

O'REILLY®

TURING

图灵程序设计丛书

Unity移动游戏 开发

Mobile Game Development with Unity

针对游戏开发零经验读者

通过完整游戏开发实例快速上手



[澳] 乔恩·曼宁 帕里斯·巴特菲尔德-艾迪生 著
赵利通 译



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



图灵程序设计丛书

Unity移动游戏开发

Mobile Game Development with Unity
Build Once, Deploy Anywhere

[澳] 乔恩·曼宁 帕里斯·巴特菲尔德-艾迪生 著
赵利通 译

Beijing • Boston • Farnham • Sebastopol • Tokyo

O'REILLY®

O'Reilly Media, Inc. 授权人民邮电出版社出版

人民邮电出版社
北 京

图书在版编目(CIP)数据

Unity移动游戏开发 / (澳) 乔恩·曼宁, (澳) 帕里斯·巴特菲尔德-艾迪生著; 赵利通译. — 北京: 人民邮电出版社, 2018.8

(图灵程序设计丛书)

ISBN 978-7-115-48879-4

I. ①U… II. ①乔… ②帕… ③赵… III. ①游戏程序—程序设计 IV. ①TP317.6

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第164579号

内 容 提 要

本书从自上而下的角度介绍了 Unity 游戏引擎的功能, 并提供了具体的、面向项目的指导, 说明了如何在真实的游戏场景中使用这些功能, 以及如何从头开始构建让玩家爱不释手的 2D 和 3D 游戏。主要内容有: 探索 Unity 的基础功能; 构建卷轴动作游戏; 创建具有炮弹射击和重生对象功能的 3D 空战模拟游戏; 深入了解 Unity 的高级功能。

本书适合游戏开发人员阅读。

◆ 著 [澳] 乔恩·曼宁 帕里斯·巴特菲尔德-艾迪生
译 赵利通
责任编辑 温 雪
责任印制 周昇亮

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
大厂聚鑫印刷有限责任公司印刷

◆ 开本: 800×1000 1/16
印张: 19.75 彩插: 4
字数: 466千字 2018年8月第1版
印数: 1—3 500册 2018年8月河北第1次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2018-3479号

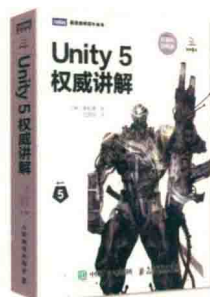
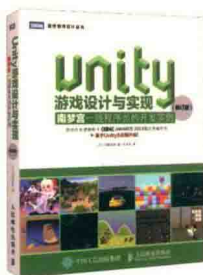
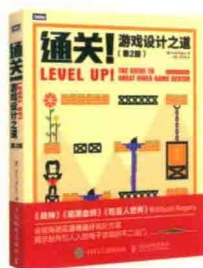
定价: 89.00元

