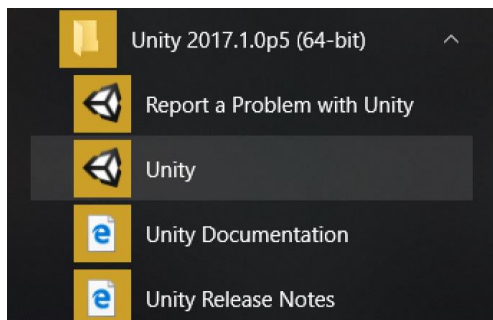


# 浸入式环境

目标：

- 团结--玩家运动

加载统一

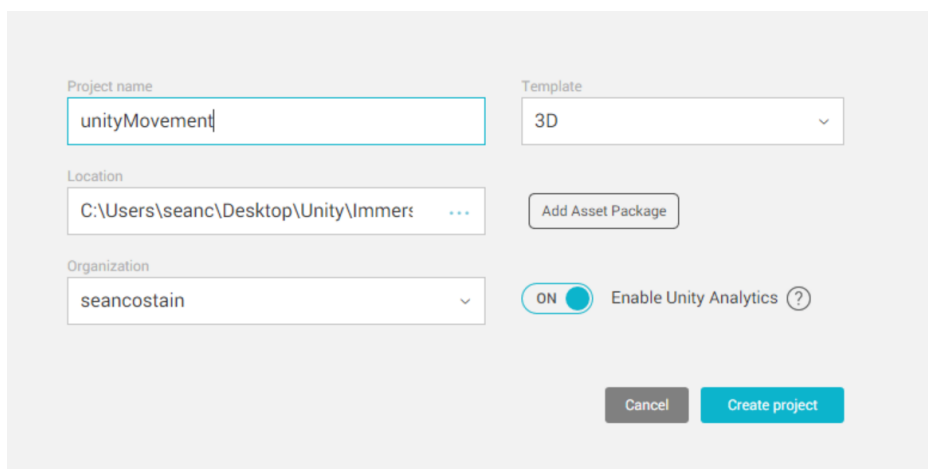


!如果你没有一个帐户,你将不得不创建一个。否则,请使用您的注册帐户登录。

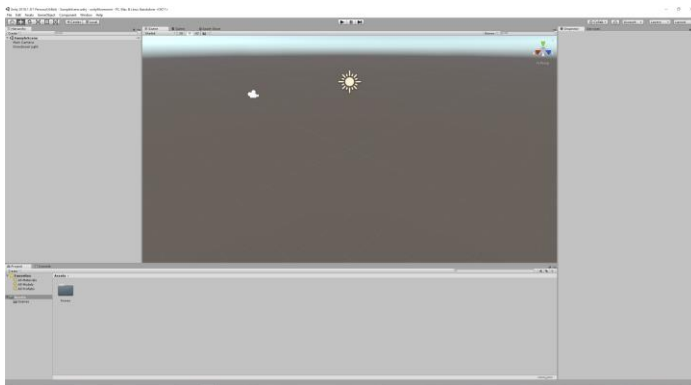
创建新项目,单击右上角的新图标。



应用名称,然后单击"创建项目"。

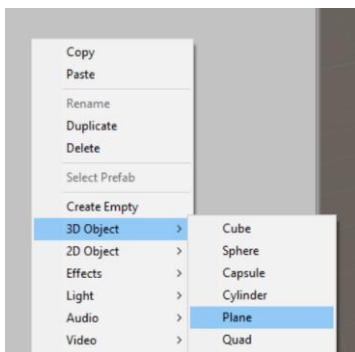
A screenshot of the 'Create New Project' dialog box in Unity. The dialog has a light grey background. It contains several input fields and a dropdown menu. The 'Project name' field is at the top left, containing the text 'unityMovement'. To its right is a 'Template' dropdown menu set to '3D'. Below the 'Project name' field is a 'Location' field containing the path 'C:\Users\seanc\Desktop\Unity\Immers'. To the right of the 'Location' field is a button labeled 'Add Asset Package'. Below the 'Location' field is an 'Organization' dropdown menu set to 'seancostain'. To the right of the 'Organization' field is a toggle switch labeled 'ON' and the text 'Enable Unity Analytics' with a question mark icon. At the bottom right, there are two buttons: 'Cancel' and 'Create project'.

