



链滴

最近的工作

作者: [matengli110](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1654855545636>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

<p>简单总结下最近的工作</p>

<p>5 月份以来暂时来 Unity 组写需求，其实写的东西还是 2D 里的东西，相当于游戏只是用 UGUI 粹做一遍，说实话，和以前没有任何区别。</p>

<p>写的功能是基础的 play 部分，所以具体的代码想相对来说写得逻辑清晰一些。在这个过程中也索了很多东西，并且也在不停</p>

<p>另外介于 DOTween 的 Animation Component 实在是太难用了，自己参考网上一篇文章写了个简版。</p>

<p>除此以外，把多语言“写完了”。写完了也就是“能用了”，也是照着 Unity Localization 的思把认为需要的部分重新写了一遍。只是现在代码还没有重构</p>

<p>然后扒了下米忽悠的 JD，整了一个模型，甚至还买了 magicaCloth。打算研究下二次元神的一技术方面，可能目前考虑的是 3C，物理模拟，渲染，演出，工具流这些。</p>

<p>昨天还为了推 PSD To Xml 那玩意，专门给美术录了一个视频，这部分的工作是之前就做了一些，这里也可以谈一谈，主要是说下同样是编辑器，Creator 和 Unity 的区别。</p>

<p>另外看了下 Udemy 上没有特别好的 Cocos 课，考虑自己录一个。这也是去年就在考虑的事情，因为有时候每年带新人实习生确实有很多重复的工作可以留下来。</p>

<p>还有最近康复也有些新的发现。另外也看到了一个有趣的“人体调优指南”，也值得说一说。</p>

<p>嗯，这么看下来，这个月（指的是从居家办公开始 5 月多到现在）还是做了不少东西的。</p>

<p>后面看是否有时间展开讲一下下面的点，没有就算了，这只是个记录。</p>

UGUI, RectTransform

GameObjectBinder 的演变

Lua 的 Play 逻辑

DOTween Animation

Localization

原来的神

PSD To Xml

身体调优指南

最近的风波，未来的打算

<p>嗯，看了下上一篇文章，距离久远了（居然是 2022 新计划）。想象确实很久没写东西了。趁着近有机会，把这半年大概的一些东西也顺便记录一下吧。</p>

<p>不过说实话，我是没想到这个博客变成半年更的。</p>