

Unity 3D详解与全案解析

基于多平台次世代手游《黑暗秩序》



中国美术学院游戏专业指定教材
数十位游戏研发精英的智慧结晶

书中案例游戏获得：

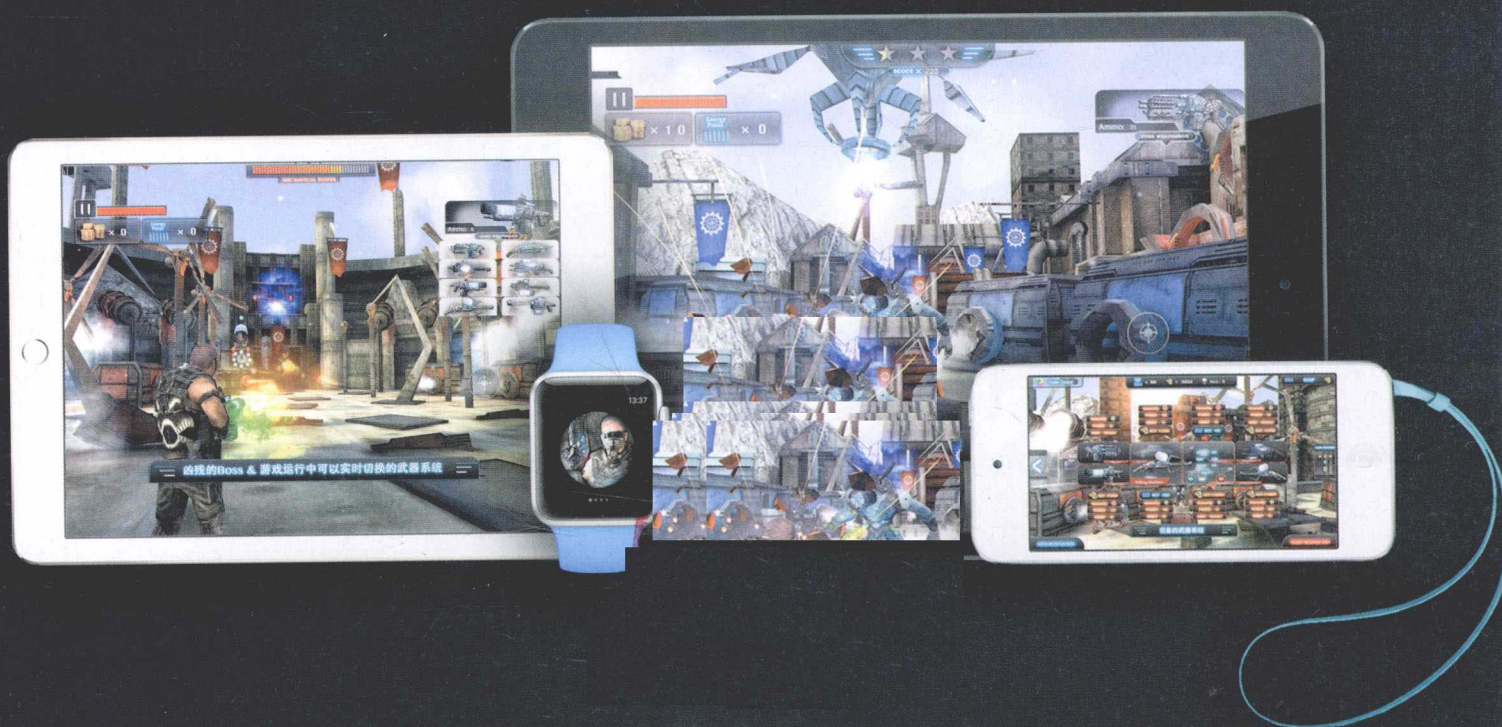
TA论坛推荐；微软公司全球推荐（截图见附录）

iOS、Windows Phone、安卓多平台发布流程实录

独家展示：iOS内购、Game Center构建详尽流程

孙嘉谦 编著





游戏艺术工厂

Unity 3D详解与全案解析

基于多平台次世代手游《黑暗秩序》

孙嘉谦 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书讲述如何使用 Unity 3D 游戏引擎制作画质精良的场景、人物,以及如何优化场景,让它在手机上体现出次世代效果。重点是本书会详细讲解 Unity 3D 的脚本,包括如何制作 GUI 对话、制作丰富的人机交互界面、制作射击游戏特有的多种操作模式、十字准星以及红点瞄准、构建武器系统、敌人 AI 以及如何控制敌人的 AI、怎样为你的游戏添加内购、怎样为你的游戏添加 Game Center。总之你能够从这本书学到次世代级别手游制作的每一点。本书不仅能教读者游戏制作的技术,而且能够告诉读者进入市场之前应该做什么,游戏发布之后应该怎么做。

《黑暗秩序》是为本书特制的一款射击类游戏,并已经在苹果、安卓、微软三大主流游戏平台发布,其中在微软发布后很快得到了微软编辑的全球推荐。

本书光盘提供了部分案例的素材与源文件以及本书部分案例的视频制作教程。

本书主要面向广大游戏、动漫爱好者,包括艺术类专业师生、社会培训师生、游戏创作爱好者、CG 行业从业人员等。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Unity 3D 详解与全案解析——基于多平台次世代手游《黑暗秩序》/孙嘉谦编著. —北京:清华大学出版社,2015

