



CCE - 虚拟不现实

2023



CCE - 虚拟不现实

2023



目录

CCE

VR下的场景

UGC



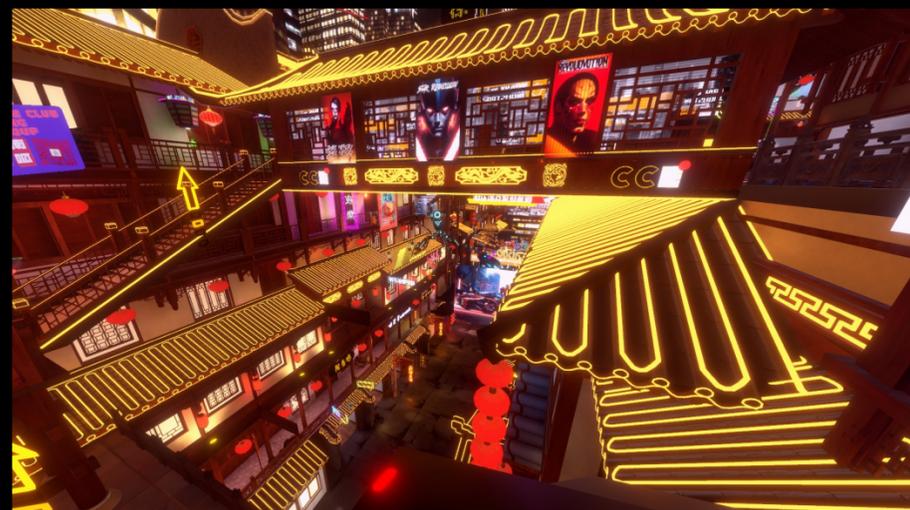


CCE CCE



玩法

美术



场景



VR下的 场景

创意

创意加工 > 真实还原

美术

网格 > 贴图

场景

弯路比直路更重要
只添加必要的碰撞器

交互

便捷交互和沉浸式交互的协调统一



UGC

展位上传工具

1. 用户验证

请在此区域输入名称和密钥，如没有请联系主办方获取。
如需要其它特殊权限，请联系主办方。
主办方QQ：627231344

名称

密钥

验证

上传版本：0 上传时间：从未上传

网格：100 材质：100

展位大小：3x3x4 文件大小：15MB

展位状态：未上传 Udon脚本：禁用

任意Shader：禁用 任意组件：禁用

Batches：30 SetPassCalls：20

隐藏展位区域

2. 创建展位结构

通过该按钮创建展位结构，
创建后可在该展位结构下放置展位。

展位

创建/寻找展位结构

3. 处理展位

使用方法：

1. 将需要展示的展位模型放在展位下的“Static”或“Dynamic”的子路径里
2. 放置完成后点击“检查展位”来检查模型
3. 检查完成后即可点击“克隆展位到预导出文件夹”将模型以及引用导出至MyAssets里
4. 如果展位有用到自定义shader，请手动将shader放入“shader”文件夹下。
5. 检查无误后即可点击“导出 package”导出展位。

注意：选中的预制体模型的材质网格等文件必须与预制体模型同一目录下，否则导出后会缺少文件。

检查展位

克隆展位到预导出文件夹

导出 package

4. 上传展位

使用方法：

1. 通过“导出 package”打包来完成处理展位
2. 点击“上传模型”来完成模型上传。
3. 若出现无法上传的情况，请联系管理员。

上传展位

CCE Standard Descriptor (Script)

标准展位触发器

使用同步的Pickup

使用自定义音乐

使用触发式动画

包含自定义视频



UGC





谢谢