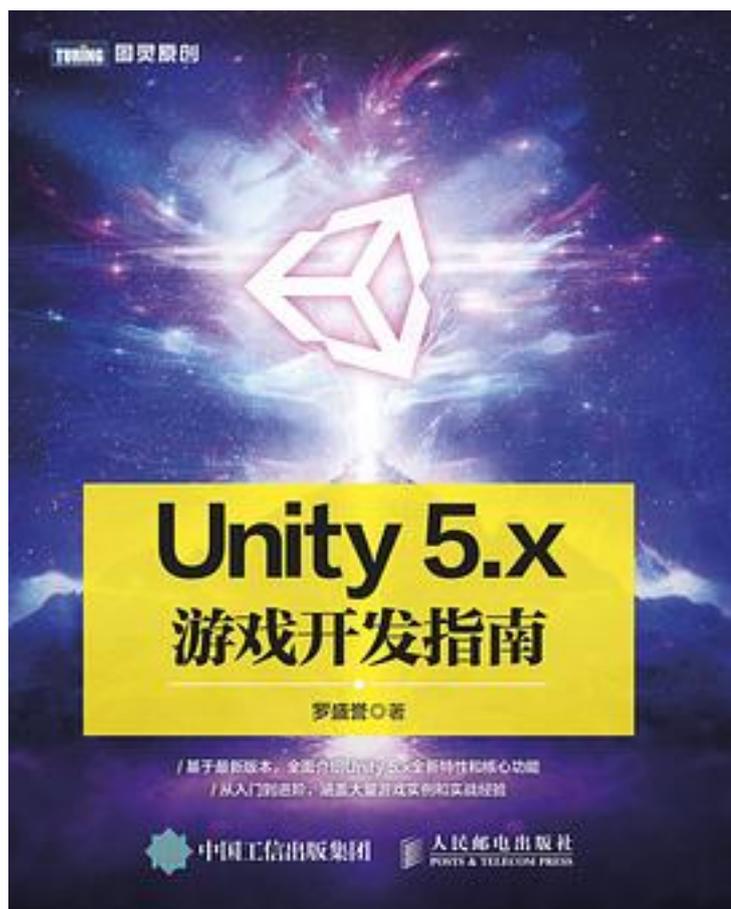


# Unity 5.x游戏开发指南



[Unity 5.x游戏开发指南\\_下载链接1](#)

著者:罗盛誉

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2015-9

装帧:平装

isbn:9787115403643

本书详细介绍了Unity3D 5.0的各个主要系统，包括地形系统、脚本系统、动画系统、界面系统、音频系统、网络通讯系统和2D系统，并通过大量案例讲解了Unity3D 5.0的各种新特性，通俗易懂，是新手入门、迅速上手的实用教程。

本书适用于Unity3D初学者、移动游戏开发人员、虚拟现实开发人员、计算机及软件工程专业的学生以及对Unity3D开发感兴趣的读者，也非常适合作为培训教材。

作者介绍:

罗盛誉

笔名风宇冲，毕业于美国西俄勒冈大学。有丰富的Unity游戏开发经验，曾参与多款知名移动端游戏的研发，在个人博客上发布过多篇热门教程。

目录: 第1章 Unity基础知识 1

1.1 Unity简介 1

1.2 Unity的历史 1

1.3 下载与安装 2

1.4 打包与发布 6

1.5 小结 9

1.6 习题 9

第2章 Unity编辑器 10

2.1 游戏工程 10

2.2 主界面 11

2.3 Project视图 12

2.4 Hierarchy视图 15

2.5 Inspector视图 15

2.6 Scene视图 16

2.6.1 工具栏 16

2.6.2 Scene Gizmo 18

2.7 Game视图 19

2.7.1 Play菜单 19

2.7.2 分辨率菜单 19

2.7.3 Game视图右侧菜单 20

2.8 预制体 20

2.9 小结 22

2.10 习题 22

第3章 Unity脚本 23

3.1 MonoDevelop脚本编辑器 23

3.2 MonoBehaviour 24

3.3 UnityGUI 26

3.4 调试 27

3.5 游戏对象的操作 28

3.5.1 创建游戏对象 28

3.5.2 获取游戏对象 29

3.5.3 添加组件与修改组件 31

3.5.4 发送广播与消息 32

3.5.5 克隆游戏对象 33

3.6 移动、旋转和缩放游戏对象 34

3.6.1 游戏对象的位置 34

3.6.2 移动游戏对象 35

3.6.3 缩放游戏对象 35

3.6.4 旋转游戏对象 35

3.6.5 实例 35

3.7 工具类 36

3.7.1 时间类 36

3.7.2 随机数	37
3.7.3 数学类	38
3.7.4 四元数	38
3.8 输入控制	39
3.8.1 计算机输入	39
3.8.2 自定义输入	40
3.8.3 移动设备输入	44
3.9 小结	45
3.10 习题	46
第4章 3D基础知识	47
4.1 Camera摄像机	47
4.1.1 摄像机参数	47
4.1.2 摄像机投射	48
4.2 3D 模型	49
4.2.1 Mesh网格模型	49
4.2.2 Texture贴图	50
4.2.3 Material材质	51
4.2.4 对应组件	52
4.2.5 骨骼动画	53
4.3 小结	53
4.4 习题	54
第5章 创建场景	55
5.1 创建场景	55
5.2 地形编辑器	57
5.2.1 升降地形工具	58
5.2.2 绘制高度工具	59
5.2.3 平滑地形工具	60
5.2.4 绘制地形工具	60
5.2.5 放置树木工具	61
5.2.6 绘制细节工具	63
5.2.7 地形参数设置	64
5.3 风域	66
5.4 小结	68
5.5 习题	68
第6章 创建人物	69
6.1 Mecanim系统	69
6.2 导入模型	69
6.2.1 模型导入设置	69
6.2.2 Avatar的设置	72
6.3 状态机	73
6.3.1 Animator	74
6.3.2 添加碰撞体	75
6.3.3 添加摄像机	75
6.3.4 动作混合与控制	76
6.4 反向动力学	86
6.5 人体动画重定向	88
6.6 小结	88
6.7 习题	88
第7章 物理引擎	89
7.1 刚体	89
7.2 碰撞器	90
7.3 物理材质	91
7.4 触发器	92
7.5 射线	93

- 7.6 关节 94
  - 7.6.1 链条关节 95
  - 7.6.2 弹簧关节 96
- 7.7 小结 97
- 7.8 习题 97
- 第8章 粒子系统 98
  - 8.1 粒子系统介绍 98
  - 8.2 粒子系统各个模块 98
    - 8.2.1 Particle System模块 99
    - 8.2.2 Emission模块 99
    - 8.2.3 Shape Module模块 99
    - 8.2.4 Velocity over Lifetime模块 100
    - 8.2.5 Limit Velocity over Lifetime模块 100
    - 8.2.6 Force over Lifetime模块 100
    - 8.2.7 Color over Lifetime模块 101
    - 8.2.8 Color by Speed模块 101
    - 8.2.9 Size over Lifetime模块.101
    - 8.2.10 Size by Speed模块 101
    - 8.2.11 Rotation over Lifetime模块 102
    - 8.2.12 Rotation by Speed模块102
    - 8.2.13 External Forces模块 102
    - 8.2.14 Collision模块 102
    - 8.2.15 Sub Emitters模块 103
    - 8.2.16 Texture Sheet Animation模块 104
    - 8.2.17 Renderer模块 104
  - 8.3 实例——烟花 105
  - 8.4 实例——鼠标轨迹 106
    - 8.4.1 点状轨迹 107
    - 8.4.2 雪花轨迹 107
  - 8.5 小结 108
  - 8.6 习题 108
- 第9章 用户界面 109
  - 9.1 Sprite精灵 109
    - 9.1.1 图片设置为精灵 109
    - 9.1.2 图片切割为多个精灵 110
    - 9.1.3 设置Border边界 112
    - 9.1.4 Pivot锚点 112
  - 9.2 Canvas画布 113
    - 9.2.1 创建画布 113
    - 9.2.2 画布参数 113
  - 9.3 Image图片 116
  - 9.4 RawImage原始图片 119
  - 9.5 Text文本 120
    - 9.5.1 Text参数 120
    - 9.5.2 添加阴影 121
    - 9.5.3 添加轮廓 122
  - 9.6 按钮 122
  - 9.7 输入区域 124
  - 9.8 开关 125
    - 9.8.1 创建开关 125
    - 9.8.2 开关组 126
  - 9.9 滑动条 128
  - 9.10 滚动区域 130
    - 9.10.1 实现滚动拖曳 130

