

# 《Unity3D手机游戏开发》

## 图书基本信息

书名：《Unity3D手机游戏开发》

13位ISBN编号：9787302325550

10位ISBN编号：7302325553

出版时间：2013-8

出版社：清华大学出版社

作者：金玺曾

页数：381

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.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《Unity3D手机游戏开发》

## 内容概要

unity，也称unity3d，是近几年非常流行的一个3d游戏开发引擎，跨平台能力强，使用它开发的手机游戏数不胜数。

《unity3d手机游戏开发》通过三个部分循序渐进地介绍了unity在游戏开发方面的不同功能。第1~5章，由零开始，引导读者从基本的操作到完成三个完整的游戏实例，使读者对unity游戏开发有一个较全面的认识。第6~7章，重点介绍了unity在网络方面的应用。第8~10章介绍了如何将unity游戏移植到网页、ios和android平台。另外，本书最后附有c#语言的快速教程，帮助缺乏程序开发基础的读者快速入门。

《unity3d手机游戏开发》适合广大游戏开发人员，也面向游戏开发爱好者、软件培训机构，以及计算机专业的学生等。

# 《Unity3D手机游戏开发》

## 作者简介

金玺曾，资深游戏开发工程师，拥有近10年游戏开发经验，30塔防游戏《野人大作战》主要开发者。曾在上海盛大网络工作，目前在上海爱客士电脑软件有限公司任开发经理。

## 书籍目录

### 《unity3d手机游戏开发》

#### 第1章 快速入门 1

##### 1.1 unity简介 1

##### 1.2 运行unity 2

##### 1.2.1 unity的版本 2

##### 1.2.2 安装unity 2

##### 1.2.3 在线激活unity 2

##### 1.2.4 运行示例工程 4

##### 1.2.5 安装visual studio 6

##### 1.3 创建一个“hello world”程序 6

##### 1.4 调试程序 9

##### 1.4.1 显示log 10

##### 1.4.2 设置断点 10

##### 小结 11

#### 第2章 太空射击游戏 12

##### 2.1 浅谈游戏开发 12

##### 2.1.1 开始一个游戏项目 12

##### 2.1.2 阶段性成果 12

##### 2.1.3 策划 13

##### 2.1.4 编写脚本 13

##### 2.1.5 美术 13

##### 2.1.6 qa测试 14

##### 2.1.7 发布游戏 14

##### 2.2 游戏策划 14

##### 2.2.1 游戏介绍 14

##### 2.2.2 游戏ui 14

##### 2.2.3 主角 14

##### 2.2.4 游戏操作 15

##### 2.2.5 敌人 15

##### 2.3 导入美术资源 15

##### 2.4 创建场景 16

##### 2.4.1 创建火星背景 16

##### 2.4.2 设置摄像机和灯光 20

##### 2.5 创建主角 21

##### 2.5.1 创建脚本 21

##### 2.5.2 控制飞船移动 23

##### 2.5.3 创建子弹 25

##### 2.5.4 创建子弹prefab 26

##### 2.5.5 发射子弹 27

##### 2.6 创建敌人 28

##### 2.7 物理碰撞 30

##### 2.7.1 添加碰撞体 30

##### 2.7.2 触发碰撞 32

##### 2.8 高级敌人 34

##### 2.8.1 创建敌人 34

##### 2.8.2 发射子弹 36

##### 2.9 声音与特效 38

- 2.10 敌人生成器 41
- 2.11 游戏管理器 43
- 2.12 标题界面 48
- 2.13 发布游戏 49
- 小结 52
- 第3章 第一人称射击游戏 53
  - 3.1 策划 53
    - 3.1.1 游戏介绍 53
    - 3.1.2 ui界面 53
    - 3.1.3 主角 53
    - 3.1.4 敌人 53
  - 3.2 游戏场景 53
  - 3.3 主角 54
    - 3.3.1 角色控制器 55
    - 3.3.2 摄像机 57
    - 3.3.3 武器 58
  - 3.4 敌人 59
    - 3.4.1 寻路 59
    - 3.4.2 设置动画 63
    - 3.4.3 行为 64
  - 3.5 ui界面 68
  - 3.6 交互 72
    - 3.6.1 主角的射击 72
    - 3.6.2 敌人的进攻与死亡 75
  - 3.7 出生点 78
  - 3.8 小地图 80
  - 小结 84
- 第4章 塔防游戏 85
  - 4.1 策划 85
    - 4.1.1 场景 85
    - 4.1.2 摄像机 85
    - 4.1.3 胜负判定 85
    - 4.1.4 敌人 85
    - 4.1.5 防守单位 86
    - 4.1.6 ui界面 86
  - 4.2 游戏场景 86
  - 4.3 摄像机 92
  - 4.4 游戏管理器 95
  - 4.5 路点 97
  - 4.6 敌人 102
  - 4.7 敌人生成器 105
    - 4.7.1 在excel中设置敌人 105
    - 4.7.2 创建敌人生成器 109
  - 4.8 防守单位 115
  - 4.9 生命条 119
  - 4.10 自定义按钮 124
  - 小结 131
- 第5章 资源创建 132
  - 5.1 光照 132

