Διασύνδεση Unity Editor



Υπάρχουν πέντε βασικοί τομείς της βασικής διεπαφής του Editor.

Προβολή σκηνής και προβολή παιχνιδιού

Scene view and Game view

Στο κέντρο της προεπιλεγμένης διάταξης του Unity Editor βρίσκεται η **προβολή σκηνής**. Αυτό είναι το διαδραστικό σας παράθυρο στον κόσμο που δημιουργείτε. Θα χρησιμοποιήσετε την προβολή σκηνής για να χειριστείτε αντικείμενα και να τα δείτε από διάφορες γωνίες.

Στην προεπιλεγμένη διάταξη, η **προβολή παιχνιδιού** εμφανίζεται επίσης σε αυτήν την περιοχή. θα χρησιμοποιήσετε την προβολή παιχνιδιού για να δοκιμάσετε το παιχνίδι σας.

<u>Παράθυρο ιεραρχίας</u>

Hierarchy window

Η **Ιεραρχία** είναι όπου μπορείτε να οργανώσετε όλα τα πράγματα στο έργο σας. Αυτά τα πράγματα ονομάζονται **GameObjects** .

Εάν προσθέσετε ένα GameObject στο έργο σας σε προβολή σκηνής, θα εμφανιστεί στην Ιεραρχία. Εάν διαγράψετε ένα GameObject από τη σκηνή, δεν θα εμφανίζεται πλέον στη λίστα.

<u>Παράθυρο έργου</u>

Project window

Το **παράθυρο Project** είναι όπου μπορείτε να βρείτε όλα τα αρχεία (στοιχεία) που είναι διαθέσιμα για χρήση στο έργο σας, είτε τα χρησιμοποιείτε είτε όχι.

Το παράθυρο Project λειτουργεί σαν εξερευνητής αρχείων, οργανωμένος σε φακέλους. Μπορείτε να σύρετε στοιχεία απευθείας από το παράθυρο του έργου στην προβολή σκηνής για να τα προσθέσετε στη σκηνή.

Σημειώστε τη διαφορά μεταξύ των παραθύρων Project και Hierarchy: η Ιεραρχία περιέχει όλα τα GameObjects στην τρέχουσα σκηνή και το παράθυρο Project περιέχει όλα τα στοιχεία που είναι διαθέσιμα για ολόκληρο το έργο σας.

Παράθυρο επιθεωρητή

Inspector window

Το **Inspector** είναι το μέρος όπου θα βρείτε και θα διαμορφώσετε λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με τα GameObjects.

Όταν επιλέγετε ένα GameObject σε προβολή σκηνής ή στην Ιεραρχία, θα δείτε **τα στοιχεία του** στο Inspector. Τα στοιχεία περιγράφουν τις ιδιότητες και τις συμπεριφορές των GameObjects.

<u>Γραμμή εργαλείων</u>

Toolbar

Χρησιμοποιήστε τα κουμπιά της γραμμής εργαλείων για να αλλάξετε την άποψή σας στη σκηνή και να ξεκινήσετε και να σταματήσετε τη λειτουργία αναπαραγωγής.

Οι λειτουργίες πλοήγησης σκηνής φιλοξενούνται σε μια αιωρούμενη γραμμή εργαλείων στην προβολή σκηνής. Αυτές οι λειτουργίες σάς επιτρέπουν να μετακινείτε, να περιστρέφετε και να κλιμακώνετε τα επιλεγμένα GameObjects.

Εξασκηθείτε στην πλοήγηση στη σκηνή

Όταν εργάζεστε στο Unity Editor, η πλοήγηση στην προβολή σκηνής είναι πολύ σημαντική. Ένας τρόπος για να σκεφτείτε την πλοήγηση σε αυτό το παράθυρο είναι σαν να χειρίζεστε μια κάμερα drone — σας επιτρέπει να εξετάζετε τα GameObjects σας από οποιαδήποτε γωνία ή απόσταση.

Με την εξάσκηση, μπορείτε να μάθετε να πλοηγείστε με ευκολία. Υπάρχουν επίσης πιο γενικές ρυθμίσεις που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να διαμορφώσετε την προβολή σκηνής.