(游戏艺术工厂)

ISBN 978-7-302-41427-8

I. ①U… II. ①孙… III. ①游戏程序—程序设计 IV. ①TP311.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 209097 号

责任编辑:栾大成

装帧设计:杨玉芳

责任校对:胡伟民

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210mm×285mm 印 张:16.5 插 页:2 字 数:775 千字

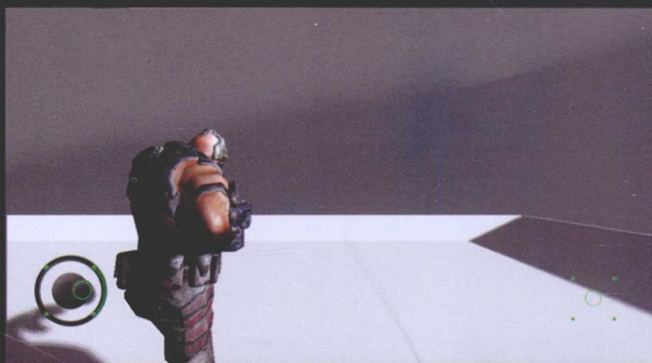
版 次:2015 年 12 月第 1 版 印 次:2015 年 12 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:69.00 元

产品编号:065209-01





Unity 3D 手机摇杆绑定实战解析

构建手游角色控制系统，一定需要虚拟摇杆；

本书讲解了三种虚拟摇杆绑定方案：

- 1：Unity官方案例绑定
- 2：分屏动态摇杆绑定方案

3（独家）：
全新插件：Ultimate Joystick 绑定全流程视频演示

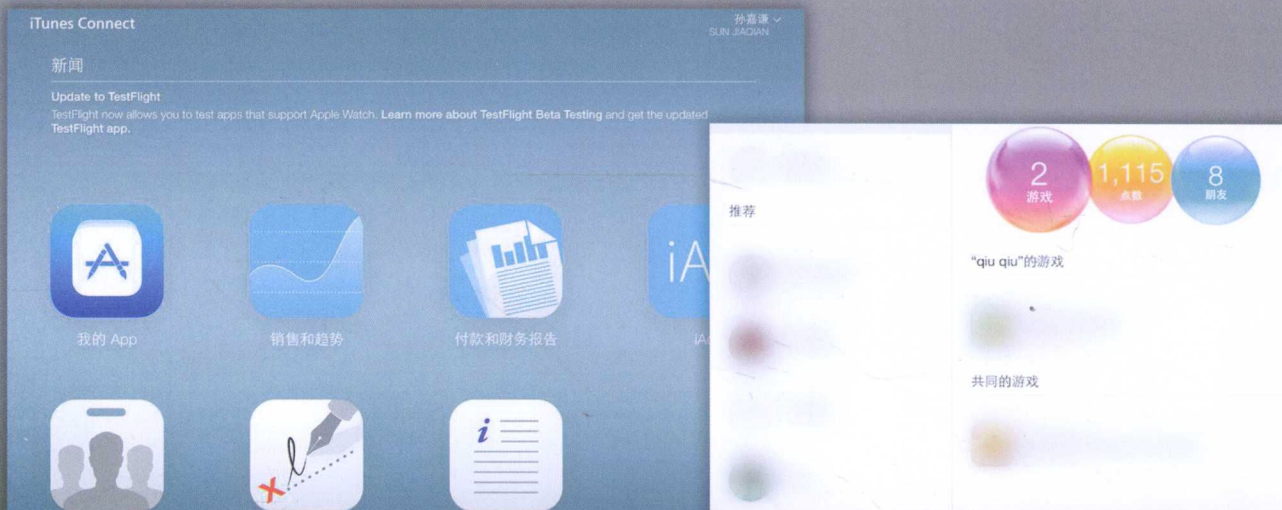
```
var joystickLeft : Joystick;
var joystickRight : Joystick;
```

```
/* Transforms */
var cameraPivot : Transform;
private var myTransform : Transform;
private var myRightTransform : Transform;
```

```
// These values are used to make them public and mess with the values
private var rotationSpeed : float = 50;
private var forwardSpeed : float = 20;
private var backwardSpeed : float = 20;
private var sidestepSpeed : float = 20;
```

```
/* Variables for Jumping */
private var isGrounded : boolean;
```

