

## <<Unity游戏开发技术>>

### 图书基本信息

书名：<<Unity游戏开发技术>>

13位ISBN编号：9787118082302

10位ISBN编号：7118082309

出版时间：2012-8

出版时间：国防工业出版社

作者：程明智,王一夫

页数：230

字数：350000

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游戏开发技术>>

### 内容概要

《unity游戏开发技术》共分为8章，分别讲述unity基础介绍、unity游戏场景创建、unity游戏脚本介绍、unity中模型导入与材质基本概念、模型交互制作、gui图形界面、unity中人工智能与生命系统知识和unity游戏输出。

《unity游戏开发技术》结合大量unity游戏开发实例，以介绍unity游戏实例开发为主线涵盖了unity游戏开发过程中所需掌握的各个知识点，主要特点是注重实用性和可操作性，可作为高校学生学习网络游戏开发课程的教材，也可以作为网络游戏开发人员的学习参考书。

# <<Unity游戏开发技术>>

## 书籍目录

### 第1章 unity基础介绍

- 1.1安装unity 3d
- 1.2unity 3d界面介绍
  - 1.2.1learning the interface学习界面
  - 1.2.2customizing your workspace自定义工作区
- 1.3三维导航操作
- 1.4 unity 3d基本概念
  - 1.4.1 asset workflow资源工作流程
  - 1.4.2creating scenes创建场景
  - 1.4.3publishing builds编译发布

#### 练习题

### 第2章 创建游戏基本场景

- 2.1工程文件夹的创建
  - 2.1.1创建一个新的工程文件
  - 2.1.2保存文件夹中的场景文件
- 2.2走动设置
  - 2.2.1创建地面
  - 2.2.2创建灯光
  - 2.2.3创建走动的物体
  - 2.2.4场景物体重新命名
- 2.3创建箱子并设定物理属性
  - 2.3.1创建箱子
  - 2.3.2给箱子添加物理属性
- 2.4unity预设
  - 2.4.1预设物体的概念
  - 2.4.2预设物体的自定义制作
  - 2.4.3预设物体的应用
- 2.5绘制地形
  - 2.5.1地面的创建
  - 2.5.2平行光的添加
  - 2.5.3地形的抬高与降低
- 2.6绘制草丛
  - 2.6.1添加草坪贴图
  - 2.6.2添加草丛
- 2.7添加树木
- 2.8天空盒子
- 2.9添加雾与影子效果

#### 练习题

### 第3章 脚本介绍

- 3.1unity脚本介绍
  - 3.1.1unity脚本文件的创建
  - 3.1.2常用操作
- 3.2变量和语法
  - 3.2.1变量
  - 3.2.2语法

