

TURING

图灵程序设计丛书

从基础
到网游

위키북스

Unity 5 权威讲解

【韩】李在贤 著
孔雪玲 译

unity

5



DVD
Included



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

TURING

图灵程序设计丛书

Unity 5 权威讲解

【韩】李在贤 著
孔雪玲 译



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

Unity 5 权威讲解 / (韩) 李在贤著; 孔雪玲译. --

北京: 人民邮电出版社, 2016.10

(图灵程序设计丛书)

ISBN 978-7-115-43636-8

I. ①U… II. ①李… ②孔… 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(2016)第227199号

版 权 声 明

절대강좌! 유니티 5

(Unity 5 Master Class: Practical Game Development with Unity)

Copyright 2016 © by 이재현 (李在贤)

ALL rights reserved

Simplified Chinese copyright © 2016 by POSTS & TELECOM PRESS

Simplified Chinese language edition arranged with WIKIBOOKS

through Eric Yang Agency Inc.

内 容 提 要

本书以Unity 5最新版本为基础,与读者一起制作第三人称射击游戏(TPS),同时介绍游戏开发必备的技巧和技术。通过深入浅出的讲解,帮助没有Unity开发经验的读者掌握Unity游戏开发框架;对刚结束初级阶段学习的读者,通过介绍各种实用性强的效果和实战技巧,帮助其积累实操经验,进阶为中级学习者。

