

<<手机游戏策划设计>>

图书基本信息

书名：<<手机游戏策划设计>>

13位ISBN编号：9787121100086

10位ISBN编号：7121100088

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：北京寒武创世数字科技有限公司 编

页数：128

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;手机游戏策划设计&gt;&gt;

## 前言

动漫产业是指以“创意”为核心，以动画、漫画为表现形式的生产和经营的产业。

近年来，在有关政策和新技术传播手段的推动下，加上动漫企业的不懈努力，我国动漫产业得到了迅速发展，成为文化创意产业中发展最快的一个领域。

我国动漫市场发展潜力巨大，人才需求广阔，得到了政府高度重视。

国务院办公厅在“关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知”中提出将支持动漫人才的培养提高到增强产业发展后劲的高度上，要求扩大人才培养规模，改革人才培养模式。

当前，我国正处于由制造大国向原创大国迈进的关键时期，我们应该清醒地看到，在国内动漫产业振兴的同时还面临着人才的困惑。

目前我国缺乏动漫游戏相关的人才，其中最缺的是实用型的操作人才和有创新能力的高端人才，人才的短缺已经在一定程度上制约了动漫游戏产业的健康有序发展。

为推动动漫游戏领域职业培训工作的健康、快速发展，培养和提高动画和游戏产业一线技能人才的就业质量，人力资源和社会保障部在“技能人才职业导向式培训模式标准研究”课题中设立了“动画、动漫”分课题，作为课题成果起草了“动画、动漫专项职业能力考核规范”。

北京寒武创世数字科技有限公司作为课题的积极参与者和业界技能人才培养的推动者，在此基础上组织编写了“影视动画职业技能培训系列丛书”及“手机游戏职业技能培训系列丛书”。

该系列丛书提倡以职业为导向，体现职业岗位的工作顺序，突出职业技能的培养。

丛书的编写人员均是来自企业一线的资深从业人员，他们结合自己的实践体验和总结，将自身“全接触”的独特感受奉献给广大读者，可以说是为动画和手机游戏的初学者及从业人员提供了学习技能的有效途径，从而帮助他们进入动画和手机游戏创作的自由空间。

“影视动画职业技能培训系列丛书”包括《原画设定》、《模型制作》、《动画制作》、《材质与渲染制作》、《特效制作》、《后期合成》6个专项职业能力培训教程。

“手机游戏职业技能培训系列丛书”包括《手机游戏策划设计》、《手机游戏程序开发》、《手机游戏美术设计》、《手机游戏测试》4个专项职业能力培训教程。

动漫游戏在我国尚属新兴产业，以上两套丛书的编写均是本着从实践出发的原则进行的。

希望该系列丛书的出版，能够对动漫游戏领域的职业培训工作产生启发和借鉴作用，为培养高质量的动漫游戏产业实用型和高端创意型骨干技能人才提供智力支持，从而为增强我国动漫游戏产业的综合竞争实力和促进社会就业增长做出贡献。

## <<手机游戏策划设计>>

### 内容概要

《手机游戏策划设计》主要内容包括手机游戏开发相关的基础知识、手机游戏策划的入门知识、手机游戏策划人员的职责和工作内容、手机游戏的开发流程、常见手机游戏类型的设计技巧和设计思路，以及手机游戏策划文档的常用格式及相关文档。

《手机游戏策划设计》可作为中、高职学生的教学用书，也可以作为希望从事手机游戏策划和制作人员的入门参考书。

## <<手机游戏策划设计>>

### 书籍目录

第1章 手机游戏概述 1.1 手机游戏的产生 1.2 手机及手机游戏的发展 1.3 手机游戏的现状及未来  
1.4 目前主要手机厂商及中国的主流终端第2章 手机游戏设计基础知识 2.1 手机游戏的屏幕显示方式  
及按键的特点 2.2 手机游戏与其他平台游戏的区别 2.3 手机游戏的开发流程 2.4 手机游戏的策划  
第3章 手机游戏策划的基础 3.1 常用软件 3.2 立项及立项书 3.3 如何编写设计文档第4章 不同类型  
游戏的设计思路 4.1 动作游戏 4.2 格斗游戏 4.3 冒险游戏 4.4 角色扮演游戏 4.5 射击游戏 4.6 竞  
速游戏 4.7 体育游戏 4.8 模拟游戏 4.9 音乐游戏 4.10 桌面游戏 4.11 益智游戏第5章 用户界面设计  
5.1 界面间的统一性 5.2 界面设计与机型移植的关系 5.3 流程界面设计 5.4 游戏界面设计 5.5  
其他界面第6章 故事情节与剧本设计 6.1 游戏故事情节 6.2 策划游戏故事的顺序 6.3 游戏故事情节  
架构 6.4 编写故事结局 6.5 剧本对游戏的影响 6.6 如何写出精彩的剧本 6.7 对话的技巧第7章 游戏  
元素设计第8章 游戏规则第9章 数值及游戏的平衡性第10章 游戏AI设计第11章 游戏关卡设计第12章 游  
戏流程设计第13章 手机平台差异对游戏设计的影响第14章 手机游戏产业第15章 完整游戏开发档案

