

浸入式环境

目标：

- 简单的世界创造2方法

加载玛雅人



生成对象:岛1

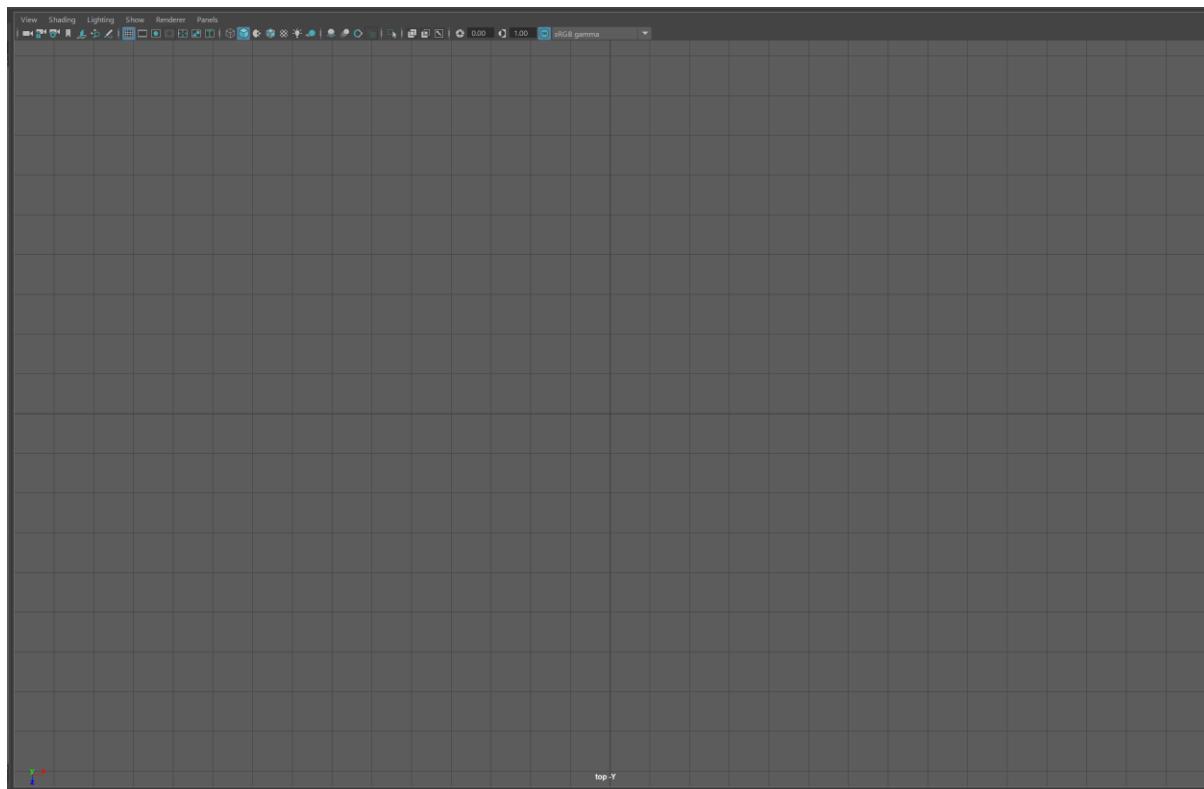
目的: 利用多边形工具和多切削刀具生成岛屿。



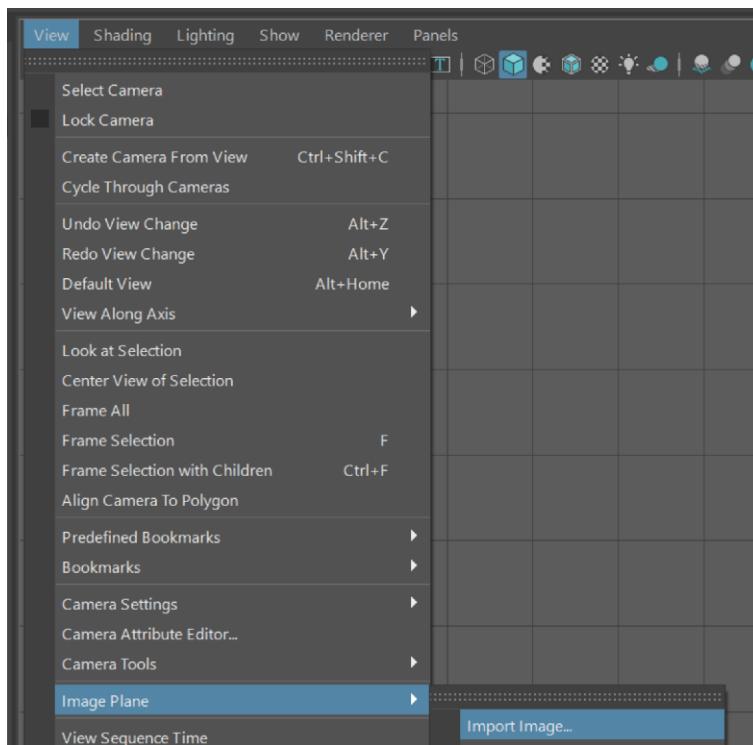
获取上述图像的副本, 然后将其保存到桌面。那就把玛雅装上去

由于这是冰岛的右上角, 我们将看到玛雅的最高景观。当你看这张地图时, 注意山脉的轮廓。我们将需要将这些元素添加到我们的地图中, 尽管在此特殊情况, 我们不会瞄准大量的细节, 只是一个快速的概述。

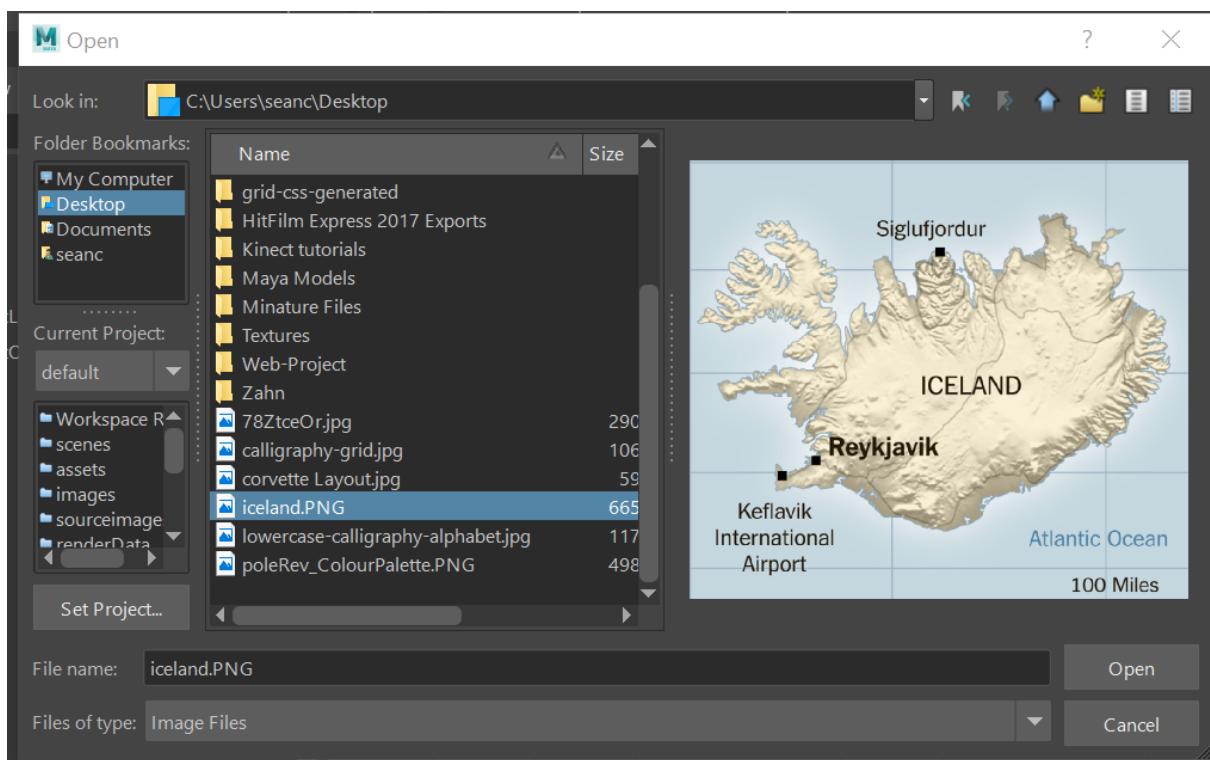
打开 "到顶部" 视图



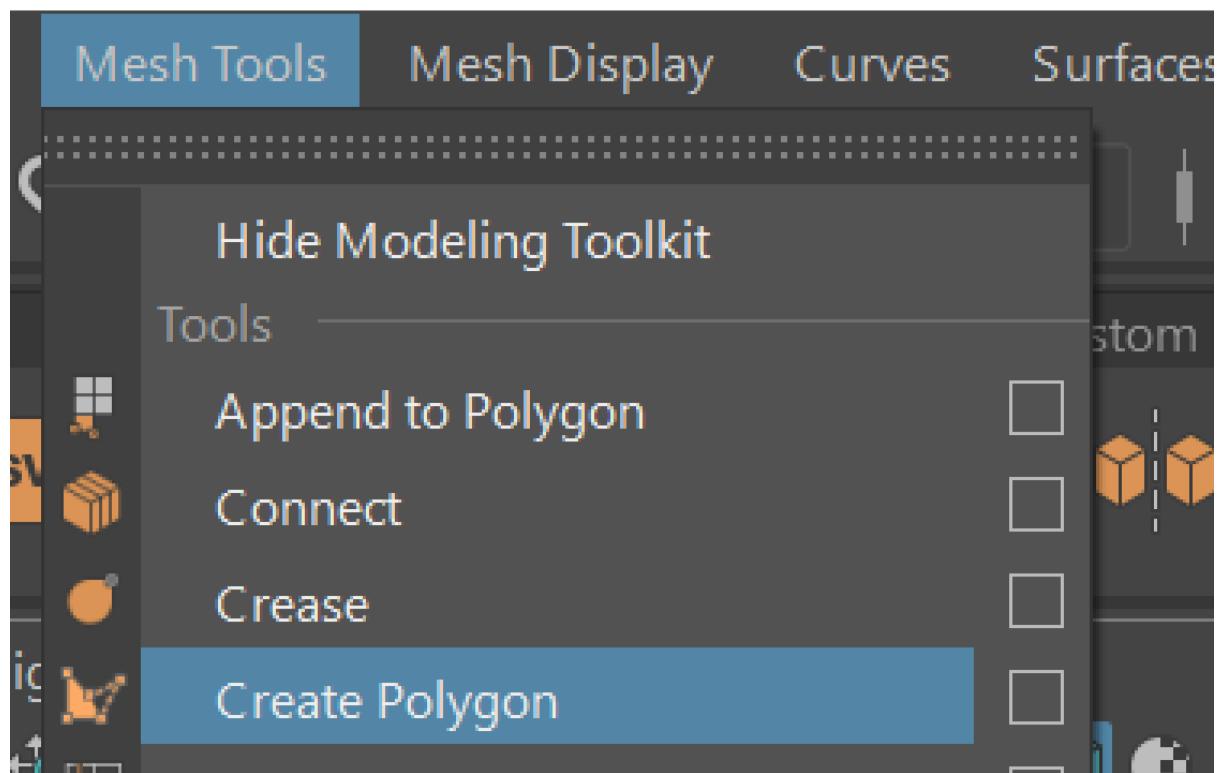
从这里, 使用视图-> 图像平面插入图像 > 导入图像菜单



选择图像, 我有我的存储在桌面上。

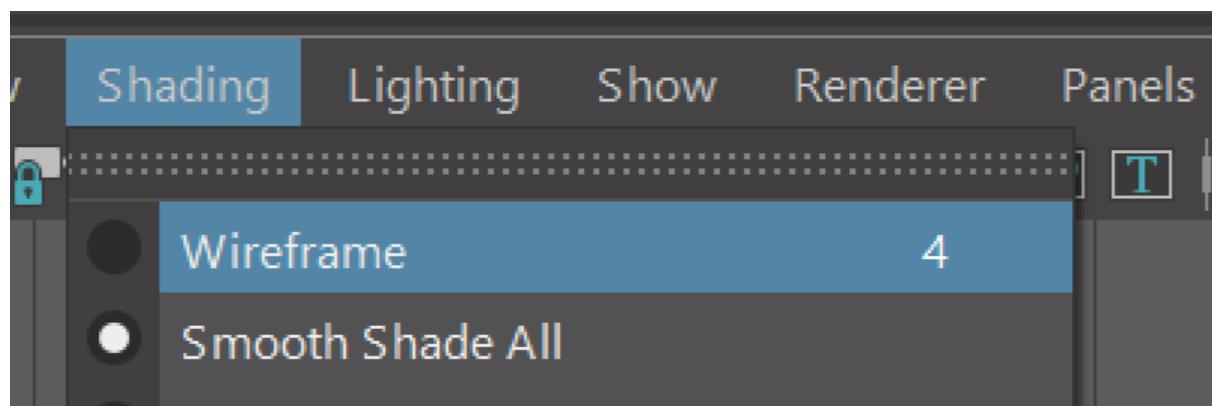


在这里, 您可以使用网格工具-> 创建多边形来包围岛屿, 就像我们在上一教程中对汽车所做的那样。



为了简化操作, 请记住在地图上放大。

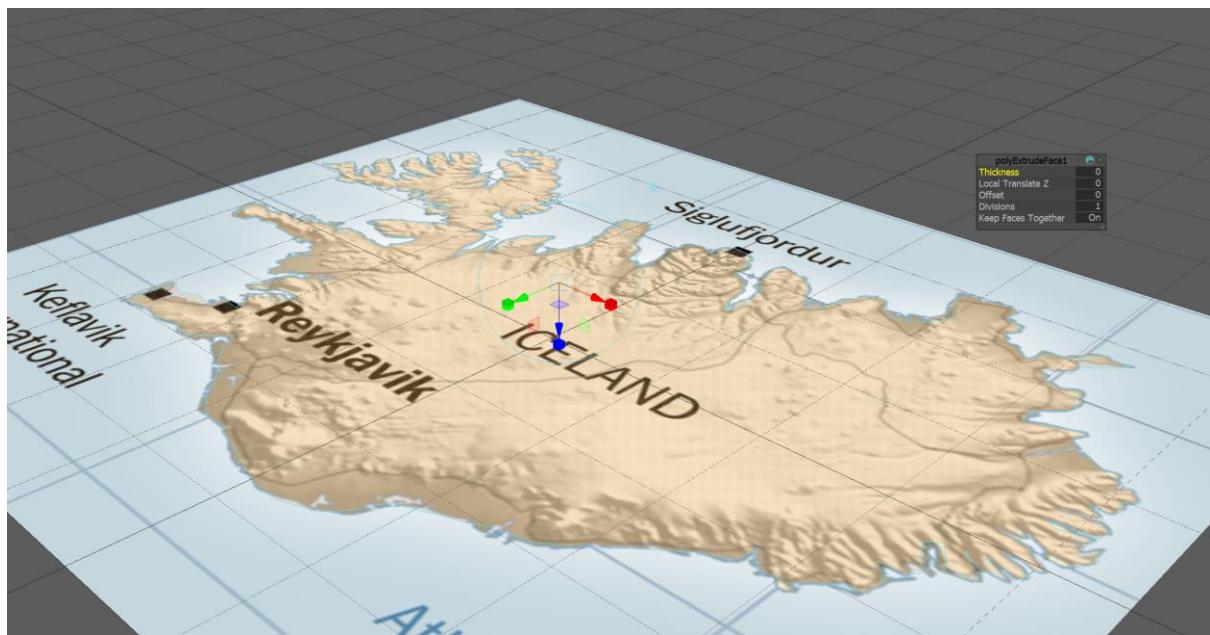
在岛上工作的方式, 如果阴影是太多, 你可以看到只是轮廓关闭视图面板中的平滑阴影通过去线框。

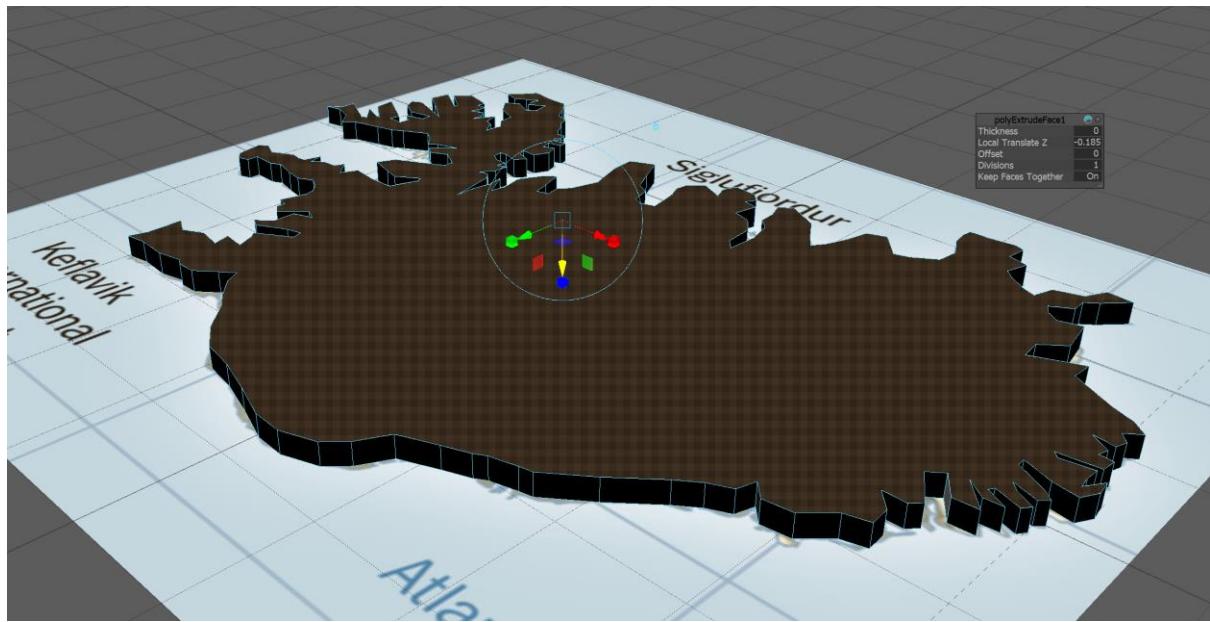


您应该环绕整个对象, 然后按回车键完成您的多边形。



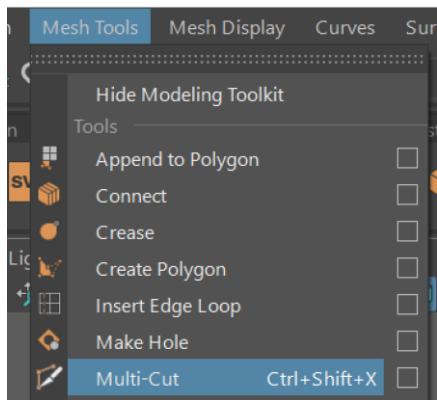
这将创建一个多面.从这里跳转到透视模式。从这里挤出聚给它一些深度。





现在我们有了一个要处理的奇异对象,我们可以开始用多个面对其进行雕刻,在边缘中添加这些对象将允许我们将更多的细节应用于该对象。

从菜单中选择 "网格工具" > "多切", 然后开始向对象添加其他面



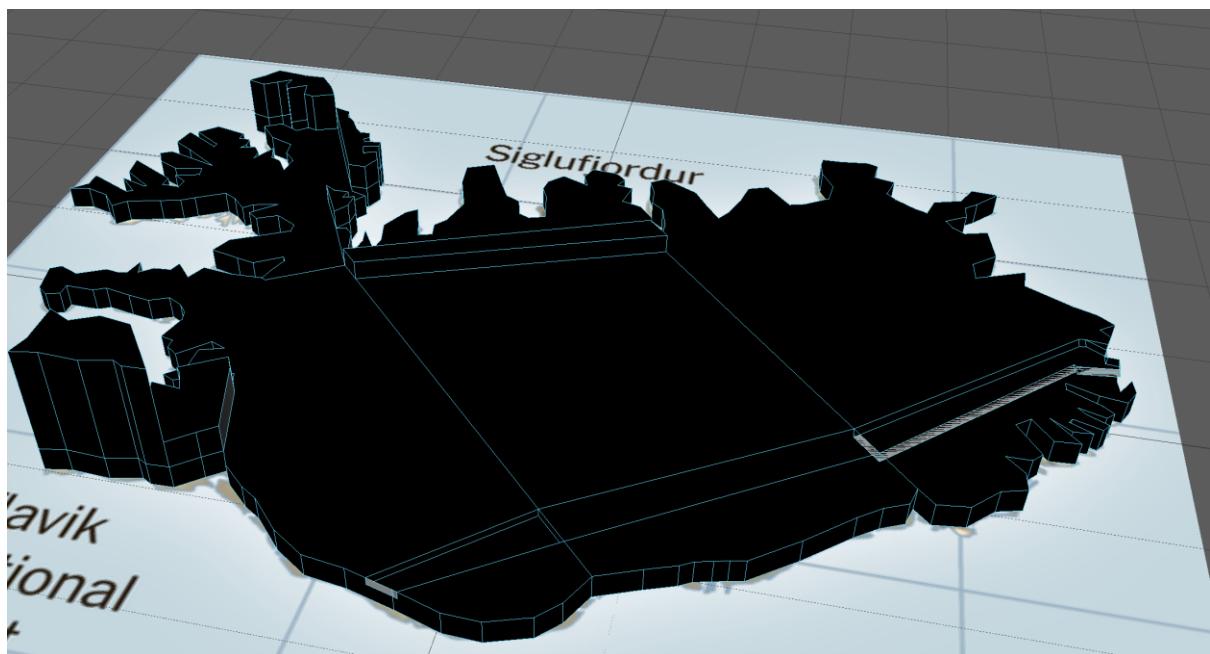
交换到顶部视图, 向对象添加多个面。通过按 **enter** 键结束对象的每次剪切。