Ας δούμε γρήγορα τα βασικά:

- Μετατόπιση-Pan: Επιλέξτε το εργαλείο χειρός στη γραμμή εργαλείων και κάντε κλικ και σύρετε στην προβολή σκηνής για να μετακινήσετε την προβολή σας.
- **Ζουμ-Ζοοm:** Κρατώντας πατημένο **το Alt** (Windows) ή **το Option** (macOS), κάντε δεξί κλικ και σύρετε στην προβολή Σκηνής για μεγέθυνση.
- Τροχιά-Orbit: Κρατώντας πατημένο το Alt (Windows) ή το Option (macOS), κάντε αριστερό κλικ και σύρετε για να περιφέρετε γύρω από το τρέχον σημείο περιστροφής. Σημείωση: αυτή η επιλογή δεν είναι διαθέσιμη σε λειτουργία 2D.
- Εστίαση (Επιλογή πλαισίου)- Focus (Frame Select): Όταν επιλέγεται ένα GameObject, επιλέξτε F με τον κέρσορα στην προβολή σκηνής για να εστιάσετε την προβολή σας σε αυτό το GameObject. Σημείωση: Εάν ο κέρσορας σας δεν βρίσκεται στην προβολή σκηνής, η επιλογή καρέ δεν θα λειτουργήσει.

Λειτουργία πτήσης-Flythrough mode

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε **τη λειτουργία Flythrough** για να πλοηγηθείτε στην προβολή Σκηνής, κάνοντας πτήση σε πρώτο πρόσωπο, κάτι που είναι σύνηθες σε πολλά παιχνίδια. Για να το κάνετε αυτό:

- Κάντε κλικ και κρατήστε πατημένο το δεξί κουμπί του ποντικιού.
- Χρησιμοποιήστε το WASD για να μετακινήσετε την προβολή αριστερά/δεξιά/εμπρός/πίσω.
- Χρησιμοποιήστε τα Q και E για να μετακινήσετε την προβολή πάνω και κάτω.
- Επιλέξτε και κρατήστε πατημένο το Shift για να κινηθείτε πιο γρήγορα.

Σημείωση: Η λειτουργία Flythrough δεν είναι διαθέσιμη σε λειτουργία 2D. Αντίθετα, κρατήστε πατημένο το δεξί κουμπί του ποντικιού ενώ μετακινείτε τον κέρσορα γύρω από την προβολή Σκηνής.

Για περαιτέρω καθοδήγηση, μπορείτε <u>να δείτε μια πλήρη επισκόπηση στο Εγχειρίδιο Unity</u>.

Εργαλεία

Οι συντομεύσεις πληκτρολογίου για τις γραμμές εργαλείων αντιστοιχούν στα πλήκτρα QWERTY στο επάνω αριστερό μέρος ενός τυπικού πληκτρολογίου. Χρησιμοποιώντας αυτά τα πλήκτρα, μπορείτε να κάνετε γρήγορη εναλλαγή μεταξύ των εργαλείων και να κρατάτε το ποντίκι σας στην προβολή Σκηνής.



Q: Εργαλείο χειρός, για να μετακινήσετε την προβολή σας

- W: Μετακίνηση εργαλείου, για επιλογή και αλλαγή θέσης
- Ε: Εργαλείο περιστροφής, για επιλογή και περιστροφή
- R: Εργαλείο κλίμακας, για επιλογή και αλλαγή μεγέθους
- T: Εργαλείο Rect Transform, για κλίμακα σε 2D

Y: Μετασχηματισμός εργαλείου, για μετακίνηση, κλίμακα και περιστροφή με ένα Gizmo

Για κάθε ένα από τα εργαλεία μετασχηματισμού, εμφανίζεται ένα Gizmo που σας επιτρέπει να χειριστείτε το GameObject κατά μήκος κάθε συγκεκριμένου άξονα. Καθώς χειρίζεστε αυτά τα στοιχεία ελέγχου, οι τιμές στο στοιχείο Transform Component αλλάζουν ανάλογα.



Θα ανακαλύψετε το δικό σας σύστημα για την πλοήγηση στην προβολή σκηνής και τον αποτελεσματικό χειρισμό GameObjects. Για παράδειγμα, το σύστημά σας μπορεί να είναι να ακουμπάτε τα δάχτυλα του χεριού σας που δεν είναι του ποντικιού στα πλήκτρα QWER για να αλλάξετε εργαλεία, να ακουμπάτε τον αντίχειρά σας στο πλήκτρο ALT για να περιστρέφετε την προβολή της σκηνής και να μετακινείτε τον δείκτη σας στο πλήκτρο F για να επικεντρωθείτε σε ένα GameObject όπως χρειάζεται.