

Cha1-初识神兵：为什么是 Unity

在上一课的内容中，我们一起了解了几款主流的游戏引擎，并做了简单的对比分析。

从本课开始，就不再扯东扯西的，一切和 Unity3d 有关~

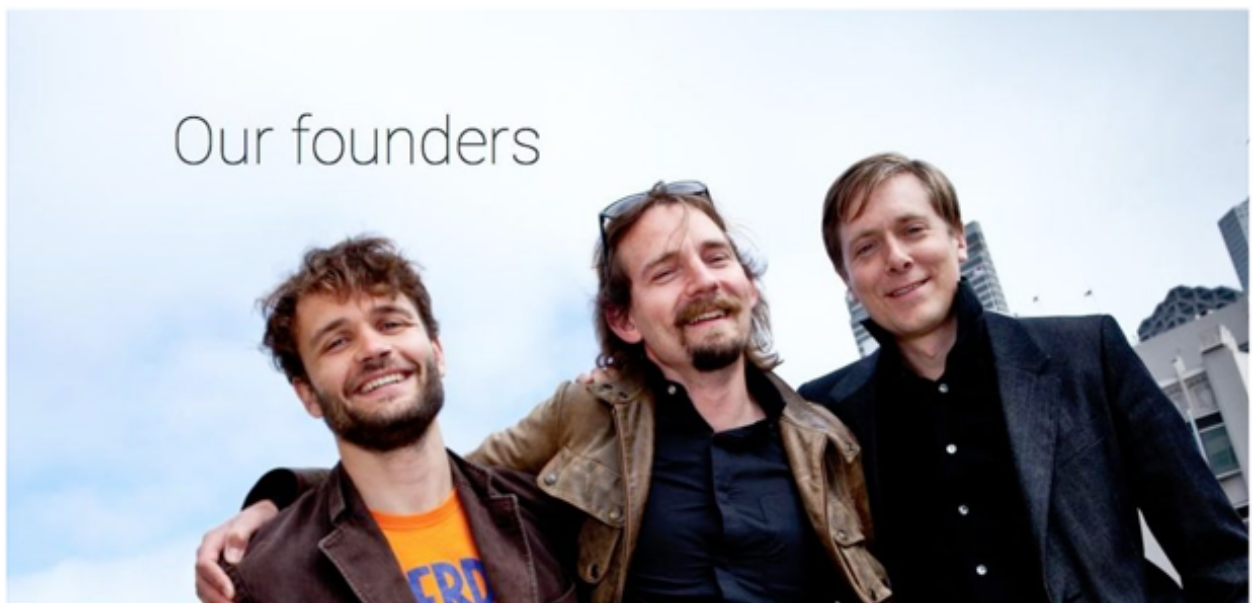
在这一课的内容中，我们将再次穿越时空，追溯 Unity3d 的前世今生。

个人微信号：iseedo

微信公众号：vrlife

007- Unity3d 的前世今生

让我们穿越时空，回到 2002 年 5 月 21 日丹麦的哥本哈根。那天晚上，资深程序员兼苹果粉丝 Nicholas Francis 在关于 Mac OpenGL 的论坛版块里面发了一个帖子，想要寻求大家的技术帮助，以完成自己所开发的游戏引擎中的 shader（着色器）系统（着色器的作用是渲染 3D 物体）。短短几个小



时后，远在德国的另一个程序员 Joachim Ante 回复了 Nicholas 的帖子。他们彼此相见恨晚，而这次谈话的结果则是二人决定共同开发一款着色器系统。“不久之后，我们就决定将各自所开发的两款引擎合二为一，因为有两个人齐心协力做一件事情更有趣。”在一次关于 Unity 起源的访谈中，Francis 如是说到。很快，另一个程序员 David Helgason 听说了这个项目，于是决定作为第三个开发者参与其中。

Unity3d 三剑客-David Helgason(CEO, 最右) Nicholas Francis(COO, 中间) Joachim Ante(CTO, 左边)

起初他们只是想靠开发游戏来谋生，但是很快发现需要更好的底层技术帮他们来实现这一愿望。



三人谋划了一番，决定开发一款游戏，然后将其中的技术授权给别人使用。而“这个游戏需要证明其中所使用的技术。”当然最后他们并没有去开发游戏，反而转向“开发一款为开发游戏所用的工具。”