在您应用了一些切入的对象, 你应该有这样的东西



从这里, 你可以进入透视模式, 挤压人脸, 以这种方式开始建立更多的定义到岛上。从侧面来说, 对象拥有的面越多, 模型就会越详细, 它就越能够向自身添加曲线。

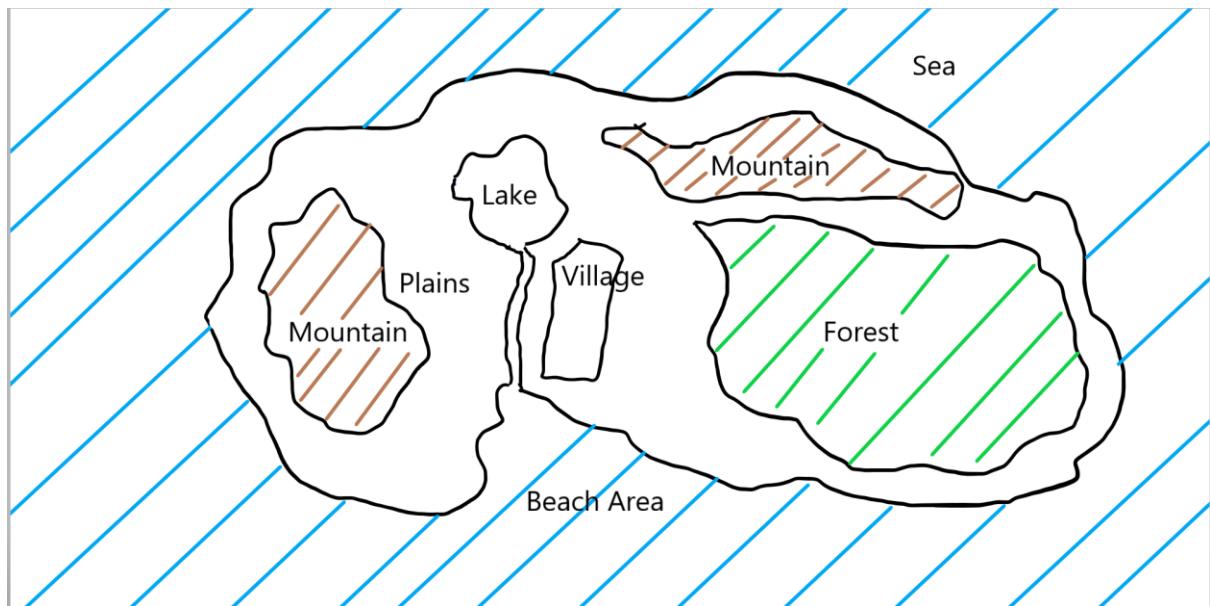
有了一些挤压, 这个岛可以像这样



有了一些方面被提升和降低, 你想。以这种方式建设世界的主要原因是, 下面只有一张脸对象的一侧。

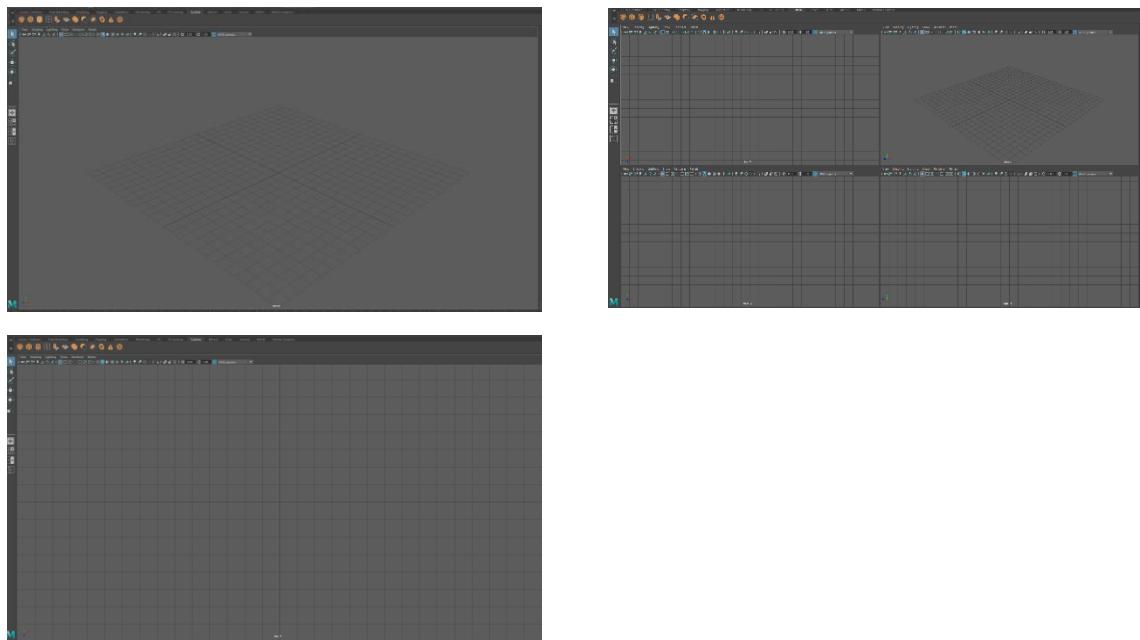
生成对象:岛2

目的：创建一个基础世界一个图形工具，导入到 maya，然后建立基于该基本图像的世界。

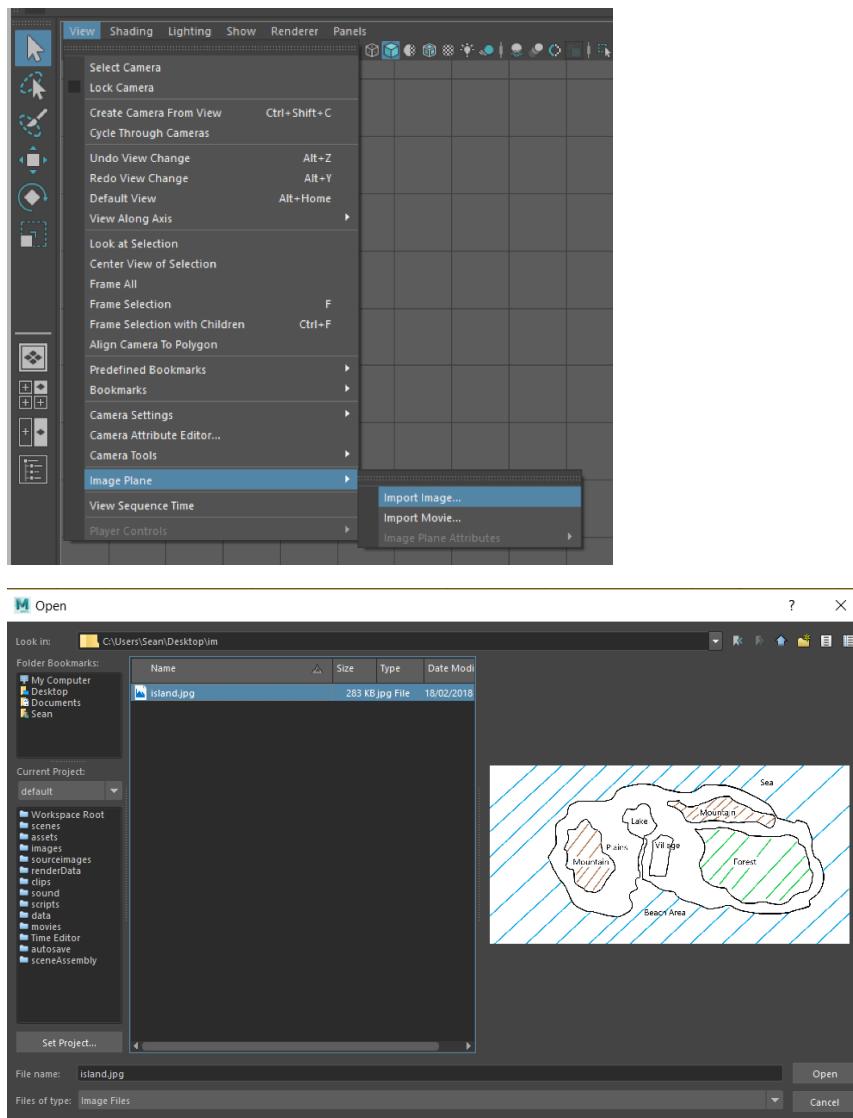


此映像已创建在油漆 3d，你可以看到，它并不详细，但提供了什么粗略的想法为一个岛屿世界准备好的地方

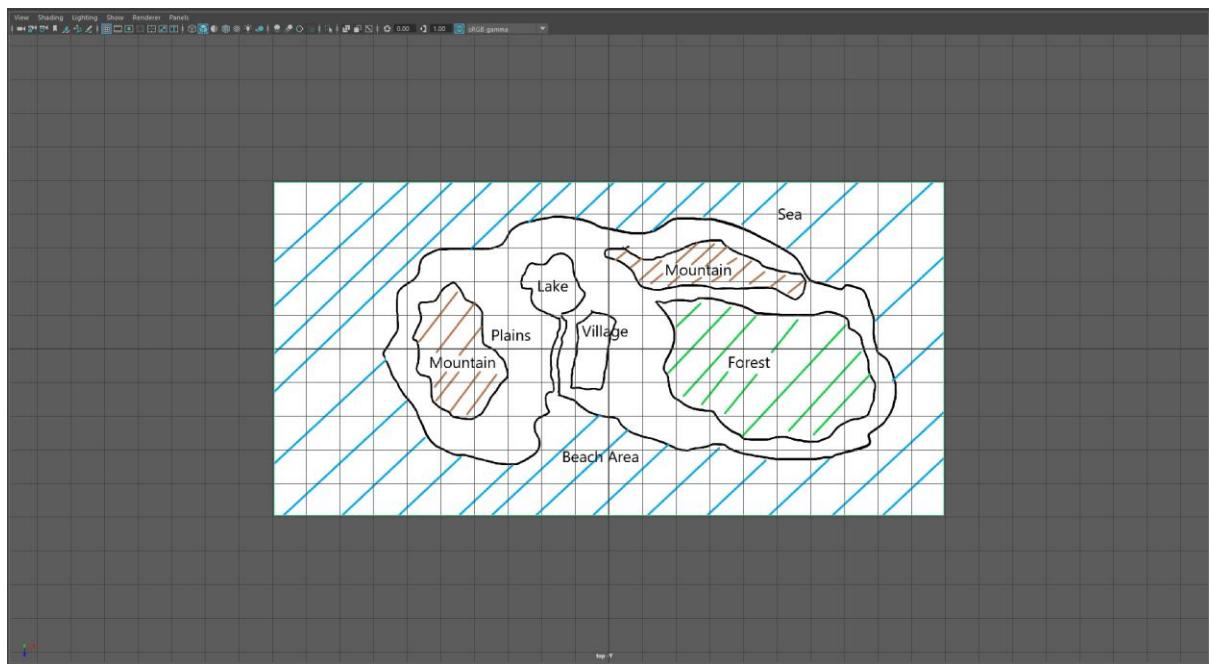
从这里，进入玛雅的最高视图.空格键以访问视图，然后单击并点击空格键以最大化顶部视图。



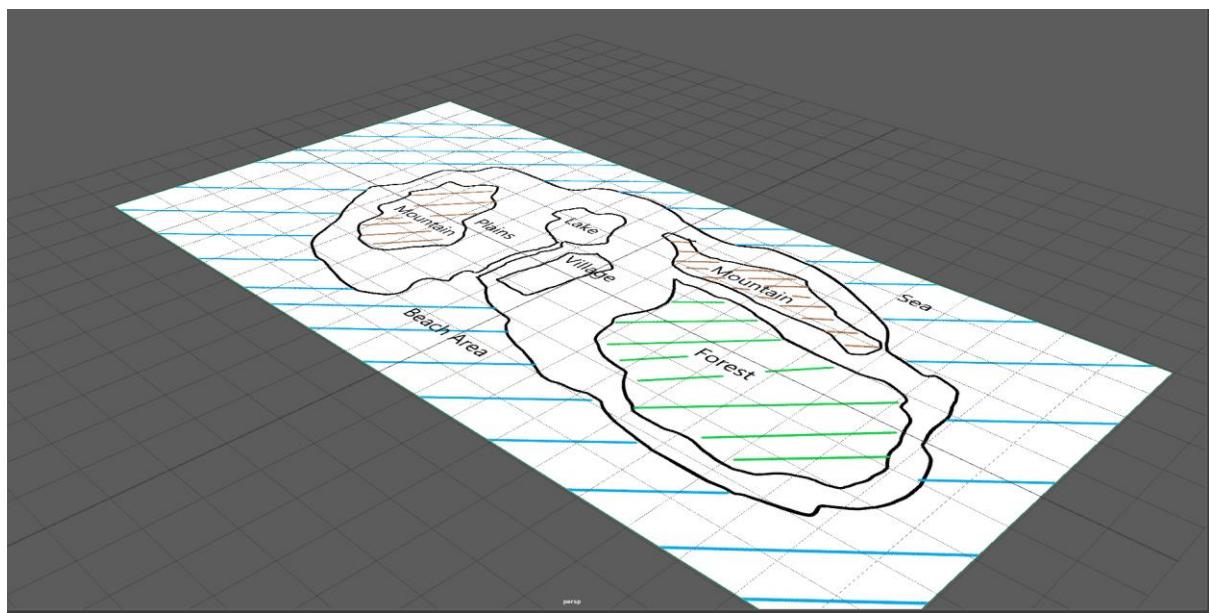
从这里，就像我们上周所做的那样，使用视图的菜单系统导入图像。



这将提供如下所示的场景:

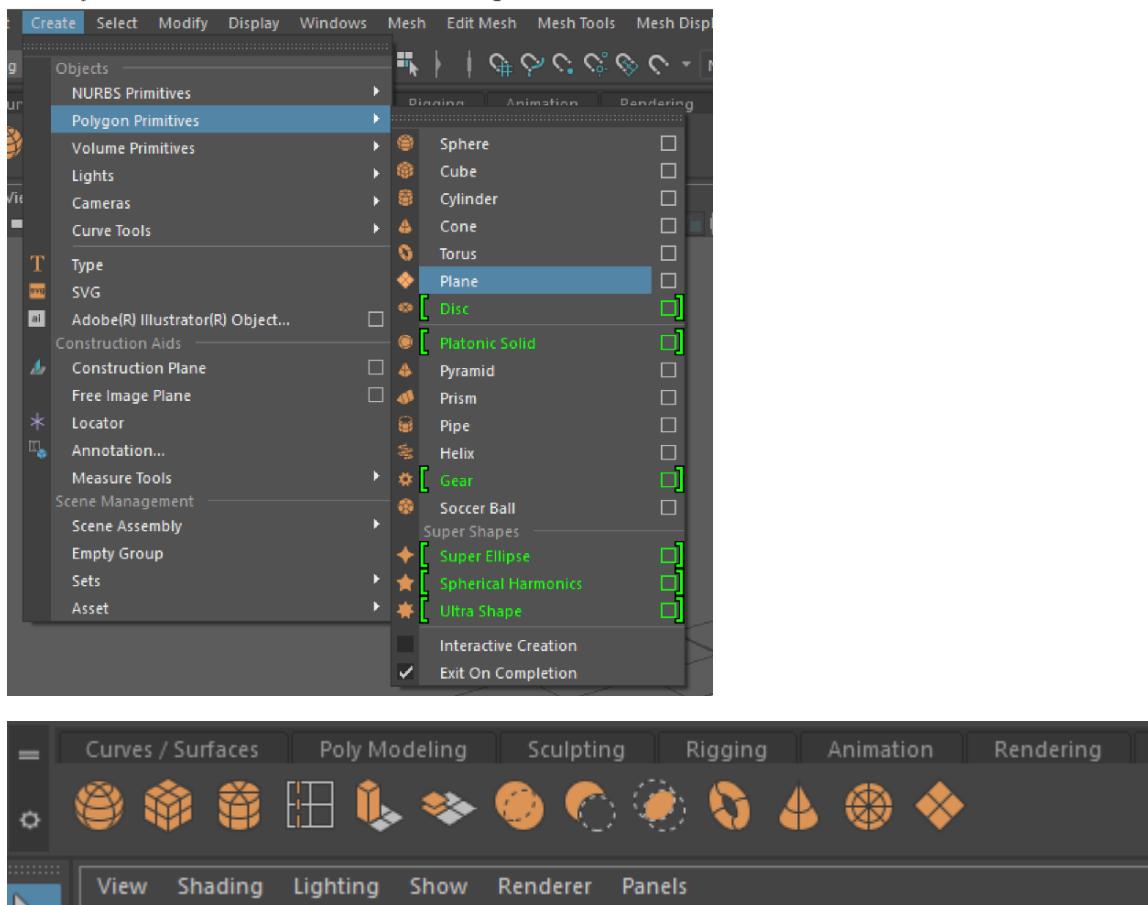


从这里, 跳回到透视视图

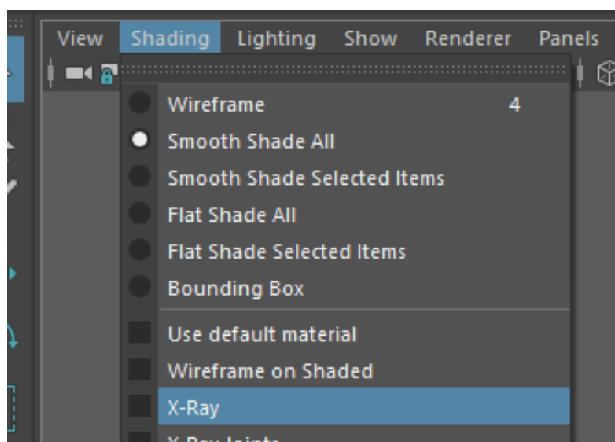
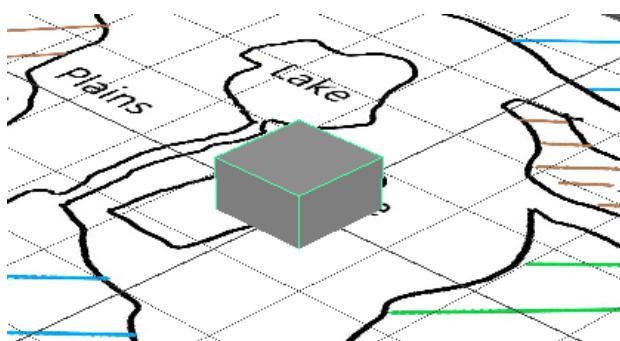