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com



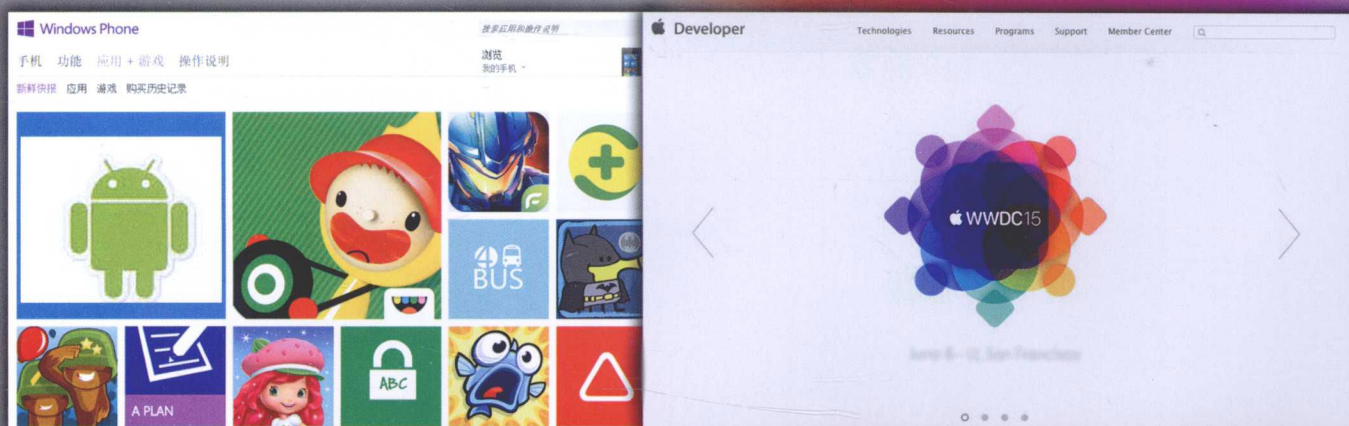
IAP (程序内购买) 与 Game Center

现今的手机游戏多数采用免费+内购的形式

本书为读者独家呈现内购的建立方案
(公开所有内购买脚本)

iOS平台的Game Center功能是游戏开发商
广泛喜爱的

本书会详细讲解如何在游戏中加入该功能



多平台发布 (iOS , Windows Phone , 安卓)

对于每一位开发者而言：
多一个平台就可以多一份收益

多平台发布也是Unity 3D的主打功能

本书会讲述如何在多个平台上发布您的游戏

涉及平台：iOS, Windows Phone, 安卓



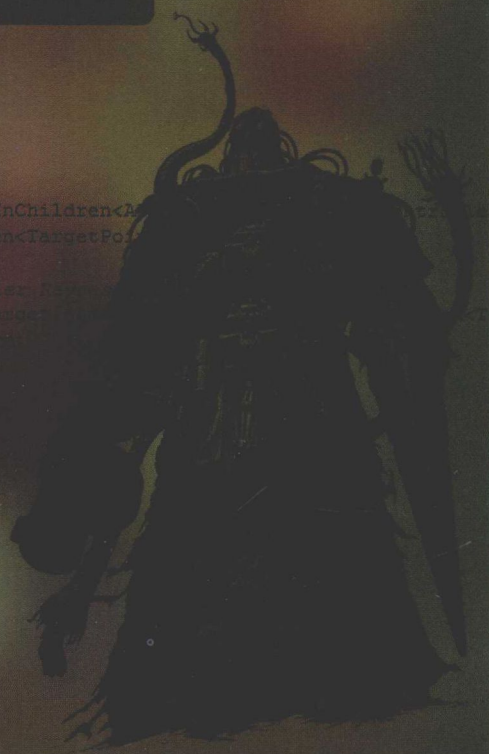
AI (人工智能) 与数据保存

在游戏中，人工智能的实现是至关重要的

本书针对这一领域给出多个解决方案。

1：使用脚本为每个游戏定制AI；

2：利用Unity资源商店中的插件迅速实现相应的AI功能。（视频教程独家呈现）





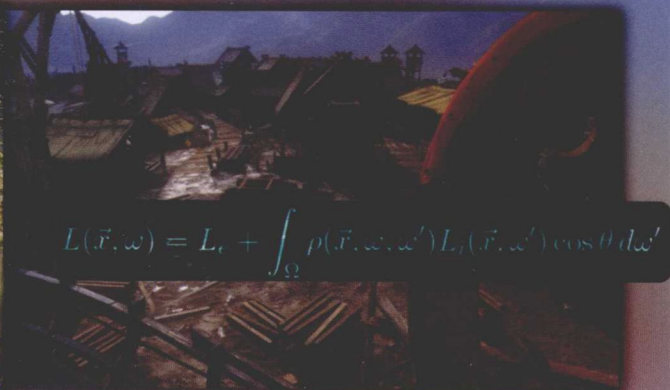
Unity UGUI系统详解 —— 2DUI、3DUI一网打尽

本书会详细讲解Unity全新UI系统；UGUI系统的方方面面

根据不同的实战案例，为您呈现两种不同的UI形式：

1：3D UI 2：2D UI

通过本书您可以彻底了解UGUI系统的使用方法



$$L(\vec{x}, \omega) = L_r + \int_{\Omega} \rho(\vec{x}, \omega, \omega') L_r(\vec{x}, \omega') \cos \theta d\omega'$$

