**Unity3D教程：实现多人场景的网络通信**

Posted on 2013年01月30日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 358 次

1.首先要准备一个client和server通信的连接对象和脚本，可以做到同一个程序里，通过点击不同的按钮决定充当client或是server。

2.服务器不需要控制人物，只需要提供一个连接的场所，客户端连入后，需要每个为客户端创建一个新角色。可以把玩家作为一个prefab,建立另一个对象SpawnPlayer,并附加脚本Spawnscript.js监控客户端连接到服务器上的事件OnConnectedToServer,这个事件只有客户端才会触发。当触发后，就会在场景中用角色的prefab创建出一个新的实例，并且让所有人的场景中也都创建出来，这需要使用Network.Instantiate方法，这个方法会用参数中给出的prefab在所有的客户端场景指定位置创建一个实例，底层其实是封装了RPC调用。

3.玩家本身会附带控制脚本，但是客户端需要进行镜头追踪，因为玩家是动态生成出来的，所以开始时Camera上的追踪脚本的追踪目标并没有绑定到玩家，所以需要进行这一步操作。还要保证绑定的对象是自己客户端所对应的人物，而不是别人的人物，所以最好从刚才Network.Instantiate时保存下自己创建出来的人物，然后将Camera脚本的target赋值为它。

从一个对象获取它的脚本的方法是用GameObject.GetComponet(Type type)函数，参数需要传脚本的类名，类名Unity规定是和脚本文件名的前缀是相同的，比如SmoothFollow.js就是SmoothFollow。

4.需要给人物的prefab增加NetworkView的Component来，因为需要既需要同步人物的Transform信息，也需要同步Animation,所以增加2个NetworkView,这里决定使用状态同步机制(也可以用RPC),所以设置相关状态同步的属性。

5.人物角色的控制需要一些特殊处理，因为每个创建出来的角色都有相同的控制脚本，而一个客户端只能控制自己的人物，在进行控制响应之前，需要确定是自己的人物才可以操作。

这里使用人物身上的networkView的类方法isMine来判断。只有创建了这个人物的client的这个属性才会为true。所以只要看这个属性不为true,在控制人物位移、跳跃、动画之前就直接return掉就可以了。