现在我们已经有了我们将创造的岛屿蓝图, 从设置基区域开始, 执行此操作我们将创造的多维数据集t他在岛上, 然后是一架去水的飞机。这个岛可以从一开始就有一架飞机, 但通过使用立方体, 我们可以推断和建造岩石海岸海滩和其他此类元素。

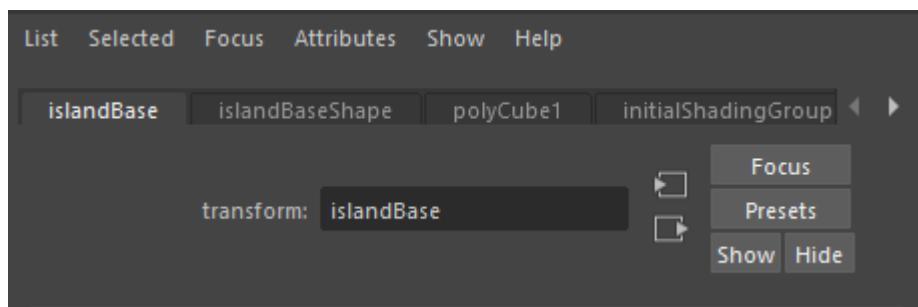
首先, 将创建菜单中的平面添加到自定义功能区。创作者 > 多边形普利姆->飞机 **ctrl + 移位+ 左键单击图标**。这应该会给你以下信息。



现在创建一个多维数据集, 然后打开 x 射线功能从视图菜单。

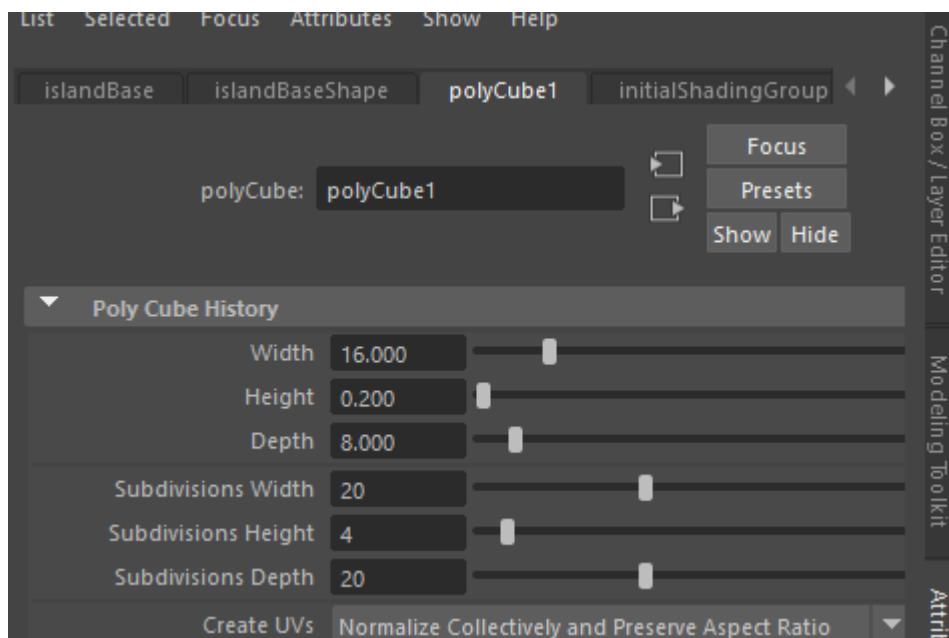


选择多维数据集, 然后转到属性编辑器, 将名称更改为伊桑德基地

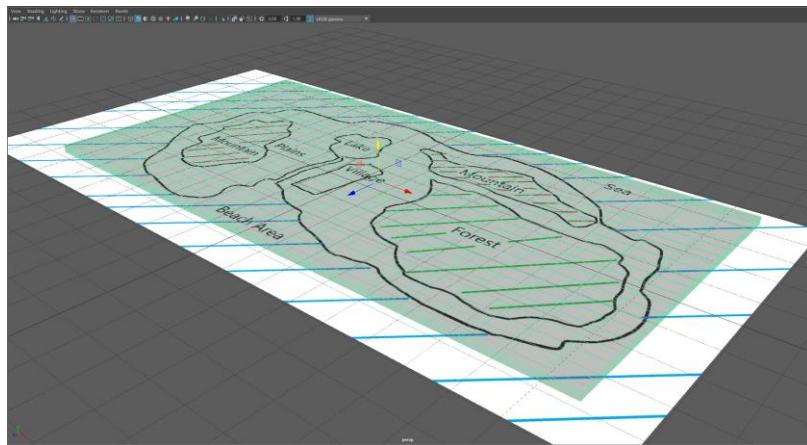


从这里转到多边形 cube1 选项卡并进行以下更改

- 宽度:16
- 高度: 0.2
- 深度8
- 细分宽度:20
- 细分高度: 4
- 细分深度:20

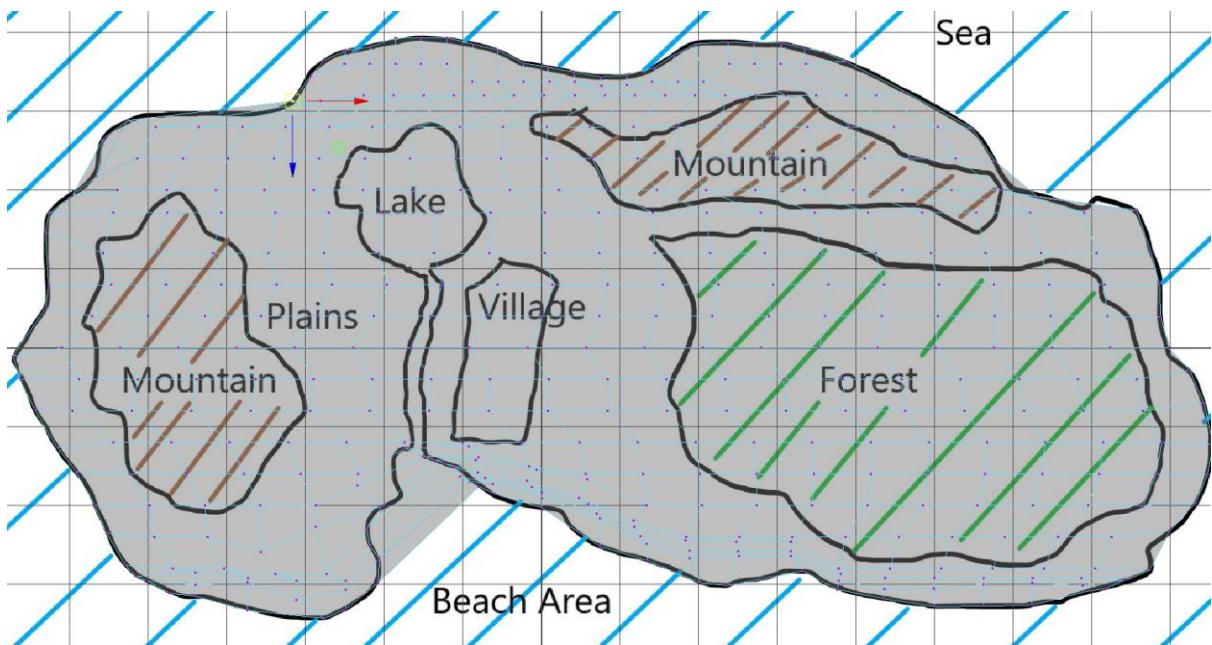


这应该给以下在 perspe 令人激动的观点。

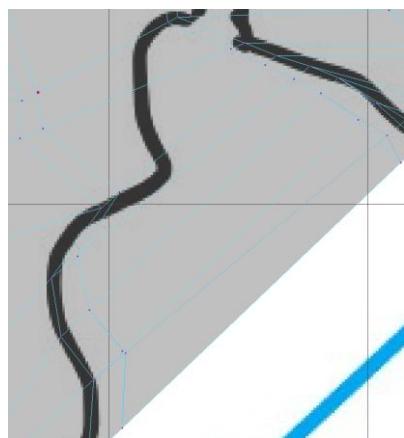
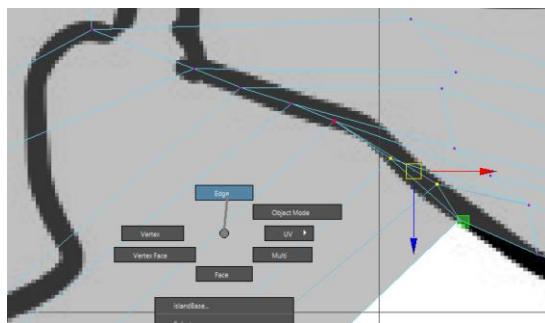


从这里, 将对象交换到顶点模式, 并开始排列边缘以匹配地图的外部。

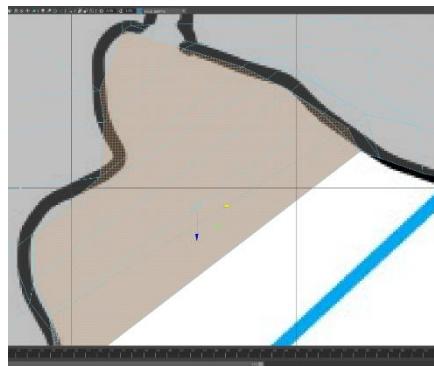
这最好从顶部的视图, 在移动到侧面或透视视图, 因为这将允许指定的形状开始。你最终应该类似的东西取决于你所做的画:



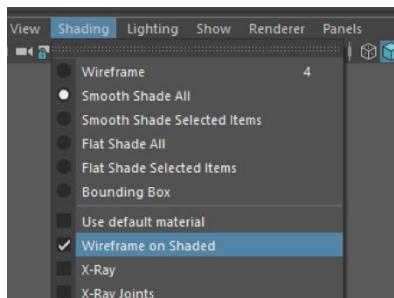
请注意, 海滩我们可以通过添加额外的线条和下降的脸下的水平面来整理, 我们还没有做。为此, 请切换到边缘模式, 然后使用插入边缘工具。



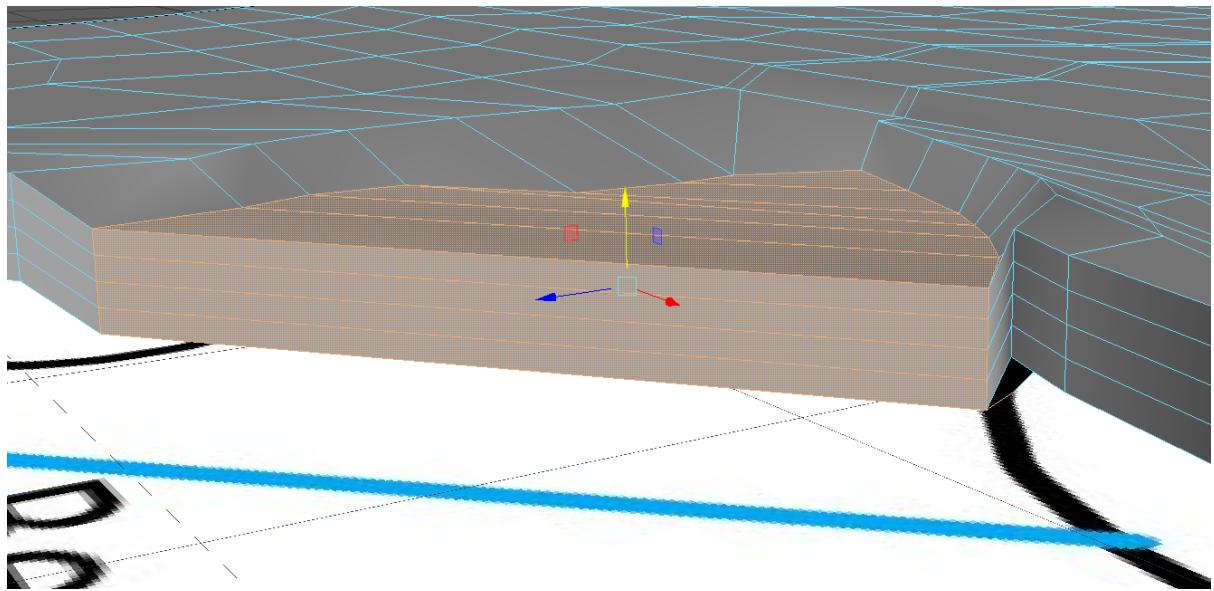
完成此操作后, 将在地图边缘新创建的顶点。然后切换到视角模式, 突出显示海滩区域的新面孔, 切换到侧视图, 并将其向下推。



进入 "透视" 模式后, 更改视图以允许在阴影上使用线框, 并关闭 x 射线。



然后, 这将允许使用以下视图。



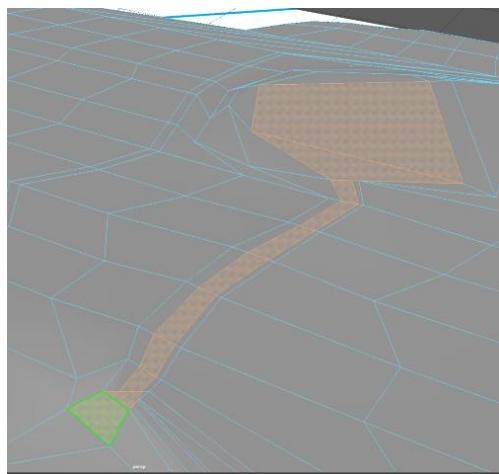
从这里,我们可以开始推动并拉出岛面,给它一个更好的形状。我们还将降低湖区和河段。

在 x 射线视图中跳入和跳出,以确保您紧贴您的图像,请记住这不是像素完美所以你可以将部分更改。

请记住保持形状,以便通过插入线添加额外的顶点工具。这将使环境更加清洁。

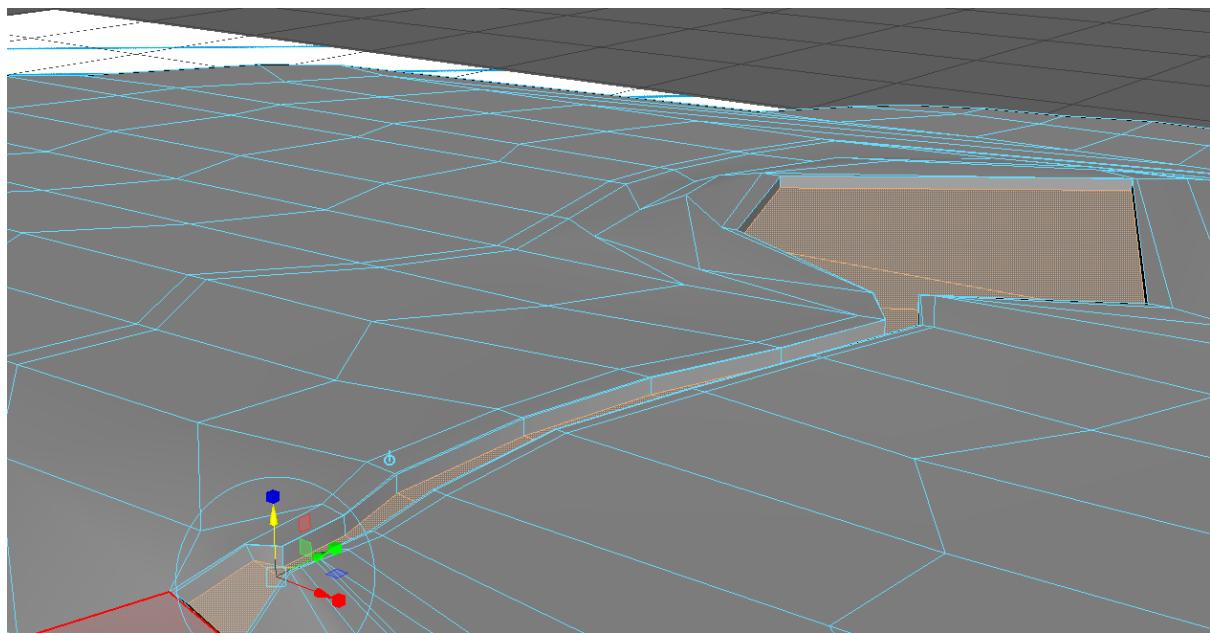
记住我们有能力挤压项目(**ctrl + e**)下面是湖河系统的一个例子。

所有的它的面孔已被突出显示。

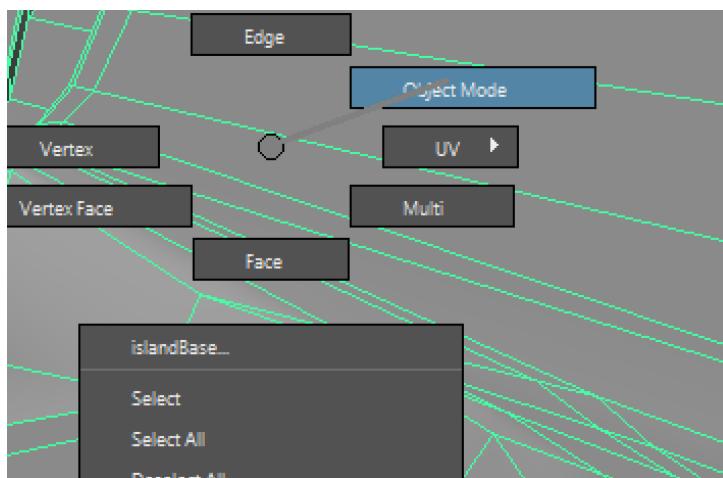


从这里,元素被挤压,然后缩放在一点点,再挤压一次然后脸就被推倒了

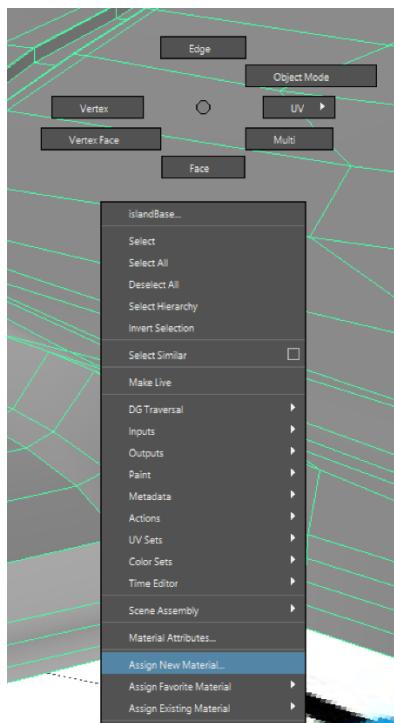
这将生成以下外观



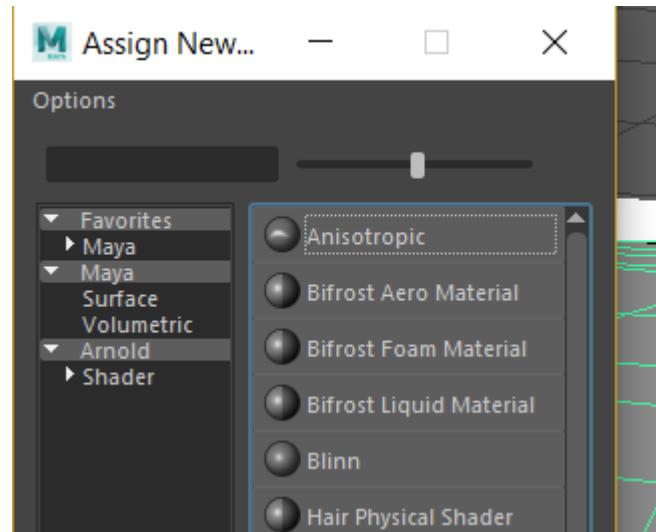
为了查看它将是什么样子,我们现在将分配向下e陆地颜色.从面或顶点模式交换,具体取决于您所在的位置,并转到对象模式