Unity 5 全新光影系统实战 + 理论

书中注重实战；同时也会讲解相应的理论构架
理论 + 实战
让您对于Unity 5全新光影系统了如指掌！

理论篇：

1：全新的光影计算法则 —— Enlighten算法
2：AO、数值详解、直接光照与间接光照

实战篇：

Unity 5烘焙实战教程（在本书配套视频文件中）

编委会

学校名称	任 职	姓 名
中国美术学院	网络游戏系系主任	路海燕
中国杭州动漫游戏产学合作讲坛	组委会 秘书长	黄晓东
西安工程大学艺术工程学院	动漫教研副主任	李德兵
长沙理工大学	院长	王 健
广西艺术学院	院长	覃锦坤
武汉城市职业学院	创意学院副院长	方 芸
贵州大学	亚洲动漫教育协会教材编写委员	李汝斌
西安工程大学	动画系副教授	曾军梅
湖州职业技术学院信息学院	副院长	汤 向
江苏大学	动漫系主任	郑 洁
浙江商业职业技术学院	动画系专业教师	周剑平
西安文理学院	动画系副教授	李 翔
浙江商业职业技术学院	动漫专业副教授	姜含之
浙江艺术职业学院	动漫系专业教师	孙煜龙
天津美术学院	动画系主任	余春娜
西安文理学院	动漫专业带头人	刘勃宏
武昌职业学院	动漫学院院长	李菊香
浙江国际海运职业技术学院	动漫游戏专业负责人	程舟珊
湖州职业技术学院	动漫系主任	王 伟
金华职业技术学院	动漫系主任	修瑞云
宁波大红鹰学院	副院长	殷均平
浙江建设职业技术学院	动漫专业主任	赵筱斌
广州城建职业学院	动漫专业副主任	杨雄辉
韩山师范学院	动漫系主任	黄少伟
河北师范大学美术学院	动漫系主任	祁凤霞
浙江工业职业技术学院	动漫专业负责人	韩越详
河南城建学院	动漫系主任	吴孝丽
河北师范大学汇华学院	动漫专业副部长	刘文超
秦皇岛职业技术学院	动漫系主任	杨宏伟
大连职业技术学院	动漫系主任	谷 雨
辽宁林业职业技术学院	动漫专业副主任	吴 进
湖南文理学院	动漫系主任	陈国军
西南大学育才学院	动漫系主任	王 越
西安外国语大学	动漫系主任	李金明
黑龙江信息技术职业学院	动漫系主任	管弘强
四川工商职业技术学院	动漫系主任	倪泰乐
海南软件职业技术学院	影视动画教研室主任	张卫国
南京信息工程大学传媒与艺术学院	动漫系主任	梁 磊
广州工商职业技术学院	美术设计系副主任	郝孝华
杭州职业技术学院	动漫专业带头人	王启兵
南京视觉艺术职业学院	影视动画、游戏设计教研室主任	黄剑玲
广西职业技术学院	影视动画教研室主任	彭 湘
黄冈职业技术学院	动漫系主任	夏文秀
广西科技大学	动漫专业工程师	邓榕滨
浙江机电职业技术学院	动漫系专业教师	孙 迪
广州大学华软软件学院	游戏系教师	王传霞
大庆师范学院	动漫系评委讲师	李 博
海南软件职业技术学院	动漫系专业教师	戴敏宏
韩山师范学院	动漫系专业教师	刘会军
四川职业技术学院	动漫系专业教师	朱红燕
金陵科技学院	动漫系专业教师	张 巧
湖州师范学院	动漫系专业教师	艾 红
河北大学	动漫系专业教师	姜 妮
湖南涉外经济学院	动漫系专业教师	徐 英
湘潭大学	动漫系专业教师	姜 倩
辽宁师范大学	动漫系专业教师	许洛铭
大理学院	动漫系专业教师	刘 萍

