

Оглавление

Предисловие	8
Введение.....	9
Благодарности	10
О книге	11
Структура книги.....	12
Условные обозначения, требования и доступные для скачивания данные	13
Форум для обсуждения книги.....	13
Об авторе.....	14
Иллюстрация на обложке	14
Часть I. ПЕРВЫЕ ШАГИ	15
Глава 1. Знакомство с Unity	16
1.1. Достоинства Unity	17
1.2. Работа с Unity.....	22
1.3. Подготовка к программированию в Unity.....	27
Заключение	33
Глава 2. Создание 3D-ролика.....	34
2.1. Подготовка.....	35
2.2. Начало проекта: размещение объектов.....	38
2.3. Двигаем объекты: сценарий, активирующий преобразования.....	43
2.4. Компонент сценария для осмотра сцены: MouseLook.....	47
2.5. Компонент для клавиатурного ввода	54
Заключение	59
Глава 3. Добавляем в игру врагов и снаряды	60
3.1. Стрельба путем бросания лучей.....	61
3.2. Создаем активные цели.....	67
3.3. Базовый искусственный интеллект для перемещения по сцене	70
3.4. Увеличение количества врагов	74
3.5. Стрельба путем создания экземпляров	78
Заключение	83

Глава 4. Работа с графикой.....	84
4.1. Основные сведения о графических ресурсах	84
4.2. Создание геометрической модели сцены.....	87
4.3. Наложение текстур.....	90
4.4. Создание неба с помощью текстур.....	95
4.5. Собственные трехмерные модели.....	99
4.6. Системы частиц.....	103
Заключение	108
Часть II. ОСВАИВАЕМСЯ	109
Глава 5. Двумерная игра Memory	110
5.1. Подготовка к работе с двумерной графикой.....	111
5.2. Создание карт и превращение их в интерактивные объекты.....	116
5.3. Отображение набора карт.....	118
5.4. Совпадения и подсчет очков	124
5.5. Кнопка Restart	129
Заключение	132
Глава 6. Базовый двумерный платформер.....	133
6.1. Создание графических ресурсов.....	134
6.2. Смещение персонажа вправо и влево.....	136
6.3. Анимация спрайтов	139
6.4. Прыжки.....	142
6.5. Дополнительные возможности для платформера	145
Заключение	151
Глава 7. Двумерный GUI для трехмерной игры	152
7.1. Перед тем как писать код.....	153
7.2. Настройка GUI.....	156
7.3. Программирование интерактивного UI	161
7.4. Обновление игры в ответ на события.....	169
Заключение	173
Глава 8. Игра от третьего лица: перемещения и анимация игрока	174
8.1. Корректировка положения камеры.....	176
8.2. Элементы управления движением, связанные с камерой.....	182
8.3. Прыжки.....	186
8.4. Анимация персонажа	192
Заключение	200
Глава 9. Интерактивные устройства и элементы	201

9.1. Двери и другие устройства.....	202
9.2. Взаимодействие с объектами через столкновение.....	206
9.3. Управление данными инвентаризации и состоянием игры	212
9.4. Интерфейс для использования и подготовки элементов	220
Заключение	226
Часть III. УВЕРЕННЫЙ ФИНИШ	227
Глава 10. Подключение к интернету	228
10.1. Натурная сцена	230
10.2. Скачивание метеорологических данных.....	233
10.3. Рекламный щит.....	245
10.4. Отправка данных на веб-сервер.....	251
Заключение	254
Глава 11. Звуковые эффекты и музыка.....	255
11.1. Импорт звуковых эффектов.....	256
11.2. Звуковые эффекты	259
11.3. Интерфейс управления звуком.....	263
11.4. Фоновая музыка.....	269
Заключение	278
Глава 12. Объединение фрагментов в готовую игру	279
12.1. Изменение назначения проектов для получения ролевого боевика.....	280
12.2. Разработка общей игровой структуры.....	295
12.3. Продвижение по уровням	303
Заключение	309
Глава 13. Развертывание игр на устройствах игроков	310
13.1. Приложения для настольных компьютеров: Windows, Mac и Linux.....	312
13.2. Создание игр для интернета.....	317
13.3. Сборки для мобильных устройств: iOS и Android	321
Заключение	335
Послесловие	336
Проектирование игр.....	337
Продвижение вашей игры.....	338
Приложения.....	339
Приложение А. Перемещение по сцене и клавиатурные комбинации	339
Приложение Б. Внешние инструменты, используемые вместе с Unity	341
Приложение В. Моделирование скамейки в программе Blender.....	344