

# 《Unity游戏设计与实现》

## 图书基本信息

书名：《Unity游戏设计与实现》

13位ISBN编号：978711538424X

出版时间：2015-2

作者：[日]加藤政树

页数：384

译者：罗水东

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游戏设计与实现》

## 内容概要

本书出自日本知名游戏公司万代南梦宫的资深开发人员之手，面向初级游戏开发人员，通过10个不同类型的游戏实例，展示了真正的游戏设计和实现过程。本书的重点并不在于讲解Unity的各种功能细节，而在于核心玩法的设计和实现思路。每个实例都从一个idea开始，不断丰富，自然而然地推出各种概念，引导读者思考必要的数据结构和编程方法。掌握了这些思路，即便换成另外一种引擎，也可以轻松地开发出同类型的游戏。

本书适合具有一定Unity和C#基础的游戏开发者阅读。

# 《Unity游戏设计与实现》

## 作者简介

作者简介：

加藤政树

就职于日本著名的游戏制造商南梦宫。除产品开发外，还负责公司内部中间件的开发和技术研究、高端项目支持、新游戏的研发等工作。近年来也开始致力于NPR（Non Photorealistic Rendering）的研究。代表作品有Fitness Party、Muscle March。

译者简介：

罗水东

资深游戏开发工程师。10年软件和游戏开发经验，期间5年时间在日工作。热爱技术，乐于分享心得。目前主要关注领域为Unity3D游戏开发技术、游戏设计模式。

## 书籍目录

|        |                       |    |
|--------|-----------------------|----|
| 第0章    | Unity概要               | 1  |
| 0.1    | Unity基础 Concept       | 2  |
| 0.1.1  | 脚本一览                  | 2  |
| 0.1.2  | 本章小节                  | 2  |
| 0.1.3  | 本章开发的小游戏              | 2  |
| 0.2    | 入门教程（上）——创建项目 Tips    | 3  |
| 0.2.1  | 概要                    | 3  |
| 0.2.2  | 创建新项目                 | 3  |
| 0.2.3  | 创建地面（创建游戏对象）          | 4  |
| 0.2.4  | 创建场景，保存项目             | 5  |
| 0.2.5  | 让地面围绕原点移动             | 7  |
| 0.2.6  | 调整场景视图的摄像机            | 8  |
| 0.2.7  | 创建方块和小球（创建游戏对象并调整坐标）  | 9  |
| 0.2.8  | 运行游戏                  | 12 |
| 0.2.9  | 模拟物理运动（添加Rigidbody组件） | 12 |
| 0.2.10 | 让小方块跳起来（添加游戏脚本）       | 13 |
| 0.2.11 | 修改游戏对象的名字             | 17 |
| 0.2.12 | 修改游戏对象的颜色（创建材质）       | 17 |
| 0.2.13 | 让画面更明亮（创建光源）          | 19 |
| 0.2.14 | 调整游戏画面的尺寸（调整播放器设置）    | 19 |
| 0.2.15 | 小结                    | 21 |
| 0.3    | 入门教程（下）——让游戏更有趣 Tips  | 21 |
| 0.3.1  | 概要                    | 21 |
| 0.3.2  | 让小球飞起来（物理运动和速度）       | 21 |
| 0.3.3  | 创建大量小球（预设游戏对象）        | 23 |
| 0.3.4  | 整理项目视图                | 24 |
| 0.3.5  | 发射小球（通过脚本创建游戏对象）      | 26 |
| 0.3.6  | 删除画面外的小球（通过脚本删除游戏对象）  | 29 |
| 0.3.7  | 防止小方块在空中起跳（发生碰撞时的处理）  | 30 |
| 0.3.8  | 禁止小方块旋转（抑制旋转）         | 32 |
| 0.3.9  | 让小方块不被弹开（设置重量）        | 33 |
| 0.3.10 | 让小球强烈反弹（设置物理材质）       | 34 |
| 0.3.11 | 消除“漂浮感”（调整重力大小）       | 36 |
| 0.3.12 | 调整摄像机的位置              | 37 |
| 0.3.13 | 修复空中起跳的bug（区分碰撞对象）    | 39 |
| 0.3.14 | 小结                    | 44 |
| 0.4    | C#和JavaScript的对比 Tips | 44 |
| 0.4.1  | 概要                    | 44 |
| 0.4.2  | 类的定义                  | 45 |
| 0.4.3  | 变量定义                  | 45 |
| 0.4.4  | 函数的定义                 | 46 |
| 0.4.5  | 作用域                   | 47 |
| 0.4.6  | 静态函数和静态变量的定义          | 47 |
| 0.4.7  | 范型方法的调用               | 47 |
| 0.4.8  | Bool类型和字符串类型          | 48 |
| 0.4.9  | 数组                    | 48 |
| 0.4.10 | 小结                    | 48 |