- 5.1.1 光源类型 132
- 5.1.2 环境光与雾 134
- 5.1.3 lightmapping 135
- 5.1.4 light probe 137
- 5.2 terrain 139
- 5.3 skybox 142
- 5.4 粒子 144
- 5.5 物理 148
- 5.6 自定义shader 150
  - 5.6.1 自定义字体 151
  - 5.6.2 创建shader 152
- 5.7 贴图 155
- 5.8 3d模型导出流程 155
  - 5.8.1 3ds max静态模型导出 155
  - 5.8.2 3ds max动画模型导出 157
  - 5.8.3 3ds max动画导出 158
  - 5.8.4 maya模型导出 158
- 5.9 动画 159
- 5.10 优化 163
- 小结 163
- 第6章 与web服务器的交互 164
  - 6.1 建立服务器 164
    - 6.1.1 安装apache 164
    - 6.1.2 安装mysql 166
    - 6.1.3 安装php 169
    - 6.1.4 显示php信息 171
    - 6.1.5 调试php代码 172
  - 6.2 www基本应用 174
    - 6.2.1 http协议 174
    - 6.2.2 get请求 175
    - 6.2.3 post请求 176
    - 6.2.4 上传下载图片 178
    - 6.2.5 下载声音文件 180
  - 6.3 自定义数据流 180
    - 6.3.1 c#版本的数据流 181
    - 6.3.2 php版本的数据流 188
    - 6.3.3 测试 192
  - 6.4 分数排行榜 195
    - 6.4.1 创建数据库 195
    - 6.4.2 创建php脚本 196
    - 6.4.3 上传下载分数 199
- 小结 202
- 第7章 基于tcp/ip协议的聊天实例 203
  - 7.1 tcp/ip开发简介 203
  - 7.2 网络引擎 204
    - 7.2.1 数据流 204
    - 7.2.2 数据包 214
    - 7.2.3 逻辑处理 215
    - 7.2.4 定义消息标识符 217

- 7.2.5 客户端 217
- 7.2.6 服务器端 224
- 7.3 聊天客户端 229
- 7.4 聊天服务器端 234
- 7.5 收发结构体 238
- 7.6 protobuf简介 242
- 小结 244
- 第8章 用unity创建网页游戏 245
- 8.1 网页游戏简介 245
- 8.2 unity web 游戏 245
- 8.2.1 streaming关卡 245
- 8.2.2 上传游戏到kongregate 249
- 8.2.3 与网页通信 251
- 8.2.4 在网页上记录积分 253
- 8.2.5 自定义网页模板 254
- 8.2.6 自定义启动画面 258
- 8.3 flash游戏 259
- 8.3.1 软件安装 260
- 8.3.2 导出flash游戏 260
- 8.3.3 调试flash游戏 261
- 8.3.4 从flash工程读取unity 导出的flash游戏 261
- 8.3.5 在unity内调用as3代码 267
- 8.3.6 flash版本的太空射击游戏 271
- 8.4 assetbundle 274
- 8.4.1 打包资源 275
- 8.4.2 下载资源 276
- 8.4.3 安全策略 279
- 小结 280
- 第9章 将unity游戏移植到ios平台 281
- 9.1 ios简介 281
- 9.2 软件安装 281
- 9.3 申请开发权限 281
- 9.4 设置ios开发环境 282
- 9.5 测试ios游戏 286
- 9.6 发布ios游戏 288
- 9.6.1 申请发布证书 288
- 9.6.2 创建新应用 288
- 9.6.3 提交审核 290
- 9.7 集成game center 291
- 9.7.1 xcode到unity 291
- 9.7.2 设置高分榜和成就 297
- 9.7.3 实现game center功能 299
- 9.8 集成内消费系统 309
- 9.8.1 设置内消费 309
- 9.8.2 实现内消费 310
- 9.9 本地存储位置 317
- 小结 317
- 第10章 将unity游戏移植到android平台 318
- 10.1 android简介 318