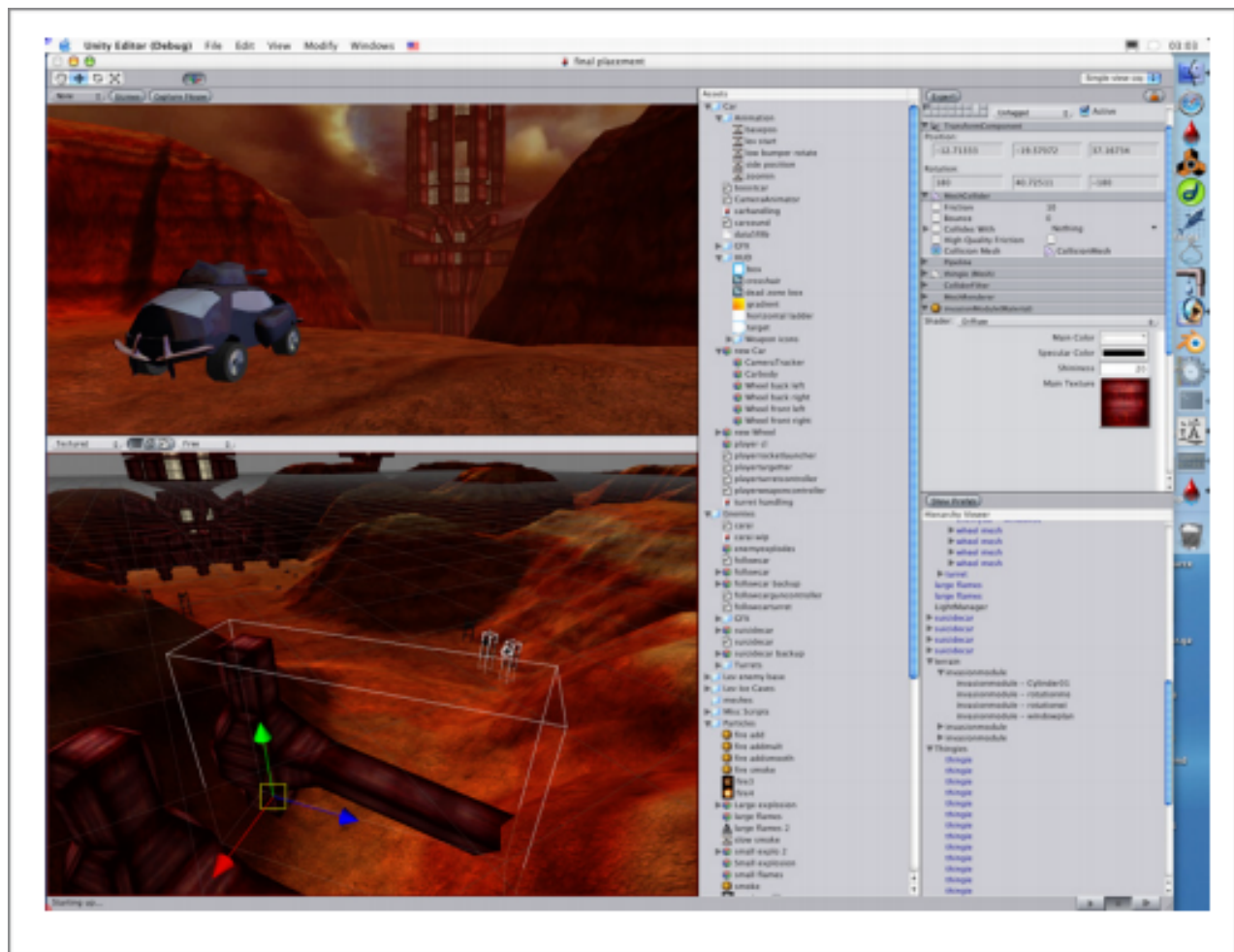
Joachim 和 Nicholas 在哥本哈根租了一处公寓，而 David 则住在街道的另一角，在一个咖啡馆里面打工。正是在这个小小的公寓中，三个工程师合力创作了堪称改变了游戏行业的有用游戏工具-Unity 引擎。

美丽的丹麦哥本哈根

起初他们将公司命名为 Over the Edge Entertainment (OTEE)，到了 2004 年 8 月 2 日，OTEE 正式更名为 Unity。