|       |                   |    |
|-------|-------------------|----|
| 0.5   | 关于预设 Tips         | 48 |
| 0.5.1 | 概要                | 48 |
| 0.5.2 | 改良“小方块”游戏对象       | 48 |
| 0.5.3 | 预设与对象实例           | 50 |
| 0.5.4 | 预设和实例的变更          | 51 |
| 0.5.5 | 小结                | 53 |
| 第1章   | 点击动作游戏——怪物        | 55 |
| 1.1   | 玩法介绍 How to Play  | 56 |
| 1.2   | 简单的操作和爽快感 Concept | 58 |
| 1.2.1 | 脚本一览              | 58 |
| 1.2.2 | 本章小节              | 60 |
| 1.3   | 无限滚动的背景 Tips      | 60 |
| 1.3.1 | 关联文件              | 60 |
| 1.3.2 | 概要                | 60 |
| 1.3.3 | 背景组件的显示位置         | 61 |
| 1.3.4 | 小结                | 63 |
| 1.4   | 无限滚动的背景的改良 Tips   | 63 |
| 1.4.1 | 关联文件              | 63 |
| 1.4.2 | 概要                | 64 |
| 1.4.3 | 稍作尝试              | 64 |
| 1.4.4 | 背景组件显示位置的改良       | 65 |
| 1.4.5 | 小结                | 67 |
| 1.5   | 怪物出现模式的管理 Tips    | 67 |
| 1.5.1 | 关联文件              | 67 |
| 1.5.2 | 概要                | 67 |
| 1.5.3 | 怪物出现的时间点          | 68 |
| 1.5.4 | 怪物出现模式的变化         | 70 |
| 1.5.5 | 小结                | 74 |
| 1.6   | 武士和怪物的碰撞检测 Tips   | 74 |
| 1.6.1 | 关联文件              | 74 |
| 1.6.2 | 概要                | 74 |
| 1.6.3 | 分别对各个怪物进行碰撞检测的问题  | 75 |
| 1.6.4 | 把怪物编成小组           | 76 |
| 1.6.5 | 小结                | 78 |
| 1.7   | 得分高低的判定 Tips      | 78 |
| 1.7.1 | 概要                | 78 |
| 1.7.2 | 武士的攻击判定           | 78 |
| 1.7.3 | 判断在多近的距离斩杀        | 79 |
| 1.7.4 | 小结                | 82 |
| 1.8   | 使被砍中的怪物向四处飞散 Tips | 82 |
| 1.8.1 | 概要                | 82 |
| 1.8.2 | 想象一下“圆锥体”         | 82 |
| 1.8.3 | 具体的计算方法           | 84 |
| 1.8.4 | 小结                | 86 |
| 第2章   | 拼图游戏——迷你拼图        | 87 |
| 2.1   | 玩法介绍 How to Play  | 88 |
|       | 排列拼图碎片，拼出最后的图案！   | 88 |
| 2.2   | 流畅的拖曳操作 Concept   | 90 |
| 2.2.1 | 脚本一览              | 90 |