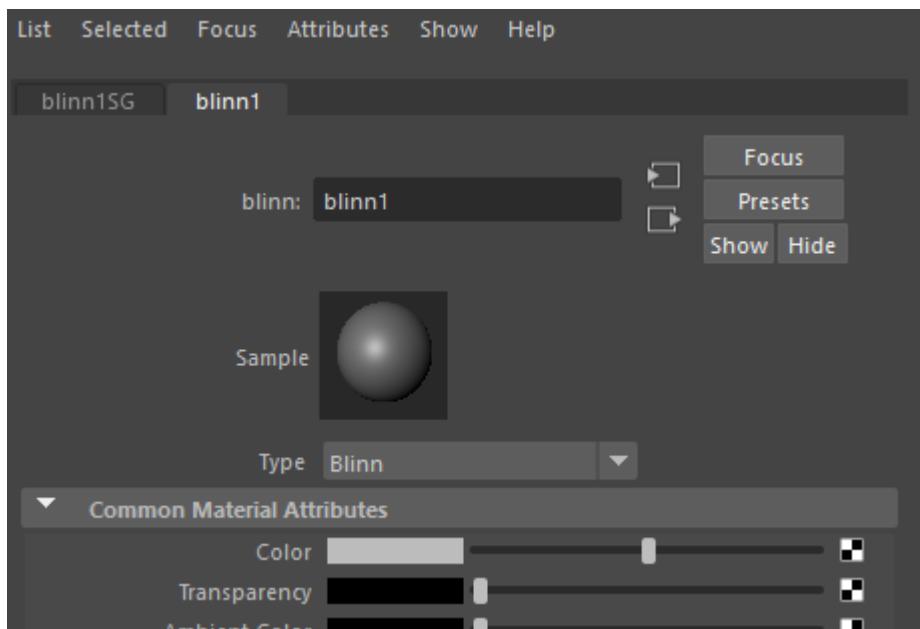
进入对象模式后,右键单击该对象,然后转到"分配"新增功能材料

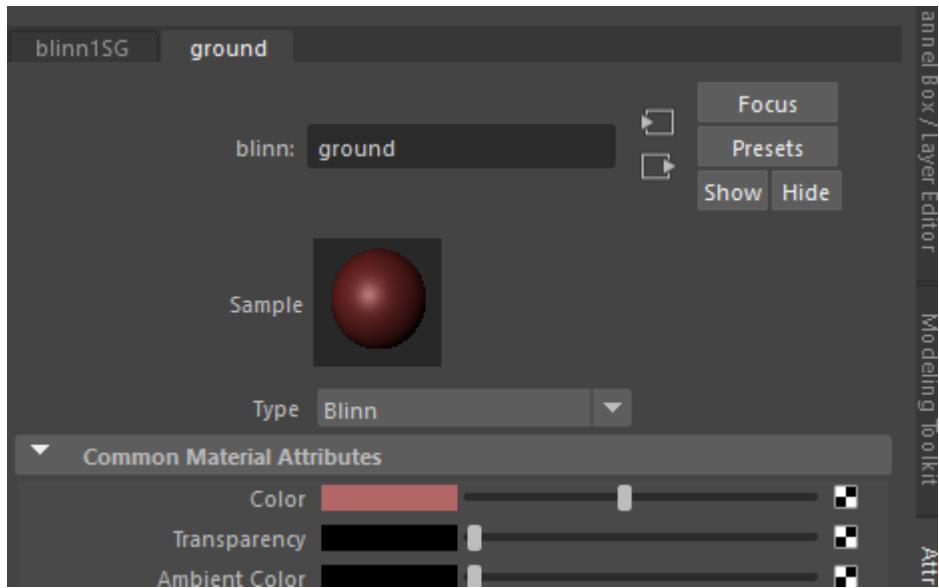


这将开门的材料选择器, 然后单击 blen

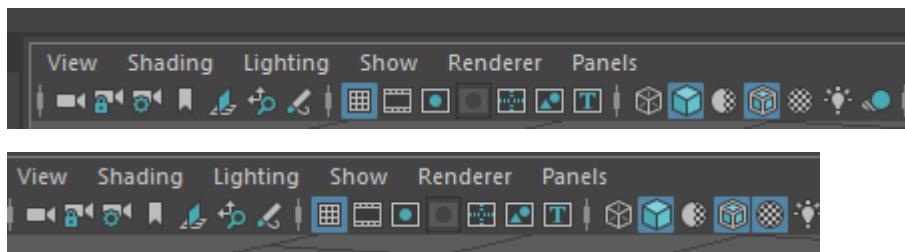


从这里检查属性编辑器, 更改名称和 colo出生。

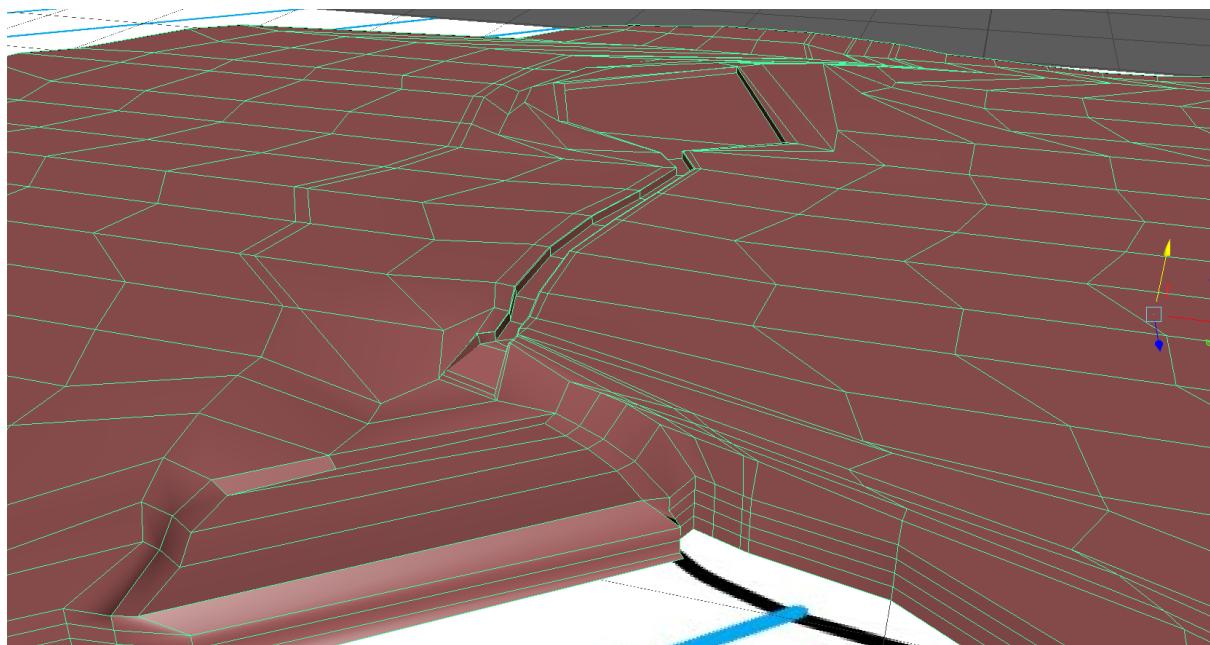




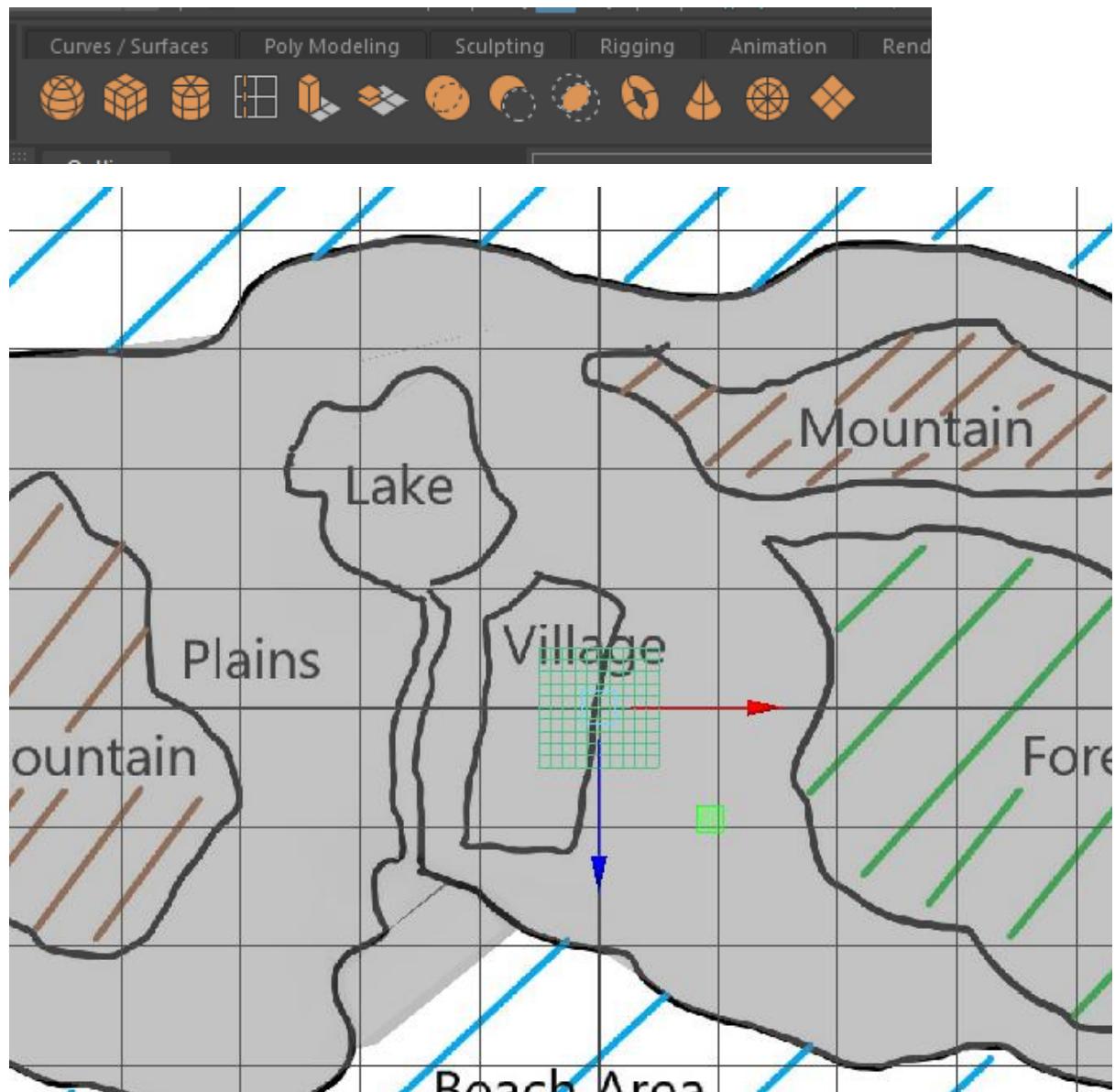
做 `xt`, 以查看应用于对象, 在视图菜单中, 您将看到一个检查器框, 单击此。



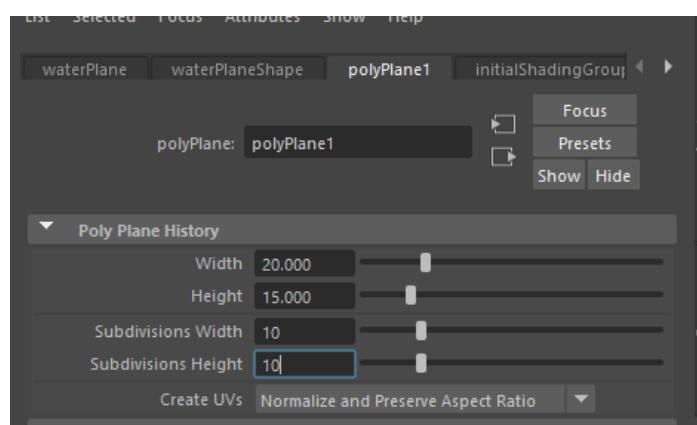
这将出现在查看场景。



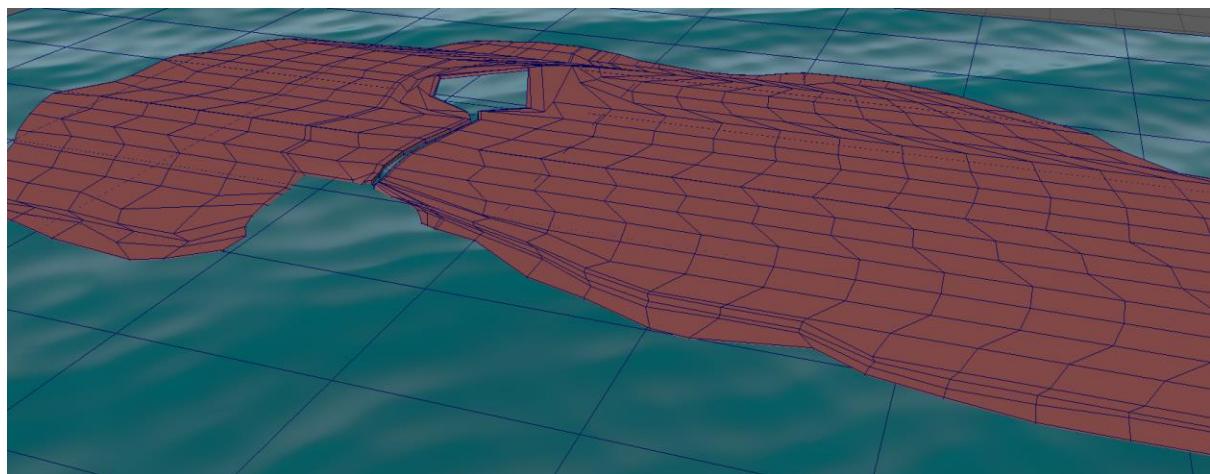
接下来, 我们将创建一个简单的蓝色平面, 我们将在其中 '放置' 岛上周围的水。切换到顶部视图, 然后我在您的自定义货架上, 点击飞机。



从这里, 规模的飞机比岛屿基地大, 分配材料到它, 然后使用移动工具将水机放置在场景的湖和河段可见。

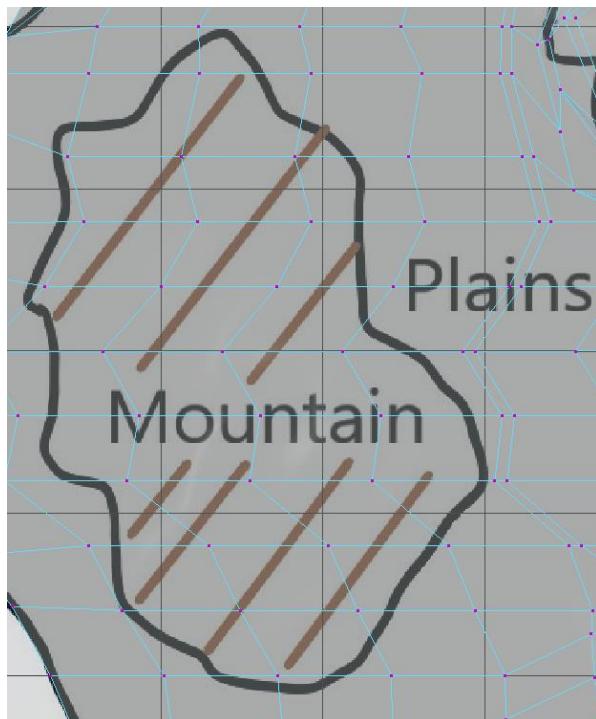


在这种情况下,而不是布林,应用了海洋着色器,这给出了整体图像,在操作高度后,下面的外观

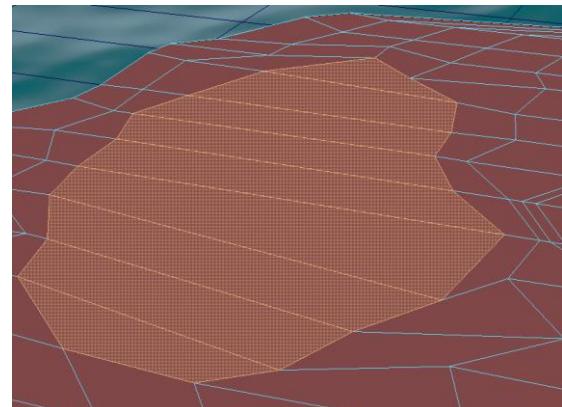


如果水上飞机隐藏了太多的岛屿,可以降低河湖地区的面貌。接下来,我们将把一些形状的山,记住打开x射线模式,以便您可以查看基础图像映射。

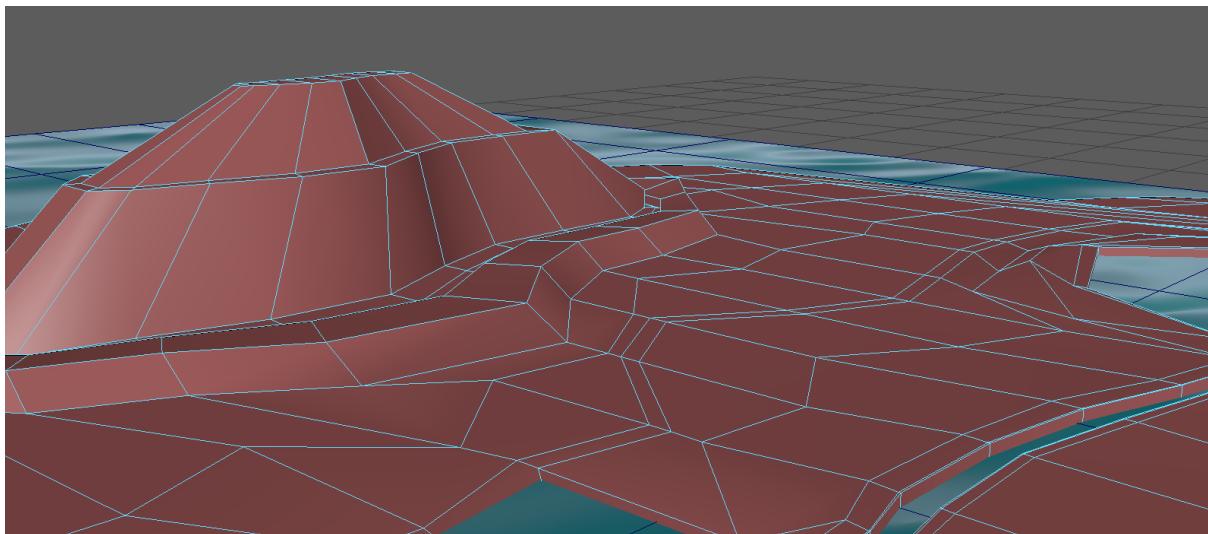
从这里,我交换到顶部视图,然后操纵顶点。



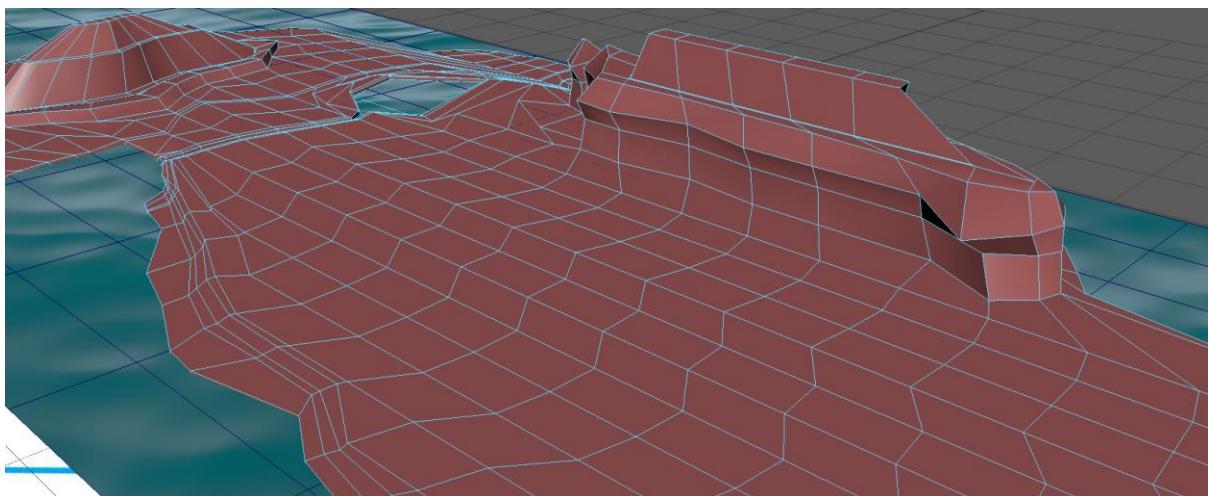
主要目标是创建large脸s为山,一旦这样做,外推工具可以用来生成额外的边缘,高度和面的工作。