赠 言

EA 中国区 总经理 Jason Chein	GAME798 对游戏发展的贡献是不可忽视的！随着中国研发能力的提高，只有通过共享经验和见解，才能加强中国的研发力量并使之达到国际水平，我们全力支持游艺网继续为全球游戏行业输出优秀人才！
UBI 育碧 上海游戏制作人 董晓刚	诚挚祝愿游艺网越办越好，为世界游戏事业做出更大的贡献！
网易 大话西游项目 美术总监 唐白银	祝 GAME798 在今后的发展道路上大展宏图！成为专业游戏人士和游戏爱好者最强大的交流、合作、取经平台。
深圳光宇天成总经理 许振东	祝游艺网随着游戏产业的发展日益壮大，成为研发人员最好的自我增值和同行交流的平台。
深圳海之童科技有限公司 总经理 田显成	祝游艺网越办越好，成为游戏人最爱去的网上俱乐部！
火石软件 CEO 吴锡桑 (Fishman)	愿与游艺网共同为中国网游事业蓬勃发展贡献绵薄之力！
御风行副总经理 李斌华	祝游艺网成为游戏业的黑马牧场！
同风数码总经理 周炜	律回春晖渐，万象始更新。机遇与挑战同在，光荣与梦想共存！祝游艺网织出绚丽梦想，铸就行业辉煌！
北京中科亚创科技有限公司 总经理 钱春华	游艺网作为专业的行业交流平台，为中国游戏产业的发展作出了贡献。相信在以后的日子会成为越来越多的游戏爱好者的网上精神乐园，并将为更多的游戏研发人员提供指导和帮助！
中视网元 研发总监 孙春	希望大家在这里一如既往的充实快乐，同时也共同为游艺网添砖加瓦！谢谢游戏艺术工厂对游戏事业做出的贡献！
广州嘉目数码科技有限公司 总经理 李鹏坤	祝游艺网越办越好，成为中国游戏行业交流的最佳平台！
搜狐游戏部 美术总监 陈大威	愿 Game798 更上一层楼，成为中国本土乃至世界游戏研发领域最权威的交流平台。
苏州蜗牛项目主美 林凌	祝 GAME798 越来越好，越来越牛。很好很强大！成为游戏人才和爱好者的天堂。
上海花田创意文化传播有限公司总经理 王敏 (AhuA)	希望通过游艺网的优秀平台，把中国的游戏产业带向一个新的高峰，振兴民族本土游戏，把中国游戏引向全世界！共同加油！
上海奥盛杭州研发中心 总经理 沈荣	祝游艺网蓬勃发展，成为整个游戏行业从业人员交流、合作的最佳平台！
上海旗开软件总经理 袁江海	祝游艺网能快速发展，聚集人气，成为国内游戏研发乃至世界知名的交流站！
宁波龙安科技有限公司制作人 陈贤	祝游艺网蒸蒸日上，越办越好，成为研发人员的大本营。
上海半城文化传播有限公司 总经理 唐黎吉	祝你们今后更加强大，为中国游戏事业做出更多贡献！
上海唯晶科技信息有限公司 美术经理 秦卫明	祝 GAME798 越办越好，成为大家学习和交流的天堂！
原力 ORIGINAL FORCE 游戏美术经理 Andy Gao	Game798 的不少学员加入了原力，给原力带来了一股新鲜的力量。祝游戏艺术工厂越办越好，制造出更多、更优秀的行业精英！
德信互动 美术总监 王欣	游艺网继续加油啊！没你不行的！
联宇科技 制作人 李树强	游艺网一直以来都在为广大的从业人员提供着技术交流、成长和互动的专业平台，促进并陪伴着国内游戏行业走向成熟。在此祝愿游戏艺术工厂越办越好！

《游戏艺术工厂》出版说明

目前的游戏制作已经毫无争议地被称为艺术，国内的游戏艺术水准也已经今非昔比，但是游戏艺术相关教材的跟进仍然显得十分缓慢。究其原因，真正的高水平游戏制作人才很少有时间静下心来归纳整理，形成创意手册或者方法论，而市场上绝大部分游戏设计教材都是出自游戏教育行业相关人员之手，很少有来自一线的高水平从业者的高水平教材。

加上国内良莠不齐的游戏培训市场，真正想得到提高的爱好者和从业人员大多数情况下都需要自己摸索前行。

游艺网作为国内领先的游戏艺术社区，专业注册用户超过 30 万，涵括了本领域的大部分从业者，很多网友都在游艺网进行学习和交流，很多网友都希望能有一套专业、权威的游戏艺术教学体系，少走弯路，尽快步入工作岗位。

一开始，我们在论坛上提供一些教程和视频，广受欢迎，后来鉴于网友的热烈呼声，游艺网在 2008 年底创建了“游艺网实训中心 (PX.GAME798.COM)”，先后为游戏行业业内一线公司培养了上千名高端游戏制作人员，并先后与 EA(Electronic Arts)、无极黑 (Massive Black) 以及锐核 (Red Hot Cg) 公司签署并进行人才共同培养。在合作期间，游艺网与这些国际知名公司经常进行技术和艺术的交流，保持教学的先进性，并积累了大量来自真正一线的需求，我们将所有这些资源整合起来，邀请业内精英编写了大家看到的这套书籍，本套书籍的很多关键技术都来源于国际一线企业，其中很多内容都是首次公开的。

此次编写的系列从入门到高级、从原画到 3D，全方位讲解了游戏开发中的方方面面，每本书都安排了理论知识和完整的案例制作，用图文配合视频教学的方式，希望能让广大读者更轻松地了解并学习游戏的制作核心技术与艺术。

为了让读者更好地学习，游艺网专门开设了相关版面，读者可以在学习过程中将自己制作的作品或学习中的疑问发布在游艺网论坛 (BBS.GAME798.COM)，我们将会不定期安排业内专家以及游艺网实训中心的老师给予耐心辅导，衷心祝福大家能通过学习达成自己的理想和目标。

游艺网希望与您一同为中国游戏事业的发展贡献一份力量！

游艺网创始人：杨霆

注：游戏艺术工厂自 2010 年更名为游艺网，交流网址不变：www.game798.com

前言

现今的 Apple Store 大作云集。发布一款游戏，如果不进行推广，过 7 天，你会发现发布的游戏消声匿迹。打开百度或谷歌在搜索框输入游戏名称，看到的只有一条 iTunes 的链接，如果用百度可能连这条链接都没有，在 iTunes Connect “销量与趋势” 中的信息更加惨不忍睹，至于客户评价可能连 1 星都没有。欢迎来到全新的 Apple Store，一个真正名副其实的红海，别担心，本书会教你怎样在这个红海中生存；往下看。

我为本书特制了一款射击类游戏，完全是个人制作。我在 2015 年 1 月向 Apple 提交了一款游戏，同时我向 Widows Phone Store 提交了适应于 Windows Phone 的 XAP 文件。从游戏制作者的角度可以叫它 FPS 游戏或者 TPS 游戏，反正实现它们的技术手段都一样。游戏的名称为“黑暗秩序”，它在微软发布后很快得到了微软编辑的全球推荐（微软的推荐会写邮件给你，邮件的截图在附录中）。