这将开门下面的场景

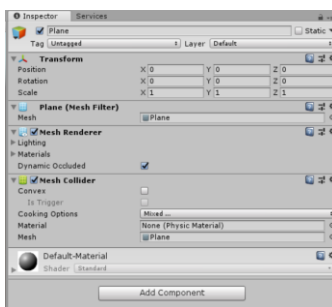


首先, 我们需要创建一个进入的世界。在这种情况下, 它不会是一个复杂的世界, 仅仅是理解正在发生的事情就足够了。

在层次结构窗格中右键单击, 然后选择 3d-> 平面

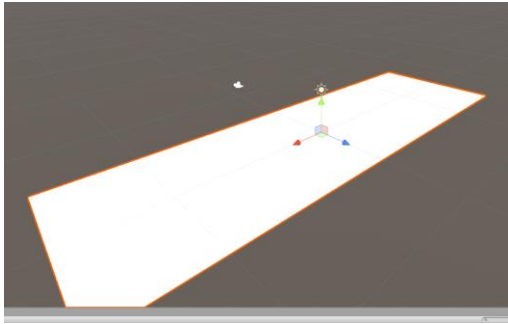


从这里, 点击飞机, 并在检查器面板中进行检查。

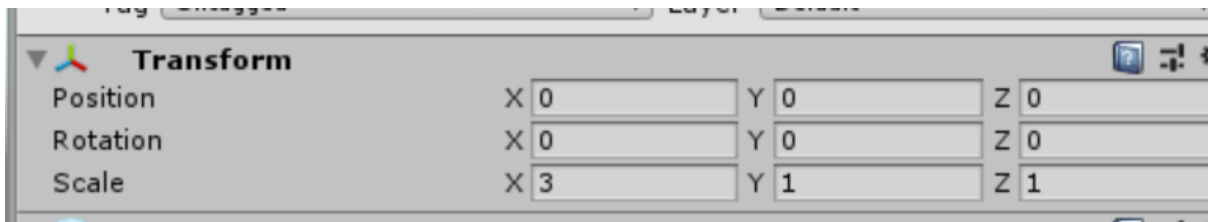


我们想要的 do 是加长平面, 这可以通过增加 x 平面上的刻度, 将值从1更改为3来实现。

这将为您提供以下内容:

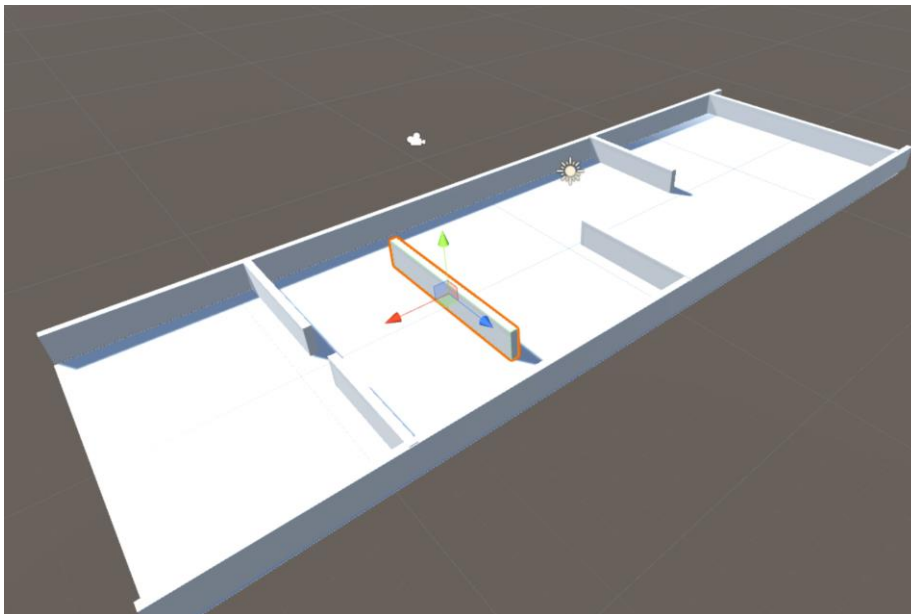


检查器的更改是:

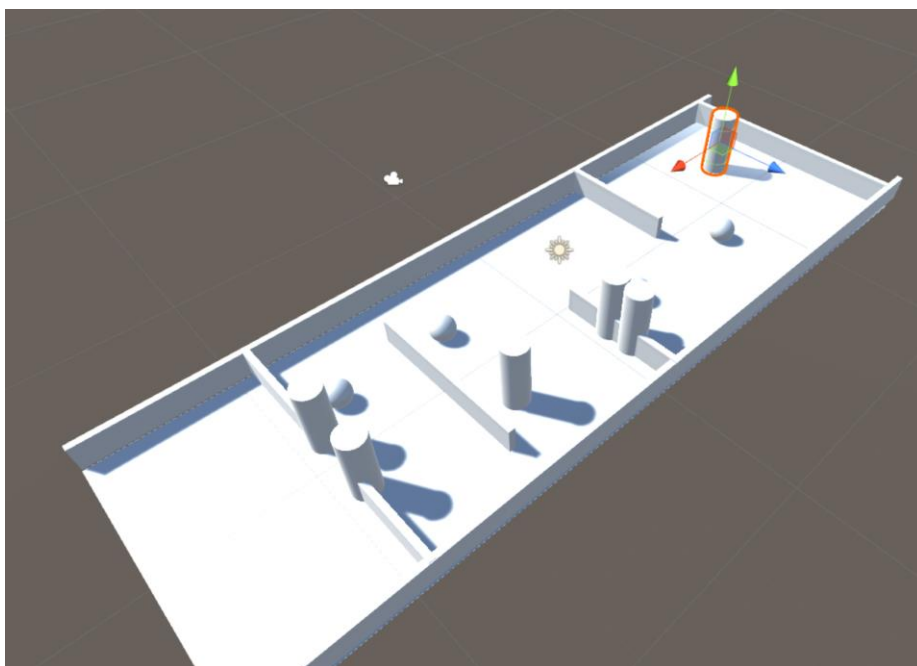


接下来, 在外部添加一些形状的3d 多维数据集, 并开始添加一些墙壁来运行。

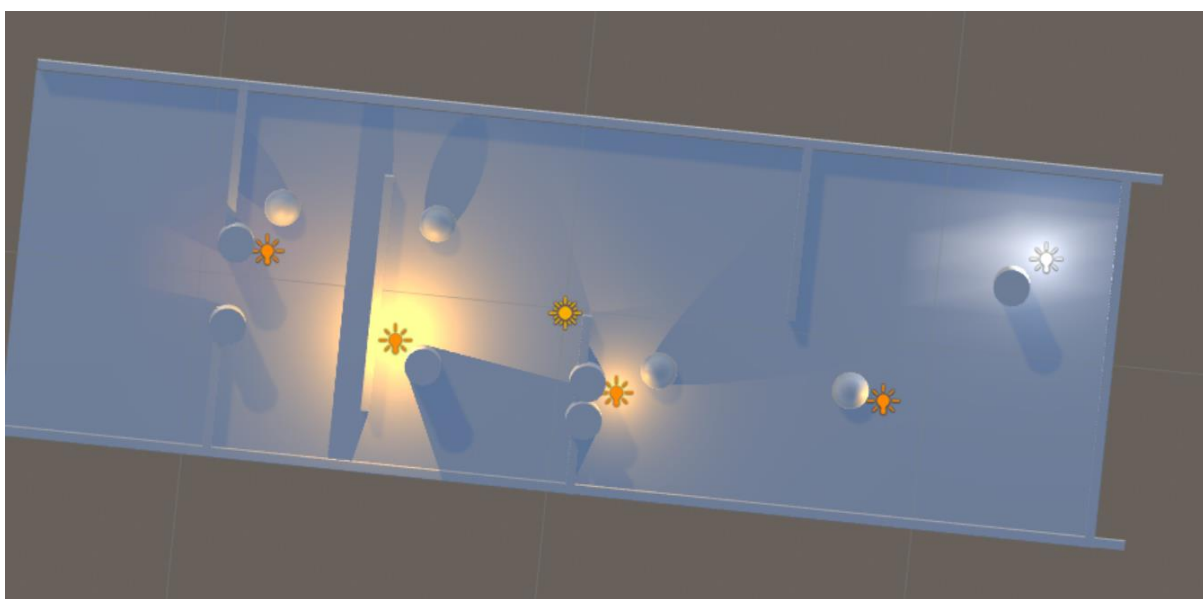
你想最终得到下面看起来像模型;n b 不一定是完美的搭配, 只是类似的东西。



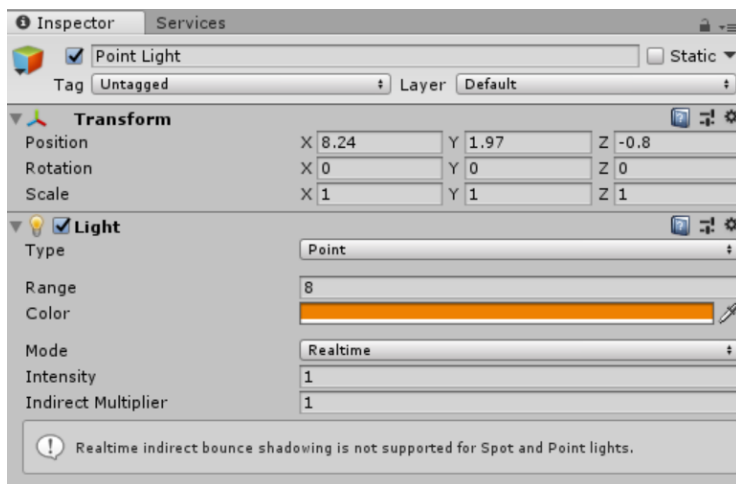
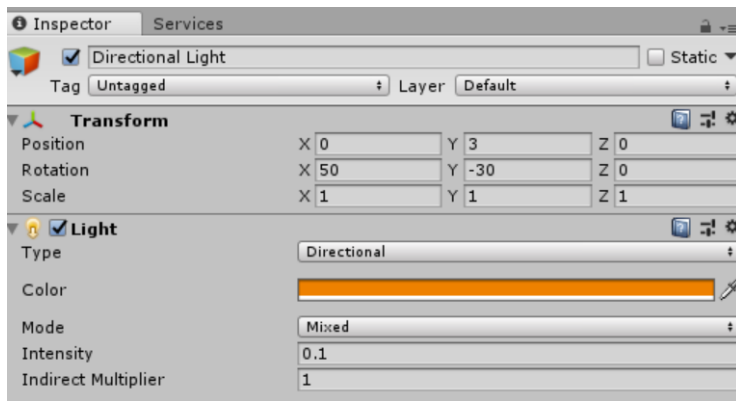
从这里, 填充它有一些圆柱体和球体



