

第 1 章 Unity 概述与安装

Unity 是由 Unity Technologies 公司开发的专业跨平台游戏开发及虚拟现实引擎，其打造了一个完美的跨平台程序开发生态链，用户可以通过它轻松完成各种游戏创意和三维互动开发，也可以通过 Unity 资源商店（Asset Store）分享和下载各种资源。

1.1 Unity 简介

1.1.1 电子游戏的发展以及 Unity 的诞生

电子游戏于 1952 年面世，在真空管计算机的平台上，开发出第一款电子游戏《井字棋游戏》，并在 1958 年 10 月 18 日研发出游戏《双人网球》。

雅达利（ATARI）时期在不久之后到来，标志着第一个游戏市场的出现，也被称为“雅达利时代”，这个时代，玩家认知较低、游戏概念不清、大量厂商“浑水摸鱼”成为最为鲜明的特征，而电子游戏 *ET* 也被研发出世。紧接着，在 20 世纪 70 年代，文字式游戏出现，并伴随着日本另一大厂商——Taito 加入。经典游戏《太空侵略者》被开发，《吃豆人》《创世纪》等游戏也相继出现。在 20 世纪 80 年代，世嘉，雅达利，任天堂则开始将游戏界的战火引向游戏机硬件方面。

20 世纪 80 年代末期，电子游戏出现转折，计算机游戏平台开始崛起。与此同时，任天堂推出 Game Boy，更打开了便携式游戏机的发展空间，但此时游戏引擎还尚未出现。

直到 20 世纪 90 年代，CAPCOM 推出街头霸王，Pentium 芯片面世，《仙剑奇侠传》《神话传说》等经典游戏也相继被推出，任天堂亦被世嘉 Sega Saturn 与索尼的 PlayStation 击败。1992 年，3D Realms 公司与 Apogee 公司发布的小游戏《德军司令部》和 idSoftware 公司的射击游戏 *Doom*，成为游戏引擎诞生初期的两部代表作，而 *Doom* 引擎也成为第一个被用于授权的引擎。在 1993 年底，Raven 公司采用改进后的 *Doom* 引擎开发了《投影者》游戏，这也成为游戏史上第一例成功的移植案例。

Quake 引擎——第一款完全支持多边形模型动画以及粒子特效的真正意义上的 3D 引擎，在 1994 年，id Software 通过该引擎开发出了游戏《雷神之锤》，该游戏的操作方式树立了 FPS 游戏标准。

一年之后，id Software 公司再次推出《雷神之锤 2》。通过再用一套全新的引擎，充分利用 3D 加速和 OpenGL 技术，使得在图像和网络方面有了质的飞跃，也成功奠定了 id Software

公司在 3D 引擎市场上的霸主地位。1999 年，id Software 公司的《雷神之锤 3》又一次独霸市场，EPIC Megagames (EPIC) 公司却在此时退出了 Unreal 引擎，并且很快推出了 Unreal2 引擎，同时进行了升级，成为 Unreal2.5，开发了众多知名游戏，包括《汤姆克兰西之细胞分裂 2：明日潘多拉》《天堂 2》《荒野大镖客》等。游戏引擎的高速发展进一步推动了游戏产业的扩大。

进入 21 世纪，电子游戏形成三足并立局面，游戏领域空前发展，而游戏引擎也得到空前发展。2002 年，Direct9 时代到来，EPIC 又推出了支持 64 位的 HDRR 高精度动态渲染、多种类光照和高级动态阴影特效的 Unreal3 引擎，并提供了强大的编辑工具。同时，在此期间，Monolith 公司的 Lith Tech 引擎迅速崛起，而代表作便是 *F.E.A.R* 以及 *F.E.A.R2*。之后，MAX-FX 引擎、Geo-Mod 引擎、Serious 引擎等各种引擎相继出现。正在此时，由于来自丹麦的 Joachion 与德国的 Nicholas Francis 非常喜欢做游戏，因此邀请了来自冰岛的 David 成立了团队 Over the Edge Entertainment，开发了第一代版本的 Unity 引擎，而 Unity 公司也于 2004 年在丹麦的阿姆斯特丹诞生，并在 2005 年，将公司总部设立在了美国旧金山，同时发布了 Unity1.0 引擎版本。至此，Unity 引擎正式诞生。

