第一图书网, tushu007.com

<<Unity3D手机游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<Unity3D手机游戏开发>>

13位ISBN编号：9787302325550

10位ISBN编号：7302325553

出版时间：2013-8

出版时间：清华大学出版社

作者：金玺曾

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

内容概要

unity，也称unity3d，是近几年非常流行的一个3d游戏开发引擎，跨平台能力强，使用它开发的手机游戏数不胜数。

《unity3d手机游戏开发》通过三个部分循序渐进地介绍了unity在游戏开发方面的不同功能。
第1~5章，由零开始，引导读者从基本的操作到完成三个完整的游戏实例，使读者对unity游戏开发有一个较全面的认识。
第6~7章，重点介绍了unity在网络方面的应用。
第8~10章介绍了如何将unity游戏移植到网页、ios和android平台。
另外，本书最后附有c#语言的快速教程，帮助缺乏程序开发基础的读者快速入门。

《unity3d手机游戏开发》适合广大游戏开发人员，也面向游戏开发爱好者、软件培训机构，以及计算机专业的学生等。

作者简介

金玺曾，资深游戏开发工程师，拥有近10年游戏开发经验，30塔防游戏《野人大作战》主要开发者。曾在上海盛大网络工作，目前在上海爱客士电脑软件有限公司任开发经理。

书籍目录

《unity3d手机游戏开发》
第1章 快速入门 1
1.1 unity简介 1
1.2 运行unity 2
1.2.1 unity的版本 2
1.2.2 安装unity 2
1.2.3 在线激活unity 2
1.2.4 运行示例工程 4
1.2.5 安装visual studio 6
1.3 创建一个“ hello world ”程序 6
1.4 调试程序 9
1.4.1 显示log 10
1.4.2 设置断点 10
小结 11
第2章 太空射击游戏 12
2.1 浅谈游戏开发 12
2.1.1 开始一个游戏项目 12
2.1.2 阶段性成果 12
2.1.3 策划 13
2.1.4 编写脚本 13
.2.1.5 美术 13
2.1.6 qa测试 14
2.1.7 发布游戏 14
2.2 游戏策划 14
2.2.1 游戏介绍 14
2.2.2 游戏ui 14
2.2.3 主角 14
2.2.4 游戏操作 15
2.2.5 敌人 15
2.3 导入美术资源 15
2.4 创建场景 16
2.4.1 创建火星背景 16
2.4.2 设置摄像机和灯光 20
2.5 创建主角 21
2.5.1 创建脚本 21
2.5.2 控制飞船移动 23
2.5.3 创建子弹 25
2.5.4 创建子弹prefab 26
2.5.5 发射子弹 27
2.6 创建敌人 28
2.7 物理碰撞 30
2.7.1 添加碰撞体 30
2.7.2 触发碰撞 32
2.8 高级敌人 34
2.8.1 创建敌人 34

2.8.2 发射子弹 36
2.9 声音与特效 38
2.10 敌人生成器 41
2.11 游戏管理器 43
2.12 标题界面 48
2.13 发布游戏 49
小结 52
第3章 第一人称射击游戏 53
3.1 策划 53
3.1.1 游戏介绍 53
3.1.2 ui界面 53
3.1.3 主角 53
3.1.4 敌人 53
3.2 游戏场景 53
3.3 主角 54
3.3.1 角色控制器 55
3.3.2 摄像机 57
3.3.3 武器 58
3.4 敌人 59
3.4.1 寻路 59
3.4.2 设置动画 63
3.4.3 行为 64
3.5 ui界面 68
3.6 交互 72
3.6.1 主角的射击 72
3.6.2 敌人的进攻与死亡 75
3.7 出生点 78
3.8 小地图 80
小结 84
第4章 塔防游戏 85
4.1 策划 85
4.1.1 场景 85
4.1.2 摄像机 85
4.1.3 胜负判定 85
4.1.4 敌人 85
4.1.5 防守单位 86
4.1.6 ui界面 86
4.2 游戏场景 86
4.3 摄像机 92
4.4 游戏管理器 95
4.5 路点 97
4.6 敌人 102
4.7 敌人生成器 105
4.7.1 在excel中设置敌人 105
4.7.2 创建敌人生成器 109
4.8 防守单位 115
4.9 生命条 119