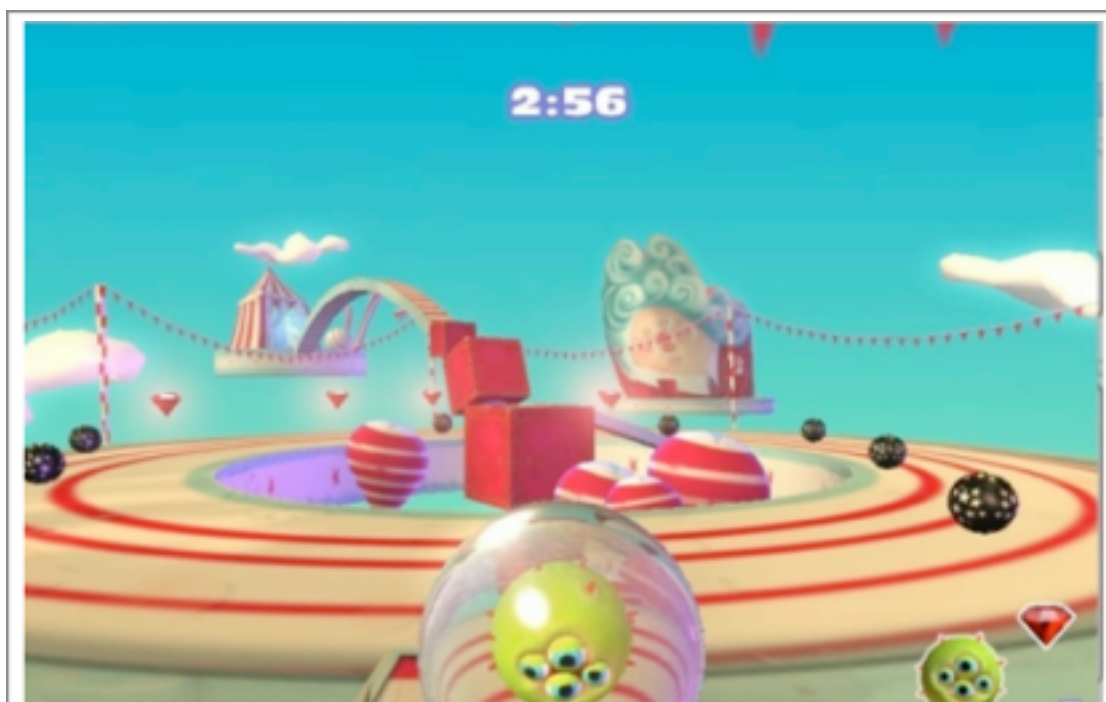
Unity 历史上的第一个重要里程碑是 Version 0.2b

从这个版本开始，Unity3d 的界面风格基本上和如今的并无大的不同。



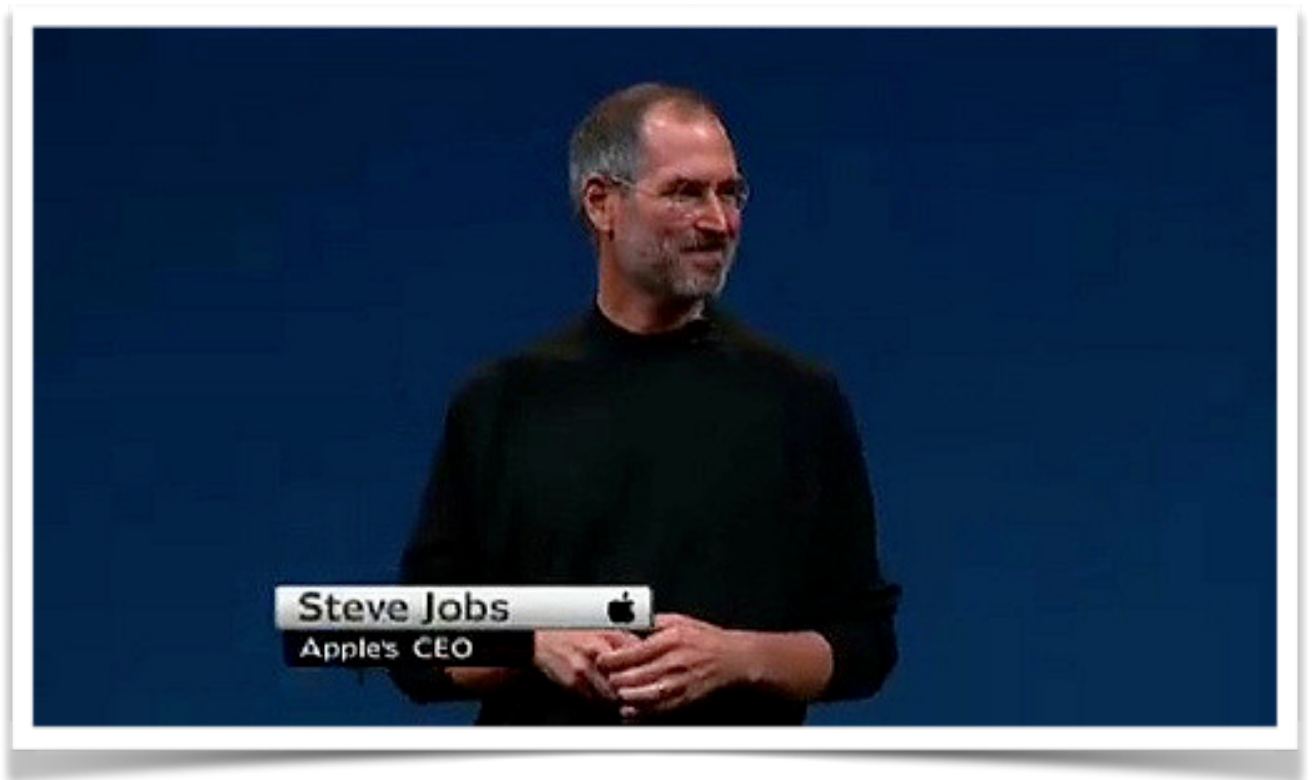