这些基元中的每一个都刚刚被旋转和缩放, 为我们提供了一个工作环境。正如你所看到的, 我们开始做一个世界的位, 现在加入一些不同颜色的灯光提升世界。



这些灯只是点灯, 方向光的强度下降到0.1。

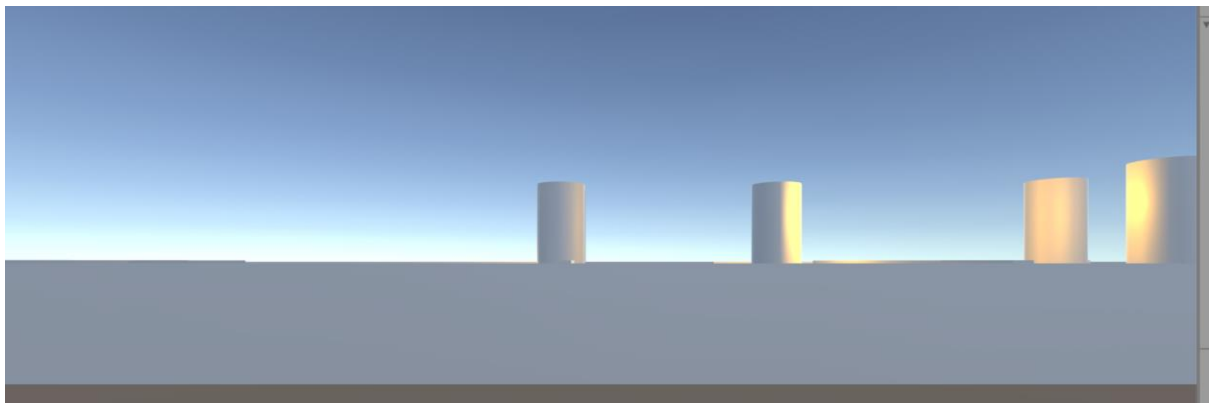


从这里, 我们现在将定位我们将在整个环境中移动的相机。

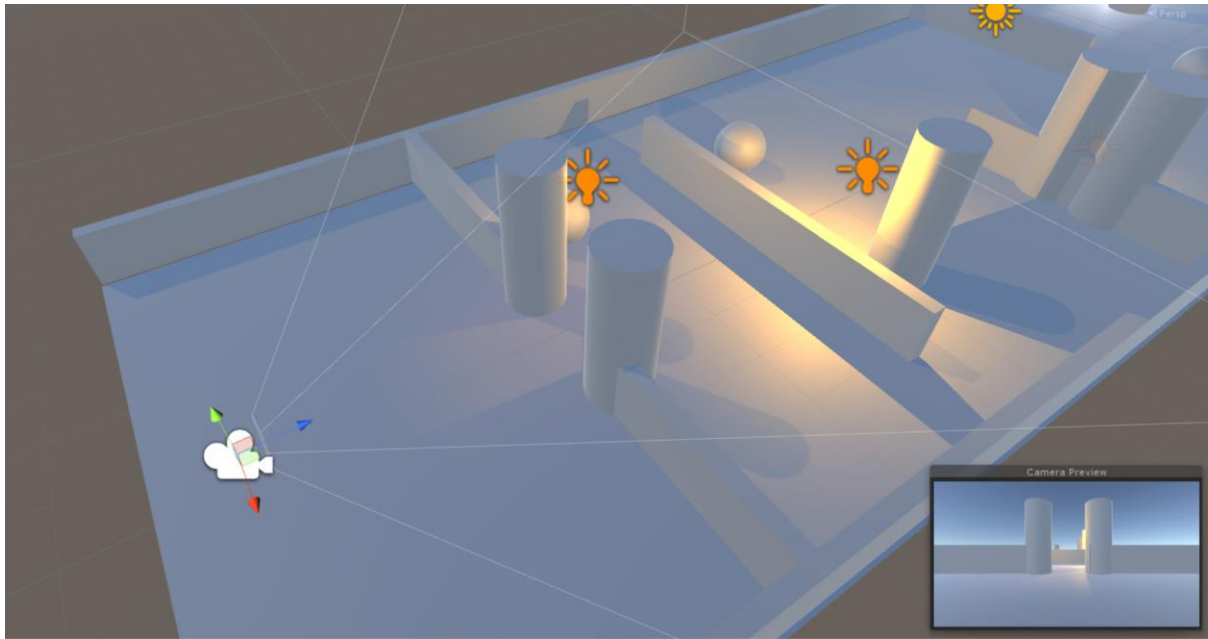
如果您点击顶部的播放图标



您将看到以下内容



这是因为我们需要将相机定位到起点。要做到这一点。单击 "关闭播放", 这样您就可以在场景视图中, 然后将相机放置在我们环境的起始区域。



正如您在右下角看到的, 相机视图是显示。这就是我们想看到的。虽然, 如果我们做一个马泽伊-地牢, 我们会想增加的高度所有的墙壁。

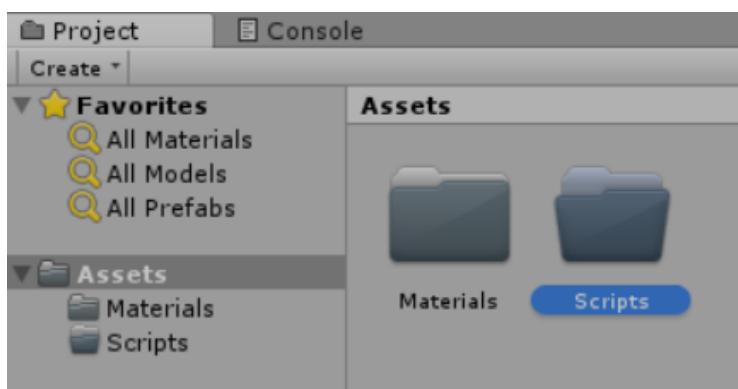
现在我们已经这样做了, 我们需要在相机中添加一个移动脚本。

在统一中, 有多种方法可以添加脚本, 我们可以创建脚本, 然后将其添加到对象, 在对象上创建脚本或获取已有的脚本并附加。

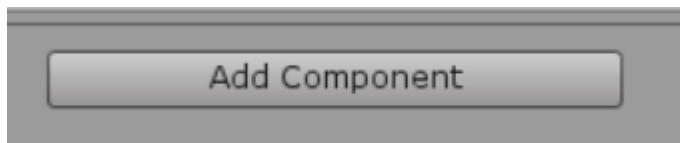
若要添加脚本, 我们将首先在 "资源" 部分创建一个名为 "脚本" 的文件夹, 然后使用 "添加组件" 创建脚本。完成此操作后, 我们将需要将新脚本拖到 "脚本" 文件夹中。

向 "资产" 添加新文件夹

右键单击 > 创建者 > 文件夹将其称为脚本



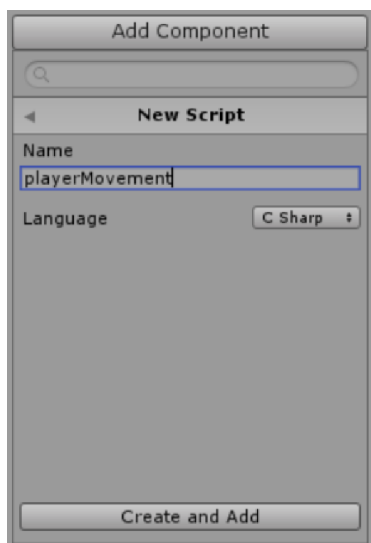
从这里单击层次结构中的 **player** 对象, 然后转到 "检查器" 面板, 然后单击 "添加组件"。