◆ 著 [韩] 李在贤

译 孔雪玲

责任编辑 陈曦

责任印制 彭志环

◆ 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>

固安县铭成印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 37

彩插: 6

字数: 1 016千字

2016年10月第1版

印数: 1-3 000册

2016年10月河北第1次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2014-8400号

定价: 109.00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: 京东工商广字第8052号

站在巨人的肩上
Standing on Shoulders of Giants



iTuring.cn

站在巨人的肩上
Standing on Shoulders of Giants



iTuring.cn

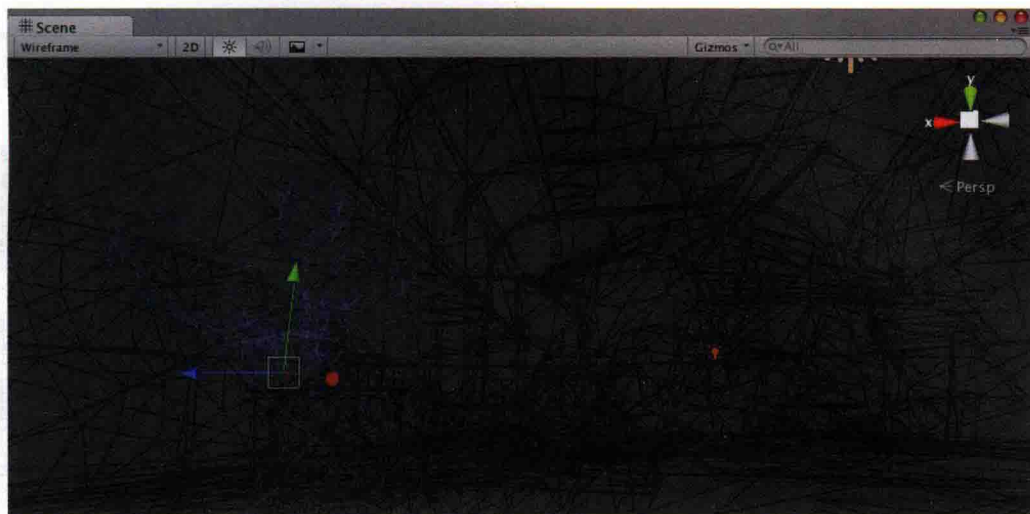


图 1-29 选择 Wireframe 选项时的场景视图

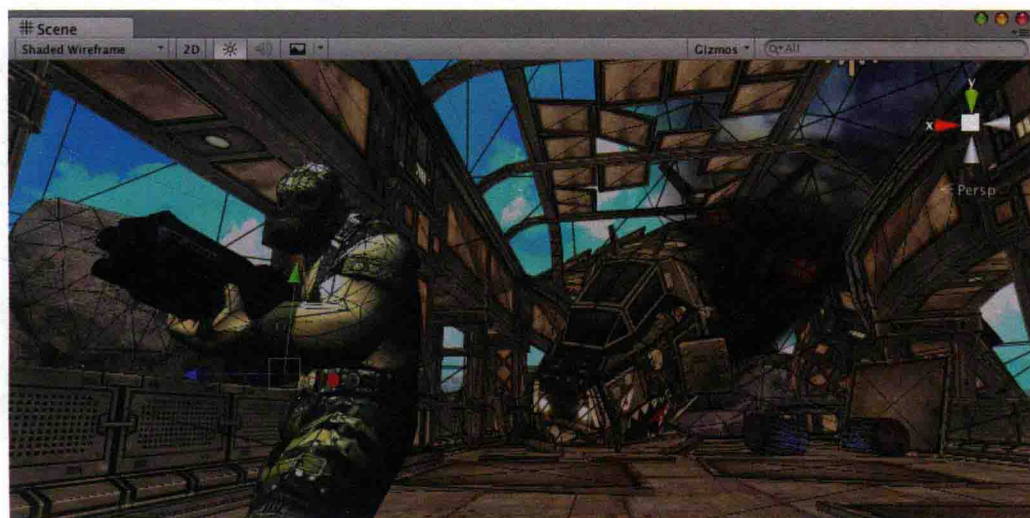


图 1-30 选择 Shaded Wireframe 选项时的场景视图



图 1-32 选择 Render Paths 选项时的场景视图

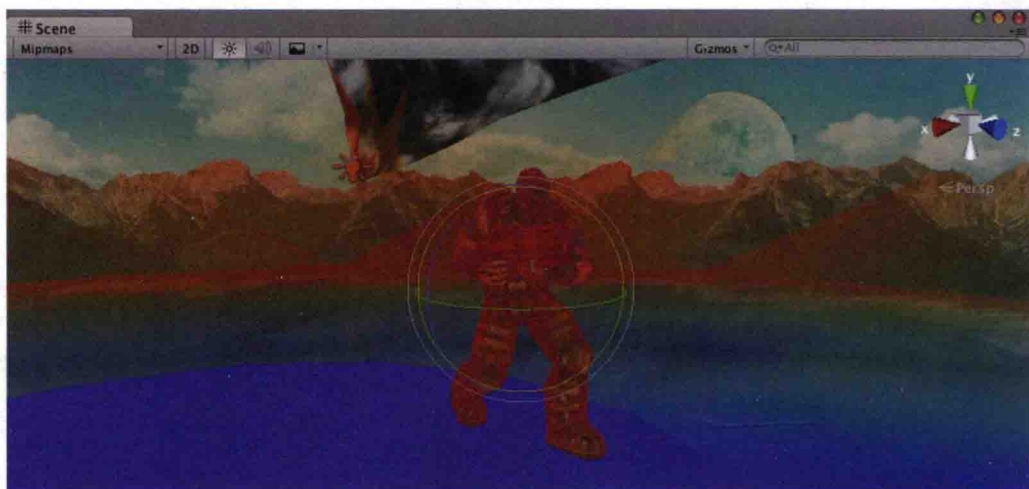


图 1-35 Mipmaps 选项

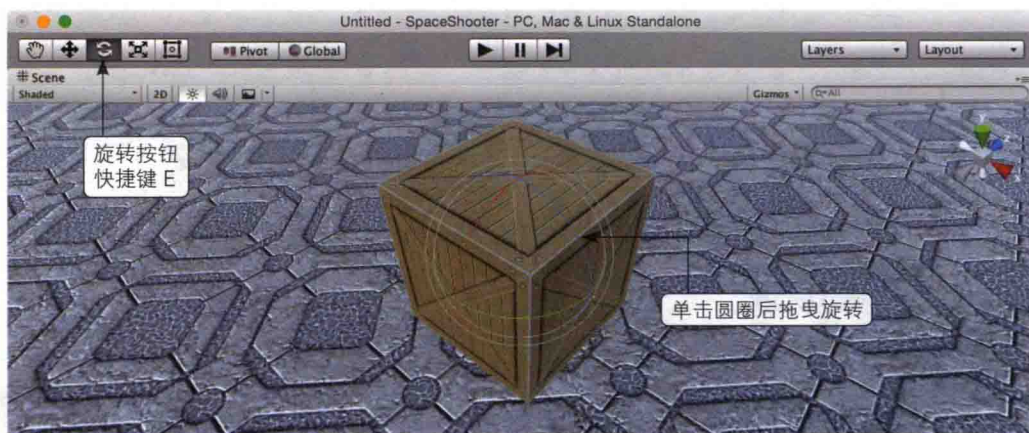


图 1-49 旋转按钮

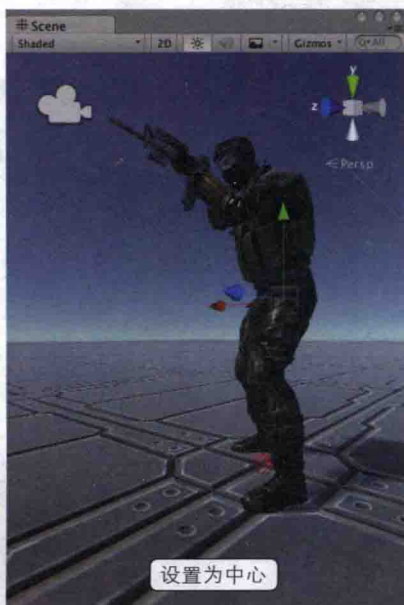
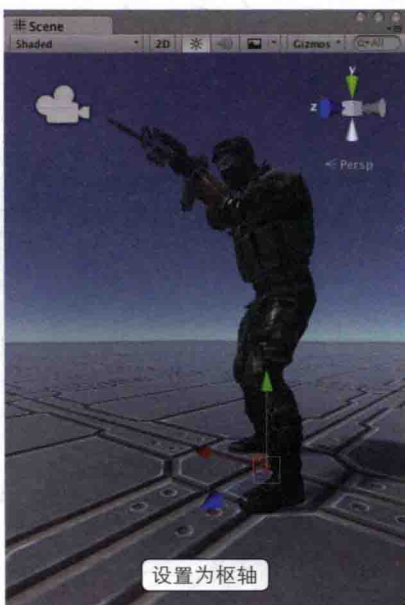