读者服务热线: (010)51095186转600 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

相关图书





微信连接



回复“游戏开发”查看相关书单



微博连接

关注@图灵教育 每日分享IT好书



QQ连接

图灵读者官方群I: 218139230

图灵读者官方群II: 164939616

图灵社区

iTuring.cn

在线出版, 电子书, 《码农》杂志, 图灵访谈

站在巨人的肩上
Standing on Shoulders of Giants



iTuring.cn

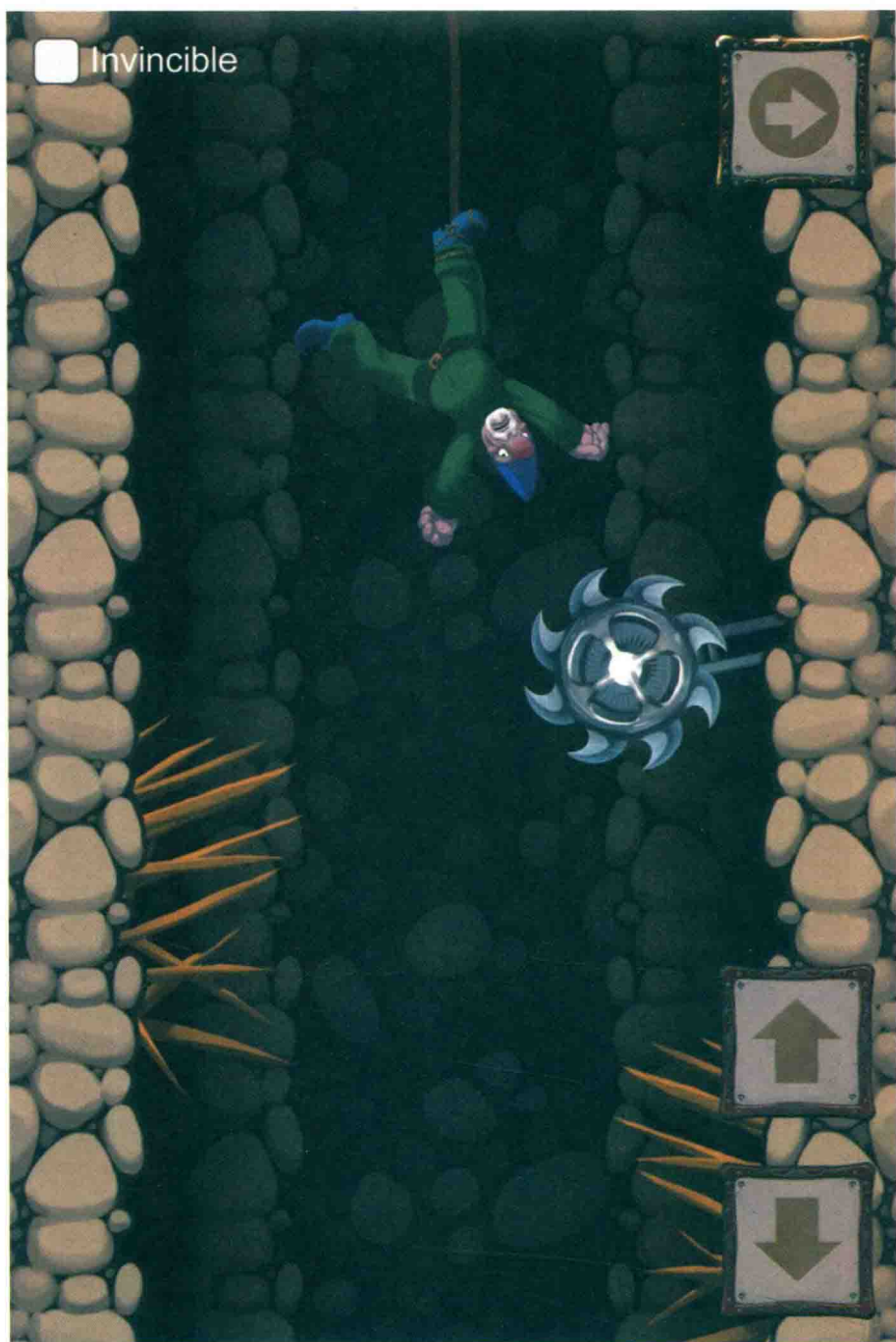


图 4-1：最终的游戏效果

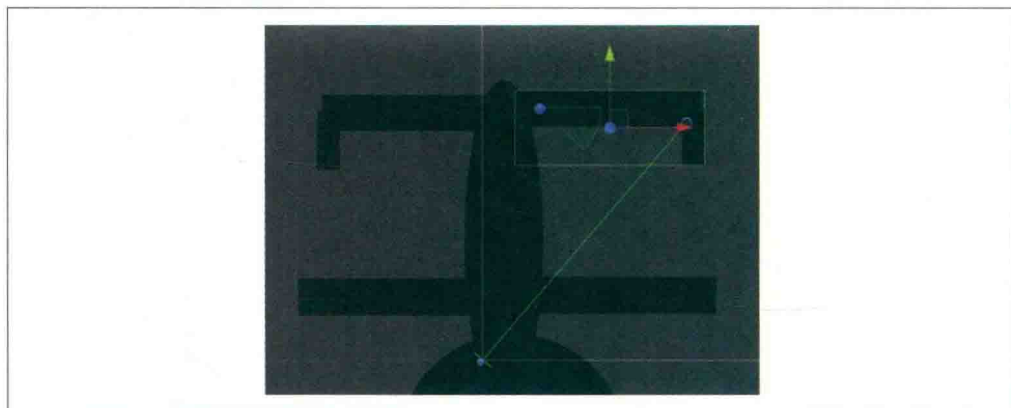


图 4-14: 添加精灵关节，以将腿部连接到绳索；关节的 Anchor 靠近脚趾