1.1.2 Unity 引擎的改革

1. Unity 与 MAC

MAC 系统是基于 Unix 内核的图形化操作系统，全称为 macintosh。它是苹果机专用系统，由苹果公司自行开发以及生产大部分相关硬件。该系统开发于 1984 年，由施乐帕罗奥托研究中心的员工 Dominik Hagen 向史蒂夫·乔布斯进行展示，后于 1997 年由苹果释放该版本——MAC OS 测试版。

经过不断改良，MAC OS 系统不断更新换代。2011 年 7 月 20 日，MAC OS X 正式被苹果改名为 OS X。2014 年 10 月 21 日发布版本 10.10。2018 年 3 月 30 日，苹果又推送了 MAC OS high sierra 10.13.4 正式版。

而 Unity 在 2005 年刚刚被发布时，所使用的平台正是 MAC 平台，最初的版本是 Unity iPhone 1.0.0，主要目的是用于开发 Web 项目以及 VR 项目，后又发布了 1.0.1，1.0.2，1.0.3，1.0.4，1.0.5，1.5.1，1.5.2 以及 1.6.0 和 1.7.0 版本。这些版本都利用了 Unity Web Player 插件支持发布网页游戏和进行 MAC 网页浏览。Unity 刚刚起步时并不起眼，初期 Unity 的知名作品也是少之又少，但是 Unity1.0 奠定了之后使用以 MAC OS 演变来的 IOS (iPhone OS) 的基础。

2. Unity 与 Windows

在 2006 年 11 月，具有重大意义的 VISTA 系统发布，它引发了一场硬件大革命，使个人计算机 (PC) 正式进入双核、大内存、大硬件时代。当时 Windows XP 是最易用的操作系统之一，虽然 XP 和 VISTA 的使用习惯具有一定的差异，但是 VISTA 华丽的界面和炫酷的特效却进一步促使了 Windows 系统的发展。

同时，苹果公司于 2007 年 1 月 9 日在 Macworld 上公布了 IOS。IOS 是由苹果公司开发的以 MAC OS 为核心的移动操作系统。最初是设计给 iPhone 使用的，原本此系统名为 iPhone OS，但由于 iPad，iPhone，iPad touch 都使用 iPhone OS，故在 2010 年 WWDC 大会上改名为 IOS。

Wii 也在 2007 年推出，凭借革命性的指针和动态感应无线遥控手柄，将 VR 技术向前推动了一大步，成为流行的互动设计的鼻祖。同时，在 2012 年，任天堂又发表了后继机种 Wii U，Wii U 是任天堂历史上第一部支持全画质高分辨率（最高分辨率达到 1080P）的家用游戏机。

在这一系列发展的推动下，2008 年，Unity 也推出了 Windows 版本，并开始支持 IOS 和 Wii，顺应了当时的发展趋势，并在 Windows 的平台上进一步开发出了更强大的功能，也借此开启了今后 Unity 在 Windows 平台上逐步脱颖而出的新纪元。

众多知名游戏在 2008—2010 年期间被开发出来，首先利用 Unity 引擎开发了 *Dead Frontier* 策略游戏，并于 2008 年发布；同年，《三国演义》也借助 Unity 引擎成功被开发，相比于 1999 年开发的《三国演义单机版》，这款游戏已经可以进行网上对战，增加了更多的趣味性；在 2009 年，由韩国研发商 Grjgon 和美国知名卡通节目“Cartoon Network”共同凭借 Unity 引擎研发了 3D 线上游戏 *Cartoon Network Universe : Tusion Fall*，这款游戏更是允许玩家可以自由运用超过一万种以上的物件打造专属角色，并将“Cartoon Network”里的热门人物运用其中，一起在卡通世界里冒险。

3. Unity 与 Android

Android 是 Google 公司发布的智能手机软件开发平台，并结合了 Linux 核心，承袭了 Linux 的一贯特色，将开发的源代码免费公布，而且允许进行任意修改和复制。Google 公司在 2007 年发表 Android 后，同年成立了 OHA(Open Handset Alliance)。Android 以 java 作为开发语言，并以 Webkit 的浏览引擎开发出内置浏览器，支持多种不同多媒体模式。

同时，Unity 引擎经过前两年在 Windows 平台的发展历程，在游戏开发领域已被很多人关注。在 2010 年，Unity 引擎正式开始兼容 Android，将影响力进一步扩大，Unity 引擎也成为游戏开发引擎的佼佼者之一。同年 11 月，由公司创立之初利用 Unity 引擎研发设计的角色扮演游戏《推到 online》在 Android 平台上发布，同年，《Thomas Was Alone》和《Max & the Magic Marker》也逐一在 Android 平台登陆。