- 10.2 软件安装 318
- 10.3 运行android游戏 320
  - 10.3.1 设置android手机 320
  - 10.3.2 安装驱动程序 320
  - 10.3.3 设置android游戏工程 323
  - 10.3.4 测试android游戏 327
  - 10.3.5 发布android游戏 327
- 10.4 触屏操作 329
- 10.5 从eclipse到unity 333
  - 10.5.1 创建.jar文件 334
  - 10.5.2 导入.jar到unity 337
- 10.6 从unity到eclipse 339
  - 10.6.1 导出eclipse工程 339
  - 10.6.2 设置导出的eclipse工程 340
  - 10.6.3 创建用于发布的eclipse工程 341
  - 10.6.4 发布程序 346
- 10.7 自定义activity 347
- 小结 350
- 附录a c#语言 351
  - a.1 c#基础 351
  - a.2 面向对象编程 361
  - a.3 字符串 368
  - a.4 数组 370
  - a.5 i/o操作 372
  - a.6 委托 376
- 小结 381
- 附录b 特殊文件夹 382



# 《Unity3D手机游戏开发》

## 精彩短评

- 1、以实例学习为主，入门会比较快，不过内容不够深入
- 2、Unity入门好书
- 3、好书，确实是真正的Unity3d游戏开发专家的力作，其中网络部分更是经验之作，没有多年的经验肯定写不出来的。感谢作者多奉献优质作品。
- 4、最近正在看，还是蛮不错的！
- 5、几个例子都很不错，里面有很多经验之谈。
- 6、不是一个追求精品的书，刚学的时候拿来建立信心，一般实战也应该不会用到！！好的一点是通过例子带入
- 7、还行。
- 8、喵 结合用户手册看
- 9、这本书还好的地方是网络部分，其他无亮点
- 10、目前读过最好的unity教材，我算个中级unity技术员吧，此书理解比较深刻对一些引擎的用法，而不是局限在基本的技巧上，涉及面也很广
- 11、有些内容还可以，但感觉东拼西凑，一会php做后台，一会儿又用C#！！！里面的操作还是GUI的，连命令行都不给！！！能把书写这么乱也是够厉害的！
- 12、这本书太避重就轻了 撇开代码方面不谈，只是用它提供的Asset就大大降低了我继续下去的欲望。还是接着看官方的Basic 逛官方的Asset Store吧。

