

# 《Unity 4.X 从入门到精通》

## 图书基本信息

书名：《Unity 4.X 从入门到精通》

13位ISBN编号：9787113175573

10位ISBN编号：7113175570

出版时间：2013-11-28

出版社：中国铁道出版社

页数：728

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)

# 《Unity 4.X 从入门到精通》

## 内容概要

本书由Unity Technologies主编全书分为操作篇和开发篇两个部分。操作篇从初学者的角度来讲解Unity引擎的相关知识，详尽介绍了Unity编辑器的使用方法、资源导入流程以及如何使用Unity引擎创建一个基本的游戏场景，并分别介绍了Shuriken粒子系统、Mecanim动画系统、物理系统、Lightmapping烘焙技术、Navigation Mesh寻路技术、Umbra遮挡剔除技术、屏幕后期渲染特效等；该部分通过多个操作实例帮助入门者快速掌握Unity引擎的各个知识点，即便是毫无编程经验的人员，都可以参照这部分内容快速学会如何使用Unity制作简单的游戏。而开发篇则为想深入了解Unity引擎开发知识以及真正从事商业游戏开发的人员提供了宝贵的技术资料，其中包括了Unity脚本开发基础、输入与控制、GUI开发、Shader开发、网络开发、编辑器扩展等诸多内容，同时提供了Asset Bundle工作流程、脚本调试与优化、跨平台发布等多项高级内容，最后以一个第三人称射击游戏为例，充分向读者展示了游戏实战开发的过程。

# 《Unity 4.X 从入门到精通》

## 精彩短评

- 1、官方出品，入门精品。
- 2、挺好的，在图书管读过，入门不错的书，大而全，现在tb买了5.x，虽然有些不通顺，精通就别想了，但是确实是不错的入门书，很多方面都涉及到
- 3、内容多，广，但不够细致
- 4、前几章有大量复制黏贴的凑字数的小聪明，比如打开xxx界面，可以对xxx相关的属性进行调整。诸如此类的内容被不厌其烦的使用，占了十几页
- 5、unity3d 软件外观介绍书。
- 6、入门挺好。
- 7、这书名就奠定了它必然不会讨好的结果，还不如叫新手的案头书来的定位清晰。
- 8、201507
- 9、基础，教条。
- 10、讲例子比较实用，想系统学习还是看文档比较直接
- 11、不是一本好书
- 12、基础介绍
- 13、躺床上翻完了，大致了解了一下。和大陆最美程序员一组做小游戏，明天开始动动手写写。
- 14、介绍的太简单了，基本上打开 unity 每个按钮都点一下就知道的内容
- 15、官方入门图书，为了毕设，学习了大部分功能
- 16、作为入门书籍，还是不错的
- 17、好书，就是太贵
- 18、官方教程
- 19、入门还可以，很多时候过于繁琐..
- 20、力荐

# 《Unity 4.X 从入门到精通》

## 精彩书评

1、unity4.x入门到精通，这本书涵盖了unity游戏引擎的全部内容，是官方出的手册。美工与程序兼顾，小弟就是看了这本书，入门的，步入游戏行业的。虽然引擎非常简单，但细节的地方，自己花时间去摸的话，不值得，网上的资料又少，所以买这书还物有所值的，程序方面书里讲了很多优化的注意事项（内存，DrallCall，CPU等都有提到），美工方面就更全面了，整个软件，每项参数都有举例，详细，详尽，值得推荐，当然也有缺点：就是太重了，1.5kg重，呵呵~

## 章节试读

### 1、《Unity 4.X 从入门到精通》的笔记-第132页

2014.01.19 开始Prefab

### 2、《Unity 4.X 从入门到精通》的笔记-第90页

继续阅读，还是简单介绍

### 3、《Unity 4.X 从入门到精通》的笔记-第48页

这么新的书好像也没有涉及到Unity Native 2D，英文书好像2014.08才出，等等....

### 4、《Unity 4.X 从入门到精通》的笔记-第65页

前几章有大量复制黏贴的凑字数的小聪明，比如打开xxx界面，可以对xxx相关的属性进行调整。诸如此类的内容被不厌其烦的使用，占了十几页

### 5、《Unity 4.X 从入门到精通》的笔记-第43页

总共727页，本来以为官方出的，应该不错，不过好像是本参考书，讲的太详细，篇幅有点浪费，继续看，看有多少干货

# 《Unity 4.X 从入门到精通》

## 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)