

《Unity 4 3D游戏开发入门经》

图书基本信息

书名：《Unity 4 3D游戏开发入门经典(第2版)：多平台游戏开发全攻略》

13位ISBN编号：9787302387419

出版时间：2015-2-1

作者：(美) 布莱克曼(Blackman,S.) 著

页数：672

译者：罗岱 译

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

《Unity 4 3D游戏开发入门经》

内容概要

《Unity 4 3D游戏开发入门经典(第2版)：多平台游戏开发全攻略》非常适合那些渴望掌握Unity编程的读者。你可能是熟知3D工具(例如3ds Max、Maya或Cinema 4D)的艺术家，或者你可能熟悉2D工具(例如Photoshop和Illustrator)领域。另一方面，你可能只是想熟悉游戏编程以及游戏制作的最新理念。本书以艺术家容易接受的方式介绍了关键的游戏制作概念，并快速讲授了需要在Unity中掌握的基本编程技能。接着本书向你展示了作为一个独立的游戏艺术家，如何在当今的休闲和移动市场范围内创建理想的交互类游戏，同时本书也在游戏逻辑和设计方面为你提供了坚实的基础。

本书的第一部分解释了游戏交互所包含的逻辑，并很快通过简单的示例来让你创建游戏资源，这些示例你可以自己构建并逐步扩展。

第二部分将构建一个点击式第一人称冒险游戏的基础——包括可以重用的状态管理脚本，用于角色交互的对话树，加载和存储功能，一个健壮的装备包系统和一个奖励机制：一个动态配置的迷宫和小型地图。

借助于所提供的2D和3D内容，你将学会评估和处理项目进度中来自基于字节大小的片段的挑战，从而获得在交互设计方面解决问题的技能。

在本书的结尾，你将能够灵活使用Unity 3D游戏引擎，并了解利用自己的资源的必要流程。也将拥有可重用的脚本和艺术资源，从而利用它们来创建新的游戏。

《Unity 4 3D游戏开发入门经》

作者简介

Sue Blackman是南加利福尼亚的3D艺术家和交互应用设计师，同时也是一名教师。她在包括加利福尼亚艺术学院在内的一流社区大学和私立学校教授3ds Max和游戏课程已经超过10年时间。在Activision公司(美国动视公司，著名游戏开发商，其著名游戏系列包括使命召唤系列等——译者注)的分支机构，她曾经领导3D艺术家从事多款游戏的设计。Blackman在业界工作多年，帮助财富1000榜单内的公司进行培训，例如波音(Boeing)、雷神(Raytheon)、诺格(Northrop Grumman)等公司，从而使这些公司能够开发严肃游戏和游戏格式的训练应用程序。她已经从事了10多年的实时3D引擎相关的商业开发，并在Lynda.com上为Unity引擎制作了多个视频教程。她是一名活跃的作者，多年以来，她以特约作者的身份不仅参与了多本3ds Max书籍的素材创作工作，同时也为多款严肃游戏3D著作应用程序编写培训手册。她也为ACM Siggraph(美国计算机协会计算机图形专业组)编写严肃游戏方面的内容，这是她喜爱的领域之一。可以通过网站www.3dadventurous.com或Unity的论坛来联系她。

书籍目录

第1章 游戏开发简介

1

1.1 冒险游戏类型

1

1.1.1 文字冒险游戏

1

1.1.2 图形冒险游戏

2

1.1.3 实时3D冒险游戏

3

1.2 设计你的游戏

6

1.2.1 定义风格

7

1.2.2 划分场景

8

1.2.3 第一人称还是第三人称

9

1.2.4 动画

9

1.2.5 内容

9

1.3 管理项目

10

1.3.1 多角色

10

1.3.2 选择游戏引擎

11

1.3.3 需求

11

1.3.4 完成第一个游戏的提示

12

1.4 实时渲染相对于预渲染的新概念

14

1.5 本章小结

19

第2章 Unity UI基础——入门

21

2.1 安装和启动Unity

21

2.2 加载或创建一个新项目或场景

21

2.3 布局

24

2.3.1 Scene视图

25

2.3.2 Game窗口

25	
2.3.3	Hierarchy视图
26	
2.3.4	Project视图
26	
2.3.5	Inspector视图
27	
2.4	工具栏
27	
2.5	菜单
28	
2.5.1	File菜单
28	
2.5.2	Edit菜单
28	
2.5.3	Assets菜单
29	
2.5.4	GameObject
30	
2.5.5	Component菜单
30	
2.5.6	Window菜单
30	
2.5.7	Help菜单
30	
2.6	创建简单的对象
30	
2.7	选择和聚焦
35	
2.8	变换对象
35	
2.9	捕捉
37	
2.10	场景手柄工具
39	
2.11	灯光
41	
2.12	3D对象
46	
2.12.1	网格
46	
2.12.2	网格的子对象
46	
2.12.3	贴图
47	
2.13	材质
50	
2.14	本章小结
51	