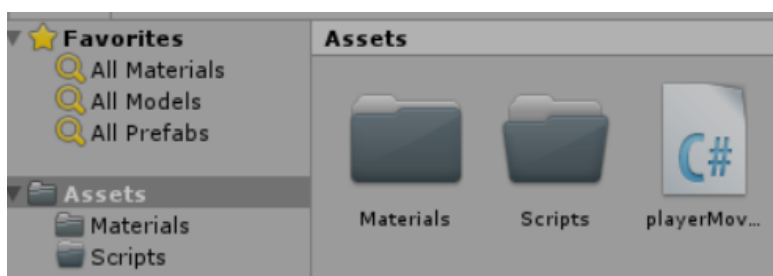
选择新脚本



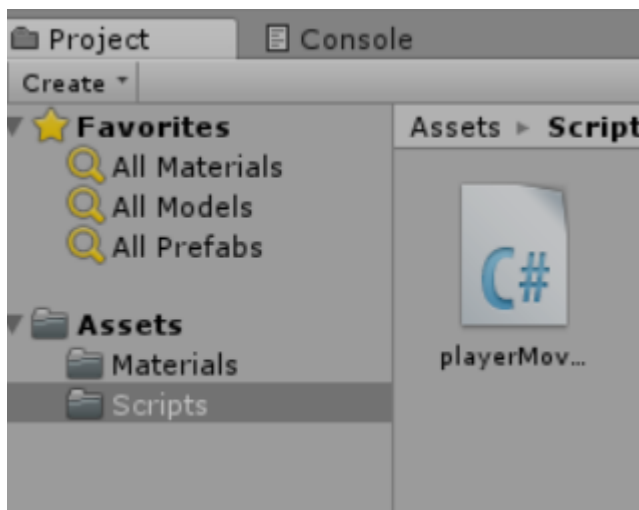
为脚本命名, 在这种情况下, 它被称为玩家移动.我们使用的语言 c 夏普, 你会看到它记录为 **c#** 有时。然后点击创建和添加



将脚本从 "资产根" 文件夹拖到脚本文件夹中

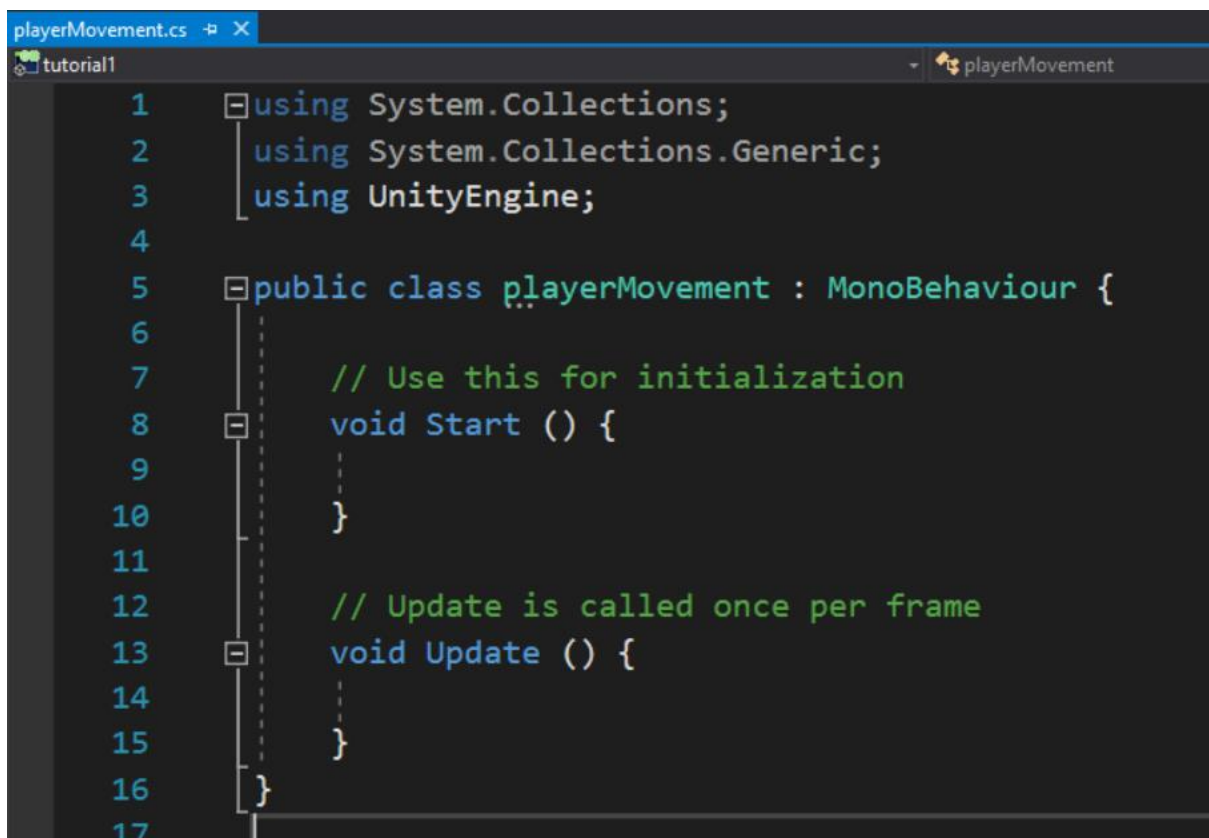


然后进入脚本文件夹



双击新创建的脚本。

随后将在编辑中开机, 这种情况下, 编辑使用的是2017年视觉工作室。您应该看到以下内容:



添加以下代码.



```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class playerMovement : MonoBehaviour {

    // Use this for initialization
    void Start () {

    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {
        float vval = Input.GetAxis("Vertical");
        float hval = Input.GetAxis("Horizontal");
        float currentHeight = 0.0f;

        transform.Translate(hval, currentHeight, vval);
    }
}

```

那么, 这一切意味着什么呢?

浮动值是一个数字, 有能力包含小数。 瓦尔, 赫瓦尔和电流高度都是变量, 名称可能已经什么但最好使用有意义的名字, 以方便理解。 变量是一个内存对象, 它可以包含不同的值, 但始终由一个名称引用。

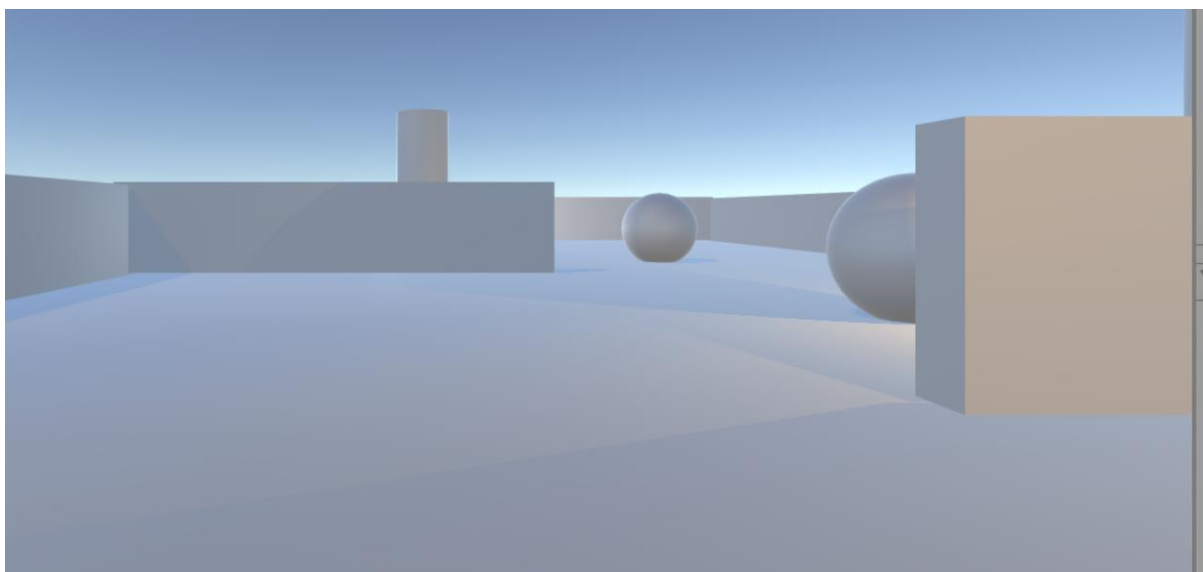
当我们处理3d 世界时, 所有对象都有3轴, X, Y和 z。 因此, 我们需要在每个轴中都有值。

从这里, 保存脚本。 然后回到团结。

现在, 您点击顶部的播放图标



然后使用W, A, s、 d 或光标键, 以在环境中移动相机。



在我的系统上, 相机移动得非常快。因此, 我对代码做了一个小的修改。此更改旨在操纵相机的速度。

首先, 我添加了一个名为 "速度" 的公共变量。

这样做的原因是, 它允许我手动分配一个数字的速度, 直到我找到一个数字, 我很高兴, 然后我可以代码的速度修饰符到程序, 在这种情况下, 它是**0.1**。

其次, 我成倍增加赫瓦尔和瓦尔在翻译之前的速度, 以这种方式, 一个新的数字被指定, 并降低了我的相机速度。

新代码应如下所示:

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class playerMovement : MonoBehaviour {

    public float speed = 0.1f;

    // Use this for initialization
    void Start () {

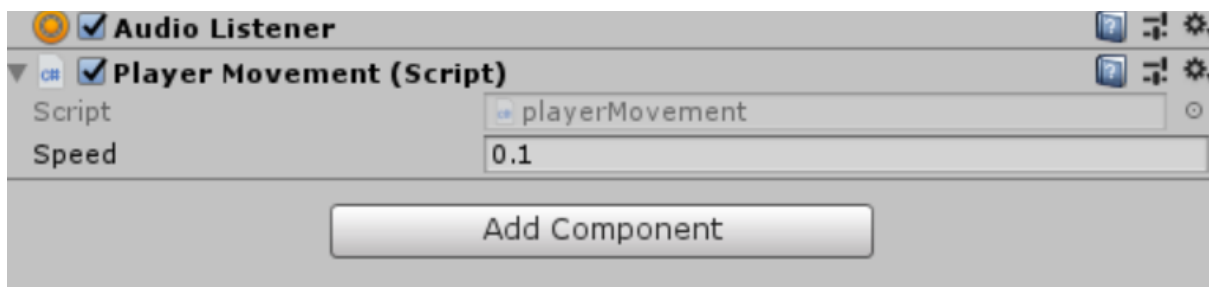
    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {
        float vval = Input.GetAxis("Vertical");
        float hval = Input.GetAxis("Horizontal");
        float currentHeight = 0.0f;
        hval = hval * speed;
        vval = vval * speed;

