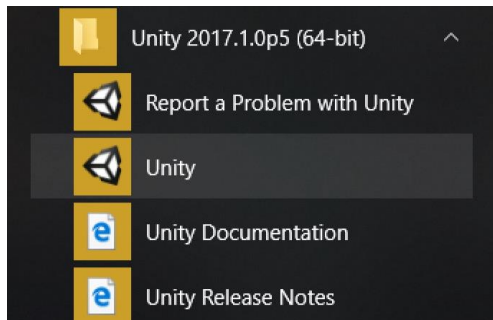
从这里, 您可以看到是否需要调整任何控制点来修复路径。

统一

目标：

- 使用资产

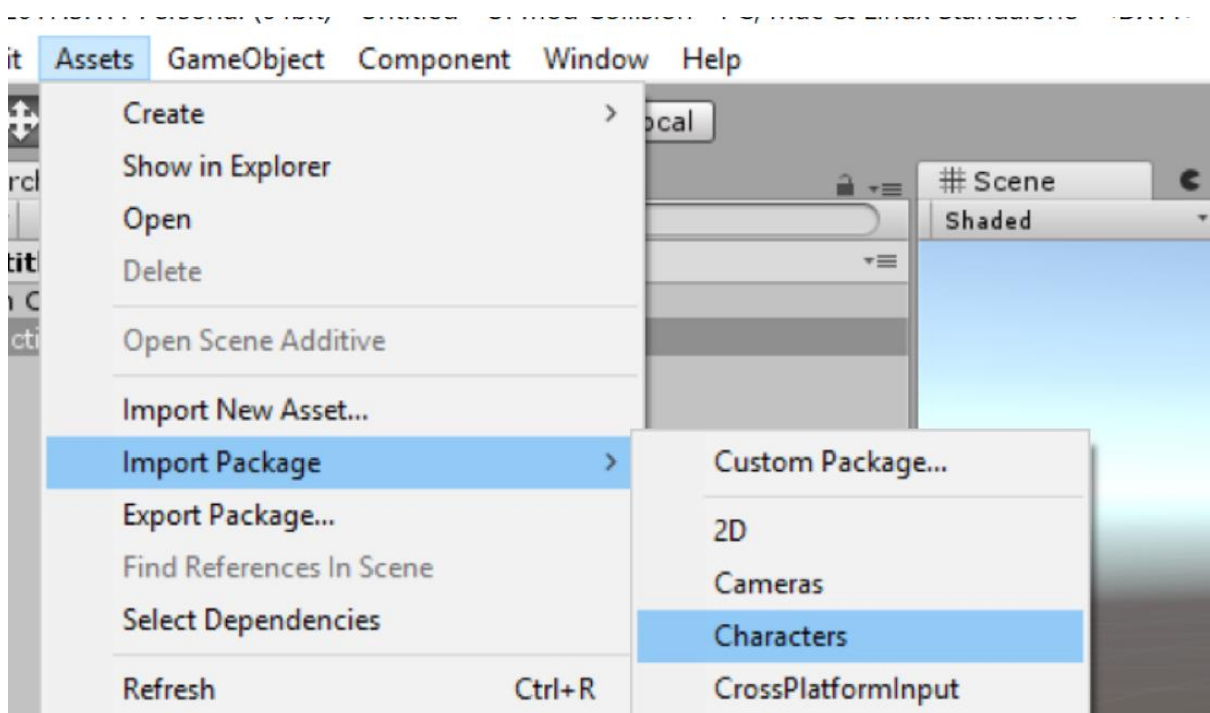
加载统一



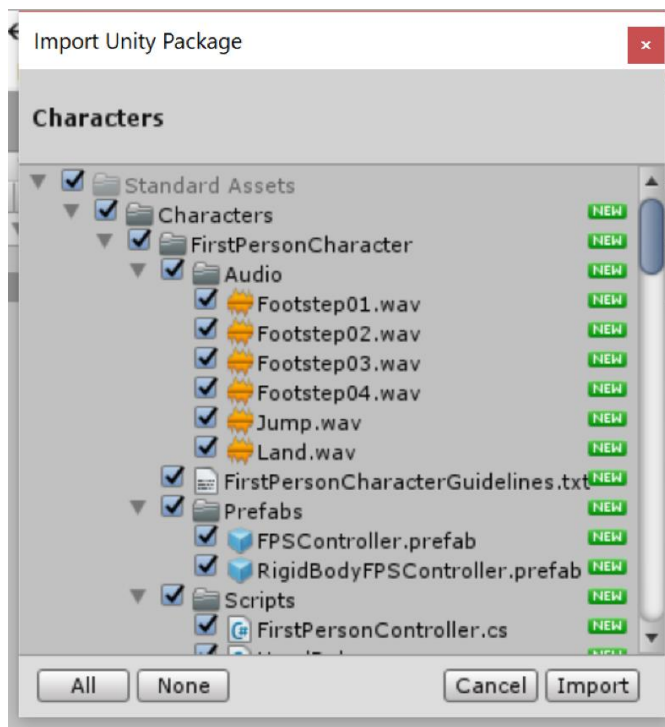