第3章 脚本：通过实践学习

53

3.1 什么是脚本

53

3.2 脚本的成分

54

3.2.1 函数

54

3.2.2 变量

60

3.2.3 在游戏中拾取对象

64

3.3 条件和状态

68

3.4 运算顺序

70

3.5 本章小结

70

第4章 地形生成：创建一个测试环境

73

4.1 创建环境

73

4.1.1 创建一个地形对象

74

4.1.2 场景漫游导航

77

4.2 Terrain Engine

77

4.2.1 地形结构

78

4.2.2 绘制纹理

81

4.2.3 树木

84

4.2.4 地形的细节对象

100

4.2.5 创建你自己的地形资源

104

4.2.6 Terrain Settings

107

4.3 阴影

108

4.4 雾效

112

4.5 本章小结

113

第5章 导航和功能

115

5.1 导航

115	
5.1.1	方向键导航和输入
121	
5.1.2	玩转平台
132	
5.1.3	碰撞墙
139	
5.1.4	首次编译
150	
5.2	本章小结
154	
第6章	光标控制
157	
6.1	光标可视化
157	
6.2	自定义光标
159	
6.3	GUI纹理光标
160	
6.3.1	Texture Importer
161	
6.3.2	色卡
168	
6.3.3	光标位置
168	
6.4	硬件光标
169	
6.5	UnityGUI光标
170	
6.6	对象与对象的通信
173	
6.7	鼠标悬停光标更改
174	
6.8	快速发布
182	
6.9	对象对鼠标悬停的反应
183	
6.10	本章小结
183	
第7章	导入的资源
185	
7.1	3D艺术资源
185	
7.2	导入设置
189	
7.2.1	导入设置：Model
189	
7.2.2	导入设置：Rig
194	

7.2.3 父对象	196
7.2.4 导入设置：Animations	198
7.3 设置材质	204
7.3.1 钥匙	204
7.3.2 箱子	208
7.3.3 鲜花	210
7.4 阴影	212
7.5 本章小结	216
第8章 动作对象	217
8.1 碰撞器	217
8.2 触发动画	221
8.3 添加声音特效	224
8.4 设置一个双状态动画	229
8.5 使用Unity的动画视图	231
8.6 触发另一个对象的动画	244
8.7 局限性	246
8.8 本章小结	246
第9章 管理状态	249
9.1 识别动作对象	249
9.1.1 测试情节介绍	250
9.1.2 排练	250
9.1.3 动作对象	251
9.1.4 替身	251
9.2 开发一个状态机	251
9.2.1 状态机的组件	

251	
9.2.2	选取事件
252	
9.2.3	分离状态元数据和转变动作
253	
9.2.4	定义状态和转变
254	
9.2.5	可视化转变
254	
9.2.6	组织信息
256	
9.3	查找表
257	
9.3.1	评估结果
259	
9.3.2	解析字符串
259	
9.3.3	游戏笔记
260	
9.4	ObjectLookup脚本
261	
9.5	动作相关的消息
268	
9.6	对象元数据
270	
9.6.1	状态相关的元数据
270	
9.6.2	处理选取事件
273	
9.6.3	添加元数据
275	
9.6.4	激活状态引擎
277	
9.6.5	优化选取
284	
9.6.6	隐藏光标
285	
9.6.7	创建定时器
285	
9.7	本章小结
286	
第10章	探索转变
289	
10.1	处理辅助对象
289	
10.2	处理对象的可见性
292	
10.2.1	使用标签
292	

10.2.2 可见性	296
10.2.3 处理不透明度变化	298
10.2.4 开发非关键帧渐变	301
10.2.5 完成可见性变化	303
10.3 处理特殊情况	307
10.4 确保获得玩家焦点	312
10.4.1 阻断玩家输入	312
10.4.2 引导玩家焦点	314
10.4.3 探索Lerp	314
10.4.4 摄像机匹配元数据	320
10.4.5 改善摄像机匹配	322
10.5 本章小结	328
第11章 物理和特效	329
11.1 添加新资源	329
11.2 物理	333
11.3 结合物理和关键帧动画	336
11.3.1 布料	336
11.3.2 落石	344
11.3.3 引入随机性	347
11.3.4 找到水晶	350
11.4 粒子系统	352
11.4.1 Shuriken基础	354
11.4.2 粒子类型	354
11.4.3 倾泻粒子	357
11.4.4 粒子组	

