

# 《Unity开发实战》

## 图书基本信息

书名：《Unity开发实战》

13位ISBN编号：9787111469291

出版时间：2014-7-1

作者：Matt Smit,Chico Queiroz

页数：291

译者：童明

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《Unity开发实战》

## 内容概要

本书共11章，内容几乎涵盖了Unity的所有方面。第1章适合那些刚开始或准备开始使用Unity4.x的读者。该章内容包括软件安装、了解软件界面、用户首选项，以及一些使用流程的建议。第2章讲解用于控制和加强游戏中摄像机的技术。第3章介绍制作贴图 and 材质。第4章是关于图形用户界面的教程，帮你通过提高交互式视觉元素的品质来提高游戏的娱乐性。第5章着重讲解角色动画，以及如何利用Unity的新动画系统Mecanim。第6章致力于让游戏中的音效和配乐更有趣，也涉及播放控制和音量控制技术。第7章讲述用外部数据加强游戏的各种方式。第8章介绍了用不同方式操作文本文件，特别是XML文本数据。第9章关系到很多让计算机控制的对象和角色移动的游戏。第10章给出了一些在游戏中添加附加功能的创意。第11章简单地介绍了Unity专业版的功能。

## 书籍目录

译者序

前言

### 第1章 Unity 4.X 入门

- 1.1 引言
- 1.2 安装Unity 4.X
- 1.3 设置首选项
- 1.4 了解和优化用户界面
- 1.5 把Unity中创建的资源另存为Prefab
- 1.6 了解Unity中的Content
- 1.7 导入自己的Content
- 1.8 导入Unity的包到项目中
- 1.9 导入自定义包到项目中
- 1.10 从项目中导出自定义包
- 1.11 添加自定义包到Unity的包快捷列表中
- 1.12 使用项目浏览视图

### 第2章 使用摄像机

- 2.1 引言
- 2.2 创建画中画效果
- 2.3 在不同摄像机之间切换
- 2.4 自定义镜头光晕效果
- 2.5 从屏幕内容制作纹理
- 2.6 伸缩可变焦的摄像机
- 2.7 制作检视摄像机
- 2.8 用Shuriken制作粒子效果
- 2.9 显示迷你地图

### 第3章 制作贴图和材质

- 3.1 引言
- 3.2 创建反射材质
- 3.3 创建自发光材质
- 3.4 创建高光纹理贴图
- 3.5 创建透明纹理贴图
- 3.6 使用cookie纹理模拟多云的户外环境
- 3.7 创建颜色选择对话框
- 3.8 通过GUI实时组合纹理
- 3.9 鼠标悬停时高亮显示材质
- 3.10 通过循环加载一组材质实现动画纹理（例如模拟视频）
- 3.11 禁用材质剔除

### 第4章 创建GUI

- 4.1 引言
- 4.2 显示数字时钟
- 4.3 显示指针时钟
- 4.4 用罗盘显示玩家的方向
- 4.5 用雷达指示对象的相对位置
- 4.6 为对应整数显示相应的图片
- 4.7 为对应浮点数和范围显示相应的图片
- 4.8 显示数字倒计时器
- 4.9 显示图形倒计时器（5, 4, 3, 2, 1——发射）