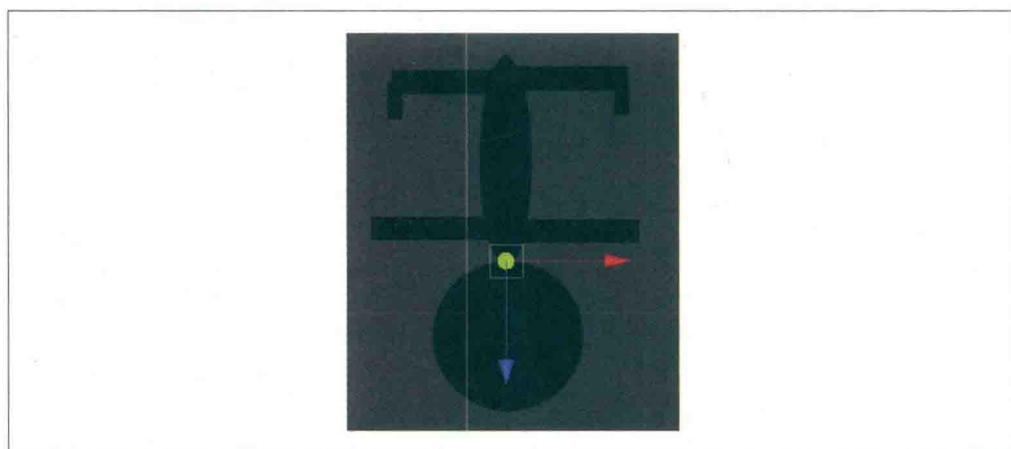


图 5-12: Head (头部) 血流的位置和旋转

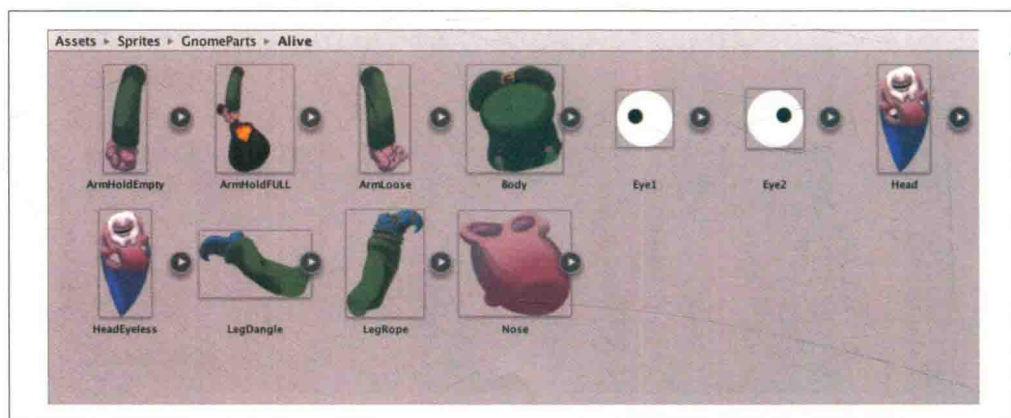


图 7-2: 地精的生存精灵



图 9-17: 使用了天空盒



图 11-5: Fire 按钮

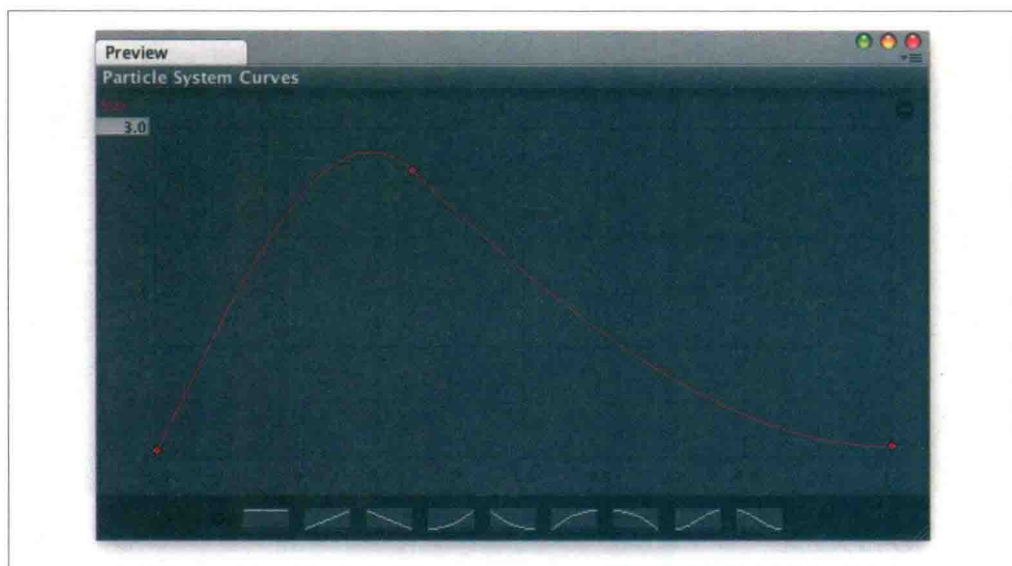