4. Unity 体系的基本完成

从推出只适用于 MAC 平台的 Unity 1.0 版本引擎，到 2008 年推出 Windows 版本，支持 Wii 和 IOS，再到 2010 年，开始支持 Android，最后到 2011 年，开始支持 PS3 和 Xbox 360。

Xbox 是微软公司出产发行的 128 位 TV 游戏机，也是微软目前游戏机中拥有最强大的绘图运算的主机。目前的最新款便是 Xbox one，它可以完全以无线模式操作，具备共享内存 DDR3 8 GB，AMD APU 处理器与 CPU 8 核浮点运算能力。至于 PS4 (Play Station 4)，则是索尼电脑娱乐所开发的家用游戏机，也是该公司推出的第四款电视游戏机，具有蓝光光盘 (Blue-rag Disc) 链接能力。

至此，Unity 引擎已经全平台构建完成，引擎内置了 NVIDIA 的 PhysX 物理引擎，并有一个强大的光照贴图烘焙工具 Beast (Autodesk 公司开发)，能够进行色彩反弹 (Color Bounce)、软阴影 (Soft shadows)、高动态范围光照 (High Dynamic Range Lighting) 以及移动对象光照 (Lighting of Moving Objects)，同时有强悍的 Mecanim 动画系统。该系统是 Unity 引擎从 4.0 版本开始启用的，不仅可以创造自然流畅的动作，还能直接在编辑器中编辑和设置角色蒙皮、混合机状态树和控制器，而且还支持动画重定向 IK 骨骼等。内置的地形编辑器和 ShaderLab

着色器，可以为游戏创造炫酷的游戏画面，并且可以通过支持 C#、JavaScript 和 Boo 三种语言，编写游戏脚本对游戏进行控制。除此之外，强大的内存分析 Memory Profiler 和从客户端到服务器的完整联网解决方案，配合资源商店，使 Unity 引擎使用起来十分方便。

最为重要的是经过漫长发展后，Unity 所拥有的强大的兼容性以及广阔的应用平台，使该引擎被广泛用于游戏开发。Unity 引擎体系成为游戏开发中最强大的游戏开发引擎之一，也成为目前国内最受欢迎的游戏开发引擎之一。

2011 年，由 Squad 开始开发一款沙盘风格的航空航天模拟游戏《坎巴拉太空计划》，在 2015 年 4 月 17 日正式开始发行后，这款以 Unity3D 引擎开发的游戏受到一致好评，并在 2015 年 10 月，荣获第 33 届金摇杆奖最佳独立游戏奖。

2012 年，众多通过 Unity 引擎开发的游戏发布，被应用于 Xbox360、PS3 等众多游戏设备上，其中包括从 2005 年 9 月开始研发，到 2006 年 12 月研发完成的音乐舞蹈类游戏《唯舞独尊》，以及受到一致好评的《神庙逃亡》《捣蛋猪》等游戏。众多借助 Unity 引擎开发的游戏在游戏界中大放异彩，Unity 引擎开发的作品也如雨后春笋般不断出现。

5. Unity 的舍弃

2001 年前后，互联网上的动画表现形式单一，Flash 凭借只有几百千字节至几百兆字节，却拥有精美画面的特点，备受青睐，迅速占领市场。之后 Flash 从最初版本 Future Splash Aximator 改名为 Flash 1.0，并于 1997 年 6 月推出 Flash 2.0，1998 年 5 月推出 Flash 3.0，经过不断发展，Flash 的性能不断增强，吸引了众多的使用者。

然而，从 2003 年 Flash MX (Flash Player 6) 开始，Macromedia 为 Flash 加入了支持播放视频能力后，Flash MX 2004 (Flash Player 7) 开始把视频单独作为一种格式——FLV 格式，这直接导致了优酷、土豆、Youtube 等软件接连出现，而 Macromedia/Adobe 一直改善 FLV 格式，不断地修改小众的视频格式发展得越来越好，致使 Flash 衰落。

2013 年 4 月 25 日，Unity 公司 CEO David Helgason 宣布 Unity 游戏引擎今后不再支持 Flash 平台，而且不再销售针对 Flash 开发者的软件授权。由于 Adobe 对于 Flash 平台没有明确的发展方向，以及不稳定的播放质量等一些原因，Unity 引擎在 4.0 版本后不再针对 Flash 平台进行相关的开发与投入。至此，Unity 引擎与 Flash 彻底结束了关系。