- 4.10 显示饼图样式的图形倒计时器
- 4.11 创建逐渐消失的消息
- 4.12 为单个对象拾取显示物品栏文本
- 4.13 为单个对象拾取显示物品栏图标
- 4.14 用一个通用的拾取类管理物品栏
- 4.15 用鼠标滚轮控制滚动条
- 4.16 实现自定义的鼠标光标图标
- 第5章 控制动画
  - 5.1 引言
  - 5.2 配置一个人物角色的Avatar和空闲动画
  - 5.3 用Root Motion和Blend Trees移动人物角色
  - 5.4 用层和遮罩混合动画
  - 5.5 通过脚本重写 Root Motion
  - 5.6 把刚性道具加入到动画角色中
  - 5.7 让动画角色投掷物体
  - 5.8 把 ragdoll物理系统应用于人物角色
  - 5.9 通过旋转人物角色的身躯瞄准
- 第6章 播放和处理声音
  - 6.1 引言
  - 6.2 让音调与动画速度相匹配
  - 6.3 添加自定义的音量控件
  - 6.4 用Reverb Zones模拟隧道环境
  - 6.5 防止声音片断在开始播放后又重新开始
  - 6.6 在对象自销毁之前播放声音
  - 6.7 制作动态配乐
- 第7章 使用外部资源文件和设备
  - 7.1 引言
  - 7.2 通过 Unity Default Resources加载外部资源文件
  - 7.3 通过手动保存文件到Unity的资源文件夹加载外部文件
  - 7.4 通过从互联网下载文件加载外部资源文件
  - 7.5 使用静态属性保存和加载玩家数据
  - 7.6 使用 PlayerPrefs保存和加载玩家数据
  - 7.7 在游戏中保存截屏
  - 7.8 使用Zigfu示例在Unity中用微软的Kinect控制角色
  - 7.9 用微软的Kinect控制器让角色动起来
  - 7.10 通过从微软的Kinect控制器保存移动来自制mocap
  - 7.11 用PHP/MYSQL制作排行榜
- 第8章 使用外部文本文件和XML数据
  - 8.1 引言
  - 8.2 用TextAsset类的公有变量加载外部文本文件
  - 8.3 用 C#文件流加载外部文本文件
  - 8.4 用C#文件流保存外部文本文件
  - 8.5 加载并解析外部的XML 文件
  - 8.6 用XMLWriter手动创建XML文本数据
  - 8.7 通过序列化自动创建XML文本数据
  - 8.8 通过XMLDocument.Save()直接保存XML到文本文件来创建XML文本文件
- 第9章 管理对象状态和控制对象移动
  - 9.1 引言
  - 9.2 通过玩家的控制器控制立方体的移动

- 9.3 控制对象的朝向行为
- 9.4 控制对象到对象的移动（寻找、逃离、跟随一段距离）
- 9.5 通过flocking控制一组对象移动
- 9.6 以前进速度发射实例化的物体
- 9.7 寻找一个随机出生点
- 9.8 寻找最近的出生点
- 9.9 按路径点顺序跟随
- 9.10 用状态管理对象行为
- 9.11 用状态模式管理复杂的对象行为

## 第10章 用附加功能和优化选项改进游戏

- 10.1 引言
- 10.2 暂停游戏
- 10.3 实现慢镜头
- 10.4 用偏振投影实现3D 立体投影
- 10.5 阻止游戏被托管在未知服务器上
- 10.6 用代码分析识别性能的“瓶颈”
- 10.7 通过在“死亡”时间销毁对象减少对象的数量
- 10.8 尽可能通过禁用对象减少启用对象的数量
- 10.9 通过委托和事件（避免SendMessage）改进效率
- 10.10 用Coroutine定期执行函数并且独立于帧率
- 10.11 用几个带有Coroutine的帧分摊大计算量
- 10.12 缓存，而不是使用反射和查找对象

## 第11章 利用Unity专业版

- 11.1 引言
- 11.2 用景深动态地聚焦对象
- 11.3 创建后视镜
- 11.4 在场景中播放视频
- 11.5 用音频滤镜模拟水下环境
- 11.6 加载和播放外部电影文件

# 《Unity开发实战》

## 精彩短评

- 1、不推荐。太老了，很多东西已经变了。翻译有一些错字，代码有换行错误，新手比较难看懂。语言是js
- 2、略读。摄像机画中画和迷你地图、自定义鼠标光标、Mecanim 动画系统、音乐音效处理、Resources 外部资源（从 resources.assets 加载）、PlayerPrefs 玩家数据、TextAsset 外部文件（XML 处理）

# 《Unity开发实战》

## 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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)