

<<Unity游戏开发实战>>

图书基本信息

书名：<<Unity游戏开发实战>>

13位ISBN编号：9787111377191

10位ISBN编号：7111377192

出版时间：2012-4

出版时间：机械工业出版社

作者：梅纳德

页数：297

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游戏开发实战>>

内容概要

本书结合Unity这种多平台的集成引擎和编辑器，介绍如何使用Unity创建游戏、添加交互性，以及修饰游戏并发布游戏的所有知识。本书分为五部分，每一章都介绍一个独立的概念，并且循序渐进地讲述新的概念，还使用一个综合的游戏项目贯穿全书。在本书中，读者将学到所有重要的界面命令，如何设置和组织项目，以及创建并运行一个3D游戏的所有基础，从角色导入到脚本，再到声音。本书还将介绍基本的游戏和关卡设计理论与特殊的技巧。

本书为读者提供了使用Unity来创建自己的游戏所需要的全面信息，适合业余游戏制作人、专业开发人员以及计算机专业的学生阅读。

<<Unity游戏开发实战>>

作者简介

米歇尔·梅纳德 (Michelle Menard) 目前在马里兰州猎人谷的Firaxis Games公司担任作家和设计人员。

之前她曾经是自由作家、编辑以及助理制作人等，也曾经短暂地从事过UI程序员、美工以及博物馆服务中心的程序员。

工作之余，她喜欢通过骑自行车来锻炼身体，或者玩Pok é mon游戏消遣。

米歇尔拥有萨凡纳美术和设计学院游戏设计专业的美术设计硕士学位，还获得了布朗大学应用数学和音乐系的双文学士学位。

另外，她还是SCAD硕士研究生课程的开发人员。

<<Unity游戏开发实战>>

书籍目录

译者序

作者简介

第一部分入门

第1章序

第2章前言

2.1本书主要内容

2.2本书读者对象

2.3本书结构

2.4安装说明

2.4.1Unity引擎

2.4.2使用光盘里的内容

2.4.3可选安装

第3章Unity引擎概览

3.1熟悉界面

3.1.1Project视图

3.1.2Hierarchy视图

3.1.3Inspector视图

3.1.4工具栏

3.1.5Scene视图

3.1.6Game视图

3.1.7Animation视图

3.1.8控制台和状态栏

3.1.9性能分析器和资源服务器

3.1.10定制编辑器

3.2Unity的基本概念

3.3可用的Unity许可证

3.4编辑器小结

第4章第一款游戏：从哪里开始

4.1基本设计理论

4.2找到核心思想

4.2.1头脑风暴

4.2.2研究其他的游戏

4.2.3纸面原型：这并不仅仅适用于商业软件

4.3进行计划

4.3.1基本的大纲

4.3.2一个简单的关卡文档

4.4开始

第二部分收集游戏资源

第5章用地形搭建舞台

5.1Unity的地形引擎

5.2定制地形

5.2.1使用高度图来创建高度

5.2.2使用笔刷来绘制高度

5.2.3绘制贴图

5.2.4放置树木

<<Unity游戏开发实战>>

5.2.5使用草以及细节网格让场景变得更为散乱

5.2.6地形设置

5.3光照和阴影

5.4添加天空盒和基于距离的雾化效果

5.5在地形上加入水体

第6章创建环境：导入基本的定制资源

6.1先设计，后创建

6.2导入贴图

6.2.1关于导入的更多细节

6.2.2支持的格式

6.2.3为《Widget》的地形导入贴图

6.3导入基本网格

6.4设置简单的着色器和材质

6.4.1Unity提供的着色器

6.4.2凹凸贴图、高光贴图、立方环境贴图和细节贴图

6.4.3指定着色器和材质

6.4.4创建一种定制的天空盒材质

6.4.5添加水体

6.5使用资源时的有用技巧

6.5.1预制模型

6.5.2大规模对象选择和分组

6.5.3根据网格对齐

6.5.4重做地形

第7章创建角色

7.1玩家角色基础

7.2导入角色以及其他非静态网格

第三部分用交互性使道具更逼真

第8章Unity中的脚本编程

8.1一个编辑器、三种语言、大量的选择

8.2选择一个脚本编辑器，你是否想要它实现自动完成

8.3Unity脚本编程基础

8.4运算符和比较

8.4.1运算符

8.4.2比较

8.5条件

8.5.1if语句

8.5.2if.else语句

8.5.3switch语句

8.5.4条件运算符

8.6循环

8.6.1for循环

8.6.2while循环

8.7函数

8.8命名约定

第9章编写角色和状态控制脚本

9.1计划和设计

9.2一个简单的第三人称控制器

<<Unity游戏开发实战>>

- 9.2.1 控制器变量
- 9.2.2 Unity的MonoBehaviour类
- 9.2.3 FixedUpdate：让Widget移动
- 9.3 设置Unity的输入管理器
 - 9.3.1 Input类回顾
 - 9.3.2 轴的命名约定
 - 9.3.3 Xbox风格控制器的设置示例
- 9.4 连接摄像机
- 9.5 装配状态控制器
 - 9.5.1 协程
 - 9.5.2 更新角色控制器
- 9.6 完整的脚本
 - 9.6.1 Widget_Controller.js
 - 9.6.2 Widget_Status.js
 - 9.6.3 Widget_Camera.js
- 第10章 连接动画
 - 10.1 Unity中的动画
 - 10.2 动画API
 - 10.3 设置玩家控制器的动画
 - 10.3.1 定义问题
 - 10.3.2 更新控制器
 - 10.3.3 创建动画状态管理器
 - 10.4 在Unity内部创建动画
 - 10.4.1 一些基本概念