4.10 自定义按钮 124
小结 131
第5章 资源创建 132
5.1 光照 132
5.1.1 光源类型 132
5.1.2 环境光与雾 134
5.1.3 lightmapping 135
5.1.4 light probe 137
5.2 terrain 139
5.3 skybox 142
5.4 粒子 144
5.5 物理 148
5.6 自定义shader 150
5.6.1 自定义字体 151
5.6.2 创建shader 152
5.7 贴图 155
5.8 3d模型导出流程 155
5.8.1 3ds max静态模型导出 155
5.8.2 3ds max动画模型导出 157
5.8.3 3ds max动画导出 158
5.8.4 maya模型导出 158
5.9 动画 159
5.10 优化 163
小结 163
第6章 与web服务器的交互 164
6.1 建立服务器 164
6.1.1 安装apache 164
6.1.2 安装mysql 166
6.1.3 安装php 169
6.1.4 显示php信息 171
6.1.5 调试php代码 172
6.2 www基本应用 174
6.2.1 http协议 174
6.2.2 get请求 175
6.2.3 post请求 176
6.2.4 上传下载图片 178
6.2.5 下载声音文件 180
6.3 自定义数据流 180
6.3.1 c#版本的数据流 181
6.3.2 php版本的数据流 188
6.3.3 测试 192
6.4 分数排行榜 195
6.4.1 创建数据库 195
6.4.2 创建php脚本 196
6.4.3 上传下载分数 199
小结 202
第7章 基于tcp/ip协议的聊天实例 203

7.1 tcp/ip开发简介 203
7.2 网络引擎 204
7.2.1 数据流 204
7.2.2 数据包 214
7.2.3 逻辑处理 215
7.2.4 定义消息标识符 217
7.2.5 客户端 217
7.2.6 服务器端 224
7.3 聊天客户端 229
7.4 聊天服务器端 234
7.5 收发结构体 238
7.6 protobuf简介 242
小结 244
第8章 用unity创建网页游戏 245
8.1 网页游戏简介 245
8.2 unity web 游戏 245
8.2.1 streaming关卡 245
8.2.2 上传游戏到kongregate 249
8.2.3 与网页通信 251
8.2.4 在网页上记录积分 253
8.2.5 自定义网页模板 254
8.2.6 自定义启动画面 258
8.3 flash游戏 259
8.3.1 软件安装 260
8.3.2 导出flash游戏 260
8.3.3 调试flash游戏 261
8.3.4 从flash工程读取unity 导出的flash游戏 261
8.3.5 在unity内调用as3代码 267
8.3.6 flash版本的太空射击游戏 271
8.4 assetbundle 274
8.4.1 打包资源 275
8.4.2 下载资源 276
8.4.3 安全策略 279
小结 280
第9章 将unity游戏移植到ios平台 281
9.1 ios简介 281
9.2 软件安装 281
9.3 申请开发权限 281
9.4 设置ios开发环境 282
9.5 测试ios游戏 286
9.6 发布ios游戏 288
9.6.1 申请发布证书 288
9.6.2 创建新应用 288
9.6.3 提交审核 290
9.7 集成game center 291
9.7.1 xcode到unity 291
9.7.2 设置高分榜和成就 297

9.7.3 实现game center功能 299
9.8 集成内消费系统 309
9.8.1 设置内消费 309
9.8.2 实现内消费 310
9.9 本地存储位置 317
小结 317
第10章 将unity游戏移植到android平台 318
10.1 android简介 318
10.2 软件安装 318
10.3 运行android游戏 320
10.3.1 设置android手机 320
10.3.2 安装驱动程序 320
10.3.3 设置android游戏工程 323
10.3.4 测试android游戏 327
10.3.5 发布android游戏 327
10.4 触屏操作 329
10.5 从eclipse到unity 333
10.5.1 创建.jar文件 334
10.5.2 导入.jar到unity 337
10.6 从unity到eclipse 339
10.6.1 导出eclipse工程 339
10.6.2 设置导出的eclipse工程 340
10.6.3 创建用于发布的eclipse工程 341
10.6.4 发布程序 346
10.7 自定义activity 347
小结 350
附录a c#语言 351
a.1 c#基础 351
a.2 面向对象编程 361
a.3 字符串 368
a.4 数组 370
a.5 i/o操作 372
a.6 委托 376
小结 381
附录b 特殊文件夹 382

第一图书网, tushu007.com

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