

<<Unity 3.x游戏开发经典教程>>

图书基本信息

书名：<<Unity 3.x游戏开发经典教程>>

13位ISBN编号：9787030368270

10位ISBN编号：7030368274

出版时间：2013-5

出版时间：科学出版社

作者：Will Goldstome

译者：张检阅

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<Unity 3.x游戏开发经典教 >

内容概要

《Unity 3.x游戏开发经典教程》通过从零开始创建一个完整的Unity游戏项目，在对游戏进行一步步创建、完善的过程中向读者详细介绍了如何利用地形系统刷出简易的游戏环境、编写脚本控制对象的行为、利用图形用户界面（GUI）系统制作UI、使用物理系统模拟物理作用、添加粒子系统创建特效、运用动画系统实现简单的动画，以及发布到不同平台时相关的发布设置。

书中所有脚本都有JavaScript和C#两个版本，读者可根据需要选择阅读适合自己的一种。另外，书中对于每个工具的使用方法、操作小技巧都有介绍，对每个组件中各个参数的作用都有分析，还拓展了一些游戏开发方面的知识。

《Unity 3.x游戏开发经典教程》非常适合初学者较系统地学习、熟悉、使用Unity，适合高等院校及相关培训机构选作游戏开发教材。

<<Unity 3.x游戏开发经典教 >

作者简介

作者：（英国）Will Goldstone 译者：张检阅Will Goldstone，Unity社区终身会员，兼任Unity Technologies技术支持，负责教学、市场、社区关系、帮助开发者。
他拥有创新教育的文学硕士学位，以及在高等教育任教的经验，凭着丰富的才学与经验写下了这本关于Unity的开山之作，还为此制作了相关的视频教程。
他还通过建立网站，每天都帮助初学者熟悉、了解Unity，介绍他们加入不断壮大的开发者社区。

<<Unity 3.x游戏开发经典教 >

书籍目录

第1章 进入三维世界 1.1 了解三维世界 坐标系 本地坐标系和世界坐标系 向量 相机 多边形、边、顶点和网格 材质、纹理、着色器 1.2 刚体物理 碰撞检测 1.3 Unity的几个关键概念 Unity应用举例 资源 场景 游戏对象 组件 脚本 预制 1.4 界面 场景视图和网格层次面板 检视面板 工程面板 游戏视图 1.5 小结 第2章 游戏雏形和脚本基础 2.1 你的第一个Unity工程 2.2 简单的环境雏形 设置场景 添加简单的光源 制作砖块物体 建立一堵墙，然后破坏它 2.3 脚本入门 一个新的行为脚本或“类” 一个新建的C#脚本中有什么？
一个新建的JavaScript脚本中有什么？
摧毁那堵墙 声明公有变量 2.4 理解Translate函数 完善Translate函数 2.5 测试游戏 创建一个射弹 2.6 使用预制存储信息 发射射弹 2.7 用Instantiate（）函数生成物体 为刚体添加力 2.8 小结 第3章 创建环境 3.1 游戏构思 3.2 使用地形工具 地形工具的特点 地形工具的功能 创建一个小岛——太阳、海和海滩 3.3 小结 第4章 角色控制器和脚本进阶 4.1 使用检视面板 标签 层 预制和检视面板 4.2 解剖角色控制器 4.3 分解第一人称控制器 父子级关系 First Person Controller物体 4.4 脚本进阶 命令 变量 4.5 完整的例子 函数 编写自己的函数 声明自定义函数 if else条件语句 多重条件 4.6 脚本的内部交流和点语法 访问其他物体 Find（）和FindWithTag（）命令 SendMessage（）命令 GetComponent（）命令 注释 4.7 角色移动脚本 分解脚本 声明变量 4.8 小结 第5章 交互 5.1 外部建模软件 模型的常规设置 网格 材质 动画 动画压缩 5.2 设置岗哨模型 5.3 添加岗哨模型 位置 旋转 添加碰撞器 添加刚体 添加音频 关闭动画的自动播放 5.4 碰撞和触发器 5.5 线投射 5.6 打开岗哨模型 方法1—碰撞检测 方法2—光线投射 方法3—触发器碰撞检测 5.7 小结 第6章 收集、物品栏和HUD 6.1 制作能量源预制 下载、导入和放置 为能量源添加标签 碰撞器的大小和旋转 添加刚体 创建能量源脚本 添加触发器碰撞检测 保存为预制 6.2 放置能量源 6.3 编写玩家Inventory脚本 保存充电状态 添加CellPickup（）函数 6.4 限制岗哨的进入 用能量源的计数器限制进门 6.5 显示能量源HUD GUI纹理的导入设置 创建GUITexture物体 放置PowerGUI纹理 编写脚本转换纹理 理解数组 解锁门 6.6 为玩家提供提示 使用GUIText在屏幕上显示信息 6.7 小结 第7章 实例化和刚体 第8章 粒子系统 第9章 制作菜单 第10章 动画基础 第11章 游戏完善和最后的调整 第12章 发布与分享 第13章 测试和进一步学习

章节摘录

版权页：插图：你也许会问，为什么我们不在主相机的MouseLook（Script）组件中选择MouseXAnd Y？

这种做法的问题是，虽然它会使相机在两个坐标轴旋转，但是它不会使我们的角色面对我们正在看的地方——它只会旋转相机而已。

因此，我们可以旋转，但是当我们按下按键让角色向前移动的时候，角色移动的前方不会是相机面对的前方。

通过使父级物体（第一人称控制器）拥有MouseLook脚本组件，当我们旋转父级物体时，身为子级物体的相机也会跟着旋转。

SensitivityX/SensitivityY（灵敏度X/灵敏度Y）：我们在这个例子中只使用x轴，这个数值通过控制左 / 右移鼠标影响这个物体旋转的程度。

如果Axes变量是设置为包括y轴，那么这将控制相机向上或向下的敏感性。

你会发现SensitivityY已经被设置为0，因为我们不使用它，而SensitivityX被设置为15—数值越高，旋转越快。

MinimumX/MaximumX（最小值X/最大值X）：这个数值允许你限制你的旋转。

当前，这些数值分别被设置为—360和360，这说明，你可以使角色旋转一圈。

MinimumY/MaximumY（最小值X/最大值X）：再一次重复，我们不使用Y轴，所以这个变量在这里是被设置为0。

通常情况下它被用来限制角色向上看和向下看，在这个例子中，我们就在子级物体主相机上使用该变量。

<<Unity 3.x游戏开发经典教 >

编辑推荐

《Unity 3.x游戏开发经典教程》中所有脚本都有Java Script和C#两个版本，读者可根据需要选择阅读适合自己的一种。

另外，书中对于每个工具的使用方法、操作小技巧都有介绍，对每个组件中各个参数的作用都有分析，还拓展了一些游戏开发方面的知识。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>