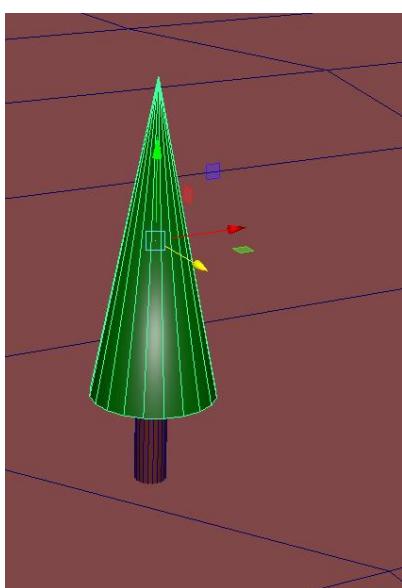
从透视模式来看,一旦你有了面,你可以使用拉伸工具生成设计所需的其他项目。



继续, 直到山已经完成。

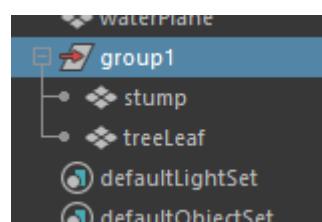


下,我们可以填充森林部分。,在这种情况下,我们将构建一个非常简单的树设计。这种树的设计将包括一个棕色的圆筒和绿色的圆锥。

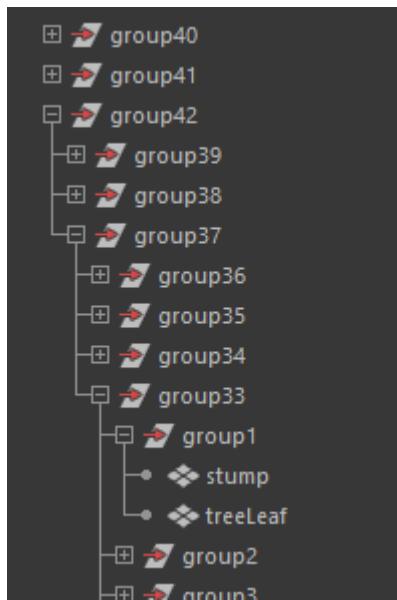


构建树后, 您可以将对象组合在一起 (ctrl + g), 然后进行复制 (ctrl + d) 容易多了完成后, 填充林。

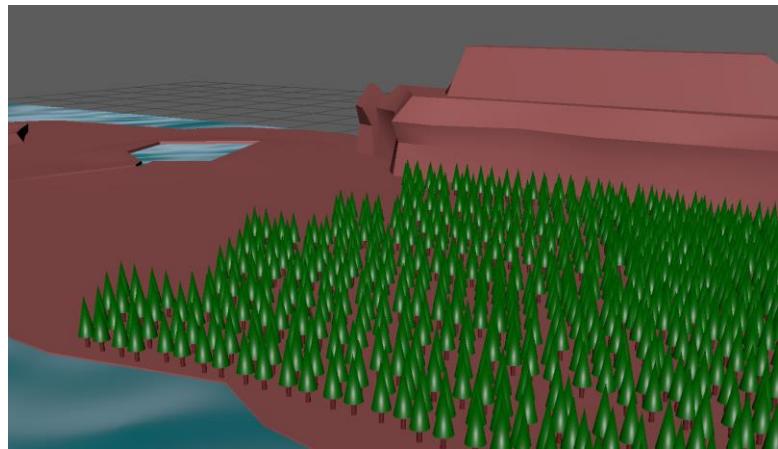
如果检查外联, 可以按如下方式显示分组:



有一次,组的事情是,你可以有组在组,例如:

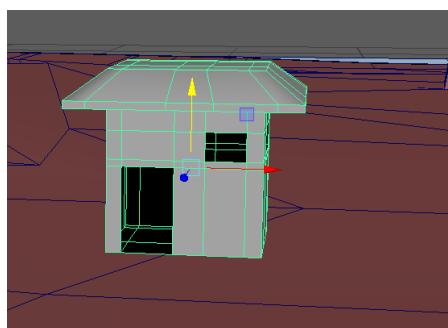


这可以使世界人口迅速发生。



从这里,我们可以添加简单的房子来模拟村庄。

对于房子,这将是一个简单的立方体与屋顶提取出来,面被删除,以创建门/窗户。



从这里开始复制房子和填充村庄。



从这里,你可以修改和发展迷你世界,只要你想要的。

统一

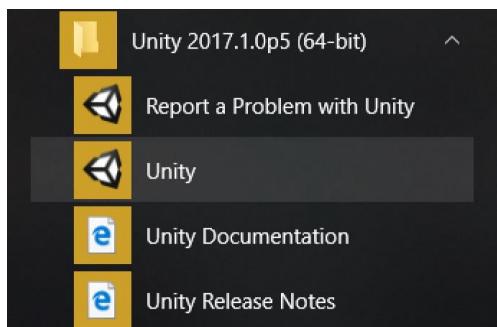
统一概述

unity 是一个游戏引擎, 能够创建3d 和2d 环境。 unity 的主要重点是允许快速创建从自由职业者到专业的游戏。 它包含一些建模功能。

目标 :

- 接口简介
- 简单的模型创建
- 模型对象的播放机控制

加载统一



如果您没有帐户, 则必须创建一个帐户。否则, 请使用您的注册帐户登录。

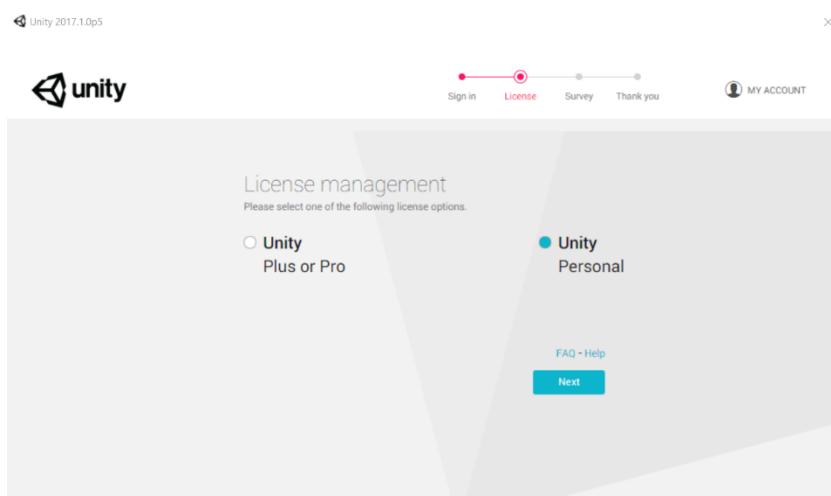
创建 :

A screenshot of the 'Create a Unity ID' form. The form fields are: Email (s.costain@griffith.edu.au), Password (redacted), Username (seancostain), Full Name (Sean Costain). Below the form are two checkboxes: 'I agree to the Unity Terms of Use and Privacy Policy' and 'Get Unity news, discounts and more!', and two buttons: 'Already have a Unity ID?' and 'Create a Unity ID'.

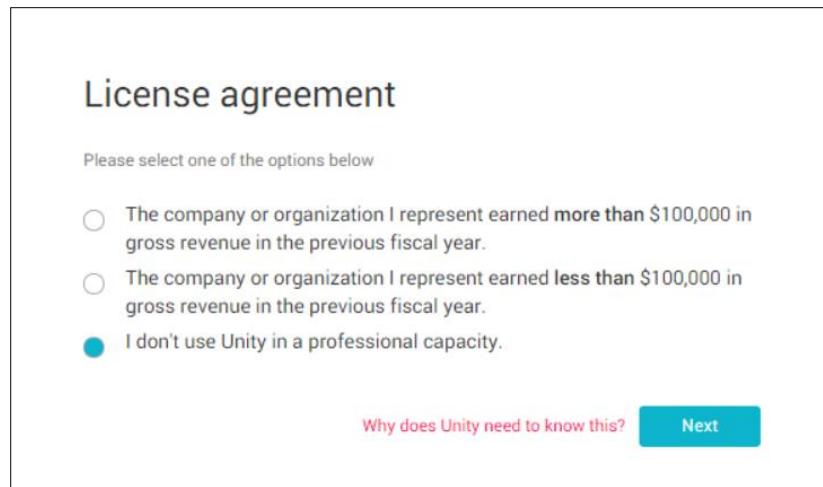
登录 :



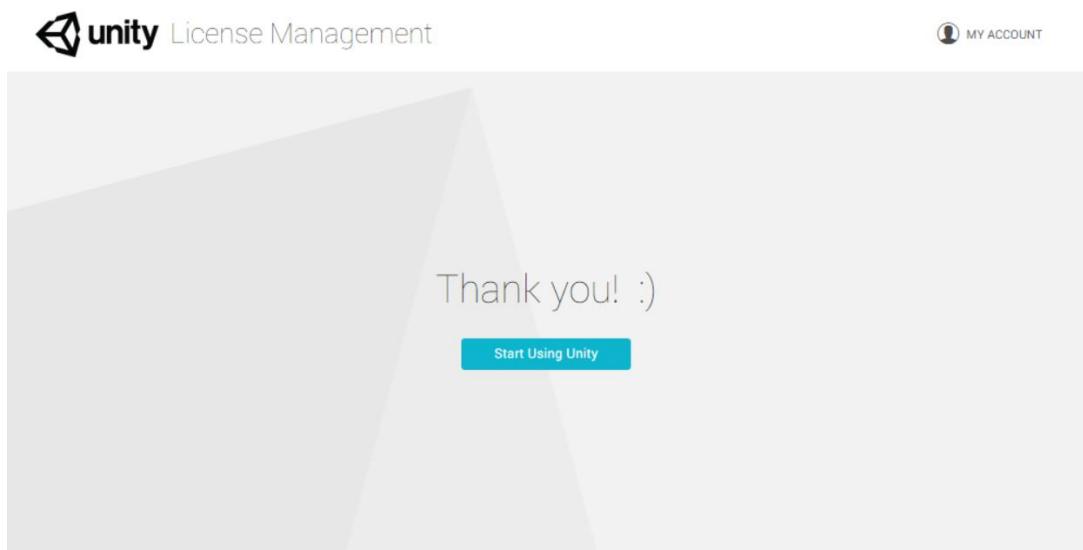
如果弹出,请选择 "团结个人"



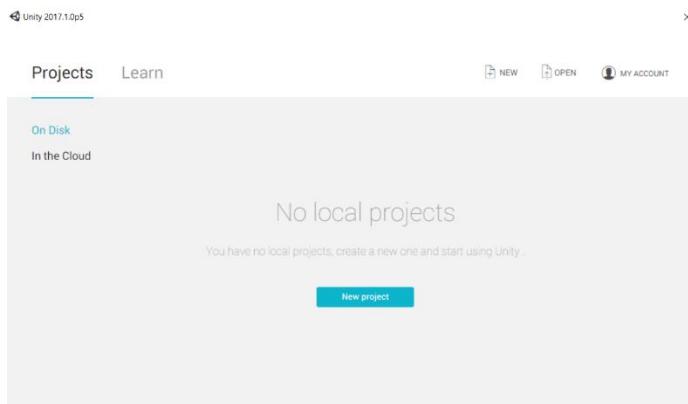
同意许可协议



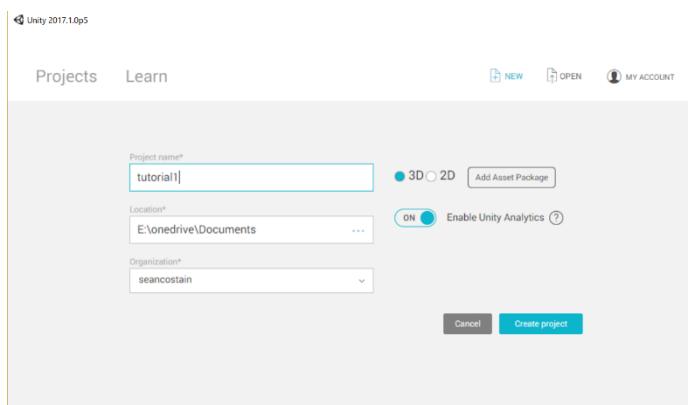
激活后



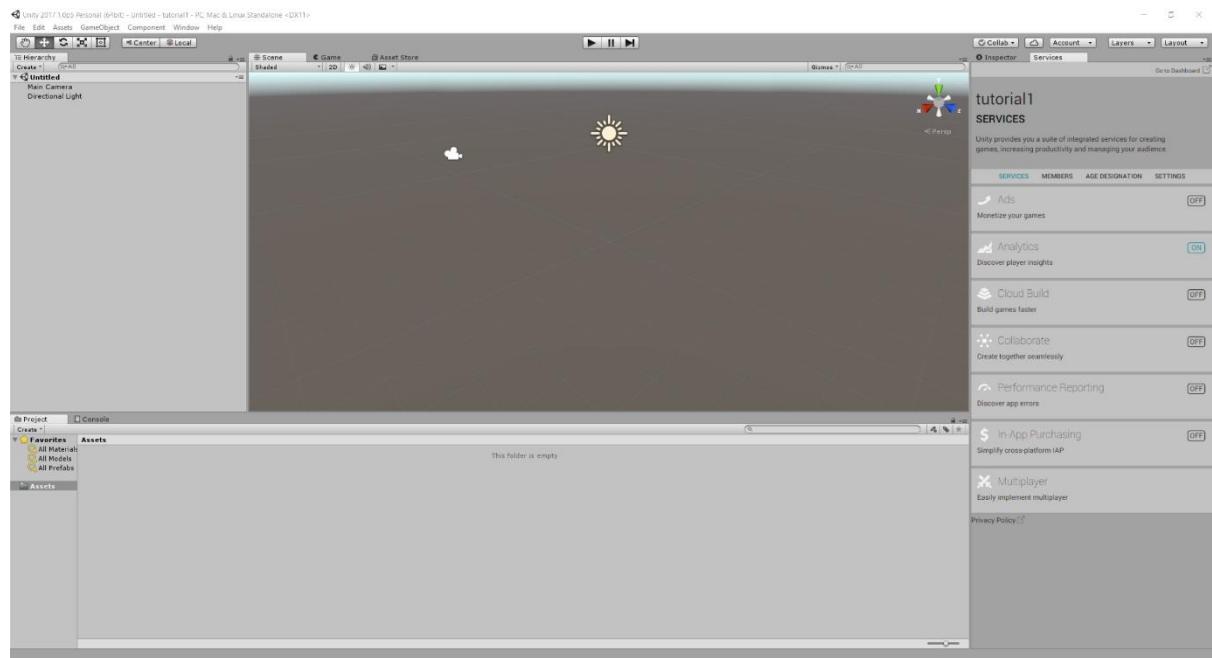
从 "开始" 菜单中选择 "新建项目"、"磁盘"



用名称填写表格, 在这种情况下, 教程1

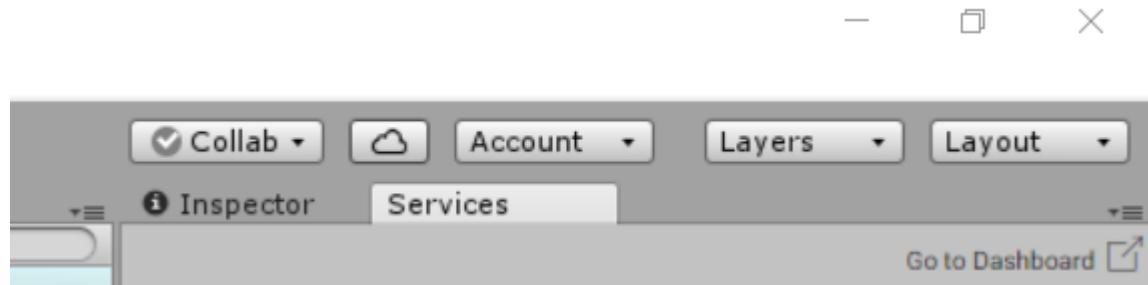


点击创建项目, 这将打开团结到其默认布局



和 maya 一样, 用户界面也有一些学习, 所以让我们先从服务变成巡视员, 看看。

点击右上角的检查器选项卡



当您在游戏世界中有对象或选择对象时, 此区域将填充。

让我们来看看用户界面, 有5个主要方面:

- 工具栏
- 层次结构窗口
- 项目窗口
- 检查器窗口
- 场景视图

工具栏



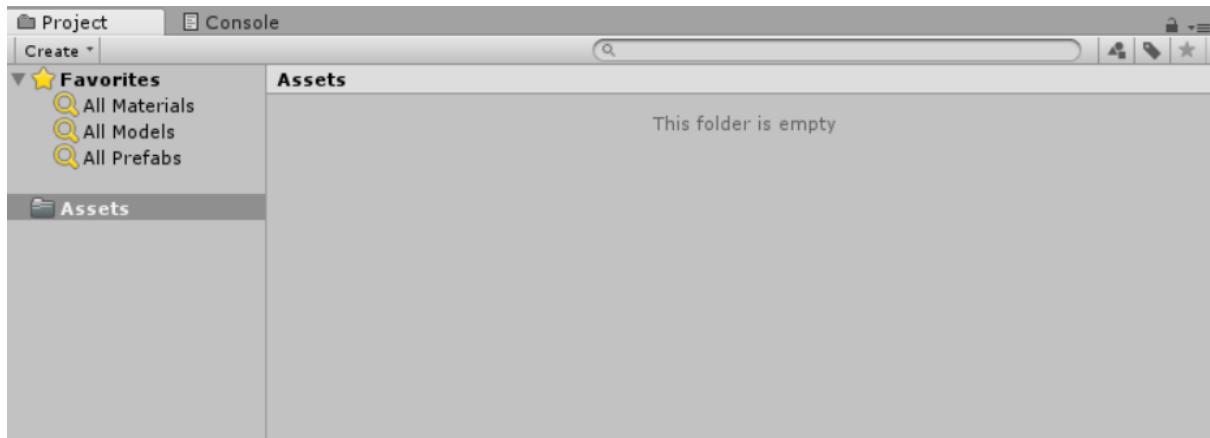
这是 ui 中唯一无法重新排列的部分, 它包含用于与接互的最常用的按钮。

层次结构窗口



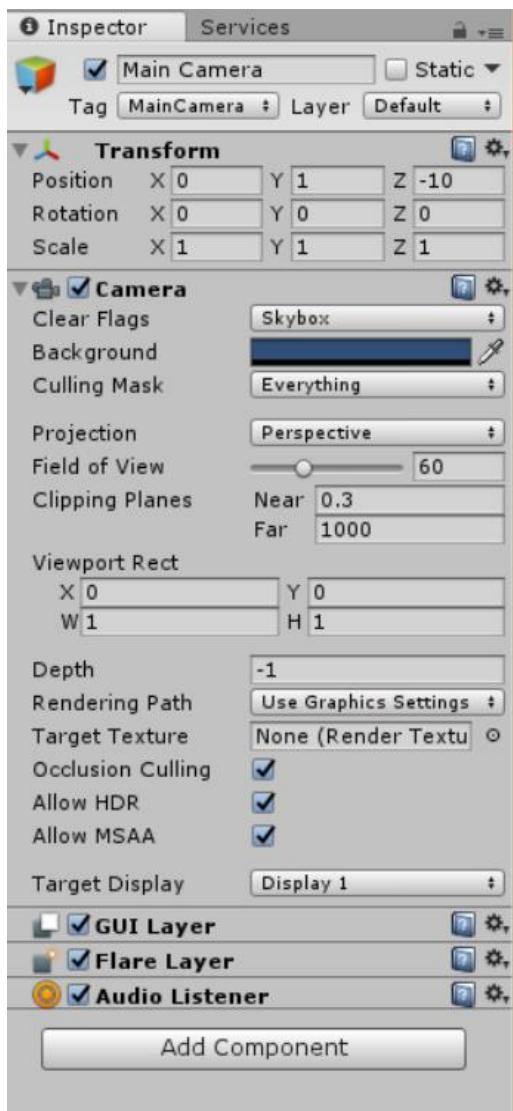
这是当前项目中所有元素的列表。这样就可以使父项具有子项, 即类似对象的组

"项目" 窗口



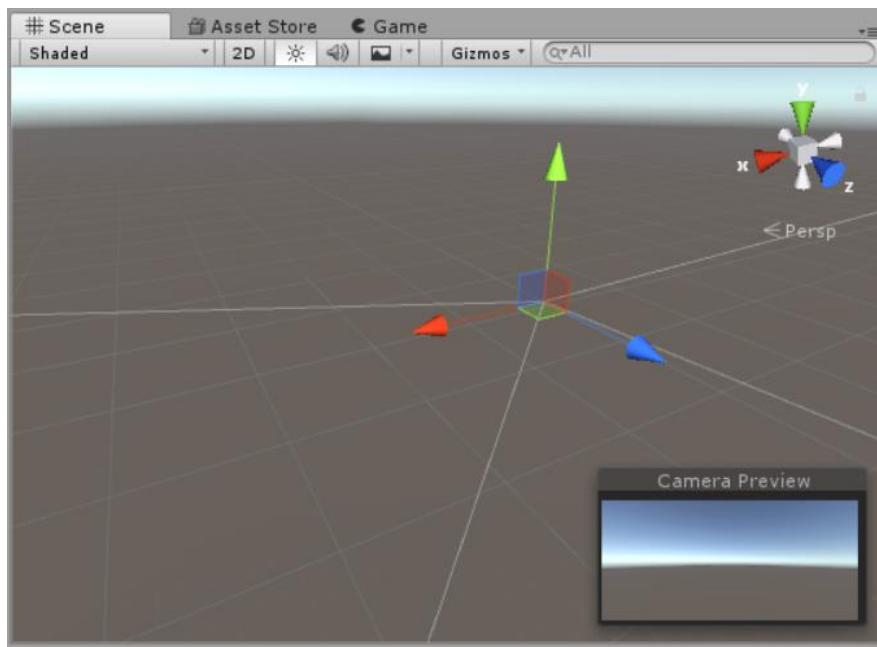
项目窗口显示项目中的所有资产。这些可以存储在文件夹中, 以便于管理。这就是进口资产的去向。

检查器窗口



检查器窗口是资产的图形视图。无论是3d对象、相机还是光源。场景中的任何元素都将在检查器窗口中具有匹配字段。添加组件按钮允许向对象添加其他元素，这些项可以是刚体、重力、控制脚本等项。

场景视图



场景视图是游戏元素的放置位置, 允许对元素进行视觉导航和编辑。这可以根据项目在2d 或3d 透视中完成。

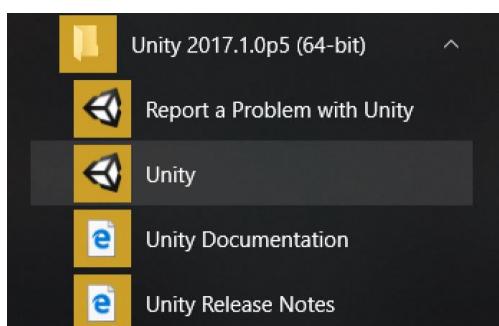
统一键快捷方式

工具	
击键	命令
Q	先生
W	移动
E	旋转
R	规模
T	矩形工具
Z	透视模式切换
X	旋转切换
V	顶点捕捉
CTRL/CMD + LMB	单元
游戏对象	
Ctrl/cmd + shift + n	新的空游戏对象
alt + shift + n	选定游戏对象的新空子项

Ctrl/cmd + alt + f	移动到视图
Ctrl/cmd + shift + f	与视图对齐
移位 + f或双 f	将场景视图相机锁定为所选的游戏对象

此处的更多键:<https://docs.unity3d.com/Manual/UnityHotkeys.html>

加载统一



生成对象:灯光和原语

目的：构建简单的原语和测试灯

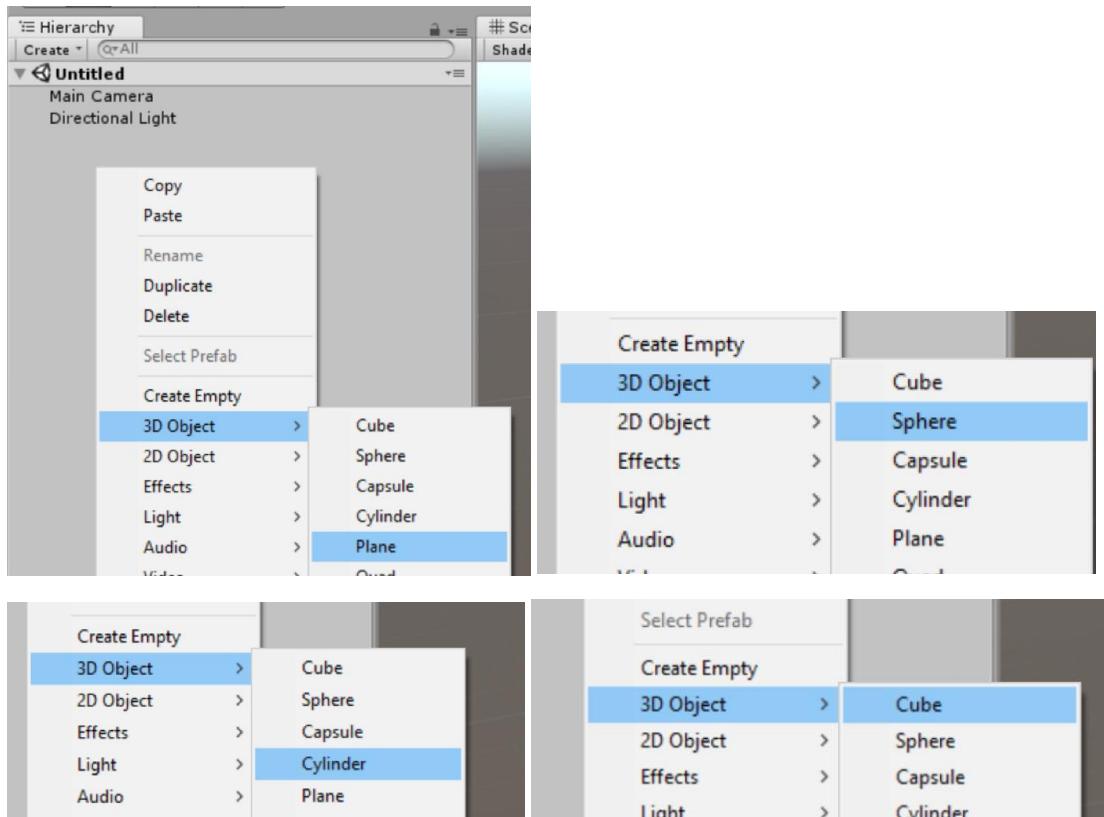
创建一个新项目并进入默认视图。



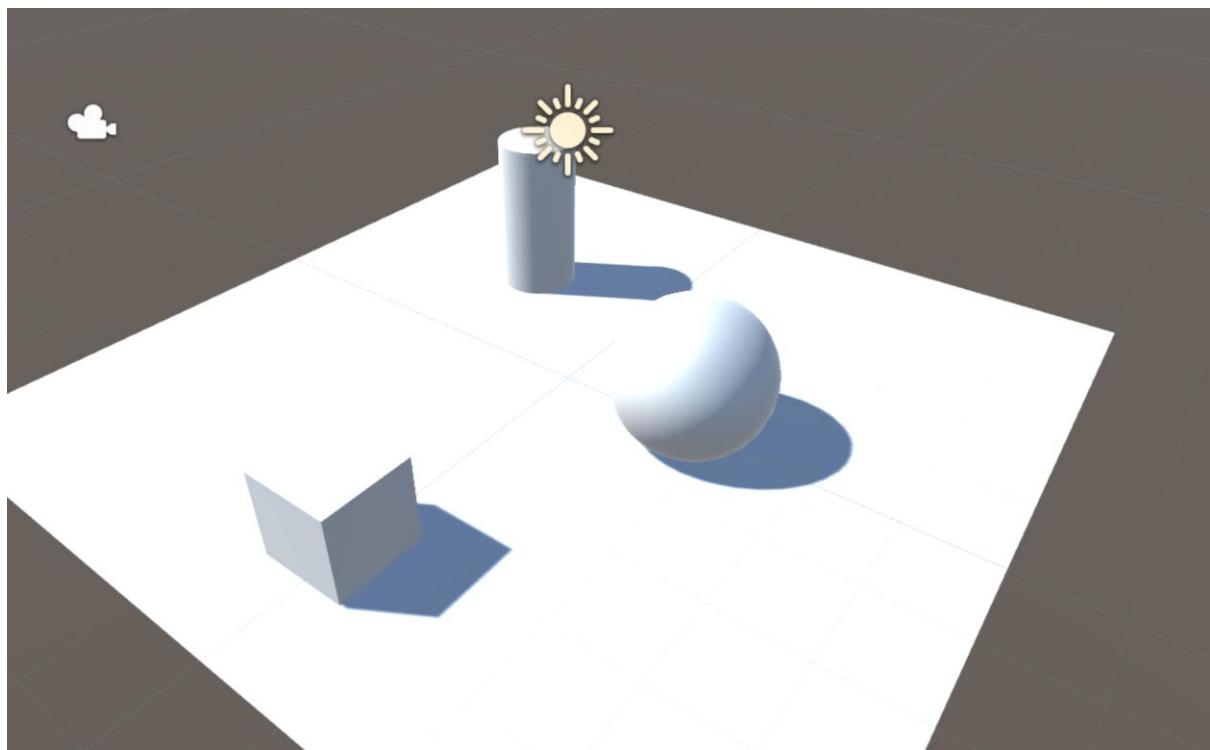
首先,我们将创建以下基元

- 飞机
- 领域
- 缸
- 立方体

这是通过在层次结构面板中右键单击并选择3d 对象来完成的。选择每个对象, 然后使用移动工具将基元放置在平面周围。



创建对象后, 您可以在层次结构屏幕中单独选择它们并将其移动, 从而创建以下模式。

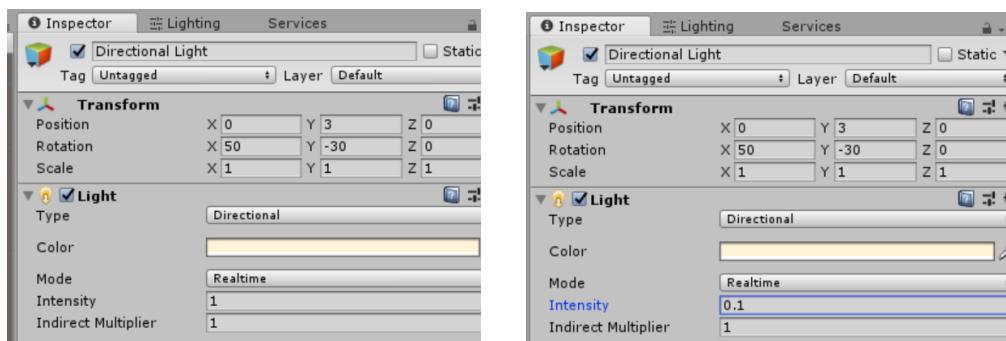


为了开始放灯, 我们将把方向光的强度降低。

为此, 请在层次结构面板中选择 "方向指示灯"



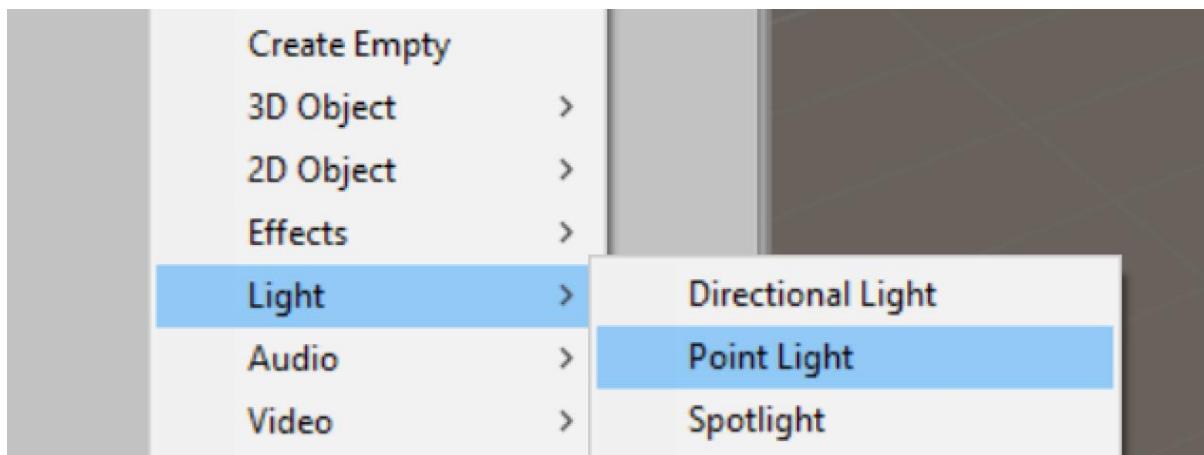
然后在检查器面板中, 将强度从1更改为0。1



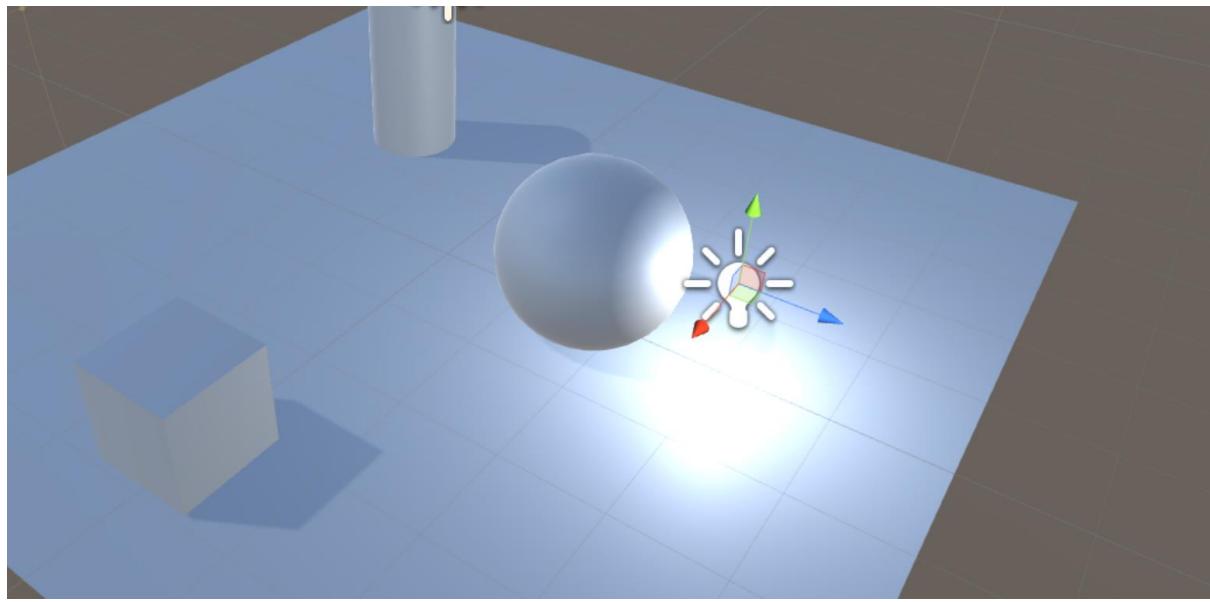
正如你所看到的, 当这种情况发生时, 场景从强烈的白色环境降低到蓝色的环境。

现在, 我们可以添加一些额外的灯光。

首先, 让我们创建一个点光。为此, 请在层次结构面板中右键单击, 然后选择 "点光源"。



这将在平面中央形成一盏灯, 向上拖动并在物体周围移动。



一旦你把它放在球体的远端在检查器面板中, 打开阴影。

Inspector Lighting Services

Point Light Static

Tag: Untagged Layer: Default

Transform

Position	X: 0	Y: 0.98	Z: 3.018
Rotation	X: 0	Y: 0	Z: 0
Scale	X: 1	Y: 1	Z: 1

Light

Type: Point

Range: 10

Color: (white)

Mode: Realtime

Intensity: 1

Indirect Multiplier: 1

Realtime indirect bounce shadowing is not supported for Spot and Point lights.

Shadow Type: No Shadows

Inspector Lighting Services

Point Light Static

Tag: Untagged Layer: Default

Transform

Position	X: 0	Y: 0.98	Z: 3.018
Rotation	X: 0	Y: 0	Z: 0
Scale	X: 1	Y: 1	Z: 1

Light

Type: Point

Range: 10

Color: (white)

Mode: Realtime

Intensity: 1

Indirect Multiplier: 1

Realtime indirect bounce shadowing is not supported for Spot and Point lights.