|       |                     |             |     |
|-------|---------------------|-------------|-----|
| 2.2.2 | 本章小节                | 90          |     |
| 2.3   | 点住碎片的任意位置拖动         | Tips        | 92  |
| 2.3.1 | 关联文件                | 92          |     |
| 2.3.2 | 概要                  | 92          |     |
| 2.3.3 | 透视变换和逆透视变换          | 92          |     |
| 2.3.4 | 被点击处即为光标的位置         | 92          |     |
| 2.3.5 | 测试拖曳碎片的中心           | 95          |     |
| 2.3.6 | 小结                  | 96          |     |
| 2.4   | 打乱拼图碎片              | Tips        | 96  |
| 2.4.1 | 关联文件                | 96          |     |
| 2.4.2 | 概要                  | 96          |     |
| 2.4.3 | 设置拼图碎片的坐标为随机数       | 96          |     |
| 2.4.4 | 改进策略                | 97          |     |
| 2.4.5 | 小结                  | 102         |     |
| 2.5   | 游戏对象和组件的关系          | Tips        | 102 |
| 2.5.1 | 关联文件                | 102         |     |
| 2.5.2 | 概要                  | 102         |     |
| 2.5.3 | 虚拟形象（游戏对象）和定制（组件）   | 103         |     |
| 2.5.4 | “this”是什么           | 105         |     |
| 2.5.5 | GetComponent<>()的缩写 | 106         |     |
| 2.5.6 | 删除GameObject        | 108         |     |
| 2.5.7 | 迷你拼图的应用实例           | 108         |     |
| 2.5.8 | 小结                  | 110         |     |
| 第3章   | 吃豆游戏——地牢吞噬者         |             | 111 |
| 3.1   | 玩法介绍                | How to Play | 112 |
| 3.2   | 适时进退和逆转的机会          | Concept     | 114 |
| 3.2.1 | 脚本一览                | 114         |     |
| 3.2.2 | 本章小节                | 116         |     |
| 3.3   | 平滑的网格移动             | Tips        | 116 |
| 3.3.1 | 关联文件                | 116         |     |
| 3.3.2 | 概要                  | 116         |     |
| 3.3.3 | 能够改变方向的时机           | 117         |     |
| 3.3.4 | 穿过网格的时机             | 117         |     |
| 3.3.5 | 小结                  | 119         |     |
| 3.4   | 地图数据                | Tips        | 120 |
| 3.4.1 | 关联文件                | 120         |     |
| 3.4.2 | 概要                  | 120         |     |
| 3.4.3 | 文本文件的格式             | 120         |     |
| 3.4.4 | 扩展编辑器的功能            | 125         |     |
| 3.4.5 | 小结                  | 127         |     |
| 3.5   | 动画的小技巧              | Tips        | 127 |
| 3.5.1 | 关联文件                | 127         |     |
| 3.5.2 | 概要                  | 127         |     |
| 3.5.3 | 身体各部位的动画            | 128         |     |
| 3.5.4 | 根据事件播放音效            | 129         |     |
| 3.5.5 | 小结                  | 131         |     |
| 3.6   | 幽灵的AI               | Tips        | 131 |
| 3.6.1 | 关联文件                | 131         |     |
| 3.6.2 | 概要                  | 131         |     |

