

是提前把场景中的光照信息存储在一张光照纹理中,然后在运行时刻只需要根据纹理采样得到光照信息即可.与之配合的还有 Light Probes 技术.

5 结语

本文实现了多人在线网络游戏系统,其中包括行走控制、人工智能系统、界面系统、服务端框架、客户端框架、房间系统、战场系统等多项内容.游戏操作简单,界面美观,画面感强,在后期的体验中整体上满足玩家的需求.

后期的工作是在游戏中添加更多的功能模块,为游戏增加不同场景的地图和不同游戏角色,使玩家有更多的选择.

参考文献

- 1 吴晶晶,戴智超.基于 Unity3D 的多人在线网络游戏设计与开发.计算机系统应用,2017,26(10):133-138.[doi:10.15888/j.cnki.csa.006028]
- 2 翟涛.基于 Unity3D 的游戏智能行为体的研究与设计[硕士学位论文].沈阳:沈阳师范大学,2018.
- 3 朱昌龙,刘黎志.基于多边形导航网格地图的改进 A*算法.软件导刊,2019,18(1):17-21.
- 4 陈素琼,王惠来,向天雨.基于改进 A*算法的地图游戏寻径研究.重庆师范大学学报(自然科学版),2017,34(4):75-78.
- 5 陈俊锋.基于 Unity3D 的跨平台手机网络游戏的研究与实现[硕士学位论文].广州:中山大学,2013.
- 6 龚珏.基于 Unity3D 的移动游戏客户端框架设计与应用[硕士学位论文].武汉:华中科技大学,2018.