

# 《Unity3D\2D手机游戏开发》

## 图书基本信息

书名：《Unity3D\2D手机游戏开发》

13位ISBN编号：9787302379904

出版时间：2014-11-1

作者：金玺曾

页数：407

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\2D手机游戏开发》

## 内容概要

本书以实例教学为主线，循序渐进地介绍了Unity在游戏开发方面的不同功能。第1章，由零开始，引导读者熟悉Unity编辑器的各个功能模块，这部分内容对Unity程序员、美工和策划都有帮助。第2~4章是3个不同特色的3D游戏实例，让读者对Unity游戏开发有一个较全面的认识。第5章是一个2D游戏实例，全方位地介绍了Unity在2D游戏方面的应用。第6章和第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，同时也包括Unity编辑器菜单栏的中英文对照表供读者查阅。

本书还提供了所有实例的源代码与素材文件，供读者上机练习使用，读者可从网上下载本书资源文件。

本书适用于广大游戏开发人员、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\2D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，3D塔防游戏《野人大作战》主要开发者，曾在上海盛大网络及上海爱客士电脑软件有限公司工作并担任开发经理等职，2013年出版《Unity3D手机游戏开发》一书，该书甫一问世，即受到广大游戏开发人员的称赞，并长期占据当当、京东、亚马逊网络书店同类书排行榜第一名，随后出版了繁体版在港澳台地区发行，被数十所院校及培训学校选为教学用书，还被各大Unity游戏开发公司选为员工培训用书，成为Unity开发人员首选的最有价值的精品之作。

## 书籍目录

### 第1章 Unity入门

#### 1.1 Unity简介

#### 1.2 运行Unity

##### 1.2.1 Unity的版本

##### 1.2.2 安装Unity

##### 1.2.3 在线激活Unity

##### 1.2.4 运行示例工程

##### 1.2.5 安装Visual Studio

#### 1.3 创建一个“Hello World”程序

#### 1.4 调试程序

##### 1.4.1 显示Log

##### 1.4.2 设置断点

#### 1.5 光照

##### 1.5.1 光源类型

##### 1.5.2 环境光与雾

##### 1.5.3 Lightmapping

##### 1.5.4 Light Probe

#### 1.6 Terrain

#### 1.7 Skybox

#### 1.8 粒子

#### 1.9 物理

#### 1.10 自定义Shader

##### 1.10.1 自定义字体

##### 1.10.2 创建Shader

#### 1.11 游戏资源

##### 1.11.1 贴图

##### 1.11.2 3ds Max静态模型导出

##### 1.11.3 3ds Max动画导出

##### 1.11.4 Maya模型导出

#### 1.12 Unity动画系统

#### 1.13 美术资源的优化

#### 小结

### 第2章 太空射击游戏

#### 2.1 浅谈游戏开发

##### 2.1.1 开始一个游戏项目

##### 2.1.2 阶段性成果

##### 2.1.3 策划

##### 2.1.4 编写脚本

##### 2.1.5 美术

##### 2.1.6 QA测试

##### 2.1.7 发布游戏

#### 2.2 游戏策划

##### 2.2.1 游戏介绍

##### 2.2.2 游戏UI

##### 2.2.3 主角

##### 2.2.4 游戏操作

##### 2.2.5 敌人

- 2.3 导入美术资源
  - 2.4 创建场景
    - 2.4.1 创建火星背景
    - 2.4.2 设置摄像机和灯光
  - 2.5 创建主角
    - 2.5.1 创建脚本
    - 2.5.2 控制飞船移动
    - 2.5.3 创建子弹
    - 2.5.4 创建子弹Prefab
    - 2.5.5 发射子弹
  - 2.6 创建敌人
  - 2.7 物理碰撞
    - 2.7.1 添加碰撞体
    - 2.7.2 触发碰撞
  - 2.8 高级敌人
    - 2.8.1 创建敌人
    - 2.8.2 发射子弹
  - 2.9 声音与特效
  - 2.10 敌人生成器
  - 2.11 游戏管理器
  - 2.12 标题界面
  - 2.13 用鼠标控制主角
  - 2.14 精确的碰撞检测
  - 2.15 自动创建Prefab
  - 2.16 发布游戏
  - 2.17 代码优化
- 小结
- ## 第3章 第一人称射击游戏
- 3.1 策划
    - 3.1.1 游戏介绍
    - 3.1.2 UI界面
    - 3.1.3 主角
    - 3.1.4 敌人
  - 3.2 游戏场景
  - 3.3 主角
    - 3.3.1 角色控制器
    - 3.3.2 摄像机
    - 3.3.3 武器
  - 3.4 敌人
    - 3.4.1 寻路
    - 3.4.2 设置动画
    - 3.4.3 行为
  - 3.5 UI界面
  - 3.6 交互
    - 3.6.1 主角的射击
    - 3.6.2 敌人的进攻与死亡
  - 3.7 出生点
  - 3.8 小地图
- 小结