图 12-9: 爆炸火球的 Size over Lifetime 曲线

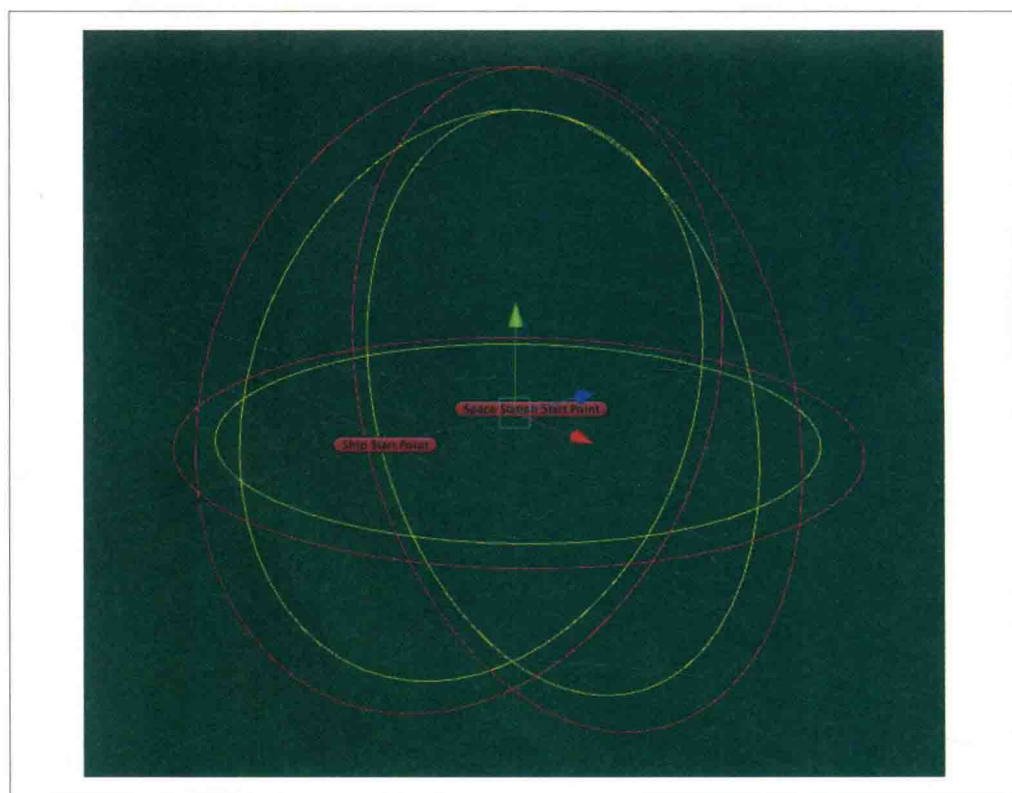


图 13-8: 边界

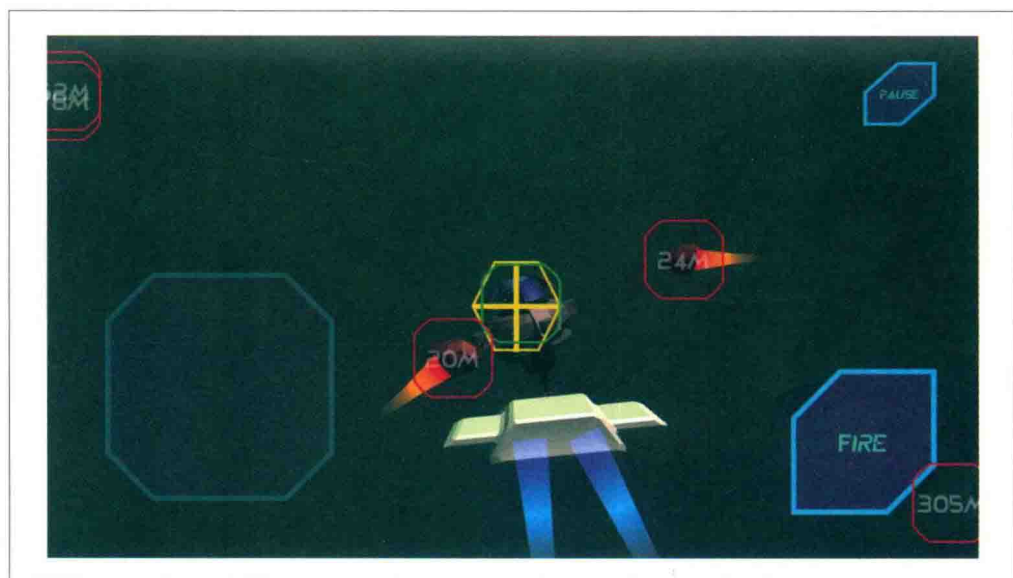


图 13-14: 正在进行中的游戏

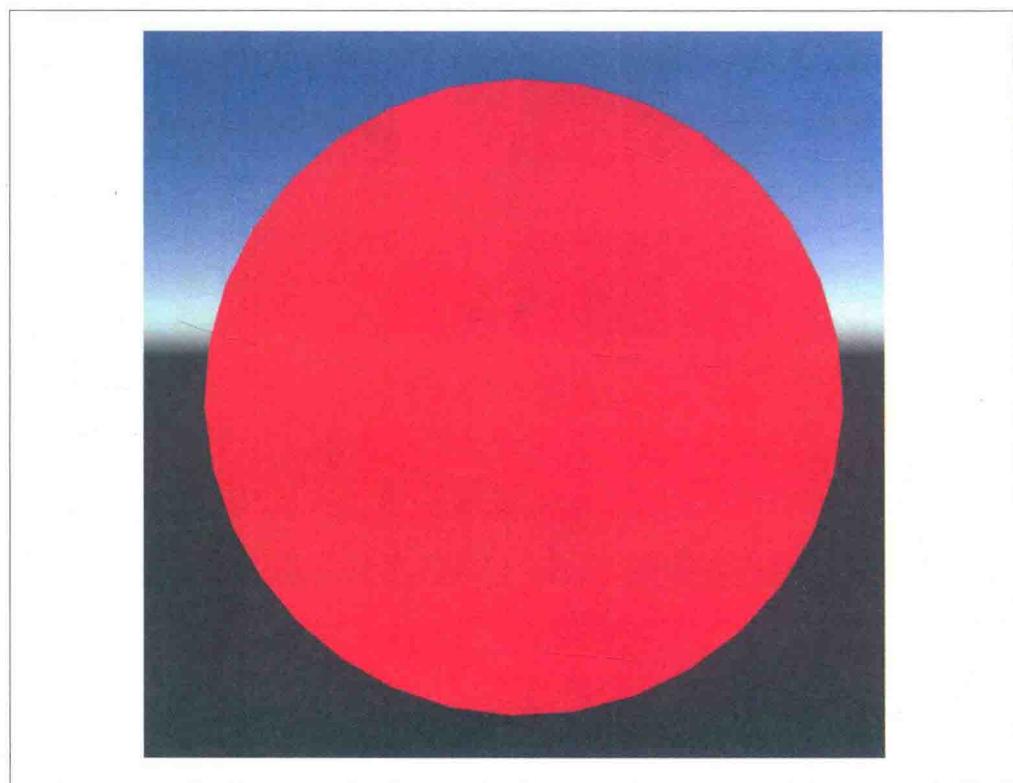


图 14-6: 使用亚光色渲染后的球体