生成对象:统一中的资产

目的: 使用统一的资产

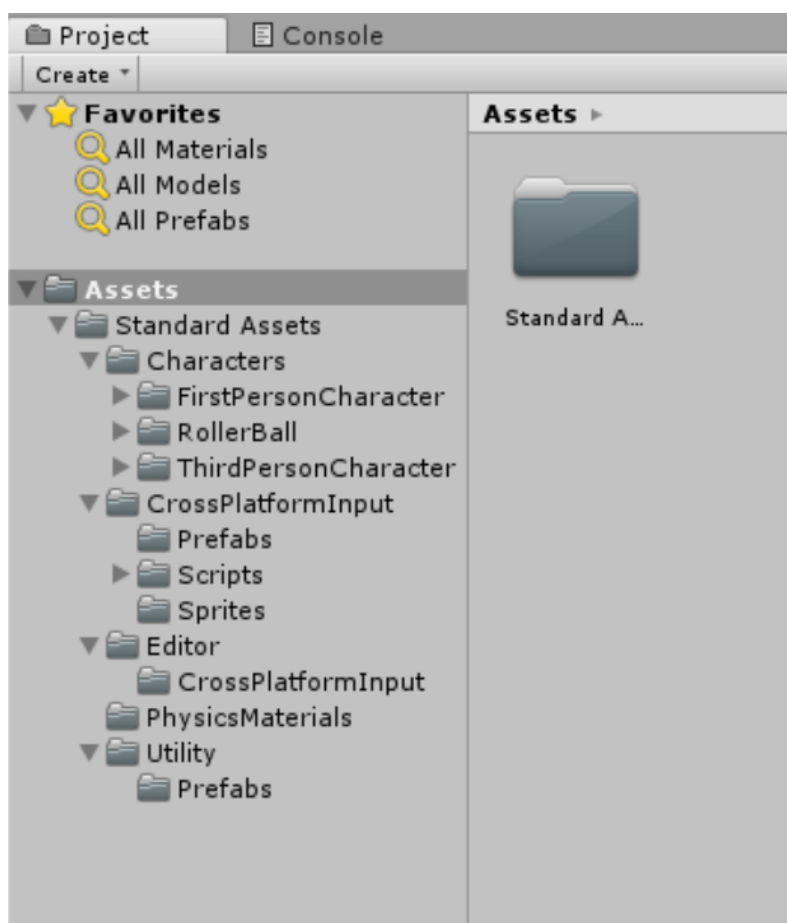
有了一个空的场景, 去导入包装 > 字符



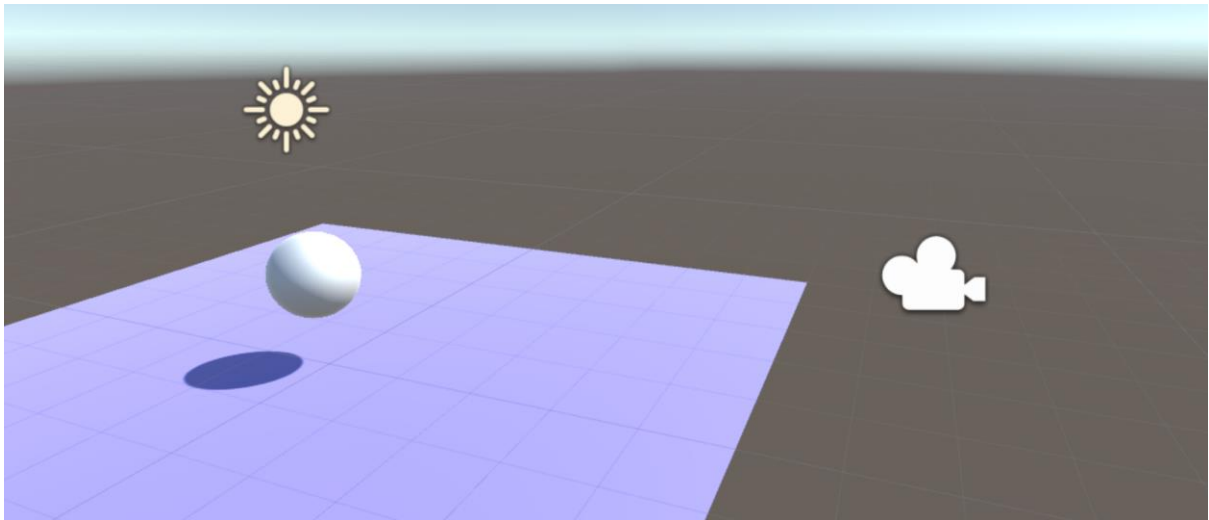
您应该会看到下面的导入屏幕, 然后单击导入