 - 10.4.2 Animation视图
 - 10.5 设置一段新的动画剪辑
 - 10.5.1 创建定制动画
 - 10.5.2 连接
 - 10.6 添加动画事件
 - 10.7 完整的脚本
 - 10.7.1 Widget_Controller.js更新
 - 10.7.2 Widget_Animation.js
- 第11章 使用触发器并创建环境交互
 - 11.1 触发器和碰撞
 - 11.2 设置一个简单的触发器对象
 - 11.2.1 为了清晰而使用gizmo
 - 11.2.2 背囊管理
 - 11.3 设置其他类型的触发器
 - 11.3.1 死亡触发器
 - 11.3.2 检查点——避免死亡的触发器
 - 11.4 完成的脚本
 - 11.4.1 PickupItems.js
 - 11.4.2 Widget_Inventory.js
 - 11.4.3 DamageTrigger.js
 - 11.4.4 CheckPoint.js
 - 11.4.5 Widget_Status.js
- 第12章 创建探险和AI

<<Unity游戏开发实战>>

12.1 人工智能：绝对人工、没多少智能

12.1.1 一些简单的AI指导方针

12.1.2 简单的工作流

12.2 设置一个简单的敌人

12.2.1 AI控制器

12.2.2 为一只简单的小兔子编写的简单的状态管理器

12.3 设置Widget的攻击

12.4 在完成任务后奖励玩家

12.5 产生和优化

12.6 完整代码

12.6.1 EBunny_AIController.js

12.6.2 EBunny_Status.js

12.6.3 Widget_AttackController.js

12.6.4 Enemy_RespawnPoint.js

第13章 设计游戏的GUI

13.1 基本的界面理论

13.1.1 交互的步骤

13.1.2 为用户设计

13.2 Unity的GUI系统

13.2.1 按钮

13.2.2 滑块

13.2.3 标签和框

13.2.4 文本输入

13.2.5 Toggle

13.2.6 工具栏和选择矩阵

13.2.7 窗口

13.3 为Widget制作定制的皮肤

13.3.1 创建GUISkin

13.3.2 定义定制风格

13.3.3 导入新字体

13.4 设置HUD

13.4.1 GUIContent

13.4.2 角色显示

13.4.3 分辨率

13.5 弹出屏幕示例

13.6 添加全屏菜单

13.7 完整和更新的脚本

13.7.1 GUI_CustomControls.js

13.7.2 GUI_HUD.js

13.7.3 Widget_AttackController.js

13.7.4 EBunny_Status.js

13.7.5 GUI_WaypointStore.js

13.7.6 WaypointBehavior.js

13.7.7 GUI_MainMenu.js

第四部分 完善和最后的修饰

第14章 创建光影

14.1 灯光的类型

<<Unity游戏开发实战>>

- 14.1.1光源属性
- 14.1.2光照基础
- 14.2照亮游戏世界
- 14.3创建阴影
 - 14.3.1光照图
 - 14.3.2使用阴影投射器制作的阴影
- 14.4其他光照效果
 - 14.4.1镜头眩光
 - 14.4.2遮光

第15章使用粒子系统

- 15.1粒子：从烟到星尘
- 15.2设置一个简单的系统
 - 15.2.1粒子发射器
 - 15.2.2粒子动画器
 - 15.2.3粒子渲染器和材质
- 15.3高级粒子组件
 - 15.3.1世界粒子碰撞体
 - 15.3.2拖尾渲染器
 - 15.3.3线条渲染器
- 15.4Widget的粒子
 - 15.4.1拾取物品
 - 15.4.2检查点激活
 - 15.4.3Widget的攻击
 - 15.4.4敌人爆炸
- 15.5更新的脚本
 - 15.5.1PickupItems.js
 - 15.5.2CheckPoint.js
 - 15.5.3Widget_AttackController.js
 - 15.5.4EBunny_Status.js

第16章加入声音和音乐

- 16.1反馈和环境
- 16.2设置一段简单的声音剪辑
 - 16.2.1环境音效
 - 16.2.2通过脚本控制声音
 - 16.2.3加入背景音乐
- 16.3更新的脚本

第五部分发行和发布版本

第17章基本的Unity调试和优化

- 17.1Unity中的调试
 - 17.1.1Console
 - 17.1.2日志文件
- 17.2优化
 - 17.2.1Profiler
 - 17.2.2基本代码优化
 - 17.2.3模拟
 - 17.2.4渲染Statistics页面
 - 17.2.5压缩文件

<<Unity游戏开发实战>>

17.2.6优化图形的其他方式

第18章创建最终版本

18.1准备版本

18.1.1设置播放器

18.1.2设置Application类

18.1.3版本设置

18.2其他版本特性

18.2.1新的资源和DLC

18.2.2打包资源以便今后使用

18.3展望

<<Unity游戏开发实战>>

章节摘录

<<Unity游戏开发实战>>

编辑推荐

《Unity游戏开发实战》从创建游戏资源、添加交互性到修饰已完成的游戏并发布它的所有知识，并且为读者提供了使用Unity来创建自己的游戏所需要的所有信息，适合业余游戏制作人、专业开发人员以及计算机专业的学生阅读。

<<Unity游戏开发实战>>

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>