## 第4章 塔防游戏

### 4.1 策划

#### 4.1.1 场景

#### 4.1.2 摄像机

#### 4.1.3 胜负判定

#### 4.1.4 敌人

#### 4.1.5 防守单位

#### 4.1.6 UI界面

### 4.2 游戏场景

### 4.3 制作UI

### 4.4 创建游戏管理器

### 4.5 摄像机

### 4.6 路点

### 4.7 敌人

### 4.8 敌人生成器

#### 4.8.1 在Excel中设置敌人

#### 4.8.2 创建敌人生成器

#### 4.8.3 遍历敌人

### 4.9 防守单位

### 4.10 生命条

### 4.11 地图编辑器

#### 4.11.1 创建一个自定义窗口

#### 4.11.2 绘制多边形

#### 4.11.3 在Inspector窗口添加自定义UI控件

### 小结

## 第5章 2D游戏

### 5.1 Unity 2D系统简介

### 5.2 创建Sprite

#### 5.2.1 使用SpriteEditor创建Sprite

#### 5.2.2 使用SpritePacker创建Sprite

#### 5.2.3 图层排序

### 5.3 动画制作

#### 5.3.1 序列帧动画

#### 5.3.2 使用脚本实现序列帧动画

#### 5.3.3 骨骼动画

### 5.4 2D物理

### 5.5 捕鱼游戏

#### 5.5.1 游戏玩法

#### 5.5.2 准备2D资源

#### 5.5.3 创建鱼

#### 5.5.4 创建鱼群生成器

#### 5.5.5 创建大炮

#### 5.5.6 物理碰撞

### 5.6 2D 材质

#### 5.6.1 修改默认材质

#### 5.6.2 自定义的黑白效果材质

### 小结

## 第6章 与Web服务器的交互

### 6.1 建立服务器

- 6.1.1 安装Apache
- 6.1.2 安装MySQL
- 6.1.3 安装PHP
- 6.1.4 显示PHP信息
- 6.1.5 调试PHP代码
- 6.2 WWW基本应用
  - 6.2.1 HTTP协议
  - 6.2.2 GET请求
  - 6.2.3 POST请求
  - 6.2.4 上传下载图片
  - 6.2.5 下载声音文件
- 6.3 分数排行榜
  - 6.3.1 创建数据库
  - 6.3.2 创建PHP脚本
  - 6.3.3 上传下载分数
- 6.4 MD5验证

小结

## 第7章 基于TCP/IP协议的聊天实例

- 7.1 TCP/IP开发简介
- 7.2 一个简单的网络程序
- 7.3 网络引擎
  - 7.3.1 数据包
  - 7.3.2 逻辑处理
  - 7.3.3 网络功能
  - 7.3.4 创建聊天协议
- 7.4 聊天客户端
- 7.5 聊天服务器端
- 7.6 Protobuf简介

小结

## 第8章 用Unity创建网页游戏

- 8.1 网页游戏简介
- 8.2 Unity Web 游戏
  - 8.2.1 Streaming关卡
  - 8.2.2 上传游戏到Kongregate
  - 8.2.3 与网页通信
  - 8.2.4 在网页上记录积分
  - 8.2.5 自定义网页模板
  - 8.2.6 自定义启动画面
- 8.3 Flash游戏
  - 8.3.1 软件安装
  - 8.3.2 导出Flash游戏
  - 8.3.3 调试Flash游戏
  - 8.3.4 从Flash工程读取Unity 导出的Flash游戏
  - 8.3.5 在Unity内调用AS3代码
  - 8.3.6 Flash版本的太空射击游戏
- 8.4 AssetBundle
  - 8.4.1 打包资源
  - 8.4.2 下载资源
  - 8.4.3 批量打包AssetBundle

## 8.4.4 安全策略

小结

## 第9章 将Unity游戏移植到iOS平台

### 9.1 iOS简介

### 9.2 软件安装

### 9.3 申请开发权限

### 9.4 设置iOS开发环境

### 9.5 测试iOS游戏

### 9.6 发布iOS游戏

#### 9.6.1 申请发布证书

#### 9.6.2 创建新应用

#### 9.6.3 提交审核

### 9.7 集成Game Center

#### 9.7.1 Xcode到Unity

#### 9.7.2 设置高分榜和成就

#### 9.7.3 实现Game Center功能

### 9.8 集成内消费系统

#### 9.8.1 设置内消费

#### 9.8.2 实现内消费

### 9.9 本地存储位置

小结

## 第10章 将Unity游戏移植到Android平台

### 10.1 Android简介

### 10.2 软件安装

### 10.3 运行Android游戏

#### 10.3.1 设置Android手机

#### 10.3.2 安装驱动程序

#### 10.3.3 设置Android游戏工程

#### 10.3.4 测试Android游戏

#### 10.3.5 发布Android游戏

### 10.4 触屏操作

### 10.5 从eclipse到Unity

#### 10.5.1 创建.jar文件

#### 10.5.2 导入.jar到Unity

#### 10.5.3 使用LogCat查看Log

### 10.6 从Unity到Eclipse

#### 10.6.1 导出eclipse工程

#### 10.6.2 设置导出的eclipse工程

#### 10.6.3 发布程序

### 10.7 使用脚本编译游戏

#### 10.7.1 使用脚本输出Android工程

#### 10.7.2 使用脚本编译Android工程

小结

## 附录A C#语言

### A.1 C#基础

### A.2 面向对象编程

### A.3 字符串

### A.4 数组和排序

### A.5 I/O操作



A.6 委托

小结

附录B 特殊文件夹

附录C Unity编辑器菜单中英文对照

# 《Unity3D\2D手机游戏开发》

## 精彩短评

- 1、学习中.....
- 2、新鲜的东西比较少，新手入门的话看官方的教材比看这个要好多了。。
- 3、入门级的 有三个游戏的案例 还是不错的
- 4、感觉不太适合0基础人群，有一定的基础后，再看这书的每个案例应该会有收获。

# 《Unity3D\2D手机游戏开发》

## 精彩书评

1、书本就是满版的代码而已书本就是满版的代码而已书本就是满版的代码而已书本就是满版的代码而已书本就是满版的代码而已书本就是满版的代码而已

2、对于已经掌握一定unity3d的人来说，使用这本书可以实际的练习unity3d的相关技术，另外，书中也有些指引，更多的看API，更多练习，并熟练使用Unity编辑器很重要。另外一个需要加强的是语言本身的设计能力。本书素材丰富，非常适合练习。

# 《Unity3D\2D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)