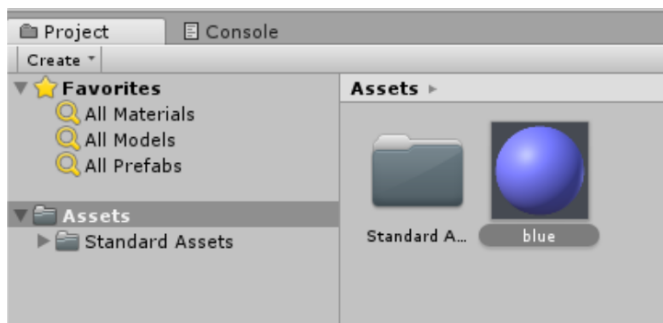
这就加载了e 项目的资产部分, 与下列实体:



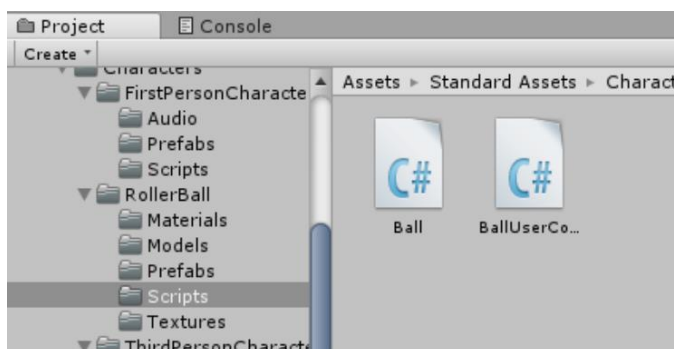
您可以使用这些资产来帮助创建您自己的游戏自从生成下面的场景开始, 在平面上的球体