图 1-52 坐标轴心
根据枢轴/
中心选择
改变

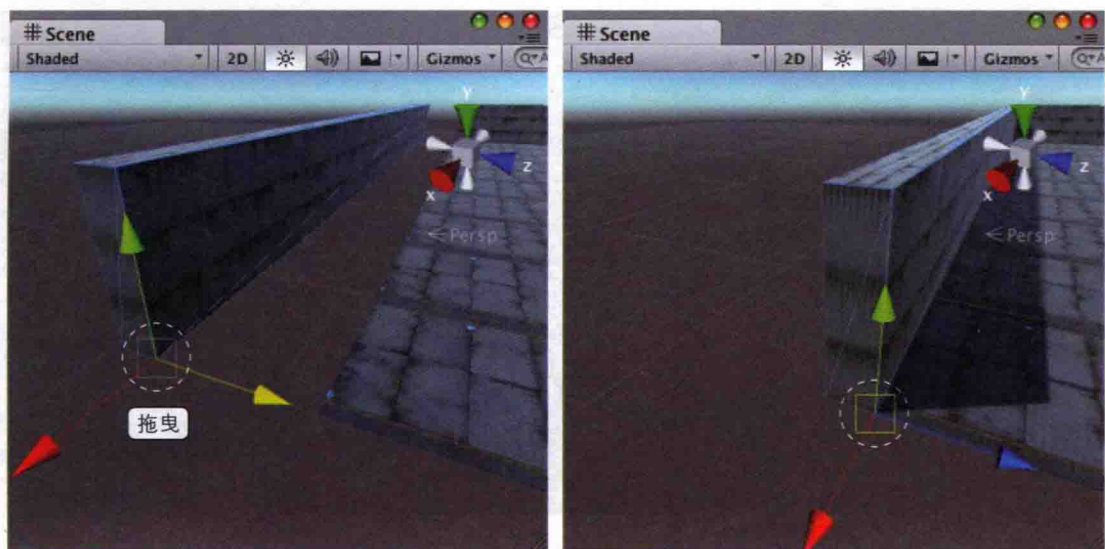


图 3-31 按住 V 键并拖动鼠标以准确捕捉到网格的角落

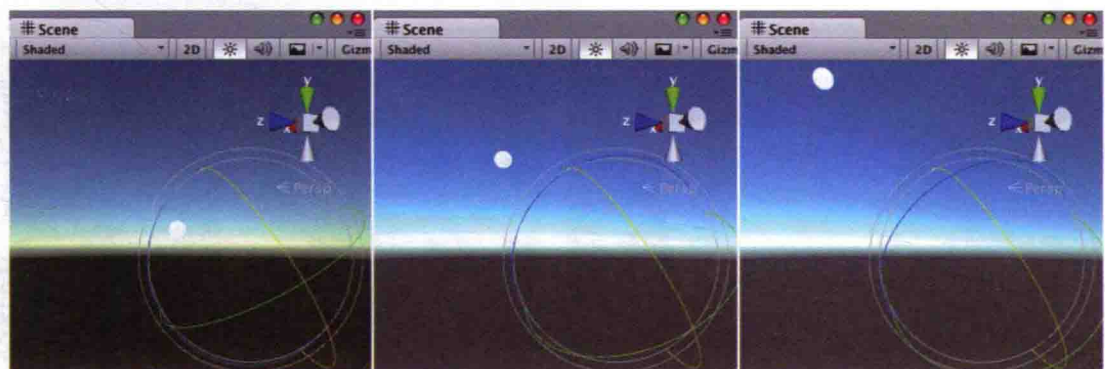


图 3-44 太阳图像位置根据平行光的旋转发生变化



图 4-18 局部坐标移动和全局坐标移动



图 5-2 将 Z 轴设置为 Up 方向的 lowpolybullet 模型

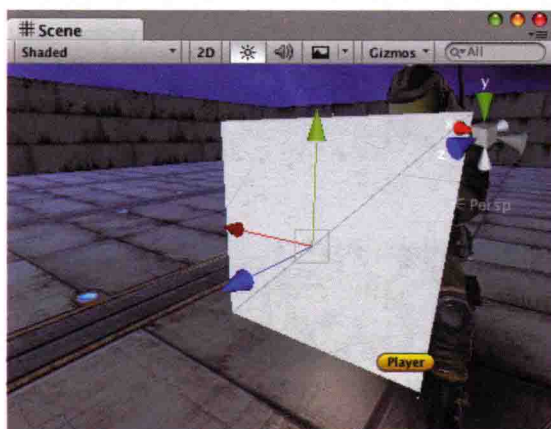


图 5-65 适合 FPS（第一人称视角）或 Shoulder View 游戏的枪口火焰



图 5-66 适合 Quarter View 视角游戏的枪口火焰

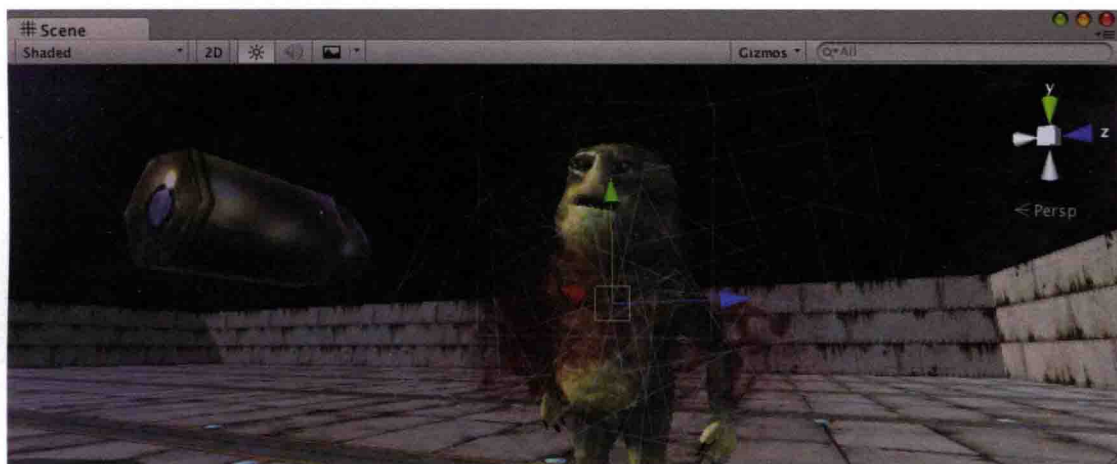