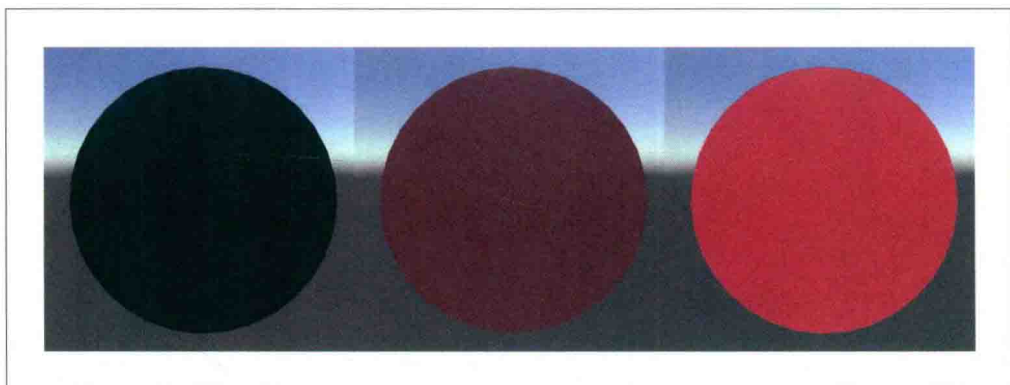


图 14-7：对象淡入并淡出

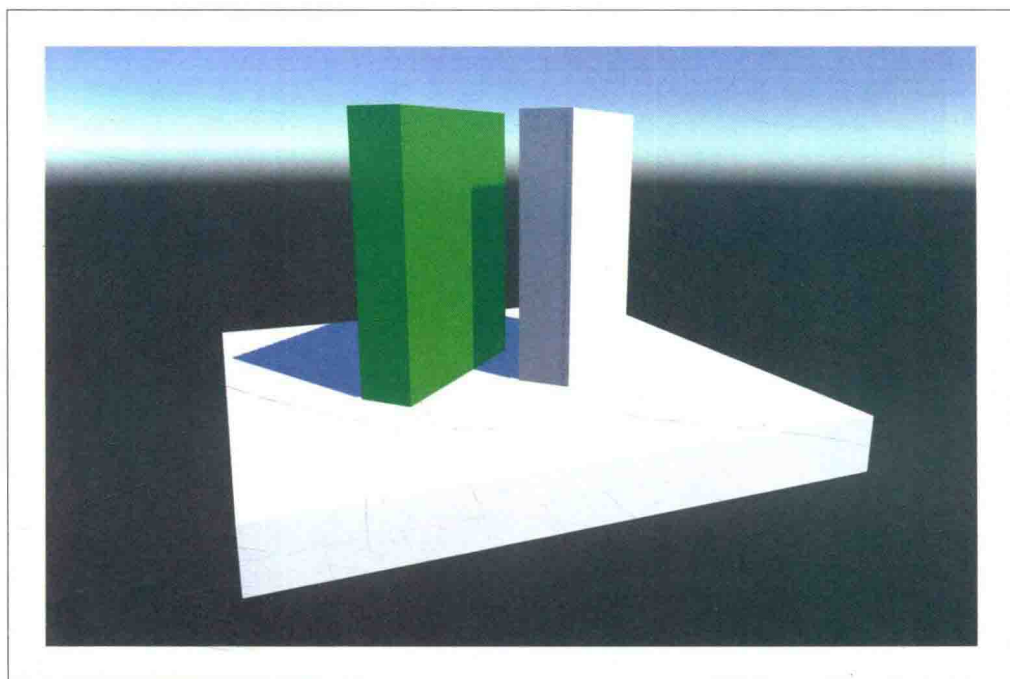


图 14-9：未使用光照贴图的场景

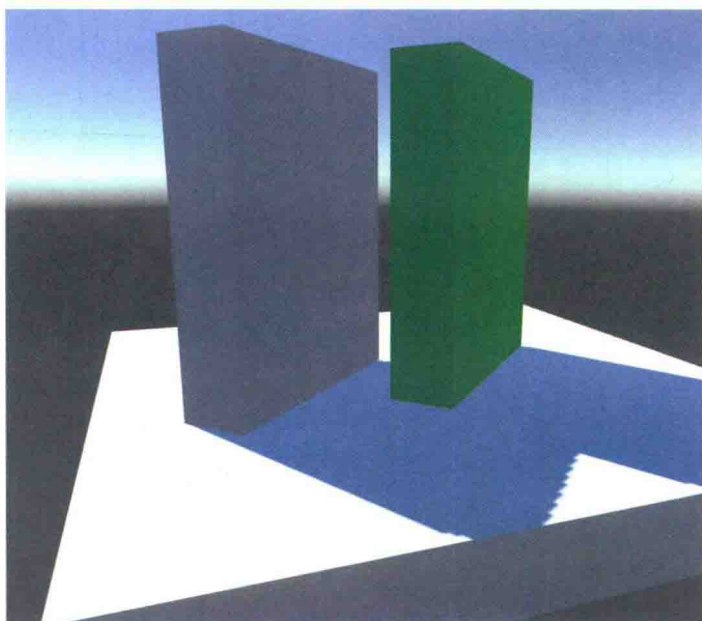


图 14-11：未激活全局光照的场景

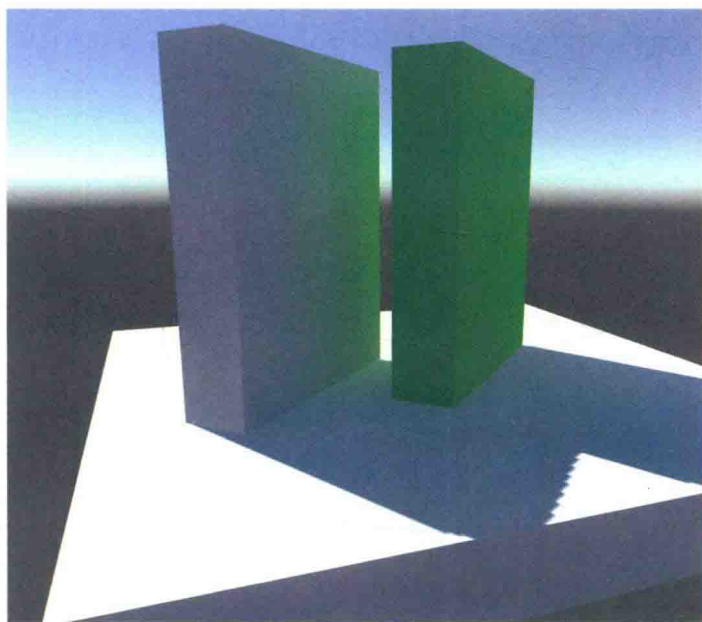