- 9.10.2 实现画面裁切 130
- 9.10.3 完整内容 131
- 9.11 滚动条 131
- 9.12 小结 132
- 9.13 习题 132
- 第10章 数据存储与读取 133
  - 10.1 PlayerPrefs 133
    - 10.1.1 整数的存取 133
    - 10.1.2 浮点数的存取 133
    - 10.1.3 字符串的存取 134
    - 10.1.4 其他PlayerPrefs接口 134
    - 10.1.5 属性访问器get和set 134
    - 10.1.6 属性访问器与PlayerPrefs 134
  - 10.2 JSON 135
    - 10.2.1 JSON数据格式 135
    - 10.2.2 数据存储 136
    - 10.2.3 数据加密 138
  - 10.3 实例——创建游戏角色 140
    - 10.3.1 定义数据结构 140
    - 10.3.2 数据管理类 140
    - 10.3.3 创建界面 143
  - 10.4 小结 145
  - 10.5 习题 145
- 第11章 音乐音效 146
  - 11.1 基本原理 146
  - 11.2 音频片段 147
  - 11.3 声源 148
  - 11.4 收听者 149
  - 11.5 实例——2D音乐音效 149
  - 11.6 实例——3D音乐音效 150
  - 11.7 混响区域 151
  - 11.8 音频混合器 151
  - 11.9 音频效果 154
  - 11.10 实例——午夜枪手 155
  - 11.11 小结 161
  - 11.12 习题 161
- 第12章 光照 162
  - 12.1 光照基础 162
    - 12.1.1 点光源 162
    - 12.1.2 聚光源 163
    - 12.1.3 方向光 163
    - 12.1.4 区域光 164
  - 12.2 光的使用 164
  - 12.3 阴影 165
    - 12.3.1 开启光的阴影 165
    - 12.3.2 阴影技巧 165
  - 12.4 渲染模式 167
  - 12.5 GI 167
    - 12.5.1 GI介绍 167
    - 12.5.2 GI使用 168
  - 12.6 反射环境 169
    - 12.6.1 反射天空盒 170
    - 12.6.2 反射天空盒及场景 170
  - 12.7 光照探针 173

- 12.8 小结 174
- 12.9 习题 174
- 第13章 资源的下载与上传 175
  - 13.1 下载 175
  - 13.2 上传 176
  - 13.3 AssetBundle资源包 178
    - 13.3.1 AssetBundle打包 178
    - 13.3.2 AssetBundle上传 181
    - 13.3.3 AssetBundle下载 182
    - 13.3.4 资源包变体 184
    - 13.3.5 依赖关系 185
    - 13.3.6 AssetBundle使用建议 188
  - 13.4 小结 189
  - 13.5 习题 189
- 第14章 性能分析工具Profiler 190
  - 14.1 Profiler界面 190
  - 14.2 连接设备 193
  - 14.3 CPU优化 193
    - 14.3.1 控制台日志与预定义标签 193
    - 14.3.2 预定义标签 194
  - 14.4 渲染优化 197
    - 14.4.1 渲染参数 198
    - 14.4.2 优化 198
  - 14.5 内存优化 201
    - 14.5.1 降低资源大小 201
    - 14.5.2 释放内存中的资源 202
  - 14.6 其他优化经验 202
  - 14.7 小结 202
  - 14.8 习题 202
- 第15章 导航系统 203
  - 15.1 实现导航系统 203
    - 15.1.1 建立场景 203
    - 15.1.2 设置NavMesh 203
    - 15.1.3 烘焙 204
    - 15.1.4 设置导航代理 206
  - 15.2 障碍物 208
  - 15.3 分离网格链接 208
  - 15.4 小结 209
  - 15.5 习题 209
- 第16章 多人游戏 210
  - 16.1 Network 210
    - 16.1.1 接口介绍 210
    - 16.1.2 基本实例 211
  - 16.2 Network View 212
    - 16.2.1 接口介绍 212
    - 16.2.2 实例——聊天室 213
    - 16.2.3 实例——碰碰乐 218
  - 16.3 主服务器 222
    - 16.3.1 接口介绍 222
    - 16.3.2 实例 223
    - 16.3.3 架设主服务器 224
  - 16.4 小结 226
  - 16.5 习题 226
- 第17章 高级功能 227