图 6-47 怪兽与子弹碰撞后生成的 BulletEffect 预设



图 6-76 原版动画的 Pivot 位置

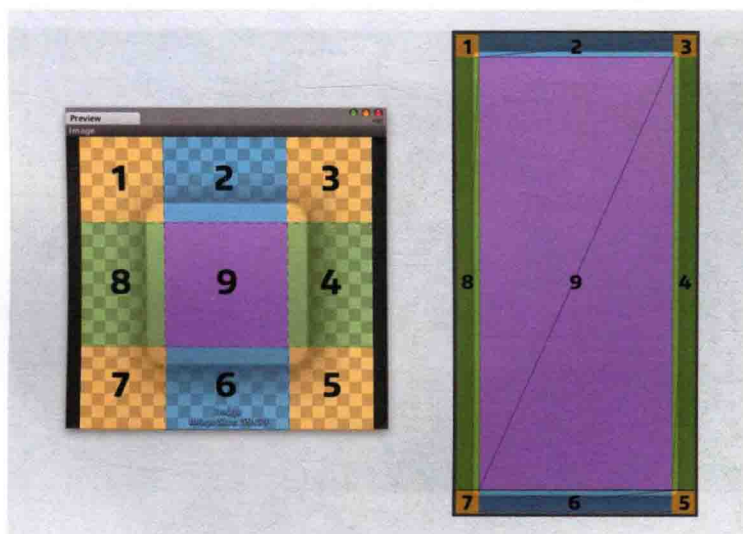


图 7-38 根据边线
将图像切片为九宫格形态



图 7-80 Pixel Perfect 选项勾选前后对比



图 9-2 使用 Debug.DrawRay 显示绿色射线



图 11-7 在油桶周边生成点光源以查看光照效果

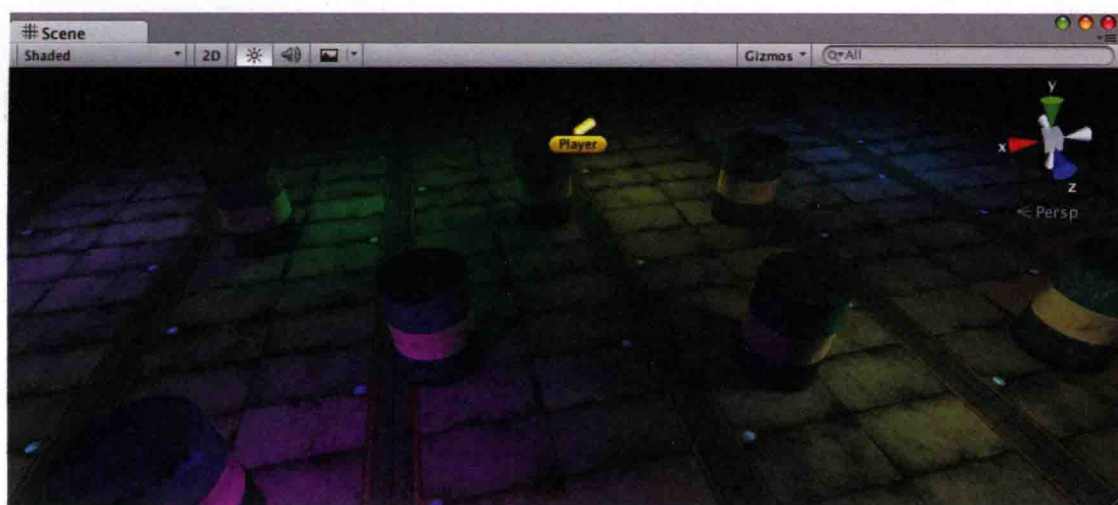


图 11-12 光照贴图烘焙完成后的油桶模型周边阴影效果

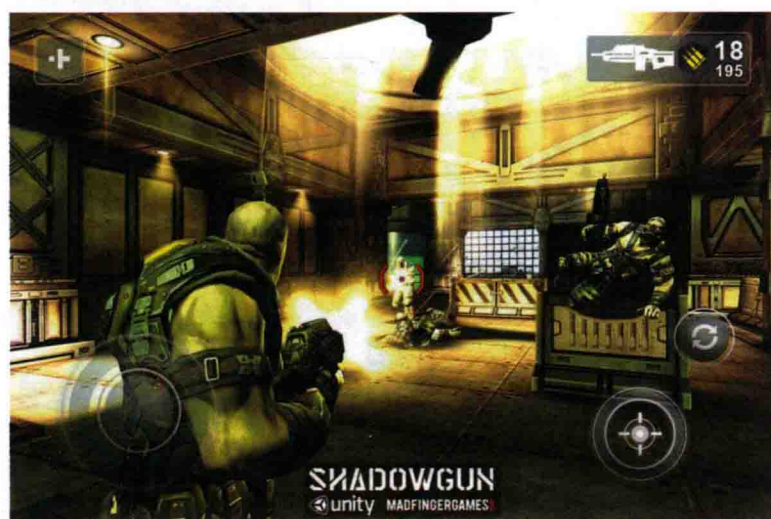
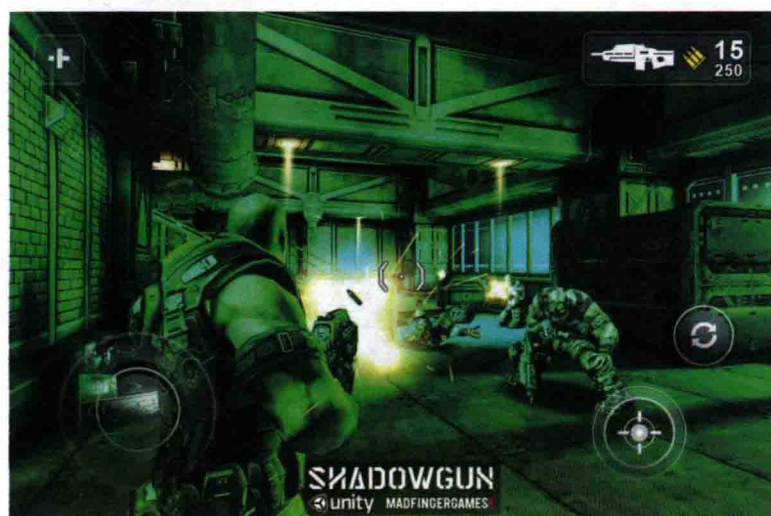


