单位与参考

cube,的长宽高为1x1x1,可以视做为现实物体的1米，既一个人为2个单位，以此类推来确定物体的高度，受重力影响，默认情况下，我们可以增加地形或一个plan，可以理解为平面和地板，可以阻止物体下

而大多数物体（至少内置的几个基础组件中）的position的中心点在对象最中间，因此，当物体的position的Y设置为0时，物体会穿透到地板地板之外，此时需要调整物体Y以适应物体在相对位置上

由于u3d的脚本需要绑定到一个GameObject上，的默认高度为2个胶囊，需要将胶囊的Y提升到对应的高度以适应屏幕

组织项目结构

默认情况下，u3d只生成了scene文件夹，并生成了一个默认场景，资源文件一股脑的全部丢在这个文件夹，资源管理，复制类的重用非常不方便。

可以按一个独立模块来管理资源

例如:

```
|Assets
|--welcome
|----scripts
|----assets
|------video
|------material
|--skybox
|----FS003
|--ui
|--level-A
|----assets
|------video
|------material
|----scripts
```

版本号 #3
由 董列涛 创建于 6 一月 2025 15:47:37
由 董列涛 更新于 9 一月 2025 02:49:39