1.1.3 Unity 游戏时代

World of Diving 是独立制作组 Vertigo 工作室利用 Unity 引擎开发的一款支持 VR 设备的潜水游戏，也是第一款第一人称体验型游戏；*The Forest* 则是由加拿大独立游戏开发商 Endnight Games 打造的第一人称恐怖生存类游戏，利用 Unity 引擎创造了真实感极强的游戏环境；Beam Team Games 工作室通过 Unity 引擎开发了第一人称冒险独立游戏 *Standed Deep*；*The Golf Club* 是以 Unity 引擎开发的一款高尔夫球体验游戏，给玩家以第一人称视角，让玩家身临其境，体验打击高尔夫球的乐趣；《炉石传说：魔兽英雄传》，该游戏是由暴雪娱乐开发的集换式卡牌游戏，在国内由网易公司代理独家经营，也是通过 Unity 引擎进行开发的；《仙剑奇侠传 6》这款经典游戏，是由隶属于大宇资讯旗下的软星科技(北京)有限公司凭借 Unity 引擎开发的；*Ghost of A Tale* 被使用 Unity 引擎开发出来后，自 2018 年 3 月 13 日发布以来，2 天收入突破

150 万美元，游戏在 steam 平台上大火。

通过 Unity 引擎开发的游戏涉及各种类型，开发的作品更有众多脱颖而出成为佳作。Unity 引擎以其优秀的兼容性，高平质的画面水平，以及简单的操作被众多游戏开发者所喜爱。

从市场角度来看，对于国内市场，Unity 引擎自从进入中国市场以来，便如龙卷风一般在国内游戏开发市场势如破竹，各方通过该引擎开发了众多深受广大游戏玩家喜爱的游戏作品，同时受到很多个体独立游戏开发者和独立游戏开发商的喜爱。对于国外市场，Unity 引擎所使用的频率更高，代表作品更是数不胜数，拥有稳定庞大的客户群，广阔的发展前景，以及众多的使用者。

而从游戏引擎发展史来看，这几年推出的游戏引擎依旧延续了近几年的发展趋势，不断追求游戏中的真实互动效果。一个好的游戏引擎，应该可以提供跨平台的游戏开发功能，最新的动画技术或绘图技术，以及实用的游戏创作工具。目前利用 Unity 引擎开发游戏可提高代码的重用性，并为游戏开发降低成本，这已然成为一种新的游戏开发趋势。而在这种趋势下，Unity 成为广泛被业界所使用的跨平台直观式的游戏引擎。

使用 Unity 引擎开发游戏不需要有太专业的技术，还能够和其他厂家的多媒体制作工具以及插件搭配，支持网络多人联机功能与支持 DirectX，OpenGL 的图形优化技术，以及可用于开发 Windows、MAC OS、Linux 单机游戏或是 IOS、Android 等移动设备游戏。而且 Unity 引擎操作简单，大幅度降低了游戏开发的门槛，并且开发成本便宜，拥有华丽的 3D 效果，给予玩家视觉享受，使个人工作室制作不再是梦想，因此相当受业界欢迎。

随着时间的沉淀，游戏产业将会不断发展，游戏内容将会更加丰富，而使用 Unity 引擎开发的游戏则会担当重要的角色。随着游戏的发展，Unity 引擎也将不断发展与创新，使用 Unity 引擎的游戏开发者将会越来越多，而好的游戏作品也将会不断涌出。Unity 引擎会成为游戏引擎中最为重要的组成部分之一，成为游戏史中重要的篇章。

1.1.4 Unity 的特点

Unity 游戏开发引擎之所以能够广受欢迎，与其完善的技术以及丰富的个性化功能密不可分。Unity 游戏开发引擎使用时易于上手，降低了对游戏开发人员的要求。下面将对 Unity 游戏开发引擎的特色进行阐述。

1. 综合编辑

Unity 简单的用户界面是层级式的综合开发环境，具备视觉化编辑、详细的属性编辑器和动态的游戏预览特性。由于其强大的综合性编辑特性，Unity 也被用来快速地制作游戏或者开发游戏原型，大大地缩短了游戏开发的周期。

2. 图形引擎

Unity 的图形引擎使用的是 Direct3D (Windows)、OpenGL (Mac、Windows) 和自有的 APIs (Wii)，可以支持 Bump mapping、Reflection mapping、Parallax mapping、Screen Space Ambient Occlusion、动态阴影所使用的 Shadow Map 技术与 Render To Texture 和全屏 Post Processing 效果。