图 11-17 首次使用灯光探测器的游戏《暗影之枪》

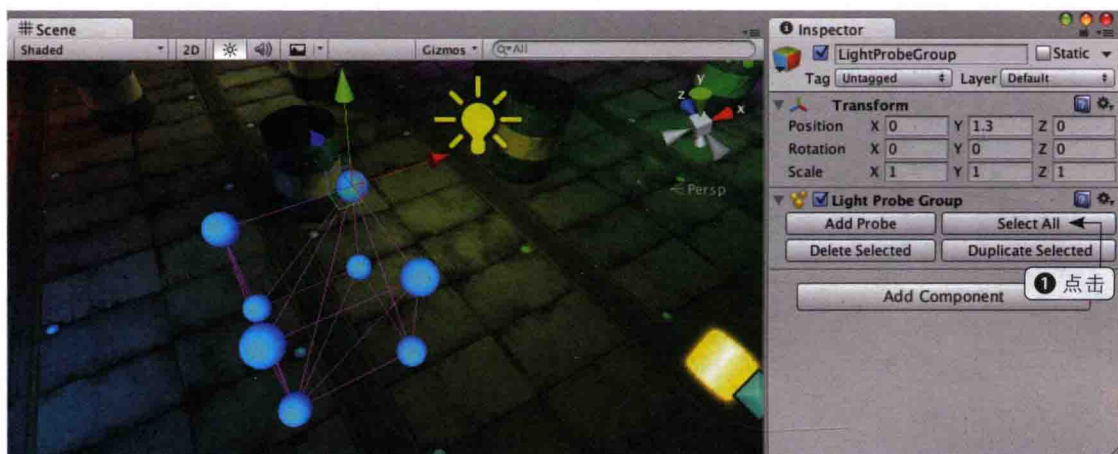


图 11-19 选择所有灯光探测器

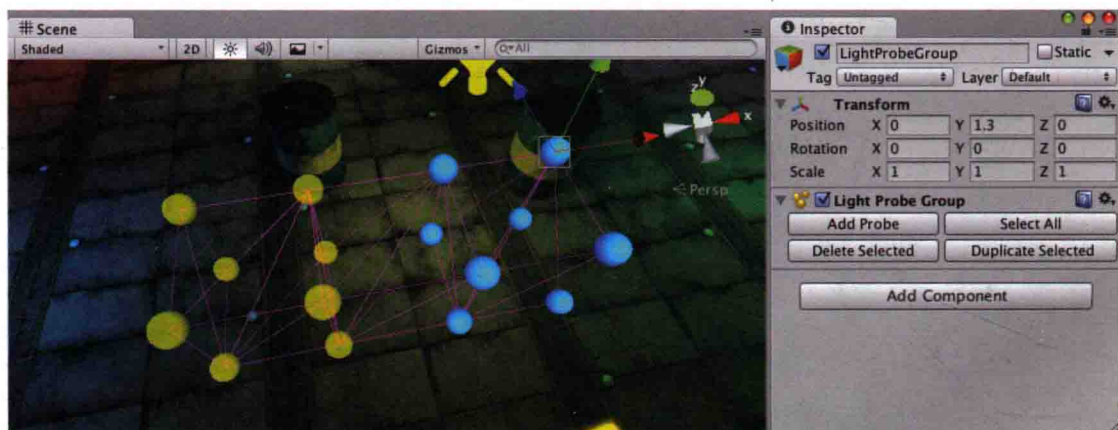


图 11-20 复制灯光探测器并移动

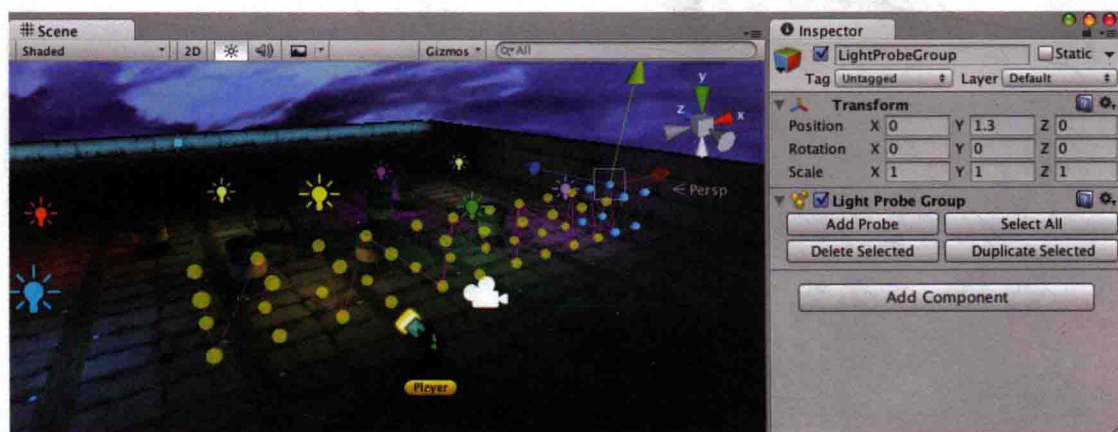


图 11-21 放置一半灯光探测器

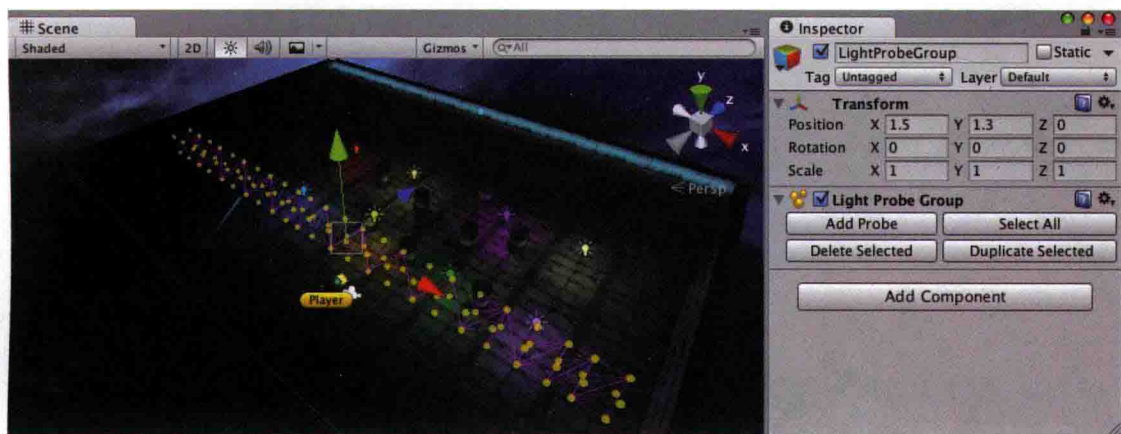


图 11-22 复制所有灯光探测器后移动并放置

