

# Оглавление

<b>Предисловие.....</b>	<b>9</b>
Ресурсы, используемые в книге.....	9
Аудитория и подход.....	9
Типографские соглашения.....	10
Использование программного кода примеров.....	11
Электронная библиотека O'Reilly Safari.....	11
Как связаться с нами.....	12
Благодарности.....	12
От издательства.....	12
<b>Часть I. Основы Unity.....</b>	<b>13</b>
<b>Глава 1. Введение в Unity.....</b>	<b>14</b>
«Привет, книга!».....	14
«Привет, Unity!».....	15
Как получить Unity.....	16
<b>Глава 2. Обзор Unity.....</b>	<b>18</b>
Редактор.....	18
Представление сцены.....	21
Обозреватель проекта.....	24
Инспектор.....	24
Представление игры.....	25
В заключение.....	26
<b>Глава 3. Выполнение сценариев в Unity.....</b>	<b>27</b>
Краткий курс C#.....	27
Моно и Unity.....	28
Игровые объекты, компоненты и сценарии.....	30
Важные методы.....	33

Сопрограммы .....	35
Создание и уничтожение объектов .....	37
Атрибуты .....	39
Время в сценариях .....	41
Журналирование в консоль .....	42
В заключение.....	42
<b>Часть II. Создание двумерной игры «Колодец с сокровищами» .....</b>	<b>43</b>
<b>Глава 4. Начало создания игры.....</b>	<b>44</b>
Дизайн игры .....	45
Создание проекта и импорт ресурсов .....	49
Создание гномика.....	51
Веревка .....	57
В заключение.....	71
<b>Глава 5. Подготовка к игре .....</b>	<b>72</b>
Ввод .....	72
Код реализации поведения гномика .....	86
Подготовка диспетчера игры.....	97
Подготовка сцены.....	108
В заключение.....	110
<b>Глава 6. Реализация игрового процесса с ловушками и целями.....</b>	<b>111</b>
Простые ловушки .....	111
Сокровище и выход .....	113
Добавление фона .....	116
В заключение.....	118
<b>Глава 7. Доводка игры .....</b>	<b>120</b>
Улучшение изображения гномика .....	121
Изменение физических параметров .....	124
Фон .....	129
Пользовательский интерфейс.....	137
Режим неуязвимости.....	144
В заключение.....	145
<b>Глава 8. Последние штрихи в игре «Колодец с сокровищами» .....</b>	<b>146</b>
Больше ловушек и уровней.....	146
Эффекты частиц .....	151

---

Главное меню.....	157
Звуки.....	162
В заключение и задания .....	163
<b>Часть III. Создание трехмерной игры «Метеоритный дождь» .....</b>	<b>165</b>
<b>Глава 9. Создание игры «Метеоритный дождь» .....</b>	<b>166</b>
Проектирование игры .....	167
Архитектура.....	171
Сцена.....	172
В заключение.....	184
<b>Глава 10. Ввод и управление полетом.....</b>	<b>185</b>
Ввод .....	185
Управление полетом .....	190
В заключение.....	199
<b>Глава 11. Добавление оружия и прицеливания .....</b>	<b>200</b>
Оружие .....	200
Прицельная сетка .....	212
В заключение.....	214
<b>Глава 12. Астероиды и повреждения .....</b>	<b>215</b>
Астероиды .....	215
Нанесение и получение повреждений.....	220
В заключение.....	229
<b>Глава 13. Звуки, меню, разрушения и взрывы! .....</b>	<b>230</b>
Меню.....	230
Диспетчер игры и разрушения.....	235
Границы .....	246
Окончательная доводка.....	253
В заключение.....	262
<b>Часть IV. Дополнительные возможности .....</b>	<b>263</b>
<b>Глава 14. Освещение и шейдеры.....</b>	<b>264</b>
Материалы и шейдеры.....	264
Глобальное освещение .....	276
Размышления о производительности .....	282
В заключение.....	287

<b>Глава 15. Создание графических интерфейсов пользователя в Unity .....</b>	<b>288</b>
Как действует пользовательский интерфейс в Unity .....	288
События и метод выпуска лучей .....	293
Использование системы компоновки интерфейса .....	295
Масштабирование холста .....	297
Переходы между экранами.....	299
В заключение.....	299
<b>Глава 16. Расширения редактора .....</b>	<b>300</b>
Создание своего мастера .....	301
Создание собственного окна редактора.....	308
Создание собственного редактора свойства.....	319
Создание собственного инспектора .....	327
В заключение.....	332
<b>Глава 17. За рамками редактора .....</b>	<b>333</b>
Инфраструктура служб Unity.....	333
Развертывание .....	342
Куда идти дальше.....	351
Об авторах.....	352
Выходные данные .....	352