3. 着色器

Shaders 编写使用 ShaderLab 语言，能够完成三维计算机图形学中的相关计算，同时支持自有工作流中的编程方式或 Cg/GLSL 语言编写的 Shader。Shader 对游戏画面的控制力就好比 Photoshop 中编辑数码照片，可以营造出各种惊人的画面效果。

4. 地形编辑器

Unity 内建强大的地形编辑器，支持地形创建和树木与植被贴片，支持自动的地形 LOD，而且还支持水面特效，尤其是低端硬件亦可流畅运行广阔茂盛的植被景观，能够使新手快速、方便地创建出游戏场景中所需要使用到的各种地形。

5. 物理特效

物理引擎是用一个计算机程序模拟牛顿力学模型，包括质量、速度和空气阻力等变量，可以预测各种不同情况下的效果。Unity 内置 NVIDIA 强大的 PhysX 物理引擎，可以方便、准确地开发出所需要的物理特效。

PhysX 可以由 CPU 计算，但其程序本身在设计上还可以调用独立的浮点处理器（如 GPU 和 PPU）来计算，也正因为如此，它可以轻松完成像流体力学模拟那样大计算量的物理模拟计算。并且 PhysX 物理引擎还可以在包括 Windows、Linux、Xbox360、Mac、Android 等系统在内的全平台上运行。

6. 音频和视频

音效系统基于 OpenAL 程式库，OpenAL 主要的功能是在来源物体、音效缓冲和收听者中编码。来源物体包含一个指向慢冲区的指标，声音的速度、位置和方向，以及声音强度。收听者物体包含收听者的速度、位置和方向，以及全部声音的整体增益。缓冲里包含 8 位或 16 位、单声道或立体声 PCM 格式的音效资料，表现引擎进行所有必要的计算，如距离衰减、多普勒效应等。

7. 集成 2D 游戏开发工具

当今的游戏市场中 2D 游戏仍然占据着很大的市场份额，尤其是对于移动设备比如手机、平板计算机等，2D 游戏仍然是一种主要的开发方式。针对这种情况，Unity 在 4.3 版本以后正式加入了 Unity2D 游戏开发工具集，并将在 Unity5.3 版本之后加强对 2D 开发的支持，增添许多新的功能。

使用 Unity2D 游戏开发工具集可以非常方便地开发 2D 游戏，利用工具集中的 2D 游戏换帧动画图片的制作工具可以快速地制作 2D 游戏换帧动画。Unity 为 2D 游戏开发集成了 Box2D 物理引擎并提供了一系列 2D 物理组件，通过这些组件可以非常简单地在 2D 游戏中实现物理特性。

1.2 Unity3D 下载与安装

前面已经对 Unity 游戏开发引擎进行了全面的介绍,为了能够使用 Unity 游戏开发引擎制作游戏,本小节将主要讲解 Windows 平台下 Unity 游戏开发引擎的下载以及安装,主要包括如何从官网下载能够在 Windows 平台下运行的 Unity 集成开发环境,以及安装 Unity 集成开发环境的步骤和过程。

1.2.1 Unity3D 下载

Unity 5.x 软件的下载与安装十分便捷,游戏开发者可根据个人计算机的类型有选择地安装基于 Windows 平台或 MacOSX 平台的 Unity3D 软件。考虑到国内游戏开发者使用的计算机多是 Windows 系统,因此本节将集中为游戏开发者介绍 Unity 5.6.0 版本在 Windows 平台的下载。

要安装 Unity3D 游戏引擎的最新版,可以访问 Unity 官方网站如图 1-1 所示。然后下拉到页面的底端,单击“Unity”,如图 1-2 所示,即可进入 Unity 集成开发环境的选择页面。Unity 集成开发环境分为个人版和专业版,开发人员需要根据自身的需求进行选择,选择页面如图 1-3 所示。下拉到页面的底端,单击“Unity 旧版本”即可进入个人版 Unity 集成开发环境,选择 Unity 5.6.0 下载(Win)就可以下载 Unity 的安装程序了,如图 1-4 所示。