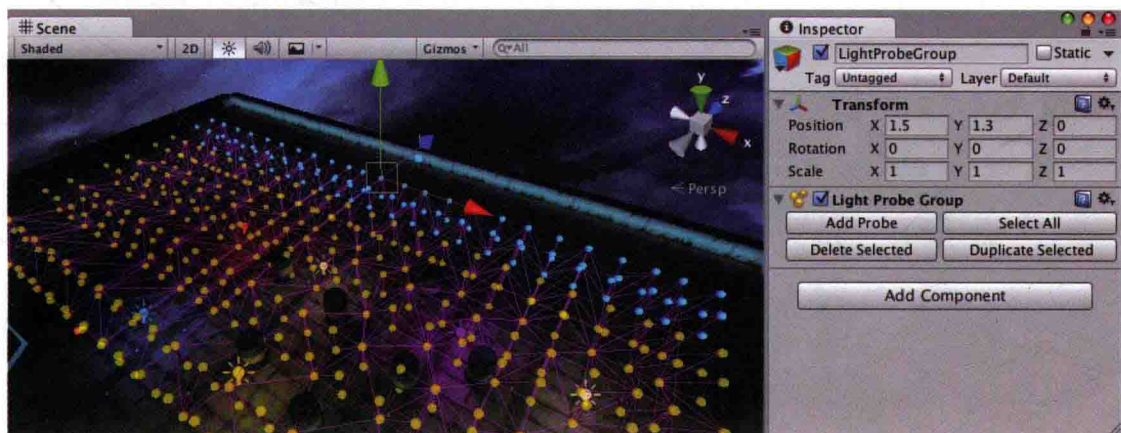


图 11-23 场景地面的一半使用灯光探测器

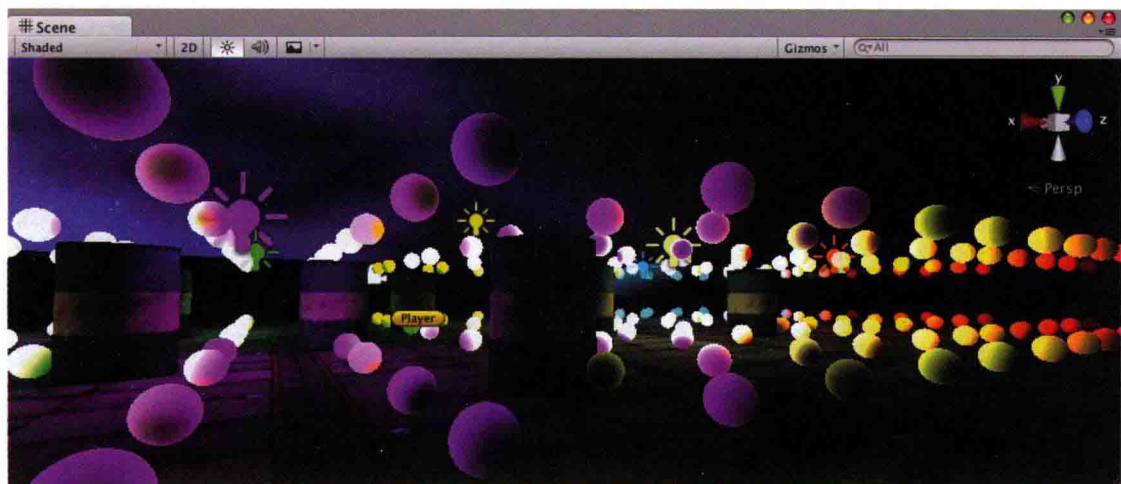


图 11-24 表现周边对象光照颜色的灯光探测器

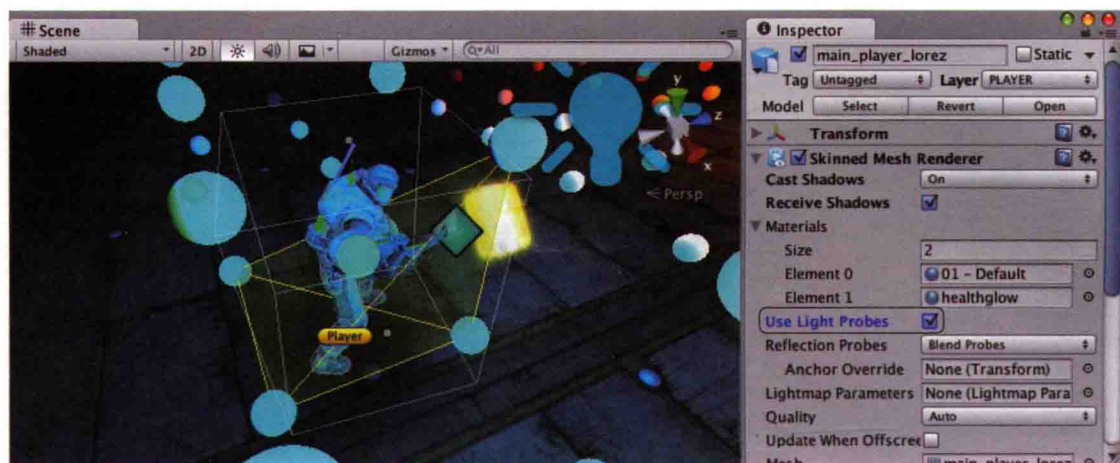


图 11-25 在最接近玩家的 4 个光照贴图图中呈现灯光探测器的影响



图 11-26 Anchor Override 更改为头部后，灯光探测器的光照值变化会反映到该属性设置的模型位置

