

图书基本信息

书名：<<Unity3D大风暴之入门篇(海量教学视频版)>>

13位ISBN编号：9787121222429

10位ISBN编号：7121222426

出版时间：2014-2

出版时间：电子工业出版社

作者：智画互动开发团队

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>

<<Unity3D大风暴之入门篇(海量 >

内容概要

《unity3d大风暴之入门篇（海量教学视频版）》是“unity大风暴”系列三部曲的第一部，系统地讲解了unity3d的基本操作和功能实现，包括对ngui、uniswf和scaleform等unity主流gui解决方案的解析，并配合大量实践案例，力求通过通俗易懂的语言和充实细致的配套光盘视频讲解让初学者快速入门，打下坚实的开发基础。

《unity3d大风暴之入门篇（海量教学视频版）》适合动漫、游戏专业学生，以及动漫、游戏开发公司人员阅读。

作者简介

ibcds国际委员，黑龙江省留学联谊会理事；哈尔滨市大学生创业就业导师。

2009年创建国内唯一的色彩设计体系——hsb色彩设计系统。

2011年组织unity开发团队，2ibcds国际委员，黑龙江省留学联谊会理事；哈尔滨市大学生创业就业导师

。

2009年创建国内唯一的色彩设计体系—hsb色彩设计系统。

2011年组织unity开发团队。

书籍目录

第1章 unity3d介绍	1
1.1 unity3d基础知识概览	2
1.1.1 真实的unity3d	2
1.1.2 成长中的unity3d	2
1.1.3 unity3d的大好市场前景	2
1.1.4 unity3d的个性	3
1.2 unity3d开发平台	6
1.2.1 unity3d引擎的搭建与安装	6
1.2.2 hello world——开始unity漫步之旅	14
第2章 界面	19
2.1 unity集成开发环境的整体布局	20
2.1.1 界面的自定义	22
2.1.2 scene窗口	24
2.1.3 game窗口	30
2.1.4 project窗口	31
2.1.5 inspector窗口	33
2.1.6 界面操作	33
2.1.7 标题栏	33
2.1.8 工具栏	33
2.1.9 状态栏与控制台	35
2.2 菜单栏	36
2.2.1 file菜单	36
2.2.2 edit菜单	38
2.2.3 assets菜单	44
2.2.4 gameobject菜单	46
2.2.5 terrain菜单	47
2.2.6 window菜单	48
2.2.7 help菜单	51
第3章 工程的新建与管理	52
3.1 新建工程及导入资源包	53
3.2 工程的保存与管理	57
第4章 创建物体	58
4.1 地形	59
4.1.1 高度图的导入与导出	59
4.1.2 地形的绘制	60
4.1.3 实例：绘制地形	63
4.1.4 地形贴图	65
4.1.5 为地形添加树贴图	67
4.1.6 为地形添加草贴图	68
4.1.7 设置地形参数	71
4.1.8 为地形添加水体	77
4.2 摄像机	80
4.2.1 摄像机概述	80
4.2.2 摄像机的创建	80
4.2.3 摄像机参数的调节	81

- 4.2.4 镜头的移动 87
- 4.3 光源 92
 - 4.3.1 基础光源 92
 - 4.3.2 开启光影 96
- 4.4 辅助元素 102
- 4.5 添加角色和道具 103
 - 4.5.1 添加角色 103
 - 4.5.2 添加道具 111
- 4.6 优化渲染 117
- 4.7 天空盒 120
 - 4.7.1 创建天空盒 120
 - 4.7.2 雾化效果 125
 - 4.7.3 实例：添加天空盒 127
- 第5章 物理特效 129
 - 5.1 刚体及碰撞器 130
 - 5.1.1 刚体 130
 - 5.1.2 碰撞器 132
 - 5.2 关节 137
 - 5.2.1 铰链关节 137
 - 5.2.2 固定关节 139
 - 5.2.3 弹簧关节 140
 - 5.2.4 布娃娃 142
 - 5.2.5 角色关节 144
 - 5.2.6 可配置关节 145
 - 5.3 实例：钟摆 147
 - 5.4 粒子系统 150
 - 5.4.1 创建粒子 150
 - 5.4.2 粒子系统的属性及参数 152
 - 5.4.3 实例：火焰效果 168
- 第6章 控制 175
 - 6.1 unity脚本程序编辑 176
 - 6.1.1 unity专用脚本语言 176
 - 6.1.2 unity的help菜单 176
 - 6.1.3 脚本编写 177
 - 6.2 unity中的javascript脚本语言入门 184
 - 6.2.1 变量 184
 - 6.2.2 运算符 185
 - 6.2.3 逻辑运算符 188
 - 6.2.4 条件运算 189
 - 6.2.5 循环 192
 - 6.3 函数 194
 - 6.4 控制 203
 - 6.4.1 访问unity内的部分组件 203
 - 6.4.2 input控键 207
 - 6.4.3 物体的创建和销毁 212
 - 6.4.4 碰撞与触发 218
 - 6.4.5 增量时间 223

- 6.4.6 延迟 223
- 6.5 人工智能 224
 - 6.5.1 让对象智能起来的代码 224
 - 6.5.2 寻路设置 225
 - 6.5.3 依靠物理组件实现人工智能 227
- 第7章 gui 232
 - 7.1 gui相关函数 233
 - 7.1.1 实现函数 233
 - 7.1.2 通过按钮实现音乐播放功能 234
 - 7.1.3 关于audio source组件的延伸 237
 - 7.1.4 关于界面控件位置的简单说明 239
 - 7.2 更多的gui变量和函数 243
 - 7.2.1 guicontent构造函数 243
 - 7.2.2 gui变量 246
 - 7.2.3 其他gui函数 251
 - 7.3 gui在游戏中的应用 255
 - 7.3.1 输出游戏中的信息 256
 - 7.3.2 游戏界面的切换 258
- 第8章 后期工作 264
 - 8.1 音频的处理 265
 - 8.1.1 音频的导入 265
 - 8.1.2 音频的设置 265
 - 8.1.3 支持格式 268
 - 8.1.4 监听器 269
 - 8.1.5 添加音频 269
 - 8.1.6 音频的属性 271
 - 8.1.7 音频混响区 272
 - 8.1.8 音频过滤器 274
 - 8.2 项目的调试和优化 276
 - 8.3 日志文件 279
 - 8.3.1 后期处理所有导入的资源 279
 - 8.3.2 导出未使用的资源 279
 - 8.3.3 设置打印文件的大小 280
 - 8.3.4 制作纹理 280
 - 8.3.5 压缩网格、动画和视频 281
 - 8.4 打包发布 284
 - 8.5 创建独立项目 286
- 第9章 综合实例 287
 - 9.1 3d实例 288
 - 9.1.1 游戏功能简介 288
 - 9.1.2 游戏策划及准备工作 288
 - 9.1.3 场景搭建 289
 - 9.1.4 欢迎界面的制作 297
 - 9.2 2d实例 302
 - 9.2.1 游戏功能简介 302
 - 9.2.2 游戏策划 302
 - 9.2.3 场景介绍 303

9.2.4 游戏制作 303

9.2.5 游戏功能的实现 310

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>