为了在 iOS 平台取得最为真实的数据，我没有为这款游戏进行任何夸张的推广。我只想在 Touch Arcade 发布一个关于游戏上架的帖子。

Touch Arcade 是每一位手游发布者都应该发帖的地方，这个网站的权威性类似于 CG 界的 CG Talk，值得一提的是当我登录 Touch Arcade 时发现已经有人将我的游戏发布了，帖子的发布者叫 Bin，我注册论坛并向他发信询问时才知道他是一位游戏视频录制人，在中国就好比“老戴在此”。他喜欢这款游戏于是就把它发到 TA 上，说实话这有点侵权，但是既然是玩家也就算了，毕竟玩家就是“上帝”。

第二天这款游戏被 Touch Arcade 的编辑推荐到了“Hot Game”，这是令人兴奋的。Touch Arcade 聚集了手游界顶级的开发者以及非常有权威的编辑（据说包括苹果编辑）。果不其然，同一天得到了苹果美国区分类榜的推荐。

下面是我七天内得到的曝光（国内主要）：

网站类：

21CN、新浪科技、网易新闻、苹果园、安卓狗、口袋巴士、土拨鼠、电玩巴士

软件类：

91 手机助手、iTools、PP 助手

游戏录制的视频被放到了：

优酷视频、腾讯视频、搜狐视频、土豆视频

七天内得到的曝光（国外主要）：

Touch Arcade 编辑推荐（Hot Game）

微软商店全球推荐

苹果商店美国区分类推荐

对于这款游戏，网站的编辑们给的评价有些不同，有非常好的评价，也有中等评价，分数最低 6.7 分，最高 8.0 分（十分制）。

大家都明白，一款游戏需要与读者分享它每一个部分的制作过程，那游戏的制作不仅仅为了商业也同时为了教学。这个游戏能够得到如此众多的评价与推广出乎我意料，一个商业级别的游戏能得到如此众多的推荐也算有成绩了。

本书不仅能教读者游戏制作的技术，而且能够告诉读者进入市场之前应该做什么，游戏发布之后应该怎么做。

本书会讲述如何使用 Unity 3D 游戏引擎制作画质精良的场景、人物，以及如何优化你的场景，让它在手机上体现出次世代效果。

重点是本书会详细讲解 Unity 3D 的脚本，包括如何制作 GUI 对话、制作丰富的人机交互界面、制作射击游戏特有的多种操作模式、十字准星以及红点瞄准、构建武器系统、敌人 AI 以及如何控制敌人的 AI、怎样为你的游戏添加内购、怎样为你的游戏添加 Game Center。总之你能够从这本书学到次世代级别手游制作的每一点。

现今的游戏大多数都是免费 + 内购的形式，但是市面上的书籍通常没有讲解应用中购买（内购）的制作方案，即便有也是零星讲一点。读者也一定会怀疑通过这些书籍创作出来的内购能不能通过苹果的审核。

本书会详细地讲解内购的制作，每一步都为读者做展示。读者不必担忧按照本书的方法是否能通过苹果的审核，因为这是一款被广为推荐并且已上架的游戏，游戏中加入的内购已经为我得到了一定的收益。

本书除了讲解游戏的制作过程外还会分享游戏部分的销售数据。比如在中国区进行 1 元特价的时候，这款游戏最高冲到中国游戏付费总榜的 63 位，诸如此类的数据本书会加入一定的分析，让大家更容易理解 Apple Store，也更容易理解玩家的心理。

本书除了介绍 Apple Store 的发布方法，还会介绍 Windows Phone Store 的发布流程，你可以利用 Unity 3D 引擎把你的游戏发布到多个平台上获利，Apple Store 已经是“红海”；Windows Phone Store 还是“蓝海”。

本书是我与“游艺网”合作的重量级手机游戏开发书籍，书中以深入浅出的方式讲解，无论你是初学者还是有一定经验的开发者都能获得一定的收益。好了，前言就写到这了。准备踏入手游市场吧！

