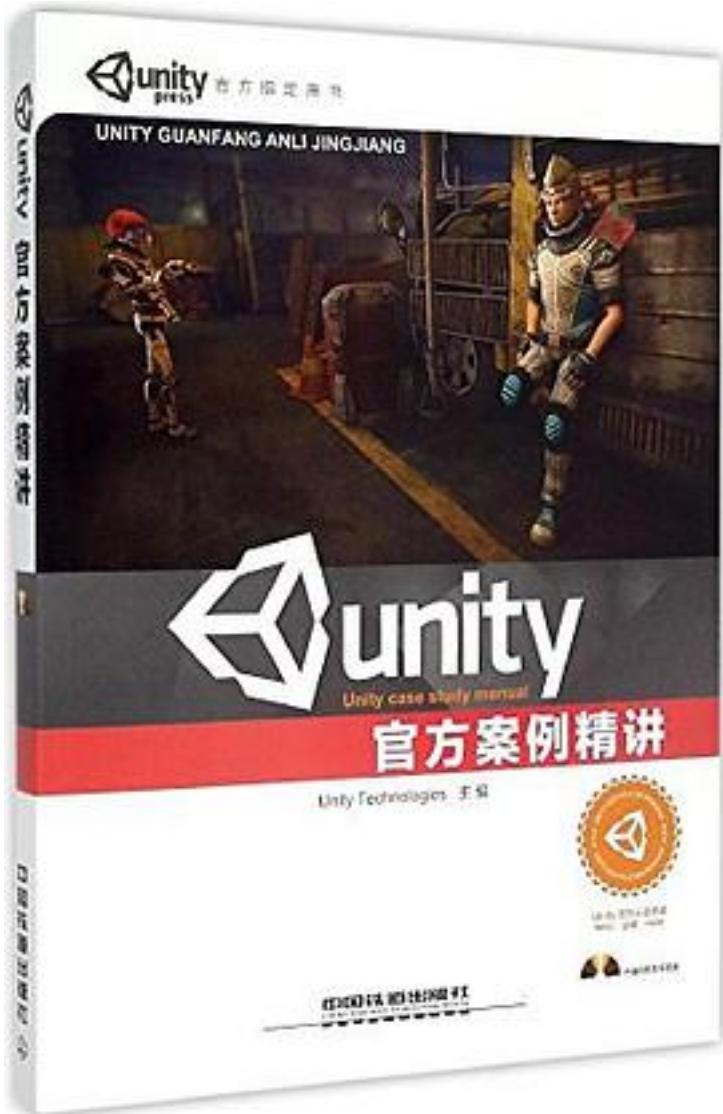


# Unity官方案例精讲



[Unity官方案例精讲 下载链接1](#)

著者:

出版者:中国铁道出版社

出版时间:2015-4-1

装帧:平装

isbn:9787113202354

作者介绍:

目录:

[Unity官方案例精讲 下载链接1](#)

## 标签

Unity

计算机

游戏

技术

游戏技术

unity

走心

游戏编程

## 评论

Unity官方教程的中译版，有点贵，但是可以用于入门。这本书以案例的方式来组织顺序，而不是按理论体系来组织顺序。优点是很容易造轮子入门，缺点是相对不那么系统。不过话说回来，unity本来是个库，如果要系统学习游戏编程不应该以这本书为蓝本而应该找game programming的书来看。

索个引：例子1 碰撞体 例子2 烘培 例子3 粒子 例子4 mecanim 例子5 mecanim 例子6 移动设备输入 例子7 ab 例子8 第三人称游戏摄像机 例子9 赛车类 (wheel collider) 例子10 2D collider 例子11 uGUI

好的地方是，按照步骤可以完成例子；坏的地方是，大部分步骤没有意义。

很糟糕的一本书，基本照搬官方文档，只讲要这样做却不说为什么这样做，拿它作为入门书真的是一场噩梦。

除了版本太旧以外 (Unity4的版本) ，其它的都不错。  
能够感受到编者的走心，步骤详细，重点突出，复杂的公式有相应的图解，尤其是提醒初学者容易犯错的地方。

太烂、  
完全是“光盘使用说明书”、补充：书上完全不告诉你“这个选项有什么作用” “那个选项有什么作用”，完全就是“先选这个，取消那个”。。。还有就是“好，我们来给这个东西加上控制的代码”然后就把代码给你了。。。如果你有一定基础然后想了解引擎的使用可以看看，如果想详细了解还是算了吧

书籍印刷很精美，案例很丰富，但问题是其中的案例，虽然将所有代码贴出来并告诉读者执行的步骤，却极少说明原因，初学者看这本书一定是一头雾水，与其说是一本教程不如说是一本为了赚版费的应付差事

不推荐此书。  
如其他评论所说，书籍充斥着教条式的的操作步骤，但对于一些操作步骤背后的原理说明不全面，  
毕竟我相信你也不是为了去再做一遍官方demo而已。如果想要靠这本书中的案子就能举一反三，显然是很困难的。

[Unity官方案例精讲 下载链接1](#)

## 书评

通读这本书，跟着例子一个个做下去，会对unity整体有掌握。  
如要理解理论的知识，可以参考官方文档或unity5.x从入门到精通。  
大部分说不好的可能没有精读过此书。  
anyway，每本书读后每个人都有每个人的见解，我个人推荐此书。  
当然最好还是多参考官方的文档（看得懂英文的话）。

---

只是告诉你怎么做，却不说为什么这么做，什么属性什么组件是什么作用没说，值得夸赞的是会用图来解释三维向量等信息，可以加速理解例子的意思。没有过多讲解，只有步骤说明，我是看了书才来吐槽的。有基础的建议不要看，会越看越无聊，不过可以看源码，能学到些东西，代码还是...

---

[Unity官方案例精讲 下载链接1](#)