图 14-12：激活全局光照的场景，注意白色墙壁上的绿色反光

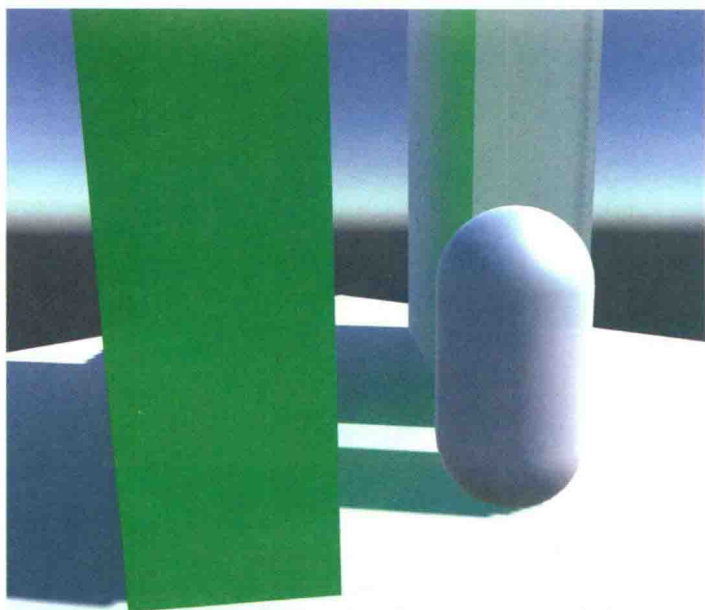


图 14-13: 未使用灯光探测器的场景

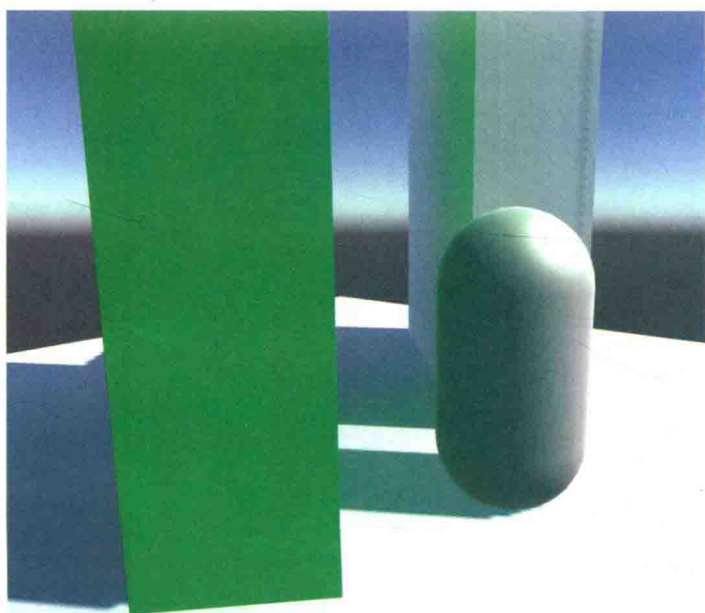


图 14-14: 使用了灯光探测器的场景，注意绿色光线反射到了胶囊体上

版权声明

© 2017 by Jon Manning and Paris Buttfield-Addison.