|       |                             |     |  |
|-------|-----------------------------|-----|--|
| 3.6.3 | 跟踪的算法                       | 131 |  |
| 3.6.4 | 埋伏等待型、包围攻击型和随机型             | 135 |  |
| 3.6.5 | 观察幽灵的行动                     | 137 |  |
| 3.6.6 | 小结                          | 138 |  |
| 第4章   | 3D声音探索游戏——In the Dark Water | 139 |  |
| 4.1   | 玩法介绍 How to Play            | 140 |  |
| 4.2   | 只依靠声音 Concept               | 142 |  |
| 4.2.1 | 脚本一览                        | 142 |  |
| 4.2.2 | 本章小节                        | 144 |  |
| 4.3   | 仅依靠声音定位 Tips                | 144 |  |
| 4.3.1 | 概要                          | 144 |  |
| 4.3.2 | 3D声音的特性                     | 144 |  |
| 4.3.3 | 用于实验的项目                     | 146 |  |
| 4.3.4 | 小结                          | 147 |  |
| 4.4   | 3D声音的控制 Tips                | 147 |  |
| 4.4.1 | 关联文件                        | 147 |  |
| 4.4.2 | 概要                          | 147 |  |
| 4.4.3 | 3D声音的设置                     | 147 |  |
| 4.4.4 | 按一定间隔发出声音                   | 148 |  |
| 4.4.5 | 声音的淡出                       | 149 |  |
| 4.4.6 | 小结                          | 150 |  |
| 4.5   | 潜水艇的操纵 Tips                 | 151 |  |
| 4.5.1 | 关联文件                        | 151 |  |
| 4.5.2 | 概要                          | 151 |  |
| 4.5.3 | 操作方法                        | 151 |  |
| 4.5.4 | 转弯速度的衰减                     | 153 |  |
| 4.5.5 | 小结                          | 157 |  |
| 4.6   | 声纳的制作方法 Tips                | 157 |  |
| 4.6.1 | 概要                          | 157 |  |
| 4.6.2 | Perspective和Ortho           | 158 |  |
| 4.6.3 | “Dark Water”的声纳摄像机          | 159 |  |
| 4.6.4 | 摄像机和对象的层                    | 160 |  |
| 4.6.5 | 稍作尝试                        | 163 |  |
| 4.6.6 | 摄像机的视口                      | 164 |  |
| 4.6.7 | 小结                          | 165 |  |
| 第5章   | 节奏游戏——摇滚女孩                  | 167 |  |
| 5.1   | 玩法介绍 How to Play            | 168 |  |
| 5.2   | Band-girl的世界 Concept        | 169 |  |
| 5.2.1 | 脚本一览                        | 170 |  |
| 5.2.2 | 本章小节                        | 170 |  |
| 5.3   | 显示点击时刻的节拍标记 Tips            | 172 |  |
| 5.3.1 | 关联文件                        | 172 |  |
| 5.3.2 | 概要                          | 172 |  |
| 5.3.3 | 定位单元                        | 172 |  |
| 5.3.4 | 标记的显示                       | 175 |  |
| 5.3.5 | 小结                          | 178 |  |
| 5.4   | 判断是否配合了音乐点击 Tips            | 178 |  |
| 5.4.1 | 关联文件                        | 178 |  |
| 5.4.2 | 概要                          | 178 |  |

