



Unity 3D 手机摇杆绑定实战解析

构建手游角色控制系统，一定需要虚拟摇杆；

本书讲解了三种虚拟摇杆绑定方案：

- 1：Unity官方案例绑定
- 2：分屏动态摇杆绑定方案

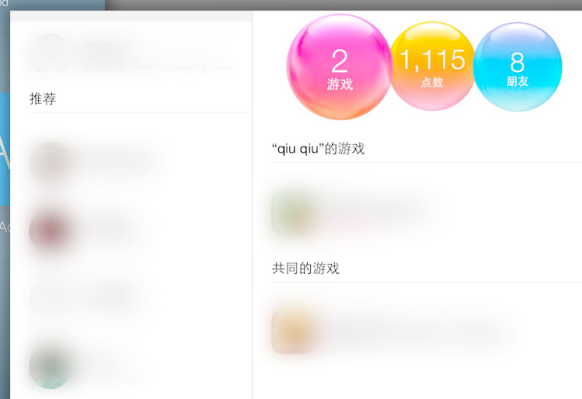
3（独家）：
全新插件：Ultimate Joystick 绑定全流程视频演示

```
var joystickLeft : UltimateJoystickJAVA;  
var joystickRight : UltimateJoystickJAVA;
```

```
/* Transforms */  
var cameraPivot : Transform;  
private var myTransform : Transform;  
private var myRigidbody : Rigidbody;
```

```
// These values are hard coded, but feel free to make them public and mess with the values  
private var rotationSpeed : Vector2 = new Vector2( 50, 20 );  
private var forwardSpeed : float = 0.1f;  
private var backwardSpeed : float = 0.075f;  
private var sidestepSpeed : float = 0.075f;
```

```
/* Variables for Jumping */  
private var isGrounded : boolean;  
private var delayJump : boolean;
```



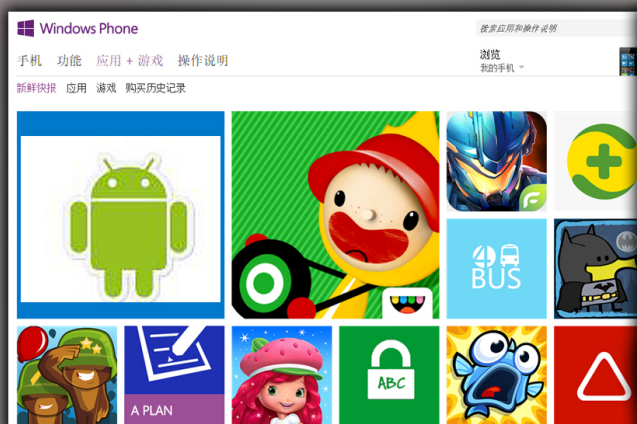
IAP (程序内购买) 与 Game Center

现今的手机游戏多数采用免费+内购的形式

本书为读者独家呈现内购的建立方案
(公开所有内购买脚本)

iOS平台的Game Center功能是游戏开发商
广泛喜爱的

本书会详细讲解如何在游戏中加入该功能



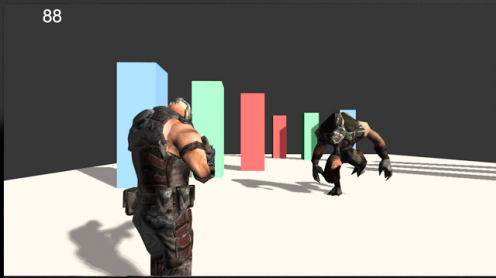
多平台发布 (iOS , Windows Phone , 安卓)

对于每一位开发者而言：
多一个平台就可以多一份收益

多平台发布也是Unity 3D的主打功能

本书会讲述如何在多个平台上发布您的游戏

涉及平台：iOS, Windows Phone, 安卓



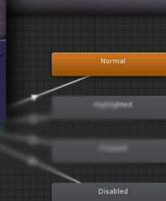
在游戏中，人工智能的实现是至关重要的

1：使用脚本为每个游戏定制AI；

A highly detailed, dark, and menacing mechanical creature, possibly a boss or enemy, with a yellow skull-like head, multiple limbs, and a large, complex mechanical body. It is set against a dark background with faint, illegible text.



```
        transform.parent.gameObject.GetComponentInChildren<AiController>().aiController.  
            GetGameObject.GetComponentInChildren<TargetPointScript>().targetPoint =  
                targetPoint; // Ziel des Ziels zuweisen (Ziel aller Raycasts)  
        MonoBehaviour otherTpScript = aiController.target.gameObject.GetComponent<Ta  
            getPoint = otherTpScript.gameObject.transform;
```



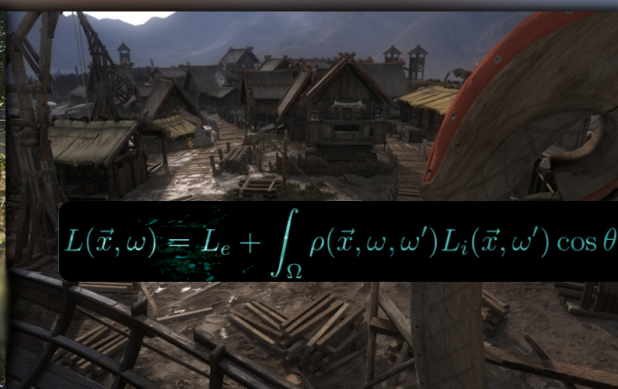
Unity UGUI系统详解 —— 2DUI、3DUI一网打尽

本书会详细讲解Unity全新UI系统；UGUI系统的方方面面

根据不同的实战案例，为您呈现两种不同的UI形式：

1：3D UI 2：2D UI

通过本书您可以彻底了解UGUI系统的使用方法



$$L(\vec{x}, \omega) = L_e + \int_{\Omega} \rho(\vec{x}, \omega, \omega') L_i(\vec{x}, \omega') \cos \theta d\omega'$$

Unity 5 全新光影系统实战 + 理论

书中注重实战；同时也会讲解相应的理论构架
理论 + 实战
让您对于Unity 5全新光影系统了如指掌！

理论篇：

1：全新的光影计算法则 —— Enlighten算法
2：AO、数值详解、直接光照与间接光照

实战篇：

Unity 5烘焙实战教程（在本书配套视频文件中）