Shadow Type: Hard Shadows

Realtime Shadows

Strength: 1

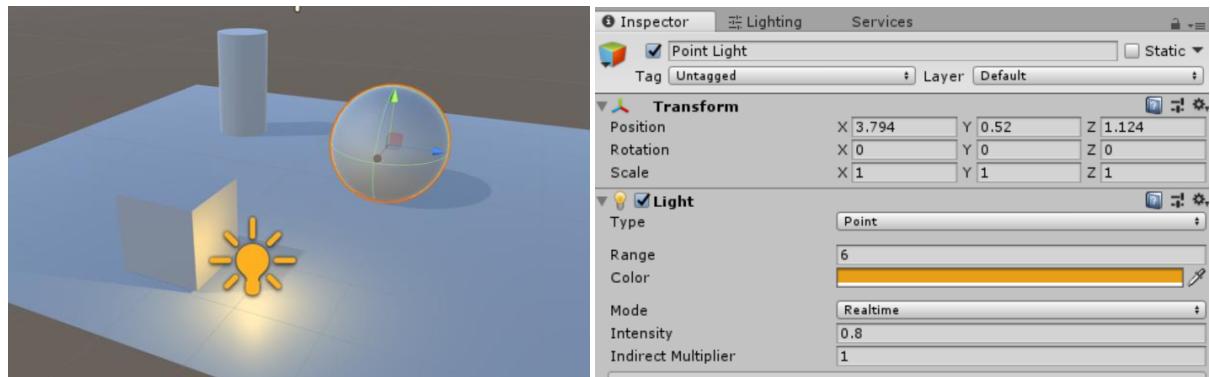
Resolution: Use Quality Settings

Bias: 0.05

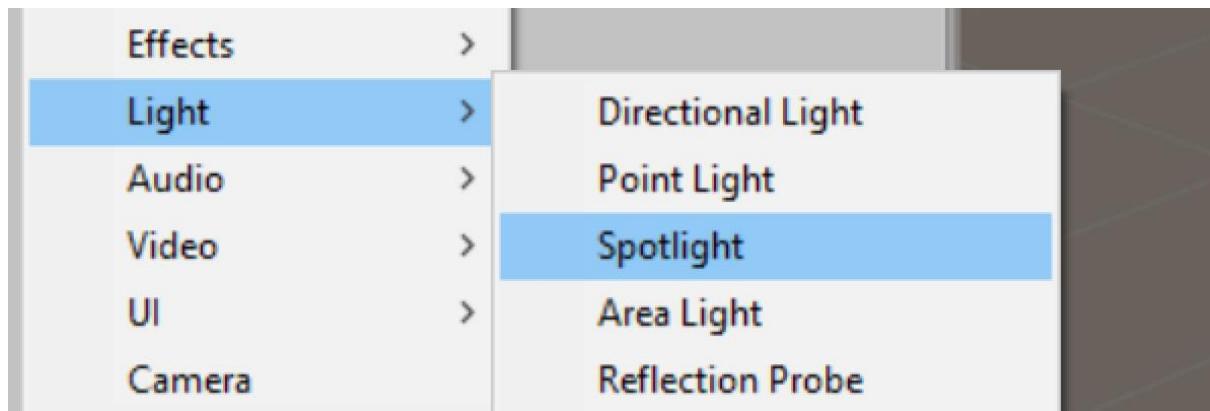
Normal Bias: 0.4

你会注意到, 场景的外观发生了巨大的变化, 移动点光, 这样你就可以想象运动和阴影会发生什么。

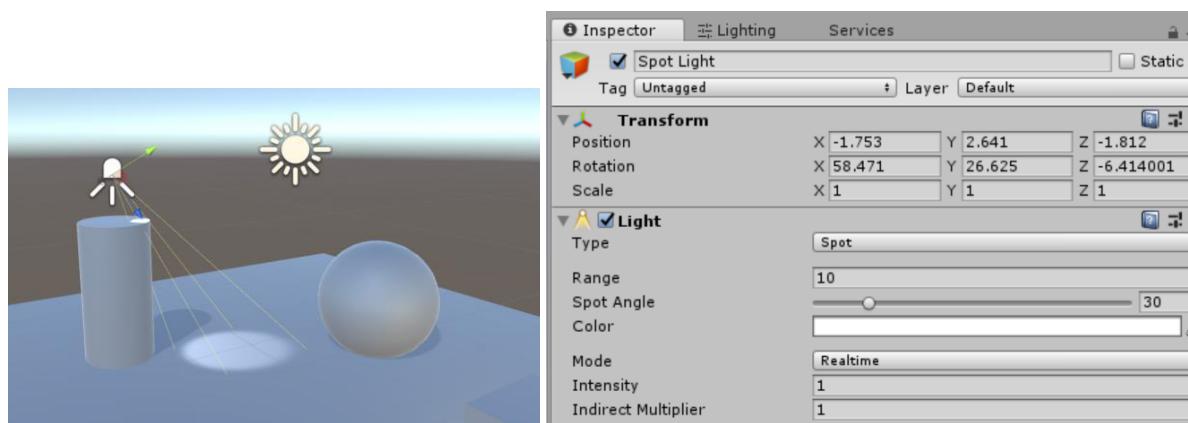
玩一下设置, 如范围、强度和颜色。您可以用最少的工作量创建较低等级的橙色光。



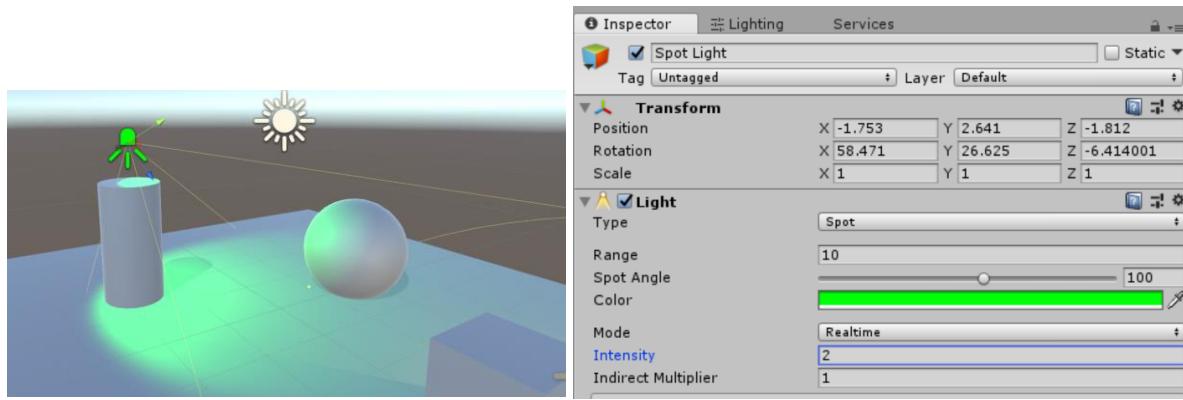
下我们将添加一个聚光灯。在层次结构中右键单击, 然后选择 "灯光" > "聚光灯"



然后使用移动工具, 将聚光灯放置在圆柱体上。



正如你所看到的, 你可以玩的强度, 范围, 颜色和点角度。

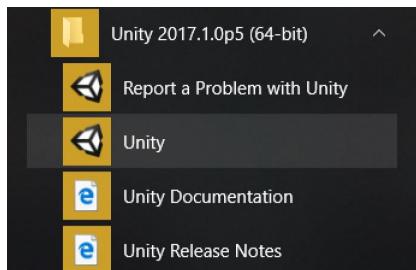


生成对象:玛雅人与团结项目的合并。

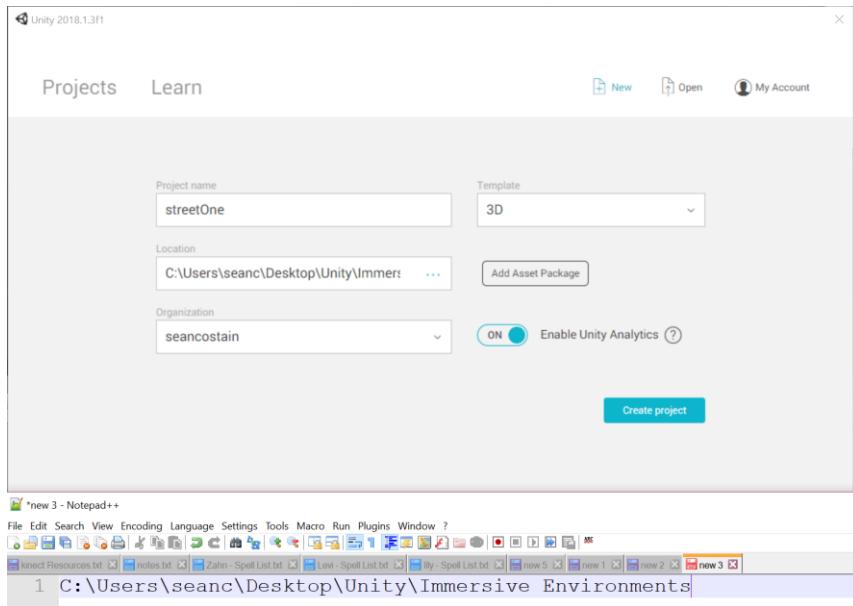
目标:显示一个简单的提示,使进口玛雅模型到统一。

我们将从一个新的 unity 项目开始:

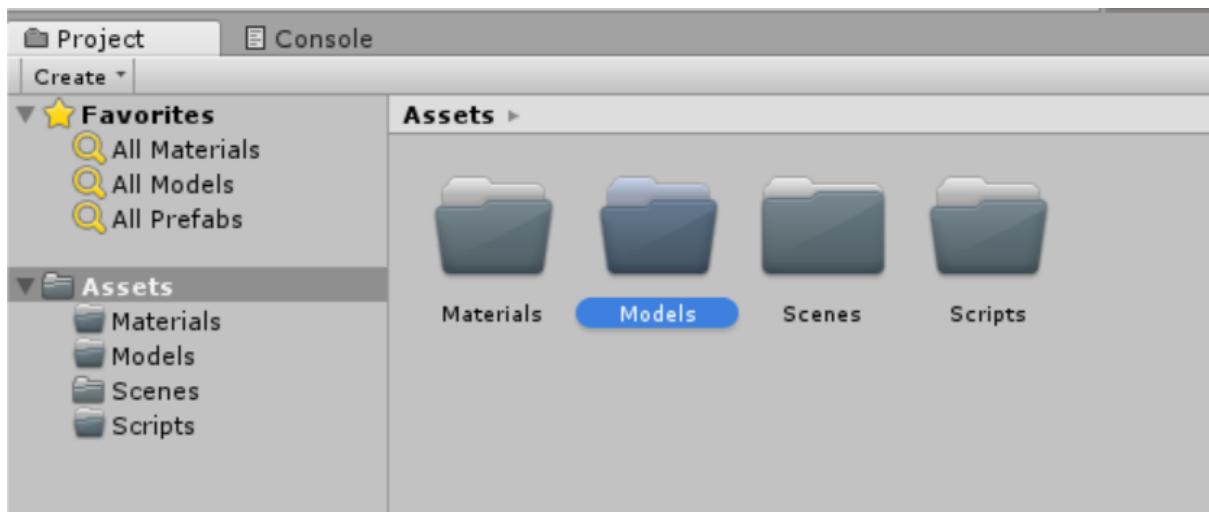
加载统一



创建一个新项目并记住位置。



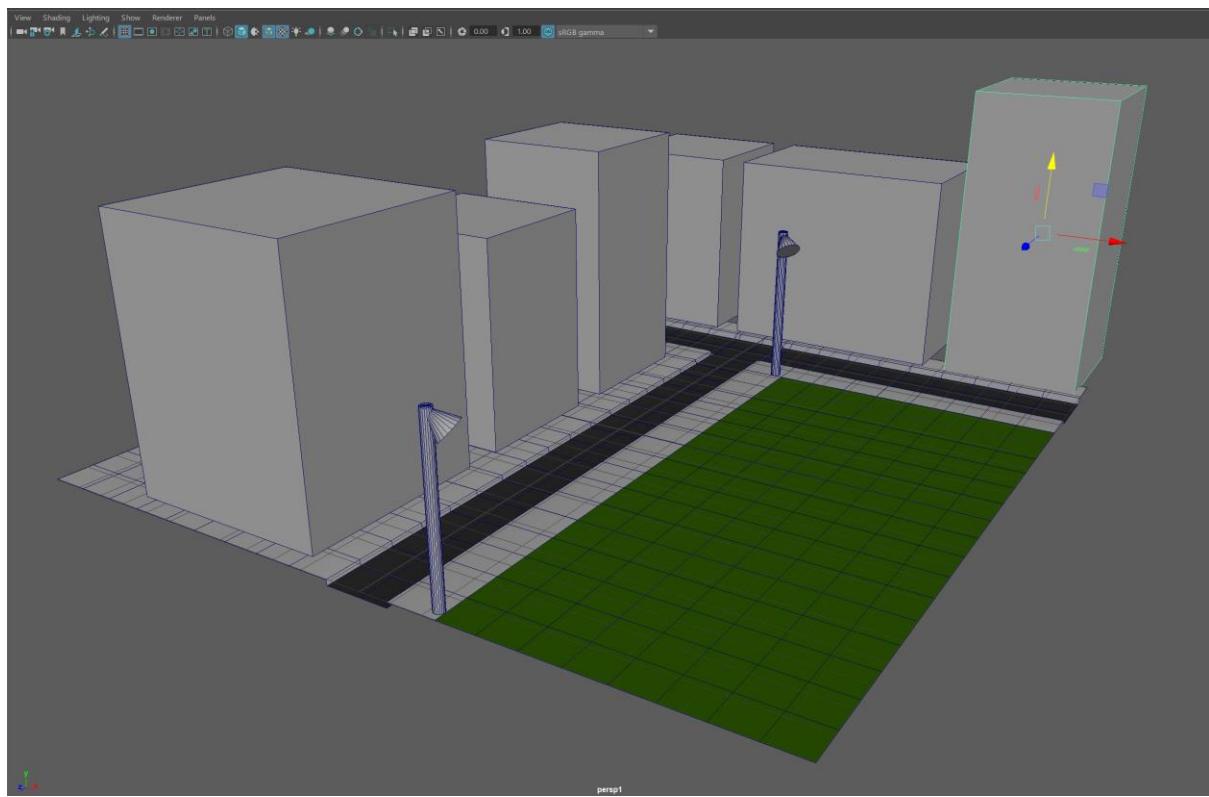
在这种情况下,该项目将最终在我的桌面上子文件夹调用沉浸式环境.一旦项目创建完成,转到"资源"面板,并创建以下文件夹结构。



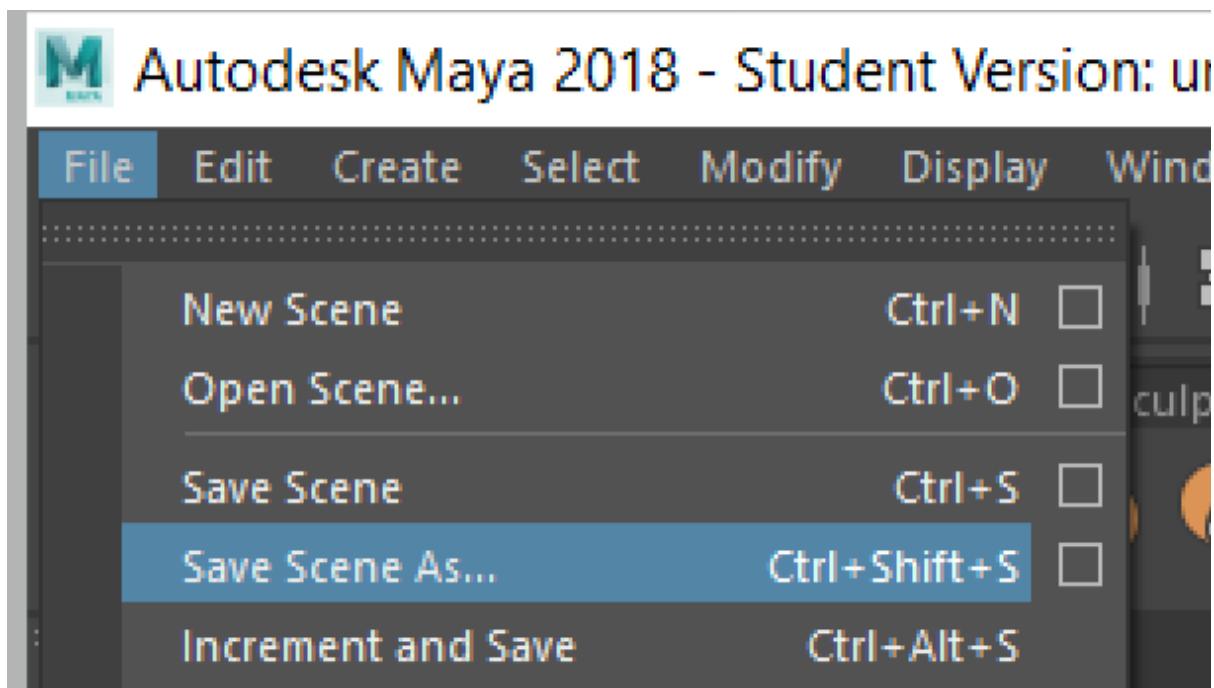
模型是我们将用于放置 maya 模型的路径。

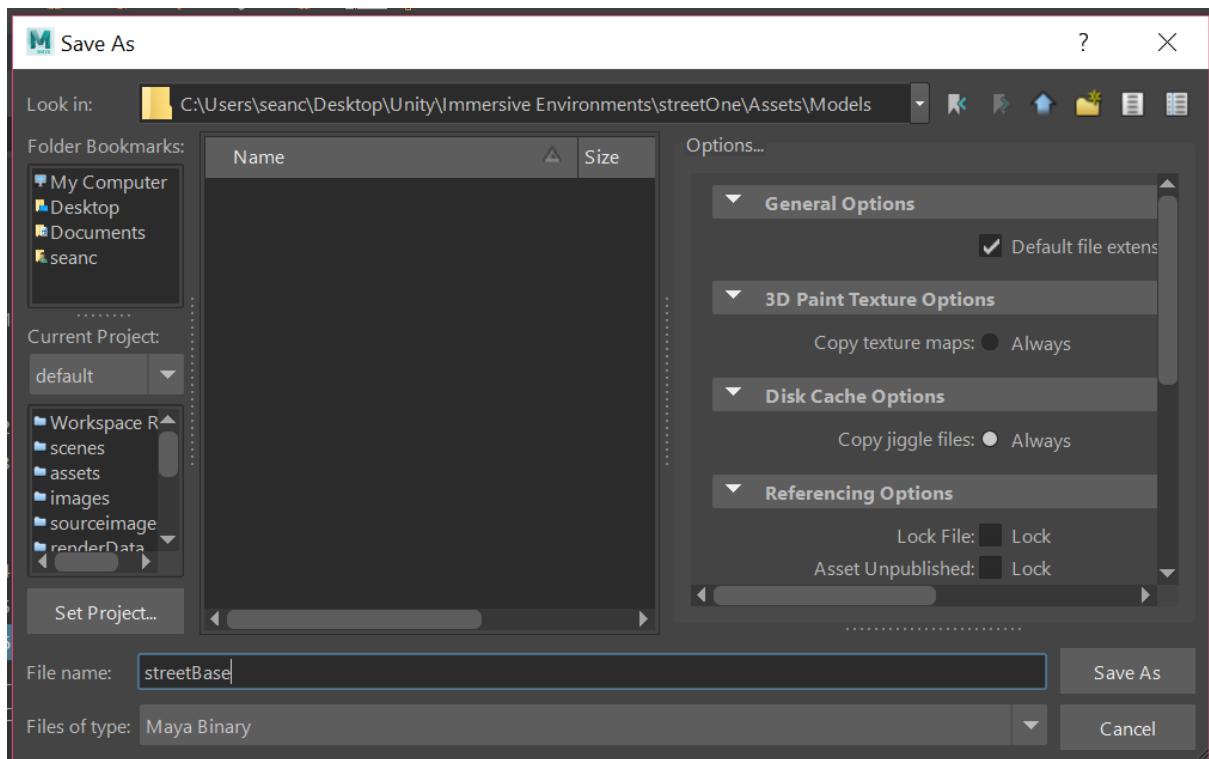
现在这个设置好了,让我们跳入玛雅。

从这里,快速创建一个简单的块布局街道,这是旁边的一个竞争环境.