- 17.1 尾径渲染器 227
- 17.2 线段渲染器 229
  - 17.2.1 实现 230
  - 17.2.2 实例——闪电效果 231
- 17.3 镜头光晕 232
- 17.4 光晕 233
- 17.5 投影仪 233
- 17.6 太阳光束 238
- 17.7 旋转 239
- 17.8 漩涡 239
- 17.9 景深 240
- 17.10 移轴特效 241
- 17.11 模糊 241
- 17.12 动态模糊 242
- 17.13 泛光 242
- 17.14 噪点和刮痕 244
- 17.15 噪点和颗粒 244
- 17.16 抗锯齿 244
- 17.17 卡通渲染 245
- 17.18 移动设备播放开场视频 246
- 17.19 其他功能 247
- 17.20 小结 248
- 17.21 习题 248

第18章 3D游戏实例 249

- 18.1 前期准备 249
  - 18.1.1 需求分析 249
  - 18.1.2 资源准备 249
  - 18.1.3 知识准备 250
  - 18.1.4 游戏设计 250
- 18.2 游戏实现 251
  - 18.2.1 UI 实现 251
  - 18.2.2 关卡场景 263
  - 18.2.3 主角实现 264
  - 18.2.4 敌人实现 279
  - 18.2.5 音频功能 279
  - 18.2.6 移动设备支持 280
- 18.3 小结 284
- 18.4 习题 284

第19章 2D游戏基础 285

- 19.1 正交摄像机 285
- 19.2 精灵 285
  - 19.2.1 精灵实现 286
  - 19.2.2 调整精灵尺寸 286
  - 19.2.3 精灵渲染器 287
  - 19.2.4 图片导入设置 287
  - 19.2.5 精灵编辑 288
  - 19.2.6 精灵图集 289
- 19.3 2D 物理系统 291
  - 19.3.1 刚体 291
  - 19.3.2 碰撞器 292
  - 19.3.3 Joint 2D 295
  - 19.3.4 Constant Force 2D 299
  - 19.3.5 Effector 2D 299
- 19.4 小结 302

19.5 习题 302  
第20章 2D游戏实例 303  
20.1 游戏模块 303  
20.2 管理类的基础类实现 304  
20.3 游戏项目创建 305  
20.4 游戏管理类 305  
20.5 资源管理 305  
20.6 声音管理 306  
20.7 特效管理 308  
20.8 数据保存 310  
20.9 游戏的界面 314  
20.9.1 菜单面板 317  
20.9.2 地图面板 319  
20.9.3 加载界面 324  
20.9.4 战斗界面 326  
20.9.5 消息管理类 329  
20.10 技能系统 332  
20.11 小结 339  
20.12 习题 339  
• • • • • ([收起](#))

[Unity 5.x游戏开发指南\\_下载链接1](#)

## 标签

游戏开发

unity

计算机

程序员

Unity

3D

## 评论

感觉没有一个大的框架，然后有一些地方讲不清楚

-----  
该改名字叫U3D 5.x介绍 而不是游戏开发指南

-----  
原本想下载实战的资源代码包，结果只有这本书的…

-----  
刚入门阶段，感觉不出这本书知识深浅程度，优点是非常好读。

-----  
参加比赛的工具书，写了C#的 DEMO 还不错，入门好书。

-----  
有点儿浅显，demo太少

-----  
只能说是很浅显的介绍，想深入了解 Unity5 的话不建议购买。

-----  
[Unity 5.x游戏开发指南\\_下载链接1](#)

书评

-----  
[Unity 5.x游戏开发指南\\_下载链接1](#)