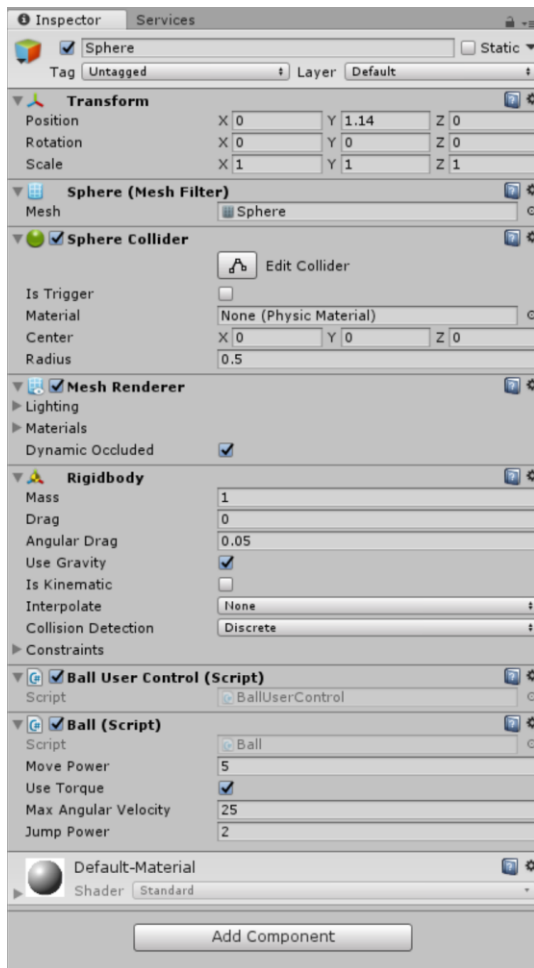
您的资产文件夹应如下所示



从这里, 我们将通过标准资产, 找到脚本从滚球例子。

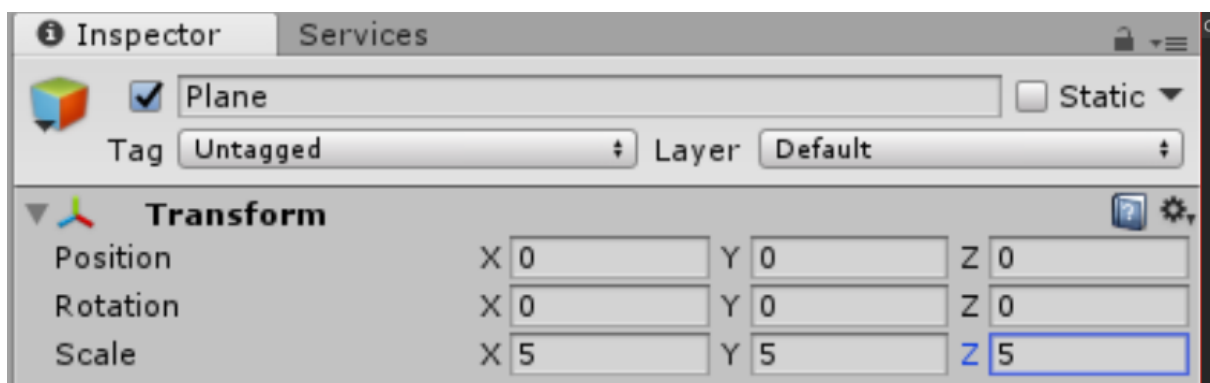


找到这些脚本后, 将它们都应用到球体中。使用 "添加组件" 按钮, 或在球体对象上拖动脚本。



完成此操作后, 测试游戏。通过这种方式, 您使用了其他用户编写的脚本, 以允许您操作您创建的对象。

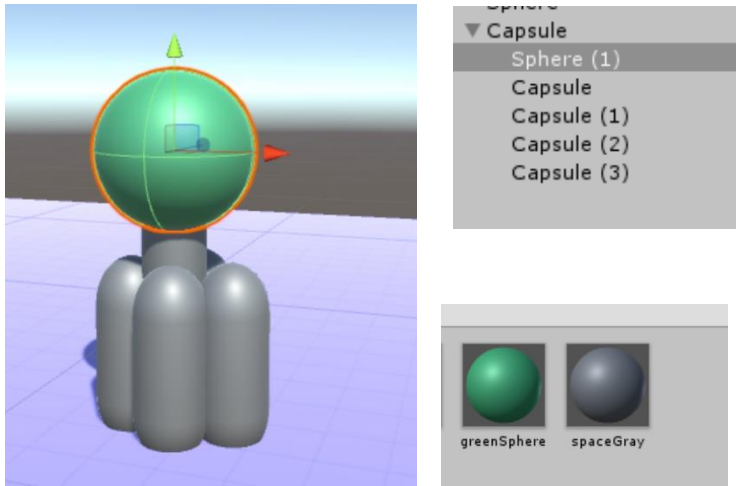
下一步将平面刻度从1增加到5。