|       |                       |     |
|-------|-----------------------|-----|
| 5.4.3 | 得分高低的判断               | 178 |
| 5.4.4 | 避免重复判断                | 180 |
| 5.4.5 | 小结                    | 185 |
| 5.5   | 演出数据的管理和执行 Tips       | 185 |
| 5.5.1 | 关联文件                  | 185 |
| 5.5.2 | 概要                    | 185 |
| 5.5.3 | 事件数据的检索               | 185 |
| 5.5.4 | 定位单元和执行单元             | 187 |
| 5.5.5 | 小结                    | 191 |
| 5.6   | 其他调整功能 Tips           | 191 |
| 5.6.1 | 关联文件                  | 191 |
| 5.6.2 | 概要                    | 191 |
| 5.6.3 | 什么是“turn around”      | 192 |
| 5.6.4 | 显示时刻的偏移值              | 192 |
| 5.6.5 | 定位条                   | 194 |
| 5.6.6 | 显示标记的行号               | 196 |
| 5.6.7 | 小结                    | 196 |
| 第6章   | 全方位滚动射击游戏——噬星者        | 197 |
| 6.1   | 玩法介绍 How to Play      | 198 |
| 6.2   | 功能强大的激光制导 Concept     | 199 |
| 6.2.1 | 脚本一览                  | 200 |
| 6.2.2 | 本章小节                  | 200 |
| 6.3   | 索敌激光的碰撞检测 Tips        | 202 |
| 6.3.1 | 关联文件                  | 202 |
| 6.3.2 | 概要                    | 202 |
| 6.3.3 | 索敌激光的碰撞检测             | 202 |
| 6.3.4 | 碰撞网格的生成方法             | 204 |
| 6.3.5 | 确认碰撞网格                | 209 |
| 6.3.6 | 小结                    | 209 |
| 6.4   | 不会重复的锁定 Tips          | 210 |
| 6.4.1 | 关联文件                  | 210 |
| 6.4.2 | 概要                    | 210 |
| 6.4.3 | 锁定的管理                 | 210 |
| 6.4.4 | 小结                    | 213 |
| 6.5   | 制导激光 Tips             | 213 |
| 6.5.1 | 关联文件                  | 213 |
| 6.5.2 | 概要                    | 213 |
| 6.5.3 | 根据TrailRenderer生成网格   | 213 |
| 6.5.4 | 制导激光的移动               | 214 |
| 6.5.5 | 稍作尝试                  | 218 |
| 6.5.6 | 小结                    | 218 |
| 6.6   | 消息窗口 Tips             | 219 |
| 6.6.1 | 关联文件                  | 219 |
| 6.6.2 | 概要                    | 219 |
| 6.6.3 | 消息队列和显示缓冲区            | 219 |
| 6.6.4 | 小结                    | 224 |
| 第7章   | 消除动作解谜游戏——吃月亮         | 225 |
| 7.1   | 玩法介绍 How to Play      | 226 |
| 7.2   | 爽快的连锁和有趣的方块移动 Concept | 228 |



|       |                   |     |
|-------|-------------------|-----|
| 7.2.1 | 脚本一览              | 228 |
| 7.2.2 | 本章小节              | 230 |
| 7.3   | 同色方块相邻与否的判断 Tips  | 230 |
| 7.3.1 | 关联文件              | 230 |
| 7.3.2 | 概要                | 230 |
| 7.3.3 | 连结与连锁             | 230 |
| 7.3.4 | 不停地检测相邻方块         | 231 |
| 7.3.5 | 递归调用              | 233 |
| 7.3.6 | 用于测试连结检测的工程       | 236 |
| 7.3.7 | 防止无限循环检测          | 237 |
| 7.3.8 | 小结                | 238 |
| 7.4   | 方块的初始设置 Tips      | 239 |
| 7.4.1 | 关联文件              | 239 |
| 7.4.2 | 概要                | 239 |
| 7.4.3 | 颜色的选择方法           | 239 |
| 7.4.4 | 随机选取方块的摆放位置       | 242 |
| 7.4.5 | 小结                | 244 |
| 7.5   | 动画的父子构造关系 Tips    | 244 |
| 7.5.1 | 关联文件              | 244 |
| 7.5.2 | 概要                | 244 |
| 7.5.3 | 方块的运动             | 244 |
| 7.5.4 | 动画的父子构造——用于测试的工程  | 247 |
| 7.5.5 | “吃月亮”中面板的位置和角度的计算 | 252 |
| 7.5.6 | 小结                | 254 |
| 7.6   | 方块的平滑移动 Tips      | 254 |
| 7.6.1 | 关联文件              | 254 |
| 7.6.2 | 概要                | 254 |
| 7.6.3 | 数组的索引和画面上的位置      | 255 |
| 7.6.4 | 桶列方法              | 257 |
| 7.6.5 | 小结                | 260 |
| 第8章   | 跳跃动作游戏——猫跳纸窗      | 261 |
| 8.1   | 玩法介绍 How to Play  | 262 |
| 8.2   | 刺激的跳跃 Concept     | 264 |
| 8.2.1 | 脚本一览              | 264 |
| 8.2.2 | 本章小节              | 266 |
| 8.3   | 角色的状态管理 Tips      | 266 |
| 8.3.1 | 关联文件              | 266 |
| 8.3.2 | 概要                | 266 |
| 8.3.3 | 角色的动作             | 266 |
| 8.3.4 | 状态的迁移             | 267 |
| 8.3.5 | 状态管理的流程           | 268 |
| 8.3.6 | 小结                | 272 |
| 8.4   | 可以控制高度的跳跃 Tips    | 273 |
| 8.4.1 | 关联文件              | 273 |
| 8.4.2 | 概要                | 273 |
| 8.4.3 | 跳跃的物理规律           | 273 |
| 8.4.4 | 自由控制跳跃高度的操作       | 274 |
| 8.4.5 | 小结                | 277 |
| 8.5   | 窗户纸的碰撞检测 Tips     | 277 |