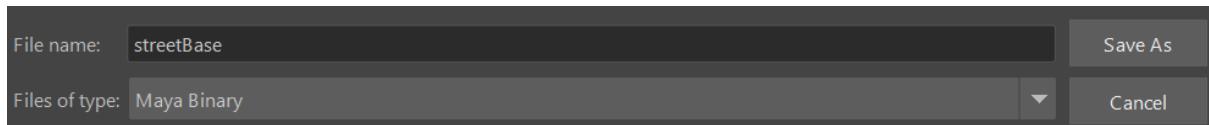


现在,让这个工作的诀窍是节省这个项目。从这里,去文件->保存场景,然后找到放置统一项目的文件夹。

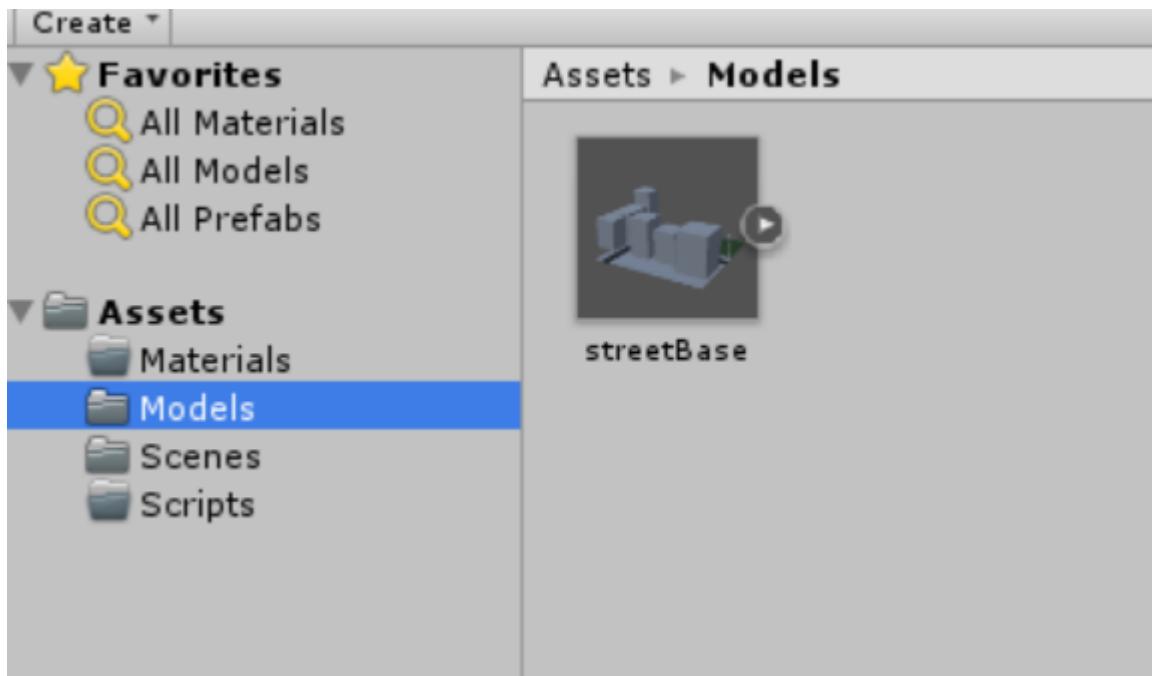




关键的部分是确保文件存储为 maya 二进制:



一旦文件保存,回到统一。将有一个一点点的时间作为团结重新填充资产文件夹,但完成后,您应该会看到以下内容:



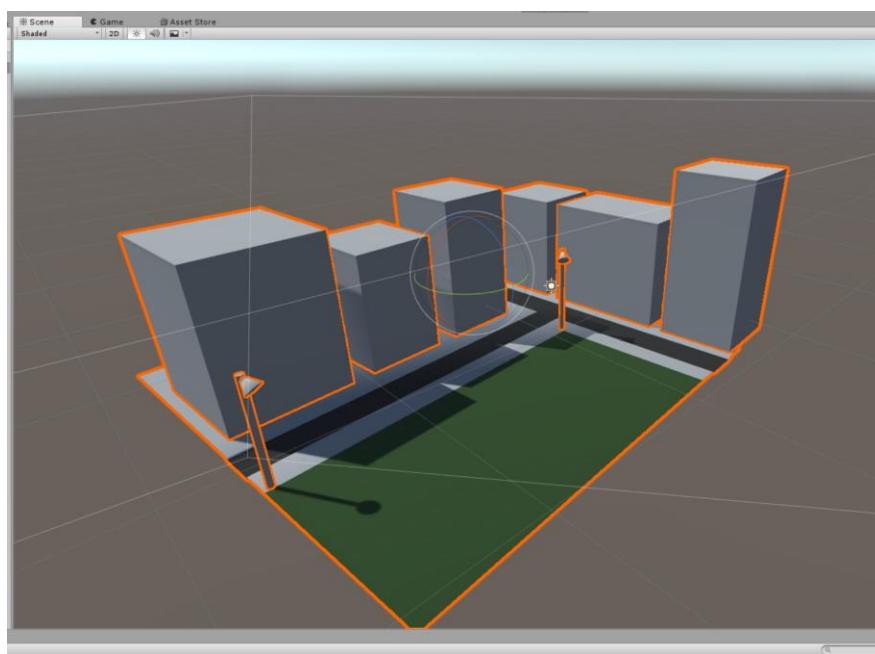
请注意, 模型附带了一个材料文件夹。这允许模型和元素被转移到团结作为一个整体.这将避免缺少纹理等。从这里, 您可以拖动模型进入场景视图。

如果展开模型, 您应该看到以下内容



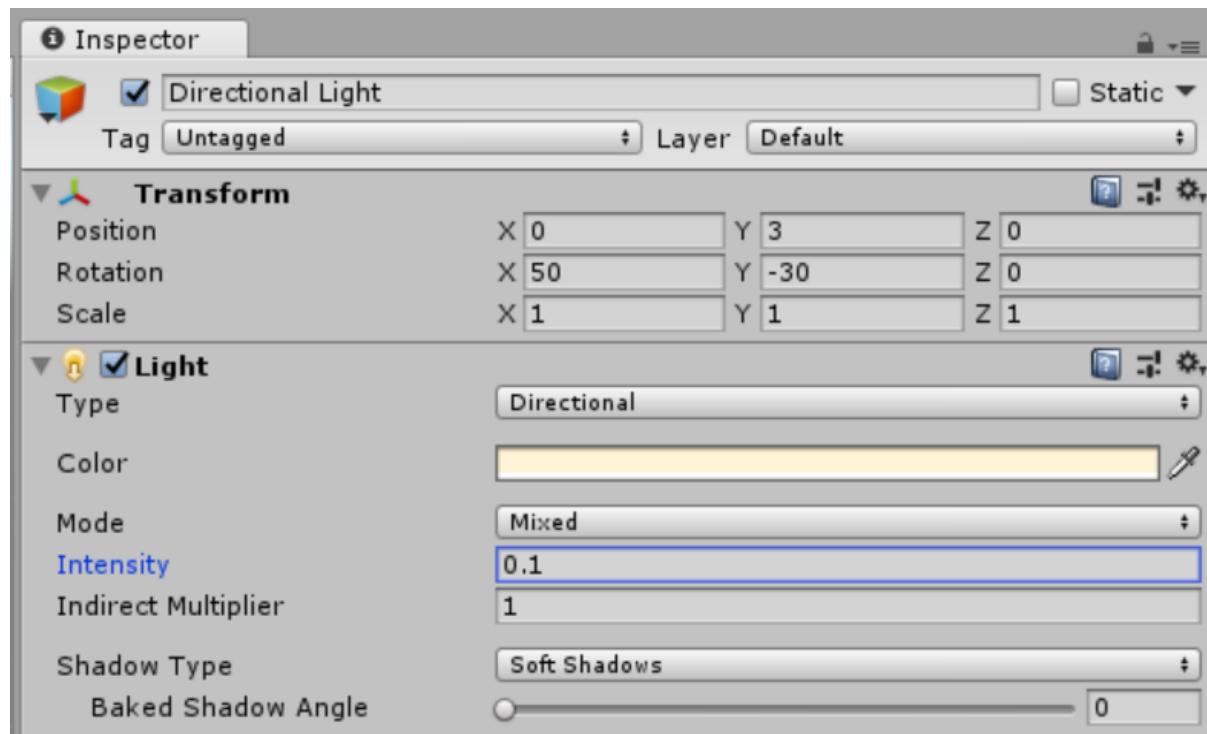
这是所有的分配给对象的原语和材料。

从这里, 拖动街道基地到现场, 你将不得不滚动和旋转看到它, 但团结应该包含以下

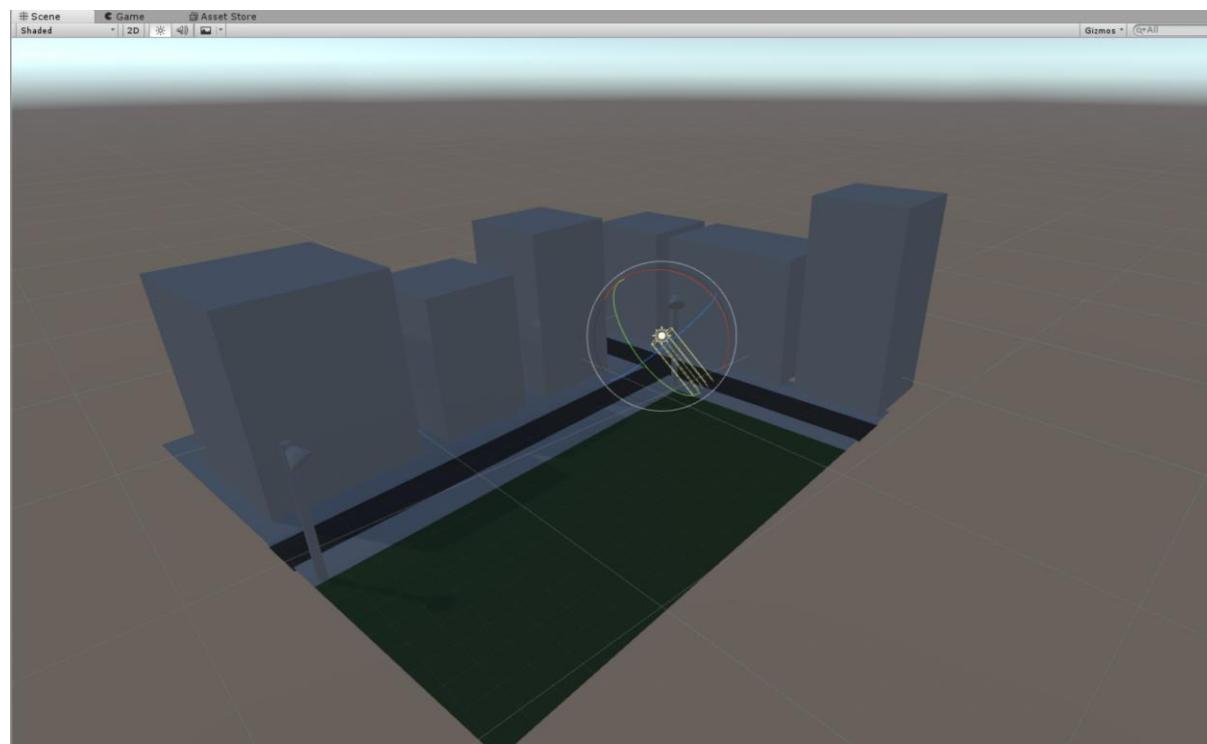


现在我们已经有了模型, 我们可以降低方向光, 并在现场聚光灯上添加一些聚光灯。

将强度降至0。1

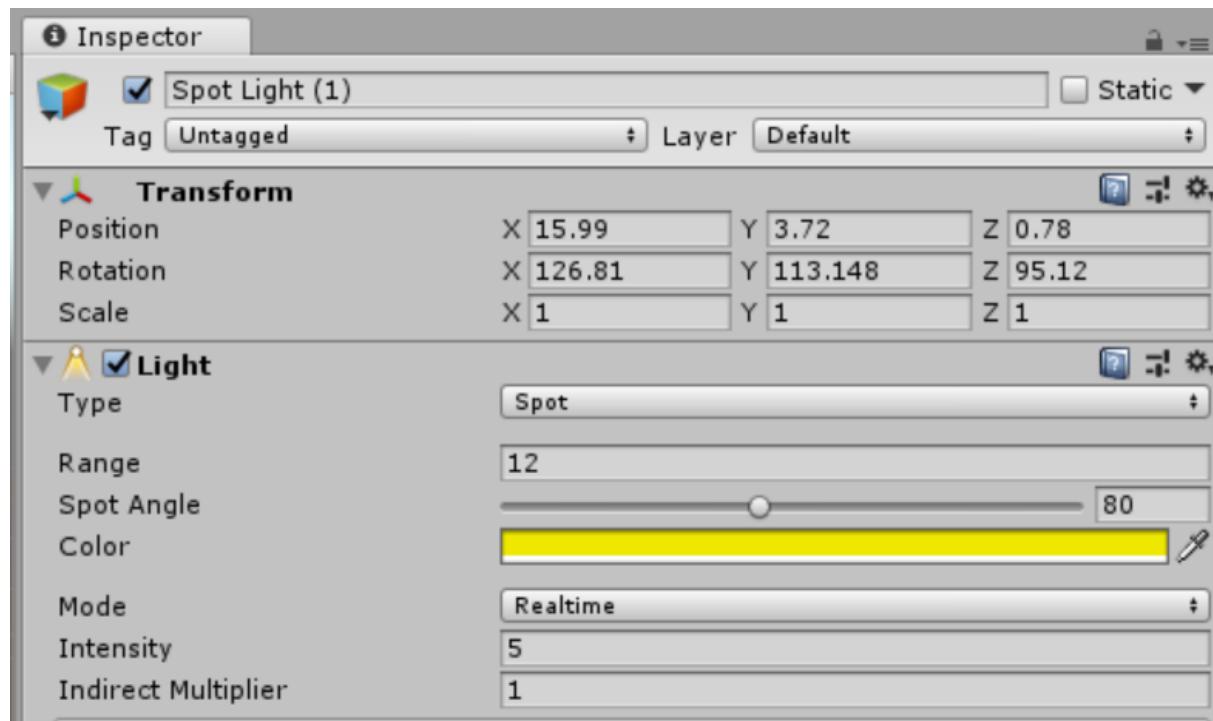


这将提供以下布局

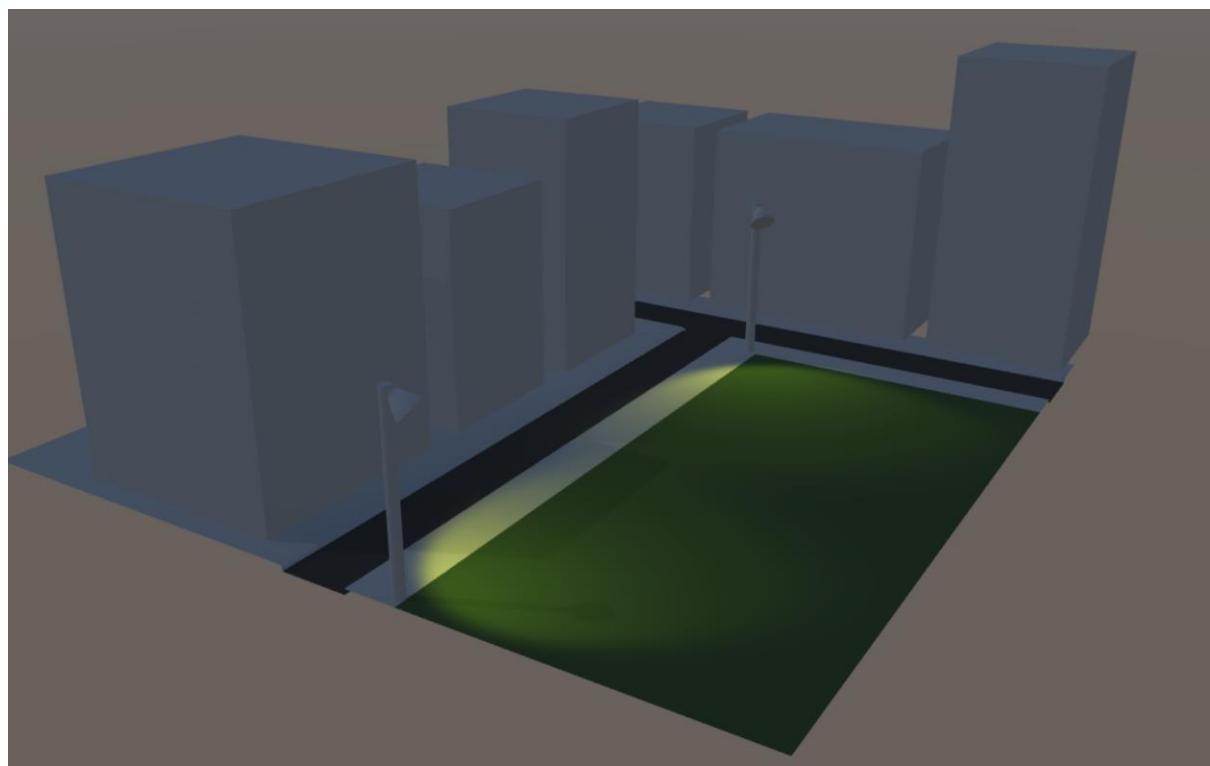


从这里创造一个聚光灯，并将其定位在现场位置。

以下是灯光设置:

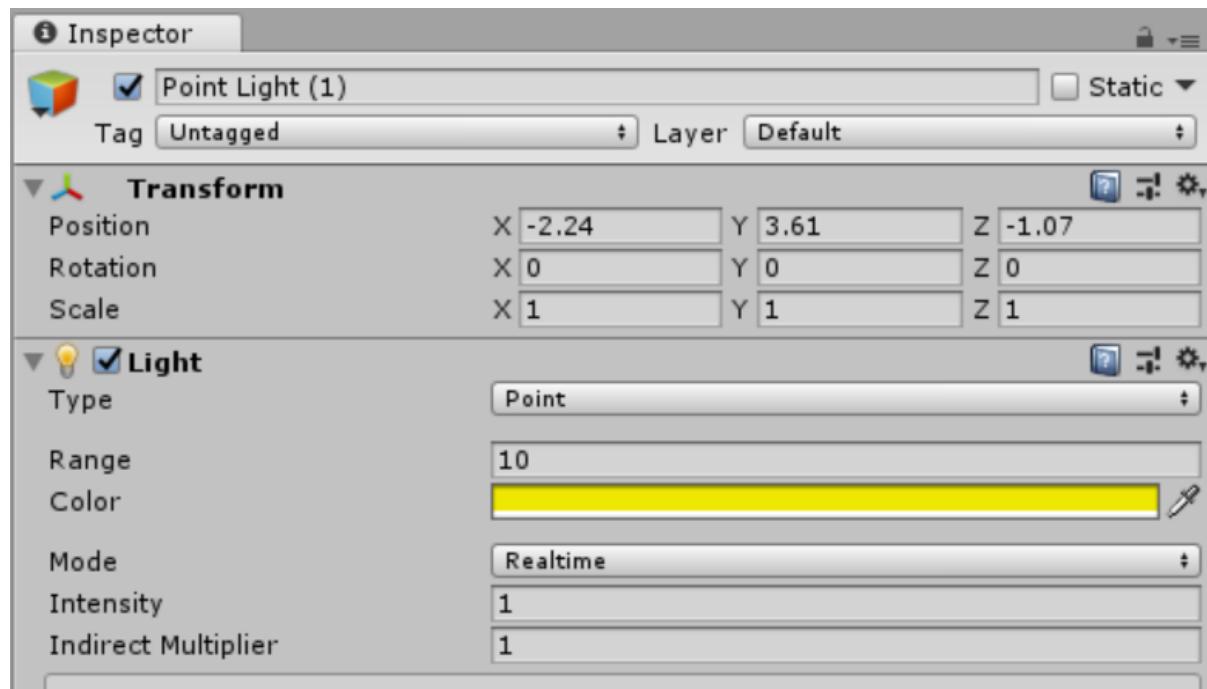


将此应用于每个字段光和您的团结世界应该如下所示:



注意,即使有了这些灯,场灯也会缺少一些东西,从这里,在每个场灯的位置上添加一个点光,这将是灯的灯泡

以下是点光源设置:



下面是输出:

