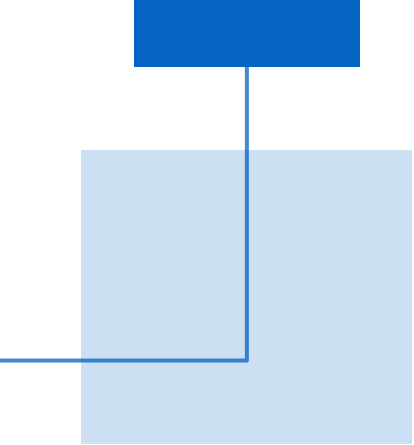


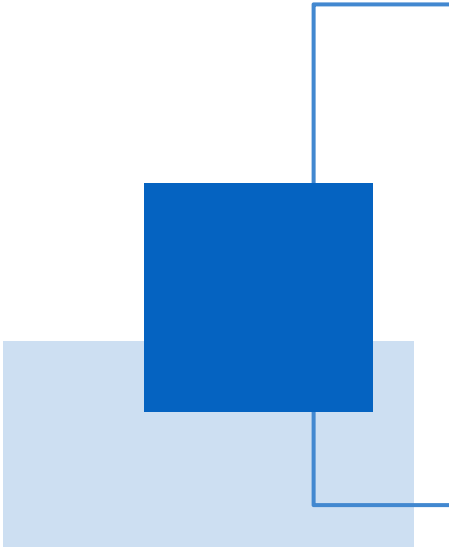
游戏项目实践 实践课02

- Unity实践



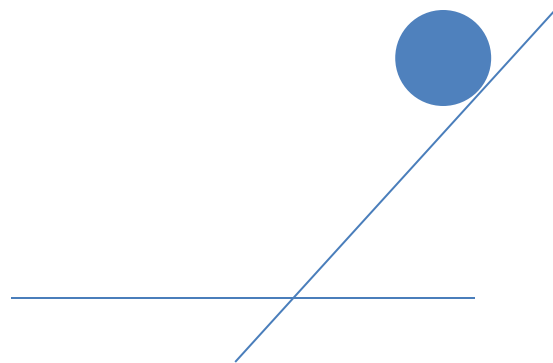
1

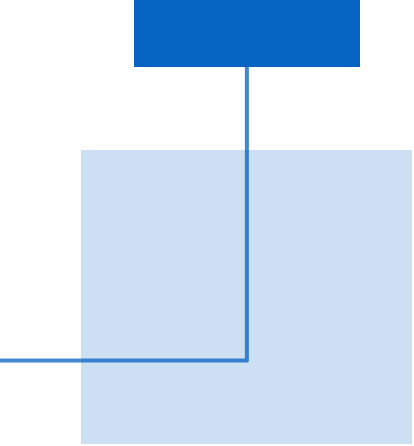
为物体添加组件



练习1-1:

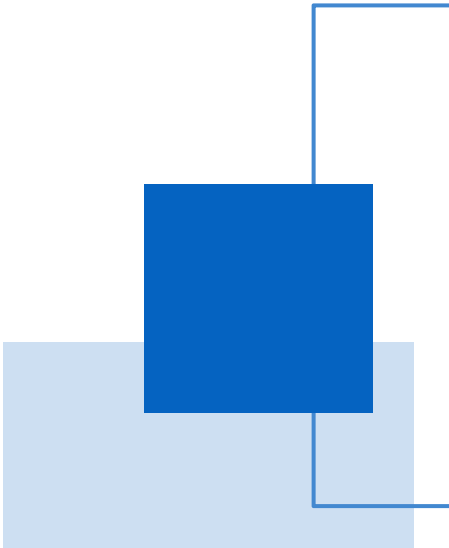
1. 创建一个Plane
2. 创建另一个Plane，旋转45度
3. 创建一个小球，放置在倾斜的Plane上
4. 为小球增加组件->Add Component->Rigidbody
5. 点击运行，观察结果





2

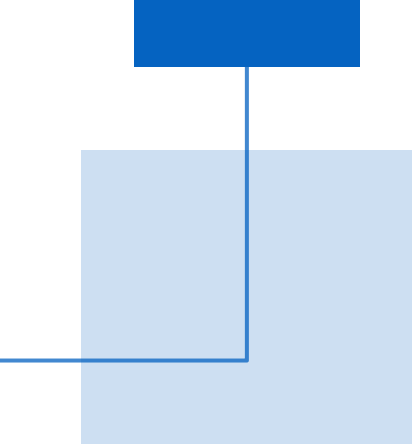
多米诺骨牌



练习2-1:

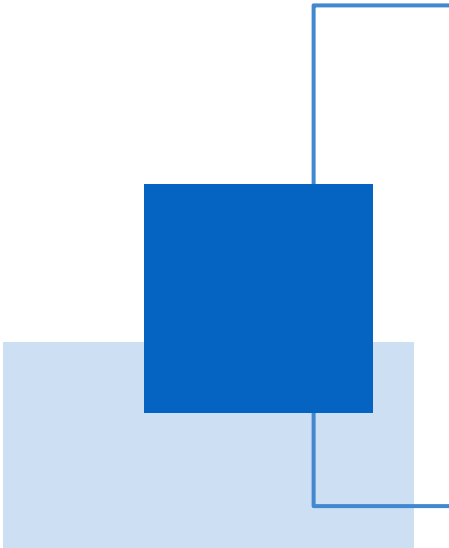
1. 创建一个Plane
2. 创建1个Cube，贴近Plane放置，命名为Block，调整大小，添加Rigidbody组件
3. 复制多个Block，摆放位置
4. 选中第一个Block，旋转一定角度
5. 点击运行，观察结果





3

为物体添加代码 (C#)



练习3-1:

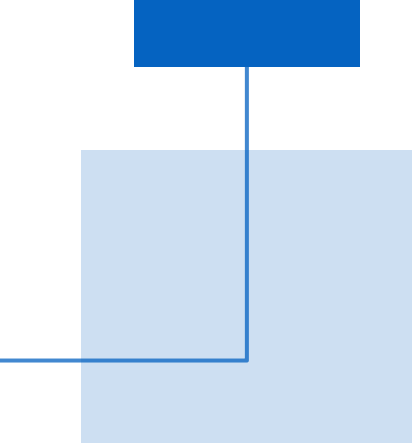
1. 创建一个Cube
2. 创建一个代码文件
3. 将代码与Cube关联
4. 代码中修改Cube的位置
5. 运行观察结果

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

public class NewBehaviourScript : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
    }

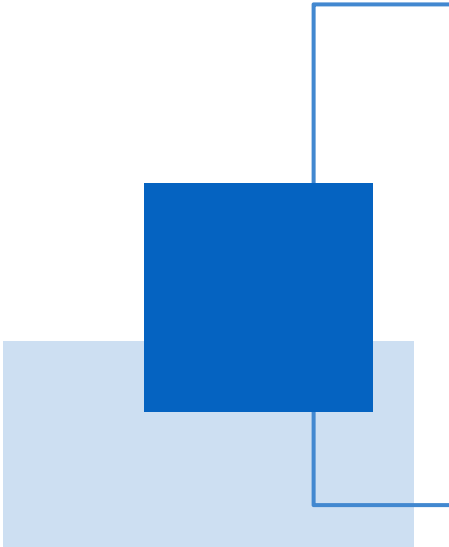
    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
    }
}
```





4

Unity插件的 导入及使用



练习4-1:

1. 导入03-FreeTree.unitypackage（从课程主页下载）
2. 打开该资源包的场景文件
3. 导入03-RandomDuplicate.unitypackage（从课程主页下载）
4. 选中一颗树或物体，执行Windows->Random Duplicate->Duplicate
5. 观察结果

练习4-2:

1. 模仿RandomDuplicate.cs代码
2. 创建可将物体放大2倍的Unity插件，要求该功能嵌入到Windows菜单中





课程大作业1

Deadline - 10月12日23:59

制作多米诺骨牌3D游戏

- 独立开发（非组队）
- 骨牌模型可自行创建或从网上资源导入
- 贴纹理
- 在Unity中实现
- 可交互+有趣（获得附加分）



| Q&A