        transform.Translate(hval, currentHeight, vval);
    }
}

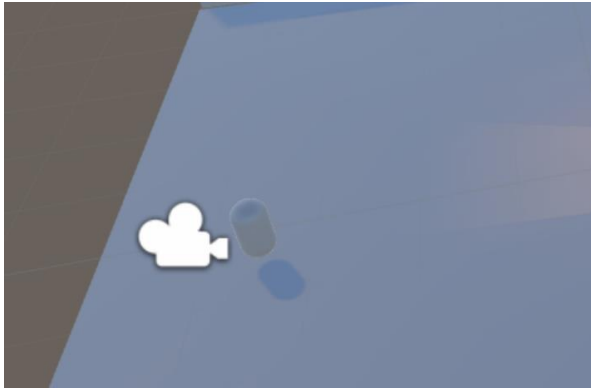
```

如果你在检查器中注意到统一, 脚本区域内就会有一个新的盒子, 如果你愿意, 你可以在里面更改号码。

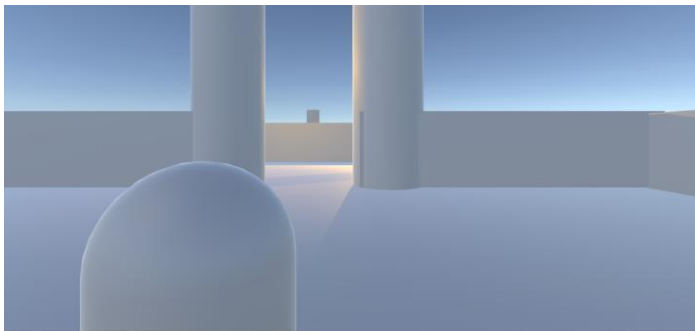


现在我们有周围的动作, 让我们在相机中添加一个玩家, 所以这个动作并不总是第一人称, 而是更多的第三人称。

我们将使用一个圆柱体作为球员。创建一个胶囊, 然后将其放置在相机前面。

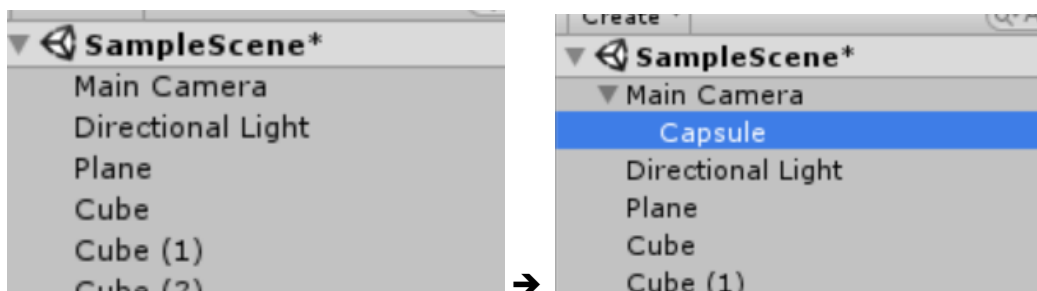


尽管胶囊如果漂浮, 从相机的角度来看, 它看起来非常好。

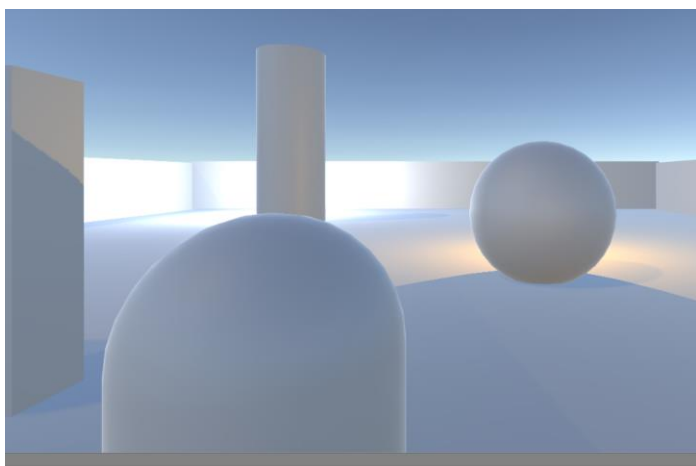


而这才是最重要的, 要创造角色处于正确高度的假象。