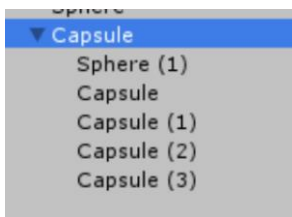
我们这样做是为了增加球体的移动空间。现在我们有空间, 创建了以下对象并添加到场景中, 使用稍微复杂一点的对象的原因是, 我们要将其转化为预思, 即可重复使用的对象的统一。

预制板

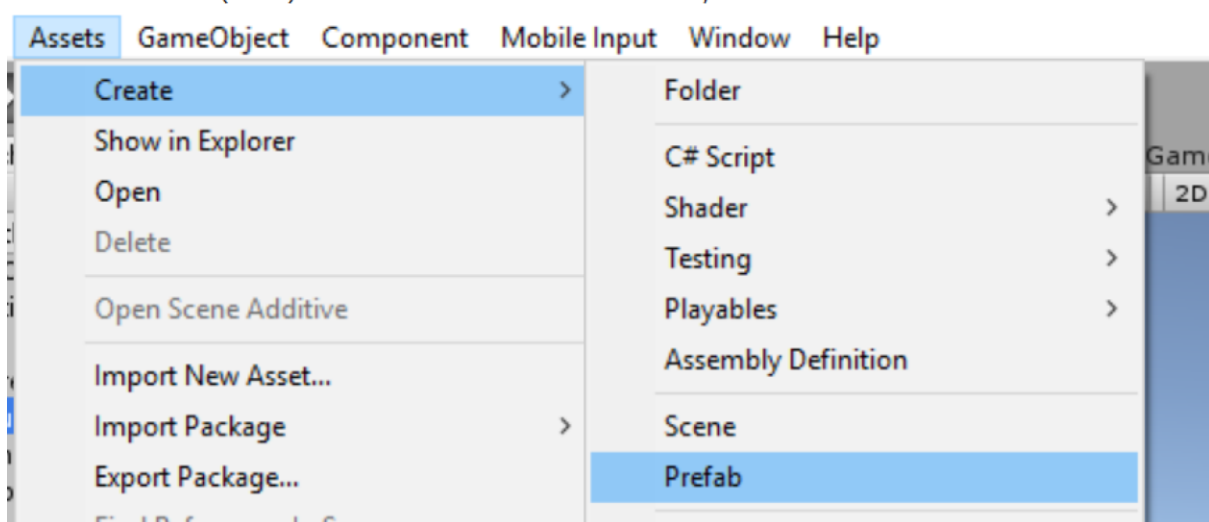
创建以下



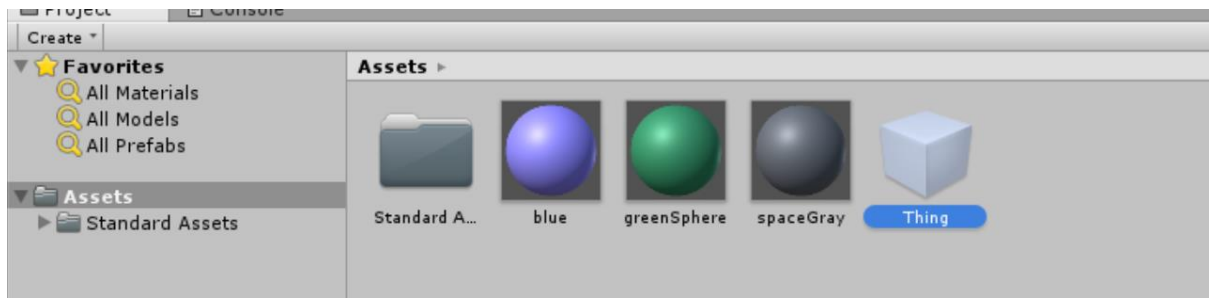
正如您所看到的, 这是一个简单的对象球体, 里面有嵌套的对象, 并应用了一些颜色。要将其转换为预填充对象, 请单击父对象。