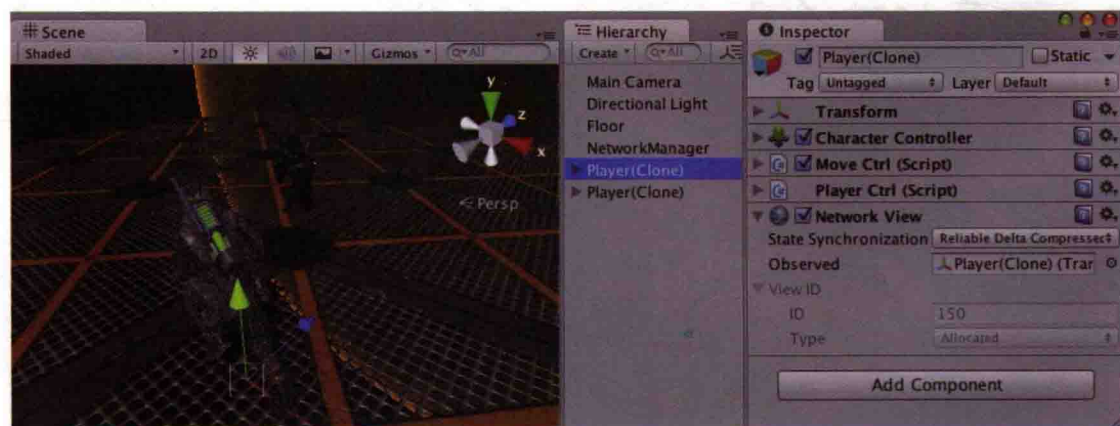


图 13-32 MoveCtrl 脚本激活自己本地的玩家

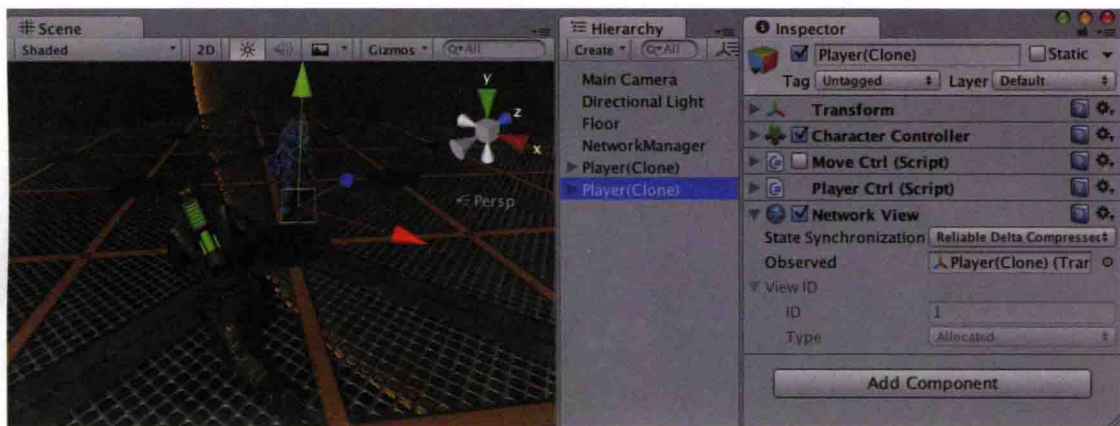


图 13-33 网络玩家的远程玩家中 MoveCtrl 脚本处于禁用状态

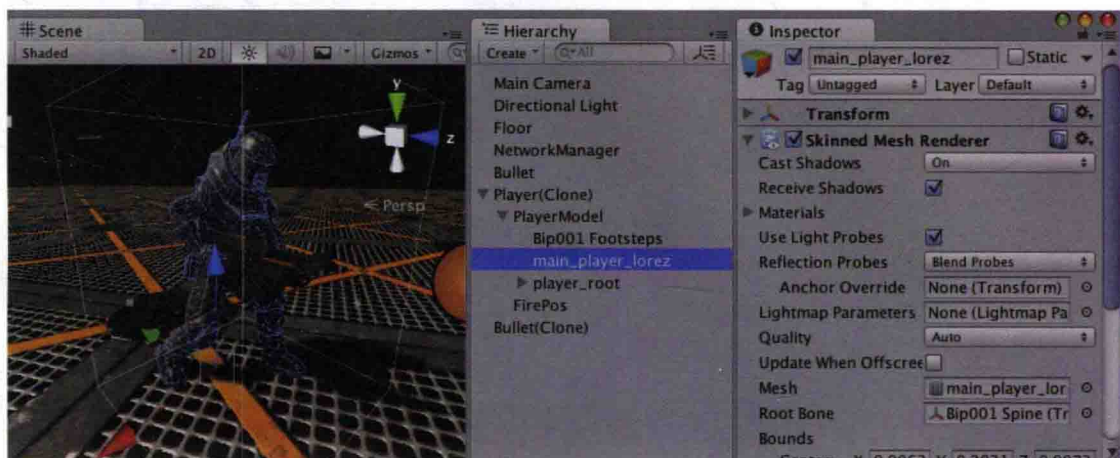


图 13-49 Player 3D 模型的 Skinned Mesh Renderer 组件

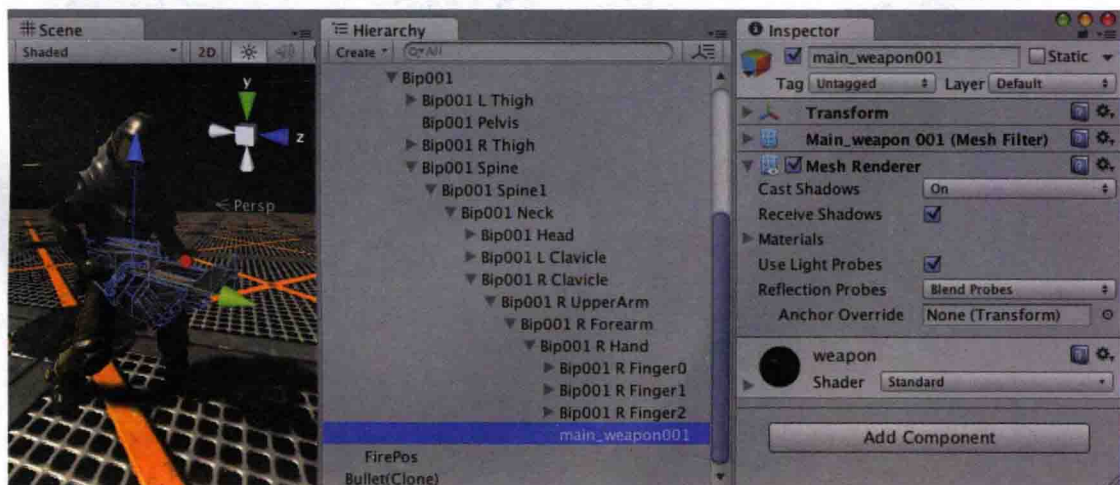