Unity 最早的正式版本 v1.0 发布于 2005 年 1 月，当时仅支持 Mac OS X 操作系统。

图-使用 Unity 1.0 版本开发的展示游戏，萌萌哒~



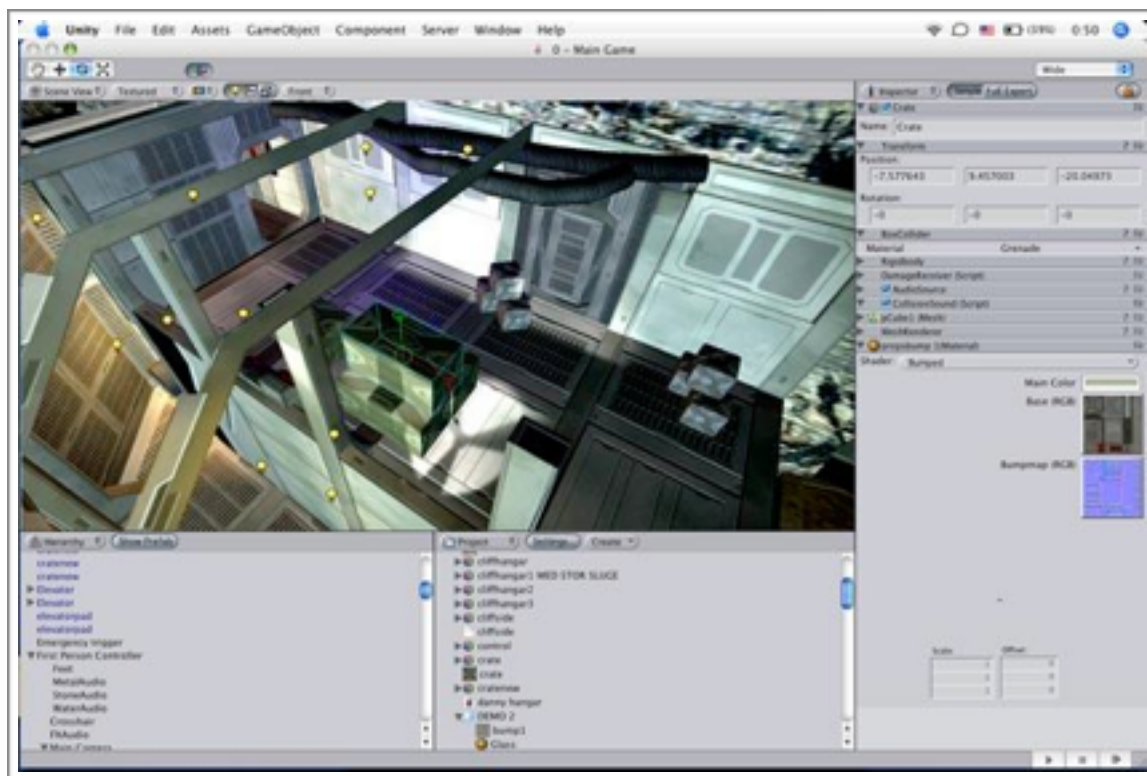
在 2006 年的苹果全球开发者大会（WWDC）上，Unity v1.5 版被苹果评选为“Mac OSX 操作系统最佳应用”的第 2 名。