然后从菜单中选择 "创建者"预 置

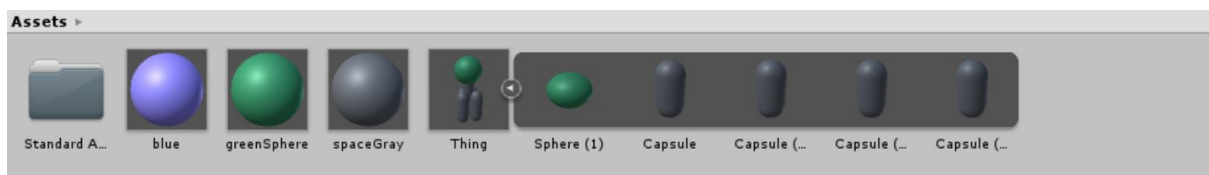


这将在资产文件夹中创建一个预建厂, 将其命名为任何你想要的, 在这种情况下, 我给它命名的东西。

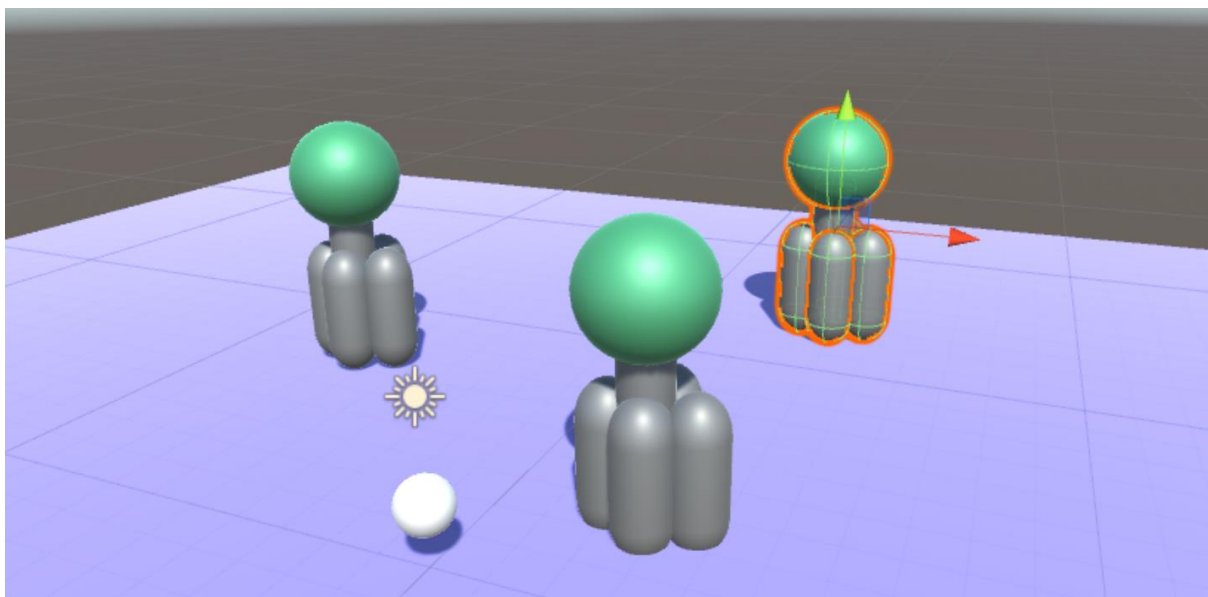


在层次结构中突出显示父胶囊后, 将该对象拖到新创建的预填充体上。

这应该会将预制件白框更改为对象, 然后可以在其中展开它。



从这里, 如果要添加该类型的多个对象, 则可以将 **prefab** 对象拖到场景中。



通过有所有的存储为预制件的对象, 然后可以删除原始对象集, 然后只需使用 **prefab** 将场景周围的所有元素放置在一起。