备注：书中提到的销售数据、排名情况、推荐情况都会有相应的屏幕截图，在附录中可以查看。

视频教程下载说明

由于纸质书的介质限制，书中重点讲解游戏制作顺序与代码书写案例（核心代码），而大量操作性内容请参考视频教学。视频教学中除了书中章节内容，还有很多拓展内容，例如：

- Unity 5.1的光影实战教程
- 地形系统使用
- 武器系统挂接
- Unity 5.1全新API一键升级方案

特别提示：书籍书写时采用视频与纸质书配合的模式，因此请大家一定下载视频教程进行学习。下载网址：<http://www.game798.com/sjq>



最佳实践：写字台放书 + PAD 播放视频 + 电脑实战。

视频教程目录

- 第1、2章视频教程：整体概述以及介绍
- 第3章配套视频教程：原始UI系统介绍；原始UI系统实战教程
- 第4章配套视频教程：使用UGUI构建3D按钮；使用Unity 5构建经典菜单1；使用Unity 5构建经典菜单 2
- 第5章(1)配套视频教程：模型建立规律以及优化守则
- 第5章(2) 配套视频教程：Unity 5.1烘焙实战教程第1讲；Unity 5.1烘焙实战教程第2讲；Unity 5.1烘焙实战教程第3讲；Unity 5.1烘焙实战教程第4讲
- 第6章配套视频教程(1)：动作导出&Unity角色动画控制系统构架
- 第6章配套视频教程(2)：Unity 5.1全新地形系统实战教程
- 第7章配套视频教程：Unity 4.6烘焙与优化实战教程；Unity 5烘焙与优化实战教程
- 第8章配套视频教程：武器系统构架
- 第9章配套视频教程：加载手机操作模块
- 第10章配套视频教程：人工智能构架与实战
- 第11章配套视频教程：UGUI数据保存与显示
- Unity 5.1 API升级方案：如何进行全新API的升级

Unity 版本切换须知

视频教程中详细讲解了 API 的升级方法，大家一定参照视频教程来完成 API 的升级。Unity 5 不能向下兼容，但是 Unity 5 可以一键升级 Unity 4 的工程文件；Unity 5.1 与 Unity 5.0.X 的 API 有轻微差异，如果需要在 Unity 5.1 中使用 Unity 5.0 的工程文件需要升级 API。

注意：经过测试，Unity 5 不能升级 Unity 3.X 的工程文件，如果需要升级 Unity 3.X 的工程文件，需要将 Unity 3.X 的工程文件导入 Unity 4.X 进行升级，之后才能导入 Unity 5 进行升级。

API 的升级主要提升了脚本的运行性能，现阶段不能一键升级的插件较多，自己编译的工程文件多数可以直接进行升级；升级 API 的时候，问题主要集中在 UI 类。其实 Unity 的 UI 从 4.6 进行升级后，相应的 API 更改了很多次，例如：

Unity 5.1 与 4.6.4 升级 Mono 后的版本

```
#pragma strict
import UnityEngine.UI;

var Killnumber : int = 0;
var ConskillText : UnityEngine.UI.Text;

function Update () {
    ConskillText.text = Killnumber.ToString();
}
```

Unity 5.0.1 与 4.6.4 没有升级 Mono 的版本

```
#pragma strict
import UnityEngine.UI;

var Killnumber : int = 0;
var ConskillText : UI.Text;

function Update () {
    ConskillText.text = Killnumber.ToString();
}
```

通过这两个案例可以看到，Unity 进行了一些 API 的整合，脚本显示更规范了；之前我们只需要声明“import UnityEngine.UI;”接着直接设置变量“var ConskillText : UI.Text;”就可以，但是升级之后的 API 需要这样设置变量“var ConskillText : UnityEngine.UI.Text;”。

特别注意：部分 API 的升级信息会记录在 Mono 版本中，因此有时候使用 Unity 4.6 写出的脚本可以用，但是安装 Unity 5 之后就不能使用了。虽然现在官方也没有完全改变 API 的参考，但是可以通过 Unity 5 的一键升级了解到相应的信息，也可以通过 Unity 的报错来修正相应的问题。

系列作者



路海燕

(Game798 haiyan)

中国美术学院网络游戏系系主任，北京美术家协会理事；文化部游戏内容审查委员会委员，中国软件行业协会游戏软件分会人才培训委员会副主任。1982年毕业于中国美术学院国画系，先后就职于文化部少年儿童文化艺术司艺术处、文化部文化市场管理局美术处、文化部文化市场发展中心。



杨霆

(Game798 admin)

游艺网创始人，10年以上游戏开发及项目管理经验。创办国内最大的游戏制作者交流社区（GAME798.COM），曾任职于卓越数码、北京华义、搜狐游戏、摩力游、五花马等游戏公司，编写出版了《游戏艺术工厂》系列丛书。



焉博

(Game798 yanbo)

曾获世界游戏CG大赛（Dominance War，简称DW）3D组世界冠军。曾任职于血鑒软件有限公司、网龙、腾讯及网易等公司，参与过大量国内外经典游戏的开发，同时具有游戏职业培训讲师背景。



吴军

(Game798 濂溪子)

2000年入行至今，从业经验丰富，入行前为专业传统美术绘画教师，曾任职于卓越数码（美术主管）、科诗特（主美）、光通通讯（美术主管）、久游网（美术总监）、万兴软件（美术总监），参与并管理《新西游记》、《武林》、《不灭传说》、《水浒Q传》、《猛将》、《梦逍遥》等游戏项目。



张斌安

(Game798 - 朕 -)

多年从业经验，曾任职于五洲数码、Dragon dream等公司，参与过《美国上尉》、《马达加斯加》、《功夫熊猫2》、《鬼屋》等游戏项目。



封捷

(Game798 风之力)

多年从业经验，曾任职于乐升软件、EPIC（英佩）等公司。曾参与制作《怪物史莱克》、《007量子危机》、《使命召唤4现代战争》、《使命召唤5世界战争》、《变形金刚2》、《神秘海域》等游戏，曾担任《使命召唤5》项目组长。



朱升

(Game798 升升)

