第一图书网, tushu007.com

<<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

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。

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

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

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

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、Taggle开关、Toolbar工具栏等。
注意：详见Unity圣典组件参考手册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XT—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。

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。

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