|        |                      |     |
|--------|----------------------|-----|
| 8.5.1  | 关联文件                 | 277 |
| 8.5.2  | 概要                   | 277 |
| 8.5.3  | “碰撞”的内部实现机制          | 277 |
| 8.5.4  | 窗户对象                 | 279 |
| 8.5.5  | 矛盾的碰撞结果              | 279 |
| 8.5.6  | 平滑地穿过格子眼             | 289 |
| 8.5.7  | 小结                   | 292 |
| 第9章    | 角色扮演游戏——村子里的传说       | 293 |
| 9.1    | 玩法介绍 How to Play     | 294 |
| 9.2    | 移动简单，人人都是主人公 Concept | 296 |
| 9.2.1  | 脚本一览                 | 296 |
| 9.2.2  | 本章小节                 | 298 |
| 9.3    | 事件和Actor Tips        | 298 |
| 9.3.1  | 关联文件                 | 298 |
| 9.3.2  | 概要                   | 298 |
| 9.3.3  | 事件                   | 298 |
| 9.3.4  | 事件的数据结构              | 302 |
| 9.3.5  | Actor                | 304 |
| 9.3.6  | 事件的执行                | 307 |
| 9.3.7  | 试着执行一个事件             | 310 |
| 9.3.8  | 小结                   | 312 |
| 9.4    | 游戏内参数 Tips           | 312 |
| 9.4.1  | 关联文件                 | 312 |
| 9.4.2  | 概要                   | 312 |
| 9.4.3  | 游戏内参数                | 312 |
| 9.4.4  | 小结                   | 316 |
| 9.5    | 事件文件的读取 Tips         | 316 |
| 9.5.1  | 关联文件                 | 316 |
| 9.5.2  | 概要                   | 316 |
| 9.5.3  | 文件的读取                | 316 |
| 9.5.4  | 小结                   | 320 |
| 9.6    | 特殊的事件 Tips           | 321 |
| 9.6.1  | 关联文件                 | 321 |
| 9.6.2  | 概要                   | 321 |
| 9.6.3  | 选项指令                 | 321 |
| 9.6.4  | 宝箱事件                 | 323 |
| 9.6.5  | 进入屋子的事件              | 325 |
| 9.6.6  | 小结                   | 326 |
| 第10章   | 驾驶游戏——迷踪赛道           | 327 |
| 10.1   | 玩法介绍 How to Play     | 328 |
| 10.2   | 自行创建，即作即用 Concept    | 330 |
| 10.2.1 | 脚本一览                 | 330 |
| 10.2.2 | 本章小节                 | 332 |
| 10.2.3 | 关于Car Tutorial脚本     | 332 |
| 10.3   | 透视变换和逆透视变换 Tips      | 332 |
| 10.3.1 | 关联文件                 | 332 |
| 10.3.2 | 概要                   | 332 |
| 10.3.3 | 透视变换                 | 333 |
| 10.3.4 | 逆透视变换                | 335 |