多年从业经验，曾就职于盛大、蜗牛、久游等游戏开发公司，参与过的项目包括《航海世纪》、《机甲世纪》、《吉堂社区》、《GT劲舞团2》、《峥嵘天下》、《功夫小子》等。



苏晓益

(Game798 木头豆腐脑)

资深三维角色设计师，曾就职于日本东星软件、五花马网络、电魂网络等游戏开发公司。曾参与制作开发的游戏有《荣誉勋章》、《LAIR》、《怪物农场》、《闪电十一人》、《众神与英雄》、《界王》、《梦三国》等。



孙嘉谦

(Game798 me987652)

独立游戏制作人，前北美 IDA 数码高级外包师。美术作品多次获得 CGTALK 5 星推荐，受英国《3D WORLD》邀请多次发表技术文章。

独立游戏 Black Order 获得微软全球推荐、苹果 iOS 北美分类推荐，在 WP 平台荣登游戏收费榜 top 10。



车希刚

(Game798 Direction)

2006 年入行，现任韩国 Techple 游戏公司美术主管，负责游戏美术人员管理。



边绍庆

(Game798 雪狼)

前杭州网易美术经理、完美世界前特效部门经理、现任点染网络科技有限公司总经理，获得由美国 PMP 项目管理专业资格认证，参与《梦幻国度》、《疯狂巨星》、《迪斯尼滑板》、《梦幻诛仙》等项目开发，曾为北京完美世界培训过大量优秀人才。并多次与北京服装学院、北大软件工程学院、中国美术学院开展合作项目，均取得显著的成果。



王秀国

(Game798 大国)

多年从业经验，曾任职于乐升软件、Game Loft 等公司，参与过《指环王》、《钢铁侠》、《兄弟连》、《变形金刚》、《使命召唤 4》、《使命召唤 5》、《007 微量情愫》等游戏项目的制作。



金佳

(Game798 fedor)

多年从业经验，曾任职于尚锋科技、冰峰科技、上海三株数码等公司，任角色组长一职。曾参与《Heavy rain》、《EVE OL》、《神鬼寓言 3》、《变形金刚塞伯坦之战》、《猎魔人》等游戏项目的研发工作。



刘柱

(Game798 柱子)

多年从业经验，入行前为专业传统美术绘画教师，曾任职于天一动漫、Dragon dream、蓝港在线等公司，参与并管理《佣兵天下》、《契约 2》、《火力突击 T-Game》、《J-star》等游戏项目，曾担任 Dragon dream 项目经理。



孙亮

(Game798 SEVEN)

多年从业经验，曾就职于长颈鹿数码影视有限公司，冰瞳数码（任职 3D 美术主管），浙江冰峰科技（担任次时代游戏美术讲师），参与多款游戏外包项目、动画项目制作，曾参与《裂魂》、《光荣使命》、《生化奇兵》、《百战天虫》等项目的制作。



李晓东

(Game798 坏小孩)

多年从业经验，曾任职于第七感、原力动画、Dragon dream 等游戏开发公司，曾参与过《众神》、《J-star》等众多游戏项目的研发工作。



楼海杭

(Game798 海归线)

多年从业经验，曾任职于天晴数码、渡口软件、2KGame（中国）、杭州五花马等游戏开发公司，担任多家游戏公司特效主管职务。熟悉 XBOX 360、PS3、PSP、PC 等各种平台特效制作。曾参与《魔域》、《天机》、《幽灵骑士》、《赤壁》、《峥嵘天下》等游戏项目的研发工作。

关于游艺网

游艺网实训中心 (px.game798.com) 成立于 2009 年, 隶属于游艺网旗下。专业从事游戏艺术相关的教育工作, 为业内游戏公司定向培养和输送专业游戏人才达 1000 余人。

游艺网主要的定向合作企业有: 美国 EA (Electronic Arts) 公司、美国无极黑 (Massive Black) 公司以及美国锐核 (Red Hot Cg) 公司等。游艺网通过与国际一线公司的合作, 不断提升自身的教学能力, 以期培养更多符合企业要求的高端游戏人才。



教师的水平是影响学习效果的关键, 游艺网实训中心的教师有着多年从业经历, 他们没有教授、讲师之类的头衔, 却是业内知名企业的团队骨干。每位教师都具有丰富的工作经验, 乐于分享、平易近人的处世态度, 以及优秀的技术实力。他们能为学员带来新鲜实用的工作技能和技巧, 教授学员如何进行团队合作, 为学员未来的职业发展提供重要的讯息和技术参考。

除此之外, 我们认为一名优秀的教师不单要有卓越的技术、丰富的项目经验、化繁为简的能力, 更要有激发学生学习热情的能力。我们对教师的筛选也严格遵循这个原则, 一直以来只有不到 12% 的人选能够通过测试, 最终成为游艺网教师团队中的一员。

由于我们对学员入学和课程教学的严格把关, 使得毕业学员能有更多的就业机会。自成立以来, 我们一直主张以企业的实际需求来培养人才, 因此三年来学院分别与 EA、Massive Black、Red Hot CG 等公司开设了定向班课程, 和 Virtuos、Epic、UBI、金山、久游、完美等公司保持着紧密的人才供求合作关系。