放这张照片没别的意思，就是想说明，没有乔布斯，没有 Mac，可能就没有 Unity 的诞生，更不用说现在的辉煌~



2007 年 10 月，在 Unite Developer Conference（Unity 自己的开发者大会）上，Unity3d 宣布开始支持微软 DirectX, OpenGL 以及 Vista 操作系统。同时 Unity 还开始支持 web 流技术和网络功能。

我记得有的童鞋曾问我，Unity 是否支持 Mac 系统。其实在了解了 Unity 的历史之后就会发现，Unity 从诞生之初就是先支持 Mac，而后才开始逐渐支持 Windows 的~



2008 年 12 月，随着一代神器 iPhone 逐渐深入人心，风起云涌的移动互联网时代即将到来。Unity 也推出了一个历史性的版本 Unity iPhone，开始支持手游开发。这一重大决定让 Unity3d 从一无所有的玩票之作很快开始被万千手游开发者所拥戴，并迅速让传统的游戏引擎贵族虚幻和 CryEngine 几乎被人们所遗忘（当然仅限于手游领域~）。

可以说，没有智能手机，没有移动互联网，就没有 Unity3d 的今天。

2009 年全球游戏开发者大会（GDC）上，Unity 发布了另一个重要版本 v2.5，开始全方位支持



Windows 操作系统，并支持第三方的 C/C++ 插件。

2010 年 9 月 27 日, Unity 发布了 v3.0, 并宣布全球已有超过 20 万名注册开发者。

2012年2月14日，Unity 发布了 v3.5，并开始支持Flash 开发。

2012 年 11 月 13 日，Unity 发布了 v4.0，并引入了两个非常重要的子系统，那就是 Mechanism 动



画系统, 以及 Shuriken 粒子系统。

2013 年 11 月 12 日，Unity 发布了 v4.3，终于开始支持 2D 游戏的开发~

2014 年 11 月 20 日，Unity 发布了 v4.6，终于开始支持 UGUI，也就是 2D 的 UI 界面设计了~



2015 年 3 月，Unity v5.0 版本开始支持 PBS（基于物理着色）,Realtime GL（实时光照）和



Physx 3.3 物理引擎，游戏画面效果看起来终于没有那么业余了~

2016 年 6 月，Unity 5.4 版本开始支持原生 VR 游戏和应用开发，走在了同类商业引擎的前列，第



一次在某个细分领域超越了传统的游戏引擎贵族。没错，说的就是虚幻 4~