现在, 测试游戏。如果你运行它起来你会看到相机移动, 我们的太空舱停留在我们开始它的位置。要解决这个问题, 我们需要把胶囊变成相机的孩子。这可以通过将胶囊拖放到主相机上来实现。



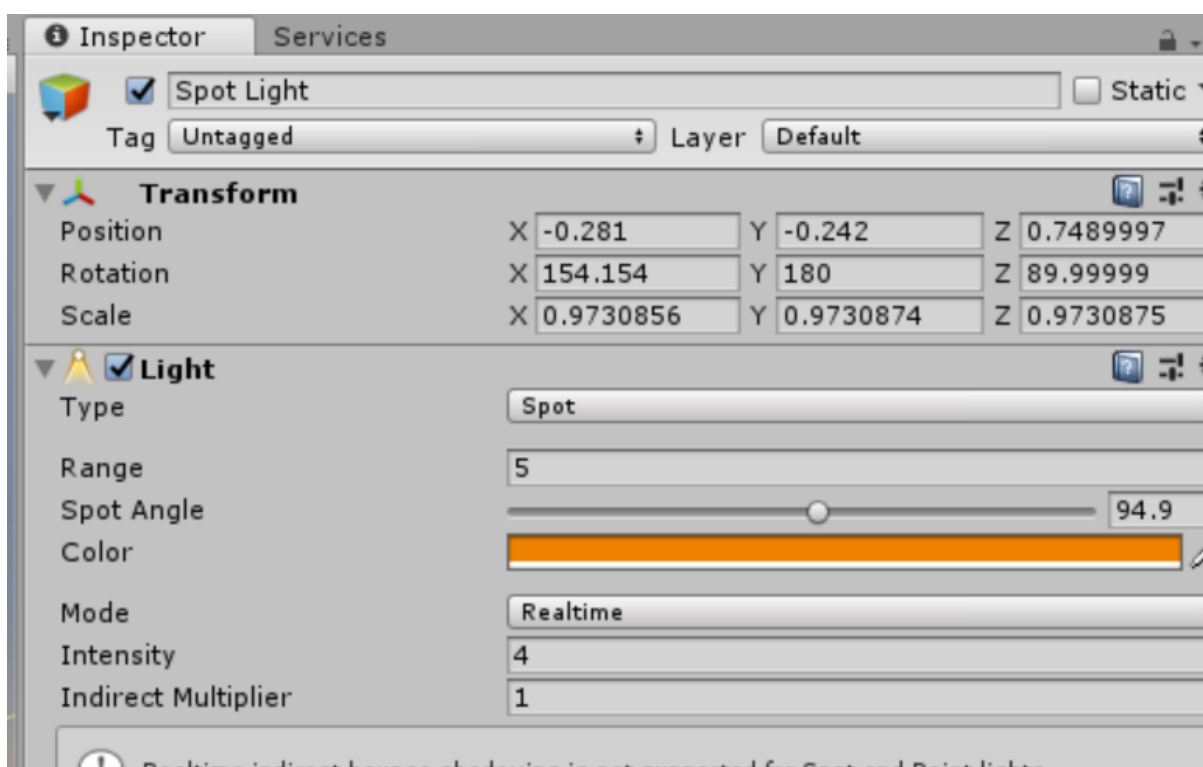
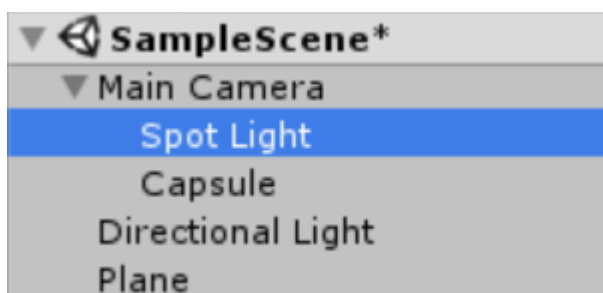
从这里开始, 再次运行游戏并进行测试。



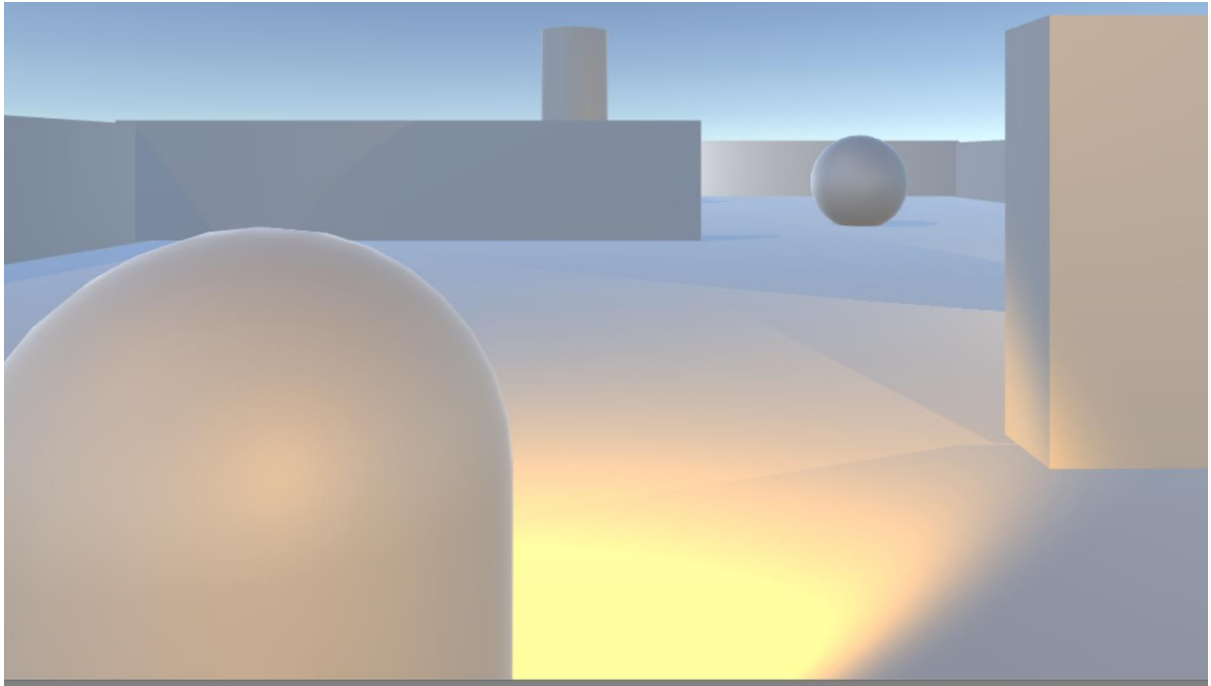
现在, 当我们跑来跑去的时候, 太空派玩家就会和镜头呆在一起. 接下来, 我们将为角色添加一个聚光灯, 这样他们就可以照亮方向。

和以前一样, 创建聚光灯, 将其定位为相机的孩子, 然后进行测试。

改变颜色和范围的聚光灯, 给它额外的氛围。



在环境中四处走动时, 这应该会给你以下视图。



只是为了好玩, 增加墙壁的大小, 所以玩家看不到马泽西地牢的样子。