## 精彩书评

- 1、看过几本Unity3d开发的书，我觉得这本是有经验与最实用的。首先作者通篇通过热点范例教学，如第一人称射击游戏，太空射击游戏，塔防游戏等，其中的内容效果都来自作者自身开发的游戏，如《野人大作战》（大家可以在网络上搜到这款游戏），不像很多书，代码一大堆，浪费了很多版面，本书代码适中，并加入了必须的注解，第二是图片适中，不像有的书，全是大图，占用了许多版面，结果没有效果，第三是经验之作，比如关于网络部分的讲解，绝对是很多书不多涉及的，内容极其有效，这块内容作者真是毫无保留，让游戏开发者少走很多弯路，一看就明白怎么回事了，绝对核心，价值所在，没有开发经验的只是看帮助文件写书的，肯定没有这种效果。学习了，非常受用，一本有价值的好书。想要开发手游的你一定要看这本书。
- 2、名动漫网络班课程内容【课程咨询QQ：2355935336】：第一阶段：周六日早上9-12下午14-17大课共72课时 周三、周五晚上20-23点作业讲评及修改共84课时— 1:基础理论(素描的进阶知识) 2：素描示范（石膏体的绘制技巧以及笔刷以及材质纹理的应用）3：素描示范（静物示范，剪影层次绘画技巧）4：素描示范（人物头像，女性，黑白灰的快速成型）5：素描示范（人物头像，男性，厚重质感的绘画方法）6：素描示范（CG人物头像创作男性1）全天早8点到12下两点到6点 7:素描示范（CG人物头像创作男性2）全天早8点到12下两点到6点 第二阶段：1：基础理论（色彩的进阶知识，色彩体系，固有色的重要性，高级灰的要点）2：色彩示范（人体的速涂构成，点对点的绘制技巧）3：色彩示范（人物写生，虚实的互补）4：色彩示范（CG人物头像创作女性1）5：色彩示范（CG人物头像创作女性2）6：色彩示范（CG人物创作1：英雄职业）全天早8点到12下两点到6点 7：色彩示范（CG人物创作2：英雄职业）全天早8点到12下两点到6点 课程时间：周日下午14:00-18:00 主讲大课 周三周五晚上20:00-23:00 评讲修改作业【第6、7、13、14周全天上课除外，早上8:00-12:00，下午14:00-18:00】 课程价格：5000 课程定位：基础强化
- 3、文章简介：恭贺广州名动漫首家分校-成都校区正式落成！！不管我们在哪里，我们都将以实现各位有志之士的梦想为己任，恪守教育者的师德，为每一位学习者提供最优质的学习服务与保障。名动漫官方咨询QQ2355935336成都名动漫是广州名动计算机有限公司旗下的首家分校！名动漫在广州有三家分校，分别是大学城校区、天河北校区，车陂校区，辐射国内高校、企业群体。自成立以来，我们凭借一流的教育团队和完善的培训、实训、就业机制，受到广大爱好动漫者的支持和追捧！因此我们计划将以严谨的态度，陆续在全国重点城市开设分校，以服务于各位对名动漫持续支持与信任的朋友们！成都名动漫主要的培训方向为游戏原画、3D游戏角色模型、UI界面。依托国内的人才、市场、资源等优势，致力打造具有实践经验的高素质CG人才，凭借良好的口碑和美誉。名动漫以“为中国动漫产业培养更多的动漫精英为己任，”甘为人梯，不断探索，锐意进取“打造国内领先的动漫培训品牌-黄埔军校”。成都名动漫的师资团队拥有5-15年的企业项目实践经验和教学经验，独特而又严厉的教学模式，让学生在紧张的学习气氛中快速成长，成为行业的有用人才。名动漫每期毕业学员均安排到珠三角、上海、北京、浙江、江苏、成都等地区实习工作。成绩优异者送往国外公司深造以及发展。成都名动漫有外包项目和研发手机游戏两大模块。主要是游戏原画概念设计，插画设计，日漫卡通设计业务，团队成员主要来自国内一线游戏开发公司，如巨人网络，西山居，腾讯，网易，动网先锋，捷游等企业，有多年的游戏美术开发制作经验，擅长多种游戏风格的原画，以为国内外合作的游戏公司提供优质原画外包服务为己任，不断的在自主研发项目上更深入的满足企业发展的需求，为中国动漫游戏产业的腾飞发展尽下绵薄之力。广州名动教育信息科技有限公司最成功的品牌名动漫为教育培训行业所认可推崇，得到不俗的评价，毕业的学生都被自己公司吸收，为公司人才战略上的发展奠定了基础，发挥了不可小视的作用。成都名动漫秉承广州名动漫专注CG教育，缔造CG精英“为中国动漫产业培养更多的动漫精英为己任”的奉献精神，帮助更多的渴望求知的学子完成和放逐自己的梦想。贯彻“授人与鱼，不如授人以渔”的分享理念，在网络上开免费课程视频教程，全天候、实时的互动，让更多喜爱CG的人得到学习的机会。开启百校巡讲讲座活动，与各高校的学子分享心得体会，畅谈CG游戏行业发展，创业技能。专业执着，精益求精。不断地挖掘深度的课程教学方式、引导学生更好地学习，走向职业化，质量更加的专业化、规模化。成都名动漫致力培养符合企业发展需求的专业型人才。随着动漫游戏行业的蓬勃发展，企业对人才的需求日趋旺盛，很多优秀企业被人才短缺的情况所困扰，优质人力资源的争夺已经成为企业竞争的战略重点。国内动漫游戏行业人才服务的先行企业，通过企校合作、工学结合、产学研循环等模式，为职业院校提供人才输出和就业技能

培训。帮助学校紧跟动漫游戏行业的用人需求的趋势，更好地完成人才实训环节的培养工作，帮助毕业生更好地完成在知识结构上与用人单位的对接；同时，借助广州名动计算机科技有限公司立足全国的人才服务平台，将有效扩大原来学校就业推荐的工作半径，提高合作院校毕业生的就业竞争优势。从而达到真正实现人才培养——实践——就业的立项目标。成都名动漫深入贯彻落实省委、省政府“双转移”战略和省市《关于加快发展职业教育的决定》等文件精神，加快普及高职阶段教育，优化整合教育资源，发挥企校合作培育人才的务实作用，提高市中等职业学校教育教学质量。成都名动漫在此对爱好动漫和支持名动漫的广大人士表示忠诚的感谢，同时也郑重地向你们承诺，名动漫不管在哪里，都将以实现各位有志之士的梦想为己任，恪守教育者的师德，为每一位学习者提供最优质的学习服务与保障！

4、流水账似的描述第一步第二步点什么。满篇的例子于代码教你这么做，却不说为什么要这么做。抱歉，你的评论太短了抱歉，你的评论太短了抱歉，你的评论太短了抱歉，你的评论太短了抱歉，你的评论太短了抱歉，你的评论太短了

# 《Unity3D手机游戏开发》

## 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.tushu000.com](http://www.tushu000.com)