Simplified Chinese Edition, jointly published by O'Reilly Media, Inc. and Posts & Telecom Press, 2018. Authorized translation of the English edition, 2018 O'Reilly Media, Inc., the owner of all rights to publish and sell the same.

All rights reserved including the rights of reproduction in whole or in part in any form.

英文原版由 O'Reilly Media, Inc. 出版，2017。

简体中文版由人民邮电出版社出版，2018。英文原版的翻译得到 O'Reilly Media, Inc. 的授权。此简体中文版的出版和销售得到出版权和销售权的所有者——O'Reilly Media, Inc. 的许可。

版权所有，未得书面许可，本书的任何部分和全部不得以任何形式重制。

O'Reilly Media, Inc.介绍

O'Reilly Media 通过图书、杂志、在线服务、调查研究和会议等方式传播创新知识。自 1978 年开始，O'Reilly 一直都是前沿发展的见证者和推动者。超级极客们正在开创着未来，而我们关注真正重要的技术趋势——通过放大那些“细微的信号”来刺激社会对新科技的应用。作为技术社区中活跃的参与者，O'Reilly 的发展充满了对创新的倡导、创造和发扬光大。

O'Reilly 为软件开发人员带来革命性的“动物书”；创建第一个商业网站（GNN）；组织了影响深远的开放源代码峰会，以至于开源软件运动以此命名；创立了 *Make* 杂志，从而成为 DIY 革命的主要先锋；公司一如既往地通过多种形式缔结信息与人的纽带。O'Reilly 的会议和峰会集聚了众多超级极客和高瞻远瞩的商业领袖，共同描绘出开创新兴产业的革命性思想。作为技术人士获取信息的选择，O'Reilly 现在还将先锋专家的知识传递给普通的计算机用户。无论是通过图书出版、在线服务或者面授课程，每一项 O'Reilly 的产品都反映了公司不可动摇的理念——信息是激发创新的力量。

业界评论

“O'Reilly Radar 博客有口皆碑。”

——*Wired*

“O'Reilly 凭借一系列（真希望当初我也想到了）非凡想法建立了数百万美元的业务。”

——*Business 2.0*

“O'Reilly Conference 是聚集关键思想领袖的绝对典范。”

——*CRN*

“一本 O'Reilly 的书就代表一个有用、有前途、需要学习的主题。”

——*Irish Times*

“Tim 是位特立独行的商人，他不光放眼于最长远、最广阔的视野，并且切实地按照 Yogi Berra 的建议去做了：‘如果你在路上遇到岔路口，走小路（岔路）。’回顾过去，Tim 似乎每一次都选择了小路，而且有几次都是一闪即逝的机会，尽管大路也不错。”

——*Linux Journal*

前言

欢迎阅读本书！我们将带领你从零开始开发两个完整的游戏，并在此过程中教会你基础的和高级的 Unity 概念及技术。

本书分为 4 个部分。

第一部分介绍 Unity 游戏引擎，并探索引擎的基础内容，包括如何安排游戏、图形、脚本、音效、物理和粒子系统的结构。第二部分带领你使用 Unity 创建一个完整的 2D 游戏，内容是一个悬在绳子上的地精试图获得宝藏。第三部分探索如何使用 Unity 创建一个完整的 3D 游戏，包括飞船、小行星等。第四部分探索 Unity 的一些更高级的功能，包括光照、GUI 系统、扩展 Unity 编辑器、Unity 资源商店、部署游戏，以及平台特定的功能。

如果你有任何反馈，可发送邮件到 unitybook@secretlab.com.au。

资源下载

本书补充资料（美术作品、音效、代码示例、练习题、勘误等）的下载地址为：<https://secretlab.com.au/books/unity>。¹

目标读者和阅读方法

本书适合想要开发游戏，但是没有任何游戏开发经验的读者。

Unity 支持几种不同的编程语言，本书使用 C#。本书假定你知道如何使用一种现代语言编写程序，但只要熟悉编程的基本内容即可，无须在近期编写过程序。

Unity 编辑器能够在 macOS 和 Windows 上运行。我们使用的是 macOS，所以本书中给出的屏幕截图都是 macOS 上的截图，但是书中的内容同样适用于 Windows，仅有一点例外：使用 Unity 开发 iOS 游戏。介绍相关内容的时候，我们再进行解释，不过简单来说，在

注 1：读者也可前往本书图灵社区页面（<http://www.ituring.com.cn/book/2117>）获取资料并提交中文版勘误。

——编者注