## <<Unity游戏开发技术>>

### 3.3函数和事件

#### 3.3.1函数

#### 3.3.2事件

### 3.4运算符

#### 3.4.1算术运算符

#### 3.4.2赋值运算符

#### 3.4.3比较运算符

#### 3.4.4逻辑运算符

#### 3.4.5位运算符

#### 3.4.6运算符的优先级

### 3.5if语句

### 3.6switch语句和循环语句

#### 3.6.1switch语句

#### 3.6.2循环语句

### 3.7 unity核心类

### 3.8变量作用域

#### 3.8.1局部变量

#### 3.8.2成员变量

### 练习题

## 第4章 unity中模型的导入与材质的基本概念

### 4.1利用3ds max三维软件制作3d模型及uv贴图制作

#### 4.1.1利用3ds max制作3d模型

#### 4.1.2利用3ds max制作uv贴图

#### 4.1.3normal法线凹凸贴图的制作

### 4.2材质贴图规范

### 4.3 unity中的着色器

### 4.4 unity中模型导入

### 4.5unity中有趣的三维坐标轴

### 4.6局部与全局坐标系

### 4.7投掷物体实例制作

### 练习题

## 第5章 与模型的交互制作

### 5.1墙体的交互动画制作

#### 5.1.1为物体添加动画

#### 5.1.2为动画添加脚本

#### 5.1.3设置动画开启范围

### 5.2special effects特效

#### 5.2.1理解粒子系统

#### 5.2.2火花的点燃

### 5.3武器与爆炸特效制作

#### 5.3.1拾取物体

#### 5.3.2准备手榴弹

#### 5.3.3手榴弹脚本编写

#### 5.3.4添加爆炸

#### 5.3.5爆炸脚本编写

### 5.4添加音效

### 练习题

## <<Unity游戏开发技术>>

### 第6章 gui图形用户界面和菜单

#### 6.1理解unity gui图形用户界面

##### 6.1.1 game interface elements游戏界面元素

##### 6.1.2gui scripting guide用户图形界面脚本指南

##### 6.1.3unitygui basics图形用户界面基础

#### 6.2添加gui到游戏中

#### 6.3gui脚本编写

#### 6.4生命系统(一)

##### 6.4.1添加生命值gui

##### 6.4.2生命值脚本编写

#### 6.53d主菜单

##### 6.5.1添加一个3d主菜单

##### 6.5.23d主菜单脚本编写

#### 6.6炮塔

##### 6.6.1炮塔的准备和清理

##### 6.6.2炮塔对玩家实现跟随性目标注视

#### 练习题

### 第7章 人工智能与生命系统

#### 7.1ai人工智能

#### 7.2应用ai人工智能

#### 7.3枪支动画

#### 7.4攻击时间计算

#### 7.5生命系统(二)

##### 7.5.1减血系统

##### 7.5.2游戏结束目录

#### 练习题

### 第8章 输出游戏

#### 8.1build settings对话框

#### 8.2品质设定

#### 8.3玩家设定

#### 练习题

### 附录1unity 3d快捷键一览表

### 附录2unity 3d运算符一览表

### 附录3monobehaviour基类介绍

## &lt;&lt;Unity游戏开发技术&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：6.1.3 UnityGUI Basics图形用户界面基础 Unity 3D中通常用OnGUI（）函数来调用UnityGUI控件。

OnGUI（）包含在脚本组件中，和同样包含在其中的Update（）函数一样，当脚本组件被激活时，在游戏项目运行的每一帧中都会被调用。

GUI控件的声明需要包括三种必要的关键信息：Type（Position，Content）类型（定位，内容）Type类型 Control Types控件类型为GUI类的函数，用于实现种类繁多的GUI的创建，方便用户在Game视图中完成各种功能。

常见类型有：Label标签、Button按钮、RepeatButton重复按钮、TextField文本域、TextArea文本区域、Toggle开关、Toolbar工具栏等。

注意：详见Unity圣经组件参考手册<http://game.ceeger.com/Components/gui—Controls.html>。Position定位 GUI控件函数的第一个参数用于定位。

定位参数由Rect（）函数生成。

Rect（）定义了4个对应屏幕空间像素单位的Integer值属性，分别对应左、顶、宽、高。

因为UnityGUI控件均工作在屏幕空间，所以屏幕空间严格对应播放器的像素分辨率。

屏幕空间坐标系基于左上角，如Rect（10，20，300，100）定义一个从坐标（10，20）开始，到坐标（310，120）结束的方形。

应该注意的是Rect的第二对值是宽和高，而不是控件结束的坐标，即例子中方形覆盖结束的位置是（310，120）而不是（300，100）。

Content内容 GUI控件的第二个参数是在控件中实际显示的内容。

如需要在控件中显示一些文字或图片的情况。

案例6—2（1）继续上一小节的操作，打开GUItext.unity文件。

（2）在Unity菜单栏中执行Assets Create JavaScript命令，创建一个新的脚本文件，并重命名为“GUIText2”；在Project面板中双击该脚本文件，打开脚本编辑器，输入以下脚本语句：（3）

按Ctrl+S组合键，保存脚本。

（4）在Project面板中选择GUIText2脚本对象，并将其拖拽到Hierarchy面板中的MainCamera摄像机对象上，即使脚本对象与场景中游戏对象产生关联。

## <<Unity游戏开发技术>>

### 编辑推荐

《Unity游戏开发技术》可作为高校学生学习网络游戏开发课程的教材，也可以作为网络游戏开发人员的学习参考书。

## <<Unity游戏开发技术>>

### 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>