|        |             |      |     |
|--------|-------------|------|-----|
| 10.3.5 | 小结          | 337  |     |
| 10.4   | 多边形网格的生成方法  | Tips | 338 |
| 10.4.1 | 关联文件        | 338  |     |
| 10.4.2 | 概要          | 338  |     |
| 10.4.3 | 生成道路的中心线    | 339  |     |
| 10.4.4 | 多边形的生成方法    | 341  |     |
| 10.4.5 | 生成道路多边形     | 342  |     |
| 10.4.6 | 急转弯时的多边形重叠  | 347  |     |
| 10.4.7 | 多边形生成的测试用工程 | 348  |     |
| 10.4.8 | 小结          | 348  |     |
| 10.5   | 模型的变形       | Tips | 348 |
| 10.5.1 | 关联文件        | 348  |     |
| 10.5.2 | 概要          | 348  |     |
| 10.5.3 | 变形后顶点的位置坐标  | 349  |     |
| 10.5.4 | 小结          | 353  |     |
| 10.6   | 点缀实例        | Tips | 353 |
| 10.6.1 | 关联文件        | 353  |     |
| 10.6.2 | 概要          | 353  |     |
| 10.6.3 | 生成基准线       | 354  |     |
| 10.6.4 | 把树木设置到基准线上  | 358  |     |
| 10.6.5 | 小结          | 362  |     |
|        | 后记          | 363  |     |

## 精彩短评

- 1、日本人写书还真不错，要是附录有个技术索引表就完美了
- 2、不愧是日本人写的书，抛开矛盾不说，日本产品的质量世界领先，日本的游戏业更是世界领先。日本人的认真值得敬佩。
- 3、比起技术，此书更多的是说关于游戏设计方面的知识。从中可以看出日式游戏细腻风格的由来
- 4、如果是初学者，这本书比市面上的很多u3d资料更靠谱。讲解思路清晰。
- 5、很正经教游戏开发的书，只是以Unity作为传授工具，老手也能看看里面的一些游戏制作思路。作者不愧是老牌厂商的开发人员，讲的细节都是游戏开发着实要考虑的问题，看得出是实战经验。
- 6、目前看起来可以算u3d的入门神作了把
- 7、初学者请绕道。
  1. 本书关注点在于游戏思路，而不是手把手的教你写项目，不是 unity 的入门书籍，初学者请绕道。
  2. 感觉译者有点偷懒，资源都没有及时更新，u5 版本的第十章从 15 年 4 月起一直更新现在也没见踪影。
  3. 为了方便大家，我把日文原版资源（16年更新，适配 u5.3），需者自取（<http://www006.upp.so-net.ne.jp/chewee/uni-mini-hon/download.htm>）
- 8、实例的附件非常完整，完成度高，素材也做得挺好。从作者写作的风格看似对新手友好，其实非常不适于入门（日本程序员小哥说话写书都这么呀撒西吗）。10个实例只从游戏思路和核心功能上做了解析，其他的只能靠自己去看给的附件；提供设计游戏的灵感大概是不错的吧。相比起来Geig那本Unity游戏开发入门经典好用太多。
- 9、10个小游戏的主要设计思路，对重点代码做了讲解。风格很细腻，又画图又做比喻，生怕读者听不懂。
- 10、1

# 《Unity游戏设计与实现》

## 精彩书评

1、全书实例讲解相对简单，主要讲解了重点内容，零基础看的话会有点吃力，建议有一定入门基础再来啃这本。随书提供了Unity5.0版本和旧版本资源，Unity5.0代码主要是日语注释，旧版本代码是中文注释，试了下，旧版资源用Unity5.0也能跑起来，新手建议阅读旧版本代码。

# 《Unity游戏设计与实现》

## 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)