## &lt;&lt;手机游戏策划设计&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：最重要的是它是一个标准化的开放式平台，任何人都可以为支持Symbian标准的设备开发软件。与微软产品不同的是，Symbian将移动设备的通用技术，也就是操作系统的内核，与图形用户界面技术分开，能很好地适应不同方式输入的平台，也可以使厂商可以为自己的产品制作更加友好的操作界面，符合个性化的潮流，这也是用户能见到不同样子的Symbian操作系统的主要原因。

现在为这个平台开发的Java程序已经开始在互联网上盛行，用户可以通过安装这些软件，扩展手机功能。

Symbian操作系统按版本来分，继2005年2月推出的一款新的手机操作系统OSv9.0之后，到目前为止有6.0、6.1、7.0、7.0s、8.0和9.0几种版本。

以后还会陆续更新来迎合市场需求。

2.Windows Mobile Windows Mobile是Microsoft用于Pocket PC和Smartphone的软件平台。

Windows Mobile将熟悉的Windows桌面扩展到了个人设备中。

Windows Mobile是微软为手持设备推出的“移动版Windows”，使用Windows Mobile操作系统的设备主要有手机、PDA、随身音乐播放器等。

Windows Mobile操作系统有4种，分别是Windows Mobile for PocketPC Edition、Windows Mobile for PocketPC Phone Edition，Windows Mobile for Smartphone Editon和Windows Mobile for Portable Media Centers。

目前最新的版本是Windows Mobile 6.1。

Windows Mobile掌上电脑和手机的主流硬件配置为195~624 MHz CPU，主要芯片厂商为Intel、Texas Instruments、Samsung、Qualcomm等公司产品，内存为64~128 MB RAM（用于程序运行）、128~256 MB ROM（用于第三程序及用户文件存储），显示屏为240x320或480x640、6.5万色、2.4~3.5英寸，扩充卡为Micro SD或SD、SDHC，高端机型内置WiFi无线网络接收模块、GPS卫星接收模块、FM收音机接收模块、3G或3.5G高速网络，另配有蓝牙及用于和计算机同步用的USB接口。

优点：界面类似于台式机的Windows，便于操作；预装软件丰富，内置Word、Excel、Power Point，可浏览甚至编辑，内置Internet Explorer、Media Player；计算机同步非常便捷，完全兼容Outlook、Word、Excel等；多媒体功能强大，借助第三方软件可播放几乎任何主流格式的音、视频文件；触摸式操作，可与iPhone媲美；极为丰富的第三方软件，特别是词典、卫星导航软件均可运行。

缺点：对不熟悉计算机的人来说操作较为复杂；摄像头的清晰度最大为500万像素（Samsung 1900，2008年）；对硬件要求较高；体积较大，许多操作需借助触摸笔。

3.Palm OS Palm OS是Palm公司开发的专用于PDA上的一种操作系统，它是PDA上的霸主，一度占据了90%的PDA市场的份额。

虽然其并不专门针对于手机设计，但是Palm OS的优点和对移动设备的支持同样使其能够成为一个优秀的手机操作系统。

其最新的版本为Palm OS5.2。

目前具有手机功能的Palm PDA有Palm公司的Tungsten W。

而Handspring公司（目前已被Palm公司收购）的Treo系列则是专门使用Palm os的手机，如Treo 270及最新的Treo650。

Palm OS是一种32位的嵌入式操作系统，用于掌上计算机。

此系统是3Com公司的Palm Computing部开发的（Palm Computing目前已经独立成一家公司）。

## <<手机游戏策划设计>>

### 编辑推荐

《手机游戏策划设计》：是人力资源与社会保障部有关课题研究成果，符合专项职业能力规范的要求，可作为相关领域职业技能培训和职业院校专业教学使用。并列入教育部门和人力资源与社会保障部门推荐（选用）教材目录。

<<手机游戏策划设计>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>