图 1-1 Unity 官网界面



图 1-2 Unity3D 下载界面



图 1-3 Unity 版本选择页面

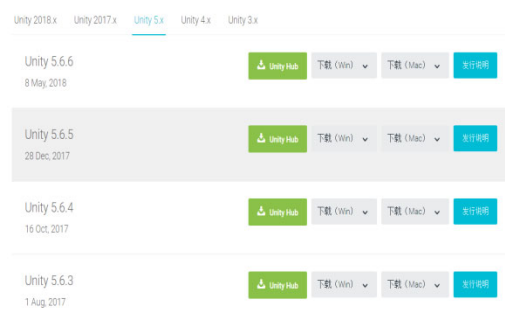


图 1-4 Unity 集成开发环境下载页面

1.2.2 Unity3D 安装

本节将集中为游戏开发者介绍 Unity5.6.0 版本在 Windows 平台下的安装,安装步骤如下:
(1) 下载好安装程序之后,双击运行,会弹出安装界面如图 1-5 所示,单击“Next”进行下一步。接下来是对 Unity 游戏开发引擎的一些相关条款和声明,如图 1-6 所示。可以阅读其中的条款,阅读完成后可单击下方的复选框以表明同意上面所陈述的条款以及声明,单击

“ Next ” 进行下一步。

(2) 第三个界面是用来选择需要下载的文件，如图 1-7 所示。其中包括 Unity 集成开发环境、Web 插件、标准资源包、示例工程和 2017 版的 Visual Studio 代码编辑器软件等，可根据自己的需要自行调整，完成后单击“ Next ”按钮进入下一个界面。

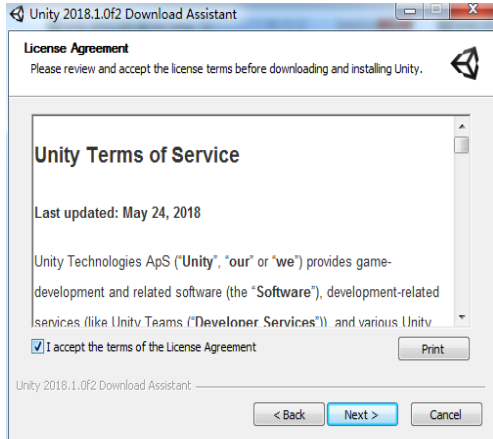


图 1-5 Unity 安装界面 1

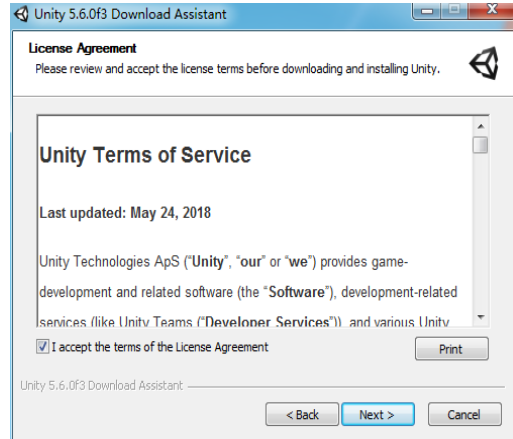


图 1-6 Unity 安装界面 2

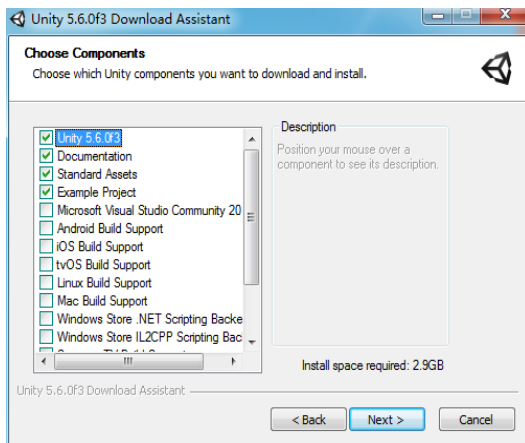


图 1-7 Unity 安装界面 3

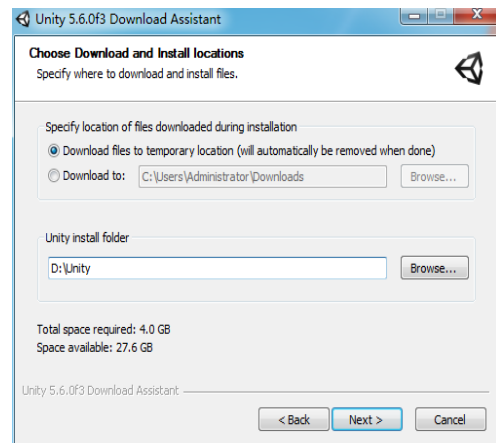


图 1-8 Unity 安装界面 4

(3) 接下来设置文件下载路径和文件安装路径，如图 1-8 所示。在窗口的上半部分可以设置下载的方式，一种是制定下载路径，另一种是在 Unity 集成开发环境下载安装，完成后删除所有下载的文件安装包。窗口下半部分用来设置 Unity 集成开发环境的安装路径。