图 13-50 武器 3D 模型的 Mesh Renderer 组件

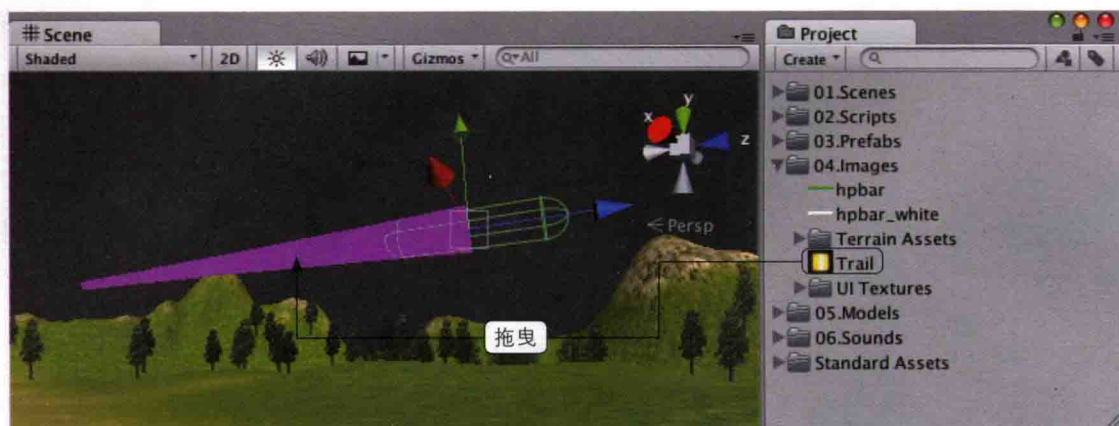


图 14-21 直接将 Trail.png 拖放到场景视图

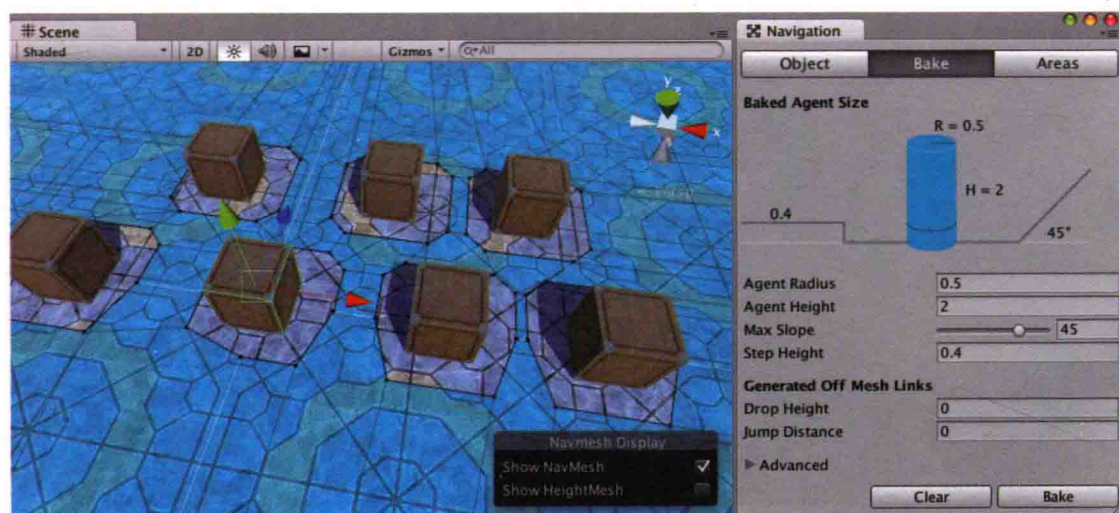


图 15-26 Navigation Radius 为默认设置值时生成的导航网格

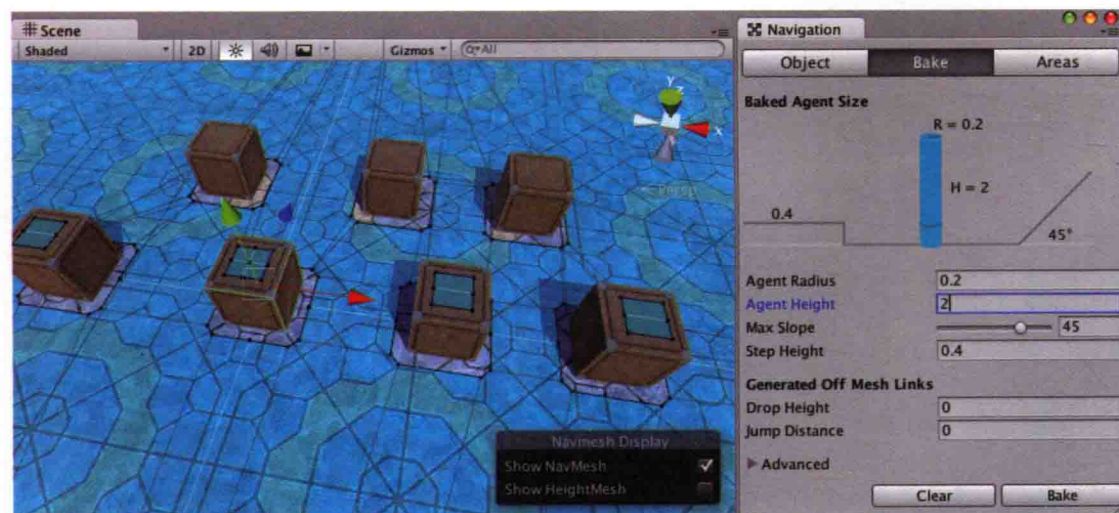


图 15-27 更改 Navigation Radius 属性后生成的导航网格