361	
11.5 其他特效	
369	
11.5.1 创建激光柱	
369	
11.5.2 建造激光设备	
370	
11.5.3 激活激光	
371	
11.5.4 创建UV动画脚本	
373	
11.5.5 应用UV动画脚本	
374	
11.6 本章小结	
378	
第12章 信息文本	
379	
12.1 GUI Skin	
379	
12.2 文本可见性	
388	
12.3 使用对象元数据	
392	
12.3.1 调整文本	
394	
12.3.2 激活动作消息	
397	
12.3.3 最后的优化	
404	
12.4 本章小结	
405	
第13章 装备包逻辑	
407	
13.1 使用层	
407	
13.2 创建装备包屏幕	
411	
13.3 添加装备包图标	
417	
13.3.1 2D对象控制	
421	
13.3.2 基于光标的响应	
426	
13.4 在3D场景中删除光标	
427	
13.5 本章小结	
430	
第14章 管理装备包	
431	

14.1 管理装备包对象	431
14.2 装备包布局	441
14.3 装备包溢出	444
14.4 设置限制	448
14.4.1 装备包网格限制	449
14.4.2 箭头限制	452
14.5 从装备包添加和移除对象	454
14.5.1 移除装备包对象	454
14.5.2 将对象添加到装备包	456
14.5.3 组合条目	457
14.5.4 错误的拾取	460
14.5.5 再次访问动作对象	463
14.6 本章小结	464
第15章 对话树	465
15.1 游戏剧情	465
15.2 开始一个对话	466
15.2.1 筛选话题	469
15.2.2 获得回答	470
15.2.3 分支对话	478
15.3 本章小结	492
第16章 Mecanim和角色	493
16.1 添加角色	493
16.1.1 导入角色	493
16.1.2 设置替身	495
16.1.3 定义动画剪辑	

498	
16.2 控制角色	
501	
16.2.1 Animator Controller	
501	
16.2.2 作一些改变	
503	
16.2.3 转变	
503	
16.2.4 脚本化动作	
507	
16.2.5 混合树	
509	
16.2.6 图层和图层遮罩	
512	
16.2.7 物理特性	
514	
16.3 NPC控制器	
516	
16.3.1 调整游戏	
517	
16.3.2 同步音频和动画状态	
519	
16.4 组合角色和对话	
522	
16.5 与Dialogue Manager进行通信	
535	
16.6 打包测试场景	
537	
16.6.1 准备ObjectLookup	
537	
16.6.2 向游戏中添加NPC	
538	
16.7 本章小结	
541	
第17章 游戏环境	
543	
17.1 添加最后的资源	
543	
17.1.1 准备新的资源	
543	
17.1.2 重论材质和光照贴图	
545	
17.1.3 在Beast中使用导入的光照贴图	
550	
17.1.4 进入神庙的低层平台	
551	
17.2 设置神龛	
558	

17.2.1 保持水神殿湿润	559
17.2.2 照亮光神龛	560
17.3 设置迷宫	560
17.3.1 检查迷宫几何体	561
17.3.2 管理迷宫功能	561
17.3.3 检查落点访问	563
17.3.4 调整几率	570
17.3.5 创建一个“复活节彩蛋”	575
17.4 本章小结	576
第18章 建立游戏	579
18.1 完成主关卡	579
18.1.1 阅读材料	579
18.1.2 找到Golden Sleeve	584
18.1.3 搭乘木筏	586
18.1.4 定位水晶	590
18.1.5 进入神庙	591
18.1.6 遇见Gimbok	596
18.1.7 遇见Kahmi	602
18.1.8 隧道地图	606
18.1.9 获取光源	608
18.1.10 隧道	610
18.2 终极关卡	615
18.3 本章小结	617
第19章 菜单与关卡	619
19.1 游戏菜单	

619	
19.1.1	MenuManager脚本
619	
19.1.2	主菜单
622	
19.1.3	确认对话框
629	
19.1.4	制作人员
632	
19.1.5	追踪菜单模式
633	
19.1.6	暂停导航和场景交互
634	
19.2	音频
636	
19.2.1	声音特效
636	
19.2.2	环境声音
637	
19.2.3	音乐
637	
19.2.4	声音音量
638	
19.2.5	最终关卡菜单
638	
19.3	关卡保存与加载
639	
19.3.1	用PlayerPrefs存储
639	
19.3.2	保存到文本文件
640	
19.3.3	保存游戏数据
642	
19.3.4	加载保存的数据
645	
19.4	在关卡之间漫游
651	
19.5	开始菜单
652	
19.6	最终任务
653	
19.7	本章小结
655	

《Unity 4 3D游戏开发入门经》

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