(4) 接下来确认是否下载 Microsoft Visual Studio 的相关软件。单击“ Next ”即可。现在只需要等待软件的下载完成即可，根据所选择软件的数量不同，下载的时间也不尽相同，请耐心等待。下载完成后 Unity 安装器就会自动地将 Unity 安装到之前设定的路径中。

1.3 Unity Asset Store 资源商店

Unity Asset Store，即 Unity 资源商店，可以通过在浏览器地址栏输入网址访问，也可以在 Unity 应用程序中依次打开菜单栏中的“Window”→“Asset Store”直接访问，或直接按[Ctrl+9]组合键。通过网页打开 Asset Store，如图 1-9 所示。

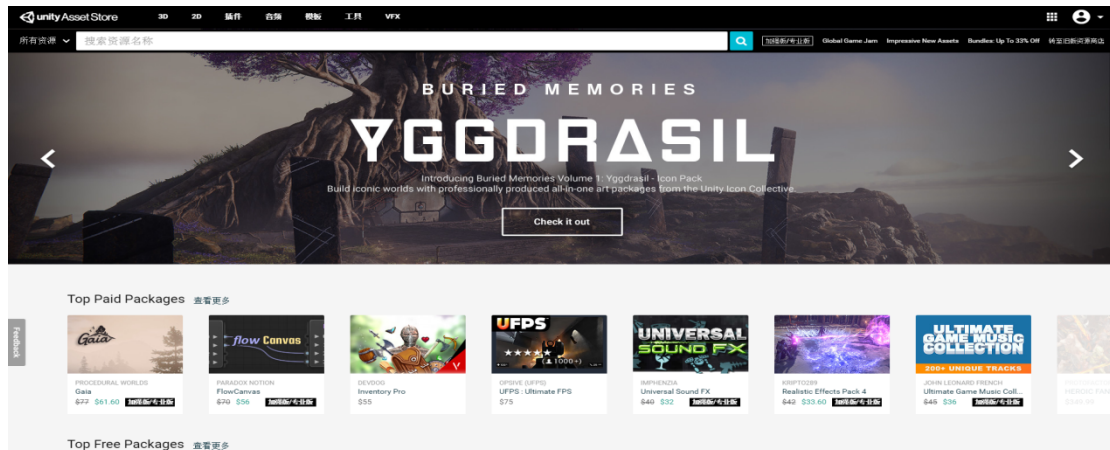


图 1-9 Asset Store 资源商店

1.3.1 Asset Store 简介

在创建游戏时，通过 Asset Store 中的资源可以节省时间、提高效率，包括人物模型、动画、粒子特效、纹理、游戏创作工具、音频特效、音乐、可视化编程解决方案、功能脚本和其他各类扩展插件全都能在这里获得。作为一个发布者，用户可以在资源商店中出售或者负责提供资源，从而在广大 Unity 用户中建立和加强知名度并取得盈利。

值得一提的是，Asset Store 还能为用户提供技术支持服务。Unity 已经和业内一些最好的在线服务商开展了合作，用户只需下载相关插件，便可获得包括企业级分析、综合支付、增值变现服务等在内的众多解决方案。

随着 Unity 5.x 版本引擎的推出，Asset Store 现已推出包括英文、日文、韩文、简体中文四种语言界面模式，方便全球的 Unity 粉丝开发与使用。针对 UnityPro 用户，Asset Store 同时提供 Level 11 服务，为专业开发者提供更多的免费与折扣资源。

1.3.2 Asset Store 使用方法

上面已对 Asset Store 进行了基本介绍，接下来将结合实际操作来讲解在 Unity 中如何使用 Asset Store 相关资源。

(1) 在 Unity 中依次打开菜单栏中的“Window”→“Asset Store”命令，或直接按[Ctrl+9]组合键打开 Asset Store 视图。

(2) 打开 Asset Store 视图后，首先显示的是主页，点击右上角的“转至旧版资源商店”，进入旧版本的资源商店。在资源分类区中依次打开“完整项目/教学”，这样在左侧区域中会显示 Unity 相应的技术范例，如图 1-10 所示，单击其中的“Bounce”，即可打开 Bounce 资源的详细介绍。