2016 年，Unity 5.5 版本开始支持微软的一代 MR 神器 HoloLens。而老冤家虚幻 4 直到 2019 年才



宣布官方支持 HoloLens 开发~

2017 年 3 月，Unity 5.6 版本推出，宣布支持更多设备平台，包括 Google Daydream VR,

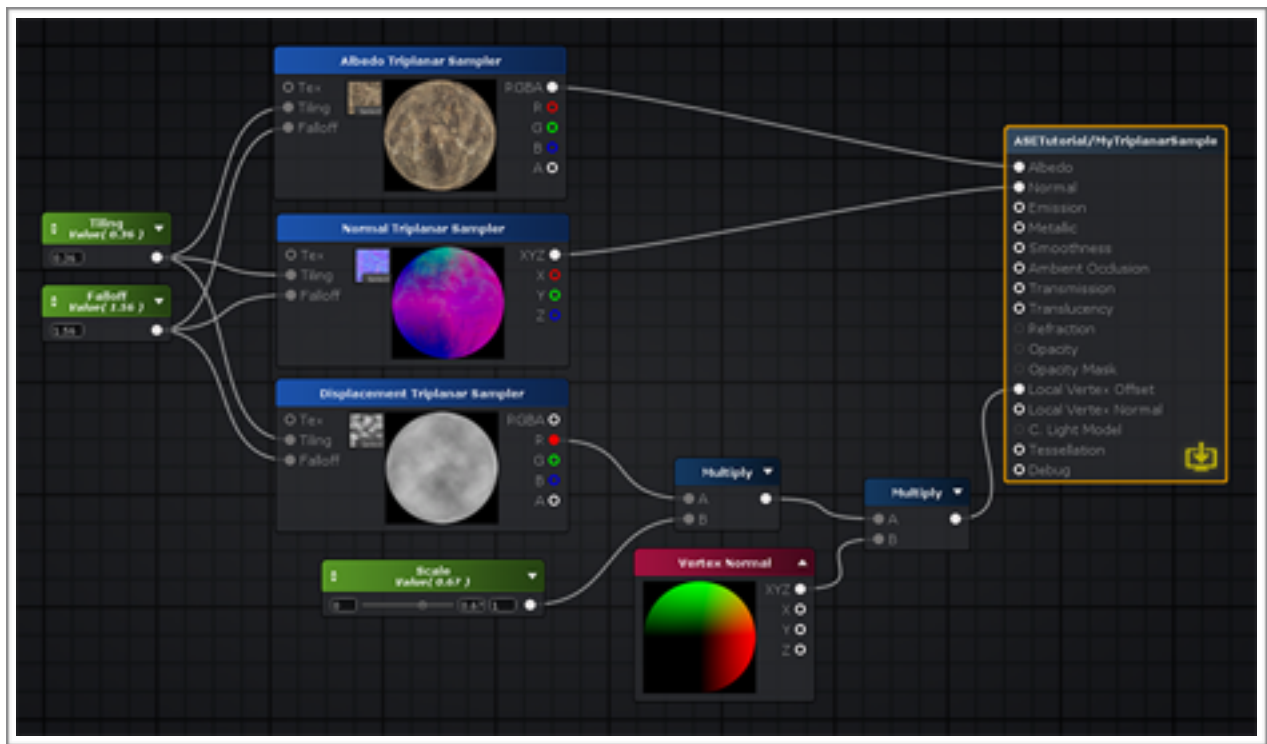


Nintendo Switch, Apple Watch 和 WebVR。简单来说，如今已经很难找到 Unity 不支持的设备平台了~

2017 年 7 月，Unity 2017 版本宣布支持苹果在 6 月的 WWDC 上刚刚推出的 ARKit，这简直就是神速啊



2018 年 5 月，Unity 推出了全新的 2018 版本。在保证易用性和易拓展性的同时，也在朝更加专业化的方向发展，特别是引入了 Shader Graph，让 Shader 的开发不再是码农的专属。



此外，Unity 2018 还推出了 ML-Agents，提供了对 AI 系统的支持。这里说的 AI 不是以前傻瓜式的 AI 寻路，而是对机器学习的支持。（<https://unity3d.com/machine-learning>）

此外，Unity 还宣布开始支持 Magic Leap 的开发（又一个新的设备平台）。

2019 年，在即将到来的 Unity 2019.1.x 和 2019.2.x 版本中，Unity 还将支持 NVIDIA 的 RealTime Ray Tracing（实时光线追踪技术），同时和 Havok 物理引擎进行更深度的战略合作。

从 2004 到 2019 年，Unity3d 引擎从一个兴趣之作成长为拥有数百万开发者的专业游戏引擎，让一众传统引擎为之咋舌。可以这么说，Unity3d 和 cocos2d 引擎共同垄断了手游的黄金十年。而 Unity3d 对于 AR/VR/AI 等前沿新技术的快速跟进和支持，让我们看到它对未来的野心不止于此。

如果想了解更多关于 Unity 未来版本的规划，可以到官网查看：

<https://unity3d.com/unity/roadmap>

好了，我们的时空穿梭之旅到此就结束了。相信你对 Unity3d 已经有了更全面的了解，也迫不及



待的想要掌握这门强大的工具了~

不过稍安勿躁，我们还有一件事情没有讲到。

在下一课的内容中，我们将给大家介绍下使用 Unity3d 所开发的经典游戏作品，从而为正式开始 Unity3d 的学习之旅做好最后一点铺垫~

好了，这一课的内容就到这里了。

让我们下一课再见~