

Содержание

Часть I. ПЕРВЫЕ ШАГИ В UNITY	9
Глава 1. ВВЕДЕНИЕ. ЧТО ТАКОЕ UNITY	9
1.1. ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР РАЗРАБОТКИ ИГР	10
1.2. ЧТО УМЕЕТ UNITY? ОСНОВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ	11
1.3. ПРИМЕРЫ ИГР	13
Глава 2. УСТАНОВКА UNITY	17
2.1. ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ.....	18
2.2. УСТАНОВКА	20
2.3. ПЕРВЫЙ ЗАПУСК	25
Глава 3. ПЕРВЫЙ ПРОЕКТ. ЗНАКОМСТВО С ИНТЕРФЕЙСОМ UNITY	29
3.1. СОЗДАНИЕ НОВОГО ПРОЕКТА	30
3.2. ФАЙЛЫ ПРОЕКТА.....	32
3.3. ИМПОРТ РЕСУРСОВ	35



3.4. ПОМЕЩЕНИЕ ОБЪЕКТА НА СЦЕНУ И ИЗМЕНЕНИЕ ЕГО СВОЙСТВ.....	39
3.5. СОЗДАНИЕ НОВОЙ СЦЕНЫ.....	42
3.6. ТРАНСФОРМАЦИЯ И НАВИГАЦИЯМ.....	45
3.7. ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ.....	47
3.8. СВЕТ И НЕБО.....	51
3.9. ТЕСТОВЫЙ ЗАПУСК.....	55
3.10. ДОБАВЛЯЕМ НЕМНОГО ВОДЫ.....	59

ЧАСТЬ II. РАЗРАБОТКА RPG 63

Глава 4. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЕ РАБОТЫ..... 65

4.1. ПЛАНИРОВАНИЕ ИГРЫ.....	66
4.1.1. Легенда.....	66
4.1.2. Уровни.....	67
4.2. РЕСУРСЫ.....	71
4.3. СОЗДАНИЕ ПРОЕКТА ИГРЫ.....	72
4.4. ПОДГОТОВКА СЦЕНЫ.....	72
4.5. НЕБОСВОД.....	89
4.6. ПРОБНЫЙ ЗАПУСК.....	90
4.7. СОЗДАНИЕ МЕНЮ.....	91

4.8. СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЯ GAMEMASTER.....	93
4.9. ЗАПУСК ИГРЫ	95
4.10. ЗАКЛЮЧЕНИЕ	97
Глава 5. РАЗРАБОТКА ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРЫ	99
5.1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК.....	100
5.2. БАЗОВЫЕ АТТРИБУТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ	101
5.3. СОСТОЯНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ	102
5.4. МОДЕЛЬ ПЕРСОНАЖА	102
5.5. АНИМАЦИОННЫЙ КОНТРОЛЛЕР.....	105
5.6. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖА.....	110
5.7. ИЗМЕНЕНИЕ АНИМАЦИИ.....	115
5.8. ОБРАТНАЯ КИНЕМАТИКА	117
Глава 6. МЕХАНИКА ИГРЫ.....	123
6.1. КАСТОМИЗАЦИЯ ПЕРСОНАЖА ИГРОКА	124
6.1.1. Структура модели	124
6.1.2. Настраиваемые части	126
6.1.3. Интерфейс пользователя.....	128
6.1.4. Сохранение состояния персонажа.....	133
6.2. БОТЫ	135

6.2.1. Подготовка моделей	135
6.2.2. Основные принципы ботов	135
6.3. АНИМАЦИОННЫЙ КОНТРОЛЛЕР НЕУПРАВЛЯЕМОГО ПЕРСОНАЖА	141
6.4. СОСТОЯНИЕ АТАКИ	143
6.5. ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ НЕИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ	146
6.6. РЕАЛИЗАЦИЯ АТАКИ	152
Глава 7. ИССЛЕДУЕМ GAMEMASTER	161
7.1. ИЗМЕНЕНИЕ ИНТЕРФЕЙСА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ	162
7.2. УПРАВЛЕНИЕ ПАРАМЕТРАМИ ИГРЫ	164
7.3. УПРАВЛЕНИЕ СЦЕНАМИ	168
7.4. АУДИО-КОНТРОЛЛЕР	173
7.5. УПРАВЛЕНИЕ ДАННЫМИ ИГРОКА	176
7.6. ИЗМЕНЕНИЕ LOADLEVEL()	187
Глава 8. ДЕЛАЕМ ИНВЕНТАРЬ	189
8.1. ВЫБИРАЕМ МЕТОД ОРГАНИЗАЦИИ ИНВЕНТАРЯ	190
8.2. ОПРЕДЕЛЯЕМ ТИПЫ ЭЛЕМЕНТОВ	191
8.3. СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ	199



8.4. ИНТЕРФЕЙС СКЛАДА	204
8.5. ЗАПОЛНЕНИЕ ОКНА ИНВЕНТАРЯ	210
8.6. ИНТЕГРАЦИЯ ИНТЕРФЕЙСА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ С ФАКТИЧЕСКИМ ИНВЕНТАРЕМ	215
8.7. ПРЕДМЕТЫ И ХАРАКТЕРИСТИКИ ИГРОКА.....	220
8.8. ТЕСТИРУЕМ	232
Глава 9. РАЗРАБАТЫВАЕМ ИНТЕРФЕЙС ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.....	235
9.1. ПРОЕКТИРОВАНИЕ HUD	236
9.1.1. Планируем HUD	236
9.1.2. Разработка интерфейса для HUD	237
9.1.3. Панель активных предметов	242
9.1.4. Панель для специальных элементов	245
9.2. ПИШЕМ КОД	246
9.3. ВРАГИ ИЛИ НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ	257
9.4. ВРАГ НАНОСИТ УДАР	263
9.5. УЛУЧШАЕМ КОД	267
ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ.....	271