(3) 在打开的 Bounce 资源详细页面可以查看该游戏对应的分类 (Category)、发行商 (Publisher)、评级 (Rating)、版本号 (Version)、文件大小 (Size)、售价 (Price) 和简要介绍等相关信息，用户还可以预定该资源的相关图片，并且在 Package Contents 区域浏览资源文件结构等内容，如图 1-11 所示。

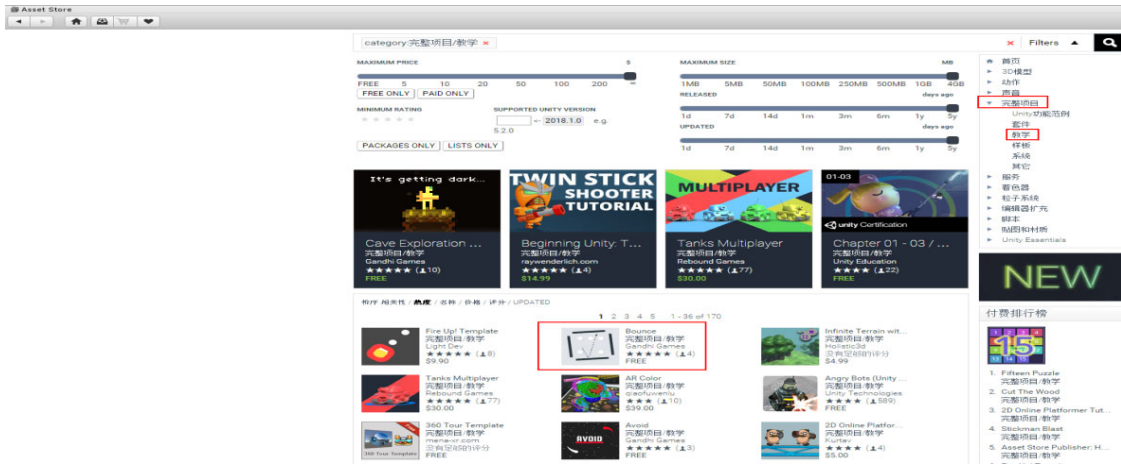


图 1-10 Asset Store 中选择资源

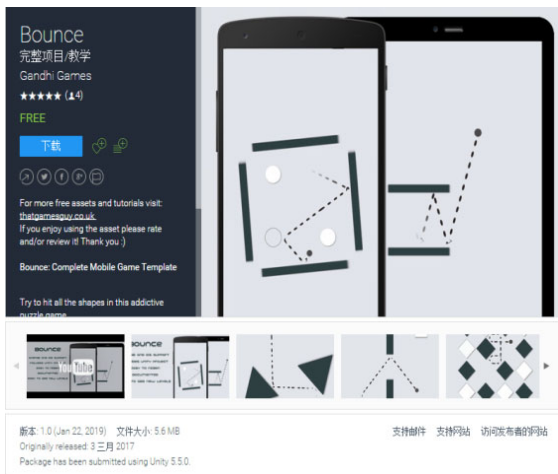


图 1-11 资源详细界面

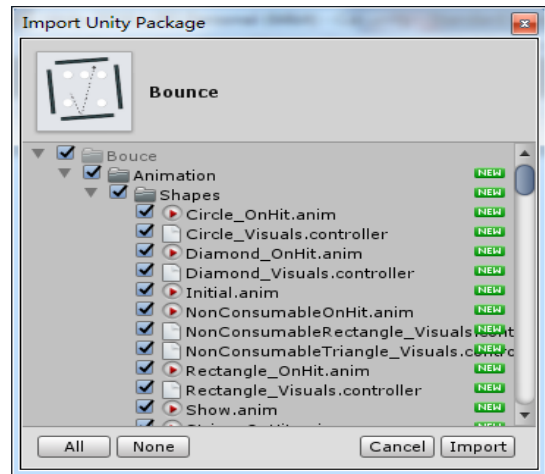


图 1-12 资源导入

(4) 在 Bounce 页面，通过单击“下载”按钮，即可进行资源的下载。当资源下载完成后，Unity 会自动弹出 Import Unity Package 对话框，对话框的左侧是需要导入的资源文件列表，右侧是资源对应的缩略图，单击“Import”按钮即可将所下载的资源导入当前的 Unity 项目中，